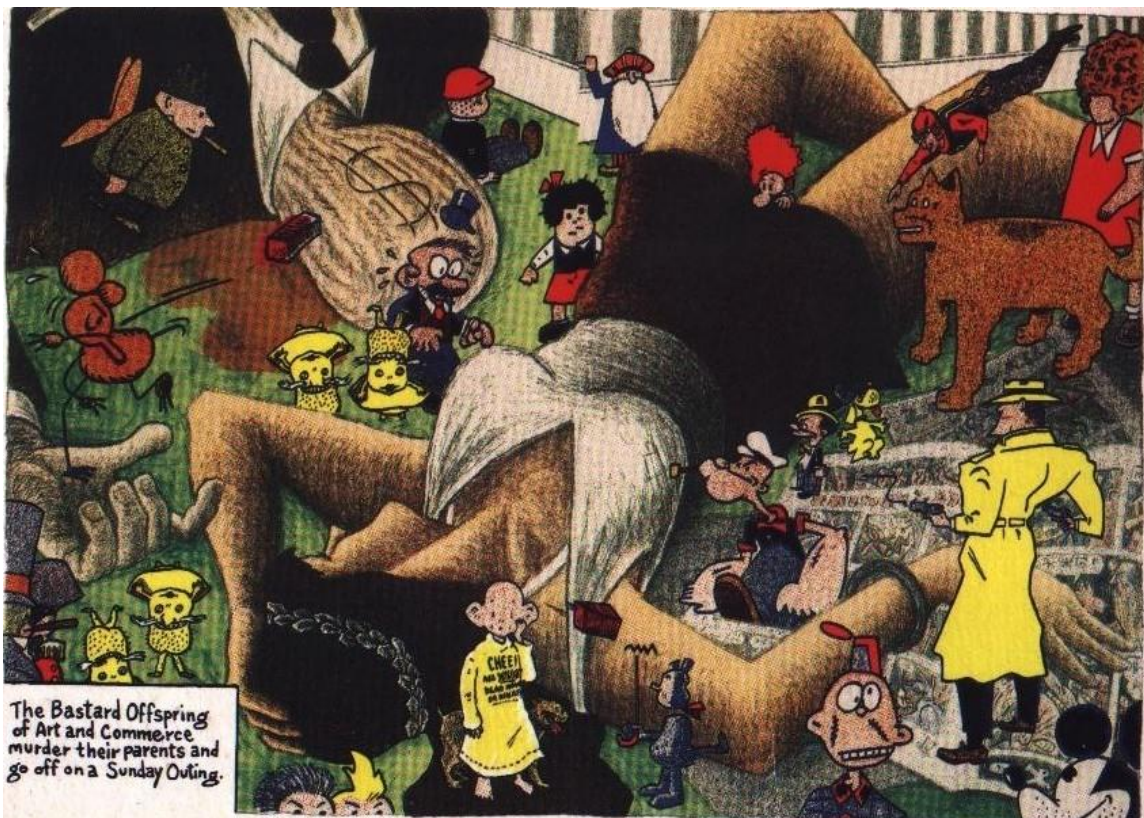


Master Médiations de la culture et des patrimoines  
Mention Stratégie du développement culturel

## Mémoire de Master

Le passage à l'art de la bande dessinée au sein du Musée de la Cité Internationale de la bande dessinée et de l'image.



© Art Spiegelman

Charlotte ENAUD

Sous la direction de Lise Renaud  
Tutorat Camille Bernetière

Année universitaire (2014-2015)

# Remerciements

Je remercie toutes les personnes m'ayant accompagnées dans la réalisation de ce travail de deux années.

J'adresse des remerciements particuliers à ma directrice de mémoire Lise Renaud qui a été présente depuis le début et m'a guidé par ses nombreux conseils. Je remercie également ma tutrice, Camille Bernetière pour son suivi.

Pensée particulière pour ma famille qui a effectué avec moi par deux fois le long voyage jusqu'à Angoulême sur mon terrain d'étude et qui a été présente durant ces deux années. Je n'oublie pas non plus mes proches pour leurs relectures attentives et pleines de bons conseils.

Je remercie également Thierry Prat, Directeur de production du Musée d'art contemporain de Lyon qui a partagé avec moi sa passion et son expérience de la bande dessinée lors de mon stage au sein du Musée.

Une dernière pensée pour mes camarades de promotion qui ont vécu avec moi les joies et les difficultés incombant à la réalisation d'un mémoire d'étude : Sophie Barre, Carole Destribats, Enza Leblanc, Jessica Pinot et Justine Tallon.

# Sommaire

REMERCIEMENTS	2
SOMMAIRE	3
RÉSUMÉ	6
SUMMARY	7
INTRODUCTION	Erreur ! Signet non défini.
<b>PARTIE 1 : LA BANDE DESSINÉE : « UN OBJET CULTUREL NON IDENTIFIÉ »</b>	<b>11</b>
<b>I. Définition et légitimation d'un art composite</b>	<b>11</b>
A. Étape indispensable : la légitimation de la Bande Dessinée	11
B. Le cas de la bande-dessinée	13
C. Définition de la bande dessinée : un flou	14
<b>II. Un neuvième art qui s'affirme difficilement</b>	<b>16</b>
A. Les handicaps symboliques de la bande dessinée	16
B. Une légitimation qui s'effectue lentement	16
C. La notion de légitimation	18
D. L'édition alternative / indépendante	19
<b>III. Pour une approche esthétique de la bande dessinée</b>	<b>21</b>
A. La bande dessinée et l'art	21
B. L'exposition de la bande dessinée : entre narration et esthétique	23
C. L'exposition de la bande dessinée : de nombreuses pratiques	25
<b>PARTIE 2 : ENTRE ARTIFICATION ET EXPOSITION, QUELLE APPROCHE ET QUELLE MÉTHODOLOGIE ADOPTER POUR ANALYSER LA BANDE DESSINÉE ?</b>	<b>28</b>
<b>I. Légitimation, institutionnalisation, artification : quel angle d'étude privilégier ?</b>	<b>28</b>
<b>II. Artification, muséalisation, exposition : trois concepts pour étudier le 9ème art</b>	<b>31</b>
A. Artification	31
B. Muséalisation	34
C. Exposition	35

<b>III. Un terrain de prédilection : la Cité Internationale de la bande dessinée et de l'image</b>	<b>38</b>
<b>IV. L'analyse de la mise en exposition par l'observation</b>	<b>40</b>
A. Une grille d'analyse pour observer le passage à l'art	40
B. Relevé photographique de la mise en exposition	42
C. Analyse des opérateurs de l'artification et comparaison avec les musées d'art	43
<b>PARTIE 3 : LE PASSAGE A L'ART DE LA BANDE DESSINEE PAR SA MISE EN EXPOSITION</b>	<b>44</b>
<b>I. Un parcours scénographique global participant à l'artification de la bande dessinée</b>	<b>44</b>
A. L'Histoire de la bande dessinée : le parcours historique	44
Objectifs et approche	44
Création d'une histoire de l'art de la bande dessinée	45
Une scénographie respectueuse de l'objet bande dessinée	49
B. Le neuvième art et ses techniques : l'atelier	51
Objectifs et approche	51
Un art technique	52
<b>II. Une mise en exposition reprenant les codes des musées d'art : le cas du Salon</b>	<b>54</b>
A. Les expositions d'art	54
Objectifs et approches	54
Mobilier muséographique	55
B. Le Salon, un espace type Beaux-arts	57
Le programme muséographique	57
L'artification à l'œuvre au sein du Salon	59
C. L'exposition : opérateur de l'artification ?	65
Des opérateurs de l'artification mobilisés	65
Un nouvel opérateur d'artification : la mise en exposition ?	66
<b>III. L'exposition de la bande dessinée : passage obligé vers l'artification ?</b>	<b>67</b>
A. Regard sur d'autres expositions	67
Nocturnes : le rêve dans la bande dessinée	67
Quintet au MAC de Lyon, l'artification totale	69
T'imagines Boulet au Musée des confluences ? , la bande dessinée comme outil de médiation au cœur d'un musée d'histoire naturelle	72
B. L'importance du lieu d'exposition et de l'approche du sujet dans le processus d'artification	73
Au sein d'une institution officielle du domaine de la bande dessinée	73
Au sein d'un musée d'art ou d'une exposition d'art	74
Muséologie d'objet ou muséologie d'idée?	74

C. Les caractéristiques de l'exposition de la bande dessinée	75
Entre livre et planche : un expôt multiple	75
Narration ou illustration : le dilemme	76
<b>CONCLUSION</b>	<b>79</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE</b>	<b>81</b>
<b>ANNEXES</b>	<b>86</b>
Annexe 1 : Compte-rendu d'observation lors de ma première visite à la Cité	86
Annexe 2 : Squelette de l'exposition	88
Annexe 3 : Fiche de lecture De l'artification – Enquêtes sur le passage à l'art	91

## Résumé

La bande dessinée, *objet culturel non identifié* oscillant entre narration et illustration possède un statut particulier rendant son exposition complexe. À la croisée entre l'industrie, par son mode de production et l'art par son mode de création, elle est un médium pluriel. La Cité Internationale de la bande dessinée et de l'image propose une exposition originale du 9<sup>ème</sup> art au sein de son Musée. Entre le parcours historique, l'atelier, le salon et l'espace d'exposition temporaire on assiste au passage à l'art de la bande dessinée par sa mise en exposition au sein de la Cité. Le recours aux codes d'exposition des musées d'art, la constitution d'un champ théorique (histoire de l'art de la bande dessinée) étant des moyens parmi d'autres permettant l'accomplissement du processus d'artification. Un regard sur d'autres expositions nous montre la dépendance de cette artification au lieu au sein duquel elle doit se produire.

## Summary

The comics trip, a *not identified cultural object*, has a particular status which makes complex its exhibition. At the crossroads between the industry, by its production process and the art by its creation process, it is a two-tier object. *La Cité Internationale de la bande dessinée et de l'image* proposes an innovative exhibition of the comics trips within its Museum. Between the historical path, the studio, the *Salon* and the space of temporary exhibition we attend at *le passage à l'art* of the comics strip by its exhibition. The processus of *artification* is allowed among other things by the appeal in arts museums's exhibition rules and the constitution of a comics strip's Art story. A look at other exhibitions show us the dependence of the *artification* on the place its takes place.

# Introduction

Lorsqu'en début de Master il a fallu choisir un objet d'étude pour le ce travail d'étude à réaliser, il m'a semblé important de favoriser un sujet me permettant de m'épanouir au sein de ma recherche. La bande dessinée s'est imposée d'elle-même, passion que je cultive depuis de nombreuses années, l'idée de réaliser mon étude à ce sujet n'en était que plus stimulante.

Art séquentiel pour certains, système alliant séquence et réseau pour d'autres la bande dessinée est un art particulier que l'on a encore du mal à définir. À la fois pluriel et composite par l'association qu'il fait entre le texte et l'image, le 9<sup>ème</sup> art est a priori inclassable. La bande dessinée a du mal à légitimer son statut auprès du grand public. Ses *noces impossibles* entre texte et image, son *pêché d'infantilisme*, sa *tâche ingrate d'amuser*, son *indifférence à l'art*, et le *regard émiétté* qu'elle donne des images qu'elle produit sont les handicaps symboliques<sup>1</sup> dévaluant l'image du 9<sup>ème</sup> art. Elle parvient cependant à tisser des liens avec la peinture : l'art moderne, le Pop Art et la Figuration narrative ayant recours au motif de la bande dessinée. Son champ se divise entre la bande dessinée d'auteurs expérimentant le médium sous toutes ses formes, ses potentialités narratives et esthétique et la bande dessinée plus classique fidèle à un format et à des genres définis (historique, héroïc-fantasy, SF). La bande dessinée est également duale par son mode de production, fondamentalement industriel, et son mode de création faisant appel aux qualités artistiques de ses auteurs. L'exposition de la bande dessinée cristallise toute cette difficulté à la définir. Elle pose la question de l'objet à exposer : la planche originale, unique, au caractère presque sacré ou bien l'album, reproduit en masse, aboutissement du 9<sup>ème</sup> art ?

Une fois l'objet d'étude cerné il a fallu trouver un angle d'analyse intéressant pour l'aborder. J'ai alors fait appel à un autre de mes centres d'intérêts, les musées. C'est logiquement que je me suis tournée vers la Cité Internationale de la bande dessinée et de l'image d'Angoulême, institution officielle du 9<sup>ème</sup> art en France, comme terrain d'étude.

---

<sup>1</sup> GROENSTEEN (Thierry). 2006. *Un objet culturel non identifié*. p.21-54. Editions de l'AN 2



Dans un premier temps je me suis intéressée aux questions de légitimation, d'institutionnalisation et de représentation de la bande dessinée mais un premier voyage sur mon terrain m'a permis de faire une observation décisive. Le Musée de la bande dessinée étant divisé en plusieurs espaces c'est celui du Salon qui a attiré mon attention. L'espace Salon, présentant une « approche esthétique de la bande dessinée » par le biais de l'accrochage d'une vingtaine de planches, encadrées et accompagnées de cartels, représentatives des différents « mouvements » ou encore « styles graphiques » du 9<sup>ème</sup> art, m'a interpellé par son mimétisme des mise en exposition de type musées d'art. Ce premier constat ainsi que mes recherches m'ont peu à peu orienté vers l'exposition de la bande dessinée. Mes stages au sein du Musée d'art contemporain de Lyon et du Lyon BD Festival, institutions ayant toutes deux créées des expositions de bande dessinée, ont fini de me convaincre de recentrer mon travail sur l'exposition. Je me suis rendue compte à quel point elle permettait de mettre en avant les caractéristiques uniques de la bande dessinée mais aussi qu'elle cristallisait l'ensemble des questions que suscite le 9<sup>ème</sup> art telle que la légitimation, l'artification, la muséalisation.

Le fait de passer par le prisme de la Cité Internationale de la bande dessinée et de l'image, l'institution officielle du 9<sup>ème</sup> art en France, me permettait d'adopter une approche délestée des questions de légitimation entourant systématiquement la bande dessinée. Cet axe de l'exposition me permettait aussi de m'éloigner des études trop convenues sur la légitimation du 9<sup>ème</sup> art en proposant un angle nouveau se détachant du débat sur la légitimité de la bande dessinée.

Simultanément je me suis peu à peu intéressée au phénomène de l'artification développé exclusivement par deux chercheuses, Nathalie Heinich et Roberta Shapiro au sein de l'ouvrage *De l'artification. Enquêtes sur le passage à l'art*. Ainsi s'est articulé à ma réflexion le concept d'artification qui était jusque-là sous-jacent à mon travail. C'est par ce cheminement que j'en suis venue à orienter mon axe d'étude sur le passage à l'art de la bande dessinée par sa mise en exposition au sein du Musée de la Cité Internationale de la bande dessinée et de l'image.

Tout d'abord exclusivement intéressée par la salle du Salon je me suis aperçue que les autres espaces du musée (parcours historique, Atelier, expositions temporaires) participaient également à leur manière à l'artification de la bande dessinée et que le tout formait un système bien pensée. Le parcours historique sert de démonstration de la diversité et de l'héritage construit par la bande dessinée. L'espace atelier quant à lui donne une approche du processus créatif de la bande dessinée pour ainsi démontrer la technicité

de l'art. Enfin l'espace d'exposition temporaire permet d'inscrire la bande dessinée dans l'actualité.

C'est ainsi que je suis parvenue à cette interrogation : en quoi la mise en exposition du Musée de la Cité participe à l'artification de la bande dessinée ? À travers cette étude je souhaite montrer comment le musée présente la bande dessinée comme une œuvre d'art notamment grâce au recours aux codes de mise en exposition spécifiques aux musées d'art. Je souhaite également montrer comment et par le biais de quels opérateurs la mise en exposition participe à l'artification de la bande dessinée au sein du Musée. En posant un regard sur d'autres expositions de bande dessinée je pourrais déterminer si la mise en exposition de la bande dessinée conduit toujours à son artification et montrer l'effet que peut avoir l'exposition de la bande dessinée. Enfin l'ensemble de ce questionnement me permettra également de déterminer les particularités de l'exposition du 9<sup>ème</sup> art.

Pour répondre à l'ensemble de ces interrogations nous allons tout d'abord revenir sur la bande dessinée, son histoire, la difficulté à la définir, sa légitimation en cours, son rapport avec le monde de l'art et son exposition. Nous allons ensuite déterminer la méthodologie et l'approche à adopter pour cette étude de l'exposition de la bande dessinée. À travers les concepts d'artification de muséalisation et d'exposition, et par l'observation nous allons proposer une méthodologie d'analyse sur le terrain d'étude du Musée de la CIBDI<sup>2</sup>. Nous passerons ensuite à l'étude du passage à l'art de la bande dessinée par sa mise exposition. Nous verrons dans un premier temps le parcours scénographique global du Musée comme dispositif d'artification, suivi du cas du Salon reprenant les codes scénographiques des musée d'art et enfin l'exposition de la bande dessinée à travers d'autres expositions permettant d'en montrer les principales caractéristiques.

---

<sup>2</sup> Cité Internationale de la bande dessinée et de l'image

# ***PARTIE 1 : La bande dessinée : « un objet culturel non identifié »***

---

## **I. Définition et légitimation d'un art composite**

### **A. Étape indispensable : la légitimation de la Bande Dessinée**

---

La légitimation d'un art est une étape indispensable afin qu'il soit reconnu par tous. C'est un dispositif complexe qui fait intervenir de nombreux concepts comme l'institutionnalisation, la patrimonialisation, l'artification.

C'est le philosophe Hegel, qui le premier a envisagé une véritable classification des arts dans son ouvrage *Esthétique*. Il a pensé l'ensemble des arts comme étant un système et explique sa propre vision du lien entre l'art et le monde. C'est de cette manière qu'il distingue 6 arts majeurs en fonction de deux critères : l'expressivité et la matérialité. Il les classe en fonction d'une double échelle, du moins expressif au plus expressif et du plus matériel au moins matériel. C'est ainsi que l'on obtient :

l'architecture	la danse
la sculpture	la musique
la peinture	la poésie

Si pour les premiers arts l'entrée dans la classification s'est faite naturellement, en ce qui concerne les seconds, cela a été beaucoup moins évident. Cette difficulté s'explique entre-autre par la difficulté que l'on peut avoir à donner une définition concrète de ce qui est de l'art et ce qui ne l'est pas. La classification, la comparaison des arts est un sujet classique de l'histoire de l'art et il continue toujours à faire polémique.

Le septième art : le Cinématographe, apparaît en 1912, proposé par le critique Ricciotto Canudo dans son ouvrage *La Naissance d'un sixième art*. Selon lui c'est un mélange de matériel et d'esthétisme, un art qui intègre à la fois le langage le son, l'image, le mouvement et l'interactivité et qui opère ainsi une synthèse des arts. Plus loin on verra employé le terme d'*art composite* pour désigner ce type de mélanges. C'est ensuite la radio

qui recevra l'appellation de 8<sup>ème</sup> art. Mais sous ce terme seront ensuite également recensés la télévision grâce au festival créé par le Prince Rainier de Monaco. Le Festival de télévision de Monte-Carlo en 1961 met en avant l'importance croissante que prend la télévision au sein de la société. La photographie se verra également attribuer ce statut à partir de 1982 lors de la Création du Centre National de la Photographie à Paris. Vient enfin le dernier domaine objet du présent travail de recherche : la bande dessinée. Consacrée Neuvième Art pour la première fois en 1961 par le critique et historien de cinéma Claude Beylie<sup>3</sup>, l'appellation fût vite reprise. En effet dans le magazine Spirou un feuilleton intitulé *9e Art* et sous-titré *Musée de la bande dessinée*<sup>4</sup> présenta les classiques de la bande dessinée au travers d'une cinquantaine d'articles publiés entre 1964 et 1967. Enfin c'est au travers du livre manifeste de Francis Lacassin *Pour un neuvième art, la bande dessinée*<sup>5</sup> que l'appellation fût véritablement admise.

Du fait de leur nouveauté, de leur aspect composite et différent des arts originels, le cinéma, la photographie et aujourd'hui encore la bande dessinée ont souffert chacun à leur tour d'un manque de reconnaissance. C'est ce qu'explique Jean-Paul Aubert dans son article *Images composites – Arts pluriels*<sup>6</sup>. Selon lui, l'ensemble de la production culturelle contemporaine est caractérisée par des croisements entre les médias et les supports : cinéma, photographie, bande-dessinée. Cette notion d'art composite est également reprise par Thierry Groensteen dans son article *Neuvième Art*<sup>7</sup> au sein duquel il associe la bande dessinée au cinéma qui ont en commun « d'être des arts du récit en image » et qu'il désigne comme étant des « médias composites tressant plusieurs codes » .

On peut également attribuer cette difficulté de reconnaissance à l'association que ces arts effectuent entre le Texte et l'Image. En effet, pendant longtemps le rapport texte / image a été décrié, notamment pendant la période de l'Ancien régime, les images ne servant qu'à égarer la raison, l'éloigner de l'essentiel : le texte. Se basant sur la théorie esthétique empruntée à Horace « Ut pictura poesis » selon laquelle l'image doit fonctionner comme la poésie (représentation de l'action, unité de l'action et hiérarchie des sujets) il se développe une véritable concurrence entre le texte et l'image. Parfois redondante, parfois

---

<sup>3</sup> BEYLIE Claude. 1964. « La Bande dessinée est-t-elle un art ? ». In : *Lettres et Médecins*.

<sup>4</sup> MORRIS et VANKEER Pierre. 1964-67. « 9e Art, Musée de la bande dessinée ». In : *Spirou N°1392 - N°1523*.

<sup>5</sup> LACASSIN Francis. 1971. *Pour un neuvième art, la bande dessinée*. Paris : Christian Bourgois.

<sup>6</sup> AUBERT (Jean-Paul). 2010. « Images composites – Arts pluriels ». In : *Cahiers de Narratologie*[En ligne], 19 | 2010, mis en ligne le 22 décembre 2010, consulté le 26 avril 2014. URL : <http://narratologie.revues.org/6157>

<sup>7</sup> GROENSTEEN Thierry. 2012. « Neuvième Art ». In : *Neuvième Art 2.0* [En ligne], mis en ligne en septembre 2012. URL : <http://neuviemart.citebd.org/spip.php?article451>

complémentaire, simplificatrice ou bien stabilisatrice l'image entretient un rapport sémiotique multiple avec le texte.

Le rapport à l'industrie qu'entretiennent ces arts s'inscrit également dans une polémique très ancienne. Au XX<sup>ème</sup> siècle dans son essai *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* Walter Benjamin<sup>8</sup> décrit le nouveau rapport à l'art qu'induit le recours à l'industrie et à la multiplication des images. Il interroge également la notion d'authenticité des œuvres à l'époque de la reproduction de masse qui est particulièrement intéressante à analyser dans le cas de la bande dessinée (la planche originale opposée à sa reproduction diffusée en masse).

## B. Le cas de la bande-dessinée

---

Le cas de la bande dessinée est particulier. Elle possède un statut ambigu dans notre société et a la particularité, en tant qu'art composite comme le dit Thierry Groensteen, d'associer deux types de narrations : le texte et le dessin. Elle reste un objet culturel qui manque de légitimité et est souvent observée comme un genre peu sérieux qui n'atteint pas la hauteur de la littérature par son contenu ni celui du cinéma ou de la peinture par son graphisme et sa mise en scène. Cependant il se développe autour d'elle un grand nombre de pratiques et d'usages différents : musées, festivals, expositions, clubs de lecture, forums, magazines...

Il est important de signaler que le terme de Neuvième art pour désigner la bande dessinée est loin d'être reconnu. C'est ce que montre Thierry Groensteen dans son article *Neuvième Art*. Bien qu'en France il se soit à présent à peu près bien répandu ce n'est pas le cas aux États-Unis (pays des comics), ni en Allemagne, ni en Espagne. La Belgique non plus n'en fait pas l'usage. Ainsi cette expression apparaît souvent comme un acte de revendication, une volonté de reconnaissance et non pas forcément comme un fait établi. Il montre d'ailleurs que ce terme apparu il y a quelques années afin d'exprimer un combat pour la reconnaissance de la bande dessinée cache en vérité une question de légitimité qui fait encore débat avec l'exemple de Télérama qui titrait le 18 février 2009 « Neuvième art pour les uns, sous-culture pour les autres... ».

---

<sup>8</sup> BENJAMIN (Walter).1936. *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*. Paris.

## C. Définition de la bande dessinée : un flou

---

Ce manque de légitimation ou cette difficulté à rendre ce 9<sup>ème</sup> art plus sérieux peut s'expliquer par la difficulté que l'on peut avoir à le définir.

### Définition d'usage et mélanges usuels :

La définition donnée par le Larousse 2007 se contente de décrire la forme de la bande dessinée : « succession de dessins organisés en séquences, qui suggère le déroulement d'une histoire ». On remarque la non-mention du mot « art » dans cette définition alors que pour le cinéma l'association y est explicite « art de composer et de réaliser des films cinématographiques. ». On retrouve le même « problème » pour la photographie qui est défini comme une technique plutôt qu'un art « procédé permettant d'enregistrer, à l'aide de la lumière et de produits chimiques, l'image d'un objet. ». Il est intéressant de voir comment le cinéma est directement associé à un art même si dans la définition on retrouve aussi la partie technique et formelle (cf. *composer et réaliser*) alors que la bande dessinée et la photographie sont associées à des techniques sans mention d'aspect esthétique. Les définitions données par le dictionnaire ne permettent pas de rendre compte de la richesse des objets que sont la bande-dessinée et la photographie. En théorie ces deux disciplines sont respectivement associées au 8<sup>ème</sup> et au 9<sup>ème</sup> art cependant en pratique il s'avère qu'il y a encore du chemin à parcourir avant qu'elles soient unanimement reconnues.

De plus la bande dessinée est souvent mélangée, confondue avec ses homologues étrangers que sont le manga et le comics. La bande dessinée tient son nom directement du terme *comic strip*, utilisé aux Etats-Unis mais on ne peut que différencier les deux genres. En effet selon la définition donnée par la Cité Internationale de la bande dessinée et de l'image on distingue tout d'abord les comics strip des comic books. Les comics strip désignent les bandes dessinées paraissant dans la presse quotidienne composées d'une seule bande souvent en noir et blanc. Les comic books désignent quant à eux un fascicule de format 17 x 26 cm, comprenant en principe 32 pages et paraissant à périodicité régulière, ils proposent des histoires complètes ou à suivre se spécialisent souvent dans un genre (science-fiction, aventure, humour...). Il en va de même pour le manga traduit par « image dérisoire » au sein duquel on entend en plus la notion d'art populaire. On est loin de la bande dessinée actuelle, publiée le plus souvent sous la forme d'album cartonné, formant un bel objet (parfois même onéreux) dont le rythme de publication ne dépend que des auteurs.

## La bande dessinée : un art séquentiel

Scott McCloud dans son ouvrage *L'art invisible, comprendre la bande dessinée*<sup>9</sup> paru en 1993 donne une définition différente de la bande dessinée qu'il analyse comme étant un *art séquentiel*. Il donne une autre vision de l'objet et l'aborde du point de vue de la dynamique, de l'enchaînement des images, du mouvement. La bande dessinée ne repose pas que sur des éléments concrets (dessin, texte) mais aussi sur des éléments invisibles : c'est un art invisible. Il analyse donc le rythme, le passage d'une case à une autre et s'intéresse plus à la forme unique de narration créée par la bande dessinée plutôt qu'à ses caractéristiques formelles.

## La bande dessinée : un système

Thierry Groensteen, ancien directeur du Musée de la Bande Dessinée d'Angoulême, auteur de nombreux ouvrages sur l'histoire et l'esthétique de la bande dessinée donne une autre définition<sup>10</sup>. Il analyse l'ensemble des éléments constituant la bande dessinée : case, cadre, bulle, strip, et la coordination de tous ces éléments. Il va surtout appréhender la bande dessinée comme étant un système d'articulations à deux niveaux : au niveau de la **séquence**, et donc de l'enchaînement entre les cases et groupements de cases mais aussi au niveau du **réseau** qui se tisse en filigrane dans l'album. Ainsi Thierry Groensteen donne une définition intermédiaire qui analyse à la fois les éléments de la bande dessinée mais également l'articulation des différentes narrations qui se créent.

---

<sup>9</sup> MCCLOUD (Scott). 2000. *L'Art invisible : comprendre la bande dessinée*. p. 17. Paris : Vertige Graphic.

<sup>10</sup> GROENSTEEN (Thierry).1999. *Système de la bande dessinée*. Paris : PUF

## II. Un neuvième art qui s'affirme difficilement

### A. Les handicaps symboliques de la bande dessinée

---

La difficulté à définir la bande dessinée n'est pas la seule raison qui explique son manque de reconnaissance. Thierry Groensteen, dans son ouvrage *Un objet culturel non identifié*<sup>11</sup>, démontre l'existence de 5 *handicaps* symboliques expliquant la difficulté de la bande dessinée à légitimer son statut. On remarque, comme signalé plus en amont, le *métissage texte / image*. La bande dessinée fait les frais de nombreuses années de méfiance envers l'image intégrée au texte. Vu comme un élément perturbateur, détournant la raison, le rapport texte / image est actuellement toujours difficile à accepter. Thierry Groensteen évoque aussi le *péché d'infantilisme*. Selon l'avis général, la bande dessinée, malgré une édition en constante évolution de titres destinés à un lectorat adulte, ne serait pas à même de proposer un propos sérieux. Le message de la bande dessinée serait intrinsèquement infantilisant et ferait retomber en enfance ses lecteurs. Elle est également entachée par une « association dans l'imaginaire collectif à la caricature et au comique ». La bande dessinée est avant tout envisagée comme un genre humoristique au détriment de toutes les nouvelles formes qui existent actuellement. On reproche également à la bande dessinée de ne pas s'être associée aux autres arts. On l'accuse d'avoir toujours été à contre-courant et de ne pas avoir suivi les mouvements qui ont caractérisé les arts (art contemporain...). Enfin une dernière critique est faite à la bande dessinée, les « images qu'elle produit seraient indignes de toute reconnaissance » de part leur format (petites, imprimées et multiples). Ainsi on ne pourrait considérer cette pratique comme un véritable art puisqu'elle ne correspond pas aux canons stylistiques habituels.

### B. Une légitimation qui s'effectue lentement

---

Il faut cependant reconnaître que même si la reconnaissance de la bande dessinée s'effectue lentement elle a véritablement lieu. Une des preuves les plus importantes se matérialise à travers la création de la Cité Internationale de la bande dessinée et de l'image, véritable institution légitimant ce 9<sup>ème</sup> art. Depuis le 1<sup>er</sup> janvier 2008 la CIBDI<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> GROENSTEEN (Thierry). 2006. Un objet culturel non identifié. p. 20-54. Editions de l'AN 2.

<sup>12</sup> Cité Internationale de la bande dessinée et de l'image



est un établissement public de coopération culturelle (EPCC) à caractère industriel et commercial (EPIC). Elle a été créée, et est actuellement administrée et financée par le Département de la Charente, l'Etat (ministère de la Culture et de la Communication), la Ville d'Angoulême et la Région Poitou-Charentes. Ainsi on remarque l'importance du rôle du ministère dans la légitimation des arts mais ce rôle ne s'arrête pas là.

En 2012 une enquête a été lancée par la Bibliothèque Publique d'Information et le Département des études, de la prospective et des statistiques du ministère de la Culture et de la Communication, sur la pratique culturelle de la bande dessinée<sup>13</sup>. Cette étude a pour vocation de donner des indications sur la pratique de la lecture de la bande dessinée en fonction des tranches d'âge, des genres, des catégories de bande dessinée. Elle apporte des éléments de caractérisation du lectorat, et repère des caractéristiques de lecture propres à cette pratique, comme la relecture. C'est un des multiples exemples démontrant l'intérêt qui commence à être porté à la bande dessinée.

La bande dessinée bénéficie aujourd'hui de plus de 16 millions de lecteurs en France. La production éditoriale est en plein essor : le nombre de titres édités est en constante progression, tandis que les genres, au sein de la bande dessinée, se diversifient : aux traditionnels albums se sont ajoutés, ces dernières années, les mangas, romans graphiques, *comics*... Le lectorat est aussi en constante progression et permet une large diffusion, plus de trois Français sur quatre déclarent avoir déjà lu des bandes dessinées, dont plus d'un quart (29%) au cours des douze derniers mois.

Nous pouvons cependant nuancer ces données. D'après l'article *La légitimation en devenir de la bande dessinée* de Xavier Guilbert<sup>14</sup> nous avons affaire à un processus qui ne tend pas si facilement dans le sens d'une légitimation. Le discours autour de la légitimation de la bande dessinée est handicapé par la sphère commerciale opposé au champ de la création entourant la bande dessinée. C'est un « art » qui a recours à une diffusion de masse tout en prônant la sacralisation de la « planche originale ». C'est d'ailleurs cette ambiguïté qui rend si difficile son entrée au musée. Même si la bande dessinée a désormais une place dans le discours de la presse généraliste on se rend rapidement compte que c'est plus un discours autour du média qu'un discours qui s'intéresse au média pour lui-même. Xavier Gilbert conclut son article en appuyant sur un point essentiel quant au processus de légitimation de la bande dessinée « En définitive, la

---

<sup>13</sup> EVANS Christophe et GAUDET Françoise. « La lecture de bandes dessinées. ». In : *Culture études 2/2012* (n°2), p. 1-8. URL : [www.cairn.info/revue-culture-etudes-2012-2-page-1.htm](http://www.cairn.info/revue-culture-etudes-2012-2-page-1.htm). DOI : 10.3917/cule.122.0001.

<sup>14</sup> GUILBERT (Xavier). 2011. *La légitimation en devenir de la bande dessinée*, Comicalités. Publication en ligne : <<http://comicalites.revues.org/181>>. consulté le 06 novembre 2013.

question de la reconnaissance culturelle de la bande dessinée repose sur cet enjeu des plus simples : réussir à faire parler d'elle, non plus seulement comme un produit, mais bien comme une œuvre. »

### C. La notion de légitimation

---

Bien que l'on puisse considérer qu'aujourd'hui le statut légitime de la bande dessinée ne soit plus à démontrer c'est une notion qui revient invariablement dans les discours portant sur le 9<sup>ème</sup> art.

Le concept de la légitimité culturelle est un héritage du sociologue Pierre Bourdieu<sup>15</sup>. Il désigne la culture légitimée par les classes sociales supérieures. Selon l'approche de Bourdieu liant les pratiques culturelles aux catégories socioprofessionnelles, certaines cultures deviennent légitimes lorsqu'elles sont validées par les classes culturellement dominantes, et souvent aussi par l'institution scolaire.

Selon Howard Becker<sup>16</sup> la reconnaissance, la légitimation dans le domaine de l'art passe avant tout par le soutien des acteurs de ce domaine. Pour voir son travail reconnu et pour être considéré comme étant un artiste il faut être admis par ces acteurs. Ce sont eux qui déterminent ce qu'est ou non de l'art. C'est ce que Becker appelle *Les mondes de l'art*, « la production artistique se présente, au premier chef, comme le résultat d'une interaction constante entre l'artiste, ses pairs, son public, ses critiques, ses collaborateurs techniques, ses diffuseurs, ses commanditaires, etc. »<sup>17</sup>. L'ensemble de ces acteurs partagent un grand nombre de valeurs, de normes et conventions qui déterminent leur manière d'agir. Chacun est à même de définir ce qui est de l'art de ce qui n'en est pas. Ce sont eux qui vont avoir la capacité et la légitimité de repousser les limites de l'art afin d'admettre en leur sein certaines productions habituellement exclues de cette catégorie.

Ainsi du point de vue de Becker le processus de légitimation est un processus complexe qui fait intervenir un grand nombre d'acteurs. Cette notion est fortement liée aux concepts centraux de mon travail de recherche à savoir l'artification du 9<sup>ème</sup> art.

---

<sup>15</sup> BOURDIEU (Pierre). 1979. *La Distinction. Critique sociale du jugement*. Paris : Les Éditions de Minuit.

<sup>16</sup> BECKER (Howard S.). 1988. *Les Mondes de l'art*. Paris, Flammarion.

<sup>17</sup> BENGHOZI (Pierre-Jean). 1990. Becker Howard S., *Les mondes de l'art*. *Revue française de sociologie*, vol. 31, n° 1, pp. 133-139.

## D. L'édition alternative / indépendante

---

On ne peut effectuer un état des lieux de la bande dessinée actuelle sans mentionner toute la dynamique de l'édition indépendante / alternative. L'histoire de la bande dessinée a connu de nombreux temps forts. Un des plus remarquables et qui a transformé la bande dessinée d'aujourd'hui est l'apparition de l'édition indépendante / alternative (le choix officiel entre les deux termes n'étant toujours pas fixé et variant en fonction des protagonistes). Apparu au début des années 1990 en Europe ce « mouvement » est le pendant de la bande dessinée underground qui a eu lieu au Etats Unis à la fin des années 60 ayant donné naissance aux comix (traitant de sexe, de drogue et de la société actuelle opposé aux super-héros des comics).

En France la bande dessinée « indépendante » est fortement représentée par les maisons d'éditions comme l'Association, Ego comme X, Futuropolis, Cornélius... Elles ont pour projet de « développer une bande dessinée d'auteurs, une littérature graphique à égalité de dignité et d'ambition avec l'autre littérature » comme l'explique Thierry Groensteen dans *La Bande dessinée son histoire et ses maîtres*<sup>18</sup>. Ces différents acteurs luttent contre la « marchandisation » de la bande dessinée et tentent de remettre en question le modèle économique sur lequel elle est basée.

L'une des premières actions de ces maisons d'éditions a été d'abandonner le format classique d'album de bande dessinée, appelé ironiquement le 48CC pour 48 pages Cartoné Couleur, par Jean-Christophe Menu co-fondateur de l'Association. Ce format créé par les grandes maisons d'édition considéré comme étant le plus « rentable » sur le plan économique a été rejeté en bloc par les « indépendants » leur reprochant de vouloir uniformiser la bande dessinée dans un seul et unique format. Ainsi le plus souvent les indépendants cherchent à s'éloigner de ce format « standard », l'Association en est l'exemple le plus démonstratif avec ses 11 collections / formats différents. L'objectif final de cette démarche étant de proposer un format s'adaptant au mieux et respectant la singularité de chacune des œuvres des auteurs. Ainsi on assiste à la naissance du « Roman graphique », terme choisi pour désigner ces « livres » de bande dessinée différents des albums standards : « Pour résumer grossièrement, avec l'autobiographie, le rapport au réel, l'absence de « héros », de limitation de pages, le plus souvent en noir et blanc, s'est développé ce qui a pris le nom de « roman graphique » », explique JC Menu dans *Dix ans*

---

<sup>18</sup> GROENSTEEN (Thierry). 2009. *La bande dessinée, son histoire et ses maîtres*. p. 157. Paris : Skira Flammarion / Cité Internationale de la bande dessinée et de l'image.

*de platitudes*<sup>19</sup>. Au-delà d'une préoccupation esthétique c'est toute une réflexion sur le contenu de la bande dessinée qui est engagée. Les indépendants essaient de sortir des genres traditionnellement imposés par les éditeurs comme le remarque JP Martin dans l'article *L'irrésistible ascension de l'édition indépendante*<sup>20</sup> « (ils) vont en venir à miser essentiellement sur des collections et des genres particulièrement bien définis (Histoire, S-F, Héroïc Fantasy...) ». Ils veulent proposer une autre littérature : biographie, reportages et explorer le médium de la bande dessinée sous toutes ses formes et potentialités esthétiques ou narratives : « il s'agit (...) d'une bande dessinée qui n'entend pas tirer sa légitimité de son succès commercial ou médiatique, mais bien de son exigence artistique, de son intégrité et le cas échéant, de sa pertinence sociale. » comme Thierry Groensteen le souligne dans *La Bande dessinée son histoire et ses maîtres*.

Si parfois certains auteurs peuvent sembler très engagés et polémiques sur le sujet en écrivant de véritable manifeste pour la bande dessinée d'auteur et contre la « bédé commerciale » ce mouvement fait aujourd'hui partie intégrante du paysage de la bande dessinée actuelle et l'a considérablement transformé. De plus ces préoccupations concernant la bande dessinée dite d'auteur, cette exigence artistique et cette volonté de rapprocher la bande dessinée de l'art sont particulièrement intéressantes à étudier dans le cadre de ce travail de recherche sur l'artification de la bande dessinée.

---

<sup>19</sup> MENU (Jean-Christophe). 2015. « Dix ans de platitudes ». p.92. In : *Kaboom n°8*, p.9-98, Février-Avril 2015.

<sup>20</sup> MARTIN (Jean-Philippe). 2000. « L'irrésistible ascension de l'édition indépendante ».p. 24. In : *Revue 9e Art*, no 5, p.22-31, CNBDI.

### III. Pour une approche esthétique de la bande dessinée

#### A. La bande dessinée et l'art

---

La bande dessinée, art composite, est souvent comparée aux différents arts qui l'ont précédée. Le plus souvent cette comparaison s'effectue sur le plan plastique sans pour autant apporter une analyse véritablement intéressante, la bande dessinée n'ayant que peu souvent les mêmes prétentions que la peinture dans ce domaine.

Dans son article intitulé *Une case en plus* le critique et historien d'art Pierre Sterckx<sup>21</sup> compare et associe la bande dessinée à l'art moderne. Il va au-delà de la ressemblance plastique et simplement physique, il s'intéresse à leurs similitudes structurelles. C'est le pouvoir de représentation de l'abstraction de la bande dessinée qui la relie à l'art moderne. Cet art a formé une rupture à son époque en proposant des narrations déconstruites, discontinues, nous ne sommes plus dans des tableaux harmonieux formant un tout comme pouvait le proposer entre autre Cézanne, mais plutôt dans le basculement comme avec Duchamp et ses ready-mades. C'est ce que propose la bande dessinée par sa structure narrative déconstruite, on saute d'une case à une autre ce qui crée des « béances narratives ». Cet « intercase », ces sylepses et autres ellipses créent un nouveau mode de pensée caractéristique de l'art contemporain (photo-cinéma, dadaïsme, bande-dessinée, peinture...). Selon Pierre Sterckx les œuvres sont dorénavant composées d'une multitude de signes convergeant vers un ensemble d'idées, à l'image des séries de photographies, les cases d'une bande dessinée, on n'est plus dans l'unité mais dans le séquentiel, le sériel. Il rapproche la bande dessinée et sa structure stable fixant ces sauts dans le temps, à des Picasso, Matisse et au cubisme qui crée la déstructuration tout en étant structuré. La géométrisation, la simplification des traits qu'opère la bande dessinée se rapproche plus d'un art conceptuel que d'une intellectualité stérile. La simplicité des traits dans la bande dessinée permet une meilleure projection du lecteur. C'est également ce que le théoricien Scott McCloud défend, l'épuration du dessin permet une lecture active.

---

<sup>21</sup> STERCKX (Pierre). 2014. « Une case en plus ». In : *Art Magazine, Hors-série N°02, Art & BD, Janvier 2014, p. 46-54.*

Il est intéressant de voir comment la bande dessinée a pu influencer de nombreux mouvements artistiques. L'exemple le plus célèbre est celui du Pop Art avec l'artiste Roy Lichtenstein dont les œuvres sont très fortement inspirées des comics de l'époque. Moins connu il y a le cas du mouvement de la Figuration Narrative qui a également largement pioché dans l'iconographie populaire (photographie, roman photo, cinéma, bande dessinée). Apparue au début des années 1960 ce mouvement revendique une dimension esthétique supérieure au discours sensée être tenu par l'œuvre. Les artistes de ce mouvement se servent des apports spécifiques du cinéma et de la bande dessinée (plan, découpe) pour régler le problème classique de la représentation du temps par l'image, on retrouve ainsi le concept d'art séquentiel. La bande dessinée et le cinéma servent à la fois en tant qu'outils mais aussi en tant que sujet de la peinture.

En 1967 a lieu une des premières expositions consacrées à la bande dessinée, *Bande dessinée et Figuration narrative* au sein même du musée du Louvre sous l'influence d'un groupe de passionnés du 9<sup>ème</sup> art (la Société de d'études et de recherches des littératures dessinées, SOCERLID). À l'origine l'exposition ne devait traiter seulement que de bande dessinée mais devant la réticence du conseil d'administration du musée il est décidé de l'associer au mouvement de la Figuration Narrative (condition sine qua non pour pouvoir être exposé). Dans un article de Antoine Sauvsverd publié sur la revue en ligne *Neuvième Art 2.0, bande dessinée et figuration narrative* : *la contribution de Pierre Couperie*<sup>22</sup> les relations entre bande dessinée et art contemporain sont décrites comme étant quelques peu tendues. Les auteurs et spécialistes du domaine du 9<sup>ème</sup> art reprochent un usage trop simpliste de la bande dessinée au sein des œuvres de ces différents mouvements. Pierre Couperie, tête pensante de la SOCERLID, dira à propos de Roy Lichtenstein « À cette époque la bande dessinée n'était perçue qu'au travers de son regard, il en avait démontré le vide et l'inanité... en prenant les plus mauvaises images et en les agrandissant démesurément. ». Ainsi, si beaucoup de parallèles sont fait entre la bande dessinée et le Pop art ou la Figuration Narrative c'est le plus souvent au détriment des amateurs de bande dessinée qui voient le 9<sup>ème</sup> art copié, calqué et réduit à de simples dessins au service d'une œuvre.

---

<sup>22</sup> SAUSVERD (Antoine). 2014. « bande dessinée et figuration narrative » : la contribution de pierre couperie ». In : *Neuvième Art 2.0* [En ligne], mis en ligne en mars 2014.  
URL : <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article752>

## B. L'exposition de la bande dessinée : entre narration et esthétique

---

Au vue de l'ensemble du contexte dans lequel s'inscrit la bande dessinée, qu'il soit économique, artistique ou bien structurel, l'introduction du 9<sup>ème</sup> art au sein d'un musée et son exposition pose un grand nombre d'interrogations.

L'introduction de la bande dessinée au musée est un acte fort pour le 9<sup>ème</sup> art. Comme le souligne Ambroise Lassalle, conservateur du Musée de la bande dessinée à Angoulême, dans son article *Trois regards sur un art*<sup>23</sup> faire entrer une planche de bande dessinée au musée « c'est reconnaître sa qualité intrinsèque » et sa valeur patrimoniale ». Dans l'article *Exposer la BD*<sup>24</sup>, Stéphane Beaujean co-directeur artistique du Festival International de la Bande dessinée d'Angoulême insiste sur la fonction légitimante de « l'instrument de l'état inventé (...) pour hiérarchiser la valeur de l'art ». Sans pour autant notifier que cette introduction ne se fait pas sans réticence. Deux raisons sont évoquées : à la fois le statut d'objet culturel longtemps dévalorisé de la bande dessinée mais aussi une gêne provenant de la caractéristique même du 9<sup>ème</sup> art.

La bande dessinée possède un caractère industriel inhérent à son mode de diffusion. Comme le souligne Ambroise Lassalle, l'objet que représente la planche originale de bande dessinée possède un statut particulier, à l'image des pellicules pour la photographie et le cinéma. À la fois simple moule, fragment d'un ensemble plus vaste permettant d'obtenir le véritable objet final que va représenter l'album, mais aussi œuvre en elle-même et témoignage unique du travail de l'auteur. On en revient à la réflexion de Walter Benjamin sur la reproductibilité technique de la création artistique<sup>25</sup>. C'est la planche originale de la bande dessinée qui permet d'accéder à l'authenticité du 9<sup>ème</sup> art. À la fois représentative de la reproduction de masse mais tout aussi paradoxalement signe de l'authenticité, de la rareté. La planche originale possède un statut ambigu qui rend complexe sa mise en exposition.

Dans l'article *Exposer la BD*, Stéphane Beaujean montre la difficulté d'exposer la bande dessinée. Une planche de bande dessinée fait partie d'un ensemble, au même titre que la page d'un livre. Dissocier une planche de son ensemble pour l'admirer seule c'est

---

<sup>23</sup> LASSALLE (Ambroise). 2009. « Trois regards sur un art ». p. 11. In : *La bande dessinée, son histoire et ses maîtres*, p. 11-10. Paris : Skira Flammarion / Cité Internationale de la bande dessinée et de l'image.

<sup>24</sup> BEAUJEAN (Stéphane). 2014. « Exposer la BD ». p. 130. In : *Art Magazine, Hors-série N°02, Art & BD, Janvier 2014*, p. 130-134

<sup>25</sup> BENJAMIN (Walter).1936. *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*. Paris.

nier son caractère narratif, nier le fait qu'elle soit partie d'un tout et donc nier sa nature. Se pose donc le problème de faire le choix d'exposer l'ensemble d'un album pour de ne pas rompre son caractère narratif ou bien plusieurs planches disparates afin d'en montrer la dimension graphique. L'un ou l'autre de ces choix possède ses inconvénients et ses avantages. Christian Rosset également revient sur les difficultés d'« accrocher » une planche de bande dessinée au sein de son entretien *Arrêter le temps*<sup>26</sup>, « Lorsqu'on se trouve face à une planche, une affiche, un dessin, ou n'importe quelle image de bande dessinée, le regard est partagé entre le désir de jouir du pur présent (...) et l'envie de détailler l'image en l'explorant en tous sens (...). Mais il me semble que les consommateurs de bande dessinée s'ouvrent rarement à une lecture «pure» du dessin. C'est une éducation qui ne leur a pas été donnée (...). Donc ce que je trouve le plus intéressant dans les expositions de bande dessinée, c'est quand le dispositif d'accrochage incite le visiteur à dépasser ses préjugés, ses habitudes, et accepter de se laisser surprendre par la puissance de sidération de ce qui lui est montré. Il faut donc penser une autre mesure du temps pour permettre une libre traversée de l'espace, avec des arrêts, des reprises, des ralentissements, des accélérations, sans qu'aucun autre battement que celui du cœur n'impose un tempo à la visite. ».

À ce problème de narration / illustration vient également s'ajouter celui, prosaïque, de la nature de l'objet. Dans l'article *Comment montrer la bande dessinée ?*<sup>27</sup> Thierry Bellefroid reproche le recours trop récurrent à l'exposition verticale de planches de bande dessinée. Elle est pensée, créée, conçue afin d'être lue de manière horizontale / inclinée selon la position du lecteur et les expositions ont tendances à couper ce rapport à la lecture. Christian Rosset<sup>28</sup> abonde dans ce sens « On lit ces planches imprimées le plus souvent chez soi, assis ou allongé ; on baisse les yeux ; on tourne les pages au fil de la lecture et le regard suit docilement ce mouvement. Alors que, dans l'espace d'une galerie, d'un musée, le visiteur se tient debout, le regard quasi-perpendiculaire à l'image présentée verticalement sur le mur (...). ». Groensteen, dans l'ouvrage *Un objet culturel non identifié*<sup>29</sup>, pose cette question : « exposer des planches originales de bande dessinée, est-ce mimer la peinture et donc renier la spécificité du média, sortir abusivement de son domaine propre, qui est celui de l'imprimé, du livre, de la presse ? ».

---

<sup>26</sup> ROSSET (Christian). 2015. « Arrêter le temps ». p. 94-95. In : *Eclaircies sur le terrain vague, mise à nu*, p. 87-95. Paris : L'Association

<sup>27</sup> BELLEFROID (Thierry). 2015. « Comment montrer la bande dessinée ». In : *L'Age d'or de la bande dessinée belge – La collection du Musée des Beaux-Arts de Liège*. p.41-56. Les Impressions Nouvelles.

<sup>28</sup> ROSSET (Christian). *op. cit.*, p.88.

<sup>29</sup> GROENSTEEN (Thierry). 2006. *Un objet culturel non identifié*. p. 154. Editions de l'AN 2



La bande dessinée semble donc être un objet se prêtant difficilement à l'exercice de la mise en exposition.

### C. L'exposition de la bande dessinée : de nombreuses pratiques

---

Dans l'article *Comment montrer la bande dessinée*<sup>30</sup> Thierry Bellefroid effectue un rapide historique des expositions de bande dessinée. Les premières expositions ont eu pour objectif la légitimation du 9<sup>ème</sup> art (notamment la « première » exposition dans le domaine, *Bande dessinée et Figuration narrative* ayant eu lieu en 1967 dans un pavillon du Musée du Louvre), démontrer ses qualités graphiques par le biais d'agrandissement des cases et de mise en avant de l'aspect graphique au risque de dénaturer le médium et passer outre son caractère narratif. Pour Thierry Groesteen, qui se confie dans l'ouvrage *L'Age d'or de la bande dessinée belge*<sup>31</sup>, la mise en avant de la composante graphique au détriment de la narration n'est pas un problème. Les personnes voulant véritablement *lire* la bande dessinée ne le feront pas dans le cadre d'une exposition.

Plus tard est apparu la tendance de l'exposition en trois dimensions. Ce genre d'exposition a pour objectif de recréer l'univers graphique de la bande dessinée en passant par la reproduction parfois intégrale des « décors » de l'univers de l'intrigue. La planche de bande dessinée n'est plus le cœur de l'exposition qui tend à devenir une véritable expérience sensorielle pour le visiteur. Cette tendance s'explique par l'intervention d'un nouvel acteur au sein des expositions de bande dessinée, le scénographe, comme l'explique Julien Baudry dans l'article *Le triomphe de la scénographie en trois dimensions*<sup>32</sup>. L'exemple de l'exposition *Le Musée des Ombres*, reprenant l'univers graphique de la série *Les Cités Obscures* de Schuiten et Peeters en est une des rares réussites. Schuiten revient sur son expérience pour *Le Musée des Ombres* : « il y avait des moments réussis et d'autres qui pouvaient nous rapprocher du parc d'attraction. Une démarche de ce type est toujours à double tranchant. »<sup>33</sup>. Thierry Groesteen nomme ce type d'exposition l'« exposition spectacle » qui exhause le « *pouvoir démiurgique, sa propension à (...) projeter dans des*

---

<sup>30</sup> BELLEFROID (Thierry). 2015. « Comment montrer la bande dessinée ». In : *L'Age d'or de la bande dessinée belge – La collection du Musée des Beaux-Arts de Liège*. p.41-56. Les Impressions Nouvelles.

<sup>31</sup> BELLEFROID (Thierry). 2015. *L'Age d'or de la bande dessinée belge – La collection du Musée des Beaux-Arts de Liège*. p. 42. Les Impressions Nouvelles.

<sup>32</sup> BAUDRY (Julien). 2011. «Le triomphe de la scénographie en trois dimensions ». In : *Phylacterieum, Réflexions sur la bande dessinée* [En ligne], mis en ligne le 3 mai 2011, dernière consultation le 31 août 2015. URL : <http://www.phylacterieum.fr/?p=1130>

<sup>33</sup> BELLEFROID (Thierry). 2015. *L'Age d'or de la bande dessinée belge – La collection du Musée des Beaux-Arts de Liège*. p. 43. Les Impressions Nouvelles.

*mondes*»<sup>34</sup> de la bande dessinée. L'exposition-spectacle montre à quel point l'exposition ou la lecture de la bande dessinée sont des modes d'appropriation différents du médium à l'image de ce que cela peut être pour le cinéma, autre art hybride compilant images animées et son.

Dans ce contexte il est intéressant d'observer le travail de l'atelier de scénographie Lucie Lom à l'origine d'un grand nombre d'exposition de bande dessinée de ce type : « Nous revendiquons la scénographie comme acte de création et moyen d'expression au même titre que la mise en scène d'un texte de théâtre ou d'un opéra »<sup>35</sup>. Marc-Antoine Mathieu, un des co-fondateur de l'atelier et auteur de bande dessinée, revient sur la difficulté d'exposer le 9<sup>ème</sup> art : « La bande dessinée n'a pas vocation d'être exposée mais d'être lue. Une exposition de planches se fait donc d'emblée dans un contexte d'une lecture autre de l'œuvre. La scénographie peut compléter, aider, voire porter cette seconde lecture. Mais la difficulté est de faire juste ce qu'il faut pour que le regard, l'esprit du visiteur reste libre et disponible pour l'œuvre. »<sup>36</sup>. Pour d'autres auteurs, comme c'est le cas de Alain Berland dans son article *Peut-on exposer la bande dessinée ?*<sup>37</sup>, il y a le risque de tomber dans une certaine sorte de Disneylandisation de la bande dessinée. En cherchant à créer une scénographie recréant l'univers d'une planche, avec des reconstitutions d'objets on relègue la planche, l'œuvre au rang d'élément de décor.

Actuellement la tendance est à l'exposition de l'intégralité d'une histoire comme le cas du second volume de Maus de Art Spiegelman en 2012 durant l'exposition *Co-Mix*. La scénographie a privilégié l'accrochage de l'intégralité des planches du second volume encadrées en dessus et en dessous par des croquis, des esquisses, et des manuscrits permettant de donner une vision critique du travail de l'auteur. Cependant cette façon d'exposer la bande dessinée peut parfois se révéler vide de sens et plus concrètement nécessite des moyens logistiques importants (espace...). La mise en exposition de la bande dessinée va varier en fonction de ce que l'on cherche à montrer au public.

Au-delà des considérations scénographiques on peut déterminer l'exposition de bande dessinée par son contenu. On distingue alors deux types d'expositions tout comme on le fait pour la peinture ou bien l'art contemporain : monographiques et thématiques. Les expositions monographiques selon Thierry Bellefroid sont les plus complexes à mettre

---

<sup>34</sup> GROENSTEEN (Thierry). 2006. *Un objet culturel non identifié*. p. 163. Editions de l'AN 2

<sup>35</sup> BEAUJEAN (Stéphane). 2014. « La scénographie de BD : un éloge de l'ombre. » p. 133. In : *Art Magazine, Hors-série N°02, Art & BD, Janvier 2014*, p. 133

<sup>36</sup> BEAUJEAN (Stéphane). *op. cit.* p.133.

<sup>37</sup> BERLAND (Alain). 2010. « Peut-on exposer la bande dessinée ? ». In : *Art & BD, Art : Le Havre*.

en place « on tombe facilement dans les pièges d'une scénographie redondante »<sup>38</sup>. Les expositions thématiques quant à elles permettent de penser une autre scénographie et notamment de confronter la bande dessinée à d'autres arts. Au musée de la bande dessinée d'Angoulême c'est une approche historique qui est favorisée permettant d'admirer avant tout l'évolution graphique du 9<sup>ème</sup> art au fil du temps. Une exposition thématique a cependant moins propension à mettre en valeur les objets exposés qu'à explorer un thème comme l'explique Marc-Antoine Mathieu «On met des thèmes en scène, pas nécessairement une œuvre. »<sup>39</sup> à propos de l'exposition *Nocturnes : le rêve dans la bande dessinée*.

« Et si tout cela ne servait qu'à revenir au livre ? »<sup>40</sup> s'interroge François Schuiten...

---

<sup>38</sup> BELLEFROID (Thierry). 2015. L'Age d'or de la bande dessinée belge – La collection du Musée des Beaux-Arts de Liège. p. 47. Les Impressions Nouvelles.

<sup>39</sup> BELLEFROID (Thierry). *op. cit.* p.47.

<sup>40</sup> BELLEFROID (Thierry). *op. cit.* p.48.

# ***PARTIE 2 : Entre artification et exposition, quelle approche et quelle méthodologie adopter pour analyser la bande dessinée ?***

---

## **I. Légitimation, institutionnalisation, artification : quel angle d'étude privilégier ?**

Avant d'en arriver à cette problématique claire et centrée sur l'artification et l'exposition il m'a fallu longuement tâtonner pour sortir des questions quelque peu convenues du domaine de la bande dessinée.

### **Question en février 2014**

« Quelle image l'Institution officielle de la Bande Dessinée, donne-t-elle du 9ème art ? »

Voici donc une des premières questions que j'ai formulées pour ma problématique. Cependant le terme d'*image* ne paraît pas suffisamment approprié. Elle permet de montrer ma volonté d'étudier par le prisme de la Cité la représentation donnée de la bande dessinée. Je ne mentionne pas les termes de légitimation ou d'artification mais ils sont présents dans ma manière d'envisager le développement de mon travail.

### **Question en mars 2014**

« Quelle représentation l'Institution officielle de la Bande Dessinée, donne-t-elle du 9ème art : entre artification et légitimation? »

Avec cette question j'introduis la dimension de *représentation* à la place de l'image. Le terme représentation me permet de prendre en compte plusieurs éléments dans la construction d'une certaine image de la bande dessinée. Ce terme me permet de m'intéresser à la fois aux aspects visuels mais aussi aux aspects textuels qui participent à la création de cette représentation. Je peux tenir compte de l'ensemble du discours développé par l'institution au travers de différents éléments : Contenu de l'exposition, Architecture du bâtiment, Supports de communication, Publications.

Cette question introduit les notions d'*artification* et de *légitimation*. En effet ce sont deux notions que j'ai l'intention de traiter dans mon travail de recherche, elles sont indissociables au cas de la bande dessinée. Le domaine étant sujet à polémique au niveau de sa légitimité et de sa considération en tant qu'art. Je projette d'étudier ces deux phénomènes à travers l'institutionnalisation de la bande dessinée au sein de la Cité.

### Question en juin 2014

**« En quoi les dispositifs de mise en exposition et de communication de la Cité participent à la légitimation de la bande dessinée ? »**

Suite à de nombreuses discussions autour de ma problématique de recherche il s'est avéré que la question de la légitimation était toujours sous-jacente. En cherchant à montrer les représentations données par la Cité Internationale de la bande dessinée j'allais toujours en revenir au même point : elle adopte un discours légitimant. C'est d'ailleurs inhérent à tout appareil de l'Etat, une Institution publique doit présenter des connaissances dignes d'intérêt et en un sens légitimes. Il semble ainsi plus pertinent d'intégrer cette dimension directement à ma problématique afin d'étudier le processus permettant la légitimation du discours adopté par la Cité. Cela me permettra de caractériser le processus mis en place par l'institution.

Je vais m'intéresser au discours tenu par la Cité : quelles sont les représentations de la bande dessinée qu'elle souhaite véhiculer, quels sont les termes qu'elle va utiliser pour désigner les différents éléments de son domaine ? Œuvre ou planche ? Artiste ou auteur ? Art ou domaine ? BD ou bande dessinée ? Quels éléments va-t-elle mettre en avant ?

Il sera aussi révélateur d'étudier, au sein du Musée de la bande dessinée, la mise en exposition choisie. Comme nous avons pu le voir précédemment, la mise en exposition de la bande dessinée est assez problématique et comporte plusieurs « écoles ». Les choix faits par la Cité seront révélateurs de la volonté de légitimer le 9<sup>ème</sup> art. L'étude de la scénographie choisie me permettra aussi de m'intéresser à la représentation de la BD construite et médiatisée à travers le discours de la Cité. Quels sont les choix entrepris par la Cité, quels objets décide-t-elle de montrer, de légitimer ?

De nouveaux termes font ainsi leur apparition dans ma question de recherche. Notamment le terme *dispositif*. Je vais essayer de décrypter et décortiquer la manière dont La Cité va légitimer le 9<sup>ème</sup> art, ce qui dans son discours va être marqueur. Ce terme de *dispositif* va englober tout ce qui au sein de la Cité permet d'avoir un discours légitimant, il va donc intégrer l'ensemble des éléments de mon corpus. Il faut distinguer la bande

dessinée comme produit culturel de la bande dessinée comme pratique culturelle. La première s'intéresse à l'objet BD, ce qui la constitue (album, planche, scénario...) alors que la seconde aux pratiques qui l'entoure (festivals, expositions, musées, associations...). Au sein de ce travail de recherche ces deux aspects de la bande dessinée vont être étudiés.

Grâce au voyage entrepris en janvier à la Cité Internationale j'ai pu déjà observer quelques éléments montrant la volonté de l'institution de légitimer le 9<sup>ème</sup> art. Le Salon, un des espaces du musée de la bande dessinée a été un des exemples le plus frappant. Cet espace propose une approche esthétique de la bande dessinée. On y retrouve des planches exposées à la verticale et encadrées comme des peintures. Elles sont accompagnées de cartels. La mise en exposition reprend les codes du musée des Beaux-Arts, on a l'impression d'être face à des œuvres d'art. L'objectif de cette salle est de présenter les différents « mouvements » caractérisant l'esthétique de la bande dessinée à l'image de l'histoire de la peinture.

### Question actuelle

**« En quoi la mise en exposition de la Cité participe à l'artification de la bande dessinée ? »**

Au fil de mes recherches je me suis rendue compte à quel point le concept d'artification était central dans mon sujet de recherche. J'ai longuement hésité avec les concepts de légitimation et d'institutionnalisation. Ce sont des concepts qui, dans le cas de la bande dessinée, sont devenus des faits avérés. L'institutionnalisation, par le fait même de l'existence de la CIBDI, n'est plus à démontrer. De même la légitimation de la bande dessinée, si elle peut paraître parfois partiellement aboutie, n'en reste pas moins assurée. C'est donc le concept de l'artification, le *passage à l'art* de la bande dessinée au sein de son institution officielle en France qui va retenir mon attention. Je m'intéresse à la manière dont la Cité transforme la bande dessinée en objet d'art, comment elle envisage les rituels, les passages obligés et les transformations d'un objet en objet d'art au sein de ses murs. Et pour observer ce *passage à l'art* au sein du Musée de la bande dessinée j'ai choisi de me focaliser sur la mise en exposition du 9<sup>ème</sup> art.

## II. Artification, muséalisation, exposition : trois concepts pour étudier le 9ème art

Le concept central de mon travail sera celui de l'artification, je vais m'intéresser au processus d'artification mis en place par la Cité par le biais de la mise en exposition de la bande dessinée. C'est un concept qui a été créé et développé au sein de l'ouvrage *De l'artification – Enquête sur un passage à l'art* par Nathalie Heinich et Roberta Shapiro. Je vais observer le *passage à l'art* de la bande dessinée au sein de la mise en exposition de la Cité. L'exposition est le deuxième concept important de mon travail de recherche car c'est au sein de l'exposition de la bande dessinée que je vais observer le passage à l'art de celle-ci. Enfin la muséalisation est le troisième cadre de cette recherche permettant de lui donner un contexte spatial car ce passage à l'art s'effectue au sein d'un musée ce qui est également porteur de sens de par le changement de statut que cela opère sur l'objet bande dessinée.

### A. Artification

---

Ce concept a été inventé et développé par deux scientifiques, Roberta Shapiro et Nathalie Heinich au sein de leur ouvrage *De l'artification. Enquêtes sur le passage à l'art*. L'artification désigne « la transformation du non-art en art, résultat d'un travail complexe qui engendre un changement de statut des personnes, des objets, des représentations et des activités »<sup>41</sup>. Elle repose sur des changements symboliques mais également concrets en modifiant le contenu, la forme de l'activité mais aussi par l'importation d'objets nouveaux, la création d'institution, la transformation des qualités physiques des personnes, etc. C'est un processus pouvant s'appliquer à un très grand nombre de domaines. Les frontières entre l'art et le *non-art* peuvent être parfois très minces ce qui est d'ailleurs le cas pour tout ce qui concerne l'artisanat, le patrimoine, les spectacles, le mouvement, les objets techniques et les technologies ou bien encore la gastronomie. L'artification repose sur un présupposé de base qui consiste à s'appuyer sur notre croyance en la valeur supérieure de l'art. Deux conditions expliquent l'explosion de ce phénomène dans notre société actuelle. La valorisation de l'activité comme pouvant devenir un art ainsi que la multiplication des institutions permettant la légitimation (comme c'est le cas

---

<sup>41</sup> HEINICH (Nathalie) et SHAPIRO (Roberta). (dir.). 2012. *De l'artification. Enquêtes sur le passage à l'art*. p.20. Paris : EHESS, coll. « Cas de figure ».

pour la bande dessinée et la Cité Internationale de la bande dessinée et de l'image, instance légitimante par excellence).

La différence est faite avec le concept de légitimation ayant pour problématique principale l'élévation sur une échelle hiérarchique par le classement des différentes pratiques artistiques. La légitimité artistique possède une démarche classificatoire créant des gradations de valeur à l'intérieur du monde de l'art. Le concept de l'artification se situe avant celui de la légitimation. Il a pour objectif principal la compréhension de la genèse de l'objet d'art / de l'activité artistique et de ses conditions d'existence. L'artification procède par une démarche de qualification / identification des pratiques, des personnes à un nouvel univers alors que la légitimation procède de l'évaluation de la pratique au sein même de l'univers de l'art par rapport aux autres arts.

Les deux auteures ont définis les indicateurs de l'artification. Elles ont établis quatre types d'indicateurs différents, tous issus du vocabulaire de l'action afin de mettre en avant la concrétude du concept observé. Ainsi nous pourrions parler des *secteurs* de l'artification, de ses *opérateurs* et également de ses *acteurs*.

## Secteurs

Les secteurs de l'artification sont très nombreux car elle peut survenir dans un très grand nombre de domaines différents de la vie quotidienne. On peut donc citer l'artisanat, l'industrie, le loisir et le divertissement, le sport, la technique, la science, le religieux, les sphères politiques et de la vie quotidienne. L'artification va de pair avec les pratiques favorisant l'identification de ses auteurs, l'émergence d'un discours théorique et une sorte d'injonction à l'originalité. Elle passe par l'élévation sociale de ses producteurs/consommateurs. Elle fonctionne avec l'esthétisation, la professionnalisation et l'individualisation. On remarque ainsi la très grande diversité de domaines au sein desquels elle interfère. L'artification est un phénomène puissant et diversifié.

## Opérateurs

Les opérateurs nous permettent d'analyser concrètement comment opère le concept d'artification. Ils sont les indices de l'artification, on les retrouve presque systématiquement. Tout comme les secteurs ils sont de plusieurs ordres différents :



Opérateurs	Effets
Terminologiques	Invention d'un champ lexical nouveau
Cognitifs	Apparition de modalités de classement, d'organisation
Juridique	Encadrement / protection de la pratique et de l'auteur
Spatial	Décontextualisation spatiale
Institutionnel	Création d'une institution officialisant la pratique
Marchand	Introduction dans le marché de l'art, dans un circuit de vente
Editorial	Publication d'articles, de livres, de catalogues sur le sujet
Médiatique	Identification et conservation par la déclinaison de l'objet sur plusieurs supports
Pratique	Changement de support, de matériel pour un rapport plus esthétique de la pratique
Discursif et esthétique	Introduction de commentaires, critiques et interprétations
Sémiotique	Individualisation de l'objet, ex : la signature

## Acteurs

Pour ce qui est de la définition des acteurs de l'artification les deux auteures se sont inspirées des travaux d'Alan Bowness, et de ses « quatre cercles de la reconnaissance »<sup>42</sup>. Les premiers artificateurs sont les producteurs eux-mêmes et leur profonde revendication à l'appartenance au monde de l'art. Cette revendication ne devient réelle qu'avec l'intervention du second « cercle » qui permet la véritable construction d'un champ. Ce sont là les marchands, les galeristes, les éditeurs et même les amateurs formant les « *initiés et initiateurs* ». Interviennent ensuite les critiques se spécialisant dans les différents domaines permettant la création de publications. Cela passe également par le biais des conservateurs d'expo, des commissaires. L'Etat joue aussi un rôle grâce aux subventions et aux structures qu'il est en mesure de créer. N'oublions pas non plus l'importance du corps enseignant et des chercheurs dans l'expansion d'un domaine. Ensemble ils forment la troisième étape. Le quatrième cercle de reconnaissance est celui de la consécration finale de l'artification. En atteignant ce niveau il ne fera plus de doute quant à l'aboutissement et la réussite de l'artification d'une pratique. Il s'agit bien entendu du grand public.

## Les états de l'artification

Comme tout processus, comme toute action l'artification peut se retrouver dans différents états inégalement aboutis. L'état le plus complet est celui que l'on peut appeler l'artification *entière et durable*. On y retrouve des domaines dont le statut n'a jamais été

---

<sup>42</sup> BOWNESS (Alain). 1989. *The Conditions of Success. How the Modern Artist Rises to Fame*. Londres : Thames and Hudson

discuté comme la littérature, la musique ou encore la danse. On peut presque parler ici de domaines vocationnels connaissant une certaine forme de sacralisation. On peut se retrouver face à des situations d'artification à *demi-stabilisés*. Dans ces cas le processus n'est pas abouti par manque de caractéristiques intrinsèques permettant l'artification complète. On peut citer l'exemple de l'architecture en perpétuel balancement entre la technique et l'art. Autre cas intéressant, les artifications dites *partielles* rassemblant les domaines dans lesquels une partie seulement de la production peut prétendre à l'artification ou bien lorsque qu'une seule partie du public reconnaît le domaine comme étant partie prenante du monde de l'art. L'artification en *voie d'accomplissement* et *in progress* rassemble les cas n'ayant pas complètement terminé leur processus ou n'ayant pas encore conquis le grand public, citons l'exemple de l'art brut. Reste pour terminer les cas d'artification *impossible*. Ils sont caractérisés par des domaines manquant de caractéristiques essentielles ou ayant un fonctionnement économique trop lointain du monde de l'art pour pouvoir prétendre y appartenir.

L'artification est donc un concept complexe impliquant de nombreux paramètres : secteurs, opérateurs, acteurs ainsi que des états différents. Elle a des nombreuses conséquences sur les « *objets* » sur lesquels elle agit. L'artification permet la légitimation, concept qui reste indissociable du processus. On voit également apparaître une autonomisation de l'activité qui ne dépend plus du regard extérieur et gagne en indépendance. Inhérente au concept de l'art vient inévitablement la notion de beauté, de l'esthétique. L'entrée dans ce monde amène une raréfaction de la production mais également une authentification de la pratique tout cela passe au travers de l'individualisation de l'auteur apposant sa signature. On ne peut donc que remarquer la complexité du concept d'artification et le grand nombre de changements qu'il opère au sein d'une pratique. Le passage à l'art comme véritable transformation.

## B. Muséalisation

---

Selon la définition donnée par l'ouvrage *Concepts clés de muséologie*, la muséalisation « désigne la mise au musée (...) la transformation en une sorte de musée d'un foyer de vie (...). »<sup>43</sup>. La muséalisation extrait un objet de son contexte afin de le transformer en témoin d'une réalité. Concrètement elle explique comment le statut d'un

---

<sup>43</sup> DESVALLEES (André), MAIRESSE (François). 2011. *Concepts clés de muséologie*. p.48-50. Paris : Armand Colin.

objet change une fois qu'il est exposé au sein d'un musée. L'objet change alors de statut, il représente une réalité, il livre un témoignage et il acquiert une réalité scientifique. Les objets ayant subis une muséalisation peuvent être appelés des *muséalies*. L'objet fait ainsi partie de l'activité scientifique. On distingue deux types de musée, le *musée-laboratoire* et le *musée-temple*, la muséalisation s'inscrit au sein du *musée-laboratoire*. C'est l'étude objective de l'objet, l'observation, plutôt que la contemplation, spécifique au domaine scientifique. Derrière ce concept se trouve la volonté de générer de nouvelles connaissances. La muséalie est considérée comme étant un document représentatif de la réalité qu'elle constituait avant son entrée au musée. Ainsi il est véritablement intéressant d'étudier le processus de muséalisation qui a lieu au sein du Musée de la bande dessinée avec les albums qui sont exposés. Quels statuts ont-ils à présent ? L'article de l'ouvrage *Concepts clés de muséologie* associe la patrimonialisation et la muséalisation. Selon lui la première participe de la seconde mais ne l'englobe pas totalement. Tout ce qui a été muséalisé est patrimonialisé mais l'inverse n'est pas vrai.

Ces questions sont proches des questions d'artification et d'exposition. En effet la muséalisation est souvent une étape de ces deux concepts.

## C. Exposition

---

La mise en exposition est un des dispositifs qu'il sera essentiel d'étudier au sein de la Cité et plus précisément du Musée de la bande dessinée.

André Desvallées et François Mairesse donnent trois définitions du concept d'exposition au sein de *Concepts clés de muséologie*<sup>44</sup> :

- l'exposition en tant que contenant ou lieu définie par ses créateurs, sa localisation, ses utilisateurs.
- l'exposition comme résultat de l'action d'exposer participant aux missions de communication et de présentation du patrimoine des musées.
- l'exposition comme système de communication composé de « *l'ensemble des choses exposées* », les expôts.

---

<sup>44</sup> DESVALLEES (André), MAIRESSE (François). 2011. *Concepts clés de muséologie*. Paris : Armand Colin.

Elle a largement été étudiée par Jean Davallon dans son ouvrage *L'Exposition à l'œuvre : Stratégies de communication et médiation symbolique*<sup>45</sup>. Il définit l'exposition comme étant un mode de réception des objets qu'elle expose, elle donne un point de vue particulier sur le sujet exposé. Il l'assimile à un média dans sa manière de présenter un sujet et d'en donner un angle d'analyse. Toute exposition possède un message à transmettre, un projet particulier et se distingue des autres par la spécificité de ceux-ci. La mise en exposition résulte d'un ensemble d'opérations techniques. Il est possible d'analyser une exposition selon deux aspects : le premier, ce qui la constitue et le second ce qu'elle communique au visiteur. L'exposition est donc un « dispositif résultant d'un agencement de choses dans un espace avec l'intention (constitutive) de rendre celles-ci accessibles à des sujets sociaux ». D'un point de vue sémiotique l'exposition est caractérisée par la diversité des éléments qui la composent, elle peut autant faire intervenir du texte que de la vidéo, du son, de la lumière, des objets et de ce fait est un média unique. L'exposition est une construction conceptuelle.

Dans leur ouvrage *La Muséologie – Histoire, développements, enjeux actuels* André Gob et Noémie Drouguet parlent d'un langage propre à l'exposition constitué d'éléments verbaux et non verbaux pouvant être visuels, auditifs, olfactifs, tactiles. C'est l'ensemble de ces éléments qui fait sens et qui forme alors un langage. Ces objets sont baptisés *expôts* par André Desvallées : « Expôt : tout ce qui est ou peut être exposé, sans distinction de nature, qu'il s'agisse d'original ou de reproduction, d'objet à deux ou trois dimensions, d'objet d'art ou d'objet utilitaire, de statue, de peinture, de gravure, d'outil, de machine, de modèle, de photo... »<sup>46</sup>.

Dans leur ouvrage *L'exposition, théorie et pratique* C. Merleau-Ponty et Ezrati définissent les fonctions de l'exposition. L'exposition est porteuse d'idéologie. Elle permet « l'expression d'une identité culturelle, témoignage d'une époque et d'un milieu social, des tendances culturelles et artistiques »<sup>47</sup>. Elle a aussi pour fonction de faire connaître le patrimoine à l'image des lieux dans lesquels elle est le plus souvent présentée, les musées. Enfin elle sert de support de communication pour les institutions dans lesquelles elle a lieu, notamment les expositions temporaires qui témoignent du dynamisme des institutions.

---

<sup>45</sup> DAVALLON (Jean). 1999. *L'Exposition à l'œuvre : Stratégies de communication et médiation symbolique*. Paris : L'Harmattan.

<sup>46</sup> DESVALLEES (André). 1976. « Les Galeries du Musée national des Arts et Traditions populaires : leçon d'une expérience muséologique ». In : *Musées et Collections publiques de France*, p.5-37.

<sup>47</sup> MERLEAU-PONTY (Claire) & EZRATY (Jean-Jaques). 2005. *L'exposition, théorie et pratique*. Paris : L'Harmattan

Ils définissent également l'exposition comme une « forme d'expression culturelle, un système de communication de la culture à travers des objets ». A l'inverse de Jean Davallon qui la définit comme un média, pour Merleau-Ponty et Ezrati l'exposition, par l'association unique qu'elle crée entre les expôts la constituant, « *tient son propre discours* ». L'exposition transmet un message au public en s'adressant soit à son intelligence soit à ses émotions. Elle est une activité intellectuelle, elle doit interroger, provoquer la curiosité du public et susciter le plaisir de la découverte, elle est un lieu d'enrichissement.

Ils établissent une typologie d'exposition inspirée par Jean Davallon :

**Exposition d'objet :** met l'accent sur le face à face entre le visiteur et l'objet. L'objet est au centre des préoccupations.

**Exposition de savoir :** établit une communication entre le visiteur et l'objet afin de transmettre des informations, un message scientifique.

**Exposition de point de vue :** privilégie l'interprétation scénographique.

**Muséologie de la rupture :** susciter / provoquer l'esprit critique du visiteur

Ils définissent également 3 acteurs de l'exposition :

**Les objets :** coupés de leurs fonctions initiales, décontextualisés par leur entrée dans une exposition (cf muséalisation), ils changent de signification, de nature et de fonction. Ils sont dorénavant porteurs de messages influencés par l'environnement.

**Le concepteur :** souhaite faire passer un message avec des objectifs qui peuvent être différents = amuser, divertir, faire comprendre / connaître, éduquer...

**Le public :** est le récepteur du message et la principale préoccupation des commissaires d'expositions car ils sont à la fois l'objectif et les destinataires mais également ceux qui vont permettre la rentabilité de l'exposition. On peut définir plusieurs catégories de public : local, touristique, spécialisé, familial, scolaire

L'exposition permet de faire le lien entre l'ensemble des concepts de mon travail de recherche. Elle rejoint le concept de dispositif puisqu'elle en est un, constitué d'objets variés. Au cœur de l'exposition, il va être intéressant d'analyser de quelle manière les processus de légitimation et d'artification vont être mis en place. En tant qu'outil de communication elle permet également de montrer les représentations de la bande dessinée diffusées par la Cité. De plus l'exposition est caractéristique de la muséalisation puisqu'elle en est un des résultats.

### III. Un terrain de prédilection : la Cité Internationale de la bande dessinée et de l'image

Le terrain que j'ai choisi est la Cité Internationale de la bande dessinée et de l'image de Angoulême, il est indissociable de mon travail de recherche. Ayant la volonté d'étudier le passage à l'art de la bande dessinée au sein de son institution officielle il s'est avéré qu'en France seule la Cité tient ce rôle d'instance représentative.

La Cité est, en France, l'institution représentant au mieux la bande dessinée. Créée le 1<sup>er</sup> janvier 2008, établissement public de coopération culturelle (EPCC) à caractère industriel et commercial (EPIC), elle a été créée et est administrée et financée par le Département de la Charente, l'Etat (ministère de la Culture et de la Communication), la Ville d'Angoulême et la Région Poitou-Charentes. Elle est actuellement répartie et constituée de trois sites : la maison des auteurs, le vaisseau Moebius ainsi que le musée de la bande dessinée. Elle est donc composée d'un musée, de deux bibliothèques, d'un centre de documentation, d'une résidence et d'une librairie spécialisée. La Cité constitue le volet culturel du dispositif déployé en Charente pour la conservation, la diffusion, l'étude, la promotion et l'aide à la création en matière de bande dessinée et d'image. Elle a, en tant qu'institution publique, un devoir de service et d'intérêt général. Elle se targue aujourd'hui d'être devenue la référence française en matière de bande dessinée en accueillant auteurs, chercheurs et amateurs du monde entier et en exportant savoir et savoir-faire. Le choix de la Cité Internationale comme terrain d'étude tombe sous le sens au vu de ma question de recherche. C'est un lieu intéressant qui célèbre la bande dessinée de nombreuses manières différentes. Elle est un espace de création, de sauvegarde et de soutien au monde de la BD. Elle dispose du « *plus grand fond de planches originales d'Europe* ». Avec l'ensemble de ses espaces dédiés au 9<sup>ème</sup> art, la Cité forme un pôle de création dédié à la bande dessinée.

Dans l'ouvrage *Un objet culturel non identifié* Thierry Groensteen, historien et théoricien de la bande dessinée, ancien directeur du Musée de la Bande Dessinée d'Angoulême revient sur la création de la Cité. Il en décrit deux handicaps structurels importants : le manque de précision du projet global de la Cité et sa localisation en Charente. Une troisième difficulté est apparue à son ouverture, le manque de fonds constituant la collection du Musée, Groensteen est donc devenu responsable de la politique d'acquisition des œuvres pendant plusieurs années. « L'équipe du CNBDI défendait l'idée que la bande dessinée devait être abordée comme un art à part entière, dont,

inévitablement, la présentation des œuvres originales valoriserait particulièrement la composante graphique (ce que la consultation des œuvres imprimées, à la bibliothèque, avait vocation à compléter et rééquilibrer). Pour la Direction des Musées de France, la valeur artistique de la bande dessinée était secondaire et loin d'être avérée. Le musée devait plutôt se donner pour ambition de mettre en évidence les dimensions ethnographiques et sociologiques du « phénomène BD »<sup>48</sup>.

La ville d'Angoulême regroupe deux institutions majeures de la bande dessinée : la Cité et le Festival International de la Bande Dessinée ayant lieu tous les ans depuis bientôt 43 ans. À l'inverse de ce que j'ai pu croire pendant longtemps les deux entités n'entretiennent aucun lien particulier bien au contraire les relations entre la Cité et le Festival sont historiquement hostiles. Thierry Groensteen revient sur cette relation tumultueuse : « Elles ont, l'une et l'autre, la bande dessinée pour objet. Entre une équipe tournée vers l'organisation d'un événement ponctuel et une autre poursuivant des missions patrimoniales inscrites dans la durée, une coopération intelligente paraissait possible, plutôt qu'une hostilité sourde et une rivalité sournoise. C'est pourtant ce triste état d'esprit qui prévaut depuis maintenant quinze ans – en dépit des protestations d'amitié récurrentes au plus haut niveau, qui ne sont destinés qu'à amuser la galerie. »<sup>49</sup>. Il me semblait important de connaître le contexte d'activité de mon terrain de recherche c'est pourquoi il fait l'objet d'une analyse plus approfondie située en annexe (cf annexe 4).

En ce qui concerne mon corpus d'étude j'ai orienté mon choix sur le musée de la bande dessinée. Sachant que je m'intéresse à l'artification par l'exposition de la bande dessinée l'étude de la mise en exposition au sein du musée de la bande dessinée cadre bien avec mon objectif de recherche. Composé de trois sections différentes : le parcours historique, l'atelier pour comprendre le processus de création en bande dessinée et le salon pour une approche esthétique du 9<sup>ème</sup> art, le musée propose différentes entrées complémentaires dans le monde de la bande dessinée. Je vais m'intéresser aux différents éléments constitutifs de la mise en exposition du musée pour y mettre en avant le passage à l'art de la bande dessinée : le contenu de l'exposition, la structuration, les écrits la constituant, la scénographie, les expôts. Je vais également pouvoir m'appuyer sur les publications de la Cité et notamment distinguer les auteurs, les thèmes, le format qui sont autant de discours différents sur la Bande Dessinée estampillé et validé par la Cité.

---

<sup>48</sup> GROENSTEEN (Thierry). 2006. *Un objet culturel non identifié*. p. 142. Editions de l'AN 2

<sup>49</sup> GROENSTEEN (Thierry). *op. cit.* p. 149.

## IV. L'analyse de la mise en exposition par l'observation

L'observation est la méthode d'enquête convenant le mieux à l'analyse d'exposition c'est donc en toute logique que j'ai choisi cette méthode d'enquête pour aborder mon objet d'étude. J'ai fait appel à plusieurs techniques différentes afin de recueillir le maximum d'informations et d'obtenir une analyse intéressante.

### A. Une grille d'analyse pour observer le passage à l'art

---

Afin de mener à bien mon travail d'analyse de l'exposition du Musée de la bande dessinée j'ai créé une grille pour me guider dans mes observations. Je me suis aidée d'ouvrages théoriques sur l'exposition pour ajuster les différentes entrées de cette grille, et avoir en tête les principales composantes d'une exposition. J'ai sollicité deux ouvrages en particulier, *La Muséologie* de Gob et Drouguet<sup>50</sup> et *L'exposition, théorie et pratique* de Merleau-Ponty et Ezrati<sup>51</sup>. Ce sont tous deux des travaux traitant de la conception d'exposition, utilisés par les professionnels du domaine. Ils donnent ainsi les informations nécessaires et une méthode de travail adapté au montage d'exposition. À la lecture de ces ouvrages j'ai pu sélectionner l'ensemble des éléments intéressants à analyser dans la mise en exposition de la bande dessinée. L'objectif étant de répertorier dans la grille les principes muséographiques permettant l'observation de l'artification (pouvant être des opérateurs de celle-ci). J'ai pu aussi répertorier les codes de mise en exposition spécifiques au musée d'art afin d'y comparer la mise en exposition du Salon au sein de mon analyse.

J'ai ainsi choisi les différentes entrées de la grille en fonction des éléments de réponse qu'elles pourraient m'apporter sur l'artification en cours au sein de l'exposition. J'ai donc construit une grille composée de plusieurs thèmes. Un premier permettant d'analyser le contenu même de l'exposition : quels sujets sont traités ? L'exposition a-t-elle pour sujet la bande dessinée dans sa forme ou bien un thème permettant de rassembler plusieurs bandes dessinées différentes ? On retrouve également une partie sur la forme de l'exposition, quels dispositifs sont utilisés ? Quel type de mise en exposition ? Comment l'objet bande dessinée est mis en avant ? Une autre partie permet d'analyser l'objet exposé, sont-ce les planches

---

<sup>50</sup> GOB (André) & DROUGUET (Noémie). 2003. *La muséologie – Histoire, développement, enjeux actuels*. Paris : Armand Colin / VUEF

<sup>51</sup> MERLEAU-PONTY (Claire) & EZRATY (Jean-Jaques). 2005. *L'exposition, théorie et pratique*. Paris : L'Harmattan



originales ou bien l'album final ? Peut-on trouver des objets para-BD ou bien des outils liés à la pratique ? Enfin une dernière partie permet l'analyse des médiations mises en place au sein de l'exposition.

L'analyse du contenu de l'exposition me permettait de repérer des marqueurs d'artification au sein même du discours du musée, par exemple : la mise en avant de « *figures* » du 9<sup>ème</sup> art, la constitution d'une histoire de l'art de la bande dessinée au sein du parcours historique, la présentation des différentes « *écoles* » de bande dessinée au sein du Salon typique des musées d'art... En observant la structuration de l'exposition j'ai pu déterminer le type d'approche adopté par chacun des espaces du Musée, mais également la muséologie mise en place, tous deux corollaires au processus d'artification. La muséologie d'objet et l'approche artistique étant spécifiques aux musées d'art il était important de vérifier si le Musée en faisait usage. Les écrits de l'exposition, notamment les cartels au sein de l'espace du Salon ont pu être comparés aux cartels des musées d'art. L'analyse de la scénographie m'a permis d'observer la mise en exposition et les dispositifs impactant le processus d'artification : l'exposition des planches du Salon, encadrées et accrochées au mur n'ayant pas la même symbolique que celles du parcours historique dans des vitrines. Le choix, le nombre et le type d'expôts était également révélateur : l'exposition de planches originales seules dans le Salon, les objets para-BD du parcours historique enfermés dans des vitrines séparées sont révélateurs d'une démarche d'artification. Je me suis intéressée également au contenu de la médiation (fiche de salle, audioguide) afin d'y repérer un discours.

Cette grille d'analyse m'a permis d'observer le passage à l'art de la bande dessinée à chaque niveau de l'exposition.

# Critères

## Contenu de l'exposition

- Auteurs exposés
- Planches exposées : emblématiques du mouvement, historiques, les plus connues ?
- Type de bande dessinée : underground, grand public...
- Différenciation/présence du Comics/Manga
- Termes utilisés pour désigner la bande dessinée
- Termes utilisés pour désigner les auteurs
- Ton : pédagogique, scientifique, ludique...
- Niveaux de lecture (enfants/ adultes...)
- Rapport texte/image : différenciés, associés (mise en avant de l'illustration ou narration )
- Sujet de l'exposition : média en lui-même ou thème unificateur

## Structuration de l'exposition

- Type d'exposition : objet, savoir, point de vue
- Approche de l'exposition : artistique / scientifique / plurielle / théâtrale
- Structuration : thématique, chronologique, technique, écoles ou mouvements artistiques
- Parcours de l'exposition : linéaire, éclaté, étapes
- Espaces : compréhension, pour en savoir plus...

## Ecrits

- Cartels
- Textes de l'exposition
- Mise en forme
- L'environnement écrit : catalogue, guide, dépliant...

## Scénographie

- Type de mise en exposition (B-A, contemporain, sciences....)
- Dispositifs d'exposition : vitrine, accrochage
- Type d'accrochage : cimaise, socle, vitrine, cadre
- Type de vitrine : table, pupitre, murale, paysage, cube, hémisphérique
- Eclairage : nocturama, naturel zénithal/latéral, artificiel d'ambiance, ponctuel, vitrine

## Expôts

- Planches originales de bande dessinées ou reproductions
- Planches emblématiques
- Albums
- Quantités de planches originales / repro en fonction des salles (Musée d'art = peu / musée de science = bcp)
- Para-BD (produits dérivés, outils liés à la pratique)
- Autres (peintures, sculptures...)

## Médiation (contenus)

- Visite guidée
- Fiches de salle, livrets
- Audioguide

## B. Relevé photographique de la mise en exposition

Pour compléter les observations effectuées à l'aide de la grille d'observation j'ai effectué un relevé photographique de l'exposition du Musée. Le recours à la photographie s'effectue en toute logique dans un contexte d'observation. Dans le cadre de mon étude il m'a fallu demander au préalable une autorisation à la Cité car les clichés y sont

habituellement prohibés. Les photographies m'ont permis, en plus des observations effectuées, d'analyser concrètement le passage à l'art de la bande dessinée tout en l'illustrant. De manière plus factuelle l'utilisation d'un appareil photo m'a permis de garder une trace des observations et de faciliter mon analyse une fois rentrée de mon terrain d'étude. N'ayant pas la possibilité de me rendre une troisième fois sur place les clichés ont été des outils précieux me permettant de me remémorer les lieux et de n'omettre aucun détail.

### C. Analyse des opérateurs de l'artification et comparaison avec les musées d'art

---

Mon analyse est basée en grande partie sur les travaux de Nathalie Heinich et Roberta Shapiro au sein de l'ouvrage *De l'artification – Enquête sur un passage à l'art*<sup>52</sup>. Elles ont ensemble créé et défini l'artification, concept principal de mon étude me permettant d'observer le passage à l'art de la bande dessinée au sein de l'exposition du Musée. À chaque étape des entrées de la grille précédemment définie (contenu et structuration de l'exposition, écrits, scénographie, expôts, médiation) j'ai pu mettre en avant les différents opérateurs d'artification alors en cours.

Conjointement à l'étude de l'artification j'ai eu recours à l'analyse comparative entre l'exposition de l'espace Salon du Musée et les expositions d'art en général. Afin de pouvoir mener à bien cette comparaison, il m'a fallu dans un premier temps déterminer les codes d'exposition spécifiques à l'exposition d'art. N'ayant pas trouvé d'ouvrage traitant exclusivement de l'exposition d'art je me suis à nouveau basée sur les ouvrages *La Muséologie* de Gob et Drouguet et *L'exposition, théorie et pratique* de Merleau-Ponty et Ezrati. J'ai pu y trouver suffisamment d'informations pour pouvoir établir une typologie à laquelle j'ai ensuite pu comparer la mise en exposition du Salon.

---

<sup>52</sup> HEINICH (Nathalie) et SHAPIRO (Roberta). (dir.). 2012. *De l'artification. Enquêtes sur le passage à l'art*. Paris : EHESS, coll. « Cas de figure ».

## ***PARTIE 3 : Le passage à l'art de la bande dessinée par sa mise en exposition***

---

### **I. Un parcours scénographique global participant à l'artification de la bande dessinée**

Le musée de la Cité Internationale de la bande dessinée et de l'image d'Angoulême est composé de nombreux espaces qui ensemble donnent une vision de ce que peut être le 9<sup>ème</sup> art de nos jours. L'espace du Salon est celui m'ayant le plus interpellé et montrant de manière plus évidente l'artification en cours, il s'intègre dans un ensemble cohérent. On y retrouve le parcours historique jouant sur l'accumulation et donnant à voir une histoire de l'art de la bande dessinée, l'atelier qui décortique le 9<sup>ème</sup> art pour mettre en lumière sa technicité, ainsi que deux espaces dédiés à des expositions temporaires. Nous allons voir ici comment chacun de ces espaces participe à sa manière à l'artification de la bande dessinée au sein du Musée.

#### **A. L'Histoire de la bande dessinée : le parcours historique**

---

##### **Objectifs et approche**

Comme toutes les sections du musée le parcours historique est introduit par un texte de présentation : « le parcours historique (...) retrace les grandes étapes de l'évolution de la bande dessinée francophone et américaine depuis plus de 150 ans »<sup>53</sup>. L'objectif est ainsi clairement affiché : raconter et montrer l'histoire de la bande dessinée.

Selon la typologie d'exposition de Davallon nous sommes ici en présence d'une muséologie d'idée: « La muséologie d'idée n'élimine pas les objets comme on l'entend dire parfois (...). En revanche, l'usage, la nature et le statut des objets présentés dans

---

<sup>53</sup> Texte d'introduction du parcours historique

l'exposition y sont effectivement différents : objets de collection ou outils de présentation sont mis au service de l'idée. De ce que l'on appelle parfois « message », qui est en fait soit un savoir à faire passer, soit un principe de présentation, soit le plus souvent l'un et l'autre. »<sup>54</sup>. Pour Merleau-Ponty et Ezrati « l'exposition de savoir propose une acquisition de connaissances. Elle utilise les techniques de communication et les médias. (...). Elle a pour visée d'établir une communication entre le visiteur et les objets qui deviennent des outils de communication. »<sup>55</sup>.

L'exposition adopte une approche scientifique du domaine de la bande dessinée. Selon Merleau-Ponty et Ezrati « l'approche scientifique (...) est caractéristique des expositions scientifiques, de savoir. Elles doivent répondre à une vocation de loisirs culturels mais aussi répondre à une demande des visiteurs qui viennent y apprendre quelque chose avec ou sans projet précis. Nous appelons approche scientifique celle qui présente les sciences dures (biologie, environnement) aussi bien que les sciences humaines (histoire, histoire de l'art, ethnologie). »<sup>56</sup>.

Nous avons affaire à un opérateur *temporel* d'artification. Par le biais de ce parcours historique les concepteurs de l'exposition nous donnent à voir l'histoire de l'art de la bande dessinée avec ses maîtres, ses chefs d'œuvres et ses révolutions.

## Création d'une histoire de l'art de la bande dessinée

La salle abritant le parcours historique est la plus volumineuse du musée. Elle est composée de plusieurs éléments différents :

- **Le parcours historique** avec ses vitrines horizontales scindées en quatre parties :
  - ✓ 1933-1920 : Les prémices
  - ✓ 1920-1955 : Un âge d'or ?
  - ✓ 1955-1980 : Vers une bande dessinée adulte
  - ✓ Depuis 1980 : L'affirmation d'une bande dessinée d'auteur

---

<sup>54</sup> DAVALLON (Jean). 1992. « Le musée est-il vraiment un média ? ». p.113. In: *Publics et Musées*. N°2, p.99-123, Regards sur l'évolution des musées

<sup>55</sup> MERLEAU-PONTY (Claire) & EZRATY (Jean-Jaques). 2005. *L'exposition, théorie et pratique*. P.18. Paris : L'Harmattan

<sup>56</sup> MERLEAU-PONTY (Claire) & EZRATY. *op. cit.* p.31.

- **Sept espaces de lecture** composés de fauteuils et d'ouvrages de bande dessinée à lire sur place
- **Deux vitrines verticales** en début et fin de parcours exposant des objets Para BD
- **Six vitrines verticales** ayant pour sujet des auteurs incontournables ou des thèmes particuliers :
  - ✓ Caran d'Ache, Saint Ogan, Franquin, Goscinny, Marvel et le renouveau des super-héros, Dessin de soi : l'autobiographie
- Et enfin **deux fresques** encadrant l'ensemble, composées de reproductions de personnages de bande dessinée en noir et blanc

Avec ce programme muséographique sont posées les bases d'une histoire de l'art de la bande dessinée. Le visiteur néophyte qui déambulera au travers des différents espaces du parcours historique sera étonné de voir que la bande dessinée possède une réelle histoire, jalonnée de nombreux auteurs influents. Tout le long du parcours sont aménagées des espaces mettant en avant des *figures* du neuvième art, on y retrouve des auteurs ayant bouleversé la bande dessinée à l'image d'Hergé : « Hergé améliore constamment les récits suivants, jusqu'à faire de Tintin un des chefs d'œuvre de la bande dessinée. Le génie d'Hergé est multiple (...). Son dessin d'une apparente simplicité est toujours parfaitement lisible, et a donné naissance à une esthétique, la Ligne Claire »<sup>57</sup>. Le discours du parcours historique est on ne peut plus explicite, l'usage des termes « chefs d'œuvre », « génie » est sans équivoque. Le Musée nous donne à voir un des maîtres du 9<sup>ème</sup> art, créateur de chef d'œuvre et chef de file de toute une école qui sera d'ailleurs mise en avant au sein du Salon. De même Franquin, qualifié de « deuxième figure tutélaire de la bande dessinée franco-belge » ou encore Goscinny, font l'objet d'un traitement spécial au sein de vitrines leur étant entièrement dédiées. On y retrouve exposé entre autre des planches et albums originaux mais aussi la machine à écrire de Goscinny, comme une sorte de témoin du « mythe de la création ».

---

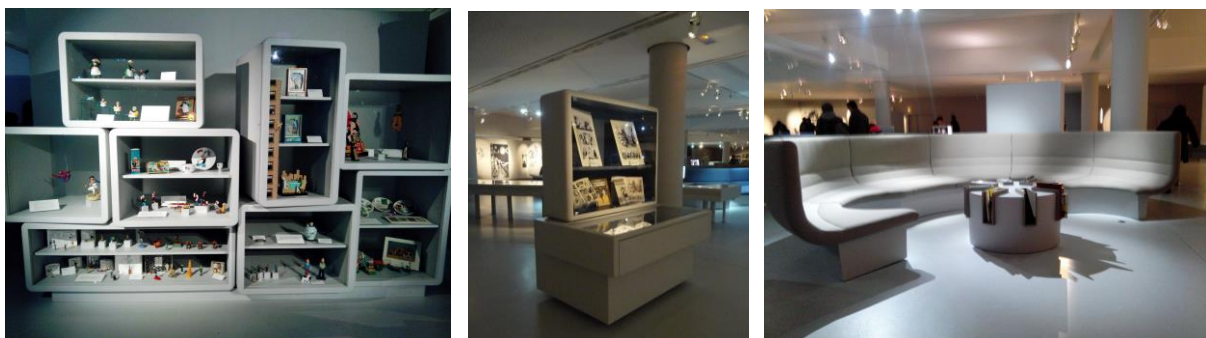
<sup>57</sup> Contenu du parcours historique



*Machine à écrire de Goscinny / Vitrine dédiée à Franquin*

« Les années 60 voient s’opérer de profondes évolutions dans le monde de la bande dessinée francophone : c’est une période d’effervescence créatrice dominée par le journal *Pilote*, dirigé par René Goscinny »<sup>58</sup>, c’est en ces termes que commence la partie du parcours historique intitulée «1955-1980 : vers une bande dessinée adulte». Comme à de nombreuses reprises au sein du parcours historique les moments clés de l’histoire de la bande dessinée sont ainsi mis en avant.

Le visiteur sera également surpris par le nombre de documents originaux rassemblés (planches, albums, journaux...), formant un corpus théorique précieux, le musée réunissant « la plus grande collection d’originaux d’Europe »<sup>59</sup>. Les espaces de lecture l’invite à aller plus loin dans sa découverte du 9<sup>ème</sup> art tout en rappelant le support d’origine de la bande dessinée. La vocation à retracer et montrer l’histoire de l’art de la bande dessinée de ce parcours est un élément important de son artification au sein du musée. Il s’agit là d’un opérateur *discursif* qui permet l’intellectualisation nécessaire à l’artification de la discipline.



*2 Vitrine Para BD, Vitrine thématique et espace de lecture*

<sup>58</sup> Extrait du parcours historique

<sup>59</sup> Discours officiel tenu par la Cité Internationale de la bande dessinée et de l’image

## Un discours légitimant

Au sein même du discours de l'exposition on retrouve des thèmes et des propos légitimant. Ainsi il en va des parties « Vers une bande dessinée adulte » et « L'affirmation d'une bande dessinée d'auteur » arrivant en fin de parcours.

*« C'est à cette époque que s'affirme progressivement la figure de l'auteur en bande dessinée, à travers plusieurs revues créées et dirigées par des auteurs »*

*« C'est toute une nouvelle génération d'auteurs talentueux qui y font leurs premières armes (...) font éclater les conventions, renouvellent les genres et sortent du cadre strict de la bande dessinée pour enfant. »*

*« Tous œuvrent à la reconnaissance de la bande dessinée comme un art à part entière, au patrimoine riche et digne d'être conservé et étudié. »*

*« Les années 1970 voient l'émergence de l'auteur comme figure centrale de la création. (...). Quelques années plus tard, le lancement de la revue (A Suivre) par Casterman entérine l'existence d'une bande dessinée détachée de l'enfance. »<sup>60</sup>*

Ces quelques extraits directement issus des écrits présents au sein de l'exposition nous révèlent le parti pris du musée au sujet de la bande dessinée. On remarque que plusieurs de ces citations revendiquent l'affranchissement de la bande dessinée enfantine. Thierry Groensteen, dans son ouvrage *Un objet culturel non identifié* répertorie les 5 handicaps symboliques empêchant la totale reconnaissance de la bande dessinée, parmi lesquels le pêché d'infantilisme. La bande dessinée ne serait qu'un « art mineur destiné aux mineurs », son « message étant intrinsèquement infantile »<sup>61</sup>. Ainsi par la position qu'il adopte au sein de son exposition, le Musée porte une attention particulière à démontrer que la bande dessinée n'est pas un art mineur, bien au contraire. Ce discours tenu par une Institution officielle prend d'ailleurs tout son sens au sein même de la Cité Internationale de la bande dessinée et de l'image. Nous sommes ici également en présence d'un autre opérateur d'artification : l'opérateur *discursif*, favorisant la création d'un corpus théorique.

---

<sup>60</sup> Extrait du parcours historique du Musée

<sup>61</sup> GROENSTEEN (Thierry). 2006. *Un objet culturel non identifié*. p.32. Editions de l'AN 2



## Une scénographie respectueuse de l'objet bande dessinée

### 1. La vitrine : objet muséographique sacralisant

« Mettre un objet en vitrine n'est pas un geste anodin. Il répond le plus souvent à une volonté sécuritaire et conservatoire, mais il entraîne aussi une mise en avant de l'objet, et cela quel qu'il soit. » **Merleau-Ponty et Ezrati**<sup>62</sup>

La scénographie élaborée au sein du parcours historique est au service de l'objet bande dessinée. L'ensemble des expôts sont enfermés au sein de vitrines horizontales. Très souvent des socles ont été mis en place afin de reproduire la position inclinée *médiane* favorisant la lecture de la planche et la rapprochant ainsi de l'album de bande dessinée que tout un chacun peut lire.

Selon Gob et Drouguet : « La vitrine est le symbole du musée. Elle abrite, protège et elle montre. (...) la vitrine est un élément nécessaire de la muséification de l'objet. »<sup>63</sup>. Ainsi, ce mobilier muséographique contribue incontestablement à la muséification de la bande dessinée au sein de la Cité et, par là, participe également à son artification grâce à l'opérateur *institutionnel*.



3 Détail des vitrines du parcours historique et des socles permettant l'inclinaison des expôts

### 2. Un assemblage unique d'expôts représentatif du 9<sup>ème</sup> art

L'exposition de bande dessinée peut rapidement avoir tendance à se transformer en exposition-spectacle si ce n'est en une sorte de parc d'attraction grâce au nombre de plus en plus important d'objets para BD que l'on voit parfois accompagner certaines séries à

<sup>62</sup> MERLEAU-PONTY (Claire) & EZRATY (Jean-Jaques). 2005. *L'exposition, théorie et pratique*. p.61. Paris : L'Harmattan

<sup>63</sup> GOB (André) & DROUGUET (Noémie). 2003. *La muséologie – Histoire, développement, enjeux actuels*. p.141. Paris : Armand Colin / VUEF

succès. C'est d'ailleurs ce que reproche Thierry Groensteen à certaines expositions au sein de son ouvrage *Un objet culturel non identifié*.

Ce piège a été évité au sein du Musée. Le peu d'objets dérivés exposés a été relégué et rassemblé dans des vitrines séparées en début et fin de parcours. Ainsi montrés ils ne sont pas occultés et permettent de rendre compte d'une réalité commerciale sans pour autant venir parasiter le propos de l'exposition sur l'histoire de la bande dessinée.



#### *4 Aperçu des vitrines du Parcours historique*

Au sein des vitrines du parcours historique l'exposition est majoritairement composée de planches originales, parfois de reproductions, accompagnés d'albums et magazines, journaux d'époque. L'attention est exclusivement centrée sur la planche de bande dessinée, l'ensemble du discours s'y rapporte.

Thierry Groensteen, ancien directeur du Musée revient sur la sélection des planches composant la collection « le premier critère est de constituer un fond représentatif de l'ensemble de l'histoire de la bande dessinée. Le second critère se résume à l'excellence des pièces elles-mêmes. Divers éléments entrent en compte dans l'appréciation d'un original. Il faut tout d'abord, dans une certaine mesure, que celui-ci se suffise à lui-même ; un original de bande dessinée est, par définition, le fragment d'un tout... Ce n'est pas une œuvre en soi, au contraire d'une sculpture ou d'une peinture. »<sup>64</sup>

Les expôts rassemblés ici forment une démonstration et donne une vision unique de ce qu'est le 9<sup>ème</sup> art. Il n'existe pas d'autre collection semblable en Europe, le Musée

---

<sup>64</sup> AVELINE (Franck). 1998. « Thierry Groensteen ». In : *DU9* [En ligne], dernière consultation le 2 septembre 2015. URL : <http://www.du9.org/entretien/thierry-groensteen/>

renfermant « la plus grande collection d'originaux d'Europe » selon le discours tenu par la Cité. La seule institution à laquelle l'on pourrait comparer le Musée est le Centre Belge de la Bande Dessinée situé à Bruxelles. Le CBBD « réunit en effet tout ce qui traite de la bande dessinée européenne, depuis ses origines prestigieuses jusqu'à ses développements les plus récents. »<sup>65</sup> et à l'image de la Cité se targue d'être « un centre de documentation unique au monde »<sup>66</sup>. Ce sont toutes deux des institutions retraçant l'histoire de la bande dessinée et proposant autour du 9<sup>ème</sup> art des expositions permanentes et temporaires. C'est pourquoi le parcours historique du Musée de la Cité est un opérateur d'artification de la bande dessinée.

## **B. Le neuvième art et ses techniques : l'atelier**

---

### **Objectifs et approche**

L'atelier présente le processus de création de la bande dessinée, les techniques, les outils et les différentes étapes qui le composent. Complémentaire du parcours historique et du Salon il propose une approche différente du monde de la bande dessinée.

Sur les murs de l'Atelier et sur les fiches des salles sont exposés les objectifs du lieu :

« Comment crée-t-on une bande dessinée ? Par quelles étapes passe-t-on ? Quels sont les outils utilisés ? C'est ce que vous découvrirez dans l'Atelier à travers une série de documents et d'œuvres originales, complétée de séquences audiovisuelles montrant les créateurs à l'œuvre. Du scénario initial, écrit ou dessiné, jusqu'aux pages finales imprimées, on découvre successivement le découpage et les esquisses, le crayonné, l'encrage et la mise en couleur. »<sup>67</sup>.

De moindre mesure que le parcours historique, l'Atelier conserve l'approche scientifique et la muséologie d'idée. Il permet au visiteur de comprendre le fonctionnement de la bande dessinée.

---

<sup>65</sup> Discours officielle du Centre Belge de la Bande Dessinée sur son site internet. URL : <http://www.cbdd.be/fr/cbddd/en-bref>

<sup>66</sup> *Idem*

<sup>67</sup> Extrait des textes de l'Atelier du Musée

## Un art technique

Si le parcours historique participe à l'artification de la bande dessinée en proposant une histoire de l'art, l'Atelier apporte sa pierre à l'édifice en décortiquant son processus de création.

Il reprend sensiblement la même mise en exposition que le parcours historique en mobilisant les vitrines horizontales à l'intérieur desquelles sont disposés des documents.

L'exposition est structurée en plusieurs parties :

- Scénario / découpage
- Mise en page
- Crayonné
- Encrage
- Mise en couleur
- Un mur des auteurs
- Un jeu sur ordinateur à destination des plus jeunes pour créer leur propre bande dessinée



*5 Aperçu des vitrines de l'Atelier*

Chacune des étapes / vitrines du processus de création est composée d'un texte explicatif, de documents représentatifs (scénario, planche...), le tout est systématiquement accompagné d'une vidéo diffusant le témoignage d'un auteur (interview, reportage...) expliquant sa façon de procéder.

La particularité de cet espace réside dans le fait qu'il montre comment fonctionne la création d'une bande dessinée. Il permet de démontrer que le 9<sup>ème</sup> art est empreint de technicité et qu'il nécessite de la part de ces auteurs de longues heures de travail pour parvenir au résultat final. L'Atelier nous donne à voir l'*art* de la bande dessinée dans sa définition première « ensemble des procédés, des connaissances et des règles intéressantes

l'exercice d'une activité ou d'une action quelconque ». Il permet alors de nous donner une vision plus claire de cet *objet culturel non identifié* qu'est la bande dessinée.

Si la pratique de la sculpture ou bien la peinture sont des processus de création aisément abordables pour les néophytes en ce qui concerne la bande dessinée cela reste encore obscur. L'Atelier vient clarifier les choses tout en mettant en avant le travail et la technique complexe que cela demande. En ce sens l'Atelier participe à l'artification de la bande dessinée en démontrant qu'au même titre que les autres arts, elle évolue dans un cadre, un processus de création bien spécifique. Le musée se rapproche ainsi des expositions de musées de Cinéma ou de Photographie qui comportent très souvent des parties techniques en expliquant le fonctionnement. A l'image de l'Institut Lumière de Lyon qui retrace toute l'histoire de l'invention du cinéma dans un parcours à la fois esthétique, scientifique et historique.

Ainsi, le parcours historique et l'Atelier forment un ensemble cohérent afin d'appréhender différentes facettes du monde de la bande dessinée tout en participant à son artification au sein du Musée. Ils proposent tous les deux une approche historique et technique du 9<sup>ème</sup> art. Le Salon, troisième salle du Musée, vient compléter ces approches en proposant d'aborder la dimension esthétique de la bande dessinée dans une scénographie totalement différente reprenant les codes des musées d'art.

## II. Une mise en exposition reprenant les codes des musées d'art : le cas du Salon

Lors de ma première visite au Musée de la bande dessinée un des éléments m'ayant le plus frappé et ayant déclenché ma réflexion à propos de l'artification fut la découverte de l'espace du Salon, et notamment sa mise en exposition type « *musée d'art* ». Cette constatation s'est en premier temps reposée sur mon expérience des musées mais afin de donner à ma démarche une valeur scientifique je me suis chargée d'établir une rapide typologie de mise en exposition des musées d'art.

### A. Les expositions d'art

---

#### Objectifs et approche

Les expositions d'œuvre d'art possèdent un statut particulier dans le monde de la muséographie. Selon Jean Davallon, le dispositif de l'exposition « est avant tout espace de rencontre de soi avec l'œuvre. »<sup>68</sup>. Elles sont à l'origine de la création des tout premiers musées, comme peuvent en témoigner les musées romains du Capitole et Pio-Clémentino abritant les vestiges de la période Antique.

Dans l'ouvrage *L'exposition théorie et pratique* de Merleau-Ponty et Ezrati, les expositions d'art sont, selon les typologies d'expositions définies par Davallon (objets, savoir ou point de vue), des expositions d'objets. Elles ont pour principal objectif de favoriser la rencontre entre le visiteur et l'œuvre. La dimension esthétique y est plus importante que la dimension cognitive. Dans ce type d'exposition ; on s'adonne au plaisir de la contemplation esthétique de l'œuvre, son apport en termes de savoirs et de connaissances passe en second plan. Les éléments de décors et de présentation restent sobres et minimalistes afin de mettre en avant les œuvres présentées.

De par son approche artistique, l'exposition d'art va avoir tendance à présenter les œuvres « sous l'angle de l'histoire de l'art en présentant (...) l'évolution des styles et des

---

<sup>68</sup> DAVALLON (Jean). 1992. « Le musée est-il vraiment un média ? ». p.113. In: *Publics et Musées*. N°2, p.107, Regards sur l'évolution des musées

techniques ou en se contentant de proposer une contemplation esthétique. »<sup>69</sup>. Elle pratique le plus souvent une mise en espace minimaliste (Merleau-Ponty et Ezrati). La scénographie est neutre, les objets juxtaposés, seul l'éclairage se charge de les mettre en valeur. On considère ici que les objets parlent d'eux-mêmes.

« Les expositions d'œuvres d'art sont, par essence, la catégorie privilégiée des conservateurs et du public. (...) . « Regarder, contempler, se délecter, voilà l'expérience à laquelle le visiteur est invité à prendre part. Depuis les expositions du Salon jusqu'à celles de la Réunion des Musées Nationaux, tout se joue autour de l'esthétique. C'est pourquoi il est demandé au décor de servir les œuvres en s'effaçant entièrement, pour n'être qu'une enveloppe la plus neutre possible, quasi transparente. »

*La scénographie d'exposition, une médiation par l'espace, Kinga Grzech*<sup>70</sup>

Le choix du programme muséographique des musées d'art se fait souvent entre trois types de structurations :

**Chronologique**, très répandue au sein des musées des beaux-arts

**Géographique**, utilisée régulièrement dans les grands musées de peintures afin de montrer les grandes écoles : italiennes, flammandes...

**En écoles et mouvements artistiques**, principe régissant une grande partie des musées d'art des XIX<sup>ème</sup> et XX<sup>ème</sup> siècles, ex : le Musée d'Orsay pour les impressionnistes, le Centre Pompidou pour l'Art Moderne...

### **Mobilier muséographique**

Nous avons pu voir plus haut que les expositions d'art sont caractérisées par une mise en exposition minimaliste, elles sont très souvent des muséologies d'objets, et favorisent la rencontre esthétique par le biais de 3 structurations types : chronologique, géographique et écoles & mouvements artistiques. Nous pouvons également les définir par le mobilier auquel elles ont souvent recours dans leur exposition.

---

<sup>69</sup> MERLEAU-PONTY (Claire) & EZRATY (Jean-Jaques). 2005. *L'exposition, théorie et pratique*. p.30. Paris : L'Harmattan

<sup>70</sup> GRZECH (Kinga). 2004. p.7. « La scénographie d'exposition, une médiation par l'espace. ». In : *La lettre de l'OCIM, La scénographie d'exposition - Musées et politiques culturelles - Le musée à l'écoute des visiteurs n°96*, p.4-12.

### 3. Symbole des expositions d'art, le cadre

Caractéristiques des expositions d'art, selon le Dictionnaire de la Peinture de Larousse le cadre est un « élément mobilier destiné à assurer la présentation et la protection des œuvres d'art à deux dimensions — peinture, dessin, gravure, broderie — ou en bas relief. »<sup>71</sup>. Les cadres ont une symbolique particulière. Toujours selon Merleau-Ponty et Ezrati ils sont une « délimitation physique entre l'œuvre et les supports (...) »<sup>72</sup>. Leur forme et leur couleur permet à l'œuvre de se détacher de son environnement.

### 4. L'importance du cartel

J.-C. Vilatte donne une définition du cartel dans *Le texte au musée* « étiquettes qui accompagnent et documentent chaque œuvre ou objet. On connaît l'information minimale qu'ils portent le plus souvent : dénomination (titre), auteur, date, lieu sont des notions bien connues des historiens de l'art et des archéologues, mais elles se trouvent également sur les cartels de la plupart des autres musées. On peut y trouver aussi, selon le cas, des indications sur la fonction (d'un outil), l'écologie (d'une espèce), la technique de réalisation, etc... »<sup>73</sup>.

Les cartels ne sont pas spécifiques aux musées d'art puisqu'ils ont pour fonction principale l'identification de l'expôt. Ils sont donc un élément important, ce qu'est l'écrit dans l'exposition. Selon la Direction des musées de France<sup>74</sup>, ils peuvent également porter le nom d'étiquette, le terme cartel étant plus répandu au sein des musées d'art.

Cependant on peut remarquer une certaine similarité dans le contenu des cartels de musées d'art :

---

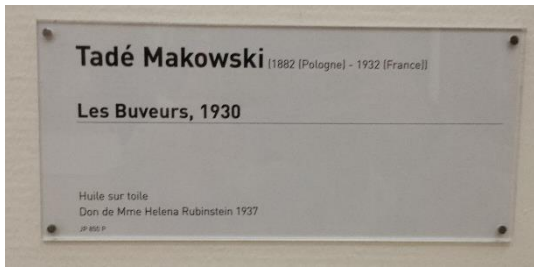
<sup>71</sup> Cadre. 2003. In : *Dictionnaire de la peinture*. Paris : Larousse

<sup>72</sup> MERLEAU-PONTY (Claire) & EZRATI (Jean-Jaques). 2005. *L'exposition, théorie et pratique*. p.61. Paris : L'Harmattan

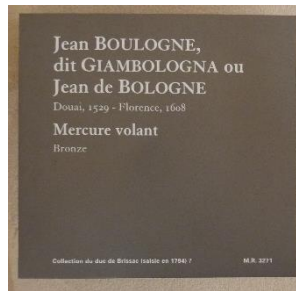
<sup>73</sup> VILATTE (Jean-Christophe).2007. *Le texte au musée*. p.7. Formation « Evaluation » présentée du 23 au 25 mai 2007, Castres. Dernière consultation le 2 août 2015. URL : [http://www.lmac-mp.fr/les-textes-de-jean-christophe-vilatte\\_19.php](http://www.lmac-mp.fr/les-textes-de-jean-christophe-vilatte_19.php)

<sup>74</sup> Direction des musées de France. 1998. Etiquettes, cartels et notices. [En ligne], dernière consultation le 2 septembre 2015. URL : <http://www.culturecommunication.gouv.fr/content/download/57184/442743/version/2/file/MUSOIMG.pdf>





6 Cartel du Centre Pompidou



7 Cartel du Louvre



8 Cartel d'un Musée des Beaux-arts

Ainsi sur ces trois cartels issus de différents Musées d'arts on remarque la récurrence des informations suivantes :

- *Nom et Prénom de l'artiste*
- *Dates (et lieux) de naissance et de décès*
- *Titre de l'œuvre*
- *Année de réalisation*
- *Technique*
- *Numéro d'inventaire*

## B. Le Salon, un espace type Beaux-arts

C'est l'ensemble de ces caractéristiques que l'on retrouve au sein de l'espace *Salon*, une approche esthétique de la bande dessinée du Musée de la Bande Dessinée. Avec le parcours historique et l'Atelier, il forme l'un des espaces les plus significatifs du Musée. Il présente 25 planches dans une scénographie en rupture mais complémentaire avec le reste du Musée.



9 Vues d'ensemble du Salon

## Le programme muséographique

Sur les murs du Salon et sur les fiches de salles sont exposés les objectifs du lieu :

« Dans cet espace, une sélection de planches originales témoigne de la diversité des styles graphiques qui font la richesse et la complexité de la bande dessinée. On peut y distinguer de grandes tendances qui n'ont pas valeur d'école, mais permettent de discerner des influences qui dessinent des « familles », voire des généalogies, dans l'univers foisonnant de la bande dessinée. S'il est vrai que celle-ci relève de l'art graphique, une planche originale ne peut pourtant pas être appréciée comme un dessin constituant à soi seul un tout. ».

Parmi ce « programme » il est intéressant de s'attarder sur quelques éléments. En premier lieu cette affirmation « On peut y distinguer de grandes tendances qui n'ont pas valeur d'école, mais permettent de discerner des influences qui dessinent des « familles ». Les concepteurs de l'exposition se défendent d'avoir voulu montrer des « écoles » de bande dessinée à l'instar des écoles / courants / mouvements que l'on peut retrouver au sein des arts. C'est cependant bien le sujet de cette salle et les « familles » présentées correspondent à la définition donnée dans le dictionnaire d'une école artistique : « Ensemble des disciples d'un maître, ou groupe d'artistes de même tendance, ou encore ensemble des artistes qui constituent l'héritage artistique d'une ville, d'une région ou d'un pays. »<sup>75</sup>. On peut penser que les concepteurs de l'exposition n'ont pas voulu provoquer de polémique en assimilant directement la bande dessinée à de l'art, alors que le catalogue de l'exposition n'adopte pas cette réserve.

Le deuxième point intéressant est l'affirmation selon laquelle la bande dessinée appartient à la famille des arts graphiques. À ma connaissance des lieux et de l'exposition, il s'agit du seul endroit où la bande dessinée est aussi explicitement rattachée à un domaine artistique. Dans le restant de l'exposition, certains termes employés pour désigner les auteurs semblent assez significatifs : « figures, maîtres... ». Il n'y a cependant jamais de référence directe.

Le nom même du lieu n'est pas sans rappeler le Salon qui se tenait à Paris au XVIII<sup>ème</sup> et qui avait pour fonction la présentation des œuvres des artistes de l'École des Beaux-Arts. Enfin, dans le sous-titre donné à l'espace « une approche esthétique de la bande dessinée », on remarque d'emblée l'importance qui sera accordée à l'aspect esthétisant de la bande dessinée, à l'instar des expositions d'art (cf ci-dessus). Nous

---

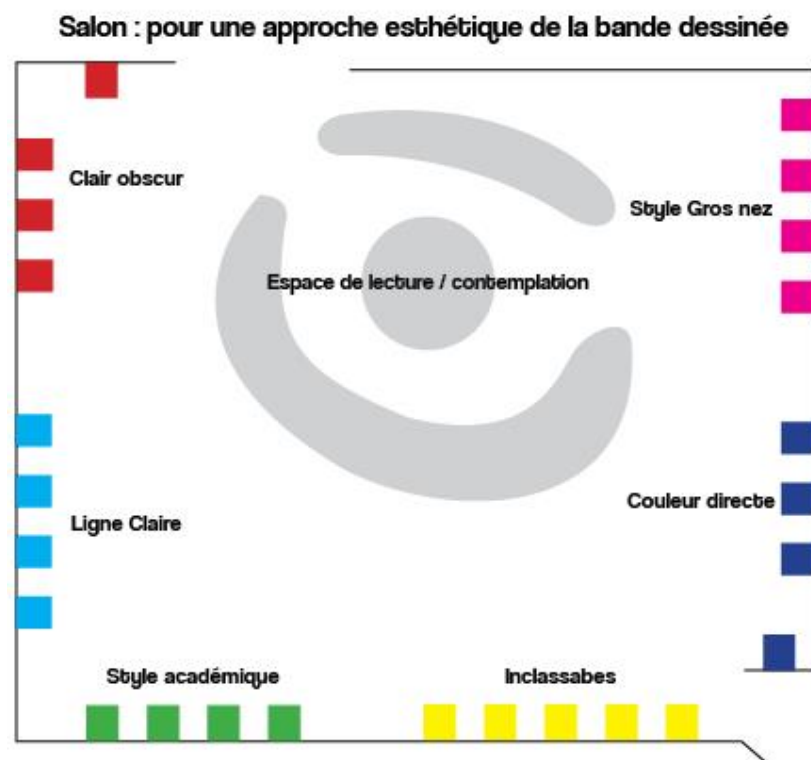
<sup>75</sup> Ecole. 2007. Dictionnaire Larousse

sommes ici en présence d'un opérateur d'artification *terminologique*. C'est le seul espace du musée entièrement consacré à l'esthétique, l'atelier s'intéressant à l'aspect technique et le parcours historique, comme son nom l'indique, à la dimension historique tel que nous avons pu le voir précédemment.

L'artification ayant lieu au sein du Musée de la bande dessinée s'effectue à travers la mise en exposition. Nous allons observer comment celle-ci s'effectue au sein de l'espace du Salon, par le biais d'une mise en exposition reproduisant les caractéristiques des expositions d'art (cf. ci-dessus) usant d'opérateurs spécifiques.

### L'artification à l'œuvre au sein du Salon

D'entrée, le visiteur parcourant le Musée va être frappé par la scénographie du Salon, changeant radicalement de celles des autres espaces. Les planches de bande dessinée sont ici exposées verticalement, encadrées au mur et non plus à l'horizontale dans des vitrines.



1. De l'horizontal à la verticale, un changement de position qui a du sens

Le changement de position est d'emblée révélateur, faisant passer les planches d'un statut de document « conservé » dans une vitrine propice à la lecture, à celui d'objet esthétique, « encadré » favorisant la contemplation. La position de la planche de bande dessinée en exposition est une problématique régulièrement soulevée par ses théoriciens, notamment T. Bellefroid<sup>76</sup> qui rappelle que l'objet est à l'origine conçu par son auteur de manière horizontale et apprécié par les lecteurs dans une position médiane propre à la lecture de livre, comme le sont les planches du parcours historique et de l'Atelier. L'exposition de la bande dessinée permet de montrer une autre facette du 9<sup>ème</sup> art : « c'est à une analyse génétique et une contemplation esthétique que se prête l'original exposé, quand l'œuvre imprimée, elle, s'offre à la lecture. » (T. Groensteen)<sup>77</sup>. On retrouve à l'œuvre ici un opérateur *spatial* de l'artification par la mise en exposition verticale de la bande dessinée.

## 2. L'encadrement et les cartels : opérateurs pratiques d'artification

Autres éléments révélateurs de cette « transformation », directement empruntés aux expositions d'art, sont les cadres entourant les planches exposées.



11 Encadrement des planches du style "Gros Nez"

---

<sup>76</sup> BELLEFROID (Thierry). 2015. *L'Age d'or de la bande dessinée belge – La collection du Musée des Beaux-Arts de Liège*. Les Impressions Nouvelles.

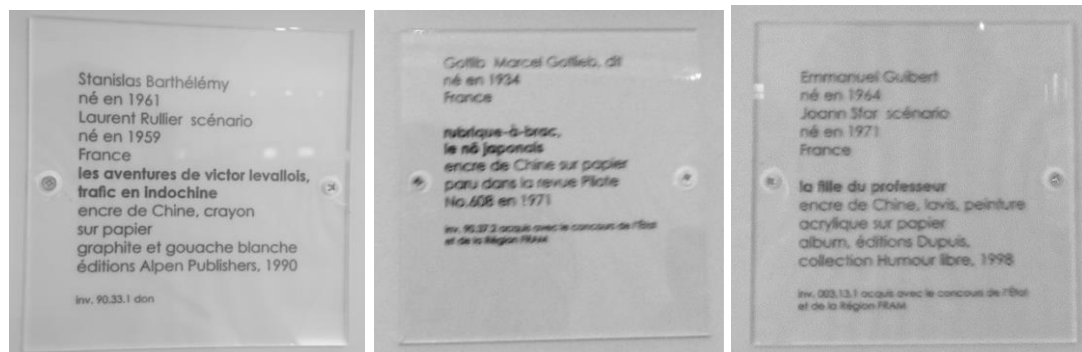
<sup>77</sup> GROENSTEEN (Thierry). 2006. Un objet culturel non identifié. p.155. Editions de l'AN 2



### *12 Encadrement des planches du style "Ligne Claire"*

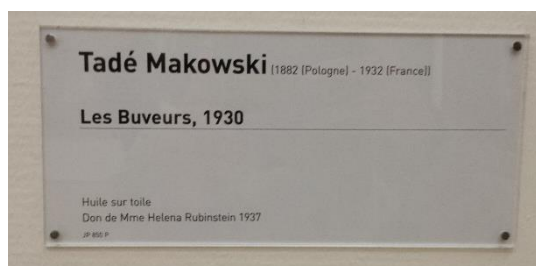
Si l'exposition à la verticale des planches rapprochait déjà le Salon des expositions d'art du type peintures et dessins, l'encadrement en confirme la similitude. Nous avons affaire ici à un opérateur *pratique* voire *esthétique* d'artification, permettant de rattacher la bande dessinée aux œuvres d'art. Ici, le cadre joue à la fois un rôle de protection de l'objet, insistant sur sa préciosité, mais également un rôle esthétique de présentation. On assiste au sein du Salon à la « transformation » des planches en véritables tableaux par le simple fait de l'encadrement. Cet outil muséographique bouleverse les codes et place la bande dessinée au même niveau que les autres œuvres d'art picturales. On est loin de la vitrine renfermant les planches au milieu de nombreux autres objets (album, magazines...). Les planches sont encadrées séparément et ainsi clairement mises en avant. On peut d'ailleurs noter le recours à des cadres relativement volumineux et travaillés de couleur dorée, comme des archétypes de cadres de peintures.

Chacun des 25 tableaux est accompagné d'un cartel permettant d'identifier les œuvres présentées. En comparant avec les cartels de type musée d'art analysés précédemment on remarque ainsi la même disposition à quelques exceptions près :



13 Exemples de cartels de l'espace Salon

- *Nom et Prénom de l'artiste*
- *Dates (et lieux) de naissance et de décès*
- *Titre de l'œuvre*
- *Technique*
- *Support de publication / édition*
- *Année de réalisation*
- *Numéro d'inventaire*



- *Nom et Prénom de l'artiste*
- *Dates (et lieux) de naissance et de décès*
- *Titre de l'œuvre*
- *Année de réalisation*
- *Technique*
- *Numéro d'inventaire*

14 Cartel de musée d'art

Les concepteurs de l'exposition ont donc repris le modèle, sciemment ou non, des cartels de musées d'art pour effectuer ceux du Salon. Ceux de l'espace Salon sont d'ailleurs réalisés en plexiglas alors que le reste des cartels du musée, en papier, ne bénéficient pas de la même attention. Pris à part on pourrait penser qu'il s'agit d'un détail, mais accolés à l'ensemble des autres éléments de mise en exposition de cet espace, on remarque une réelle volonté de reproduire une scénographie « *artistique* ».

### 3. *La structuration en écoles / mouvements : l'opérateur cognitif*

Comme nous avons pu le voir précédemment, la structuration d'une exposition en écoles et mouvements artistiques est une caractéristique des musées d'art des XIX<sup>ème</sup> et XX<sup>ème</sup> siècles. L'objectif du Salon étant de proposer au visiteur une approche esthétique de la bande dessinée c'est cette structuration qui a été adoptée afin de présenter les planches.

Les 25 planches de l'espace sont réparties en 6 familles différentes :

- **La Ligne Claire** : marqué par le style Art Déco et caractérisée par l'utilisation d'un trait de contour uniforme et d'aplats de couleurs unies.  
Ex : Hergé, Joost Swarte, Chris Ware
- **Le Clair-obscur** : marquée par l'expressionnisme et le recours dramatique du fort contraste donnant profondeur et relief au dessin.  
Ex : Herriman, Hugo Pratt, Will Eisner
- **Le style académique** : acclimatation aux règles et techniques du dessin académique.  
Ex : Jacobs
- **La Couleur directe** : application de la couleur directement sur la planche, en rupture avec ce qui se faisait jusqu'à présent.  
Ex : Calvo, Bilal
- **Le style « Gros nez »** : proche du style des caricatures, il s'agit de déformer les personnages en grossissant leurs extrémités (tête, nez, mains, pieds).  
Ex : Disney, Franquin, Uderzo
- **Les inclassables** : ceux dont le style est unique et ne relevant pas d'une esthétique définie.  
Ex : Gotlib, Winsor McCay

Ainsi nous retrouvons une répartition en familles / écoles. Les différentes distinctions entre chacune d'entre elles sont données sur les fiches de salle et dans l'audioguide.

Ce recours à la structuration par écoles et mouvements est un opérateur *cognitif* d'artification de la bande dessinée. Il permet de « classer » la production et de l'apparenter aux formes d'arts classiques. C'est un emprunt direct à l'exposition d'art comme nous avons pu l'observer précédemment : *principe régissant une grande partie des musées d'art des XIX<sup>ème</sup> et XX<sup>ème</sup> siècles*, d'autant plus que la bande dessinée est un art du XIX<sup>ème</sup>. Par cette classification elle se reconnaît des maîtres, des courants ce qui est spécifique à toute forme d'art. Elle montre ainsi sa diversité, sa technicité et ses diverses influences. Dans les descriptions qui sont faites de ces différentes *écoles* du 9<sup>ème</sup> art elles sont souvent rattachées à un mouvement de la peinture, du cinéma de l'époque en cours :

expressionnisme, Art Déco, académique... cette assimilation participe d'autant plus à son artification.

#### 4. *Le choix des expôts*

« Nous présentons dans cette salle une sélection renouvelée des plus belles planches de nos collections sans distinction d'époques, ni de lieux qui témoignent de la diversité des styles graphiques. », voilà ce que l'on peut lire en introduction du Salon. On comprend alors l'importance de celui-ci et la réelle volonté des concepteurs de montrer ici le « meilleur » du 9<sup>ème</sup> art. On remarque d'ailleurs le faible nombre de planches exposées, en comparaison aux autres espaces du Musée. On ne retrouve ni album, ni objet para-BD, afin de mettre en avant au mieux les qualités esthétiques des planches exposées dans la pure tradition de la muséologie d'objet, réduite à l'essentielle : la rencontre entre le visiteur et l'œuvre.

Selon Merleau-Ponty et Ezrati les objets de l'exposition sont un des acteurs principaux de l'exposition. Au sein de celle-ci, ils sont alors « coupés de leur fonction initiale et redéterminés par la scénographie »<sup>78</sup>. Il en va ainsi des planches de bande dessinées exposées au sein du Salon. Elles ne sont plus admirées comme étant le brouillon, l'épreuve d'un objet final qui est le livre, mais bien comme un objet d'art à part entière. C'est d'ailleurs en ce sens qu'abonde Thierry Groensteen, la planche exposée de telle manière « donne à lire et à voir un autre récit, qui est celui de son engendrement. »<sup>79</sup>.

Nous sommes ici face à une muséologie d'objet, présentation classique des musées d'art, permettant la mise en avant des expôts, À la différence de la muséologie d'idée, elle est basée sur la rencontre esthétique entre le visiteur et l'objet, ici la planche de bande dessinée, que rien ne doit perturber. C'est le recours à cette muséologie qui permet ici l'artification de la bande dessinée par la relation esthétique qu'elle crée entre le visiteur et l'objet d'art. En exposant la bande dessinée et en reprenant les codes scénographiques des musées d'art, la mise en exposition agit comme un opérateur d'artification.

---

<sup>78</sup> MERLEAU-PONTY (Claire) & EZRATY (Jean-Jaques). 2005. *L'exposition, théorie et pratique*. p. 20. Paris : L'Harmattan

<sup>79</sup> GROENSTEEN (Thierry). 2006. *Un objet culturel non identifié*. p.154. Editions de l'AN 2



## C. L'exposition : opérateur de l'artification ?

---

Comme nous avons pu le voir précédemment l'ensemble des choix scénographiques entrepris par les concepteurs de l'exposition conduisent à l'artification de la bande dessinée.

### Des opérateurs de l'artification mobilisés

La mise en exposition de la bande dessinée mobilise de nombreux opérateurs de l'artification. Nous avons pu en observer une grande quantité aux au sein de l'exposition du Salon :

**Terminologique** à travers l'emploi du terme « Salon » et également par les noms de « Cité Internationale de la bande dessinée et de l'image » et « Musée de la bande dessinée »

**Spatial** à travers le passage de la planche de l'horizontal à la verticale

**Pratique** par le biais de l'encadrement des planches et de la disposition de cartels

**Cognitif** avec la structuration de l'exposition en mouvements

A ces opérateurs peuvent s'ajouter les opérateurs accompagnant la mise en exposition et présents dans le Parcours historique et l'Atelier :

**Institutionnel** grâce au lieu : le Musée de la Bande dessinée au sein de la Cité Internationale de la Bande dessinée et de l'image

**Editorial** par la constitution de la collection et la publication d'un catalogue d'expo, *La bande dessinée, son histoire et ses maîtres* (on notera dans le titre du catalogue le recours au terme « Maître » à forte connotation...)

**Discursif** par la création d'une histoire de la bande dessinée au sien du parcours historique

La mise en exposition de la bande dessinée au sein du Musée de la Cité Internationale de la bande dessinée et de l'image participe ainsi indéniablement à son artification.

## Un nouvel opérateur d'artification : la mise en exposition ?

La mise en exposition de la bande dessinée au sein du Musée de la Cité contribue à son artification, grâce aux nombreux opérateurs qu'elle mobilise. L'articulation des espaces du parcours et les différentes approches qu'ils donnent du domaine de la bande dessinée sont autant d'opérateurs de l'artification. Dans ces conditions une question se pose : l'exposition ne forme-t-elle pas un opérateur à part entière de l'artification ? La scénographie, la mise en exposition par les nombreux opérateurs d'artification qu'elle sollicite n'en serait-elle pas un elle-même ? En analysant des expositions temporaires de bande dessinée nous allons pouvoir observer les effets de sa mise en exposition.

### III. L'exposition de la bande dessinée : passage obligé vers l'artification ?

#### A. Regard sur d'autres expositions

---

Après cette analyse de l'artification de la bande dessinée par sa mise en exposition au sein du Musée de la Cité Internationale de la bande dessinée et de l'image il m'a semblé intéressant de me pencher sur d'autres expositions de bande dessinées afin de voir quel effet pouvait avoir sa mise en exposition dans un autre contexte que celui de la collection permanente du Musée. Autrement dit, l'exposition de la bande dessinée favorise-t-elle toujours son artification ?

#### **Nocturnes : le rêve dans la bande dessinée**

Je me suis tout d'abord intéressée aux expositions temporaires ayant eu lieu au sein de la Cité lors de mes voyages sur mon terrain. Au sein du Musée de la bande dessinée, accolé à la collection permanente, on retrouve un grand espace dédié aux expositions temporaires du 9<sup>ème</sup> art. Tous les ans la Cité accueille de nombreuses expositions en ses murs. J'ai eu l'occasion de visiter l'exposition *Nocturnes : le rêve dans la bande dessinée* (du 20 décembre 2013 au 30 mars 2014).

##### *1. Une vision de la bande dessinée actuelle*

L'existence d'un espace dédié aux expositions temporaires au sein du Musée s'articule particulièrement bien avec les autres sections. Le parcours du Musée nous permet de voir l'histoire de l'art de la bande dessinée, analyser son processus de création et avoir une approche esthétique du 9<sup>ème</sup> art. Les expositions temporaires viennent compléter ce panorama en montrant l'actualité de la bande dessinée. Ainsi, cet espace, simplement par son ancrage dans un projet muséographique cohérent, participe lui aussi à l'artification de la bande dessinée au sein du Musée.

##### *2. Une scénographie en rupture*

Présentée à l'occasion du Festival d'Angoulême, *Nocturnes : le rêve dans la bande dessinée* est une exposition thématique rassemblant des planches, issues des collections du Musée, traitant du rêve dans la bande dessinée. Thierry Groensteen en a assuré le

commissariat et l'agence Lucie Lom, à l'origine d'un grand nombre d'expositions ayant bouleversé la scénographie du 9<sup>ème</sup> art s'est chargée de la scénographie. Le parcours divisé en 5 étapes balaie l'ensemble du champ lexical du rêve : Premiers rêves, Journal de rêves, L'onirisme, un certain fantastique, Cauchemars et Rêve ou réalité ?.

L'agence Lucie Lom décrit elle-même sa scénographie : « La chambre s'est disloquée et s'ouvre sur une perspective profonde et étrange : des murs et des cloisons partent à la dérive, révélant des lits qui semblent devenus fous. Décalés, poétiques ou cauchemardesques, ils semblent dialoguer avec les œuvres exposées. »<sup>80</sup>. Adeptes des mises en expositions originales créatrices d'atmosphères tout en étant respectueuses de la bande dessinée, l'agence Lucie Lom propose ici une scénographie pour le moins originale en complète rupture avec la présentation sérieuse du musée. Le parcours, parsemé de lits étranges en référence aux rêves et d'un mobilier complètement décalés, nous immerge en plein cœur du sujet.



*15 Nocturnes : le rêve dans la bande dessinée © Lucie Lom*

---

<sup>80</sup> Agence Lucie Lom. 2013. « La scénographie ». In : *La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image* [En ligne], dernière consultation le 24 août 2015. URL : <http://www.citebd.org/spip.php?article5548>

On remarque les planches de bande dessinée encadrées, exposées à la verticale et accompagnées systématiquement d'un cartel dans un esprit musée d'art. Ce type d'exposition thématique rassemblant des œuvres d'art pour les faire dialoguer autour d'un thème dans une scénographie originale n'est pas sans rappeler les expositions actuelles de peinture et d'art contemporain... De là à dire que l'on est face à un cas d'artification de la bande dessinée, il n'y a qu'un pas !

## **Quintet au MAC de Lyon, l'artification totale**

À l'occasion de mon stage au sein du Musée d'art contemporain j'ai pu m'entretenir avec Thierry Prat, le directeur de production, à propos de l'exposition *Quintet* s'étant déroulée du 13 février au 19 avril 2009. Cette exposition a rassemblé 5 auteurs de bande dessinée de générations différentes pour une présentation de leurs œuvres, leur univers, au sein de 5 salles différentes. Carte blanche a été donnée aux auteurs quant à la scénographie de leur espace, afin de pouvoir présenter au mieux leur travail.

### *1. La bande dessinée, un art contemporain comme un autre*

« Quintet n'est pas totalement une exposition de BD. Elle est consacrée à cinq auteurs dont l'univers, l'iconographie et les productions récentes dépassent largement le cadre du récit illustré et de la planche. Quintet est une exposition d'artistes. Cette exposition présente 5 artistes : Stéphane Blanquet, Masse, Gilbert Shelton, Joost Swarte, Chris Ware. »<sup>81</sup>. C'est en ces termes, sans aucune ambiguïté, que le Musée présente l'exposition *Quintet*, rangeant les auteurs présentés au même niveau que les artistes d'art contemporain qu'il expose régulièrement.

Ici la bande dessinée est à sa place comme l'explique Thierry Prat : « On est un certain nombre en France et à Lyon en particulier à considérer que la bande dessinée c'est du dessin contemporain et qu'elle a tout à fait une légitimité à être montrée dans le cadre d'un musée d'art contemporain. »<sup>82</sup>. De manière simple et très claire, le commissaire remet à sa place le 9<sup>ème</sup> art.

---

<sup>81</sup> Extrait de l'entretien réalisé auprès de Thierry Prat, directeur de production du Musée d'art contemporain de Lyon le 20 août 2014.

<sup>82</sup> *Idem*

## 2 Une scénographie personnalisée

Le parti pris de la scénographie mise en place au sein de l'exposition *Quintet* était de présenter la bande dessinée de manière dynamique. Concernant les souhaits de mise en exposition de chacun, Christian Rosset, auteur de la préface du catalogue explique « Parmi les membres de ce Quintet, il y a ceux qui n'ont pas manifesté de désir particulier, comme Shelton ou Chris Ware, qui ont préféré accrocher leurs travaux au mur dans une pièce spacieuse, de forme rectangulaire (...). Et il y a les trois autres qui ont profité de l'occasion pour penser un espace spécifique. »<sup>83</sup>. Pour Thierry Prat il n'y a rien de plus ennuyeux pour le « *commun des mortels* » qu'une exposition de planches de bande dessinée. L'objectif au sein de cette exposition a été de dépasser le support papier. Ainsi la planche de bande dessinée n'y tient plus un rôle aussi important : « Pour beaucoup d'auteurs de bande dessinée leurs originaux ce n'est jamais que le support de l'album. Et ce qui compte pour eux c'est l'album, ce n'est pas tellement la planche. D'où pour moi la difficulté et la gageure de montrer des originaux dans un musée parce que je veux dire il n'y a rien de plus ennuyant que des planches accrochées au mur.»<sup>84</sup>.

C'est pourquoi on ne retrouve pas seulement des planches issues de bande dessinée au cœur de cette exposition. Blanquet a créé une véritable installation sous forme de train-fantôme, faisant déambuler le visiteur au cœur de son univers, tandis que Masse a proposé une confrontation entre ses sculptures et ses planches. Swarte, quant à lui, a voulu utiliser un de ses motifs en papier peint qu'il a fait dialoguer avec des illustrations et des maquettes d'architecture. La seule salle majoritairement composée de planches et de livres de bandes dessinée est celle consacrée à Chris Ware. Pour Thierry Prat la planche d'original importe peu, ce qu'il souhaite montrer avant tout c'est « l'œuvre d'un artiste plasticien ».

---

<sup>83</sup> ROSSET (Christian). 2015. *Eclaircies sur le terrain vague, mise à nu*. p.88. Paris : L'Association

<sup>84</sup> Extrait de l'entretien réalisé auprès de Thierry Prat, directeur de production du Musée d'art contemporain de Lyon le 20août 2014.



16 Chris Ware / Gilbert Shelton



17 Joost Swarte / Stéphane Blanquet



18 Francis Masse

### 3. Une artification totale

Ainsi, au sein du Musée d'art contemporain l'exposition Quintet, place les auteurs de bande dessinée au même niveau que les artistes d'art contemporain. Il n'y a aucune ambiguïté quant au statut de la bande dessinée, étant considérée comme un art contemporain à part entière. Les auteurs bénéficient du même traitement et de la même considération. Au sein du Musée d'art contemporain, l'artification de la bande dessinée est donc totale.

## ***T'imagines Boulet au Musée des confluences ? , la bande dessinée comme outil de médiation au cœur d'un musée d'histoire naturelle***

Mon stage de fin d'étude au sein du Lyon BD Festival m'a permis de suivre en coulisse la création et le montage de l'exposition *T'imagines Boulet au Musée des Confluences ?* s'étant tenue du 9 juin au 16 août 2015. L'auteur Boulet a réalisé une résidence de 4 jours au sein du Musées des Confluences au cours de laquelle il a croqué les collections. L'exposition présente le fruit de cette visite et un aperçu du travail de l'auteur.

### ***1. Une configuration atypique***

Nous sommes ici dans une configuration radicalement différente des expositions étudiées précédemment. Tout d'abord, elle se tient dans un musée d'histoire naturelle et des sociétés, domaine éloigné de la bande dessinée et de l'art en général. De plus, l'exposition est le fruit d'une commande directe auprès de l'auteur qui a réalisé un travail inédit. Boulet a été ici un véritable acteur de l'exposition. Ce qui nous sort du schéma classique de l'exposition de bande dessinée : des planches originales réalisées pour des albums rassemblées pour l'exposition. Ce genre d'exposition met en avant un des points forts de la bande dessinée. Certains auteurs sont en mesure de créer une planche, ou quelques strips de bande dessinée dans un temps relativement court permettant la mise en place de projets novateurs. C'est une composante spécifique à la bande dessinée lui permettant une réactivité que peu d'autres arts sont en mesure d'avoir.

### ***2. Une scénographie plurielle***

La scénographie de cette exposition est plurielle, on y retrouve des espaces plus classiques, ceux mettant en avant le travail de l'auteur, et des espaces plus originaux, montrant le fruit de ces quatre jours de résidence. Ainsi, nous avons d'un côté des planches encadrées ou en vitrine horizontale accompagnées de cartels. Tandis que de l'autre, nous avons affaire à des compositions originales associant le travail issu de la résidence de l'auteur aux objets des collections qu'il a reproduit, exposées dans des vitrines verticales.





*19 Exposition classique du travail de l'auteur*



*20 Exposition mêlant les collections du Musée aux créations de Boulet durant sa résidence*

Dans ce cas d'exposition de la bande dessinée, il est difficile de parler d'artification. La scénographie ayant été confiée au Musée des confluences relevant du domaine des sciences naturelles et des sociétés, il est normal de ne pas y trouver de démarche d'artification. Il est cependant intéressant d'observer comment la bande dessinée a été intégrée à une scénographie de type sciences naturelles au cœur de cette exposition, la tendance de l'auteur Boulet à réaliser de nombreux croquis favorisant la démarche. N'adoptant pas une approche esthétique, la bande dessinée agit comme un outil de médiation permettant une meilleure compréhension des objets de la collection du Musée.

## B. L'importance du lieu d'exposition et de l'approche du sujet dans le processus d'artification

---

A l'issue de ce rapide tour d'horizon d'expositions temporaires de bande dessinée deux constats peuvent être faits. L'artification par la mise en exposition de la bande dessinée est dépendante du lieu d'exposition, elle peut avoir lieu :

### **Au sein d'une institution officielle du domaine de la bande dessinée**

Nous avons pu le voir avec l'analyse du Musée de la bande dessinée d'Angoulême. Ici l'artification est rendue possible par le statut d'institution officielle de la bande dessinée que tient le Musée. Ce statut et le programme muséographique du Musée, entièrement consacrés au 9<sup>ème</sup> art et permettant à n'importe quel néophyte d'avoir une approche plurielle de la bande dessinée, participent au phénomène d'artification de celle-ci grâce aux opérateurs institutionnels et discursifs.

### **Au sein d'un musée d'art ou d'une exposition d'art**

C'est lorsque la bande dessinée est traitée à l'égal des autres arts, qu'elle reprend leurs codes d'exposition, que l'on peut alors parler d'artification. C'est ce qui se produit au sein de l'espace du Salon du Musée de la bande dessinée : exposée comme un art graphique, la bande dessinée en prend le statut. C'est également ce que l'on a pu observer avec l'exposition *Nocturnes : le rêve dans la bande dessinée*, une exposition thématique rassemblant des planches d'auteurs différents, comme on peut souvent en voir actuellement dans d'autres domaines de l'art. L'exemple de l'exposition *Quintet* au sein du Musée d'art contemporain de Lyon est admirable. Ici, la bande dessinée y a été traitée comme une composante de l'art contemporain et ses auteurs considérés comme des artistes à part entière dont on exposait l'œuvre. La question ne se posait même plus de savoir si la bande dessinée était un art. En revanche, l'exposition *T'images Boulet au Musée des confluences* n'a pas eu cet effet là, car ayant eu lieu au sein d'un musée d'histoire naturelle et de société. L'artification des objets n'étant pas l'objectif d'un musée d'histoire naturelle, les productions de l'auteur Boulet se sont retrouvées intégrées à la mise en exposition du Musée en tant qu'outil de médiation du savoir exposé.

### **Muséologie d'objet ou muséologie d'idée?**

L'artification par l'exposition va également être dépendante de l'approche adoptée par les concepteurs. Comme nous avons pu le voir au sein de l'espace du Salon ou bien avec les expositions *Nocturnes* et *Quintet*, une approche par l'esthétique de la bande dessinée sera le plus souvent un opérateur d'artification du 9<sup>ème</sup> art. En effet l'art est avant tout défini par les notions d'esthétiques et de beauté. En tant que visiteur, des scénographies telles que développées au sein du Salon, auront un effet plus direct d'artification alors que les approches techniques et historiques comme nous avons pu le voir avec l'Atelier et le parcours historique vont être moins opératrices d'un passage à l'art. L'exposition de l'histoire de la bande dessinée peut tout aussi se faire dans une « dimension

ethnographique ou encore sociologique du « phénomène BD »<sup>85</sup>, comme le prévoyait à l'origine la Direction des Musées de France pour le Musée de la Cité. En somme les muséologies d'objet privilégieront le passage à l'art de la bande dessinée par leur approche esthétique alors que les muséologies d'idée auront tendance à favoriser une approche scientifique.

## C. Les caractéristiques de l'exposition de la bande dessinée

---

En étudiant le passage à l'art de la bande dessinée nous l'avons bien souvent comparé aux expositions d'art, de science, sans pour autant mettre en avant les caractéristiques qui la définissent et la différencient des autres.

### Entre livre et planche : un expôt multiple

Comme nous avons pu le voir dans la première partie de cette étude l'exposition de la bande dessinée est rendue complexe par une de ses caractéristiques principales : la dualité de sa forme. La planche originale, objet privilégié pour sa mise en exposition, n'est en soit qu'un brouillon de l'objet final : l'album de bande dessinée. À l'image des esquisses en peinture, la planche originale ne devrait normalement pas être l'objet central des expositions consacrées au 9<sup>ème</sup> art. Cependant l'album par son format, son mode de production (impression) se prête plus difficilement au « jeu » de l'exposition tandis que la planche originale par ses qualités esthétiques indéniables forme l'expôt idéal dans le cadre une muséologie d'objet. Ainsi les expositions de bande dessinée sont souvent tiraillées entre ces deux expôts à présenter, l'objet original et l'objet final. Il en ressort une grande diversité des objets exposés, le format de la bande dessinée étant en constante évolution (cf partie L'édition alternative / indépendante), permettant l'exposition d'album, de revues, d'illustrations, de carnets de croquis.

C'est ce que nous avons pu observer au sein du Musée de la bande dessinée et plus particulièrement, des espaces Atelier et parcours historique. Nous y avons retrouvé une multitude d'expôts différents allant de la planche ou l'album original, à la revue en passant par les illustrations, les esquisses et même le scénario.

---

<sup>85</sup> GROENSTEEN (Thierry). 2006. Un objet culturel non identifié. p.142. Editions de l'AN 2



*21 Illustrations, albums, livres, esquisses et scénarios au sein du parcours historique et de l'Atelier*

L'exposition *Quintet*, dans sa volonté de dépasser le support papier de la bande dessinée et de considérer l'auteur comme un artiste à part entière a donné à voir également une multitude d'objets (voir photographies plus haut) : sculptures, illustrations, train-fantôme, maquettes et ouvrages. Par son approche ancrée dans un musée de sciences naturelles *T'images Boulet au Musée des confluences ?* a aussi proposé des expôts de formats divers : maquettes, couvertures d'albums, planches, illustrations...

Le Salon ainsi que l'exposition *Nocturnes : le rêve dans la bande dessinée* présentaient quant à eux une sélection plus homogène d'expôts, dans la logique d'une approche esthétique de la bande dessinée, composées exclusivement de planches originales.

### **Narration ou illustration : le dilemme**

Outre la pluralité de sa forme, l'exposition de la bande dessinée est caractérisée par le choix qu'elle doit opérer entre la mise en avant de la narration ou de l'illustration. En effet le 9<sup>ème</sup> art est défini par son aspect composite mêlant texte et image / narration et illustration. Tout comme le cinéma ou la littérature mais à l'inverse de la photographie, la peinture ou encore la sculpture, une œuvre de bande dessinée ne se donne pas à voir en un seul regard. Pour respecter la dimension narrative de la bande dessinée dans l'idéal il faudrait exposer un album dans son intégralité et non pas seulement les planches les plus esthétiques. Cependant comme le rappelle si bien Thierry Prat, directeur de production de l'exposition *Quintet*, « il n'y a rien de plus ennuyant que des planches accrochées au mur. »<sup>86</sup>. Cette singularité explique la difficulté d'exposer le 9<sup>ème</sup> art.

---

<sup>86</sup> Extrait de l'entretien réalisé auprès de Thierry Prat, directeur de production du Musée d'art contemporain de Lyon le 20 août 2014.

Au sein d'un entretien<sup>87</sup> Thierry Groensteen revient sur les critères d'acquisition des planches originales lorsqu'il était encore responsable de la politique d'acquisition au Musée. Il insiste sur l'aspect fragmentaire de la planche « un original de bande dessinée est, par définition, le fragment d'un tout ». Ainsi il explique l'importance du critère de la représentativité de l'original. Le choix d'une planche d'une série se fera « en fonction du nombre de personnages ou de situations emblématiques qu'elle représente, et que le public pourra aisément reconnaître ».

C'est pourquoi il est souvent difficile d'apprécier une planche originale pour ses qualités narratives, l'exposition poussant le visiteur à approfondir son expérience en allant découvrir et lire les albums d'où elle sera issue. C'est dans cet objectif d'approfondissement qu'ont été pensés les espaces de lecture jalonnant l'ensemble des salles du Musée. Chacune des salles possède ses propres espaces de lecture composés des ouvrages en relation avec les originaux exposés. L'exposition devient alors un moyen d'aborder la bande dessinée.

Certains auteurs essaient de s'adapter à cet état de fait en créant des compositions originales. C'est ce que nous avons pu voir avec l'exposition *Quintet* et l'installation du train-fantôme spécialement conçu pour l'occasion par Stéphane Blanquet.

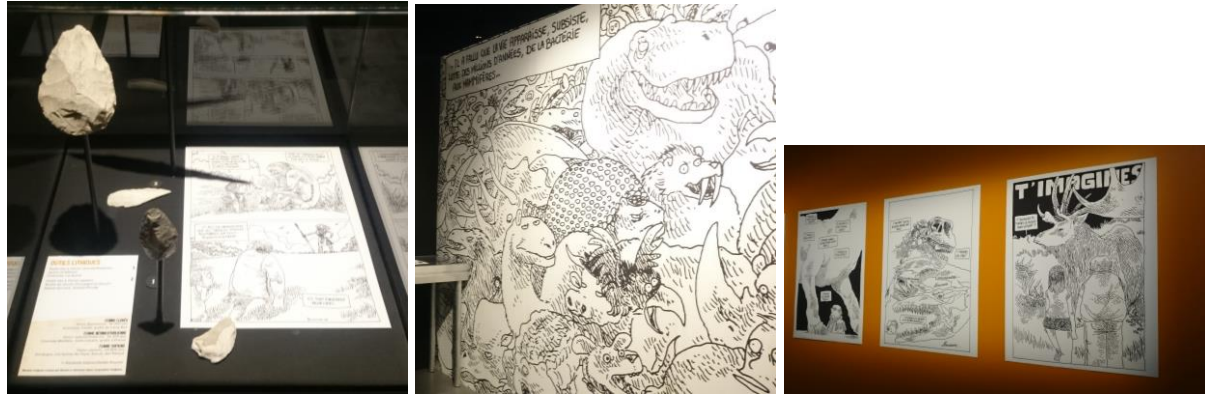


22 Train-fantôme de Stéphane Blanquet pour *Quintet*

---

<sup>87</sup> AVELINE (Franck). 1998. « Thierry Groensteen ». In : *DU9* [En ligne], dernière consultation le 2 septembre 2015. URL : <http://www.du9.org/entretien/thierry-groensteen/>

Ou encore avec les créations réalisées par Boulet au Musée des confluences : entre illustrations et histoire d'une page sur les collections.



*23 Créations originales de Boulet : planches, illustrations...*

Ces différents exemples nous donnent à voir d'autres pistes intéressantes pour l'exposition de la bande dessinée, permettant de sortir de la classique exposition de planches originales.

## Conclusion

Nous pouvons à présent répondre à la question initiale de cette étude : **en quoi la mise en exposition du Musée de la Cité participe à l'artification de la bande dessinée ?**

Comme nous avons pu le voir le passage à l'art de la bande dessinée s'effectue dans l'ensemble du parcours muséographique du musée. Au sein de l'Atelier c'est la présentation du processus de création qui permet l'artification du 9<sup>ème</sup> art. Au sein du parcours historique le passage à l'art se fait par la création d'une histoire de la bande dessinée et la mise en place d'une scénographie respectueuse de l'objet. Enfin le Salon, par sa scénographie reprenant les codes des musées d'art (exposition à la verticale, encadrement des planches, structuration par écoles) produit une artification entièrement accomplie du 9<sup>ème</sup> art. La mise en exposition de la bande dessinée au sein du Musée mobilise un grand nombre d'opérateurs d'artification : terminologique, cognitif, institutionnel, discursif... Ainsi par l'articulation de l'ensemble de ses espaces d'exposition et par les différentes approches qu'il donne du 9<sup>ème</sup> art nous pouvons affirmer que le Musée de la Cité participe à l'artification de la bande dessinée.

Au début de cette étude s'était également posée la question du rôle de l'exposition dans l'artification de la bande dessinée, la mise en exposition conduit-elle toujours à son artification ? Est-elle un opérateur du passage à l'art ? C'est par l'observation d'autres expositions que nous avons pu infirmer cette hypothèse. L'artification de la bande dessinée, par sa mise en exposition, s'est avérée dépendante à la fois du lieu d'exposition, institution officielle ou bien musée d'art, et de la muséologie choisie. L'exposition du 9<sup>ème</sup> art au sein d'un musée de science n'ayant pas la même signification que celle réalisée au sein d'un musée d'art. De la même manière le choix d'une muséologie d'objet favorisant une approche esthétique n'aura pas le même effet qu'une muséologie d'idée.

Pour finir, après avoir comparé l'exposition de la bande dessinée aux autres formes d'expositions déjà existantes (art, histoire, science) nous avons pu déterminer ses caractéristiques. L'exposition du 9<sup>ème</sup> art est rendue particulière de par les propriétés spécifiques de la bande dessinée. Entre livre, planche, illustrations, croquis ou encore revue elle permet l'exposition d'un grand nombre d'objets différents comme ont pu le

montrer les expositions du Musée mais aussi *Quintet* et *T'imagines Boulet au Musée des confluences* ? L'aspect composite du 9<sup>ème</sup> art mêlant narration et illustration rend sa mise en exposition complexe. Il faut souvent faire le choix de privilégier l'un des deux aspects. La planche originale flatte la dimension esthétique du 9<sup>ème</sup> art mais ne rend pas honneur à la narration tandis que l'album se prête moins facilement au « jeu » de l'exposition. Avec l'exemple de Boulet et Stéphane Blanquet nous avons pu voir comment deux auteurs sont parvenus à dépasser ce dilemme illustration / narration en concevant des créations originales.

Cette analyse nous montre à quel point l'exposition de la bande dessinée est une pratique en plein développement suscitant, encore bien des interrogations. À l'issue de cette étude nous pouvons nous demander si l'exposition de la bande dessinée parviendra à se dégager du dilemme planche originale / album pour aller vers des créations plus innovantes ? Les auteurs de bande dessinée doivent-ils rester concentrés sur ce qui est la base de cet art : l'album de bande dessinée ou ont-ils intérêt à s'intéresser de plus près à l'exposition de leurs travaux ? L'avenir de l'exposition de la bande dessinée et son artification reposerait-il sur le rôle que l'auteur aurait à y jouer ?

Les expositions comme *Quintet*, par sa volonté de donner carte blanche aux auteurs pour présenter leurs travaux de la manière dont ils l'entendent, ou bien *T'imagines Boulet au Musée des confluences* ? proposant une collaboration innovante, sont pour le moment des pistes de réponses intéressantes. Dans ce contexte nous pouvons nous interroger sur l'intérêt que pourrait avoir les auteurs de réfléchir en amont, lors du processus de création de leur œuvre, à la façon dont ils pourraient ensuite l'exposer. Mais seraient-ils prêts à faire cette démarche ? Tout cela ne nous éloigne-t-il pas de la forme initiale de la bande dessinée à savoir l'objet livre ? L'ensemble de ces interrogations forme une piste intéressante à envisager pour approfondir le sujet de l'exposition de la bande dessinée.

Pour aller plus loin cette analyse aurait pu être complétée par l'étude de la mise en exposition du 9<sup>ème</sup> art au sein du Centre Belge de la Bande Dessinée, le pendant de la Cité en Belgique. Il aurait été intéressant d'observer les choix de scénographie opérés au sein de cette institution officielle de la bande dessinée. Quelle approche a-t-elle privilégiée, se place-t-elle dans une démarche d'artification ? Dans un même objectif pour compléter cette analyse, une observation des pratiques de mise en exposition au sein du Festival International de la Bande Dessinée aurait pu être envisagée. Par sa dimension événementielle et éphémère le Festival doit certainement adopter une approche différente de la mise en exposition de la bande dessinée.



# Bibliographie

## A. Contexte théorique

---

- BECKER (Howard S.). 1988. *Les Mondes de l'art*. Paris, Flammarion.
- BENJAMIN (Walter).1936. *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*. Paris.
- BENGHOZI (Pierre-Jean). 1990. *Becker Howard S., Les mondes de l'art*. Revue française de sociologie, vol. 31, n° 1, pp. 133-139.
- BOURDIEU (Pierre). 1979. *La Distinction. Critique sociale du jugement*. Paris : Les Éditions de Minuit.
- Cadre. 2003. In : *Dictionnaire de la peinture*. Paris : Larousse
- DAVALLON (Jean). 1999. *L'Exposition à l'œuvre : Stratégies de communication et médiation symbolique*. Paris : L'Harmattan.
- DAVALLON (Jean). 1992. « Le musée est-il vraiment un média ? ». In: *Publics et Musées*. N°2, p.99-123, Regards sur l'évolution des musées
- (sous la direction de Jean Davallon) pp. 99-123.
- DESVALLEES (André), MAIRESSE (François). 2011. *Concepts clés de muséologie*. Paris : Armand Colin.
- Direction des musées de France. 1998. *Étiquettes, cartels et notices*. [En ligne], dernière consultation le 2 septembre 2015. URL : <http://www.culturecommunication.gouv.fr/content/download/57184/442743/version/2/file/MUSOIMG.pdf>
- ETHIS (Emmanuel) et PEDLER (Emmanuel). 1999. *Le travail sociologique de Pierre Bourdieu - Dettes et critiques*. Paris : La Découverte/ Poche.
- GOMBRICH (Ernst). 2005. *Histoire de l'Art*. Paris : Edition Phaidon.
- GRZECH (Kinga). 2004. « La scénographie d'exposition, une médiation par l'espace. ». In : *La lettre de l'OCIM, La scénographie d'exposition - Musées et politiques culturelles - Le musée à l'écoute des visiteurs n°96, p.4-12*.
- HEINICH (Nathalie) et SHAPIRO (Roberta). (dir.). 2012. *De l'artification. Enquêtes sur le passage à l'art*. Paris : EHESS, coll. « Cas de figure ».
- HEINICH (Nathalie) et SHAPIRO (Roberta). (dir.). 2012. *De l'artification : une réponse à Gérard Creux, Lectures* [En ligne], Les comptes rendus, 2012, mis en ligne le 15 mai 2012, consulté le 30 avril 2014. URL : <http://lectures.revues.org/8395>

- POULOT (Dominique). 2005. *Musée et muséologie*. Paris : La Découverte
- SAUSVERD (Antoine). 2014. « *bande dessinée et figuration narrative* » : la contribution de Pierre Couperie. Neuvième Art 2.0
- SHAPIRO (Roberta). *Congrès de l'AIISL*. Tours, juillet 2004 - comité de recherche 18 - sociologie de l'art
- VILATTE (Jean-Christophe). 2007. *Le texte au musée*. Formation « Evaluation » présentée du 23 au 25 mai 2007, Castres. [En ligne], Dernière consultation le 2 août 2015. URL : [http://www.lmac-mp.fr/les-textes-de-jean-christophe-vilatte\\_19.php](http://www.lmac-mp.fr/les-textes-de-jean-christophe-vilatte_19.php)

## B. Méthodologie

---

- BOURDIEU (Pierre). 1978). *Sur l'objectivation participante. Réponse à quelques objections*. *Actes de la recherche en sciences sociales*, 23, 67-69.
- CEFAL (Daniel). 2003. *L'enquête de terrain*. Paris : La Découverte / M.A.U.S.S.
- FENNETEAU (Hervé). 2007. *Enquête : Entretien et questionnaire*. Paris : Dunod, Coll. Les Topos
- GOB (André) & DROUGUET (Noémie). 2003. *La muséologie – Histoire, développement, enjeux actuels*. Paris : Armand Colin / VUEF
- HUGUES (Philip). 2010. *Scénographie d'exposition*. Paris : Eyrolles
- MERLEAU-PONTY (Claire) & EZRATY (Jean-Jaques). 2005. *L'exposition, théorie et pratique*. Paris : L'Harmattan
- PERETZ (Henri). 2004. *Les méthodes en sociologie, l'observation*. Paris : La Découverte

## C. Le champ de la bande dessinée

---

### a. Ouvrages

- BARON-CARVAIS (Annie). 1985. *La bande dessinée*. Paris : PUF
- BELLEFROID (Thierry). 2015. *L'Age d'or de la bande dessinée belge – La collection du Musée des Beaux-Arts de Liège*. Les Impressions Nouvelles.
- COLLECTIF. 2009. *L'état de la bande dessinée vive la crise ?*. CIBDI : Les Impressions Nouvelles
- ERNST (Paul). 2007. *La BD : un art mineur ?*. Grolley : Les éditions de l'Hèbe

- FRESNAULT-DERUELLE. 2009. *La bande dessinée*. Paris : Armand Colin
- GROENSTEEN (Thierry).2007. *La bande dessinée mode d'emploi*. Liège : Les Impressions Nouvelles
- GROENSTEEN (Thierry). 2009. *La bande dessinée, son histoire et ses maîtres*. Paris : Skira Flammarion / Cité Internationale de la bande dessinée et de l'image.
- GROENSTEEN (Thierry). 2006. *Un objet culturel non identifié*. Editions de l'AN 2
- GROENSTEEN (Thierry).1999. *Système de la bande dessinée*. Paris : PUF
- LACASSIN Francis. 1971. *Pour un neuvième art, la bande dessinée*. Paris : Christian Bourgois.
- MOUCHART (Benoît). 2009. *La Bande dessinée*. Paris : Le Cavalier Bleu
- MENU(Jean-Christophe). 2005. *Plates-bandes*. Paris : L'Association
- MCCLOUD (Scott). 2000. *L'Art invisible : comprendre la bande dessinée*. Paris : Vertige Graphic
- MAIGRET (Eric), STEFANELLI (Matteo). 2012. *La bande dessinée : une médiaculture*. Paris : Armand Colin
- ROSSET (Christian). 2015. *Eclaircies sur le terrain vague, mise à nu*. Paris : L'Association
- ROUVIERE (Nicolas). 2012. *Bande dessinée et enseignement des humanités*. Grenoble : Ellug
- Musée d'art contemporain de Lyon. 2009. *Quintet*. Glénat / Musée d'art contemporain de Lyon.

## Articles

- AUBERT (Jean-Paul). 2010. « Images composites – Arts pluriels ». In : *Cahiers de Narratologie*[En ligne], 19 | 2010, mis en ligne le 22 décembre 2010, consulté le 26 avril 2014. URL : <http://narratologie.revues.org/6157>
- AVELINE (Franck). 1998. « Thierry Groensteen ». In : *DU9* [En ligne], dernière consultation le 2 septembre 2015. URL : <http://www.du9.org/entretien/thierry-groensteen/>
- BAUDRY (Julien). 2011. «Le triomphe de la scénographie en trois dimensions ». In : Phylacterium, Réflexions sur la bande dessinée [En ligne], mis en ligne le 3 mai 2011, dernière consultation le 31 août 2015. URL : <http://www.phylacterium.fr/?p=1130>

- BERLAND (Alain). 2010. « Peut-on exposer la bande dessinée ? ». In : *Art & BD, Art : Le Havre*.
- BEYLIE Claude. 1964. « La Bande dessinée est-t-elle un art ? ». In : *Lettres et Médecins*.
- BOLTANSKI (Luc). 1975. *La constitution du champ de la bande dessinée*. In: Actes de la recherche en sciences sociales. Vol.
- CARACO (Benjamin). 2013. *La communication éditoriale : un outil de légitimation. Le cas de L'Association* ». In : Comicalités [En ligne], Médiatiques, mis en ligne le 28 septembre 2013, consulté le 16 mars 2014. URL : <http://comicalites.revues.org/1707> ; DOI : 10.4000/comicalites.1707
- GROENSTEEN (Thierry). 2012. « Neuvième Art ». In : *Neuvième Art 2.0* [En ligne], mis en ligne en septembre 2012. URL : <http://neuiemart.citebd.org/spip.php?article451>
- GUILBERT (Xavier). 2011. *La légitimation en devenir de la bande dessinée*, Comicalités. Publication en ligne : <<http://comicalites.revues.org/181>>. consulté le 06 novembre 2013.
- MARTIN (Jean-Philippe). 2000. « L'irrésistible ascension de l'édition indépendante ». In : *Revue 9e Art, no 5, p.22-31, CNBDI*.
- MENU (Jean-Christophe). 2015. « Dix ans de platitudes ». In : *Kaboom n°8, p.9-98, Février-Avril 2015*.
- MORRIS et VANKEER Pierre. 1964-67. « 9e Art, Musée de la bande dessinée ». In : *Spirou N°1392 - N°1523*.
- SAUSVERD (Antoine). 2014. « « bande dessinée et figuration narrative » : la contribution de pierre couperie ». In : *Neuvième Art 2.0* [En ligne], mis en ligne en mars 2014. URL : <http://neuiemart.citebd.org/spip.php?article752>
- STERCKX (Pierre). 2014. « Une case en plus ». In : *Art Magazine, Hors-série N°02, Art & BD, Janvier 2014, p. 46-54*.
- EVANS Christophe et GAUDET Françoise. « La lecture de bandes dessinées. ». In : *Culture études 2/2012 (n°2), p. 1-8*. URL : [www.cairn.info/revue-culture-etudes-2012-2-page-1.htm](http://www.cairn.info/revue-culture-etudes-2012-2-page-1.htm). DOI : 10.3917/cule.122.0001.

## Revues

- ARTS Magazine. *ART & BD, Hors-série*. N°2, Janvier 2014
- GEO Voyage. *Les nouveaux musées de France*. N°18, Mars-Avril 2014.
- Neuvième Art, Les cahiers de la bande dessinée. N°5, Janvier 2000.

## Mémoires, thèses

- CASSET (Charlotte), « Le nouveau musée de la bande dessinée de la ville d'Angoulême réalisé par Jean-François Bodin », Mémoire de Master 1 en Histoire de l'Art, sous la direction de Claude Massu, Paris, Université Paris 1
- COTE (Valérie), « Entre art et artisanat : le processus de légitimation artistique des acteurs du monde de l'art au Québec dans les années 1960-1970 », Avril 2011, Mémoire de master 2 en Histoire de l'art, Université Concordia Montréal, Québec, Canada
- DAURES (Pierre-Laurent), « Enjeux et stratégies de l'exposition de bande dessinée », Mémoire de master 2 en sciences sociales, sous la direction de Lambert Barthélémy, Thierry Groensteen, Angoulême, EESI/Université de Poitiers
- GARSALLAH (Soumaya), « Le rôle de l'espace dans le musée et dans l'exposition: analyse du processus communicationnel et signifiant », Thèse du doctorat en muséologie, médiation, patrimoine et du doctorat en communication (option muséologie), sous la direction de Jean Davallon et Catherine Saouter, Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse et Université du Québec à Montréal
- KERRIEN (Fanny), « Les difficultés d'exposer la bande dessinée : les enjeux de la médiation culturelle », Mémoire de master 2 en sciences sociales, sous la direction de Jean Auquier, Frédérique Fromentin, Martine Cocaud, Rennes, Université Rennes 2

## Sites Internet

- Centre Belge de la Bande Dessinée. 2015. En ligne. URL : <<http://www.cbdb.be/fr/accueil>>. Dernière consultation septembre 2015.
- Cité internationale de la bande dessinée et de l'image. En ligne. URL : <<http://www.citebd.org/>>. Dernière consultation septembre 2015.
- Comicalités. En ligne. <<http://graphique.hypotheses.org>>. Dernière consultation septembre 2015.
- DU9. En ligne. URL : <<http://www.du9.org/>>. Dernière consultation septembre 2015.
- La Cinquième Couche. En ligne. URL : <<http://5c.be>>. Dernière consultation septembre 2015.
- Neuvième art 2.0. En ligne. URL : <<http://neuviemeart.citebd.org/>>. Dernière consultation septembre 2015.
- Phylactérium. En ligne. URL : <<http://www.phylacterium.fr/>>. Dernière consultation septembre 2015.

# Annexes

## A. Annexe 1 : Compte-rendu d'observation de ma première visite à la Cité

---

Cette année je me suis rendue à Angoulême afin de faire la découverte de mon terrain d'étude qu'est la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image. Je m'y suis rendue à l'occasion du 41ème festival international de la bande dessinée. J'ai préparé cette visite en effectuant une grille d'observation me permettant de ressortir avec une première analyse de mon terrain.

La collection permanente du musée présente 3 approches : un parcours historique de la bande dessinée, l'atelier qui montre le processus de création de la bande dessinée et enfin le salon qui expose des planches originales afin de montrer différents grands styles de bande dessinées

Au sein du musée de la bande dessinée les auteurs exposés sont les auteurs qui ont marqués l'histoire de la bande dessinée, un grand nombre de planches originales proviennent de la collection du musée. On y retrouve des auteurs français mais également des auteurs étrangers notamment des auteurs de comics américains, il n'y a donc pas de différence faite entre la bande dessinée belge et son homologue américaine. J'ai pu découvrir plusieurs dispositifs interactifs : un jeu pour créer son propre personnage de bande dessinée, un tableau des auteurs qui permet de retrouver le portrait d'auteurs de bande dessinée, et les espaces de lecture. Le numérique est présent surtout de manière passive, il ne permet pas l'interactivité : écran de télé avec un film, défilement d'image et des commentaires en audio qui viennent agrémenter certains espaces de l'exposition (espace auteurs, certaines parties de l'expo, très présent dans la partie atelier : une vidéo pour chaque partie).

Pour ce qui est de la partie historique la mise en exposition est assez originale. Les planches et les bandes dessinées se retrouvent enfermées dans des vitrines à l'horizontal. Elles se suivent en arc de cercle et forment un parcours dans toute la salle, entre-coupées d'espaces de lectures et de blocs consacrés à un seul auteur. Au mur on retrouve des fresques avec des personnages de bande dessinée. Les principaux objets exposés sont des planches originales ou des reproductions ainsi que des albums entiers. On ne trouve pas d'outils (crayons, couleurs...)

et peu d'objet dérivés (figurines) : seulement deux blocs leur sont consacrés. La partie historique présente autant l'histoire de la bd franco-belge que celle des comics américains. Cependant il n'est que très peu fait mention des mangas. Les termes utilisés pour désigner la bande dessinée sont « bande dessinée » à aucun moment n'apparaît le terme de BD.

Le ton utilisé pour l'exposition est simple, compréhensible de tous, on ne distingue qu'un seul niveau de lecture pour tous (adultes/enfants) ce qui pose un grand défi de compréhension de l'exposition par tous. On ne repère pas de différenciation entre le texte et l'image, ce n'est pas une thématique abordée par la Cité.

Pour ce qui est du Salon on trouve une mise en exposition qui se rapproche du type musée des Beaux-Arts. Les planches originales sont exposées comme des œuvres d'art, encadrées et posées à la verticale accompagnées de cartels. On a véritablement l'impression de se retrouver face à des tableaux ou des œuvres d'art.

## B. Annexe 2 : Squelette de l'exposition

---

### Le parcours historique

#### 1. 1833-1920 : Prémices

- Les fondateurs
- L'imagerie populaire d'Epinal à Quantin
- Benjamin Rabler
- Christophe
- Des illustrés pour la jeunesse
- Bécassine
- Les Pieds Nickelés
- La bande dessinée américaine dans la presse
- Naissance des premiers genres
- Little Nemo, fils de Winsor McCay

#### 2. 1920-1953 : un âge d'or

- Entre deux-guerre : entre loufoque et aventure
- Tintin, l'esprit du XXe siècle
- Mickey et la bande dessinée américaine
- La bande dessinée dans la seconde guerre mondiale
- Protéger la jeunesse : la loi du 16 juillet 1949
- Bandes dessinées et films fixes
- Calvo, le magicien des animaux
- Vaillant et Coq hardi : le renouveau de l'école française
- Tintin et Spirou : le triomphe de l'école Franco-Belge
- Popeye le marin
- De Tarzan à Steve Canyon, l'apparition du strip d'aventure
- Naissance du comic book
- Will Eisner et le spirit
- Le Comics code (1954)

#### 3. 1955-1980 : Vers une BD adulte



- Pilote, la revue qui grandit avec ses lecteurs
- D'Hara-Kiri à Charlie Hebdo, le renouveau de la presse satirique
- Jean-Marc Reiser ou la rage de rire
- Récits complets et petits formats
- La bédéphilie : un nouveau regard sur la bande dessinée
- Quand les auteurs créent leurs revues
- Marvel et le renouveau des super-héros
- Corto Maltese, héros romantique
- Mad, un vent de folie sur les comics
- Comix : la bande dessinée underground américaine
- Les Peanuts et le strip « intellectuel »

#### *4. Depuis 1980 : l'affirmation d'une bande dessinée d'auteurs*

- L'éternel retour des genres
- La bande dessinée jeunesse depuis 1980
- Jacques Tardi
- Bande dessinée d'auteur et éditions alternatives
- Du témoignage au reportage
- Maus d'Art Spiegelman
- Le crépuscule des justiciers
- La bande dessinée d'auteur en Amérique du Nord
- Chris Ware

### **L'Atelier**

- Elaboration du scénario
- La mise en page
- Le crayonné
- L'encrage
- La mise en couleur

### **Le Salon : une approche esthétique de la bande dessinée**

- Le clair-obscur

- La ligne-claire
- Le style académique
- Les inclassables
- La couleur directe
- Le style « gros nez »

# FICHE DE LECTURE

*De l'artification - Enquêtes sur le passage à l'art*

**Nathalie Heinich et Roberta Shapiro**

M2 Médiations de la culture et des patrimoines – Mars 2015

## LES AUTEURS

**Roberta Shapiro** est sociologue au ministère de la Culture et de la Communication ainsi qu'à l'Institut interdisciplinaire d'anthropologie du contemporain. Ses écrits sont centrés autour de la culture et de sa capacité à mettre en œuvre un changement social que ce soit dans la vie de tous les jours ou bien dans les domaines de la création.

**Nathalie Heinich** est quant à elle sociologue au CNRS. Elle est l'auteure de nombreux ouvrages spécialisés dans la sociologie des professions artistiques et des pratiques culturelles. Beaucoup de ses travaux traitent du statut d'artiste et la notion d'auteur, l'art contemporain, la question de l'identité, le rapport aux valeurs, ainsi que l'histoire de la sociologie.

## L'OUVRAGE

Ce livre voit la naissance et la création du concept de l'artification. Comme son titre l'indique *De l'artification. Enquêtes sur le passage à l'art* les auteures nous présentent l'ensemble de leur démarche leur ayant permis de montrer ces différents *passages à l'art* qu'elles ont pu observer à travers de nombreuses disciplines.

Leur travail est ancré dans plusieurs disciplines notamment l'anthropologie, l'histoire culturelle et la sociologie et plus précisément la sociologie dite « pragmatique ». En effet les auteures insistent sur cet aspect de leur recherche. Elles s'intéressent aux actions observées, s'inscrivant dans une démarche concrète en situation réelle. Leurs exemples et leurs références constituent pour beaucoup des cas concrets plutôt que de grands récits théoriques. Elles ne se situent pas dans une démarche explicative.

L'ouvrage est scindé en deux parties, une première rassemblant onze Enquêtes de passages à l'art réussis, encore fragiles ou bien impossible et une seconde composées de cinq synthèses effectuant un Etat des lieux de l'artification dans cinq domaines différents. Ces deux parties rassemblent des contributions de nombreux auteurs différents balayant un champ très varié de pratiques « artistiques » de la photographie, la mode, les arts premiers, le théâtre, les métiers d'art, la typographie.... Il se conclut par une Postface sorte de conclusion à l'issue de

l'ensemble des cas étudiés et présentant les bases de l'approche théorique du concept.

Nous présenterons donc l'aspect théorique de l'ouvrage en exposant la définition et le champ d'action du concept d'artification. Nous prendrons soin d'y intégrer les différents cas concrets étudiés au sein des Enquêtes et Etats des Lieux afin d'illustrer le propos. Nous ne repartirons pas dans une présentation de chacun de ces cas qui serait trop fastidieuse et qui n'apporterait pas à l'analyse. Ce cheminement nous permettra d'observer précisément à l'intérieur des études de cas la mise en place des actions caractéristiques du concept définies dans la partie théorique.

### ***Définition du concept d'artification***

Cet ouvrage est né d'une interrogation nouvelle dans le champ de la sociologie de l'art. Ses auteurs, plutôt que de poser l'habituelle question « *qu'est ce que l'art ?* » ont préféré chercher « *quand y a-t-il art ?* », « *comment passe-t-on d'une activité quelconque à un art, d'un simple artefact à une œuvre et d'un praticien à un artiste ?* ». Ce changement de perspective permet de reconnaître la dimension « *contextuelle de la catégorisation artistique, au lieu d'y voir l'effet d'une « essence » inscrite dans l'objet lui-même* ». Le passage à l'art implique un grand nombre de changements, qu'ils soient organisationnels, sociaux, démographiques, institutionnels ou bien discursifs. De ces interrogations est né le concept d'artification ayant pour vocation d'illustrer et représenter ces *passages à l'art*. Au sein de l'ouvrage les deux *auteurs* vont donc ainsi essayer de répondre à la question « *quand y a-t-il artification ?* »

L'artification désigne donc « *la transformation du non-art en art, résultat d'un travail complexe qui engendre un changement de statut des personnes, des objets, des représentations et des activités* ». Elle repose sur des changements symboliques mais également concrets en modifiant le contenu, la forme de l'activité mais aussi par l'importation d'objets nouveaux, la création d'institution, la transformation des qualités physiques des personnes, etc. C'est un processus pouvant s'appliquer à un très grand nombre de domaines. Les frontières entre l'art et le *non-art* peuvent être parfois très minces ce qui est d'ailleurs le cas pour tout ce qui concerne l'artisanat, le patrimoine, les spectacles, le mouvement, les objets techniques et les technologies ou bien encore la gastronomie.

La différence est faite avec le concept de légitimation ayant pour problématique principale l'élévation sur une échelle hiérarchique par le classement des différentes pratiques artistique. La légitimité artistique possède une démarche classificatoire créant des gradations de valeur à l'intérieur du monde de l'art. Le concept de l'artification se situe avant celui de la légitimation. Il a pour objectif principal la compréhension de la genèse de l'objet d'art / de l'activité artistique et de ses conditions d'existences. L'artification procède par une démarche de qualification / identification des pratiques, des personnes à un nouvel univers alors que la légitimation procède de l'évaluation de la pratique au sein même de l'univers de l'art par rapport aux autres arts. Nous verrons plus tard à quel point cette différence est fondamentale pour les deux auteures, et comment elle a fait l'objet de critique au sein d'un compte rendu de lecture d'un confrère sociologue.

Afin d'éviter tout malentendu elles prennent grand soin de définir l'ensemble des questions auxquelles leur problématique ne s'attache pas à répondre. Ainsi elles écartent un grand nombre de points susceptibles de parasiter leur démarche : elles ne s'intéressent pas aux pratiques étant « comparées » à l'art, le concept de l'artification tel qu'elles l'ont défini s'applique à la société occidentale dont elles ont la connaissance des pratiques et non pas à l'humanité entière. Les discours savants ne sont pas la matière première de leur analyse, leur favorisant l'étude de cas concrets. Elles ne s'intéressent pas non plus aux cas limites de pratiques d'art ayant déjà subi une artification (exemple de l'art contemporain et de son continuel questionnement des limites de l'art). Les trajectoires individuelles, la transformation du praticien en artiste n'est pas l'objet central de l'artification mais une de ses conséquences, de même la frontière entre amateurisme et professionnel n'est pas traitée. Elles excluent également la sociologie du goût et insistent sur la différenciation entre artification et légitimation.

### ***Quand y a-t-il artification ?***

Tout l'enjeu du travail de Shapiro et Heinich a été de définir les indicateurs de l'artification. Elles ont établis quatre types d'indicateurs différents, tous issus du vocabulaire de l'action afin de mettre en avant la concrétude du concept observé. Ainsi nous pourrions parler des *secteurs* de l'artification, de ses *opérateurs* et également de ses *acteurs*.

## Les secteurs

L'artification survient dans un très grand nombre de domaines différents de la vie quotidienne. *L'artisanat* est un de ces secteurs ayant une limite très poreuses d'avec le monde de l'art car il contient un très grand nombre de métiers s'approchant plus ou moins des pratiques artistiques (les luthiers, les orfèvres, les vitriers...). Beaucoup de métiers d'art se sont créés en s'émancipant de l'artisanat (la photographie, le graphisme...). Le secteur de l'artisanat permet aussi une auteurisation de la production, pratique importante dans l'action de l'artification. L'artification peut également avoir lieu dans le secteur de *l'industrie*. C'est le cas du 7<sup>ème</sup> art, le cinéma devenue la première « industrie culturelle », ou bien de la mode avec son industrialisation par la création du prêt-à-porter à la pointe de l'avant-garde. Les secteurs du *loisir* et du *divertissement* sont tous deux porteurs d'un grand nombre de pratiques artificielles. C'est le cas de la photographie et de sa pratique touristique mais également de la bande dessinée et de sa dimension divertissante qui la destine soi-disant essentiellement à un public jeune. C'est en s'éloignant de cette notion de divertissement qu'elle a pu enfin prétendre à son statut de 9<sup>ème</sup> art. Le *sport* est également un secteur porteur d'artification. Lorsque la technicité/virtuosité parvient à se faire oublier en faveur de l'esthétique on touche au domaine de l'art. Il en va ainsi de la danse hip-hop et du cirque. Le secteur de la *technique* voit lui aussi un grand nombre de ses pratiques artificielles. Il existe une perpétuelle tension entre l'art et la technique. Pour faire son entrée dans le monde de l'art il faut parvenir à dépasser et s'émanciper de la technique, comme l'a fait la photographie. Un autre vecteur d'artification est la *science*. On l'observe d'ailleurs grâce au domaine de la muséologie et à travers le statut de commissaire d'exposition la création d'un nouveau genre d'art. Un très grand nombre d'objets d'art proviennent aussi du secteur *religieux*. Les objets de culte tels que les églises ou les cathédrales sont considérés comme étant de véritables œuvres d'art. Les sphères *politiques* et de *la vie quotidienne* sont toutes deux porteuses de leurs exemples concrets avec notamment le land art utilisant des objets très éloignés du domaine de l'art. Enfin les pratiques délictueuses sont elles aussi porteuses de cas d'artification, prenons l'exemple du graffiti.

L'artification va de pair avec les pratiques favorisant l'identification de ses auteurs, l'émergence d'un discours théorique et une sorte d'injonction à l'originalité. Elle passe par l'élévation sociale de ses producteurs/consommateurs. Elle fonctionne

avec l'esthétisation, la professionnalisation et l'individualisation. On remarque ainsi la très grande diversité de domaines au sein desquels elle interfère. L'artification est un phénomène puissant et diversifié.

### Les opérateurs

Ils nous permettent d'analyser concrètement comment le concept d'artification opère-t-il. Ils sont les indices de l'artification, on les retrouve presque systématiquement. Tout comme les secteurs ils sont de plusieurs ordres différents.

On distingue tout d'abord les opérateurs d'ordre *terminologique* à travers l'invention d'un champ lexical spécifique ou bien la stabilisation d'un lexique. On peut prendre l'exemple de la bande dessinée qui a été désignée comme étant le 9<sup>ème</sup> art ou bien la danse hip-hop ayant développée tout un lexique autour de sa pratique comme création d'un genre nouveau. Les opérateurs d'ordre *juridique* sont tout aussi essentiels. Ils viennent souvent consolider et protéger la pratique en conférant à ses auteurs un droit sur ses créations. Cela passe par le droit de propriété intellectuelle, la qualification *œuvre de l'esprit* mais aussi les contrats d'assurance sorte d'attestation juridique de la valeur de ce qui est désormais considéré comme étant une œuvre. On peut aussi parler d'opérateurs *cognitifs* en rapport avec les nombreuses modalités de classement existant pour les pratiques artistiques. On remarque les plus notables avec les différentes catégories de l'Insee mais aussi par l'apparition de biographie d'artistes participant à l'individualisation de la pratique. L'espace et le temps forment également des indicateurs importants. L'artification d'un objet lui permet le plus souvent de surmonter le passage du temps par la fixation de son intérêt entraînant également sa protection. Pour ce qui est de la dimension *spatiale*, le phénomène de l'artification induit très régulièrement la décontextualisation de l'objet. On l'observe dans le cas du graffiti qui passe de la rue aux galeries/musées, de la danse hip-hop qui se voit déplacée sur scène ou encore avec le cas plus singulier de la cuisine qui tend à être de plus en plus montrée au sein des restaurants en sortant des sous-sols. *L'institutionnalisation* est elle aussi très signifiante d'un processus d'artification. C'est le cas pour le 9<sup>ème</sup> art avec la création de la Cité Internationale de la bande dessinée et de l'image. L'Etat joue souvent un rôle important dans ces phénomènes quand ce n'est pas la société avec les nombreuses associations revendiquant la reconnaissance d'une pratique. L'introduction d'un objet d'art dans un circuit de vente ou bien au cœur



du marché de l'art est une étape aussi décisive de l'artification. A ce même titre l'apparition de critiques, de revues, catalogues ou encore dictionnaires est un moment décisif permettant de rendre compte aux yeux du grand public de la création d'un nouveau genre. Ces deux phénomènes forment les opérateurs *marchands* et *éditoriaux*. On distingue encore de nombreux autres indicateurs, tel l'indicateur *sémiotique* avec l'exemple de la signature permettant l'individualisation de l'objet/produit. Mais aussi celui servant la diffusion, l'identification et la conservation par la déclinaison de l'objet sur plusieurs supports et sa diffusion par sa mise en image, opérateur que l'on qualifie de *médiatique*.

D'autres semblent être plus anecdotiques et variants en fonctions des sujets concernés. Ainsi on retrouve l'opérateur *corporel* avec l'exemple de la danse hip-hop transformant le corps des sportifs en véritable corps de danseurs. C'est le cas également de l'opérateur *organisationnel* qui montre l'artification par la mise en valeur de certaines fonctions/ métiers auparavant peu ou moins considérés tel celui de metteur en scène ou encore le commissaire d'exposition devenant un véritable créateur. On peut citer également l'opérateur *pratique* qui opère un changement directement visible par le changement de support, de matériel permettant souvent un rapport plus esthétique avec la pratique. C'est en ce sens que l'on observe la création de la notion de roman graphique au sein de la bande dessinée. Pour terminer nous pouvons présenter les opérateurs *discursifs* et *esthétiques* introduisant les notions de commentaires, critiques et interprétations que suscitent invariablement les œuvres d'art du à la sensibilité de chacun et aussi la notion de conformité à une tendance esthétique du à l'époque contemporaine dans laquelle se situe la pratique.

### **Les acteurs**

Pour ce qui est de la définition des acteurs de l'artification les deux auteures se sont inspirées des travaux d'Alan Bowness, et de ses « *quatre cercles de la reconnaissance* ». Les premiers artificateurs sont les producteurs eux-mêmes et leur profonde revendication à l'appartenance au monde de l'art. Cette revendication ne devient réelle qu'avec l'intervention du second « cercle » qui permet la véritable construction d'un champ. Ce sont là les marchands, les galeristes, les éditeurs et même les amateurs formant les « *initiés et initiateurs* ». Interviennent ensuite les critiques se spécialisant dans les différents domaines permettant la création de

publications. Cela passe également par le biais des conservateurs d'expo, des commissaires. L'Etat joue aussi un rôle grâce aux subventions et aux structures qu'il est en mesure de créer. N'oublions pas non plus l'importance du corps enseignant et des chercheurs dans l'expansion d'un domaine. Ensemble ils forment la troisième étape. Le quatrième cercle de reconnaissance est celui de la consécration finale de l'artification. En atteignant ce niveau il ne fera plus de doute quand à l'aboutissement et la réussite de l'artification d'une pratique. Il s'agit bien entendu du grand public.

### ***Les résultats***

A l'issue de ces différentes catégorisations de secteurs, d'opérateurs et d'acteurs de l'artification les auteures tiennent à présenter les nombreux états de l'artification. Comme tout processus, comme toute action l'artification peut se retrouver dans différents états inégalement aboutis.

L'état le plus complet est celui que l'on peut appeler l'artification *entière et durable*. On y retrouve des domaines dont le statut n'a jamais été discuté telle la littérature, la musique ou encore la danse. On peut presque parler ici de domaines vocationnels connaissant une certaine forme de sacralisation. On peut se retrouver face à des situations d'artification à *demi-stabilisés*. Dans ces cas le processus n'est pas abouti par manque de caractéristiques intrinsèques permettant l'artification complète. On peut citer l'exemple de l'architecture en perpétuel balancement entre la technique et l'art. Autre cas intéressant, les artifications dites *partielles* rassemblant les domaines dans lesquels une partie seulement de la production peut prétendre à l'artification ou bien lorsque qu'une seule partie du public reconnaît le domaine comme étant partie prenante du monde de l'art. L'artification en *voie d'accomplissement* et *in progress* rassemble les cas n'ayant pas complètement terminé leur processus ou n'ayant pas encore conquis le grand public, citons l'exemple de l'art brut. Reste pour terminer les cas d'artification *impossible*. Ils sont caractérisés par des domaines manquant de caractéristiques essentielles ou ayant un fonctionnement économique trop lointain du monde de l'art pour pouvoir prétendre y appartenir.

Roberta Shapiro et Nathalie Heinich terminent cette analyse de résultats en posant la question forte intéressante des cas de désartification. Souvent dues à un changement dans la société ou à des évolutions techniques trop importantes certains domaines se voient donc désinvestis de leur *aura*. C'est le cas de la calligraphie ou

bien encore de l'art de la conversation mais aussi des objets de cultes qui ne cessent de se déplacer entre art et non-art.

### ***Les effets de l'artification***

Les auteurs concluent leurs travaux en énumérant les différents effets que peuvent avoir l'artification sur les objets. On parle alors de légitimation, concept bien qu'il soit différent de celui traité au sein de l'ouvrage n'en reste pas moins indissociable du processus. On voit également apparaître une autonomisation de l'activité qui ne dépend plus du regard extérieur et gagne en indépendance. Inhérente au concept de l'art vient inévitablement la notion de beauté, de l'esthétique. L'entrée dans ce monde amène une raréfaction de la production mais également une authentification de la pratique tout cela passe au travers de l'individualisation de l'auteur apposant sa signature. On ne peut donc que remarquer la complexité de ce concept et le grand nombre de changements qu'il opère au sein d'une pratique. Le passage à l'art comme véritable transformation.

## CRITIQUE

### **L'artification vue comme simple équivalent de la légitimation – Compte rendu de lecture de Gérard Creux**

Le sociologue Gérard Creux au sein d'un compte rendu de lecture sur le site internet *lectures.revues.org* a effectué une violente critique de l'ouvrage de Roberta Shapiro et Nathalie Heinich. Il y dénonce à la fois la méthode d'analyse basée sur l'action revendiquée par les deux auteures mais aussi le concept même de l'artification n'étant selon lui qu'un dérivé de la légitimation.

#### ***Une méthode d'analyse à la limite de la sociologie***

Gérard Creux reproche à Nathalie Heinich et Roberta Shapiro leur volonté affichée de vouloir se démarquer des approches habituelles en sociologie de l'art. En effet elles souhaitent utiliser l'analyse du concret, de l'action plutôt que passer par les textes théoriques. Les deux chercheuses ancrent leur travail dans une sociologie qu'elles nomment pragmatique. Cependant Gérard Creux à la lecture de la définition du concept d'artification replace celui-ci dans son cadre qu'il détermine d'originel à savoir la sociologie de l'art, « *Cette définition relativement intéressante ne semble cependant pas s'écarter d'une sociologie de l'art de laquelle elle semblerait vouloir se démarquer.* ». Il critique leur démarche trop ancrée sur le concret selon lui, et remet en cause l'appartenance même de l'ouvrage au domaine de la sociologie au vue du manque d'intérêt donné aux hypothèses explicatives qui « *mettent en avant les origines sociales des individus pour comprendre le sens qu'ils peuvent donner à leur action* ». Selon lui cette méthode ne mènera qu'à une « *explication de surface* ».

#### ***L'artification comme sous genre de la légitimation***

De même il reproche aux auteures leur volonté de distinguer radicalement l'artification, donc l'action du passage du non-art à l'art, et la légitimation. Shapiro et Heinich font une mise en garde dans l'introduction de leur ouvrage en affirmant qu'elles ne se situent pas dans une démarche de classement, de hiérarchie spécifique au concept de la légitimation. Il s'agit selon elles d'un déplacement de frontière plutôt que d'une élévation sur une échelle. Gérard Creux s'oppose à cette distinction et s'interroge sur leur démarche « *Mais ne s'agit-il pas ici d'une description d'un processus de légitimation d'une pratique ?* ». Il assimile le concept de l'artification à

celui de la légitimation. En effet il opère un rapprochement avec Bourdieu et sa logique du champ par la lutte que l'artification semble parfois représenter. Selon lui les auteures se contredisent dans leur démarche puisqu'elles ont tout de même une approche classificatoire dans leur manière de traiter de certains sujets qu'elles renient « *Le lecteur risque d'être quelque peu interpellé par cette construction paradoxale au regard de ce qui définit* ». Gérard Creux ne voit pas l'intérêt du concept de l'artification qui n'apporte pas d'explication au passage à l'art d'une pratique et qui n'est selon lui qu'un processus de légitimité artistique. Il va même jusqu'à dénoncer un « *un emploi quelquefois « forcé » du concept d'artification* » qui n'apporte à la problématique.

### ***La riposte des auteures***

A peine un mois après la publication du compte-rendu de Gérard Creux sur leur ouvrage, Nathalie Heinich et Roberta Shapiro se sont fendues d'une réponse quelque peu virulente à la critique de leur confrère sociologue.

Au sein de l'article elles lui reprochent sa volonté de les renvoyer à la sociologie de Pierre Bourdieu et réaffirment la profonde distinction qu'elles effectuent entre légitimation et artification. C'est d'ailleurs une différence allant au-delà du principe de catégorisation qu'elles définissent comme étant commun aux deux concepts. La légitimation revient selon elles, à effectuer une hiérarchie entre les arts, attribuer de la valeur avec un déplacement sur une échelle de haut en bas. En ce qui concerne l'artification on parle du passage de la frontière entre l'art et le non-art, la construction et non plus l'attribution d'une valeur, il s'agit moins d'une question de hiérarchie que d'ontologie. La légitimation se situe dans un monde de l'art déjà construit alors que l'artification observe la construction de ce monde. Elles regrettent la rapidité du sociologue à les classer dans une sociologie plus classique au lieu d'accepter leur approche résolument singulière. De même que sa volonté de les rapprocher débat maintenant trop convenu entre arts mineurs et arts majeurs. Elles terminent en incitant leur confrère à s'ouvrir aux nouveaux courants de la sociologie française qu'il semble malheureusement méconnaître, « *Camarade sociologue, encore un effort pour être vraiment au courant de ce qui se passe dans notre discipline !* ».

## AVIS ET CRITIQUES PERSONNELS

J'ai choisi cet ouvrage pour réaliser ma fiche de lecture car c'est un livre essentiel pour mon travail de recherche dans le cadre de mon mémoire portant sur le domaine du 9<sup>ème</sup> art. Je m'intéresse au passage à l'art de la bande dessinée au sein de son institution officielle, la Cité Internationale de la bande dessinée et de l'image à Angoulême.

Au fil de mon travail je me suis rendue compte à quel point le concept d'artification était central dans mon sujet de recherche. J'ai longuement hésité avec les concepts de légitimation et d'institutionnalisation. Ce sont des concepts qui, dans le cas de la bande dessinée, sont devenus des faits avérés. L'institutionnalisation par le fait même de l'existence de la CIBDI n'est plus à démontrer. De même la légitimation de la bande dessinée, si elle peut paraître parfois partiellement aboutie, n'en reste pas moins assurée. C'est donc le concept de l'artification, le passage à l'art de la bande dessinée développé par Heinich et Shapiro qui retient mon attention. Je m'intéresse à la manière dont la Cité transforme la bande dessinée en objet d'art ? Comment elle envisage les rituels, les passages obligés et les transformations d'un objet en objet d'art au sein de ses murs ? Le concept est d'ailleurs présent au sein même de ma question de recherche : *En quoi la mise en exposition de la CIBDI participe à l'artification de la bande dessinée ?*

### ***L'artification partielle de la bande dessinée***

J'émetts une certaine réserve concernant l'article sur la bande dessinée rédigé par Vincent Seveau et le traitement de ce domaine en général dans l'ensemble de l'ouvrage. Selon l'auteur l'artification de la bande dessinée n'est que partielle. Il explique cela par son caractère enfantin, son caractère industriel et commercial et par la soi-disant remise en cause, à travers Internet, de son rapport au livre et à la culture savante. Cette artification partielle de la bande dessinée est reprise plus tard par les deux auteures dirigeant l'ouvrage.

Pour parler de l'artification de la bande dessinée il faut plutôt effectuer une comparaison avec l'industrie cinématographique. Les problèmes liés à son rapport l'enfance et à ses plusieurs types de public différent sont aujourd'hui dépassés.

Le champ de la bande dessinée fonctionne de la même manière que celui du cinéma, tout d'abord par sa dimension industrielle et culture de masse. La bande dessinée est intrinsèquement reliée à l'industrie par sa méthode de production. Si l'on considère l'objet final qui est l'album de bande dessinée il est produit en quantité industrielle et on perd alors sa dimension rare et unique. Cependant si l'on considère la planche originale alors on s'éloigne radicalement de la production industrielle pour se rapprocher de l'œuvre d'art classique telle la peinture et son unicité. Ce n'est pas pour rien que ces planches originales ont intégrées le marché de l'art et peuvent dorénavant atteindre des prix astronomique lors de leurs ventes aux enchères, comme le montre le récent record mondial obtenu par la planche originale de Tintin dessinée par Hergé vendue à 2,65 millions d'euros le 24 mai dernier.

Le cas de la bande dessinée se rapproche également du cinéma pour ses différents types de production. En effet au sein du 7<sup>ème</sup> art on distingue les films d'auteur à forte valeur artistique (phénomène d'individualisation, d'auteurisation...) des films plus commerciaux tels les blockbusters n'ayant pas ce rapport à l'art. On retrouve le même schéma au sein du domaine de la bande dessinée avec la bande dessinée dite *underground* ou *alternative* opposée à la bande dessinée dites plus *commerciale* (J.C. Menu 2015). Au sein de la bande dessinée alternative on retrouve l'ensemble des caractéristiques propres au domaine de l'art : un lexique spécifique (9<sup>ème</sup> art, chef d'œuvre ...), individualisation et auteurisation avec le concept *d'auteur* complet que l'on retrouve de plus en plus dans ce genre mettant fin à la classique segmentation scénariste / dessinateur. On a donc bien un genre de bande dessinée qui se prête plus facilement que l'autre au phénomène de l'artification nous permettant d'observer un grand nombre de ses indicateurs à l'œuvre.

## BIBLIOGRAPHIE

- BENJAMIN (Walter).1936. *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*. Paris.
- BENGHOZI (Pierre-Jean). 1990. *Becker Howard S., Les mondes de l'art*. Revue française de sociologie, 1990, vol. 31, n° 1, pp. 133-139.
- CREUX (Gérard) . 2012. « Nathalie Heinich, Roberta Shapiro (dir.), *De l'artification. Enquêtes sur le passage à l'art* », *Lectures* [En ligne], Les comptes rendus, mis en ligne le 20 avril 2012, consulté le 28 février 2015. URL : <http://lectures.revues.org/8155>
- HEINICH (Nathalie) et SHAPIRO (Roberta). (dir.). 2012. *De l'artification : une réponse à Gérard Creux*, *Lectures* [En ligne], Les comptes rendus, 2012, mis en ligne le 15 mai 2012, consulté le 30 avril 2014. URL : <http://lectures.revues.org/8395>
- MENU (Jean-Christophe). 2005. *Plates-bandes*. Paris
- MENU (Jean-Christophe). 2015. *Dix ans de platitude*. Paris
- SHAPIRO (Roberta). 2004. Congrès de l'AISLF. Tours