

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

Programme de la maîtrise en muséologie

ÉTUDE DE LA BANDE DESSINÉE DANS LE CHAMP MUSÉAL

*Critique du modèle sociologique de l'artification et analyse de la relation symbiotique
entre la bande dessinée et le champ muséal*

Rapport de travail dirigé (9 cr.) présenté à

Monsieur Dominic HARDY

MSL-6700, *Travaux dirigés*

PAR

Zoé VANGINDERTAEL

Été 2018

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce document diplômant se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier particulièrement Dominic Hardy qui fut mon directeur de recherche durant la réalisation de ce travail dirigé. Je le remercie d'avoir été très accueillant dès la première rencontre, n'hésitant pas à se montrer enthousiaste et concerné par les problématiques que je voulais soulever dans ce travail de recherche. Ses relectures et ses encouragements pour la suite de mon parcours m'ont été d'un soutien précieux.

Je voudrais également remercier Jennifer Carter, directrice des Études supérieures en muséologie, qui m'a encouragé dès le séminaire de synthèse à poursuivre mes réflexions et mon sujet de recherche tout en instaurant une méthode de préparation au travail dirigé qui permet au mieux d'exploiter toutes les ressources à disposition.

Je remercie tous les professeurs et les professionnels que j'ai pu rencontrer au cours de ces deux années de maîtrise à Montréal. J'espère avoir appliqué tout ce que j'ai pu apprendre avec justesse et pertinence dans ce travail de recherche.

J'ai, enfin, une profonde reconnaissance envers mes parents, Olivier et Christina, à mon petit frère Lou, à ma petite sœur Flore, évidemment à Christophe, ainsi qu'à mes amis et à ma famille qui sont là depuis le début, me soutenant sans faille dans mon parcours. Merci de m'avoir donné tout ce temps.

TABLE DES MATIÈRES

Remerciements.....	ii
Table des illustrations	vi
Liste des abréviations.....	viii
Résumé.....	ix
Introduction.....	10
1 Sujet de recherche	10
2 Hypothèses générales et objectifs de la recherche	11
3 Cadres théoriques et corpus	13
3.1 Cadre théorique et corpus du champ bédéique	13
3.2 Cadre théorique et corpus du champ sociologique	15
3.3 Cadre théorique et corpus du champ muséal	17
4 Problématique	18
5 Méthodologie de recherche	19
5.1 Recherche théorique	19
5.2 Observation sur le terrain.....	20
5.3 Entretiens qualitatifs semi-dirigés	21
6 Plan du travail dirigé	22
Chapitre I. Étude de la bande dessinée dans le champ muséal du point de vue de son caractère esthétique.....	24
1 L'auteur de bande dessinée	25
1.1 Question de terminologie.....	25
1.2 Relégation de l'auteur	27
1.3 Signature et artification.....	29
2 Le produit bédéique.....	32
2.1 La bande dessinée s' imagine	32
2.2 La bande dessinée s'expose	33
2.3 La bande dessinée s'explique	35
3 La pratique bédéique	37
3.1 Bande dessinée et beaux-arts, pour quel(s) objectif(s) ?	37

3.2	Diviser pour mieux régner	38
3.3	Autonomie du muséal	40
Chapitre II. Étude de la bande dessinée dans le champ muséal du point de vue de son caractère discursif		
1	La bande dessinée se lit.....	44
1.1	Enjeux de la lecture.....	44
1.2	Inévitable question d'interprétation	46
2	La bande dessinée s'appréhende.....	48
2.1	Besoin d'espace et de temps	48
2.2	Volonté d'autonomisation.....	50
3	La bande dessinée se réceptionne	53
3.1	Contournement de la censure.....	53
3.2	Relative valorisation	56
Chapitre III. Étude de la bande dessinée dans le champ muséal du point de vue de son caractère médiatique		
1	Quoi et dans quel but ?.....	61
1.1	Thématiques plurielles.....	61
1.2	Stratégies médiatiques	63
2	Pour qui ?	65
2.1	Lectorat intergénérationnel	65
2.2	Inclusivité et culture de masse.....	67
3	Pour quels effets ?	68
3.1	Fluidité de la bande dessinée	68
3.2	Complémentarité de la bande dessinée.....	72
Conclusion		75
Bibliographie		80
Annexe A. Dossier photographique.....		87
1	Photographies prises au CBBB (avril 2018).....	87
2	Photographies prises au Musée Hergé (avril 2018)	90
Annexe B. Entretiens		92

1	Dominique Maricq	92
2	Jean Auquier.....	107
Annexe C. Grilles d'analyse		122
1	Grille d'analyse des expositions comprenant des bandes dessinées	122
2	Grille d'analyse des documents / ressources issues de la communication des institutions muséales liées à la bande dessinée (site internet, dépliant, etc.).....	125

TABLE DES ILLUSTRATIONS

1. Reproductions, agrandissements et facsimilés de bandes dessinées. CBBB, Exposition <i>Panorama de la BD chinoise</i> , avril 2018.....	87
2. Reproductions, agrandissements et facsimilés de bandes dessinées. CBBB, Exposition <i>Panorama de la BD chinoise</i> , avril 2018.....	87
3. Reproductions, agrandissements et facsimilés de bandes dessinées. CBBB, Exposition <i>Panorama de la BD chinoise</i> , avril 2018.....	87
4. Reproductions, agrandissements et facsimilés de bandes dessinées accompagnés des versions éditées sous forme de livret. CBBB, Exposition <i>Panorama de la BD chinoise</i> , avril 2018.	87
5. Vitrine composée uniquement de bandes dessinées éditées, dont seules les couvertures sont rendues lisibles. CBBB, Exposition <i>Panorama de la BD chinoise</i> , avril 2018.	88
6. Vitrine verticale reprenant la scénographie d'une bibliothèque et se composant uniquement de bandes dessinées éditées. CBBB, Exposition <i>Panorama de la BD chinoise</i> , avril 2018.	88
7. Vitrine horizontale dans laquelle sont exposées des versions éditées de certaines bandes dessinées, ainsi que deux peintures sur toiles de Zesheng ZHENG. CBBB, Exposition <i>Panorama de la BD chinoise</i> , avril 2018.....	88
8. Encadrement de quatre dessins de Michaël Olbrechts, illustrant les étapes de réalisation d'une case appartenant à l'album <i>44 après Ronny</i> , aux éditions Glénat, 2017. CBBB, Exposition <i>La jeune BD flamande</i> , avril 2018.....	88
9. Dispositif numérique permettant la visualisation des pages d'un carnet de croquis. CBBB, Exposition <i>La jeune BD flamande</i> , avril 2018.....	88
10. Dispositif numérique permettant la visualisation des pages d'un carnet de croquis. CBBB, Exposition <i>La jeune BD flamande</i> , avril 2018.....	88
11. Table de lecture offerte aux visiteurs à la fin du parcours expositionnel. CBBB, Exposition <i>La jeune BD flamande</i> , avril 2018.....	89
12. Tablette graphique ayant appartenu à Yslaïre. CBBB, Exposition <i>L'art de la BD</i> , avril 2018.	89
13. Dispositif de médiation muséologique offrant un enregistrement vidéo d'Yslaïre en train de dessiner sur sa tablette graphique. CBBB, Exposition <i>L'art de la BD</i> , avril 2018.	89
14. Vitrine regroupant une panoplie d'objets dérivés en lien avec le patrimoine bédéique de l'institution. CBBB, Exposition <i>L'art de la BD</i> , avril 2018.	89

15. Dispositif muséologique (vue extérieure) qui consiste à produire un puits sans fond immersif. Dernière étape du parcours de l'exposition permanente du Musée Hergé (avril 2018).	90
16. Dispositif muséologique (vue intérieure) qui consiste à produire un puits sans fond immersif. Dernière étape du parcours de l'exposition permanente du Musée Hergé (avril 2018).	90
17. Vue de la première salle de l'exposition permanente du Musée Hergé (avril 2018). Au premier plan, une œuvre de Lucio Fontana (sans cartel).	90
18. Encadrement d'un carnet de croquis (sans cartel). Musée Hergé, avril 2018.	90
19. Vue de trois quarts de l'accrochage des dispositifs d'encadrement des bandes dessinées (planches, albums, carnets de croquis). Musée Hergé, avril 2018.	91
20. Vue de face d'une planche originale encadrée : <i>Les aventures de Tintin</i> , « Tintin et l'Alph-Art », crayonné de la planche 3, 1978-1982. Musée Hergé, avril 2018.	91
21. Vue de la deuxième salle du Musée Hergé (avril 2018), mettant en évidence la disposition des artefacts encadrés sur des structures similaires à des chevalets.....	91

LISTE DES ABRÉVIATIONS

CBBB : Centre belge de bande dessinée, Bruxelles, Belgique.

CIBDI : Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, Angoulême, France.

RÉSUMÉ

Dans l'étude de l'actualité de la recherche scientifique portant sur la bande dessinée, il nous est apparu évident que certaines conséquences du modèle sociologique qu'est le processus d'artification conduisaient à une méconnaissance des acteurs, des produits et de la pratique du champ bédéique, en même temps qu'il sous-estime pleinement le champ muséal en lui-même. La bande dessinée, telle que nous la concevons dans nos recherches, s'articule autour de trois valeurs : elle est esthétique, discursive et médiatique. Esthétique parce qu'elle nous propose sans nul doute une expérience sensible et c'est principalement l'axe retenu par le modèle sociologique de l'artification. Discursive parce qu'elle nourrit une interprétation du monde social et culturel, aussi bien du point de vue de son auteur que du point de vue de son lecteur; elle induit un discours. Médiatique enfin parce qu'elle est un canal de communication utilisé par de nombreux groupes sociaux, tout en se définissant comme transgénérationnelle. Tout l'intérêt d'étudier la bande dessinée dans le champ muséal apparaît dès lors que l'on considère le musée comme le lieu de l'expression de ces trois valeurs et le muséal comme un champ de reconnaissance sociale et culturelle de la bande dessinée dans un respect de son intégrité, là où le modèle sociologique de l'artification suppose davantage une catégorisation et une hiérarchisation de ses produits au profit de la valeur esthétique. Nous irons même plus loin suggérant l'hypothèse que le champ muséal sert la bande dessinée autant qu'il se sert de la bande dessinée pour réaliser ses propres missions sociales et culturelles. Pour quelles conséquences finalement ? Nous pensons que cet équilibre participe pleinement à la reconnaissance sociale et culturelle de la bande dessinée dans nos sociétés, notamment parce que le musée, loin d'être uniquement un lieu de délectation et de contemplation, est un opérateur des changements symboliques. Comprendre la place de la bande dessinée au musée participe à mieux saisir les enjeux de cet objet dans les pratiques sociales et culturelles et, surtout, vis-à-vis du modèle sociologique de l'artification, elle interroge la finalité et l'exclusivité des notions d'art et d'œuvre d'art.

Mots-clés : bande dessinée, musée, muséal, artification, esthétique, discursif, médiatique

INTRODUCTION

1 Sujet de recherche

Au départ de ce projet de recherche se situe un intérêt renouvelé pour la bande dessinée¹ qui est apparu au détour d'une mission en éducation muséale dans le cadre d'un stage au sein du Musée de l'Holocauste Montréal. C'est avec une certaine satisfaction que nous nous sommes aperçus que la bande dessinée faisait régulièrement preuve d'utilité, de sensibilité et de stratégie pour aider l'institution à atteindre ses objectifs muséaux.

Une campagne de communication sur les réseaux sociaux nous a conduits à consulter et à proposer aux enseignants des bandes dessinées de références pour aborder la notion de génocide en milieu scolaire, ce fut l'occasion d'appuyer l'intérêt discursif de cet objet. Au travers de l'enquête de satisfaction réalisée auprès des enseignants dans leur utilisation des outils éducatifs du musée, il nous a été possible de revenir sur le potentiel médiatique² de la bande dessinée, principale stratégie éducative dans l'outil *Raconte-moi l'histoire des*

¹ L'expression « la bande dessinée » est régulièrement reprise dans ce travail de recherche et désigne soit le produit fini, soit ce qui peut être considéré comme l'objet du champ bédéique : c'est-à-dire à la fois la pratique, le produit et les producteurs. Concernant ce dernier cas, il y a souvent un point de vue transversal qui est volontairement pris pour la rédaction de cette recherche et qui nous permet de qualifier la bande dessinée d'un certain dynamisme agissant. Dans la formule « la bande dessinée s'invite au musée », il faut y lire un point de vue qui dépasse l'album de bande dessinée puisque ce dernier n'est évidemment pas doué de capacité agissante : la bande dessinée en tant que pratique et en tant que culture matérielle est intégrée dans le champ muséal par certains acteurs qui appartiennent autant au champ bédéique (auteurs, éditeurs, collectionneurs, etc.) qu'au champ muséal (conservateur, muséologues, commissaires, etc.).

² Dans notre définition de la bande dessinée (voir « Cadre théorique et corpus du champ bédéique », p.11), nous prenons en considération ses aspects esthétique, discursif et médiatique. Nous utilisons, dans l'ensemble de ce travail rédigé, plusieurs formules : « le *potentiel* esthétique, discursif et médiatique » dans le sens commun de ce qui « existe en puissance, virtuellement » (CNRTL, en ligne), « le *pouvoir* esthétique, discursif et médiatique » dans le sens commun d'une « propriété, capacité qu'a quelque chose de produire certains effets » (Larousse, en ligne), « l'*aspect* esthétique, discursif et médiatique » dans le sens commun d'une « apparence ou d'un point de vue » (Larousse, en ligne), le « *caractère* esthétique, discursif et médiatique » dans le sens commun d'« aspect particulier, qualité de quelque chose » (Larousse, en ligne) et « la *valeur* esthétique, discursive et médiatique » dans le sens commun d'un « caractère de ce que produit l'effet voulu » (Larousse, en ligne).

Juifs... aux Pays-Bas (Musée de l'Holocauste Montréal et Moisan, 2014). Enfin, souvent, nos sens ont été frappés par le pouvoir esthétique de ces objets, par le traitement et l'interprétation graphiques de ces récits. Cette expérience de stage professionnel spécifique nous a conduits à nous intéresser à l'actualité de la recherche scientifique sur la bande dessinée et nous a amenés à rencontrer le modèle sociologique de l'artification. Ce modèle rend compte d'une transformation des considérations sociales et culturelles sur la bande dessinée. Autrement dit, il décrit le passage de la bande dessinée de la sphère des pratiques non artistiques à la sphère des pratiques artistiques³.

En travaillant sur le cadre théorique de ce modèle, mais également sur les cadres théoriques de la bande dessinée et du champ⁴ muséal, nous nous sommes aperçus d'une certaine dissonance, d'un relatif désaccord entre la proposition sociologique, la théorie bédéique et l'expérience qui avait été la nôtre durant le stage, au sein d'un contexte muséal. De cette situation, nous en sommes venus à proposer un travail de recherche dirigé sur cette thématique qu'est la bande dessinée dans le champ muséal.

2 Hypothèses générales et objectifs de la recherche

Le projet de recherche interroge la place de la bande dessinée dans le champ muséal en étudiant les limites du modèle sociologique de l'artification. En partant de l'actualité scientifique qui revendique l'artification⁵ de la bande dessinée, il s'agit de définir ce projet de recherche sur trois hypothèses qui touchent autant le champ muséal que la sociologie de l'art et l'étude de la bande dessinée. La première hypothèse serait de considérer le

³ Voir 3.2. Cadre théorique et corpus du champ sociologique p.13.

⁴ L'expression de « champ » ici et tout au long du développement de ce travail de recherche fait référence à la notion de « domaine dans lequel s'exerce une activité, une étude, etc. » (Larousse, en ligne).

⁵ Toute la littérature n'est pas unanime sur le sujet de l'artification de la bande dessinée et nous nous intéressons surtout à cette partie de la littérature qui présente l'artification de la bande dessinée (même partielle) comme l'aboutissement de sa reconnaissance sociale et culturelle.

muséal⁶ comme incompris par le modèle sociologique de l'artification et comme un opérateur dynamique dans les processus de changement symbolique des pratiques sociales et culturelles des sociétés occidentales contemporaines. La seconde hypothèse serait que le muséal, en tant que champ disciplinaire (Deloche, 2011b), dépasse les finalités du modèle sociologique de l'artification appliquée à la bande dessinée en valorisant aussi bien ses aspects esthétiques que discursifs et médiatiques⁷, notamment grâce aux actions du musée conduisant à la contemplation, à la médiation et aux savoirs. Le champ muséal et la bande dessinée aboutiraient dès lors à une relation d'intérêts partagés, à une relation dite symbiotique. La troisième hypothèse de recherche est donc de dire que le muséal permettrait une valorisation et une reconnaissance sociale et culturelle de la bande dessinée dans son intégrité, là où le modèle sociologique de l'artification imposerait une catégorisation et une hiérarchisation des produits bédéiques⁸.

Trois objectifs sous-tendent ce projet de recherche. Premièrement il s'agit de rendre possible un dialogue entre les recherches actuelles de deux champs disciplinaires que sont la muséologie et la sociologie, suivant une volonté de mieux comprendre des enjeux culturels actuels à travers la bande dessinée. Deuxièmement, il s'agit d'approfondir les connaissances d'un objet muséal, la bande dessinée, selon l'angle de la recherche en muséologie, amenant dès lors un regard inédit dans le champ bédéique. Troisièmement, il s'agit de revenir sur les spécificités du champ muséal, notamment en valorisant l'action du musée et ses modes d'expression, qui serait le contemplatif, l'étude et la médiation, à travers ses missions fondamentales qui sont, notamment, la conservation, l'érudition et la communication (Desvallées et Mairesse, 2011).

⁶ Par cette expression, « le muséal », il s'agit de désigner le champ muséal et, à travers lui, ce qui le constitue : le lieu physique, les principes théoriques et les acteurs sociaux (professionnels et amateurs). Dans la formule « le muséal s'approprie la bande dessinée », il faut y lire un point de vue qui dépasse le musée en tant que lieu physique puisque ce dernier n'est évidemment pas doué de capacité agissante : le musée en tant que lieu et les missions théoriques et pratiques qui conditionnent sa raison d'être sont adaptés aux particularités de la bande dessinée par l'interprétation qu'en font les acteurs sociaux.

⁷ Voir 3.1. Cadre théorique et corpus du champ bédéique, p.11.

⁸ Voir 3.2. Cadre théorique et corpus du champ sociologique, p.13

3 Cadres théoriques et corpus

L'hypothèse générale et les objectifs de la recherche reposent sur des hypothèses secondaires qui sont directement issues d'une analyse critique de la littérature des champs bédéique, sociologique et muséologique. Cette analyse critique permet l'obtention de cadres théoriques spécifiques pour chaque champ dont les limites suggérées conduisent à l'élaboration de notre problématique.

3.1 Cadre théorique et corpus du champ bédéique

« (...) définir théoriquement la BD est une tâche impossible ».
(Dacheux, 2009, p. 13).

La bande dessinée est un objet⁹ qui semble difficilement définissable, comme en témoignent les nombreuses tentatives qui sont loin d'aboutir à un consensus ou comme l'illustrent les aveux de certains auteurs qui utilisent dès lors son indéfinition comme principale caractéristique (Dacheux, 2009). Dans le cadre de ce travail de recherche, il est nécessaire de concevoir la bande dessinée comme un objet étant issu et conduisant à des pratiques sociales et culturelles.

Par « pratiques sociales et culturelles » liées à la bande dessinée, nous entendons tout ce qui appartient à sa réalisation, à sa diffusion et à sa réception. L'objet est, quant à lui, le plus souvent tangible¹⁰ et est intrinsèquement lié à l'industrie de l'édition et des technologies de la communication qui participe autant à son élaboration qu'à sa diffusion et sa réception (Groensteen, 2006, 2017). Le résultat est le fruit d'une rencontre subtile de différents langages, principalement les langages écrit et imagé, dans le but de transmettre

⁹ « Objet » est ici entendu comme le produit d'une objectivation et comme un *objet* d'étude. Il s'agit aussi bien de la bande dessinée comme pratique que comme objet matériel.

¹⁰ La bande dessinée numérique est aujourd'hui en plein essor et fait l'objet de plusieurs analyses (Charbonneau-Grenier, 2013; Doueïhi, 2011). La question de la muséalisation de la bande dessinée numérique fait partie des enjeux de la dématérialisation des pratiques sociales et culturelles et de la numérisation du patrimoine et nécessiterait une analyse approfondie qui dépasse les possibilités de ce travail dirigé.

un contenu narratif à une catégorie de récepteurs. Le contenu narratif est de nature variable, il est fréquent que les commentateurs utilisent les genres littéraires ou les genres cinématographiques (Petitfaux, 2018) pour qualifier le résultat, amenant par conséquent les récepteurs à se diversifier.

Plusieurs auteurs ont tenté de cibler des notions pour illustrer ensuite le potentiel intrinsèque à la bande dessinée, considéré comme objet culturel. Sans procéder à un exercice d'historiographie complète, nous voudrions relever ici certains points qui permettront de comprendre les éléments conservés dans notre recherche. Pour Éric Dacheux¹¹, la bande dessinée est un plaisir, un média et un art (Dacheux, 2009), mais souvent, les auteurs prennent à parti soit l'axe de la littérature, soit l'axe de l'art plastique pour qualifier le potentiel de la bande dessinée. Sans rejeter les conclusions de ces ouvrages, dans l'absolu, nous ne sommes pas satisfaits des propositions et des choix qu'elles imposent, notamment en termes de hiérarchisation entre le dessin, le récit et la diffusion de la bande dessinée. Nous voudrions proposer, dans ce travail de recherche, un postulat qui définirait la bande dessinée selon trois valeurs : la bande dessinée serait, à la fois, esthétique, discursive et médiatique. Esthétique parce que la bande dessinée, comme pratique sociale et culturelle, est une expérience sensible faisant appel à la main et à l'œil de l'individu qui s'en approche. Discursive parce qu'elle repose sur un contenu qu'il faut interpréter, s'approprier, et activer. En cela, la bande dessinée présente et représente un discours. Médiatique, enfin, parce que la bande dessinée est un moyen de communication ayant ses propres caractéristiques et conséquences directes en termes de stratégies communicationnelles.

En mettant de côté, également, certains jugements de valeur qui voudraient, par exemple, considérer la production destinée à un public jeune comme moins pertinente/intéressante qu'une production destinée à un public adulte (Heinich, 2017), nous pensons que, par ces trois critères, nous parviendrons à proposer un modèle d'analyse pour l'ensemble de la

¹¹ Éric Dacheux, professeur des universités en sciences de l'information et de la communication à l'Université Blaise Pascal (France).

bande dessinée. Bien sûr, dans les faits, certaines bandes dessinées expriment un niveau plus ou moins élevé en termes d'esthétique, de potentiel discursif ou de valeur médiatique, mais il nous semble intéressant de considérer ces trois critères comme étant l'essence même de la bande dessinée. Cela nous permet, à travers ce travail de recherche, de considérer que toute bande dessinée possède un contenu esthétique, discursif et médiatique, même *a minima*.

3.2 Cadre théorique et corpus du champ sociologique

Le modèle sociologique de l'artification s'inscrit dans un cadre théorique très clair : Roberta Shapiro et Nathalie Heinich, qui en sont les instigatrices, fondent leur modèle sur un vaste ensemble de théories et de notions nourrissant la sociologie de l'art contemporaine, notamment en ce qui concerne les acteurs et les opérateurs d'un monde de l'art, ainsi que des concepts tels que la légitimation bourdieusienne, l'autonomisation de l'art ou encore l'auteurisation des œuvres.

Sans revenir nécessairement sur l'ensemble de ce cadre théorique, il est fondamental de comprendre l'objectif premier du modèle sociologique de l'artification : il s'agit pour ces sociologues de constater une transformation symbolique d'une pratique sociale et culturelle, une transformation qui ferait passer la pratique étudiée de la catégorie « non artistique » à la catégorie « artistique ». Nous insistons sur le terme « constater », car, selon les méthodes sociologiques employées, il s'agit bien de décrire une situation, un processus de changement, et non d'en expliquer les tenants et les aboutissants. Les arguments avancés sont donc principalement extérieurs à l'objet d'étude.

Ainsi, lorsque certains chercheurs s'intéressent à l'artification de la bande dessinée, il est question de recenser l'ensemble des indices ou des marqueurs permettant de constater une transformation symbolique de la pratique, comme autant d'interrupteurs démontrant que désormais la bande dessinée est considérée comme un art : collectionnement, ventes aux enchères, expositions consacrées, rééditions, travaux d'analyse critique, valorisation des originaux, etc. (Heinich, 2017).

Nous reviendrons sur tous ces aspects à travers le développement de notre recherche, mais pour l'heure, nous souhaitons mettre au fait le lecteur de nos réserves quant à ce modèle sociologique. Les réserves que nous formulons nous proviennent à la fois de l'analyse critique de certains textes qui ont permis la diffusion de la définition de l'artification (Heinich, 2008, 2017; Heinich et Shapiro, 2012; Naukkarinen, 2012; Shapiro, 2004), mais aussi des études de cas, appliquées à la bande dessinée (Heinich, 2017; Piette, 2016; Seveau, 2013) ou à d'autres pratiques telles que la cuisine (Vincent - Cassy, 2012), le cinéma (Chaudron et Heinich, 2015), le cirque (Sizorn, 2014), le street art (Goffaux-Callebaut *et al.*, 2017; Liebaut, 2015), la magie (Jones, 2015), le tatouage (Kosut, 2014) ou bien encore le sport (Tainio, 2012).

Premièrement, il nous semble que le modèle sociologique de l'artification, tel qu'il est défini et appliqué dans la littérature consacrée, propose avant tout une exclusivité et une finalité dans la perception symbolique d'une activité sociale et culturelle. Autrement dit, une activité qui serait dès lors considérée comme un art, ne peut pas être autre chose et ne peut plus rien espérer de mieux. Ceci étant dit, cela implique, du point de vue sociologique, un rapport à l'œuvre essentiellement fondé sur l'esthétique¹². Or, ce sur quoi repose notre considération de la bande dessinée consiste en une prise en considération pleine et entière de ses trois composantes (esthétique, discursive et médiatique), sans nier l'une d'entre elles. La bande dessinée, selon notre approche, n'est pas qu'une question d'esthétique, mais bien une recherche d'équilibre entre les aspects esthétique, discursif et médiatique.

Deuxièmement, nous pensons que le modèle sociologique de l'artification est peut-être davantage centré sur lui-même, en étant davantage au service du cadre théorique de la sociologique qu'au service des activités sociales et culturelles qu'il souhaite étudier. Cette

¹² Plusieurs sociologues s'accordent à dire, à ce propos, que la sociologie de l'art et la sociologie des œuvres se reposent bien souvent sur des définitions de l'œuvre issues directement de la littérature philosophique de l'esthétique (Esquenazi, 2006), en héritage des méthodes employées lors d'une première génération de sociologue de l'art (Heinich, 2004). Nous aurons l'occasion, au cours du développement, de revenir sur certains aspects de cette omniprésence de l'esthétique dans le modèle sociologique de l'artification et en les accompagnant d'exemples.

observation nous est apparue évidente au moment où les auteurs ont tendance à diviser les produits de la pratique étudiée, en l'occurrence la bande dessinée, pour ne garder finalement que ce qui correspond pleinement aux notions, aux idées, aux définitions de l'art et des œuvres au sein de la sociologie de l'art. Ainsi, comme nous le verrons dans le développement de la recherche, tout ce qui appartient pleinement à l'enfance et tout ce qui fait l'objet d'une diffusion de masse ne pourrait pas s'inscrire dans ce qui est pleinement artificiel, autrement dit considéré comme de l'art (Heinich, 2017). Ne reste alors que les documents originaux, les croquis, les objets signés, les pièces historiques pour être collectionnés, exposés et, au fur et à mesure qu'ils se répandent dans le monde de l'art, artificiels. Nous nous demandons si cela sert vraiment le propos de la bande dessinée ou si cela ne dénature pas son intégrité au profit d'une vision de l'art et des œuvres d'art pleinement théorisées dans les pratiques sociologiques.

Enfin, dernière remarque que nous formulons vis-à-vis de ce modèle et qui concerne tout particulièrement notre domaine de recherche : la muséologie. Il semblerait que la considération du musée ne soit réduite qu'à son seul potentiel expositionnel (Daurès, 2011; Escoubet, 2010), encore que celui-ci soit parfois vidé de tout aspect discursif (Heinich, 2017). Au regard de ce que nous allons dès à présent définir comme notre considération du champ muséal, nous nous demandons si les auteurs définissant et reprenant le modèle sociologique de l'artification ne méconnaissent-ils pas les compétences du champ muséal et ses actions au sein du développement social et culturel des sociétés occidentales contemporaines ?

3.3 Cadre théorique et corpus du champ muséal

Le champ muséal se caractérise à la fois par l'étendue de son potentiel théorique et par son ancrage sur le terrain des réalités sociales et culturelles des sociétés contemporaines (Desvallées et Mairesse, 2011). Ce que nous souhaitons retenir pour définir le champ muséal au sein de notre recherche, c'est à la fois sa capacité à participer aux transformations symboliques des activités sociales et culturelles qui ne cessent d'avoir lieu au sein de la société tout en permettant leurs études et leurs analyses critiques. En

cela, le champ muséal et son institution sur le terrain, le musée, s'activent selon trois axes qui sont la préservation, la recherche et la communication. Ainsi nous concevons les actions de préservation (collectionnement, conservation), de recherche et de communication (publication, exposition, médiation, éducation muséale) comme étant toutes signifiantes dans un processus de changement symbolique (Davallon, 2011; Desvallées et Mairesse, 2011; Gob, 2010) et c'est rendre compte, dans la pratique, des conséquences d'une redéfinition du « rôle et [de] la position du musée face aux attentes de la société, en tant qu'acteur au service du développement et de la démocratisation culturels » (Chougnet, 2018).

Le musée n'étant pas neutre, il impacte clairement sur la perception de ce qu'il intègre au sein de son système, il provoque une interprétation de la réalité (Deloche, 2010, 2011b). Autrement dit, au travers des différents exemples d'actions que nous étudierons dans le développement de notre recherche, il sera toujours question de voir dans quelles mesures cela participe ou ne participe pas au modèle sociologique de l'artification et à la considération des trois aspects intrinsèques de la bande dessinée (esthétique, discursif et médiatique) dans une dynamique de reconnaissance sociale et culturelle de cette pratique.

4 Problématique

Le champ muséal offre donc une *rencontre* avec la bande dessinée. Cette rencontre n'est autre chose qu'une mise en présence avec la bande dessinée, provoquant une relation plus ou moins conflictuelle, dans laquelle chacun se trouve un certain degré d'implication et pour laquelle une réaction, un sentiment sont suscités.

Rencontrer la bande dessinée dans le champ muséal, c'est actuellement s'interroger sur les notions d'art et d'œuvre d'art. C'est aussi ouvrir les perspectives d'une pratique sociale et culturelle en constatant ses caractéristiques plurielles et c'est rendre compte d'une certaine réalité face aux limites dogmatiques d'un modèle théorique qui sous-estime la muséologie et divise la bande dessinée elle-même.

Au regard de ce que nous venons de constater dans les trois tentatives de définition, concernant la bande dessinée, le modèle sociologique de l'artification et le cadre théorique du champ muséal, nous proposons la problématique suivante comme étant la principale question de recherche sous-jacente à notre démarche :

Démontrer en quoi l'étude de la bande dessinée dans le champ muséal permettrait la prise en considération de ses différentes valeurs (esthétique, discursive et médiatique), là où le modèle sociologique de l'artification n'en considèrerait réellement qu'une seule (esthétique).

5 Méthodologie de recherche

Dans le cadre de ce projet, la méthodologie de recherche est triple : il y a des recherches théoriques, des observations sur le terrain et des entretiens qualitatifs.

5.1 Recherche théorique

Dans un premier temps, il est question d'inscrire le projet de recherche dans une méthodologie de recherche fondamentale synchronique, car orientée sur l'époque actuelle, et internationale, car sensible aux réalités du terrain francophone, incluant la Belgique, la France et le Québec, pour les trois champs de recherche considérés.

Parce que la bande dessinée fait l'objet de considérations renouvelées dans le domaine de la recherche scientifique, il nous est apparu nécessaire de nous concentrer principalement sur l'actualité de cette recherche et de focaliser notre attention sur les ouvrages les plus récents portant sur la bande dessinée, le muséal et le modèle sociologique de l'artification. Ainsi, nous évitons de soulever des problèmes historiographiques tels que l'origine de la bande dessinée, l'évolution sociale du musée ou encore l'ontologie de la sociologie de l'art. Bien sûr, les auteurs auxquels nous faisons référence dans ce texte font souvent eux-mêmes référence aux grandes problématiques liées à ces trois champs que sont la bande dessinée, la muséologie et la sociologie de l'art, mais c'est au travers de leurs argumentations et de leurs points de vue les plus récents que nous allons faire évoluer

notre développement, afin de mieux saisir les enjeux contemporains de la bande dessinée dans le champ muséal. Ainsi, des auteurs tels que Pierre Bourdieu pour la sociologie, Gérard Blanchard pour la bande dessinée ou encore Georges Henri Rivière pour la muséologie ne sont pas directement cités dans le propos de notre recherche tandis que d'autres, tels que Nathalie Heinich, Thierry Groensteen ou encore les muséologues Jean Davallon, André Gob, Pierre Desvallées et bien d'autres sont parties prenantes de notre corpus.

La bibliographie se compose de toutes les sources directement citées dans le développement et n'est donc pas exhaustive sur le sujet.

5.2 Observation sur le terrain

Le terrain est défini par ce qui peut être expérimenté par le chercheur et qui peut faire l'objet d'observations factuelles : il s'agit aussi bien des institutions muséales en tant que lieux physiques que les espaces numériques rendus accessibles par l'Internet et sur lesquels les champs muséal et bédéique s'expriment particulièrement.

Dans le calendrier imparti pour ce travail de recherche dirigé, il nous a été rendu possible de visiter plusieurs terrains d'observation : le Centre belge de bande dessinée (Bruxelles, Belgique), le Musée Hergé (Louvain-la-Neuve, Belgique), l'exposition *BDQ : la bande dessinée québécoise* au Musée Pop (Trois-Rivières, Québec), le festival de bande dessinée de Louvain-la-Neuve (5-6 mai 2018) et le festival de la bande dessinée de Montréal (25-27 mai 2018).

Des grilles d'observations ont été mises au point pour étudier avec rigueur et précision ces différentes scènes, en particulier l'exposition et la documentation de la bande dessinée¹³.

¹³ Voir 1. Grille d'analyse des expositions comprenant des bandes dessinées, p.121 et 2. Grille d'analyse des documents / ressources issues de la communication des institutions muséales liées à la bande dessinée (site internet, dépliant, etc.), p.124

5.3 Entretiens qualitatifs semi-dirigés

Les entretiens qualitatifs ont été réalisés avec des professionnels travaillant étroitement avec une institution consacrée à la bande dessinée et ont eu pour objectifs d'agrémenter la démarche et les questionnements du chercheur de données provenant de personnes qualifiées et concernées par le rôle du muséal dans la valorisation et la reconnaissance sociale et culturelle de la bande dessinée.

Nous avons procédé à une série d'entretiens semi-dirigés avec des professionnels des musées de bande dessinée. Les entretiens sont conçus selon une liste de questions ouvertes permettant de définir le cadre symbolique de leur perception de la bande dessinée (notamment la place de la bande dessinée dans les pratiques sociales et culturelles de la société, dans laquelle s'inscrit l'institution concernée, et la relation entre la bande dessinée et la notion d'art) et d'identifier avec eux les répercussions de ce cadre symbolique sur les actions muséales (incluant la conservation, l'éducation et la communication).

L'exclusion des institutions muséales non spécialistes en bande dessinée s'est justifiée par l'incertitude existante sur leurs expertises concernant certaines questions portant explicitement sur l'ontologie de la bande dessinée au musée et sur ses enjeux¹⁴.

Trois institutions exclusivement centrées sur la bande dessinée sont clairement identifiées comme majeures en Belgique et en France : il s'agit du Centre belge de la bande dessinée (Bruxelles, Belgique), le Musée Hergé (Louvain-la-Neuve, Belgique) et la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image (Angoulême, France). Il serait donc

¹⁴ Ce critère permet de cibler les institutions qui sont pleinement concernées par les problématiques du projet de recherche, en ce qu'elles sont spécifiquement consacrées à l'objet de notre étude, la bande dessinée. En cela, ces institutions sont attentives aux trois aspects qui nous intéressent : la conservation, l'éducation muséale et les stratégies communicationnelles (incluant les expositions). Si de nombreuses institutions muséales sont légitimes de parler de l'exposition de la bande dessinée et, plus largement, de ce qui appartient à la mission de communication du musée, il nous semble qu'il en existe beaucoup moins qui se sont réellement interrogées sur les rapports entre le patrimoine bédéique et les missions de préservation et de recherche. Les institutions spécialisées sur la bande dessinée semblent, en ce sens, plus pertinentes et permettent une première entrée en matière. Dans le cadre d'une recherche plus exhaustive, il serait intéressant de pouvoir construire un projet d'entrevues qui soit plus représentatif des différentes typologies d'institutions concernées, à des degrés divers, par la bande dessinée.

question d'aboutir à une série de trois entretiens (un entretien pour chaque institution). Ce nombre permet à la fois d'avoir une pluralité d'avis qui seront dépendants de chaque contexte institutionnel. Ce nombre, restreint, permet également, dans le cadre du calendrier imparti pour le travail dirigé, d'avoir suffisamment de temps à consacrer aux entretiens à l'analyse des données.

Dans les faits, seuls deux entretiens ont pu être réalisés dans des conditions satisfaisantes. Le troisième, à la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image n'a pas atteint son objectif pour des raisons touchant à la mobilité du chercheur¹⁵ et, ce, malgré l'enthousiasme et la disponibilité de l'institution. En ce qui concerne les deux autres institutions, nous avons eu le plaisir de rencontrer Dominique Maricq, archiviste et spécialiste du musée Hergé au sein des Studios Hergé ainsi que Jean Auquier, directeur du Centre belge de bande dessinée, au sein même de l'institution muséale. Les deux entretiens ont eu une durée similaire, entre 50 minutes et 1 heure, permettant à chacun de répondre aux huit questions de manière spontanée et généreuse.

Ces deux entretiens sont situés, sous forme de *verbatim*, en annexe du document tandis que de nombreuses citations sont retranscrites dans le corps du développement.

6 Plan du travail dirigé

Si nous avons tenu à préciser d'emblée les définitions critiques de ce que nous entendons par « bande dessinée », « modèle sociologique de l'artification » et « champ muséal », c'est pour permettre un développement transversal, essayant en tout temps de faire dialoguer ces trois notions. Ainsi, le plan général se décline en trois parties, traitant

¹⁵ En conséquence des mouvements de protestations sociales touchant la SNCF au printemps 2018, en particulier le 14 mai 2018, le chercheur n'a pas pu se rendre jusqu'au lieu de rendez-vous et n'a pas pu visiter l'institution muséale dans le temps qui était consacré à ce voyage au cours de sa période de recherche. Un entretien par visioconférence n'a pas été jugé pertinent puisque le chercheur n'ayant jamais visité l'institution auparavant ne pouvait bénéficier du recul critique nécessaire quant aux propos qu'il aurait pu recueillir durant l'entretien. Ce recul critique lié à l'expérience du terrain d'observation s'est révélé pertinent pour les deux autres entretiens.

chacune d'un aspect de la bande dessinée : son aspect esthétique d'abord, son aspect discursif ensuite, son aspect médiatique enfin. À travers l'étude de l'aspect esthétique de la bande dessinée, nous aurons l'occasion de revenir sur la figure du bédéiste en tant qu'artiste, la considération de la bande dessinée comme une œuvre et des conséquences de la catégorisation de la pratique en tant qu'art. Nous interrogeons ensuite le contenu de la bande dessinée, son appréhension et sa réception dans la partie traitant de l'aspect discursif. Nous terminons, dans la troisième partie sur les thématiques, les publics et les stratégies communicationnelles concernées par l'aspect médiatique de la bande dessinée. Systématiquement, il est question de confronter chaque aspect de la bande dessinée qui forment finalement les fondations de notre plan, au modèle sociologique de l'artification, mais aussi, et surtout, à la réalité du champ muséal. Autrement dit, c'est un plan qui permet d'ouvrir notre analyse selon trois horizons, celui de la bande dessinée, celui du muséal et celui de la sociologie, pour faire naître des observations dynamiques et justifiées par ce type de confrontation.

CHAPITRE I. ÉTUDE DE LA BANDE DESSINÉE DANS LE CHAMP MUSÉAL DU POINT DE VUE DE SON CARACTÈRE ESTHÉTIQUE

La bande dessinée, objet de contemplation et de délectation

Dans ce premier chapitre, il est question d'aborder la part esthétique de la bande dessinée, notamment parce qu'elle apparaît comme étant l'un des aspects les plus mobilisés par le modèle sociologique de l'artification. En ce que l'esthétique constitue un fondement historique, méthodologique et conceptuel dans l'interprétation de l'œuvre du point de vue sociologique (Talon-Hugon, 2013), cette approche nous renvoie à une acception de la figure de l'artiste comme créateur originel de l'œuvre, cette dernière existant principalement par et pour son rapport sensible avec le regardeur qui conçoit dès lors la pratique comme un art, exercice d'alchimiste comblant les désirs de contemplation et de délectation. À ces différents concepts résonne une conclusion pour le moins concise et claire de Nathalie Heinich à propos de l'artification de la bande dessinée :

Ainsi donc la bande dessinée se trouve-t-elle aujourd'hui traitée comme un art, ses productions comme des œuvres et ses auteurs comme des artistes : c'est là, exactement le processus que l'on nomme désormais « artification » et dont la bande dessinée est un cas d'école (Heinich, 2017).

L'analyse successive de ces trois éléments, en partant de l'artiste, passant par l'œuvre et finissant sur l'art, va nous permettre de confronter ce postulat scientifique à la réalité de la bande dessinée dans le champ muséal en y cherchant des exemples et contre-exemples concrets.

1 L'auteur de bande dessinée

« Les meilleures bandes dessinées sont l'œuvre d'un seul auteur »

George Remi, dit Hergé (Mouchart, 2009, p. 119).

1.1 Question de terminologie

Il existe un certain nombre de termes pour désigner le(s) individu(s) qui est (sont) à la production d'une bande dessinée : artiste, auteur, scénariste, dessinateur, coloriste et bédéiste sont les plus répandus. Très rapidement, la confusion est perceptible dans les différents discours et le malaise est palpable quand il s'agit de trouver une expression satisfaisante. En anglais, le mot *cartoonist* semble conduire à un consensus, pourtant il n'est que très rarement traduit en français par « bédéiste »¹⁶. Nous nous interrogeons sur cette apparente difficulté qui semble provenir du fait que l'expression « bédéiste » est un terme finalement technique qui, comme peintre ou sculpteur, désigne l'individu par la pratique qu'il emploie et l'y restreint. Or, auteur, scénariste, dessinateur ou coloriste sont des expressions puisées directement dans d'autres pratiques déjà légitimées comme la littérature, l'illustration et le cinéma. Dans cette apparente volonté de créer des analogies avec d'autres sphères culturelles, ce qui finit par retenir notre attention est évidemment l'utilisation du terme « artiste » aussi bien par les chercheurs (Groensteen, 2017; Heinich, 2017; Seveau, 2013) que les éditeurs et les institutions muséales (Centre belge de la bande dessinée, 2018b; Groensteen, 2013a).

Lorsqu'une institution muséale propose une exposition monographique sur un dessinateur de bande dessinée, il est très fréquent que celui-ci soit qualifié d'artiste au même titre qu'un peintre, un sculpteur ou tout acteur inscrit dans le champ des beaux-arts. Ainsi, le Musée de la civilisation (Québec, Canada), à propos de l'exposition *Hergé à Québec*, présente ce dernier comme « le père de Tintin, un artiste aux multiples talents » (Musée

¹⁶ Ce terme, pourtant répandu dans la sphère des amateurs de bandes dessinées, ne fait pas l'objet d'une entrée dans la base de données du Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales (Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, 2012).

de la civilisation, 2017a). Dans l'exposition *BDQ : l'art de la bande dessinée québécoise* au Musée québécois de culture populaire (Trois-Rivières, Québec), l'expression « bédéiste » n'est reprise que par un seul auteur de bande dessinée, pour se qualifier lui-même¹⁷. La médiation institutionnelle fait, quant à elle, le choix de multiplier les expressions « artiste » et « auteur complet » lorsque tout est signé de la même main. Cela prend une dimension supplémentaire dans l'exposition permanente du CBBD qui propose un parcours sur *L'art de la bande dessinée*, offrant ici le statut symbolique d'artiste au scénariste, au coloriste, au dessinateur, etc., grâce à un parcours mettant en évidence chaque étape du processus de réalisation d'une bande dessinée (Centre belge de la bande dessinée, 2018b). Cette multiplication du mot « artiste » nous semble ici correspondre à un désir de gratifier les acteurs bédéiques tout en légitimant, aux yeux des visiteurs, l'importance qui leur est accordée dans l'espace muséal.

Cependant, d'autres expositions portant sur des bédéistes qui ne sont pas dessinateurs peuvent se montrer moins expansives dans l'emploi du vocabulaire artistique. C'est le cas, par exemple, de l'exposition *Jean Van Hamme, voyageur sans frontière*, proposée par le CBBD en 2015 sur ce scénariste à l'origine de véritables succès bédéiques. Curieusement, le mot « artiste » n'apparaît nullement dans le dossier de presse de cette exposition (Centre belge de la bande dessinée, 2015). Il en va de même pour une exposition sur Emmanuel Guibert, à la CIBDI, scénariste de profession, qualifié d'auteur et de créateur, pour qui « l'écriture se construit simultanément en images et en mots » (La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, 2018). Nous ressentons finalement une certaine gêne, dans la qualification d'artiste, un bédéiste qui n'aurait pas de visibilité graphique, que l'on ne pourrait pas identifier esthétiquement. C'est ici l'illustration du poids axiologique attribué aux mots utilisés. Un poids qui est parfois mesuré, parfois contourné, par le discours institutionnel.

¹⁷ Il s'agit de Richard Suicide, dans un entretien porté sur ses propres débuts professionnels et exposé au sein de l'exposition sous format télévisuel (Musée Pop, 2018).

Au sein de son glossaire, la CIBDI ne prend pas la peine d'étudier ce problème de terminologie (La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, 2016c), mais le dictionnaire esthétique et thématique de la bande dessinée proposée par la revue *Neuvième Art*¹⁸ développe une définition du mot « auteur » (Neuvième art 2.0, 2015). Écrite par Thierry Groensteen en 2013, cette définition fait état de l'aspect symbolique de ce problème de désignation :

Désigner les créateurs de bandes dessinées comme auteurs revient à mettre l'accent sur la dimension littéraire du média ; les qualifier d'artistes a l'effet inverse, celui d'exhausser sa dimension plastique. [...] Le créateur de bande dessinée serait donc un auteur-artiste, ou un artiste-auteur (Groensteen, 2013a).

Quand Nathalie Heinich et Roberta Shapiro insistent sur le rôle prééminent de la terminologie dans un processus d'artification, elles vont dans le même sens que la proposition de Thierry Groensteen : désigner, c'est définir ce que l'on désigne. Autrement dit, quand les institutions muséales multiplient certaines expressions pour désigner le bédéiste, elles participent à faire entrer ces auteurs de bandes dessinées dans une case symbolique plus ou moins précise, inscrite elle-même dans les sphères artistiques, littéraires, techniques, etc. Du plus spécifique au plus englobant, ces différentes formulations sont signifiantes pour percevoir la figure de celui qui participe à la production d'une bande dessinée.

1.2 Relégation de l'auteur

La désignation de l'auteur de bande dessinée se complique d'autant plus lorsque cette dernière est le fruit d'un travail à quatre mains (voir plus encore) et la littérature abonde en histoires plus ou moins anecdotiques sur les quiproquos juridiques que cela entraîne (Baron-Carvais, 1985; Groensteen, 2013a), au point que certaines affaires aboutissent à de véritables enquêtes d'attribution.

¹⁸ La revue *Neuvième Art* est « une revue d'étude sur l'histoire et l'esthétique de la bande dessinée, proposée par la Cité » (La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, 2016e).

La reprise par d'autres auteurs d'une bande dessinée est également une caractéristique particulière de cette activité. Il ne s'agit pas forcément d'une interprétation comme on pourrait le considérer dans des pratiques telles que la musique ou le théâtre, mais bien souvent d'une poursuite éditoriale. Cela pousse certains auteurs comme Thierry Groensteen à questionner l'« auteurisation » de la bande dessinée (Groensteen, 2017, p. 25-27), puisqu'une des conséquences directes de cette multiplication d'auteurs est une dynamique d'autonomisation du contenu, traversant les générations et conduisant à la valorisation de la bande dessinée à partir de ses personnages emblématiques, de ses univers et de ses thématiques, non plus, à travers la seule figure du bédéiste. C'est le cas, par exemple d'une exposition au CBBD, en 2013, intitulé explicitement *Spirou de main en main* et permettant de célébrer le 75^e anniversaire du personnage (Centre belge de la bande dessinée, 2013; Taittinger, 2013). Comme pour illustrer les propos d'Antoine Guillot, dans le catalogue d'exposition *Les Musées imaginaires de la bande dessinée*, quand il propose l'idée d'un art sans artiste parce que le véritable propriétaire des droits étant bien souvent l'éditeur (Groensteen *et al.*, 2004, p. 44), les commissaires de l'exposition *Spirou de main en main* précisent :

Né le 21 avril 1938 pour animer les pages de l'hebdomadaire destiné aux jeunes lancés par les éditions Dupuis, le personnage de Spirou est un des personnages emblématiques de la BD européenne. Il est l'un des rares à appartenir à son éditeur et non à son créateur. À ce titre, il n'a pas cessé d'évoluer au fil des premiers trois quarts de siècle de son existence et de ses quelque soixante aventures publiées en album. (Centre belge de la Bande Dessinée, s.d.-c).

Un autre exemple permet d'illustrer la mise en évidence des maisons d'édition et des revues, au même titre que les bédéistes et les personnages : l'exposition du musée des beaux-arts de Montréal consacrée aux Éditions de La Pastèque, pour célébrer les 15 ans de l'entreprise (Les Éditions de la Pastèque, 2015). Accompagnée de plusieurs bédéistes, la maison d'édition retrace son histoire et s'intègre dans un projet de relecture des collections du musée à travers le travail bédéique de ses auteurs.

Finalement, même lorsque le sujet expositionnel ne porte pas directement sur le bédéiste, qu'il soit qualifié d'artiste ou d'auteur, ce dernier reste quand même très présent, par sa

singularité, par son invisibilité ou par sa multiplication. Avant de traiter pleinement la question de la bande dessinée comme une œuvre, nous allons terminer cette approche de l'auteur en questionnant la présence de l'auteur sur l'objet, en relevant sa signature et son intérêt pour le modèle sociologique de l'artification et pour le contexte muséal.

1.3 Signature et artification

En 2008, tandis que le modèle sociologique de l'artification poursuit sa diffusion dans les sphères académiques, Nathalie Heinich écrit un article concernant le rôle de la signature dans ce processus de changement symbolique (Heinich, 2008). Parce qu'elle est le premier acte d'une reconnaissance de filiation entre un producteur et un produit (Heinich, 1993), en même temps qu'elle est un gage d'authentification, la signature serait le premier indice fort d'une potentielle reconnaissance artistique. À l'image d'autres pratiques, comme la caricature (Tillier, 2006) ou la photographie (Heinich, 2008), la signature de la bande dessinée n'est pas forcément une évidence, historiquement et techniquement. Deux points permettent d'éclaircir les conditions de cette problématique : premièrement, la bande dessinée est un produit d'édition et, tout comme le livre, il n'est pas habituel de signer l'objet (en dehors d'événements permettant de rencontrer l'auteur et d'obtenir une dédicace de son exemplaire); deuxièmement, nous l'avons déjà mentionné, les participants à l'élaboration d'une bande dessinée peuvent être nombreux.

Le sujet pourrait s'arrêter là, mais une rapide analyse des artefacts entrant dans le champ muséal nous amène à penser que l'idée de signature, d'authentification et, finalement, la recherche d'authenticité à travers l'originalité d'un document ne sont pas totalement étrangères à cette problématique de la signature. L'indice le plus clair de l'intérêt porté à la filiation entre l'objet et son (ses) auteur(s) dans le champ muséal est l'attention accordée aux artefacts portant une trace de son (ses) auteur(s), qu'elle soit sous la forme d'une trace écrite (un nom, un pseudo, un calligramme) ou sous la forme de son *ductus* (Tillier, 2006). Autrement dit, les documents portant la trace du dessin, de préférence au crayon, sont particulièrement mis en évidence pour l'impression qu'ils donnent d'être l'expression même de l'auteur, donc assurément authentiques. L'encrage, l'impression, la

reproduction, sont autant d'étapes dans le processus de réalisation de la bande dessinée qui peuvent conduire à l'idée d'un éloignement d'avec la main de l'auteur, principalement le dessinateur. C'est un processus que Nathalie Heinich étudie dans son concept d'«objet-personne» (Heinich, 2008).

Cette démarche est perceptible dans la description des collections de bandes dessinées et l'accent mis sur l'originalité des documents, autrement dit leur authenticité et leur unicité¹⁹ :

Nous avons eu envie de montrer les planches dessinées dans la mesure où 80% des originaux d'Hergé sont disponibles et archivés. Il fallait rendre visible ce trésor inestimable. Ce choix rend pleinement hommage au travail du dessinateur, à son art. Quand on regarde les croquis, les dessins, on voit la gomme, le papier, l'encre, etc. Cela célèbre vraiment le dessin. Joost Swarte, scénographe du musée Hergé de Louvain-la-Neuve (Musée Hergé, 2018).

La collection du CBBB accueille actuellement plus de 7000 planches et dessins originaux. Le CBBB conserve également des éléments d'archives personnelles de plusieurs auteurs de bande dessinée (...). Description de la collection du Centre belge de la bande dessinée (Centre belge de la bande dessinée, 2018a).

Riche de plus de 12 000 planches et dessins originaux, de fonds imprimés et audiovisuels, et d'objets dérivés de toutes sortes, la collection du musée permet d'évoquer la bande dessinée dans ses multiples dimensions. Description de la collection de la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image d'Angoulême (La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, 2016a).

Si la CIBDI met, malgré tout, en évidence « les multiples dimensions » de la bande dessinée, cette question de l'originalité nous conduit à une première remarque, concernant les conséquences de cette priorité faite à ce type de document. Dans une démarche historiographique et archivistique, il nous semble parfaitement justifié que ces documents uniques soient préservés parce qu'ils sont les témoins de moments-clés d'une histoire de la bande dessinée. Pour autant, ces documents sont-ils représentatifs de la bande dessinée en elle-même ou accompagnent-ils davantage la médiation de la bande dessinée,

¹⁹ Les soulignements dans le texte sont le fait de l'auteur de la recherche.

notamment dans le cadre du champ muséal ? Autrement dit, sont-ils pertinents en tant qu'œuvre bédéique pleine et entière ou doivent-ils être considérés comme des aides à l'interprétation, des sémiophores de l'histoire d'une pratique culturelle et sociale ?

Nous nous posons cette question en réaction aux critères de sélection de Jacques-Érick Piette, auteur d'une thèse intitulée « Le neuvième art, légitimations et dominations » (Piette, 2016). Doctorant en sociologie, il propose une méthode de sélection des expositions sur la bande dessinée excluant tout événement ne comportant aucun document original, car cela n'entrerait pas, selon lui, dans le processus d'artification de la pratique :

Nous avons ainsi éliminé les expositions sur panneaux, ou les expositions ayant inclus la bande dessinée uniquement sous forme d'albums ou de revues, qui nous semblaient faire appel au médium sous un angle différent de l'artification. (Piette, 2016, p. 13).

Pierre-Laurent Daurès, auteur d'un mémoire sur les « enjeux et stratégies de l'exposition de la bande dessinée » confirme davantage notre approche lorsqu'il justifie l'intérêt accordé à l'original dans les expositions pour sa capacité à être « techniquement l'objet le plus proche du livre final en amont de la reproduction » (Daurès, 2011, p. 49).

Ainsi, comprise comme une pratique artistique, la bande dessinée ne pourrait voir son objet tangible considéré comme une œuvre s'il ne porte en lui aucune trace authentique de sa filiation avec son auteur, l'artiste. Autrement dit, sans artiste, il n'y a pas d'œuvre, et s'il n'y a pas d'œuvre, il n'y a pas d'art. Tel raisonnement semble s'inscrire pleinement dans le modèle sociologique de l'artification qui applique le modèle du monde de l'art d'Alan Bowness, tandis que le champ muséal semble aussi bien s'en inspirer que s'en éloigner, en fonction des situations étudiées. Un exemple supplémentaire, dans l'exposition « La bande dessinée chinoise » au CBBDD, avec l'espace dédié à San Mao, un personnage créé par Zhang Leping. Il s'agit ici de construire un espace saturé de représentations de ces bandes dessinées en utilisant justement le procédé de la

reproduction²⁰. Cette prise d'indépendance sporadique vis-à-vis de la figure de l'artiste dans le champ muséal nous amène donc naturellement à questionner la notion d'œuvre et son rapport à l'esthétique dans la considération de la bande dessinée.

2 Le produit bédéique

2.1 La bande dessinée s' imagine

Pour définir la bande dessinée, les commentateurs font systématiquement référence à la question de l'image : image en série, image en case, image historiée, image narrative, image en séquence, etc. Cela renvoie directement à l'histoire de la culture visuelle, mais aussi à l'histoire des pratiques graphiques, avec en premier lieu le dessin. Le CBBBD, dans son exposition permanente *L'invention de la Bande Dessinée*, considère la bande dessinée comme « la fille du dessin », ce dernier étant lui-même présenté comme une pratique accompagnant l'évolution de l'humanité depuis la nuit des temps (Centre belge de la Bande Dessinée, s.d.-b). Le dessin étant également à l'origine de la peinture, l'une des principales pratiques des beaux-arts, il est aisé de concevoir ici le discours légitimant une filiation entre l'une des pratiques artistiques dominantes et la bande dessinée. Pour autant, toujours en utilisant la métaphore de la filiation, si la bande dessinée est la fille du dessin, elle est souvent perçue comme une fille « bâtarde » dans la littérature scientifique et peu d'historiens de l'art²¹ se sont réellement penchés sur ce sujet, laissant davantage les recherches aux seuls sociologues (Heinich, 2017; Seveau, 2013) et chercheurs en communication (Maigret et Stefanelli, 2012) ou en littérature (Grove, 2005).

Philippe Dagen, professeur à la Sorbonne en histoire de l'art contemporain, offre pour sa part une analyse critique des rapports existants entre la bande dessinée et la production artistique du XXe siècle dans son article *Sens dessus dessous* (Dagen, 2017). Son propos

²⁰ Voir dans Annexe A, 1. Photographies prises au CBBBD (avril 2018) : ill. 1,2,3 et 4.

²¹ Citons tout de même David Kunzle, historien de l'art britannique (Kunzle, 1973) et Patricia Mainardi, historienne de l'art rattachée à la City University of New York (Mainardi, 2007).

met par ailleurs en évidence comment la bande dessinée a longtemps été réduite au statut de motif pictural dans les travaux de nombreux artistes contemporains, réalité mise en évidence dans l'exposition *High et Low : Modern Art and Popular Culture* (Museum of Modern Art de New York, 1990), tout en regrettant le peu d'études qui ont été faites sur les productions bédéiques témoignant de l'influence des artistes plasticiens contemporains (Dagen, 2017)²².

Ce que nous retenons des recherches effectuées sur la bande dessinée dans le cadre la culture visuelle, c'est que finalement il est essentiellement question de réduire la bande dessinée à ce qu'elle donne à voir, en oubliant souvent de traiter de sa dimension narrative, signifiante d'un point de vue discursif et de lui chercher davantage de points communs avec ce qui existe déjà comme catégories culturelles (le dessin, l'illustration, la photographie, la peinture) plutôt que de chercher à définir ce qui est lui est intrinsèque, original et fondamentalement acquis.

2.2 La bande dessinée s'expose

Le fait de considérer la bande dessinée comme une œuvre se questionne dans la littérature scientifique, aussi bien en sociologie que dans l'étude des médias, alors qu'il semble s'affirmer dans le champ muséal, notamment à travers les actions situées dans le contexte de la préservation des collections. Ainsi, dans la documentation portant sur les collections et les démarches de préservations provenant de la CIBDI, du CBBB ou du musée Hergé, la terminologie ne laisse pas de place au doute, il est toujours question d'« œuvres » : « conservation des œuvres originales », « numérisation des œuvres originales » (Centre belge de la bande dessinée, 2018a), « restauration des œuvres » (La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, 2016b).

²² Il y a quand même quelques essais scientifiques ou journalistiques intéressants comme un chapitre dédié à l'art, l'architecture et le design dans les histoires de Spirou, mais il s'agit ici encore de citations iconographiques (Taittinger, 2013, p. 104-125).

En toute logique, si la bande dessinée est qualifiée d'œuvre, elle bénéficie d'une considération muséologique analogue à celle des beaux-arts.

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. (Enaud, 2015, p. 64)

Ainsi, la bande dessinée, sous forme de planche ou d'album, est souvent exposée comme le seraient des peintures, des dessins, voire encore des photographies. Parce qu'elles sont souvent considérées, d'abord et avant tout, comme des images, les planches de bandes dessinées sont exposées la plupart du temps à la verticale, encadrées²³, accrochées à une cimaise et éclairées de manière ciblée, avec un petit cartel mentionnant l'identification de l'expôt²⁴. Placées selon un intervalle régulier, les différentes planches ne sont, en général, pas directement liées et il ne s'agit pas plus, la plupart du temps, d'une histoire complète, mais plutôt d'une citation, d'un échantillon d'une production plus large²⁵. Ce type d'expographie renvoie directement le visiteur à un rôle de contemplateur, où il est invité à observer la bande dessinée avant tout pour son esthétique, pour l'image qu'elle renvoie. Comme il en serait de même pour une œuvre picturale ou photographique, la bande dessinée est ici appréciée pour sa composition, sa gamme chromatique et son rendu graphique, c'est donc l'œil qui consomme ici l'objet. On gardera ainsi une remarque faite par Alain Chante sur ce rapport finalement particulièrement restreint avec la bande dessinée, lorsqu'il est limité à son aspect visuel :

On consacre ainsi ce qui fait partie de la BD, mais n'est pas toujours de la BD : une planche originale ou une case emblématique sont magnifiées, car ressemblant par le format et leur potentiel d'accrochage sur un mur à un tableau, mais il s'agit d'extraits

²³ Nous serions d'avis que l'étude de l'encadrement de la bande dessinée est un sujet à développer parce que, comme le dit très bien Dominique Maricq, le cadre a un rôle primordial dans la visibilité de la bande dessinée dans les espaces d'exposition Voir Annexe B : 1. Dominique Maricq, question 5.

²⁴ Charlotte Enaud utilise tous ces indices pour faire des liens explicites avec les opérateurs de l'artification tels qu'énoncés par Nathalie Heinich et Roberta Shapiro : terminologique, spatial, pratique et cognitif (Enaud, 2015, p. 65).

²⁵ Voir Annexe A, 2. Photographies prises au Musée Hergé (avril 2018) : ill. 18, ill. 19, ill. 20 et ill. 21.

mutilés, de brouillons tachés et incomplets qui n'ont jamais été conçus pour l'exposition ou la vente (Chante, 2017, p. 468).

Malgré cela, nous constatons une situation plus ambiguë qu'elle n'y paraît. D'une part, il est vrai que l'expographie de la bande dessinée se place, en apparence, dans la continuité la plus directe de celle des beaux-arts, et en particulier avec des pratiques liées à la muséologie d'objet (Davallon, 2011). D'autre part, il nous apparaît tout aussi fréquent que la bande dessinée fasse l'objet d'une analyse des savoir-faire qu'elle engendre, permettant dès lors l'établissement d'une muséologie de savoir (Davallon, 2011).

2.3 La bande dessinée s'explique

Ainsi, et parfois au sein de la même exposition, la bande dessinée peut être valorisée aussi bien pour son aspect visuel que pour ses caractéristiques techniques, mettant en évidence le savoir-faire de son (ses) auteur(s). Potentiellement présenté à l'horizontale, dans des vitrines regroupant plusieurs objets pour simuler la table de travail du dessinateur/scénariste/coloriste, le processus de création de la bande dessinée est ici décortiqué pour valoriser les différentes compétences mises en jeu. La pratique et l'objet de cette pratique sont donc décryptés et disséqués dans le discours expositionnel. Il n'est plus question de beaux-arts dans le traitement muséographique, il est question d'artisanat, voire de métier d'art, dans une démarche non plus contemplative, mais explicative et compréhensive.

Au CBBB, l'exposition permanente joue parfaitement ce mélange des genres en proposant d'étudier l'ensemble du processus de création d'une bande dessinée sous le titre évocateur de *L'art de la BD* (Centre belge de la Bande Dessinée, s.d.-a) : une première partie multiplie l'expression « l'art de... » pour présenter ainsi chaque étape du processus avec des exemples à l'appui, tandis qu'une deuxième partie de l'exposition propose d'identifier tous les genres de bandes dessinées à travers une terminologie tantôt inspirée par le cinéma lorsqu'il est question de rendu esthétique, tantôt inspirée par la littérature lorsqu'il est question de particularités narratives. À cela s'ajoute un espace appelé « galerie » et où,

sur le modèle d'une galerie d'art²⁶, les productions les plus récentes sont exposées dans une volonté de rencontre esthétique avec l'œuvre, mais où la forme objective de la bande dessinée, son format imprimé, est inséparable du processus expositionnel puisque, comme nous l'indique Jean Auquier, c'est une condition élémentaire pour pouvoir y exposer, parce que « l'important est que, toujours, le visiteur doit avoir accès à la bande dessinée »²⁷.

Il y a donc un intérêt exprimé autant pour la relation sensible que le visiteur ressent auprès de la bande dessinée que pour le processus de réalisation qui aboutit à ce résultat, dévoilant l'envers du décor. C'est une stratégie similaire présentée au sein de l'exposition *BDQ : l'art de la bande dessinée québécoise* au Musée québécois de culture populaire (Trois-Rivières, Québec) : sur les murs délimitant l'espace d'exposition, chaque étape du processus est ainsi présentée, avec des témoignages, des carnets de croquis et même du matériel artistique placé sous vitrine, tandis qu'une vingtaine de bédéistes québécois sont exposés au centre de la salle, sur des cimaises à l'aide d'un petit texte, d'une ou deux planches encadrées et d'un portrait photographique. L'idée étant, ici, de potentiellement faire des allers-retours entre la constellation d'auteurs et la visualisation du processus, entre les tenants du potentiel créatif de la pratique et ses contraintes matérielles et techniques.

Nous tentons ici de démontrer que la bande dessinée peut aussi bien être considérée comme une œuvre d'art au sein du champ muséal (muséologie d'objet) que comme une production technique et artisanale (muséologie de savoir), valorisant aussi bien le résultat que le travail accompli pour y parvenir. Certains dispositifs proposent, en ce sens, d'encadrer ensemble les différents états d'une production bédéique, telles une case ou une planche²⁸. Ainsi, c'est une vision diachronique du processus qui est littéralement valorisé

²⁶ Un espace similaire existe à la CIBDI, intitulé *Salon, une approche esthétique de la bande dessinée* (Enaud, 2015, p. 57).

²⁷ Voir Annexe B. 2. Jean Auquier, question 2.

²⁸ C'est le cas dans l'exposition permanente *L'art de la BD* au CBBD.

par la présence du cadre, de par l'accroche verticale et par la présence d'un cartel²⁹. C'est, finalement, l'expression d'une véritable dialectique que le muséal produit par ses choix : une sacralisation en même temps qu'une certaine désacralisation d'une pratique, de ses produits et de ses auteurs et, ce, en fonction évidemment du contexte dans lequel la bande dessinée s'établit dans le champ muséal, à savoir l'ontologie de l'institution qui l'accueille, sa situation géographique et temporelle³⁰.

3 La pratique bédéique

3.1 Bande dessinée et beaux-arts, pour quel(s) objectif(s) ?

Si elle est un art, la bande dessinée serait 9e sur l'échelle hégélienne des pratiques artistiques et ce classement sert activement dans les comparaisons et les procès en légitimation. Cependant, comme dans d'une performance sportive, l'importance symbolique persiste peut-être dans un certain esprit ludique. C'est ce que laissent supposer Thierry Groensteen et d'autres auteurs lorsqu'ils tentent de définir le rapport entre l'art et la bande dessinée (Dry, 2012; Groensteen, 2006), en insistant finalement sur la conception à la fois sérieuse et amusante de ce rapport à l'art. Ce que l'on retient surtout, c'est la volonté partagée par une majorité de commentateurs de parvenir à la reconnaissance sociale et culturelle de la bande dessinée. Or, comment ne pas se prévaloir d'une reconnaissance sociale et culturelle pleine et entière lorsque la société, et notamment le monde de l'art dans lequel évolue en partie l'institution muséale, semble agir et approuver une désignation de la bande dessinée comme un art? C'est la véritable conclusion qu'opère le modèle sociologique de l'artification, proposé par Nathalie Heinich et Roberta Shapiro (Heinich et Shapiro, 2012). Si la bande dessinée est conservée, exposée, vendue et

²⁹ Voir dans Annexe A, 1. Photographies prises au CBBDD (avril 2018) : ill. 8

³⁰ Plusieurs auteurs ont travaillé sur les enjeux de l'exposition de la bande dessinée, notamment en termes d'infrastructures (Daurès, 2011; Enaud, 2015; Escoubet, 2010). Dans notre développement, il s'agit surtout de mettre en évidence la pluralité des discours en tant que fait, pour répondre au modèle sociologique de l'artification qui suppose une reconnaissance de la bande dessinée par le seul intérêt liée à sa contemplation.

commentée comme une œuvre d'art, telle que le serait une peinture ou une sculpture, alors la reconnaissance sociale et culturelle de cette pratique aurait atteint son plein potentiel.

Dans cette optique, la diffusion et la valorisation de la bande dessinée au sein des musées d'art sont des démarches signifiantes. Dans la catégorisation des institutions muséales, qui contribue encore aujourd'hui à une certaine hiérarchisation typologique des institutions, le musée d'art fait partie, symboliquement, de la tête du classement. Il est donc révélateur socialement et culturellement, pour une pratique telle que la bande dessinée, d'être intégrée dans la programmation de ce type d'institution. C'est le cas, par exemple, au musée des beaux-arts de Charleroi (Belgique), qui en est à sa quatrième exposition sur un auteur de bande dessinée, durant la dernière décennie (ActuaBD, 2006). Le Musée royal des beaux-arts de Bruxelles est également un exemple intéressant puisqu'il propose régulièrement des expositions et des événements en lien avec le patrimoine belge en bande dessinée, dont notamment une exposition centrale *Regards croisés de la bande dessinée belge* en 2009 (Di Salvia, 2009).

Cependant, les conséquences des observations et des conclusions proposées par le modèle sociologique de l'artification conduisent, semble-t-il, à l'enfermement de la bande dessinée dans un rapport à l'art, lui-même marqué par un rapport étroit avec l'esthétique, qui rejette dans l'ombre une partie non négligeable de ses composantes, en imposant une certaine vision du producteur (figure de l'artiste) et du produit (notion d'œuvre) à laquelle ne semble pas pleinement correspondre le champ bédéique, comme nous venons de le voir dans les deux premières parties de ce chapitre. C'est cette situation problématique qui explique la résistance certaine qui s'organise dans les rangs des commentateurs.

3.2 Diviser pour mieux régner

Il semblerait qu'il y ait presque autant de positionnements différents sur la question de la bande dessinée comme un art qu'il y ait d'auteurs et de commentateurs sur le sujet. Pour certains, le positionnement est clairement à l'affirmative (Escande-Gauquié et Souchier, 2011), tandis que pour d'autres leur avis est plutôt négatif. Mais la plupart semblent constater un processus en cours et espérer une évolution vers une reconnaissance

pleine et entière de la pratique comme un art (Guilbert, 2011). Ainsi, les expressions se multiplient pour parler d'« une reconnaissance en demi-teinte » (Maigret et Stefanelli, 2012), d'une « légitimation partielle » (Piette, 2016).

La position aujourd'hui la moins claire se trouve encore être celle de Nathalie Heinich. Son article portant sur l'artification de la bande dessinée est symptomatique des limites suggérées par le modèle sociologique de l'artification. Définie comme un « cas d'école » l'artification de la bande dessinée serait, en un premier temps évident, au fait des indices et des marqueurs qui sont autant de preuves de sa considération depuis les années 1960 dans la sphère de l'art. Pour autant, en conclusion du même article, Nathalie Heinich défend une artification partielle de la pratique, ce qui a comme principale conséquence une perte d'unité pour l'ensemble des produits de cette pratique sociale et culturelle (Heinich, 2017). Autrement dit, ce qui est artifié selon Nathalie Heinich et, à travers elle, le modèle sociologique de l'artification est ce qui se rapporte à l'idée d'une œuvre d'art traditionnelle : affiliée à un artiste, authentique, originale, unique, voire même sérieuse. Cela renvoie à ce que la sociologue décrit quand il s'agit d'expliquer que tout ce qui se rapporte à l'enfance et au ludisme, ainsi que tout ce qui est proprement le fruit d'une industrie éditoriale conduisant à la reproduction et à la diffusion de masse (industrie culturelle), n'appartiendrait pas à la bande dessinée artifiée et, ce, au risque de démontrer l'artification d'une pratique par ses quelques exceptions qui confirmeraient une règle théorique.

Une exposition au Musée des arts décoratifs (Paris, France) serait un contre-exemple intéressant, nous semble-t-il, vis-à-vis de cette affirmation de Nathalie Heinich : en 2007, l'institution a proposé une exposition intitulée *Toy Comix* (Musée des arts décoratifs, 2007), fondée principalement sur la relecture des collections à travers le travail bédéique d'une trentaine d'auteurs. Le jouet et la bande dessinée se rencontrent dans cette exposition pour valoriser les liens profonds qu'ils peuvent produire avec l'individualité de chacun, que ce soit l'enfant, l'adulte, l'auteur ou le lecteur, que ce soit dans la création de souvenirs heureux ou malheureux. Les marqueurs limitant l'artification (l'enfance, le

jeu, la reproduction, l'industrie et la diffusion de masse) sont ici les fondements d'une exposition voulant toucher les affects des visiteurs, dans une certaine démarche de muséologie d'objet, répondant à bien des aspects à une exposition typique du monde des beaux-arts.

Cette position dialectique, où la bande dessinée est un art reconnu, mais seulement grâce à quelques exceptions, n'est pas que sociologique. Nous pouvons l'entrevoir dans le discours de Thierry Groensteen qui explique que la bande dessinée doit être considérée comme un art, même si seulement 10% de sa production mérite vraiment cette qualification (Groensteen, 2006). Encore faut-il assumer cette revendication, ce qui ne semble pas chose aisée, à en croire ces autres propos de Thierry Groensteen, formulés dix ans plus tard :

Que la bande dessinée soit un art, nous sommes nombreux à n'avoir aucun doute à ce sujet. (...) La nuance est dans la majuscule que l'on met ou non à ce petit mot de trois lettres. Mais dans une société où l'on se veut à la fois de plus en plus démocratisé, monétarisé et désacralisé, il serait paradoxal que la bande dessinée revendique par elle-même une forme de mystification fétichiste (Groensteen, 2017, p. 119).

Cette conception de la bande dessinée comme un art proposerait finalement une sorte de répartition pyramidale de la production bédéique, où le sommet représenterait la partie artificielle, restreinte par de multiples conditions amenées par les définitions symboliques de l'œuvre, de l'artiste et de l'art. Comme la partie visible d'un iceberg, nous sommes convaincus que ce sommet cacherait en réalité une production beaucoup plus vaste qui correspond moins aux conventions du monde de l'art et de l'esthétique, mais qui définirait probablement tout le potentiel réel de la bande dessinée et qui serait à l'origine de sa véritable reconnaissance sociale et culturelle.

3.3 Autonomie du muséal

Ce qui a motivé finalement ce projet de recherche, et ce qui fait l'objet des nombreux exemples utilisés tout au long de ce développement, est que le champ muséal ne se fige pas vis-à-vis de la condition artistique de la bande dessinée, contrairement aux tendances

des commentateurs des champs disciplinaires connexes. Ainsi le champ muséal ne se positionne pas sur un axe précis pour répondre à la question « la bande dessinée est-elle un art; ses produits, des œuvres; ses producteurs, des artistes ? », mais il ne se défile pas non plus. Le champ muséal semble considérer en réalité la bande dessinée comme un art *et* comme un non-art; il laisse la bande dessinée s'exprimer sur ces différentes dimensions, selon les stratégies esthétiques, discursives et médiatiques qui ont été élaborées par les institutions concernées.

Dans ce premier chapitre, il a été question de considérer la part esthétique de la bande dessinée en revenant sur la figure de l'auteur et la prise en considération de ses produits. Le muséal, nous l'avons vu, participe en même temps qu'il contredit le modèle sociologique de l'artification qui voudrait définitivement déterminer le bédéiste comme l'artiste de la bande dessinée, elle-même considérée comme une œuvre picturale. Ainsi la muséologie d'objet sert aussi bien à exposer l'œuvre d'un dessinateur que d'un scénariste, que d'une maison d'édition, que l'évolution autonome d'un personnage. Nous avons également eu un aperçu de la place laissée à la muséologie de savoir pour parler des œuvres, des compétences qu'elles engendrent et des processus qu'elles imposent pour leur réalisation. Le muséal et sa forme institutionnelle, le musée, ne sont pas là pour imposer un point de vue, un angle d'interprétation de la pratique et de ses produits. Il y a clairement une adaptation des stratégies muséologiques aux besoins et au potentiel du champ bédéique. Cette flexibilité, perçue vis-à-vis de la notion d'art au sein de ce premier chapitre, est ce qui nous semble faire défaut au modèle sociologique de l'artification.

Pour l'illustrer, tout en concluant ce premier chapitre, nous remarquerons que, pour un 9^e art, la bande dessinée est très loin de n'intéresser que les institutions muséales consacrées à la sphère artistique. Dans l'étude de ses aspects discursifs et médiatiques, nous aurons l'occasion de multiplier les exemples provenant de typologies d'institutions muséales particulièrement diversifiées, mais nous pouvons d'ores et déjà rappeler que nous avons principalement parlé de trois types d'institutions dans ce premier chapitre :

- Le musée d'art (musée des beaux-arts de Montréal, musée des beaux-arts de Charleroi, musées royaux des beaux-arts de Bruxelles, musée des arts décoratifs) qui valorise la performance créative des bédéistes, tout en renouvelant la considération de la filiation artiste-œuvre.
- Le musée de société qui expose la bande dessinée pour son caractère identificatoire dans l'établissement d'une culture sociétale (notamment à travers la figure générationnelle d'Hergé au musée de la Civilisation du Québec ou la bande dessinée québécoise au musée québécois de culture populaire de Trois-Rivières)
- Le musée de bande dessinée (Musée Hergé, CIBDI, CBBD) qui, tel un « omni » (objet muséal non identifié) pour reprendre l'idée à Thierry Groensteen lorsqu'il qualifie la bande dessinée d'« omni » (objet culturel non identifié) (Groensteen, 2006), préserve, fait de la recherche et communique sur la bande dessinée, en adaptant les approches muséologiques au service d'une démarche discursive et médiatique portée exclusivement sur la bande dessinée.

Dans le prochain chapitre, nous allons désormais poursuivre l'exploration de la bande dessinée à travers sa présence dans le champ muséal en passant au-delà du filtre de l'esthétique pour nous intéresser principalement à son contenu discursif.

CHAPITRE II. ÉTUDE DE LA BANDE DESSINÉE DANS LE CHAMP MUSÉAL DU POINT DE VUE DE SON CARACTÈRE DISCURSIF

La bande dessinée, objet de lecture et d'interprétation

Dans ce second chapitre, nous allons aborder la part invisible de la bande dessinée, celle qui se forme dans l'esprit du lecteur et qui participe à la reconnaissance de la bande dessinée comme message dans le processus de communication³¹. La discursivité de la bande dessinée, ce qui repose sur le raisonnement, en opposition à l'intuition, ou encore ce qui se rapporte au discours et à l'analyse du discours, est ce qui rend l'objet bédéique particulièrement dynamique.

La lecture de la bande dessinée entraîne la nécessaire considération de l'interprétation qui se situe aussi bien en amont (lors de la création de la bande dessinée) qu'en aval (au moment de sa réception), obligeant les relations entre les différents acteurs à être actives envers le produit bédéique. Nous nous intéressons dès lors aux conditions qui permettent ce type de mise en relation dynamique, autrement dit, aux conditions de l'appréhension de la bande dessinée. Il y a le temps et l'espace destinés à la lecture qui permettent de créer une opportunité de rencontre, y compris dans le champ muséal. Il y a également la question de l'autonomisation du produit bédéique qui entraîne la reconnaissance de ses caractéristiques propres. En troisième lieu se situe enfin la question de la réception qui, concernant la bande dessinée, tend à faire le grand écart entre des actes de censures et des projets de valorisation.

Là où le modèle sociologique de l'artification ne parle du musée que comme un espace de contemplation de l'esthétique des œuvres exposées, nous verrons au travers la

³¹ Comme nous le rappelle Bernard Deloche dans le dictionnaire encyclopédique de muséologie (Deloche, 2011a, p. 71) : « la communication (C) consiste à véhiculer une information entre un ou plusieurs émetteurs (E) et un ou plusieurs récepteurs (R) par l'intermédiaire d'un canal (modèle ACR de Lasswell, 1948) ». Nous verrons dans le chapitre III que la bande dessinée relève également du média, faisant d'elle un canal communicationnel et illustrant la fameuse pensée de Marshall McLuhan, « the medium is message » (McLuhan, 1964).

multiplication d'exemples concrets que le champ muséal assure un rôle déterminant dans ces différentes considérations du contenu discursif de la bande dessinée.

1 La bande dessinée se lit

1.1 Enjeux de la lecture

De nombreux auteurs ne s'accordent pas sur la définition de la bande dessinée et cela s'explique notamment par le fait que celle-ci relève de plusieurs langages qui ont leur propre existence séparément : le dessin et l'écrit. Il est tentant de croire qu'il suffit d'additionner ses caractéristiques graphiques et littéraires pour aborder la bande dessinée, mais la littérature scientifique abonde en ouvrages qui donnent une primauté essentielle au dessin ou aux liens entre la bande dessinée et la littérature, alors que d'autres ne sont même pas convaincus qu'il s'agisse simplement d'une addition entre le dessin et l'écrit. Il s'agirait au contraire de produire une véritable hybridation des deux langages, en formant finalement un troisième, propre à la bande dessinée (Dürrenmatt, 2013). « Pour que la bande dessinée s'invente, sans doute fallait-il un homme qui soit à la fois écrivain et peintre, tout en n'étant réellement ni l'un ni l'autre » (Peeters, 1998, p. 5)³².

Ce langage bédéique implique indubitablement une nécessaire activation de la part du regardeur qui devient lecteur : « [les bandes dessinées] ont plus avoir avec les mécanismes de la lecture qu'avec ceux de la contemplation » (Ware, 2007). Pour que cette lecture puisse avoir lieu, il faut que la bande dessinée, en elle-même, soit en condition d'être lue. Cette condition n'est remplie que si le langage bédéique est complet (image, texte et séquentialité) et que le regardeur, potentiel lecteur, est en mesure d'y avoir accès (Groensteen, 1996). Pourtant, force est de constater que plusieurs contraintes limitent cette potentielle lecture de la bande dessinée dans le champ muséal, et, souvent, l'origine de ces contraintes semble provenir du fait que la bande dessinée est catégorisée dans les

³² C'est sans compter encore sur les enjeux de la traduction et de la difficulté que cela occasionne pour la bande dessinée qui fonctionne principalement sur la représentation du dialogue oral (Berthou, 2014).

champs plastique ou littéraire, au lieu d'être considérée et conditionnée comme un objet bédéique.

Cette nécessaire lecture semble d'abord être remise en question lorsque l'intérêt ne se pose que sur les seuls artefacts porteurs d'une « authenticité historique », d'une « unicité », de « rareté », comme la plupart des documents « originaux » dont nous avons déjà parlé. Ce type de documents, s'ils appartiennent à l'archive bédéique, ne peuvent pas être suffisants, la plupart du temps, pour permettre d'accéder au potentiel de lecture, notamment parce qu'ils peuvent être incomplets sur le plan du dessin et du texte. Ce sont des documents essentiels pour l'histoire de la pratique, mais ils ne permettent pas d'activer le potentiel de la bande dessinée, en ce qu'il est le produit d'un acte volontaire de lecture de la part du récepteur.

Une autre condition muséale, qui influence la lecture du produit bédéique, est perceptible dans les dispositifs expographiques. Au sein d'un album, chaque page correspond à une planche de bande dessinée et celle-ci est effectivement produite pour fonctionner discursivement comme un tout, comme une unité ayant deux principaux objectifs : répondre au suspens de la page précédente et créer une nouvelle attente conduisant le lecteur à tourner la page. De la même manière, la case fait partie intégrante de la planche et elle est conçue et appréhendée vis-à-vis des autres cases (Peeters, 1998, p. 19-20). C'est ce principe de séquentialité qui fait quasiment l'unanimité auprès des commentateurs scientifiques. Lorsqu'une de ces pages ou l'une de ces cases est extraite de son contenu (l'album ou la planche) et exposée telle quelle, la lecture est d'ores et déjà biaisée par l'absence de dynamique et la potentielle frustration du manque de continuité. Contrairement à ce que suggère Pierre-Laurent Daurès lorsqu'il dit que « dans le cadre d'une exposition de bande dessinée, la case ou la planche valent pour le livre dans son ensemble : elles le représentent » (Daurès, 2011, p. 58) suivant une valeur synecdochique, nous pensons que lorsque cette page ou cette case est extraite et encadrée, placée dans une vitrine ou reproduite sur une cimaise, le dispositif expographique lui attribue une autonomie qu'elle n'est pas censée avoir, il donne l'impression rhétorique que la planche

ou la case est complète seule. Cet isolement est analogue à une décontextualisation du milieu pour lequel l'objet a été produit et la conséquence de son exposition est une recontextualisation qui peut accentuer ou relativiser ce sentiment de finalité. Ainsi une planche exposée au sein de la galerie du CBBB ou la même planche exposée dans l'exposition « l'art de la bande dessinée » accompagnée d'une page de scénario et de la version crayonnée de cette planche n'aura toutefois pas le même degré d'isolement et d'autonomisation de l'objet, car la stratégie visée et le discours expographique sont différents.

La question des « cases mémorables » a été soulevée par certains auteurs, comme Benoît Peeters, pour questionner finalement la pertinence d'isoler certaines case ou planche de leur contenu, en suggérant notamment que ses propres souvenirs lui donnaient l'impression d'avoir conservé certaines images isolées dans son esprit. De son propre aveu, Benoît Peeters réalise l'exercice de consulter l'une de ces cases dont il avait gardé un souvenir si précis, lui permettant de réaliser qu'il avait produit un faux mental, une image qui en réalité n'existe pas et se trouve être un condensé de plusieurs cases, révélant finalement une synthèse visuelle du moment, de l'action, du suspense, de l'émotion suscitée par le récit (Peeters, 1998, p. 13).

1.2 Inévitable question d'interprétation

Non seulement il y a lecture, mais il y a aussi récit. Ce récit conduit à une narration et à la question du message, permettant à la bande dessinée d'acquérir une « valeur narrative » (Daurès, 2011, p. 61). Nous verrons dans le chapitre trois comment la bande dessinée peut être perçue comme un support médiatique, comment elle véhicule finalement ce message. Pour l'heure, nous allons nous intéresser à la manière avec laquelle la bande dessinée interprète et donne à interpréter le message par ses propres impératifs.

C'est encore Benoît Peeters qui fait finalement une synthèse des processus mis en jeu dans l'expression bédéique pour produire ce récit, ce discours, ce contenu discursif : c'est une question de dialectique (Peeters, 1998, p. 39). Dialectique entre un découpage et une mise en page, entre une division et une recomposition, entre une sélection et une vision

d'ensemble. La bande dessinée est une recherche de synthèse par le détail, aussi bien graphiquement que narrativement. Ce qui fait que l'interprétation bédéique « fait voir » et « fait dire » pour « faire comprendre » au lecteur un raisonnement, un discours, une interprétation. Ce qui nous intéresse, dès lors, c'est de voir comment le muséal parvient à s'intéresser à ce contenu discursif propre à la bande dessinée.

Dans un contexte historique et mémoriel, l'exposition *Shoah et bande dessinée* du mémorial de la Shoah de Paris (Mémorial de la Shoah, 2016; Pasamonik et Kotek, 2017) a été produite et proposée aux visiteurs dans le but même d'interroger l'interprétation bédéique du récit de l'Holocauste. Cette exposition comprend une analyse des éléments objectifs (les témoignages, les reportages, la chronologie) et subjectifs (l'animalisation, les superhéros, la fiction) intégrés aux œuvres bédéiques, ainsi qu'une analyse des procédés affectuels (la compassion, l'humour) et intellectuels (la compréhension, la transmission) mise-en-œuvre dans la bande dessinée. Ces deux axes dialectiques offrent une certaine profondeur à l'appréhension de la bande dessinée. Cette exposition interroge également l'aspect pédagogique de la mise en récit bédéique, auprès du public, avec une certaine préférence pour l'identification du lecteur au personnage central de l'histoire : c'est le cas lorsque certains albums sont conçus pour un public jeune à partir de témoignages d'enfants cachés qui peuvent nourrir un discours sur certains enjeux : « (...) la montée de l'antisémitisme, les lois raciales, l'exclusion, la déportation, la Solution finale sont racontées le plus souvent avec justesse et souci pédagogique » (Mémorial de la Shoah, 2016)³³.

Dans un tout autre contexte, celui des beaux-arts, la réinterprétation des collections à travers le travail d'un ou de plusieurs bédéistes participe également à une valorisation du contenu discursif de la bande dessinée. Dans deux exemples déjà mentionnés dans ce travail l'exposition *Toy Comix* (Musée des arts décoratifs, 2007) et l'exposition *La*

³³ Mélanie Tremblay est l'auteure d'un mémoire de maîtrise à l'Université Laval portant sur la bande dessinée pédagogique (Tremblay, 2013). Il y est mentionné justement de la valeur pédagogique de la bande dessinée qui focalise l'attention des élèves, les motive, met en contexte de façon divertissante et lisible.

Pastèque – 15 ans d'édition (Les Éditions de la Pastèque, 2015), le contenu bédéique proposé par chaque bédéiste est une mise-en-scène narrative censée replacer une œuvre issue des collections du musée dans un contexte, même fictionnel (Saouter, 2018). Le résultat de cette interprétation, pour les mêmes raisons que pour l'exposition *Shoah et bande dessinée*, ne nous apparaît appartenir pleinement ni à l'histoire, ni à la sociologie, ni à la philosophie, mais bien au champ bédéique en ce qu'il repose sur ces rapports dynamiques qui lui sont propres : subjectivité et objectivités d'une part, affectueux et intellectuel d'autre part, incluant cette dialectique fondamentale d'esthétisme et de discursivité que nous tentons d'expliquer, tout en usant des particularités du média bédéique que nous expliciterons dans le chapitre suivant.

Cette discursivité est ce qui constitue une grande partie de l'utilité de la bande dessinée et nous constatons à travers ces exemples que le muséal parvient, parfois, à le considérer pleinement et à ne pas limiter son intérêt au rapport esthétique.

2 La bande dessinée s'appréhende

2.1 Besoin d'espace et de temps

Pour permettre une lecture et une véritable appréhension du discours bédéique, il faut du temps : « La bande dessinée est un art de la narration qui construit le récit en laissant se déployer des images dans le temps de la lecture » (Garric, 2013, p. 9). Nick Sousanis en parle comme d'une véritable stratégie d'appropriation dans sa thèse, *The Flattening*, conçue, rédigée et diffusée sous forme de bande dessinée (Sousanis, 2015). Le temps, nous explique-t-il, est ce qui permet au lecteur de saisir le contenu dans toute son amplitude, en apprenant notamment à faire des rapports entre le littéraire et le graphique pour exploiter à son plein potentiel le langage bédéique. Il faut d'autant plus de temps que les pratiques actuelles tendent clairement à favoriser la séparation entre les contenus textuels et les contenus iconiques, en inscrivant le texte dans la durée et l'image dans l'immédiateté. Le langage bédéique, nous l'avons vu, hybride l'ensemble et lire de la bande dessinée relève d'une expérience qu'il faut acquérir : le lecteur passe du graphisme

à l'écrit et de l'écrit au graphisme avec un rythme et un ordre qui lui appartient, mais en répétant les allers-retours jusqu'à obtenir une appréhension englobante du système bédéique.

Contre certains avis ou certaines observations qui consisteraient à dire que l'exposition de la bande dessinée conduit majoritairement à une annihilation de la valeur discursive de la bande dessinée (Daurès, 2011, p. 62-63) en la niant purement et simplement ou en tentant de la subjuger par la valorisation de ses autres valeurs, en premier lieu, son esthétique, nous souhaitons revenir sur les dispositifs muséologiques qui tendent à donner du temps de lecture au visiteur. Un temps et un lieu pour l'appréhension de la bande dessinée, notamment grâce à des espaces dédiés à la lecture. Dans l'exposition *BDQ : L'art de la bande dessinée québécoise* (Musée Pop, 2018), cet espace fait partie intégrante du parcours expositionnel. Ainsi, les visiteurs, toutes typologies confondues, ont un espace où leur sont proposés des exemplaires de bande dessinée prompts à la lecture, ainsi que du mobilier de repos. Détail complémentaire ayant son importance au vu de ce qui a été dit dans le premier chapitre, cette occasion de lecture s'accompagne d'une incitation au dessin puisque des surfaces sur les murs délimitant cet espace de médiation ont été préparées pour permettre aux visiteurs de dessiner dans des cases préétablies, tandis que des tables et du matériel de dessin ont également été placés à disposition. Au CBBB, un espace de lecture est accessible au sein de la bibliothèque située au rez-de-chaussée de l'établissement, en accès libre. Cet espace est donc permanent et il évolue de manière autonome vis-à-vis des expositions. Néanmoins, comme nous l'explique Jean Auquier, la problématique de la lecture de la bande dessinée est toujours posée au sein des projets expositionnels, notamment grâce à une grande table de lecture³⁴ :

Où vous avez des adolescents qui se jettent sur les bouquins (...). Ils se précipitent tous dessus, on le voit à chaque fois qu'on fait cette table de lecture et on le fait quasiment chaque fois. On essaye autant que possible d'avoir ce moment-là. C'est primordial, ça reste un aboutissement (Jean Auquier, Entretien)³⁵.

³⁴ Voir dans Annexe A, 1. Photographies prises au CBBB (avril 2018) : ill. 11.

³⁵ Voir Annexe B. 2. Jean Auquier, question 3.

Pour certain, ce rapport au temps et à la lecture s'apparente à une certaine consommation du produit culturel : une fois terminé, le produit est vidé de son intérêt et le lecteur-consommateur passe au produit suivant. C'est oublier qu'il y a potentiellement plusieurs niveaux de lecture, que le lecteur évoluant sur plusieurs plans au cours de son existence n'aura de cesse de redécouvrir le contenu d'une bande dessinée, tout comme un roman, un film, une photographie, un dessin, une peinture, une sculpture, un édifice, une mélodie peut encore surprendre malgré une apparente familiarité. Pour appuyer cette idée, une étude publiée en 2012 par le Ministère de la Culture et des Communications en France propose un tableau de données permettant de constater que seuls 10% des lecteurs de bandes dessinées ayant participé à l'enquête ne relisent jamais leurs bandes dessinées, tandis que 55% reconnaissent les relire souvent ou très souvent (Evans *et al.*, 2012, p. 6).

Comment lire une bande dessinée ? Comment ? Mais de toutes les manières, et dans tous les sens possibles. Des lectures naïves ou savantes, politiques, sociologiques, philosophiques ou psychanalytiques, aucune, a priori, ne peut être interdite. La santé et la force de la bande dessinée me paraissent notamment se mesurer – n'en déplaise à ses détracteurs – à la variété des regards que l'on peut porter sur elle (Peeters, 1998, p. 7).

C'est finalement, en considérant pleinement la bande dessinée telle qu'elle est et non pas telle qu'elle devrait être si elle était peinture ou manuscrit, qu'il semble possible de concevoir son potentiel discursif. C'est en sortant la bande dessinée des catégories préétablies qu'il est possible de la laisser s'exprimer. Cet espace-temps parfois inclus dans les dispositifs muséologiques donne aussi une chance à la bande dessinée de s'autonomiser.

2.2 Volonté d'autonomisation

À trop vouloir également faire correspondre la bande dessinée à des critères artistiques propres aux beaux-arts historiques ou à des critères littéraires propres aux belles-lettres traditionnelles, le risque est grand de passer à côté de l'essence propre de la bande dessinée (Ahmed *et al.*, 2016). Parce que les processus de catégorisation structurent la perception que l'on peut avoir des productions et des relations socioculturelles, il serait peut-être plus intelligible et raisonnable de considérer l'objet bédéique et le champ bédéique comme un

produit et un champ autonome, non sans lien avec le reste, mais qui devrait bénéficier d'une véritable indépendance³⁶.

Cette question d'autonomie et d'indépendance se pose également vis-à-vis de la typologie du musée de bande dessinée. Sur quel modèle ce type d'institution s'instaure-t-il ? Il y a fort à parier qu'avec ce qu'il a déjà été mentionné comme exemple provenant du CBBD, du CIBDI et du musée Hergé, l'influence du musée des beaux-arts semble incontestable : on le voit très nettement dans l'appropriation de certains dispositifs expographiques comme l'encadrement, l'accrochage à la verticale et la médiation par petits cartels incluant l'auteur, la date, les dimensions et la technique³⁷. Pour autant, comme le rappelle Thierry Groensteen (Groensteen, 2006), la bande dessinée n'est pas un objet qui a été produit selon les mêmes finalités qu'une œuvre plastique et il nous semble fondamental de le considérer pleinement pour ne pas produire une déviation de l'interprétation de la bande dessinée. André Gob et Noémie Drouguet reviennent également sur le danger des catégorisations trop strictes qui enfermeraient certaines institutions dans des définitions finalement trop rigides et peu à l'image de leur véritable potentiel (Gob et Drouguet, 2014).

Ainsi, nous serions d'avis qu'il faudrait considérer le musée de bande dessinée en fonction des caractéristiques et des besoins de son objet d'étude, la bande dessinée, et non pas selon les critères d'une typologie plus théorique et abstraite. Jean Auquier nous confie à ce sujet qu'il est indiscutable qu'un musée de la bande dessinée ne soit pas aussi bien un centre de conservation pour protéger le patrimoine en cours d'élaboration, qu'un centre d'art pour encourager la création contemporaine et qu'un centre d'interprétation pour interroger et

³⁶ C'est dans cette optique que la littérature critique envers la bande dessinée a émergé et évolué considérablement depuis les années 1980 (Ahmed *et al.*, 2016).

³⁷ Néanmoins, l'éthique muséale n'appartient pas nécessairement à la tradition des beaux-arts dans laquelle « les collections apparaissent comme sacrées et définissent une conduite modèle de la part des différents acteurs (conservateurs et visiteurs » (Deloche, 2011a, p. 121) mais plutôt, pour paraphraser les auteurs, cela correspond plutôt à un autre mode de fonctionnement basé sur un réexamen continu des valeurs muséales à la vue de la vie concrète des hommes (Deloche et Schärer, 2011, p. 121).

promouvoir l'image de la bande dessinée comme pratique sociale et culturelle d'une société³⁸.

Le message officiel (...), c'était de dire : nous sommes le centre de la bande dessinée. [...] On se voulait une entreprise ressource, ce qu'on a toujours tâché de faire, de toujours pouvoir être une plaque tournante de l'information. En cela, on est un centre. (Jean Auquier, à propos du Centre belge de la bande dessinée, Entretien)³⁹.

Dominique Maricq et Jean Auquier⁴⁰ sont unanimes dans l'idée qu'il a fallu à leur institution respective beaucoup d'inventivité, de prises d'initiative et d'adaptabilité pour répondre à ce besoin intuitif parce que ce sont des précurseurs en la matière et qu'il n'a jamais été question de reproduire un modèle, une typologie muséale, sans en assurer la cohérence avec la bande dessinée elle-même.

En conservation également, il y a une volonté de la part des institutions spécialisées de répondre avant tout aux particularités de la bande dessinée plutôt que d'appliquer aveuglément des principes liés à d'autres objets que la bande dessinée⁴¹. La numérisation systématique des collections, au Musée Hergé ou au CBBB, et les interrogations liées aux techniques employées, aux facsimilés et aux conditions de la consultation de ces corpus documentaires font que la conservation des bandes dessinées et du patrimoine bédéique est un axe de recherche à part entière qui mériterait une analyse de fond. Quelques initiatives illustrent la finalité de ces actions de préservation, comme, par exemple, la consultation sur un écran numérique d'un carnet de croquis exposé dans une vitrine⁴² qui rend accessible un objet dans sa globalité. Dominique Maricq nous explique en détail comment le projet du musée a été un fabuleux « catalyseur » pour démarrer une politique de conservation digne de ce nom pour le patrimoine d'Hergé :

³⁸ Voir Annexe B. 2. Jean Auquier, question 1.

³⁹ Voir Annexe B. 2. Jean Auquier, question 1.

⁴⁰ Voir Annexe B. 1. Dominique Maricq. et 2. Jean Auquier.

⁴¹ Voir Annexe B : 1. Dominique Maricq, questions 1 et 4.

⁴² Voir dans Annexe A., 1. Photographies prises au CBBB (avril 2018) : ill. 9 et 10.

Cette ambition majeure a eu de très importantes conséquences sur le destin de nos multiples documents : toute une série de techniques et de procédures d'archivage plus rigoureuses sont apparues comme des obligations absolues, à partir du moment où les documents en question étaient destinés à être exposés (Dominique Maricq, Entretien)⁴³.

Un détail de la documentation sur la conservation des œuvres du CIBDI nous interpelle parce qu'il fait justement preuve d'une considération particulière de l'objet bédéique, au lieu d'appliquer des réflexes théoriques appliqués aux œuvres graphiques et picturales (La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, 2016d) : les documents graphiques ne font pas l'objet d'une réintégration de la couche picturale, autrement dit la restauration n'est pas illusionniste et l'intérêt premier est accordé à la préservation de la structure de l'artefact. L'image qui en ressort est ici clairement secondaire. Or, traditionnellement, la question de la réintégration de la lisibilité de l'image, de sa cohésion et son unité a toujours été au cœur des propositions de traitement en restauration des arts graphiques, démontrant encore une fois l'importance accordée à l'esthétique lorsqu'il est question d'art. À l'inverse, la stratégie déployée pour à la CIBDI nous rappelle davantage certaines démarches appliquées en restauration de céramiques archéologiques ou d'objets historiques : la cohésion structurelle est primordiale pour la préservation de l'objet, tandis que l'apparence qu'il présente différencie les éléments authentiques et ceux provenant de la restauration. Il nous semble intéressant de constater ici que la politique en matière de restauration semble concevoir les collections comme des artefacts historiques, là où les stratégies d'exposition favorisent une considération plus artistique des mêmes objets.

3 La bande dessinée se réceptionne

3.1 Contournement de la censure

Si l'histoire de la bande dessinée est relativement récente, elle est néanmoins lourdement marquée par la censure. Pendant longtemps, certains commentateurs s'adonnaient à la

⁴³ Voir Annexe B : 1. Dominique Maricq, question 2.

décrédibilisation de la bande dessinée sur les plans littéraire et plastique, pendant que d'autres accusaient la capacité de cette dernière à influencer ses publics. Il n'est pas tant question d'esthétique que de contenu discursif lorsque les censeurs tentent de démontrer la capacité de la bande dessinée à corrompre les jeunes et moins jeunes esprits de la société, notamment en pointant du doigt la facilité déconcertante avec laquelle elle parvient à être imprimée et diffusée en masse. Il est assez visible que la bande dessinée ait été accusée des maux communs aux produits de l'industrie culturelle, depuis les écrits de Theodor W. Adorno : elle n'est pas assez qualitative en même temps qu'elle est trop quantitative.

Le discours sur la légitimation de la bande dessinée en tant qu'art semble étrangement utiliser les mêmes arguments, considérant ses thématiques souvent populaires et sa diffusion en masse comme des « obstacles qui s'[opposent] à une artification pleine et entière de la bande dessinée » (Heinich, 2017) :

(...) d'une part, le maintien d'un large secteur destiné à la jeunesse [...]; et, d'autre part, la prise en charge de ce secteur par un mode de production et de diffusion industriel, marqué par la standardisation et la recherche de profits à court terme. L'enfance comme destinataire privilégié et l'industrie comme cadre économique ne peuvent que ralentir, sinon bloquer, la reconnaissance d'une activité au titre d'art (Heinich, 2017).

L'une des conséquences directes de ce type de considération, nous l'avons vu, est un intérêt réservé aux originaux, aussi bien au sein des missions muséologiques, depuis la préservation jusqu'aux différentes formes communicationnelles, que dans d'autres instances institutionnelles (la recherche universitaire et les marchés économiques). Il nous paraît néanmoins intéressant de constater que, depuis le départ, il existe deux indices qui permettent de concevoir le potentiel bédéique dans son intégrité au sein du champ muséal, en marge de ces discours censurant. Nous pensons notamment à la patrimonialisation des objets dérivés et aux nombreuses expositions sur les impacts sociétaux de la bande dessinée qui participent pleinement à sa reconnaissance sociale et culturelle.

Les objets dérivés sont issus, dans une très grande majorité de cas, d'une stratégie mercantile, à visée principalement économique. Ces produits permettent, la plupart du temps, d'élargir la présence d'un univers bédéique en dehors de la bande dessinée physique et au sein de la réalité du lecteur. Si cela s'inscrit dans les pratiques sociales et culturelles d'une société, il n'est pas question de parler de champ bédéique concernant ces objets de la même manière que le *mug* ou le tablier de cuisine à l'effigie de la Joconde ne relèvent pas de la peinture ou de l'histoire de l'art. Pour autant, ces objets sont collectionnés, aussi bien par les amateurs, que les collectionneurs et les institutions, et exposés comme l'expression de l'impact social de la bande dessinée⁴⁴. Pour certains auteurs, comme Pierre-Laurent Daurès, ces produits dérivés sont même « prévus pour l'exposition », d'après sa typologie d'objets inclus dans les expositions de bande dessinée (Daurès, 2011, p. 50). Pour Dominique Maricq⁴⁵ et Jean Auquier, ces objets sont aussi légitimes dans un musée qu'un original de bande dessinée, parce que, pour ce dernier, cela fait partie d'une expérience, d'une « fête de la bande dessinée »⁴⁶ que les visiteurs viennent chercher au sein de son institution. Il précise en même temps que certains auteurs de bande dessinée eux-mêmes n'ont pas toujours compris pourquoi il y avait cet engouement pour ces objets commerciaux et pourquoi ils étaient partie prenante des collections institutionnelles. Il n'empêche que ces objets satellites de la bande dessinée accompagnant le discours central peuvent être de nature très différente et nous ne manquerons pas de souligner l'ironie de certaines situations où un tableau, œuvre d'art picturale, se retrouve exposé à l'horizontale au milieu d'autres objets tridimensionnel tandis que la bande dessinée s'expose sur les murs, accompagnés de son cartel⁴⁷.

Certaines expositions sont également symptomatiques d'une prise de position vis-à-vis de la censure, même au cœur des périodes concernées. Aussi, en 1967, la première

⁴⁴ Voir dans Annexe A, 1. Photographies prises au CBBB (avril 2018) : ill. 17.

⁴⁵ Voir Annexe B. 1. Dominique Maricq, question 3.

⁴⁶ Voir Annexe B. 2. Jean Auquier, question 5.

⁴⁷ Voir Annexe A. 1. Photographies prises au CBBB (avril 2018) : ill. 7 ; 2. Photographies prises au Musée Hergé (avril 2018) 14. Vitrine regroupant une panoplie d'objets dérivés en lien avec le patrimoine bédéique de l'institution. CBBB, Exposition *L'art de la BD*, avril 2018. 14.

exposition, *Bande dessinée et figuration narrative*, consacrée à la bande dessinée a lieu au Musée des arts décoratifs de Paris (Groensteen, 2006). C'est l'occasion de faire des parallèles entre la production bédéique et le retour de la figuration dans les arts plastiques. En 1968, c'est la Bibliothèque Royale Albert 1^{er}, à Bruxelles, qui inaugure l'exposition *Introduction à la bande dessinée belge*, ouvrant sur une dynamique de patrimonialisation nationaliste de la pratique, définie comme l'« un des phénomènes sociaux le plus mal connus de notre temps ». Rapidement, des fonds et des colloques s'organisent en terrain francophone pour protéger les archives et questionner la censure publique, permettant au musée des beaux-arts de Liège d'ouvrir ses collections à la bande dessinée dès la fin des années 1970 (Bellefroid, 2015). Il s'avère que ces deux exemples démontrent un intérêt sociologique, voire anthropologique, vis-à-vis de la bande dessinée, de son impact et de sa réception dans la société, vis-à-vis des publics, mais aussi vis-à-vis d'une production secondaire d'objets dépassant le cadre original de la bande dessinée. On voit à travers ces exemples comment que le muséal, grâce à sa propre autonomie, tend à considérer la bande dessinée comme un système socioculturel complexe. Ce faisant, le muséal parvient à proposer une interprétation compréhensive de la société dans laquelle et pour laquelle il évolue.

3.2 Relative valorisation

La bande dessinée aujourd'hui est en cours de reconnaissance sociale et culturelle, mais autant les exemples démontrant sa place de la bande dessinée dans le champ des pratiques sociales et culturelles sont de plus en plus nombreux, notamment en termes de lectorat dont nous parlons dans le chapitre suivant, autant il persiste des éléments héritiers des censures de ses débuts qui sont encore d'application. Autrement dit, si le constat de l'existence de la bande dessinée est de plus en plus franc, les aspects de sa valorisation sont encore empreints d'un relatif manque d'assurance.

Ce qui peut, selon nous, caractériser un véritable frein à sa pleine reconnaissance sociale et culturelle est un comportement étonnamment répandu qui pousse la bande dessinée dans une certaine marginalité dans la sphère de la recherche. Qu'il s'agisse des

commentateurs scientifiques, institutionnels ou amateurs, il est fréquent de percevoir une tonalité d'avant-propos faisant grand cas de la légitimité de parler de bande dessinée. Ainsi, en août 2017, *Le Débat* propose un numéro entièrement consacré au « sacre de la bande dessinée » et tente de rassurer les lecteurs « peut-être surpris par le thème de ce numéro spécial qu'ils n'auraient pas cru dans les cordes du Débat » (Le Débat, 2017). La même année, l'éditorial de *Stratégique* se demande « quelle mouche pique ainsi [la revue *Le Débat*] de consacrer un numéro à la BD » en légitimant sa démarche par une pirouette éditoriale : « Et bien la revue *Débat* (plus sérieux, on ne fait pas) introduit la BD dans le domaine des publications respectables (...) » (Soutou, 2017)⁴⁸.

Dans le même temps, nous nous interrogeons quant aux méthodes de contextualisation lorsqu'il s'agit de raconter l'histoire de la bande dessinée au CBBB : le premier chapitre de l'exposition permanente sur l'histoire de la bande dessinée consiste à rattacher celle-ci aux dessins paléolithiques des premiers hommes de l'humanité. Ce n'est bien sûr pas la seule à le dire, d'autres auteurs accèdent à cette vision et Thierry Groensteen suggère plusieurs explications à ce sujet lorsqu'il critique un ouvrage de Blanchart (Groensteen, 2013b)⁴⁹. La démarche est retrouvée dans l'introduction de l'ouvrage dédié à la bande dessinée dans la collection *Tout l'Art Encyclopédie* de la maison d'édition Flammarion (Moliterni et Mellot, 1996). L'introduction qui précède le découpage chronologique débute littéralement avec une mise en relation de la bande dessinée avec les grands monuments, les immanents, de la civilisation occidentale sous prétexte de faire une histoire de l'art narratif et visuel. Sont alors convoquées en quelques lignes les « traces laissées par les mains des hommes de la préhistoire », le « *Livre des morts égyptiens* » et

⁴⁸ Ce ne sont bien sûr pas les seuls acteurs à éditer des articles et des numéros dédiés à la bande dessinée, il existe tout une production de revues spécialisées qui participent pleinement à la recherche et à la diffusion de cette recherche auprès de leur communauté. Il est davantage question ici de pointer les moments de doutes que la bande dessinée laisse encore croître dans les comités rédactionnels en dehors de la communauté d'initié.

⁴⁹ Cependant, son explication ne nous satisfait pas totalement, car il reprend exactement les mêmes arguments qui font si souvent le discrédit de la bande dessinée : son rapport à l'enfance, à l'humour, au jeu, à la reproduction et à la diffusion en masse.

les « rouleaux inhumés avec les momies », les « suites d'images » sur les « vases et les amphores » de la Grèce antique, les bas-reliefs de la colonne de Trajan et la tapisserie de Bayeux (Moliterni et Mellot, 1996, p. 6-7). Face au succès réel de la bande dessinée dans les sociétés contemporaines et à son ancrage dans les pratiques sociales et culturelles⁵⁰, nous nous demandons en quoi l'institution, ses missions, son mandat seraient-ils finalement décrédibilisés s'il n'y avait pas cette affirmation de lien originel lié à l'origine même de ces sociétés ? La bande dessinée, et à travers elle une institution qui lui est dédiée, serait-elle finalement fragilisée par un propos qui lui serait intimement lié, au lieu de noyer l'objet et la pratique dans une perspective démesurée ? N'est-ce là, finalement, que le fruit d'une histoire de la bande dessinée qui ne s'accorde pas encore sur les prémices de la pratique où s'agit-il davantage d'une volonté de lier la bande dessinée à la sacro-sainte pratique du dessin, celle qui fait naître l'humanité, s'assurant ainsi une légitimité par héritage et filiation ?

D'autant que depuis les années 1970, les institutions consacrées à la bande dessinée sont en augmentation selon Thierry Groensteen qui n'est autre que l'auteur d'un premier guide international recensant les institutions à travers le monde qui préservent et exposent la bande dessinée (Groensteen, 2001)⁵¹. Ces institutions, de natures particulièrement variées⁵², assurent par leur présence et leurs initiatives une cohérence au projet muséal consacré à la bande dessinée. Dominique Maricq insiste sur l'idée qu'Hergé avait eue de faire un musée dédié à Tintin pour célébrer le succès de ses cinquante premières années⁵³.

⁵⁰ Dans le chapitre III, nous revenons sur les données issues d'une étude française sur le lectorat de bande dessinée pour démontrer qu'elle est à la fois intergénérationnelle et inclusive.

⁵¹ Dans une étude plus approfondie sur ces institutions, il serait évidemment intéressant de constater les liens qui existent entre leurs projets muséologiques et le contexte de profonds changements qui existe dans le monde muséal, à partir de cette époque.

⁵² Publié en 2001, cet ouvrage compte vingt-six références, présentes surtout en Europe (dix pays), aux États-Unis, au Mexique, au Japon et en Nouvelle-Zélande. Les typologies de ces institutions sont également très diversifiées : institutions muséales, bibliothèques, centres universitaires, de financement public ou privé. Parfois le mandat de l'institution ne se limite pas non plus à la bande dessinée, quand bien même la préservation et la communication sur la bande dessinée relèvent de caractéristiques particulières qui posent clairement la question de la typologie du musée de bande dessinée.

⁵³ Voir Annexe B : 1. Dominique Maricq, question 1.

Aujourd'hui, sans nul doute qu'un musée dédié à ce personnage bédéique permettrait d'insister sur son rôle culturel indéniable dans la culture des générations contemporaines, même celles qui sont nées après la mort d'Hergé. De nombreux acteurs, qu'ils soient producteur, public ou commentateur de la bande dessinée semblent ainsi revendiquer une valorisation de la bande dessinée pour ce qu'elle est et en adéquation avec son histoire récente. En 1996, Thierry Groensteen écrivait déjà, à propos de ces institutions dédiées à la bande dessinée : « expositions permanentes et temporaires, publications, bibliothèques spécialisées, ateliers, font de ces musées des lieux d'initiation et de plaisir, où le public peut apprécier la bande dessinée dans tous ses états » (Groensteen, 1996, p. 55).

Nous observons donc deux dynamiques, l'une consistant à s'enorgueillir d'une certaine originalité à vouloir accorder un peu de temps et d'intérêt à une sujet somme toute marginal, mais plaisant ; l'autre qui consiste à assumer pleinement l'intérêt culturel, social et patrimonial de la bande dessinée en lui ouvrant des espaces et en offrant des services qui lui sont entièrement dévoués.

CHAPITRE III. ÉTUDE DE LA BANDE DESSINÉE DANS LE CHAMP MUSÉAL DU POINT DE VUE DE SON CARACTÈRE MÉDIATIQUE

La bande dessinée, moyen de communication

« Who says what, in which channel, to whom, with what effect ? »

Harold Lasswell, 1948

La bande dessinée relève, par ses caractéristiques, de la catégorie des médias et la recherche scientifique récente permet chaque année d'apporter davantage de réflexion sur la bande dessinée comme outil de communication (Dacheux, 2014; Dacheux *et al.*, 2009; Sterckx *et al.*, 2008). Elle s'adapte, comme nous allons le voir, à une panoplie de sujets et de thématiques, tout en répondant à des objectifs médiatiques variés. Ce faisant, les acteurs de la bande dessinée sont également capable de cibler des publics précis et la bande dessinée apparait comme un facteur de rassemblement et de cohésion sociale entre les différents groupes sociaux et entre les générations de lecteurs. De ce fait, elle est transgénérationnelle et inclusive, ce que le succès populaire de certaines expositions bédéiques ne manque pas de démontrer. Enfin, elle s'immisce dans différents champs d'activités muséales, tel un fluide, sans perdre nécessairement ses propriétés et démontre une pertinente complémentarité avec les différents contextes dans lesquels elle est amenée à s'exprimer.

Ce troisième chapitre invite donc à concevoir la bande dessinée comme un moyen de communiquer, de transmettre, de faire comprendre, de faire sentir. Cette conception de la bande dessinée exprime une autre facette de l'utilité et de la fonctionnalité bédéiques que le muséal entend profiter, valoriser et pleinement exploiter dans l'application de ses propres missions.

1 Quoi et dans quel but ?

1.1 Thématiques plurielles

Les sujets traités en bande dessinée apparaissent aujourd'hui sans limites : le sujet de la bande dessinée peut être issu d'un point de vue local, national, mondial ou s'inscrire dans un décor intergalactique, le récit peut être ancré dans le passé, dans le présent ou dans l'hypothèse du futur, l'objet de la narration peut être historique, sociologique, fictionnel, autobiographique ou scientifique. Toute thématique semble être rapprochée du médium de la bande dessinée. Cela est vrai également pour des contenus ayant déjà un média de diffusion (voire un média de masse), comme, par exemple, l'édition, la télévision, le cinéma et le jeu vidéo, mais qui sont retransmis via le format de la bande dessinée, notamment pour une actualisation de leur public.

L'objectif de cette recension non exhaustive est de démontrer que la bande dessinée est, ici, un choix médiatique pour les acteurs de sa production. De ce fait, elle est un moyen de communication et c'est pour cette raison aussi, nous semble-t-il, qu'elle parvient à conquérir sa place dans toutes les typologies de musées, des plus traditionnelles au plus récentes. Jusqu'ici, nous n'avons eu aucun mal à placer des exemples issus des institutions muséales orientées vers l'art, l'histoire, les sciences, les métiers d'arts, les technologies ou la société.

Pour autant cette panoplie de sujets portés par le médium bédéique encourage plus d'un commentateur à imposer une nouvelle stratégie de catégorisation. Nous avons déjà parlé des genres qui permettent de classer les bandes dessinées selon certaines affinités avec le cinéma ou la littérature. Les catégorisations que nous entendons ici sont plus axiologiques, en ce qu'il y aurait des thématiques plus sérieuses et d'autres plus ludiques: les premières, pour paraphraser Nathalie Heinich, participent pleinement à une meilleure reconnaissance sociale et culturelle que les secondes. L'humour est perçu par certains comme étant historiquement la stratégie médiatique de la bande dessinée, quand les sujets sérieux seraient une « preuve » de développement qualitatif de la pratique bédéique

contemporaine (Heinich, 2017, p. 7). Pour autant, tous les avis ne sont pas convergents et de nombreux acteurs participent à une reconnaissance de l'aspect médiatique de la bande dessinée en dehors des fantasmes de hiérarchisation. Benoît Mouchart consacre à ce propos deux chapitres dans son ouvrage destiné à déconstruire certaines idées reçues sur la bande dessinée, notamment celle disant que « la bande dessinée est destinée d'abord aux enfants » et celle affirmant que « la bande dessinée pour adulte est érotique » (Mouchart, 2009). De plus, si les bandes dessinées peuvent être classées selon leurs stratégies médiatiques, elles ne forment pas pourtant des catégories fermées de lecteurs : les données recueillies dans l'étude publiée en 2012 par le Ministère de la Culture et des Communications en France portant sur le lectorat de la bande dessinée (Evans *et al.*, 2012) nous montrent un fait intéressant : le lectorat de bande dessinée ne se limite jamais à un seul genre, ni durant l'enfance ni à l'âge adulte. De plus, le fait qu'une bande dessinée soit destinée à un public jeune ne semble pas discréditer sa qualité selon les répondants à cette étude : ils sont également 40% à considérer la bande dessinée comme « faite pour les enfants et les jeunes » et ils sont 78% à considérer que « la bande dessinée est un art à part entière » (Evans *et al.*, 2012, p. 3). Potentiellement, ici, un minimum de 18% de la population sondée n'aurait donc aucun problème à considérer la bande dessinée comme un art à part entière et comme étant principalement destiné aux enfants.

Il est possible d'ajouter à ces données les observations permettant de constater l'intérêt accordé, dans le champ muséal, à certains auteurs appartenant au registre de l'humour ou de l'enfance grâce à l'observation des nombreuses expositions portant sur le potentiel social et culturel de ces bandes dessinées, vecteur médiatique d'un regard et d'un trait à la fois humoristique et ludique portés sur une société. Quelques exemples d'expositions dont nous n'avons encore parlé au cours de notre développement, mais qui témoignent d'un intérêt pour ces bédéistes qui utilisent une stratégie ludique tout en permettant une lecture approfondie de sujets parfois complexes: une analyse du social et de la vie en société dans l'exposition « Gaston, au-delà de Lagaffe », du 7 décembre 2016 au 10 avril 2017 (Centre Pompidou, 2016) ; une étude pluridisciplinaire d'un univers symbolique et culturel dans « Goscinny et le cinéma », du 4 octobre 2017 au 4 mars 2018 (La Cinémathèque française,

2017) ; l'actualisation du patrimoine artistique dans la production contemporaine dans « Philippe Geluck, L'Art et le Chat », du 11 février 2016 au 2 janvier 2017 (Billault, 2016).

1.2 Stratégies médiatiques

La bande dessinée étant un moyen de communication, elle supporte différentes stratégies de communication, l'humour étant l'une d'elles, pour atteindre des objectifs variés. La sensibilisation et la pédagogie en font clairement partie, notamment pour engendrer un intérêt dynamique auprès des lecteurs. Historiquement, il est reconnu, par exemple, que l'élaboration et le succès de la production bédéique belge sont en grande partie dus à son utilisation en tant que média pour la diffusion d'un enseignement catholique auprès des jeunes et des lecteurs de presses quotidiennes (Verhoest *et al.*, 2009, p. 11-12).

Sur le plan pédagogique, cette capacité à servir de support à n'importe lequel des sujets est particulièrement intéressante. L'éducation et la médiation muséales s'en sont par ailleurs emparées plus d'une fois pour agrémenter leurs stratégies médiatiques. En histoire, en science, en arts plastiques, les outils éducatifs et les aides à l'interprétation contiennent parfois un apport bédéique qui accompagne le visiteur, souvent jeune, dans son appropriation du contenu muséal. Cet accompagnement peut lui permettre d'accéder à de l'information, mais pas seulement, car il peut participer également à son appropriation. La bande dessinée peut ainsi être conçue pour donner une introduction qui contextualise l'expérience muséale du visiteur : il est alors établi que la bande dessinée, son héros et son univers soient présents au fur et à mesure de la visite, pour faire interagir le plan bédéique et le plan du réel. L'exposition *Un ciel meurtrier – Guerre aérienne, 1914-1918!* est particulièrement représentative de l'utilisation du média bédéique comme véritable stratégie communicative : pour Julie Savard, chargée de projet d'exposition au Musée canadien de la guerre, c'est un excellent moyen de transmettre l'expérience humaine des combats aériens durant la guerre (Musée canadien de la guerre, 2016). Il n'est donc pas question ici de traiter de la bande dessinée en tant que telle, ou des récits bédéiques portant sur la guerre, mais bien d'utiliser la bande dessinée comme moyen de communication au sein même du discours expositionnel, uniquement comme média. Cela se traduit par

l'utilisation de neuf personnages qui abordent le sujet de la guerre aérienne de leur point de vue respectif. Ils font partie d'un récit qui se traduit à la fois en image et en contenu discursif, à travers toute une panoplie de dispositifs muséologiques qui sont l'expression même d'« une expérience d'apprentissage » (Desvallées et Mairesse, 2011, p. 118).

Dans l'étude établie en 2012 par Christophe Evans et Françoise Gaudet (Evans *et al.*, 2012), cette capacité à engendrer un dynamisme médiatique nous semble clairement illustré par le fait que 70% des personnes sondées (ici, âgée de plus de 15 ans) considèrent que les « bandes dessinées peuvent donner le goût d'autres lectures » tout en affirmant à 70% également qu'« en lisant des bandes dessinées, on peut apprendre beaucoup de choses et se cultiver ». Ils sont 65% à considérer que « la lecture de la bande dessinée incite à s'intéresser à d'autres formes d'art ». La bande dessinée est donc une porte ouverte, un portail, pour amener un public à découvrir par les sens et par l'intellect, esthétiquement et discursivement, un sujet, une thématique, un point de vue. Son aspect médiatique participe également à l'évolution des stratégies éducatives et de médiations muséologiques, bénéficiant de son attrait populaire et créatif, alliant finalement divertissement et apprentissage (Desvallées et Mairesse, 2011, p. 48).

Ce qui est toujours très judicieux, on peut faire ça avec l'art traditionnel aussi, c'est qu'à partir d'un quelconque tableau, d'un récit, d'une planche, on extrapole et, par exemple, si on reprend le cas de l'épisode de *L'Oreille cassée*, on évoque alors les grandes expéditions des années 1930. Nous voilà embarqués dans un parcours fabuleux qui débouche sur l'ethnographie, l'histoire d'un continent et les rapports qu'Hergé entretenait avec le sacré et le mystérieux. Ce sont alors des expositions un peu pointues, mais qui permettent aussi au grand public de découvrir bien des univers (Dominique Maricq, Entretien)⁵⁴.

⁵⁴ Voir Annexe B : 1. Dominique Maricq, question 7.

2 Pour qui ?

2.1 Lectorat intergénérationnel

Dans l'étude établie en 2012 par Christophe Evans et Françoise Gaudet (Evans *et al.*, 2012), il a été possible d'obtenir un profil du lectorat de la bande dessinée. Sur un échantillon représentatif de la population française de 2012, non seulement 3 Français sur 4 lisent ou ont déjà lu de la bande dessinée dans leur vie, mais surtout, ceux qui se définissent comme des lecteurs actifs, ont entre 11 ans et plus de 60 ans. Alors, certes, la lecture de bande dessinée baisse notablement au passage à l'âge adulte (beaucoup plus pour les femmes que pour les hommes), mais elle se stabilise et montre même une courbe positive entre 40 et 50 ans pour les hommes. Qu'est-ce que cela nous dit, finalement, sur le lectorat de bande dessinée ? Cela nous dit que la bande dessinée n'est pas limitée à un public cible, elle touche 75% de la population et potentiellement à n'importe quel âge. Ils ne sont que 8% entre 11 et 14 ans à n'avoir jamais lu une bande dessinée, et cela reste stable jusqu'à la trentaine où les données augmentent (16% vers 30 ans, 19% vers 40 ans, 24% vers 50 ans et 49% vers 60 ans). Pour expliquer ces chiffres, les auteurs de l'étude rappellent que les populations plus âgées ont moins connu l'essor de la bande dessinée que les tranches d'âge plus jeune. Ce qui apparaît d'autant plus intéressant, c'est que les données recueillies témoignent également d'une mise en relation des lecteurs entre eux, grâce à la bande dessinée : 45% des lecteurs ont emprunté des bandes dessinées « à une personne extérieure au foyer », 35% des lecteurs utilisent le réseau des bibliothèques et des médiathèques et seulement 18% des lecteurs de bande dessinée affirment ne jamais échanger à propos de leurs lectures avec leurs parents ou leurs enfants et 23% lorsqu'il s'agit d'en discuter en dehors de leur cercle familial (Evans *et al.*, 2012, p. 6). Autrement dit, la bande dessinée est clairement un facteur de lien social (Dacheux, 2014a; Mbiye Lumbala, 2009).

Le CBBB, la CIBDI et le Musée Hergé mettent fortement à profit cette capacité transgénérationnelle de la bande dessinée dans leur programmation culturelle. Il semble évident qu'il y ait une volonté de convenir aussi bien aux familles qui, par définition,

comporte différentes générations, que les amateurs éclairés qui peuvent, eux-mêmes, appartenir à différentes catégories d'âges :

La magie d'Hergé et de *Tintin*, et ça ne marche pas avec n'importe quelle bande dessinée, c'est que tout le monde est plus ou moins lié à cet univers : l'enfant qui ne connaît pas très bien le sujet a un grand-père qui pourrait lui expliquer. On a donc un lien intergénérationnel qui fait la différence (Dominique Maricq, Entretien)⁵⁵.

Ainsi, des ateliers et des stages de vacances côtoient les conférences, les moments de dédicaces et de rencontre avec les auteurs, de même qu'il existe une médiation spécifique pour les enfants dans le cadre scolaire ou familial qu'une offre dédiée aux groupes de professionnels venus chercher un moment de *teambuilding*. Au CBBB, la bibliothèque spécialisée et le centre de documentation sont accessibles à partir de 16 ans, permettant aux plus jeunes des chercheurs à accéder à un maximum d'information.

Et ça, c'est la grande magie d'Hergé aussi, il y a des niveaux de lecture très différents. Le musée est en quelque sorte la preuve vivante que cette œuvre peut s'adresser au commun des mortels, mais aussi, ça a été prouvé maintes fois, à des psychanalystes, à des linguistes, à des critiques d'art, des écrivains, des hommes politiques, des universitaires, toutes professions parfois très savantes, mais qui y trouvent aussi leur compte (Dominique Maricq, Entretien)⁵⁶.

En dehors de ces trois institutions, l'offre expositionnelle sur la bande dessinée met souvent en évidence ce rôle médiatique et social pour s'adresser directement à un public de masse, dans l'espoir d'une certaine visibilité et d'un succès populaire pour l'institution. C'est le cas notamment de l'exposition *Hergé à Québec* qui, en octobre 2017, avait pu bénéficier de la venue de près de 350 000 visiteurs au Musée de la Civilisation (Musée de la civilisation, 2017b), provoquant une prolongation de sa tenue. Pour célébrer la première année du complexe muséal de la Boverie, regroupant le Musée des beaux-arts de Liège (Belgique), le Musée d'art moderne et d'art contemporain et un nouveau centre d'expositions temporaires, c'est une exposition sur l'histoire de deux périodiques de bande dessinée, à l'origine de la popularisation du produit, qui bénéficie d'une programmation :

⁵⁵ Voir Annexe B : 1. Dominique Maricq, question 6.

⁵⁶ Voir Annexe B : 1. Dominique Maricq, question 6.

« Révolution bande dessinée » (La Boverie, 2017), sur la revue *Métal Hurlant* et (*À SUIVRE*) (Pasamonik, 2017).

2.2 Inclusivité et culture de masse

Du fait du caractère aussi bien transgénérationnel qu'intergénérationnel de la bande dessinée au sein de la population française (Evans *et al.*, 2012), il s'agit maintenant de questionner son caractère inclusif, notamment en ce qui concerne les différents groupes sociaux qui constituent le lectorat de la bande dessinée et de les confronter aux données les plus récentes sur la fréquentation des espaces d'exposition et d'institutions muséales. Ce que l'étude de 2012 nous permet de savoir à ce propos, et c'est particulièrement intéressant pour le monde muséal, c'est que la bande dessinée concerne presque tous les profils professionnels : seuls 23% des indépendants n'ont jamais lus de bande dessinée, contre 5% des cadres et professions intellectuelles supérieures, 9% des professions intermédiaires, 19% des employés et 22% des ouvriers. Les auteurs de l'étude d'insister :

Les exemples de la fréquentation des cinémas, des musées ou expositions et des bibliothèques montrent que plus généralement, la lecture de bandes dessinées obéit à la loi du cumul des pratiques culturelles. Il existe un lien manifeste entre le fait de lire des bandes dessinées et celui de fréquenter les équipements culturels (...) (Evans *et al.*, 2012, p. 4-5).

L'une des conséquences de cette inclusivité a d'abord porté préjudice à la reconnaissance sociale et culturelle de la bande dessinée, car il s'agit ici de reconnaître son caractère de média de masse⁵⁷. De ce fait, cela inscrit la bande dessinée comme un produit de culture de masse et de l'accuser, finalement, de tous les maux que l'on attribue à l'industrie culturelle depuis Adorno et Horkheimer. Notamment, nous l'avons déjà suggéré, une diminution qualitative pour une augmentation quantitative du produit final.

⁵⁷ Un média de masse se définit aussi bien du point de vue de sa production (en série, en grande quantité) que du point de vue de sa réception (public large). La bande dessinée, en général, appartient à ce type de produits mais certaines formes, comme les fanzines, peuvent exprimer des stratégies de production et de diffusion différentes, en touchant des publics plus ciblés par des tirages plus restreints.

Aujourd'hui, de nombreuses études participent à la reconnaissance de ces produits de l'industrie culturelle comme étant pleinement partie prenante de la culture contemporaine, interrogeant finalement et régulièrement, le rapport entre la « culture haute » et la « culture basse » (Dagen, 2017; Monografik, 2010). Les expositions portant sur la bande dessinée interrogent souvent cette question de la légitimité culturelle à travers sa diffusion en masse et certaines d'entre elles offrent des théories originales permettant la progression des recherches en la matière. C'est le cas, notamment de l'exposition *Regards croisés sur la bande dessinée belge* (Escoubet, 2010), qui proposait notamment une présentation d'Herr Seele à travers un concept de « surréalisme de masse », autrement dit, « un surréalisme populaire qui s'exprime notamment au travers des médias de masse que sont le théâtre, la bande dessinée et la télévision » (Verhoest *et al.*, 2009, p. 93).

Le succès populaire d'un produit n'en définit pas donc pas la qualité et il en est de même pour une exposition, voire une institution. Le CBBB, la CIBDI et le Musée Hergé ne sont pas des institutions de seconde catégorie : ce sont des institutions qui prennent très au sérieux leurs publics et leurs missions de conservation, de recherche et de communication, tout en étant conscient d'intéresser un public particulièrement hétéroclite⁵⁸, aussi bien en termes de représentation sociale, générationnelle ou géographique⁵⁹ :

« On touche évidemment un public qui n'est pas nécessairement un public sensibilisé au musée » (Jean Auquier, Entretien)⁶⁰.

3 Pour quels effets ?

3.1 Fluidité de la bande dessinée

Si la bande dessinée est un média avec lequel il est possible de traiter de n'importe quel sujet, suivant n'importe quel objectif et à destination de n'importe quel public, il est aisé

⁵⁸ Voir Annexe B : 1. Dominique Maricq, question 6.

⁵⁹ Voir Annexe B : 1. Dominique Maricq, questions 7 et 2. Jean Auquier, question 5.

⁶⁰ Voir Annexe B : 2. Jean Auquier, question 5.

de concevoir l'adaptation de la bande dessinée à n'importe quelle situation contextuelle. De ce fait, elle est tel un fluide, capable de s'insérer partout, capable de prendre de nombreuses formes sans perdre les propriétés de sa nature. Dans le champ des pratiques sociales et culturelles des sociétés occidentales, la bande dessinée est définitivement polymorphe : de la case-planche unifiée à l'objet relié de centaines de pages, du papier journal destiné au recyclage à la luminosité d'un écran, de la rotative industrielle au délicat coup de plume de l'encreur, d'une petite place en bas d'une page à la une des magazines, la bande dessinée s'accommode des conditions de son existence avec une vitalité qui fait qu'elle s'en nourrit, davantage qu'elle ne les subit. Dans le contexte muséal, la bande dessinée se collectionne, s'expose et s'utilise dans les stratégies médiatiques, sous toutes ses formes, mettant du même coup son aspect médiatique en évidence. Par ailleurs, le collectionnement de la bande dessinée par les amateurs a, historiquement, commencé avec l'accumulation de produits relativement disparates, mais où la question de l'originalité et l'unicité n'avait pas lieu d'être. Lorsque la bande dessinée est entrée dans les catalogues des maisons de ventes aux enchères, les formats médiatiques restent variés : « [les ventes aux enchères] proposent le plus souvent un échantillon très éclectique de périodiques, albums, objets et planches originales » (Groensteen, 1996, p. 55).

Le rôle de l'impression reste un détour obligatoire dans la définition de la bande dessinée pour expliquer, d'un point de vue technologique, les conditions de sa diffusion en masse. Pour autant, ce paramètre ne bénéficie pas de la même considération d'un discours à l'autre, d'une institution muséale à l'autre. Un exemple où le sujet semble avoir été abondamment étudié reste celui du musée de l'imprimerie et de la communication graphique de Lyon (Musée de l'imprimerie et de la communication graphique, 2017), l'exposition portant sur la bande dessinée bénéficie de l'expertise de Scott McCloud pour l'élaboration des différentes caractéristiques médiatiques de la bande dessinée.

Dans le premier chapitre de notre développement, nous avons traité la question de l'original dans les collections de bande dessinée, et notamment son rapport à la trace manuscrite de l'auteur et, par conséquent, à son unicité. Dès lors que nous parlons à

présent de l'aspect médiatique et de la place de la technologie, notamment l'impression, dans la diffusion et la popularisation de la bande dessinée, il nous paraît intéressant de questionner ici les propos du scénographe du musée Hergé, Joost Swarte :

Quand j'étais petit, j'achetais des bandes dessinées et quand je voyais tous les albums en librairie, je ne m'imaginai pas que c'était une chose dessinée. Je savais que ça avait été imprimé, mais dessiné, non. Je suis sûr que, quand les gens auront vu ce musée [musée Hergé], ils se diront : « C'est fantastique, tout est dessiné, tout est fait à la main, et cela vient directement de l'imagination de l'auteur » (Daubert, 2013, p. 11).

Le propos muséal, l'aspect discursif de l'exposition permanente, intègre *a minima* l'expertise d'Hergé en matière de conditions d'impression de ses bandes dessinées, notamment en précisant leur influence sur son travail et le développement de la *ligne claire*. Dans une autre exposition dont nous avons déjà parlé, *BDQ : l'art de la bande dessinée québécoise* au Musée québécois de culture populaire (Trois-Rivières, Québec), un espace est entièrement destiné à la question des fanzines et des conditions de leur production, notamment avec des témoignages de bédéistes concernés. Au CBBB, la version éditée et imprimée de la bande dessinée est présente partout et souvent en grand nombre, comme pour rappeler l'idée de profusion que suggère la publication et la diffusion de la bande dessinée⁶¹. Jean Auquier insiste sans détour sur cet aspect symbolique de la présence de l'album dans les expositions : « Mais c'est quoi l'original d'une bande dessinée ? C'est l'album ! »⁶². Le CBBB est ainsi fondé sur une initiative de collectionnement d'albums davantage orientée vers la production contemporaine que vers un quelconque patrimoine historique : c'est via le processus d'un service de presse auprès des éditeurs, trois ans avant l'ouverture du musée, que le fonds bédéique a été élaboré, axé sur une systématisation des acquisitions dès leur commercialisation. Ce n'est qu'en prenant de l'âge, que les premières éditions ont

⁶¹ Voir dans Annexe A, 1. Photographies prises au CBBB (avril 2018) : ill. 5 et 6.

⁶² Voir Annexe B. 2. Jean Auquier, question 4.

commencé à représenter un potentiel historique au sein des collections et c'est alors posée la question d'un conservatoire.

D'autres indices au-delà de la question de l'impression permettent de confirmer la sensibilité à l'aspect médiatique de la bande dessinée. Si nous avons déjà explicité la place des éditeurs dans les stratégies expositionnelles des institutions, avec des expositions comme celle des Éditions de la Pastèque, il faut souligner également que les arguments pour définir le succès et l'impact social et culturel de la bande dessinée passe très souvent par des données quantitatives issues de l'industrie de l'édition : le nombre d'éditeurs, le nombre de ventes et les traductions à l'international. Par ailleurs, ce dernier point est très souvent illustré par une vitrine regroupant diverses éditions d'un même album traduit en plusieurs langues. C'est le cas, notamment, dans l'exposition permanente du Musée Hergé, qui se termine sur la vision illusionniste d'un puits sans fond recouvert des albums édités dans une multitude de langues⁶³. Ce dispositif expositionnel apparaît comme l'expression de l'internationalité d'un bédéiste, d'une bande dessinée ou d'un éditeur. Ce sont autant d'arguments pour donner la mesure de l'impact commercial de la bande dessinée qui, sous couvert d'industrie culturelle, témoigne également de l'« inclusivité » de ce produit.

Cela prend, enfin, une tout autre dimension avec la bande dessinée numérique. Cette dernière fait également partie des discours muséaux, aussi bien au CBBBD qu'à la CIBDI, mais également dans les expositions temporaires telles que *BDQ : l'art de la bande dessinée québécoise* au Musée québécois de culture populaire (Trois-Rivières, Québec). Le propos relève alors d'une volonté d'inscrire la bande dessinée dans l'actualité des nouveaux médias, incluant cette question de la dématérialisation et de la numérisation des contenus. Jean Auquier, au moment de fêter les 25 ans du CBBBD n'a pas manqué d'interroger ces tendances actuelles de production et fait, aujourd'hui, une place dans ses

⁶³ Voir dans Annexe A, 2. Photographies prises au Musée Hergé (avril 2018) : ill. 15 et 16.

vitrites à la tablette graphique de l'auteur de Sambre⁶⁴, qualifiant une recherche obsessionnelle des originaux de « fétichisme » conduisant inévitablement au vieillissement prématuré de l'institution⁶⁵.

Cela concerne aussi bien les conditions de production que les conditions de diffusion et de réception de la bande dessinée et le muséal le considère pleinement dans son propos. De plus, la numérisation fait partie prenante des processus de préservation des collections, permettant également une mise à disposition des ressources numérisées envers les chercheurs et les amateurs éclairés (Falardeau, 2008).

3.2 Complémentarité de la bande dessinée

La bande dessinée peut faire l'objet d'une exposition centralisée sur son objet, mais parfois, dans le milieu muséal, la bande dessinée se présente en complémentarité avec d'autres objets, d'autres sujets d'étude, qui font d'elle un parfait complément.

C'est donc l'occasion de parler de collections et de stratégies éducatives qui utilisent la bande dessinée sans pour autant en faire le point central de leur démarche, mais davantage parce qu'elles complètent le propos énoncé par leurs potentiels esthétiques, discursifs et médiatiques. Sans nécessairement prétendre à une équivocité avec un autre objet, la bande dessinée se propose davantage comme une pièce du puzzle, participant à la diversité et à la richesse d'un propos.

Au Musée national de l'histoire et des cultures de l'immigration, à Paris, la bande dessinée fait ainsi partie prenante de la politique d'acquisition des collections depuis 2013, à l'occasion de l'exposition *Album. Bande dessinée et immigration. 1913-2013* (Bouillon, 2013) :

Les commissions d'acquisition du 30 octobre 2012 et du 17 juin 2013 ont entériné l'achat de 31 planches et dessins originaux correspondant aux pages de 11 albums, d'un livre illustré, ainsi que d'une planche dessinée

⁶⁴ Voir dans Annexe A, 1. Photographies prises au CBBB (avril 2018) : ill. 12 et 13.

⁶⁵ Voir Annexe B. 2. Jean Auquier, question 3.

spécialement pour le musée. [...] Les planches retenues pour acquisition intègrent les thématiques abordées dans le parcours permanent Repères : “Émigrer”, “Face à l’État”, “Terre d’accueil”, “France hostile”, “Ici et là-bas”, “Lieux de vie”, “Au travail”, “Enracinements”, “Sports”, “Religions et cultures”. Il s’agit ainsi de proposer un nouveau médium pour développer le dialogue entre histoire et mémoire (Bouillon, 2013, p. 158).

Et de conclure sur la pertinence de cette démarche médiatique au sein de l’institution :

La bande dessinée peut-elle, au même titre qu’un document d’archives ou une installation d’art contemporain, être incluse dans le parcours d’un musée ? Au Musée national de l’histoire et des cultures de l’immigration, la bande dessinée s’inscrit exactement, par sa nature même, dans le programme du projet scientifique et culturel : « Offrir à chaque visiteur la possibilité de confronter sa vision du monde (mémoire) au récit qu’en font les sciences humaines (histoire) (Bouillon, 2013, p. 162).

Au Musée de l’Holocauste Montréal, la bande dessinée fait régulièrement l’objet d’un intérêt particulier en éducation muséale. Le musée offre de façon permanente un outil destiné aux élèves du 1^{er} cycle, *Dessine-moi l’histoire des Juifs aux Pays-Bas pendant l’Holocauste* (Musée de l’Holocauste Montréal et Moisan, 2014), où il est question de réaliser « une bande dessinée historique avec [les] élèves », en réutilisant notamment des témoignages et des sources primaires. Malgré l’aspect graphique demandé dans l’exercice, c’est bien aux élèves « en histoire et éducation à la citoyenneté » que l’exercice est destiné, avec notamment une phase approfondie d’analyse critique des documents mis à leur disposition (archives, artefact, témoignage vidéo), une phase d’acculturation à la bande dessinée historique et une phase de réalisation d’un scénario et de la bande dessinée finale. Il est donc question d’un outil éducatif complet, destiné à accompagner la stratégie pédagogique d’un enseignant, au sein de son cours et d’apporter, à l’aide de l’outil bédécque, un complément médiatique pour favoriser l’intégration, l’appréhension et l’appropriation d’un sujet d’histoire. Une étude menée en partenariat avec les enseignants utilisant ces outils démontre par ailleurs qu’une très large majorité d’entre eux considéraient l’offre pédagogique du musée comme étant complémentaire à leurs propres ressources. Il n’est donc pas question de remplacer un contenu autre par un contenu bédécque, mais de faire dialoguer les typologies de ressources pour offrir une stratégie

éducative riche et diversifiée et ainsi, probablement, accroître son efficacité auprès des élèves.

Au sein des institutions dédiées à la bande dessinée, il y a aussi cet intérêt pour l'ouverture des sujets d'exposition à des questions dépassant finalement les seules problématiques de l'objet bédéique et s'intéressant à des questions plus vastes. C'est le cas, par exemple, de l'exposition « Les Européens regardent les Européens », réalisée en 2007 sous la direction de Jean Auquier :

On s'était dit que le premier point commun de tous les Européens, ce sont les clichés qu'ils ont les uns envers les autres. On a cherché dans les bandes dessinées venant de toute l'Europe la vision de chacun sur les autres pays. Et donc l'exposition avait dix chapitres : « ils ne mangent pas comme nous, ils ne boivent pas comme nous, ils ne sont pas honnêtes comme nous » et ainsi de suite. Ça marche très bien, notamment sur la réflexion que l'on a de nous-mêmes...⁶⁶.

⁶⁶ Voir Annexe B. 2. Jean Auquier, question 6.

CONCLUSION

L'exercice de ce travail de recherche consistait à interroger les tenants et les aboutissants du modèle sociologique de l'artification appliqué à la bande dessinée selon sa situation dans le champ muséal. Croiser ces trois axes que sont la sociologie de l'art, la bande dessinée et la muséologie a permis de donner une certaine direction aux recherches, aux réflexions et aux observations entreprises, tout en se servant des outils théoriques offerts par ces disciplines des sciences humaines que sont la sociologie et la muséologie. Ce travail n'est donc pas tant une remise en question de la bande dessinée comme un art qu'un renouvellement des arguments qui permettent de démontrer l'artification de la bande dessinée, autrement que par le modèle suggéré et appliqué par Nathalie Heinich et Roberta Shapiro. Ces arguments, dont la pertinence est laissée au jugement du lecteur, ont été élaborés pour sortir la bande dessinée d'un creuset esthétique conduisant à l'oubli de ses rôles discursifs et médiatiques, mais aussi pour réaffirmer le rôle actif du champ muséal quant à l'évolution des considérations portées sur les pratiques sociales et culturelles des sociétés occidentales contemporaines. Autrement dit, dans l'argumentaire de l'artification de la bande dessinée par le modèle sociologique, nous étions insatisfaits à la fois de l'interprétation de la bande dessinée et de l'interprétation du musée, et plus largement, du champ muséal. C'est par l'accumulation de références théoriques, d'exemples pratiques et d'analyses méthodologiques que nous avons voulu réinterroger les conditions de l'artification de la bande dessinée à travers sa situation dans le champ muséal. La structure du développement de cette recherche est, à ce niveau, représentative de notre rhétorique, à savoir que les trois principaux chapitres reprennent chacun un aspect intrinsèque de la bande dessinée (son caractère esthétique, son caractère discursif et son caractère médiatique) qui est systématiquement confronté au modèle sociologique et au champ muséal.

Dans le premier chapitre, il a donc été question d'interroger le rôle du muséal dans la valorisation de l'esthétique de la bande dessinée. Ce faisant, le muséal s'est révélé être un opérateur important de cette valorisation, participant et accréditant le processus d'artification tel que proposé par la sociologie de l'art. Néanmoins, nous avons vu que si le muséal accrédite l'auteur de bande dessinée du statut d'artiste, il met tout autant en évidence les autres tenants de la production de la bande dessinée, du scénariste jusqu'à la maison d'édition, ainsi que l'autonomie du contenu bédéique par rapport à son auteur. De la même façon qu'en ce qui concerne le rapport à l'œuvre, nous avons vu que la bande dessinée bénéficie de certains traitements muséologiques s'inscrivant dans la conservation, la communication et la recherche qui participent à une considération de l'objet comme un objet d'art, mais les exemples que nous avons relevés démontrent un attachement important envers un certain rapport à la technique, à l'artisanat et à l'industrie que le muséal n'entend pas réduire au silence au sein de ses dispositifs muséologiques. En cela, le muséal se retrouve relativement autonome puisqu'il tend à s'imprégner de certaines pratiques, issues notamment du monde muséal des beaux-arts, tout en déployant des stratégies adaptées à la bande dessinée. Autrement dit, ce premier chapitre était une première étape pour visualiser la réalité de la bande dessinée dans le champ muséal comme, à la fois, partie prenante du modèle sociologique de l'artification et contre-exemple à ce même modèle, parce que le muséal possède, comme la bande dessinée, une réalité plurielle qui fait qu'il est très loin de n'être qu'un simple lieu de présentation, tout comme la bande dessinée n'est pas qu'un simple objet de contemplation.

Dans le deuxième chapitre, c'est la part discursive de la bande dessinée qui est étudiée à travers son rapport d'usage et, notamment, des enjeux dans les processus d'interprétation qu'elle impose, des critères de son espace-temps d'appréhension des conséquences sur sa réception symbolique. Nous avons vu, à cette occasion, combien l'exposition de la bande dessinée est compliquée lorsqu'il s'agit de permettre des conditions de lecture favorable, nécessaire pour faire l'expérience de la bande dessinée. Lecture qui ne peut être efficace qu'en présence de la bande dessinée dans son intégrité, c'est donc encore les questions du document original, de la planche sortie de son contexte, de l'absence de récit qui sont

interrogées tandis que d'autres exemples illustrent l'ingéniosité de certains dispositifs muséologiques pour répondre finalement positivement à ces contraintes. Là où le modèle sociologique de l'artification glorifie finalement la planche originale sortie de son contexte, le muséal participe pleinement à établir des espaces-temps d'expérimentation de la bande dessinée, depuis des dispositifs muséologiques permettant la lecture individuelle aux expositions thématiques portant sur des relectures scientifiques de certains contenus bédéiques, en passant par des pratiques de conservation-restauration qui privilégient souvent la lisibilité du document. Nous avons vu, enfin, que le muséal était à même de se montrer observateur et acteur dans les changements de perception symboliques des pratiques sociales et culturelles quand il est capable de contourner une certaine censure de la bande dessinée au nom de la préservation et quand il s'agit d'exprimer haut et fort tout l'intérêt d'un objet tel que la bande dessinée, quand d'autres sphères institutionnelles ou scientifiques peuvent se montrer encore dubitatives.

Dans le troisième chapitre, il nous a été permis de rendre compte de l'aspect médiatique de la bande dessinée, notamment au travers de l'étendue sans fin des sujets traités à travers ce média, au travers également de ses publics qui en font, finalement, un média de masse. Pour réaliser alors que la bande dessinée parvient à se fondre dans un nombre tout autant incalculable de situations grâce à sa capacité de prendre une forme adaptée à sa fonction voulue au cas par cas et à sa capacité de se lier à d'autres outils médiatiques dans le but d'apporter ses spécificités et d'être complémentaires à ces autres outils. Pour toutes ces raisons dont les quelques exemples cités dans ce travail ne permettent pas vraiment de rendre justice, la bande dessinée trouve au sein du champ muséal un terrain d'expression particulièrement fertile parce que nos exemples illustrent cette prise en compte de l'aspect médiatique de la bande dessinée par le muséal, là où le modèle sociologique de l'artification tend à expliquer que le rapport à la diffusion en masse ne peut être positif pour le passage à l'art de cette pratique.

Ainsi, le champ muséal et son terrain d'application, le musée, participent de manière évidente, à bien des égards, à accréditer le modèle sociologique de l'artification en

multipliant les opérateurs d'artification au sein de ses missions (conservation, communication, recherche) lorsqu'il est question de valoriser l'aspect esthétique de la bande dessinée, en incluant la notion d'artiste et la notion d'œuvre. Néanmoins, rapidement, nous avons pu accompagner chaque exemple de contre-exemple, exprimant les réalités plurielles du champ muséal vis-à-vis de la bande dessinée. Cette dialectique nous permet de relativiser la finalité du processus d'artification qui se voudrait exclusive pour les objets d'une pratique artifiée : la bande dessinée considérée comme une œuvre d'art du point de vue sociologique n'est donc pas exclusivement considérée comme telle dans le champ muséal, car elle n'est pas cantonnée à une relation de contemplation.

Cette revendication est d'autant plus intéressante qu'elle sert finalement très bien la cause de la bande dessinée elle-même. Premièrement, parce qu'elle insiste sur la complexité de cet objet et sur son ancrage dans les pratiques sociales et culturelles contemporaines. Deuxièmement, parce qu'elle sert également à valoriser le dynamisme du champ muséal qui se montre réactif, ouvert, attentif aux conditions de sa pertinence dans nos pratiques sociales et culturelles, usant et bénéficiant lui-même de la bande dessinée pour mener à bien ses missions de conservation, de communication et de recherche. La bande dessinée se sert donc du muséal autant que le muséal se sert de la bande dessinée : ceci est l'expression de leur relation symbiotique. C'est pour atteindre ce niveau d'observation que nous avons souhaité ouvrir notre terrain à une multitude de situations muséales incluant de la bande dessinée, sans nous limiter ni à l'exposition comme forme discursive ni aux institutions exclusivement dédiées à cet objet, même si ces dernières, nous l'avons suggéré, mériteraient pleinement une attention particulière quant à leur ontologie et leur typologie.

Il en ressort que nous pouvons dès à présent nous demander si la bande dessinée, parce qu'elle peut être appréhendée comme un objet à caractère esthétique, discursif et médiatique et selon l'appréciation du degré atteint par chacune de ces trois valeurs, n'acquiert-elle pas un statut symbolique d'œuvre d'art ? Car comme nous le rappelle Muriel Verbeeck-Boutin, l'étymologie de la notion d'œuvre d'art renvoie à une « œuvre

où la mise en forme des matériaux, l'utilisation de la technique tendent à communiquer (valeur médiatique) la vision personnelle (valeur discursive) de l'artiste en suscitant une émotion esthétique (valeur esthétique)»⁶⁷ (Définition du *Grand Robert* dans Verbeeck-Boutin, 2007). Ainsi la justification de ce statut n'apparaît pas uniquement au travers des relations sociales issues du monde de l'art, mais aussi, et surtout, à travers les caractéristiques internes de l'objet d'étude auquel le champ muséal et son terrain d'application, le musée, assurent un temps et un espace d'expression, conférant définitivement à ces derniers un rôle dans les processus de changement symbolique des pratiques sociales et culturelles.

⁶⁷ Les ajouts entre parenthèses sont du chercheur.

BIBLIOGRAPHIE

- ActuaBD. (2006). Exposition « Cosey, l'aventure intérieure » à Charleroi. Dans *ActuaBD. Nos dossiers - Les grandes expositions*. Récupéré de <http://www.actuabd.com/Exposition-Cosey-l-aventure-interieure-a-Charleroi->.
- Ahmed, M., Delneste, S. et Tilleuil, J.-L. (2016). *Le statut culturel de la bande dessinée : ambiguïtés et évolutions*. Louvain-la-Neuve : Academia-l'-Harmattan.
- Baron-Carvais, A. (1985). *La bande dessinée*. Paris : Presses universitaires de France.
- Bellefroid, T. (2015). *L'âge d'or de la bande dessinée belge : la collection du Musée des beaux-arts de Liège*. Bruxelles : Impressions nouvelles.
- Berthou, B. (2014). La traduction de bandes dessinées : quelle ingéniosité ? *Comicalités*. Récupéré de <https://graphique.hypotheses.org/365>.
- Billault, J. (2016). Philippe Geluck au Musée en Herbe : l'humour pour entrer dans l'art. *Exponaute*. Récupéré de <http://www.exponaute.com/magazine/2016/02/12/philippe-geluck-au-musee-en-herbe-lhumour-pour-entrer-dans-lart/>.
- Bouillon, H. (2013). Constituer un nouveau fonds au sein des collections du Musée national de l'histoire et des cultures de l'immigration: la bande dessinée. *Hommes & Migrations*, 1303, 158-162.
- Centre belge de la bande dessinée. (2013). Exposition « Spirou de main en main ». Dans *Les grandes expositions temporaires*. Récupéré de <https://www.cbbd.be/fr/expositions/les-grandes-expositions-temporaires/spirou-de-main-en-main>.
- Centre belge de la bande dessinée. (2015). Exposition « Jean Van Hamme, voyageur sans frontière ». Dans *Les grandes expositions temporaires*. Récupéré de <https://www.cbbd.be/fr/expositions/les-grandes-expositions-temporaires/jean-van-hamme-voyageur-sans-frontiere>.
- Centre belge de la bande dessinée. (2017). Exposition « La nouvelle BD flamande ». Dans *Les grandes expositions temporaires*. Récupéré de <https://www.cbbd.be/fr/expositions/les-grandes-expositions-temporaires/la-nouvelle-bd-flamande>.
- Centre belge de la bande dessinée. (2018a). *Conservation*. Récupéré de <https://www.cbbd.be/fr/conservation>.
- Centre belge de la bande dessinée. (2018b). Exposition « L'Art de la BD ». Dans *Les expositions permanentes*. Récupéré de <https://www.cbbd.be/fr/expositions/les-expositions-permanentes/l-art-de-la-bd>.
- Centre belge de la bande dessinée. (2018c). Exposition « L'invention de la bande dessinée ». Dans *Les expositions permanentes*. Récupéré de <https://www.cbbd.be/fr/expositions/les-expositions-permanentes/l-invention-de-la-bande-dessinee>.
- Centre Belge de la Bande Dessinée. (2018). *Les grandes expositions temporaires : Panorama de la BD chinoise*. Récupéré de <https://www.cbbd.be/fr/les-grandes-expositions-temporaires/panorama-de-la-bd-chinoise>.

- Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales. (2012). Bédéiste. Dans *CNRTL, Lexicographie*. Récupéré de <http://www.cnrtl.fr/definition/dmf/b%C3%A9d%C3%A9iste>.
- Centre Pompidou. (2016). Exposition « Gaston, au-delà de Lagaffe ». Dans *Ressource*. Récupéré de <https://www.centrepompidou.fr/cpv/ressource/cy5Rdgg/rAoyGxL>.
- Chante, A. (2017). [Compte rendu du livre *Un art en expansion. Dix chefs-d'œuvre de la bande dessinée moderne.*, par T Groensteen]. *Questions de communication*, 1(31), 467-469..
- Charbonneau-Grenier, L.-A. (2013). La bande dessinée numérique : un cas particulier. *Québec français*, (168), 32-34.
- Chaudron, M. et Heinich, N. (2015). Le cinéma. [Chapitre de livre]. Dans R. Shapiro et N. Heinich, *De l'artification : Enquêtes sur le passage à l'art* (p. 225-239). Paris : Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales.
- Chougnat, J.-F. (2018). De quoi le musée est-il le nom ? *Après-demain*, (46), 40-41.
- CNRS (éd.). (2009). La bande dessinée: art reconnu, média méconnu. *Hermès, La Revue*, 2(54).
- Dacheux, É. (dir.). (2009). Introduction générale. *Hermès, La Revue* 2(54), 11-17.
- Dacheux, É. (2014a). *Bande dessinée et lien social*. Paris : CNRS.
- Dacheux, É. (2014b). La bande dessinée, un média méconnu des chercheurs en communication. *Hermès, La Revue*, 3(70), 171-173.
- Dagen, P. (2017). Sens dessus dessous. *Le Débat*, 3(195), 16-24. doi : 10.3917/deba.195.0016
- Daubert, M. (2013). *Musée Hergé*. Bruxelles : Editions Moulinsart.
- Daurès, P.-L. (2011). *Enjeux et stratégies de l'exposition de bande dessinée*. (Mémoire de maîtrise non publié). EESI - Université de Poitiers.
- Davallon, J. (2011). Le pouvoir sémiotique de l'espace. *Hermès, La Revue*, 3(61), 38-44.
- Deloche, B. (2010). *Mythologie du musée: de l'uchronie à l'utopie*. Paris : Le Cavalier Bleu.
- Deloche, B. (2011a). Communication. Dans A. Desvallées et F. Mairesse (dir.), *Dictionnaire encyclopédique de muséologie* (p. 71-86). Paris : Armand Colin.
- Deloche, B. (2011b). Muséal. Dans A. Desvallées et F. Mairesse (dir.), *Dictionnaire encyclopédique de muséologie* (p. 235-250). Paris : Armand Colin.
- Deloche, B. et Schärer, M. (2011). Ethique. Dans A. Desvallées et F. Mairesse (dir.), *Dictionnaire encyclopédique de muséologie* (p. 121-132). Paris : Armand Colin.
- Desvallées, A. et Mairesse, F. (dir.). (2011). *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*. Paris : Armand Colin.
- Di Salvia, M. (2009). Bruxelles BD 2009 : L'exposition « Regards croisés de la bande dessinée belge » ouvre ses portes. Dans *ActuaBD - Actualités*. Récupéré de <http://www.actuabd.com/Bruxelles-BD-2009-L-exposition-Regards-croises-de-la-bande-dessinee-belge-ouvre-ses-portes>.
- Doueïhi, M. (2011). Un humanisme numérique. *Communication & langages*, 1(167), 3-15. doi : 10.4074/S033615001101101X
- Dry, P. (2012). *L'art de la bande dessinée*. Paris : Citadelles & Mazenod.
- Dürrenmatt, J. (2013). *Bande dessinée et littérature*. Paris : Classiques Garnier.

- Enaud, C. (2015). *Passage à l'art de la bande dessinée*. (Mémoire de maîtrise non publié). Avignon, France: Université d'Avignon et des Pays du Vaucluse.
- Escande-Gauquié, P. et Souchier, E. (2011). Matières et supports, la bande dessinée dans tous ses états. *Communication & langages*, 1(167), 17-29. doi : 10.4074/S0336150011011021
- Escoubet, C. (2010). *Introduction à la pratique de l'exposition de la bande dessinée - Le cas de l'exposition « Regards croisés de la bande dessinée belge » aux musées royaux des beaux-arts de Belgique (27 mars - 28 juin 2009)*. (Thèse). Bruxelles, Belgique: Université Libre de Bruxelles.
- Esquenazi, J.-P. (2006). Les définitions esthétiques de l'œuvre et la sociologie. *Sociologie de l'Art*, opus 8(1), 103-129. doi : 10.3917/soart.008.0103.
- Evans, C., Gaudet, F. et Ministère de la Culture. (2012). *La lecture de bandes dessinées*. (CE-2012-2). Récupéré de <http://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Etudes-et-statistiques/Publications/Collections-de-synthese/Culture-etudes-2007-2017/La-lecture-de-bandes-dessinees-CE-2012-2>.
- Falardeau, M. (2008). *Histoire de la bande dessinée au Québec*. Montréal : VLB Impression.
- Garric, H. (2013). *L'engendrement des images en bande dessinée*. Tours : Presses universitaires François-Rabelais.
- Gob, A. (2010). *Le musée, une institution dépassée?* Paris : Armand Colin.
- Gob, A. et Drouguet, N. (2014). *La muséologie: histoire, développements, enjeux actuels* (4e éd.). Paris : Armand Colin.
- Goffaux-Callebaut, G., Guével, D. et Seube, J.-B. (2017). *Droit(s) et street art: de la transgression à l'artification*. Issy-les-Moulineaux : LGDJ.
- Groensteen, T. (1996). *La bande dessinée*. Toulouse : Milan.
- Groensteen, T. (2001). *Guide international des musées de la bande dessinée = International cartoon museum guide = Guía internacional de los museos del tebeo*. Angoulême : Centre national de la bande dessinée et de l'image.
- Groensteen, T. (2006). *Un objet culturel non identifié: la bande dessinée*. Angoulême, France : Éditions de l'An 2.
- Groensteen, T. (2013a). Auteur. Dans *neuvième art 2.0 - dictionnaire esthétique et thématique de la bande dessinée*. Récupéré de <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article552>.
- Groensteen, T. (2013b). L'hypothèse Lascaux. *Communication & langages*, 4(178), 117-125. doi : 10.4074/S0336150013014191
- Groensteen, T. (2017). *La bande dessinée au tournant*. Angoulême : Les Impressions nouvelles.
- Groensteen, T., Scaon, G. et Bastide, J. (2004). *Les musées imaginaires de la bande dessinée*. Angoulême : Édition de l'An 2.
- Grove, L. (2005). *Text/image mosaics in French culture: emblems and comic strips*. Aldershot : Ashgate.
- Guilbert, X. (2011). La légitimation en devenir de la bande dessinée. *Comicalités*. Récupéré de

- <http://journals.openedition.org.proxy.bibliotheques.uqam.ca:2048/comicalites/181>.
- Heinich, N. (1993). *Du peintre à l'artiste: artisans et académiciens à l'âge classique*. Paris : Editions de Minuit.
- Heinich, N. (2004). *La sociologie de l'art*. Paris : La Découverte.
- Heinich, N. (2008). La signature comme indicateur d'artification. *Sociétés & Représentations*, 1(25), 97-106. doi : 10.3917/sr.025.0097
- Heinich, N. (2017). L'artification de la bande dessinée. *Le Débat*, 3(195), 5-9.
- Heinich, N. et Shapiro, R. (2012). *De l'artification: enquêtes sur le passage à l'art*. Paris : Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales.
- Jones, G. M. (2015). L'art au miroir de la magie. [Chapitre de livre]. Dans N. Heinich et R. Shapiro (dir.), *De l'artification : Enquêtes sur le passage à l'art* (p. 113-131). Paris : Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales.
- Kosut, M. (2014). The Artification of Tattoo: Transformations within a Cultural Field. *Cultural Sociology*, 8(2), 142–158. doi : 10.1177/1749975513494877
- Kunzle, D. (1973). *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825*. Berkeley : University of California Press.
- La Boverie. (2017). Exposition : « Révolution bande dessinée » du 17 mars au 11 juin 2017. Dans *Expositions événements*. Récupéré de <https://www.laboverie.com/expos-evenements/expos-passee/revolution-bande-dessinee/revolution-bande-dessinee>.
- La Cinémathèque française. (2017). Exposition « Goscinny et le cinéma » du 4 octobre 2017 au 4 mars 2018. Récupéré de <http://www.cinematheque.fr/cycle/goscinny-et-le-cinema-402.html>.
- La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image. (2016a). Collection du musée de la bande dessinée. Dans *Nos ressources*. Récupéré de <http://www.citebd.org/spip.php?rubrique15>.
- La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image. (2016b). Conservation des œuvres. Dans *Nos ressources*. Récupéré de <http://www.citebd.org/spip.php?article13>.
- La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image. (2016c). Les mots de la bande dessinée. Dans *Glossaire bande dessinée*. Récupéré de <http://www.citebd.org/spip.php?article222>.
- La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image. (2016d). Restauration des œuvres. Dans *Collection du musée de la bande dessinée*. Récupéré de <http://www.citebd.org/spip.php?article12>.
- La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image. (2016e). Revue neuvième art. Dans *Nos ressources*. Récupéré de <http://www.citebd.org/spip.php?rubrique101>.
- La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image. (2018). Emmanuel Guibert, le dessin comme écriture. Dans *Archives des expositions 2018*. Récupéré de <http://www.citebd.org/spip.php?article9237>.
- Le Débat (dir.). (2017). Le sacre de la bande dessinée - Présentation. *Le Débat*, 3(195), 3-4. doi : 10.3917/deba.195.0003

- Les Éditions de la Pastèque (dir.). (2015). *La Pastèque - 15 ans d'édition*. Montréal : La Pastèque.
- Les Éditions Dupuis. (2017). Lady S., la série de bande dessinée de Aymond - Van Hamme - Éditions Dupuis. Dans *Les Éditions Dupuis*. Récupéré de <https://www.dupuis.com//seriebd/lady-s/641>.
- Liebaut, M. (2015). L'artification du graffiti et ses dispositifs. [Chapitre de livre]. Dans N. Heinich et R. Shapiro (dir.), *De l'artification : Enquêtes sur le passage à l'art* (p. 151-169). Paris : Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales.
- Magazine Lire. (2016). *Magazine Lire : un hors série spécial Lucky Luke !*. Récupéré de <http://www.lucky-luke.com/fr/actualite-80-magazine-lire-un-hors-serie-special-lucky-luke-.html>.
- Magneron, P. (2018a). *Boule et Bill - BD, informations, cotes*. Récupéré de <https://www.bedetheque.com/serie-218-BD-Boule-et-Bill.html>.
- Magneron, P. (2018b). *Giardino, Vittorio - Bibliographie, BD, photo, biographie*. Récupéré de <https://www.bedetheque.com/auteur-972-BD-Giardino-Vittorio.html>.
- Magneron, P. (2018c). *Jonas Fink - BD, informations, cotes*. Récupéré de <https://www.bedetheque.com/serie-1406-BD-Jonas-Fink.html>.
- Magneron, P. (2018d). *Largo Winch - BD, informations, cotes*. Récupéré de <https://www.bedetheque.com/serie-14-BD-Largo-Winch.html>.
- Magneron, P. (2018e). *Schuiten, François - Bibliographie, BD, photo, biographie*. Récupéré de <https://www.bedetheque.com/auteur-442-BD-Schuiten-Francois.html>.
- Magneron, P. (2018f). *Thorgal - BD, informations, cotes*. Récupéré de <https://www.bedetheque.com/serie-12-BD-Thorgal.html>.
- Magneron, P. (2018g). *XIII - BD, informations, cotes*. Récupéré de <https://www.bedetheque.com/serie-7-BD-XIII.html>.
- Maigret, É. et Stefanelli, M. (2012). *La bande dessinée: une médiaculture*. Paris : Armand Colin.
- Mainardi, P. (2007). The Invention of Comics. *Nineteenth-Century Art Worldwide*, 6(1). Récupéré de <http://www.19thc-artworldwide.org/spring07/145-the-invention-of-comics>.
- Mbiye Lumbala, H. (2009). Comment la bande dessinée tisse du lien social en Afrique. *Hermès, La Revue*, 2(54), 189-190.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media : the extensions of man*. Toronto : McGraw-Hill.
- Mémorial de la Shoah. (2016). *Exposition « Shoah et bande dessinée »*. Récupéré de <http://expo-bd.memorialdelashoah.org/>.
- Ministère de la Culture. (2013). Jack Lang - Ministère de la Culture. Dans *Histoire du ministère*. Récupéré de <http://www.culture.gouv.fr/Nous-connaitre/Decouvrir-le-ministere/Histoire-du-ministere/L-histoire-du-ministere/Les-ministres/Jack-Lang>.
- Moliterni, C. et Mellot, P. (1996). *Chronologie de la bande dessinée*. Paris : Flammarion.

- Monografik (dir.). (2010). *Bande dessinée et art contemporain, la nouvelle scène de l'égalité : Arts Le Havre 2010, biennale d'art contemporain, du 1er au 31 octobre 2010*. Blou : Monografik.
- Mouchart, B. (2009). *La bande dessinée*. Paris : Le Cavalier Bleu.
- Musée canadien de la guerre. (2016). *Pourquoi une bande dessinée pour présenter une exposition?* [Vidéo]. Récupéré de <https://www.youtube.com/watch?v=1tMnd101TAk>.
- Musée de la civilisation. (2017a). *Exposition « Hergé à Québec »*. Récupéré de <https://www.mcq.org/fr/exposition?id=588518>.
- Musée de la civilisation. (2017b). *L'exposition Hergé à Québec est prolongée de six semaines*. [Communiqués de presse]. Québec : Musée de la civilisation. Récupéré de <https://www.mcq.org/fr/communique-presse?id=660819>.
- Musée de l'Holocauste Montréal et Moisan, S. (2014). *Dessine-moi l'histoire... des Juifs aux Pays-Bas pendant l'Holocauste*. Dans *Musée de l'Holocauste Montréal – Éducation, Secondaire*. Récupéré de <http://museeholocauste.ca/fr/education-secondaire/dessine-moi-histoire-juifs-pays-bas-holocauste/>.
- Musée de l'imprimerie et de la communication graphique. (2017). *Bande dessinée : l'art invisible*. [Communiqué de presse]. Récupéré de http://www.imprimerie.lyon.fr/imprimerie/sections/fr/expositions/archives/2016_2017/bd.
- Musée des arts décoratifs. (2007). *Exposition « Toy Comix » du 15 novembre 2007 au 27 avril 2008*. Dans *Musée des arts décoratifs - Actualités*. Récupéré de <http://madparis.fr/francais/musees/musee-des-arts-decoratifs/actualites/expositions-terminees/toy-comix-509/>.
- Musée Hergé. (2018). *À propos du Musée*. Dans *Musée Hergé - Votre visite*. Récupéré de <http://www.museeherge.com/fr/visite/about>.
- Musée Pop. (2018). *Exposition « BDQ : L'art de la bande dessinée québécoise » (17 juin 2016 - 3 décembre 2018)*. Dans *Musée québécois de culture populaire - Expositions à l'affiche*. Récupéré de <http://www.culturepop.qc.ca/expositions-et-collections/expositions-a-l-affiche/bdq-l-art-de-la-bande-dessinee-quebecoise/>.
- Naukkarinen, O. (2012). *Variations in Artification. Contemporary Aesthetics*. Récupéré de <https://contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=635>.
- Neuvième art 2.0. (Éd.) (2015). *Dictionnaire esthétique et thématique de la bande dessinée*. Récupéré de <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?rubrique77>.
- Pasamonik, D. (2017). *Exposition « Révolution Bande Dessinée » à la Boverie à Liège*. Dans *ActuaBD*. Récupéré de <http://www.actuabd.com/Revolution-Bande-Dessinee-a-la-Boverie-a-Liege>.
- Pasamonik, D. et Kotek, J. (dir.). (2017). *Shoah et bande dessinée. L'image au service de la mémoire*. Paris : Editions Denoël & Mémorial de la Shoah.
- Peeters, B. (1998). *Case, planche, récit : lire la bande dessinée*. Paris : Casterman.
- Petitfaux, D. (2018). *Bande dessinée*. Dans *Encyclopaedia Universalis*. Récupéré de <http://www.universalis-edu.com.proxy.bibliotheques.uqam.ca:2048/encyclopedie/bande-dessinee/>.

- Pierre Christin. (s. d.). *Les publications*. Récupéré de <http://www.pierrechristin.com/publications.php?publi=VAL01#a>.
- Piette, J.-E. (2016). *Le neuvième art, légitimations et dominations*. (Thèse). Université Sorbonne Paris Cité. Récupéré de <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01541603/document>.
- Prescott, Y. (2007). Sur la trace des peuples andins. *Vie des arts*, 51(206), 70-71.
- Sauter, C. (2018). La BD rencontre le musée. *Voix et Images*, 43(2), 49-58. doi : 10.7202/1045064ar
- Seveau, V. (2013). *Mouvements et enjeux de la reconnaissance artistique et professionnelle: une typologie des modes d'engagement en bande dessinée*. (Thèse) Université Montpellier III – Paul Valéry. Récupéré de http://tel.archives-ouvertes.fr/docs/00/95/88/12/PDF/2013_seveau_arch.pdf.
- Shapiro, R. (2004). The Aesthetics of Institutionalization: Breakdancing in France. *Journal of Arts Management, Law, and Society*, 33(4), 316–335. doi : 10.3200/JAML.33.4.316-335
- Sizorn, M. (2014). Le cirque à l'épreuve de sa scolarisation. Artification, légitimation... normalisation ? *Staps*, 1(103), 23-38.
- Sousanis, N. (2015). *Unflattening*. Harvard : Harvard University Press.
- Soutou, G.-H. (2017). Bande dessinée, guerre et stratégie - Éditorial. *Stratégique*, 2(115), 7-8.
- Sterckx, P., Neaud, F. et Mouchart, B. (2008). *Qu'est-ce que la bande dessinée aujourd'hui ?* Paris : Beaux Arts éditions.
- Tainio, M. (2012). Artification of Sport: The Case of Distance Running. *Contemporary Aesthetics*. Récupéré de <https://contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=641>.
- Taittinger, T. (2013). *Spirou a 75 ans : les aventures d'un géant de la BD*. Issy-les-Moulineaux : Beaux Arts éditions.
- Talon-Hugon, C. (2013). *L'esthétique*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Tillier, B. (2006). La signature du caricaturiste, une griffe paradoxale. *Hypothèses*, 9(1), 371-376. doi : 10.3917/hyp.051.0371
- Tremblay, M. (2013). *La bande dessinée pédagogique*. (Mémoire de maîtrise). Québec: Université Laval. Récupéré de <http://hdl.handle.net/20.500.11794/24018>.
- Verbeeck-Boutin, M. (2007, 1 octobre). Objets d'art, œuvres d'art. *CeROArt. Conservation, exposition, Restauration d'Objets d'Art*, (1). Récupéré de <http://journals.openedition.org.proxy.bibliotheques.uqam.ca:2048/ceroart/290>.
- Verhoest, É., Kapetanovic, M. et Musées royaux des beaux-arts de Belgique. (2009). *Regards croisés de la bande dessinée belge*. Gand : Snoeck.
- Vincent - Cassy, M. (2012). La première artification du culinaire à la fin du Moyen Âge. *Sociétés & Représentations*, 2(34), 37-48. doi : 10.3917/sr.034.0037
- Ware, C. (2007). Préface. Dans *Uninked Paintings, Sculpture and Graphic Works by Five Contemporary Cartoonists*. Phoenix : Phoenix Art Museum.
- Yslaïre, B. (s. d.). *Bernard Yslaïre, artiste BD Numérique*. Récupéré de <https://www.yslaire.be/>.

ANNEXE A. DOSSIER PHOTOGRAPHIQUE

1 Photographies prises au CBBB (avril 2018)⁶⁸



1. Reproductions, agrandissements et facsimilés de bandes dessinées. CBBB, Exposition *Panorama de la BD chinoise*, avril 2018.



2. Reproductions, agrandissements et facsimilés de bandes dessinées. CBBB, Exposition *Panorama de la BD chinoise*, avril 2018.



3. Reproductions, agrandissements et facsimilés de bandes dessinées. CBBB, Exposition *Panorama de la BD chinoise*, avril 2018.



4. Reproductions, agrandissements et facsimilés de bandes dessinées accompagnés des versions éditées sous forme de livret. CBBB, Exposition *Panorama de la BD chinoise*, avril 2018.

⁶⁸ Toutes les photographies ont été prises par l'auteur de la recherche, en conditions normales de visite.



5. Vitrine composée uniquement de bandes dessinées éditées, dont seules les couvertures sont rendues lisibles. CBBB, Exposition *Panorama de la BD chinoise*, avril 2018.



6. Vitrine verticale reprenant la scénographie d'une bibliothèque et se composant uniquement de bandes dessinées éditées. CBBB, Exposition *Panorama de la BD chinoise*, avril 2018.



7. Vitrine horizontale dans laquelle sont exposées des versions éditées de certaines bandes dessinées, ainsi que deux peintures sur toiles de Zesheng ZHENG. CBBB, Exposition *Panorama de la BD chinoise*, avril 2018.



8. Encadrement de quatre dessins de Michaël Olbrechts, illustrant les étapes de réalisation d'une case appartenant à l'album *44 après Ronny*, aux éditions Glénat, 2017. CBBB, Exposition *La jeune BD flamande*, avril 2018.



9. Dispositif numérique permettant la visualisation des pages d'un carnet de croquis. CBBB, Exposition *La jeune BD flamande*, avril 2018.



10. Dispositif numérique permettant la visualisation des pages d'un carnet de croquis. CBBB, Exposition *La jeune BD flamande*, avril 2018.



11. Table de lecture offerte aux visiteurs à la fin du parcours expositionnel. CBBB, Exposition *La jeune BD flamande*, avril 2018.



12. Tablette graphique ayant appartenu à Yslaire exposée sous vitrine et accompagnée de documents imprimés. CBBB, Exposition *L'art de la BD*, avril 2018.

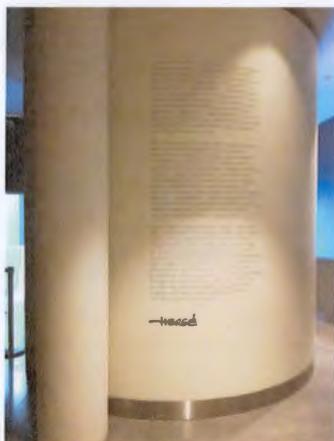


13. Dispositif de médiation muséologique offrant un enregistrement vidéo d'Yslaire en train de dessiner sur sa tablette graphique. CBBB, Exposition *L'art de la BD*, avril 2018.

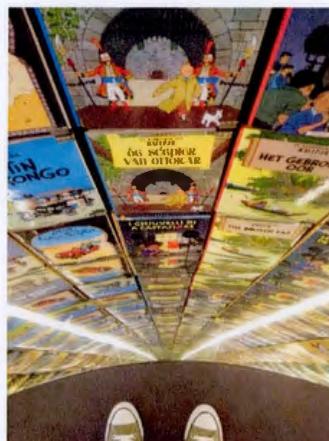


14. Vitrine regroupant une panoplie d'objets dérivés en lien avec le patrimoine bédéique de l'institution. CBBB, Exposition *L'art de la BD*, avril 2018.

2 Photographies prises au Musée Hergé (avril 2018)⁶⁹



15. Dispositif muséologique (vue extérieure) qui consiste à produire un puits sans fond immersif. Dernière étape du parcours de l'exposition permanente du Musée Hergé (avril 2018).



16. Dispositif muséologique (vue intérieure) qui consiste à produire un puits sans fond immersif. Dernière étape du parcours de l'exposition permanente du Musée Hergé (avril 2018).



17. Vue de la première salle de l'exposition permanente du Musée Hergé (avril 2018). À l'avant-plan, une œuvre de Lucio Fontana (sans cartel).



18. Encadrement d'un carnet de croquis (sans cartel). Musée Hergé, avril 2018.

⁶⁹ Toutes les photographies ont été prises par l'auteur de la recherche, en conditions normales de visite.



19. Vue de trois quarts de l'accrochage des dispositifs d'encadrement des bandes dessinées (planches, albums, carnets de croquis). Musée Hergé, avril 2018.



20. Vue de face d'une planche originale encadrée : *Les aventures de Tintin*, « Tintin et l'Alph-Art », crayonné de la planche 3, 1978-1982. Musée Hergé, avril 2018.



21. Vue de la deuxième salle du Musée Hergé (avril 2018), mettant en évidence la disposition des artefacts encadrés sur des structures similaires à des chevalets.

ANNEXE B. ENTRETIENS

1 Dominique Maricq

Lieu : Studios Hergé, Bruxelles, Belgique

Date : 23 avril 2018 à 14 h

Aspect institutionnel

Question 1. *Pourriez-vous nous dire si Hergé avait un avis sur l'idée d'un musée ? Non seulement sur l'idée d'un musée centré sur sa personne et son œuvre, mais aussi sur l'idée d'un musée finalement dédié à la bande dessinée, alors qu'il vivait en quelque sorte un essor de la pratique bédéique et que l'idée qu'on se faisait d'un musée, à l'époque, relevait davantage du passé que de l'avenir ?*

Dominique Maricq. En 1979, pour les cinquante ans de la création de son personnage vedette, Hergé avait déjà élaboré un projet de musée *Tintin* que je qualifierais d'assez concret. C'était ici à Bruxelles, dans la Maison Cauchie⁷⁰, un des chefs-d'œuvre de l'Art nouveau dans la capitale bruxelloise, restaurée par l'un des collaborateurs d'Hergé, Guy Dessicy. Guy Dessicy fut par ailleurs l'un des membres fondateurs du Centre belge de bande dessinée et l'un des premiers assistants du maître de la Ligne claire en tant que coloriste. Il fut par la suite promu « directeur artistique » de l'agence Publiart (1953), la première régie publicitaire qui utilisait les héros de bandes dessinées pour promouvoir un quelconque produit commercial et cela, au sein du Journal *Tintin*. Le projet de musée *Tintin* ne s'est pas fait, pour la simple et bonne raison que le lieu, quoique très agréable, ne s'y prêtait pas, il était bien trop exigü pour accueillir une scénographie digne de ce nom. À la fin des années 1970, Hergé contracte une maladie qui va définitivement l'empêcher de réaliser ce beau projet (il meurt le 3 mars 1983). Mais, c'est certain, l'idée

⁷⁰ Maison Cauchie, 5 rue des Francs, Etterbeek (Belgique), construite en 1905 par Paul Cauchie.

de créer un musée *Tintin* a vu le jour du vivant de son créateur. J'insiste sur le mot *Tintin* parce qu'on le constate, on évoque ici le musée *Hergé* et, là, ce fut clairement une volonté de sa seconde épouse, Fanny [aujourd'hui épouse de Nick Rodwell]. Une nuance qui a toute son importance : Hergé est surtout connu pour les aventures de *Tintin*, mais il est bien évident que c'est un artiste complet et que le musée *Hergé* de Louvain-la-Neuve a voulu éclairer le grand public, et même les spécialistes, sur toute une série de facettes de son œuvre qui n'étaient guère connues, voire pas du tout. Dès lors, on n'est plus tout à fait dans la bande dessinée puisqu'Hergé a réalisé de multiples dessins d'illustration, du dessin publicitaire, des cartoons, du lettrage, du dessin de mode et, même, il s'est risqué à faire de la peinture, notamment abstraite.

Qu'on le veuille ou non, le succès grandissant de *Tintin* lui a causé pas mal de problèmes, y compris de type existentiel. Il disait : « Moi, c'est *Tintin*, et inversement... ». Hergé n'ayant pas eu d'enfant, c'est sa créature d'encre et de papier et qui en a pris la place; toute sa vie, tant privée que professionnelle, a été conditionnée par la création des aventures de *Tintin*. Pourtant, à l'origine, ce n'était pas du tout son plan de carrière ! D'ailleurs, le futur Hergé n'avait aucun véritable plan de carrière

: il a fait ses études secondaires à l'Institut Saint-Boniface, à Ixelles (commune de l'agglomération bruxelloise) et s'est retrouvé sur le marché de l'emploi, sans diplôme important. Autodidacte absolu dans le domaine artistique, il se retrouve avec un petit job d'employé au service des abonnements du journal bruxellois *Le Vingtième Siècle*. Son directeur, l'Abbé Wallez, connaissant ses talents de dessinateur lui propose de créer un supplément illustré pour la jeunesse : ce sera *Le Petit Vingtième* dans lequel les personnages de Tintin et Milou démarrent leurs aventures le 10 janvier 1929. Il ne s'attendait certainement pas à ce que ce petit personnage à la houppe conduise son existence. Donc forcément, quand dans les années 70, il s'est agi d'ouvrir un musée, c'était évidemment pour rendre hommage et gloire à *Tintin*. N'oublions pas non plus que les auteurs de bande dessinée étaient très peu mis en évidence, et cela durant de nombreuses décennies. Dans les journaux *Tintin*, *Spirou* et autres, on publiait de temps en temps la photo, voire une caricature de tel ou tel dessinateur, mais en dehors de ça, on ne connaissait

pas vraiment les auteurs, dessinateurs ou scénaristes, il fallut attendre la seconde partie du vingtième siècle pour que la profession soit véritablement reconnue, il n'y avait pas donc de vedettariat dans ces professions.

Ce qu'il faut souligner, c'est que Hergé, lui, et tous les autres qui l'ont suivi ne se rendaient pas vraiment compte de ce qu'ils étaient occupés à façonner; ils n'avaient absolument pas conscience de créer un art à part entière, les ambitions étaient souvent limitées. Ces surdoués du dessin cherchaient simplement à être les meilleurs dans leur discipline. Ils étaient des artisans et faisaient un métier qui n'avait pas encore gagné ses lettres de noblesse. Ces artistes ne théorisaient pas, ils n'éprouvaient pas le besoin d'intellectualiser leurs propos. Mais plus le temps passait, au fur et à mesure de l'avancement de leur carrière, ils découvraient de nouveaux procédés de création, tant sur le plan de la forme que du fond. Forts de leur expertise et de leur notoriété croissante, ils se sont alors rendu compte de l'importance de leur travail au sein du monde de l'édition. Mais, dans le cas de Hergé comme dans celui de tant d'autres dessinateurs de bd, ils étaient souvent surpris, et parfois amusés, des analyses universitaires (sémiologie, histoire, linguistique, psychanalyse, littérature, médecine, esthétique, sciences exactes, sciences parallèles, etc.) très sérieuses qui commençaient à être faites sur leur production, surtout à partir des années 1960 et par la suite sans interruption. Ils se sentaient à la fois très honorés et en même temps assez intimidés par le fait que brusquement, on les considérait eux aussi un peu comme des artistes à part entière et non plus comme des créateurs *de petits Mickeys*.

Question 2. *Le musée Hergé est ouvert depuis 2009, c'est un projet qui va fêter ses 10 ans l'année prochaine. Pourriez-vous nous dire s'il y a des répercussions directes de ce projet muséal sur le patrimoine d'Hergé ? Autrement dit, quel serait l'impact du muséal sur l'œuvre d'Hergé et sur son patrimoine ?*

Dominique Maricq. C'est la question en or ! Forcément, il y a des conséquences. J'ai vécu l'aventure de l'intérieur puisque je suis arrivé aux Studios Hergé en 1997. Cette grande idée d'ériger un musée était à l'ordre du jour. Une ambition qui se développa dans

l'esprit de Fanny [Rodwell] dès 1986, année où elle créa la Fondation Hergé. Dans un premier temps, l'idée était de perpétuer l'œuvre de son défunt mari et à ces fins, de rassembler le maximum d'archives de tous ordres en rapport avec les créations du dessinateur. On a eu beaucoup de « chance » : Hergé n'a pas eu d'enfants... donc pas de lutte pour la division d'un patrimoine ! Ce patrimoine est resté en l'état à plus de 90 % : des dessins originaux, des lettres, des photographies, de la documentation, des ouvrages de référence, des films... Tout ce patrimoine était là, il n'y avait plus qu'à le faire fructifier, à le présenter au public. Cette idée de musée ressurgit alors régulièrement, un peu comme le monstre du Loch Ness, donnant beaucoup d'articles dans la presse, parfois un peu ironiques : « Ils promettent beaucoup, mais rien ne vient ! ». Ce fut la même chose d'ailleurs pour le film de Spielberg⁷¹. Il est clair que, vu les ambitions de Fanny [Rodwell], mais également vu aussi la complexité de tout ce qui est lié à la culture en Belgique (les différents pouvoirs, les différents niveaux de pouvoirs, les règlements, les procédures, les législations), les choses ne pouvaient pas se dérouler simplement. Dès le début des années 2000, différents endroits ont été pressentis pour construire ce fameux musée, ici, à Bruxelles. Mais à chaque fois, il y avait un problème majeur qui contrariait l'avancement du dossier. De plus, vu l'ambition de la Fondation Hergé et les moyens financiers mis à disposition par Fanny Rodwell (c'était un superbe cadeau qu'elle voulait offrir à la Belgique) et compte tenu de ce qu'on leur « promettait » comme terrain et comme conditions, les choses ne se concrétisaient jamais. Et c'est finalement à 30 kilomètres de Bruxelles, sur le territoire de Louvain-la-Neuve, que ce formidable projet va enfin devenir une réalité. Un peu par hasard, Fanny et son époux Nick Rodwell avaient visité l'endroit et ils furent alors séduits par les lieux. Ce patrimoine en sommeil, conservé selon les meilleures conditions, inventorié et archivé, allait enfin pouvoir être présenté au grand public. Cette ambition majeure a eu de très importantes conséquences sur le destin de nos multiples documents : toute une série de techniques et de procédures d'archivage plus rigoureuses sont apparues comme des obligations absolues, à partir du moment où les

⁷¹ *Les aventures de Tintin : le secret de la Licorne*, de Steven Spielberg, 2011, 107 min.

documents en question étaient destinés à être exposés. Par exemple le degré d'hygrométrie, le choix très sophistiqué de l'éclairage, la restauration fine des vieux journaux, etc. Je ne dis pas que ça ne se faisait pas avant, mais l'émergence du musée a été un formidable catalyseur d'énergie pour nos équipes et a suscité une prise de conscience majeure au sein des Studios Hergé. Il y a désormais une politique permanente de restauration. Donc, grâce à l'ouverture de ce musée, ce processus, un peu timide au départ, a pris un essor considérable.

Par rapport à la restauration, on est un peu des pionniers dans le domaine spécifique de la bande dessinée. Hergé est un cas privilégié. Des moyens financiers importants ont été mis en action. Bien sûr, il existe d'autres fondations, mais elles sont quasi en sommeil et ne produisent pas grand-chose et n'ont pas mis au point une politique systématique et surtout professionnelle quant à l'archivage et à la restauration de leurs dessins originaux. Reconnaissons-le, dans les années 1980, les moyens n'étaient pas ce qu'ils aujourd'hui : ça a commencé de manière timide. À l'époque, il était simplement question de rassembler toute une série de choses, de les avoir dans nos collections plutôt que dans celles des collectionneurs privés. Puis ce fut la deuxième étape, après l'archivage très artisanal où tout se faisait encore à la main, nous sommes passés à un premier archivage numérique dans les années 1990, avec les moyens de l'époque : on a scanné tous nos dessins, mais avec des techniques qui se sont révélées n'être pas suffisamment sophistiquées par la suite. C'était malgré tout un fameux progrès, en comparant avec les photocopies des débuts de la Fondation. On a aussi fait énormément d'ektachromes, un procédé assez cher, et on a également réalisé des facsimilés de certains originaux. Cette évolution de notre travail, c'est un peu à l'image de la bande dessinée, un art qui, petit à petit, a fait ses maladies de jeunesse. Tous les processus qui ont accompagné sa valorisation, son authentification et sa bonne conservation sont des procédés qui ont beaucoup évolué, de l'empirisme bon teint nous sommes passés à la sophistication des grands professionnels. Jusqu'au début des années 2000, nous étions encore dans un système qui utilisait à la fois l'archivage traditionnel (listes, catalogage, ébauche de catalogue raisonné) et la multiplication des copies sous forme d'ektachromes, de facsimilés, voire de simples photocopies. Depuis

l'ouverture du musée en 2009, nous sommes passés à un archivage systématique en haute définition, effectué par deux scanners de très haute qualité. N'oublions pas non plus de mentionner que les archivistes des Studios Hergé n'étaient au départ ni des informaticiens ni des gens spécialisés dans le traitement numérique des données. Il a fallu trouver les bons outils, les bonnes personnes, les bons programmes et les bonnes bases de données. Ne perdons également pas de vue que l'on parle de la bande dessinée et que contrairement à d'autres arts, le souci de préservation et de collection était moins net il y a quelques années, les auteurs de bande dessinée eux-mêmes n'attribuaient pas tellement de valeur à tout ça. Ainsi, les crayonnés (dessins à la mine de plomb préparatoires à l'encrage des planches) d'Hergé, on les appelait « les brouillons de travail ». Rien n'était mis sous clé, donc forcément certaines choses ont disparu. Cela dit, Hergé est encore une fois une exception parce que beaucoup d'autres auteurs de BD ont eu encore moins conscience que le père de Tintin de la nécessité de garder tout ça. Lui avait malgré tout une certaine estime de ce qu'il faisait. La médiatisation de son œuvre lui a fait comprendre qu'il avait une responsabilité absolue : celle de conserver ce qu'il avait réalisé. Mais encore une fois, tout se faisait « à la bonne franquette », avec des moyens très simples. Hergé était en fait assez conservateur. En 1997, au moment de mon entrée à la Fondation Hergé, mon premier job consistait à reclasser la documentation d'Hergé. Le dessinateur avait établi un système de fiches documentaires, de format A4, sur lesquelles il collait des photographies, des illustrations, des schémas et des articles de fond extraits de revues, de magazines et de journaux : une véritable banque de données comportant des centaines de thématiques : costumes, véhicules, armées, paysages, outils, histoire, géographie, sciences les plus diverses,... bref, tout ce qui l'intéressait. Cela lui a permis de dessiner de manière assez correcte, par exemple, un paysage d'Amérique du Sud ou un éléphant d'Afrique. Et tout ça avait bien été conservé, ce qui ne fut pas le cas de bien d'autres auteurs.

Question 3. *Hergé est mort en 1983, la série de bande dessinée sur Tintin n'a pas fait l'objet d'une reprise. C'était une volonté délibérée d'Hergé, en tant qu'auteur. Pour autant, le personnage de Tintin démontre régulièrement qu'il fait partie de la culture sociale des générations actuelles, même les plus jeunes. Comment la création contemporaine a-t-elle été traitée par le musée Hergé ? Est-ce que vous continuez à collectionner ? Serait-il envisageable de concevoir aujourd'hui un musée Tintin, un musée qui célébrerait et mesurerait justement l'autonomie de la bande dessinée Tintin dans la sphère sociale et culturelle, à travers ses expressions les plus contemporaines, comme les dessins populaires en réaction aux attentats de 2015 à Bruxelles, notamment ?*

Dominique Maricq. Dans un premier temps, je crois que « le fonds de commerce » du musée est amplement suffisant pour plusieurs décennies. Ce patrimoine est composé de très nombreux dessins. J'entends par là des planches à l'encre, des planches crayonnées, des découpages, des synopsis, des croquis, des découpages, des aquarelles, ou encore, des dessins documentaires. On a un matériel considérable, un choix incroyable de documents et ça veut dire, effectivement que ce que nous possédons est suffisamment révélateur et significatif du travail d'Hergé. Maintenant, c'est vrai qu'il nous arrive, dans des ventes aux enchères, de découvrir des dérivés qui sont en quelque sorte périphériques à l'œuvre et que nous ne possédons pas dans nos réserves. Par exemple, des numéros du *Journal Tintin* France publié dans l'Hexagone à partir de 1948 (en Belgique, il démarre le 26 septembre 1946). Aussi étrange que cela puisse paraître, nous n'avons pas tous les numéros du *Journal Tintin* France donc on peut très bien, à l'occasion, racheter une collection. Pourquoi ? Parce que si on fait une exposition en France et qu'on développe une thématique à propos du journal, on va forcément devoir montrer des exemplaires de l'illustré du pays concerné. Le raisonnement peut s'étendre à quantité d'autres exemples. Mais en ce qui concerne le patrimoine, je crois qu'on est extrêmement gâté et un grand merci au passage à Fanny et Nick Rodwell, car grâce à eux, toute cette œuvre graphique, on peut le partager avec le public qui découvre le musée. Rappelons donc que c'est une initiative privée, un grand investissement d'argent et un cadeau magnifique que monsieur et madame Rodwell ont fait à la Belgique. C'était leur volonté, de rendre un hommage

très personnel non seulement à *Tintin*, mais aussi à l'homme qui l'a créé. Ce n'est pas du tout la même situation que lorsqu'une institution publique prend les choses en main. Avec le financement du projet, mes patrons avaient une totale liberté; quant à sa dénomination (musée Hergé), c'était la meilleure façon de rendre justice à George Remi, l'homme et à Hergé, le créateur. Une remarque, le substantif *musée* pour un secteur artistique aussi récent que celui de la bande dessinée a peut-être quelque chose d'un peu gênant : on y associe souvent des éléments à connotation tantôt restrictive, tantôt franchement négative : le musée comme une sorte de *mausolée*, de *tombeau*, un écrin qui ne contient que les traces du passé. Il est évident, encore une fois, qu'il faut être réaliste et lucide : Hergé est mort en 1983 et son œuvre est clôturée depuis 1976, mais, et c'est ça qui est extraordinaire, je découvre tous les jours à quel point cette *ligne claire* continue à vivre, avec ou sans le support du musée. Comme vous le dites très bien, que ce soit à l'occasion des attentats⁷² ou, fort heureusement, de bien d'autres faits d'actualité, vous constaterez que c'est souvent *Tintin* qui va être sollicité. Pourquoi lui et pas un autre héros de bande dessinée ? Pourquoi pas *Astérix*, *Lucky Luke* ou *Corto Maltese* ? En réalité, le phénomène a été depuis longtemps expliqué dans des tas d'ouvrages : on peut évoquer quelque chose d'identitaire, une identification, même à un niveau mondial, à ce petit personnage de BD et à tout son univers. Voilà qui dépasse de loin le fait d'aller admirer des planches originales encadrées ! Une chose est sûre : le travail d'Hergé peut plaire à tous les publics, pour toutes sortes de raisons différentes. Il existe de nombreux niveaux de lecture et les séries qu'il a imaginées recourent de nombreux centres d'intérêt. Bien sûr, certains s'en fichent complètement de savoir qui était George Remi. Ces derniers ne veulent rien connaître sur le reste de sa production, ni sur l'homme de manière générale. Ils sont branchés uniquement *Tintin* et se sont « spécialisés » dans la collection des objets contemporains, conçus après la disparition du dessinateur (plateau, verre, montre, figurines, papeterie, jeux de société, etc.). D'autres, souvent les plus fortunés et les plus connaisseurs, ne

⁷² Lors des attentats terroristes en Belgique en 2015, certains hommages populaires ont été faits de manière spontanée avec des dessins des personnages de *Tintin*.

collectionnent que les documents originaux, et ainsi de suite. Il existe une multitude d'amateurs et de collectionneurs, de passionnés de Tintin et d'Hergé, à la fois très proches par le sujet et très éloignés par la démarche. Les courants de diffusion, d'information, les relais sont très variés et le musée n'est qu'un instrument de « propagande » de l'œuvre parmi d'autres. Cette approche multidirectionnelle est plutôt une caractéristique de la bande dessinée, quoiqu'on le retrouve aussi dans l'exploitation « marketing » de certains peintres célèbres, comme René Magritte, par exemple. Un autre grand Belge dont on retrouve les peintures reproduites sur toutes sortes de supports, parfois bien indignes de cet artiste ! Globalement la bande dessinée a depuis très longtemps développé des séries d'objets, de reproductions à l'effigie des personnages. Ces produits dérivés ont donc généré une sorte de vie multiforme, multi-public et multi-usage. Il y a évidemment le niveau « haut de gamme » qui achète des originaux d'Hergé à 2 millions d'euros. D'où le fait de la difficulté de circonscrire la notion de la bande dessinée, de la définir vraiment. C'est à la fois l'objet et le contenu.

Aspect expositionnel

Question 4. *L'exposition étant un acte de communication, qui donne à voir, à comprendre et à expérimenter un contenu, pourriez-vous nous parler des problématiques soulevées par l'exposition de la bande dessinée d'Hergé ? Quelles étaient les grandes ambitions, les grandes idées, au moment de concevoir ce projet du musée Hergé, envers la bande dessinée ? Avec le temps, cela a-t-il évolué ?*

Dominique Maricq. D'abord il y a la question de l'état des originaux, souvent altéré : l'aquarelle, la gouache, certains types de crayons, le papier lui-même, tout cela souffre avec le temps et même restaurés, ces originaux restent fragiles, surtout si on prolonge leur présence dans les salles du musée. Le problème n'est donc pas en liaison avec les expositions temporaires. Par leur brièveté, ce ne sont pas ces événements qui vont faire souffrir les originaux. Pour les expositions permanentes, il faut donc prévoir un système de rotation des œuvres, tout en tenant compte de la cohérence et de la pertinence des choix

effectués. Il faut garder pour chaque salle son identité propre.

Quand il s'agit de documents comme les magazines, les revues et les journaux anciens, le problème est accru, parce que les composantes propres au papier utilisé supposent des risques accrus de détérioration. Mais nous avons deux restauratrices remarquables qui font de véritables miracles ! Une chose est sûre : quand on expose quelque chose, le travail de restauration est passé par là... Grâce à nos échanges avec d'autres institutions, de grands musées de par le monde, notamment le Musée de la Civilisation (Québec), le Grand Palais (Paris), le Centre Pompidou, le National Maritime Museum Greenwich de Londres ou bien d'autres endroits culturels de renom, nous avons progressivement appris notre métier. Par exemple, à l'imitation d'un autre grand musée anglais, on a mis au point des systèmes de cartels et d'enveloppes sophistiquées qui font en sorte que les planches originales ne subissent plus jamais de manipulation directe et qu'ils sont en quelque sorte présentés « clé sur porte » pour toute nouvelle exposition ou prêt éventuel.

Vu les demandes pour des expositions temporaires et l'existence du musée Hergé, tout ce qui concerne justement la manipulation d'originaux a été repensé, professionnalisé.

Et, ça, c'est d'autant plus important quand on prête des objets ou des documents à l'extérieur. Suite au contact régulier avec d'autres salles de musées et leurs particularités propres et à la lumière des événements successifs, des expériences diverses et des situations nouvelles, nous avons développé une expertise dont nous ne sommes pas peu fiers.

Question 5. *Dans ma recherche, la bande dessinée est considérée comme porteuse d'un contenu discursif, autrement dit un discours (fictionnel, historique, biographique, littéraire...) qu'il faut activer par la lecture. Pourriez-vous nous dire si cet aspect, le besoin de lire la bande dessinée pour accéder au contenu narratif, faisait partie des problématiques soulevées dans le projet muséal, et pourquoi ?*

Dominique Maricq. À l'époque, je n'étais pas directement dans le comité qui est à la base de la création du musée, mais j'ai par contre été le rédacteur attitré des textes du premier catalogue du musée Hergé. Par ailleurs, si le musée est ouvert depuis 2009, il ne faut pas oublier que la première déclaration publique le concernant s'est faite en 2001. Durant 7 ans, j'ai assisté en témoin privilégié, vu ma fonction, au va-et-vient des personnalités qui faisaient partie du groupe de travail « Musée Hergé ». J'étais donc bien au courant de l'état d'avancement du projet, de ses difficultés, de ses spécificités, des obstacles rencontrés tout au long du processus d'élaboration. Se réunissaient donc régulièrement des scénographes, des représentants de l'architecte principal (Christian de Portzamparc) et également des spécialistes de la communication liée à la bande dessinée, notamment Thierry Groensteen, des graphistes et bien sûr, des spécialistes de l'œuvre d'Hergé. Je dirais que la réussite de ce musée, outre son architecture, c'est le fait qu'absolument aucun détail n'a été laissé au hasard. Soyons clair, une planche originale de bande dessinée, ce n'est pas très attractif de premier abord, sauf si l'on s'approche de son cadre... À l'inverse d'une peinture, et dans ce cas, que l'œuvre soit de petite ou de grande dimension, peu importe. Il a donc fallu faire œuvre de pédagogie : les planches originales sont présentées à l'aide d'une scénographie appropriée à chaque salle, et chaque salle est identifiée grâce à une sorte de « carte d'identité » dont j'ai rédigé le texte. De plus, des légendes scientifiques accompagnent chaque dessin et un audioguide est proposé à l'entrée, avec plusieurs versions, en fonction de l'âge du visiteur. Cet audioguide est suffisamment complet pour le grand public. Il y a aussi un lieu à ne pas rater quand on se rend au musée Hergé, avec un appareil critique très développé, à portée de main des visiteurs, en l'occurrence la librairie du musée. On y trouve un nombre important d'ouvrages sur Hergé et son œuvre. Il y a tous ces livres et, bien entendu, tout ce que l'on

trouve sur Internet. Par ailleurs, on est occupé à développer des applications qui permettront d'exploiter certaines cases, certaines planches, pour en dire toute une série de choses, sur le contexte, l'actualité, les recherches documentaires d'Hergé.

Aspect public

Question 6. *Les aventures de Tintin ciblent en théorie un très large public, de 7 à 77 ans. Qu'en est-il du musée Hergé ? À qui s'adresse-t-il, finalement, et pourquoi ? Savez-vous ou pensez-vous que le musée Hergé parvient à fédérer un public non habitué des espaces muséaux, spécifiquement grâce à la popularité de l'œuvre d'Hergé et de son aspect bédéique ?*

Dominique Maricq. Le musée s'adresse effectivement à une pluralité de publics. Le but n'était pas d'en faire un musée uniquement dédié à quelques tintinophiles, même s'ils sont très nombreux. Il y a partout, comme disait Marguerite Duras, « une internationale Tintin », que ce soit en Suède, en Italie, en Espagne, en Asie, au Canada. Ces passionnés connaissent l'œuvre. Mais à côté d'eux, il y a tous les autres et je crois, effectivement, de par l'architecture du musée et de par la magie de *Tintin*, que beaucoup y viennent pour le prétexte de base, c'est-à-dire *Tintin*, et ensuite seulement ils découvrent le reste. Encore une fois, le but c'était ça, que les gens découvrent Hergé et pas uniquement en tant que créateur de *Tintin*, il fallait qu'ils comprennent qu'Hergé ce fut aussi un illustrateur, un très grand dessinateur, bien au-delà de l'univers de la bande dessinée et qu'il aurait pu faire une carrière plus qu'honorable dans bien d'autres domaines artistiques. Je pense que le musée parvient également à fédérer un public qui n'est pas forcément habitué aux espaces muséaux, notamment par la popularité de *Tintin*. Dernièrement on a quelque peu négligé les expositions temporaires, notamment pour valoriser un contenu qui voyage à travers le monde. Comme l'équipe professionnelle n'est pas très nombreuse, ce sont des choix à faire. Je dirais que les expositions thématiques ont parfois attiré un public plus pointu parce qu'elles étaient liées à des sujets et des problématiques bien spécifiques. Mais de manière générale, ce musée a été conçu, pensé, pour le public en général et je crois que,

à ce niveau-là, c'est une réussite. Quand on voit les statistiques de l'accueil, on a des gens qui viennent de partout et on a vraiment de tous les publics. La magie d'Hergé et de *Tintin*, et ça ne marche pas avec n'importe quelle bande dessinée, c'est que tout le monde est plus ou moins lié à cet univers : l'enfant qui ne connaît pas très bien le sujet a un grand-père qui pourrait lui expliquer. On a donc un lien intergénérationnel qui fait la différence. Évidemment, les canaux pour ramener les gens au musée ou les motivations ne sont pas les mêmes. Mes propres petits enfants sont sensibles au personnage de Milou, mais par ce *prétexte* de personnage, ils parviennent à rentrer dans l'histoire et à accéder à autre chose. Et ça, c'est la grande magie d'Hergé aussi, il y a des niveaux de lecture très différents. Le musée est en quelque sorte la preuve vivante que cette œuvre peut s'adresser au commun des mortels, mais aussi, ça a été prouvé maintes fois, à des psychanalystes, à des linguistes, à des critiques d'art, des écrivains, des hommes politiques, des universitaires, toutes professions parfois très savantes, mais qui y trouvent aussi leur compte. J'ai fait pas mal de conférences devant des publics spécialisés : ça va d'un congrès de cardiologues à un congrès mondial de psychanalyse. Vous avez toujours là des gens, et c'est aussi le miracle, bardés de diplômes, des intelligences supérieures, et qui, face à cet univers, redeviennent des petits garçons et des petites filles. On a donc une œuvre bien vivante, malgré le fait paradoxal qu'Hergé est mort en 1983 et que le dernier album de *Tintin* remonte à 1976 : il n'y a effectivement plus eu de nouveaux albums depuis... Cela dit, on parle d'art, mais ne perdons pas de vue que c'est d'abord et avant tout une bande dessinée, des pages imprimées en couleurs et destinées aux enfants et aux adolescents. Et voilà qu'en 2018, des gens comme vous se posent encore et encore des questions au sujet de cette œuvre finie. Mais quelque part, grâce à toutes sortes de prolongations, aussi diverses qu'étonnantes, elle continue d'être vivante et dynamique.

Question 7. *Dans ma recherche, je parle d'un troisième aspect de la bande dessinée qui s'additionne à ses aspects esthétique et discursif, c'est l'aspect médiatique. Vous avez une institution dont le mandat et les missions tournent autour de la figure d'Hergé et,*

notamment de son patrimoine bédéique, mais avez-vous déjà envisagé de produire une exposition, une recherche ou une stratégie éducative avec la bande dessinée, mais pour parler d'un sujet qui ne se limite pas au médium bédéique.

Dominique Maricq. Il y a plusieurs façons de répondre à ça. Ne perdons pas de vue quelque chose de très important : ce musée est sorti de terre en 2009, beaucoup de musées ont derrière eux une longue expérience de pratique, de remise en question, d'adaptation au temps. Ici, mine de rien, il a fallu essayer les plâtres et former des équipes en très peu de temps. Encore aujourd'hui, au moment où je vous parle, il manque encore, au sein du musée même, des gens qui connaissent bien l'œuvre. Les choses évoluent, mais il faut être patient... Quelque part, on partait de zéro et il fallait faire vivre immédiatement ce musée. Forcément, des erreurs ont été commises, notamment dans les stratégies de communication. Pour en revenir à votre question, il y a eu une période avec des expositions temporaires qui se suivaient de près. Des moments de grand bonheur, je repense notamment à un superbe événement sur le lien entre les albums *L'Oreille cassée*, *Les 7 Boules de cristal*, *Le Temple du Soleil* et les civilisations précolombiennes⁷³. Ce qui est toujours très judicieux, on peut faire ça avec l'art traditionnel aussi, c'est qu'à partir d'un quelconque tableau, d'un récit, d'une planche, on extrapole et, par exemple, si on reprend le cas de l'épisode de *L'Oreille cassée*, on évoque alors les grandes expéditions des années 1930. Nous voilà embarqués dans un parcours fabuleux qui débouche sur l'ethnographie, l'histoire d'un continent et les rapports qu'Hergé entretenait avec le sacré et le mystérieux. Ce sont alors des expositions un peu pointues, mais qui permettent aussi au grand public de découvrir bien des univers. Hergé aborde tout, je le vérifie encore sans arrêt. Il y a beaucoup de matières qui permettent d'être pédagogue et de faire de la didactique. Néanmoins, pour l'instant, il n'y a pas de projet très ambitieux. Mais attention, parallèlement à nos activités en Belgique, nous ne cessons de mettre sur pied des événements à l'étranger dans le but de mieux faire connaître Hergé ailleurs que dans notre

⁷³ L'exposition *Au Pérou avec Tintin* au Musée de la civilisation de Québec réunissait les collections des Musées royaux d'Art et d'Histoire de Belgique et de la Fondation Hergé, en 2006 (Prescott, 2007).

petit pays : Londres, Paris, Québec, Chicoutimi, Lausanne, Leucate, Toulouse, Hong-Kong, Odense, bientôt le Portugal et la Corée du Sud... On ne sait être partout à la fois et mener de front des expos en Belgique et dans le monde ! Le musée présente prioritairement ses collections. En parallèle, beaucoup d'événements temporaires, organisés par des sociétés, des *events*, avec un public ciblé : notaires, avocats, scientifiques, hommes d'affaires, institutions diverses, fêtes privées. C'est très important pour nous de se faire connaître dans toutes sortes de milieux. N'oublions pas que nous sommes à Louvain-la-Neuve⁷⁴, il y a eu récemment un congrès mondial de Tintinologie qui s'est tenu au musée et qui a vraiment eu beaucoup de succès. Je crois qu'il fallait digérer l'ouverture du musée, tous les nouveaux défis liés à la rotation des œuvres et à la formation des équipes, l'organisation d'une série d'expositions temporaires qui ont eu pas mal de succès et puis, maintenant, on entre dans une phase de questionnement. Je dirais qu'à la limite, le musée se suffit à lui-même. On pourrait imaginer, mais ce n'est pas le cas, qu'on soit très paresseux et qu'il n'y ait pas nécessairement de nouveautés à retentissement médiatique. Je pense que le musée tournerait quand même. Mais vous avez toutefois raison, je crois que notre institution doit se remettre en question sans arrêt, surtout un monde aussi changeant que le nôtre. Il y a tellement d'incitants de tous ordres dans le domaine de la culture; on rivalise avec des tas de nouvelles expressions artistiques, pour la plupart en liaison directe avec les technologies nouvelles. La notion même de musée évolue et si l'on réfléchit bien, pourquoi présenter des originaux de bande dessinée dans un tel lieu ? Ce n'est en aucun cas leur vocation première. Je crois qu'Hergé aurait été lui-même très étonné de constater qu'on y expose même des planches crayonnées, ce que lui appelait d'ailleurs des *brouillons de travail*.

⁷⁴ Louvain-la-Neuve, ville universitaire.

2 Jean Auquier

Lieu : Centre belge de bande dessinée, Bruxelles

Date : 25 avril 2018 à 10 h

Aspect institutionnel

Question 1. *Concernant l'institution, son nom la détermine comme un centre, un centre national, dédié à la bande dessinée. Pourriez-vous nous parler de ce choix fait en 1989 et, notamment, de l'absence du mot musée ? Est-ce que le mot « centre » pourrait s'apparenter à l'idée d'un centre d'art ou d'un centre d'interprétation ?*

Jean Auquier. En réalité, on récupère depuis 2014 le mot musée. Mon message, au moment des 25 ans du centre, donc en 2014, était de dire : si un visiteur demande, dans un taxi, le « centre belge de la BD », on saura peut-être lui dire, mais s'il demande « le musée de la BD », il viendra sûrement. En fait, on s'est réapproprié le nom commun du centre. Attention, aujourd'hui, la raison sociale c'est toujours bien « centre belge de la bande dessinée », mais, comme je tiens généralement à l'expliquer, le mot musée regroupe les activités culturelles du centre, tout simplement. Et donc l'un et l'autre sont aujourd'hui valables. D'ailleurs les cartes d'affaires stipulent aujourd'hui les deux choses et le logo le souligne également. Alors, pourquoi ne s'appelait-il pas comme ça avant ? L'A.S.B.L., donc l'association sans but lucratif, est née en 1984 et s'appelait « centre de la bande dessinée belge ». Cela a duré un an. Les premiers initiateurs de cette association, où il y a des auteurs de bandes dessinées, des gens qui veulent sauver ce bâtiment Horta⁷⁵, des amis de la bande dessinée, tous des particuliers, des auteurs et des proches d'Hergé, se disent que « centre de la bande dessinée belge », c'est quelque chose qui ferme alors que « centre belge de la bande dessinée » c'est beaucoup plus intéressant. C'est finalement

⁷⁵ Bâtiment dans lequel se situe aujourd'hui le CBBD.

notre regard, notre expertise, sur le monde de la bande dessinée qui est en jeu et, plutôt que de se refermer sur soi-même, on s'ouvre complètement. Pourquoi donc Bruxelles est-elle toujours un moteur de dynamisme, de création, de flair pour savoir ce qui va marcher en bande dessinée ? Voilà pourquoi l'A.S.B.L. s'est appelée, à ce moment-là, « centre belge de la bande dessinée ».

Alors pourquoi directement, quand on a ouvert nos portes en 1989, n'a-t-on pas appelé ça musée ? Pour une raison qui va faire sourire, mais qui est réelle : le message officiel, que j'ai porté depuis ce moment-là parce que je venais de la presse écrite et on m'a engagé d'abord pour faire de la communication, c'était de dire « nous sommes le centre de la bande dessinée ». C'est ici, non pas qu'on coordonne les choses, mais c'est ici qu'on a réponse à tout. En fait, ce que je savais à ce moment-là, c'était ce que je rêvais que soit un jour un musée moderne. Et donc, en 1989, n'ayant pas de moyens financiers extraordinaires, bien au contraire, le premier réflexe que j'avais entrepris dans l'équipe du centre était de dire « oui » à tout ce qu'on nous demandait : « oui » pour un conseil, « oui » pour un renseignement, « oui » pour une information. C'est d'ailleurs arrivé très vite, le cabinet de Jack Lang⁷⁶, à Paris, deux ans après, nous téléphone pour qu'on lui donne l'adresse d'Uderzo à Paris. Vertige ! On se dit qu'on a gagné ! Mais en même temps, peu de temps après, le bureau du tourisme belge à Paris me téléphone et me dit « Jean, on a Europe 1 qui veut faire un sujet sur Bruxelles dimanche matin, on n'a personne pour répondre à une question sur la taille de Manneken Pis ». Ce n'est pas mon boulot ! Mais je sais pourquoi on me le demande, c'est parce qu'il n'y a personne qui est prêt à répondre un dimanche matin. Donc 9 h 15, je suis chez moi, j'attends le coup de téléphone. Et bien évidemment, je me présente « Jean Auquier, du centre belge de la bande dessinée » et on me demande « Au centre belge de la bande dessinée, ça va comment ? » et je réponds « Très bien merci ! ». Donc, on était gagnant sur toute la ligne. On se voulait être une

⁷⁶ Jack Lang fut ministre de la Culture, de la Communication, des grands Travaux et du Bicentenaire entre 1988 et 1991, puis ministre de la Culture et de la Communication et porte-parole du gouvernement entre 1991 et 1992, sous la présidence de François Mitterrand (ministère de la Culture, 2013).

entreprise ressource, ce qu'on a toujours tâché de faire, d'être une plaque tournante de l'information. En cela on est un centre. Maintenant, la vraie raison pour laquelle on n'a pas été, dès le début, ce musée de la bande dessinée, c'est pour des raisons propres à la situation économique de la Belgique, des régions et des communautés. C'est qu'un musée, dans l'esprit des législateurs et des administrations publiques, c'est une entreprise culturelle qui dépend des communautés linguistiques, même si c'est une A.S.B.L. privée comme la nôtre. Donc, pas de numéro de TVA et on ne peut pas se faire rembourser. Nous autres, ça ne nous intéressait pas, parce que dans notre plan d'affaires, on rêvait en 1989 d'avoir un tiers de moyens publics, un tiers de moyens propres et un tiers de *sponsoring*. C'est une plaisanterie, déjà en 1989, mais avec les années qui passent c'est encore bien pire. Premièrement sur la participation publique : le fait que les premiers initiateurs aient voulu s'appeler « belge », on peut dire au revoir à la plupart des aides publiques puisque, effectivement, depuis 1980 la culture n'est pas fédérale en Belgique, elle est communautaire. Donc, qui dit flamand, ne dit pas francophone, encore moins wallons ou bruxellois, donc on se ferme toutes ces portes. Ils participent tous, mais à des niveaux différents à chaque fois. Les premiers à nous avoir aidés en 1988 c'est la communauté française, 1 million et demi de francs belges (48 000 euros indexés), les Flamands de Bruxelles c'est 20 000 euros et ça n'a pas changé depuis le début non plus. Épisodiquement, depuis quelques années, la Région de Bruxelles-Capitale nous aide, nous soutient, sur les grandes expositions temporaires, à concurrence de 140 000 euros. Ça, c'est pas mal, on est content évidemment. Mais tout ça ensemble ne représente pas 10% des moyens du centre. Tout le reste, on le trouve tout seul. Le *sponsoring*, il n'existe pas. C'est la différence entre un événement comme le concours Reine Élisabeth ou un match de football. On n'est pas un événement, on est ouvert tout le temps, donc on ne sait pas monnayer une présence permanente comme on le fait pour un match de foot. Donc on a de temps en temps des contributions, mais c'est en échange d'un certain nombre de choses. Plus de 70% de nos moyens, ce sont les visiteurs. En l'occurrence, les temps ont changé. En 2008, le CBBBD avait 19 ans et a manqué de passer à la trappe à cause d'épineux problèmes de gestion liés à mon prédécesseur. On s'est retrouvé avec une dette colossale,

qu'on a négociée et qui a été rabotée. En échange de quoi, on passait d'un statut où on déduisait 100% de la TVA à un statut où la TVA n'était plus remboursée. Donc ça coûte cher et ça nous coûte toujours. Aujourd'hui, sur les locations, les sous-locations, on a un petit bénéfice qu'on récupère, mais reste que la TVA est une très grosse dépense, dans une certaine logique des choses. À partir de ce moment-là, autant revenir à notre vraie vocation qui est, de toute façon, de s'appeler « musée ».

Alors centre d'art, c'est un grand mot, je comprends, mais pour moi ça reste inclus dans les fonctions d'un musée. Pour moi, un musée doit encourager la création. Dans notre statut il n'est pas marqué qu'on encourage la création, mais il est stipulé qu'on fait la promotion de la bande dessinée et de son image (« et de son image », c'est moi qui rajoute). C'est la phrase de Jean Van Hamme lorsqu'il était président du Centre, il m'avait dit « mais en réalité ce n'est pas la promotion de la bande dessinée qu'il faudrait dire, mais la promotion de l'image de la bande dessinée ». En fait, c'est du langage et de la création artistique tout ça. En fonction des moyens, on encourage un certain nombre de démarches, y compris au niveau de la conservation, on y reviendra. Ce sont des projets qui ne nous appartiennent pas, mais dans lesquels on va mettre un peu de sous parce que ça vaut la peine. Bon, ça vaut parfois la peine en termes d'image pour nous-mêmes, d'encourager tel monde associatif à faire un truc, mais reste que pour moi, ce centre va encourager la création de certaines choses. On va aussi financer des œuvres parce qu'on en a besoin : quand on a une exposition, ça nous arrive de demander à tel ou tel créateur de travailler pour nous et, donc, on les fait vivre, dans leur métier. Nos ateliers d'animation sont animés par des auteurs de bande dessinée professionnels, des jeunes qui n'ont parfois pas encore publié, mais qui restent à l'affût. À la bibliothèque, le responsable, Gregory Shaw, a fait un album formidable à Paris, *Traveling Square District*⁷⁷. On les fait vivre aussi comme ça. Ce ne sont pas des pleins-temps généralement parce qu'ils ont envie de créer à côté, mais c'est notre manière à nous d'agir. Parfois, ils sont même au sein des visites guidées,

⁷⁷ *Traveling Square District* publié aux éditions Sarbacane, 2010, 144p.

mais les auteurs de BD ne sont généralement pas des bavards.

Quant à centre d'interprétation, je trouve qu'un musée aujourd'hui qui n'est pas un centre d'interprétation ne fait pas son boulot, point. Je comprends que ce sont des musées qui ont encore à leur tête un conservateur, qui dit bien sûr ce que ça veut dire « je conserve et j'attends que vous veniez voir ce qui m'intéresse, moi ». Je déteste ce point de vue. Je trouve que le travail d'interprétation se trouve dans les tâches d'un musée. Pour moi, un musée moderne, c'est un musée de la Civilisation. Même si au départ, ça valorise un patrimoine qui a trois siècles, ça reste un musée de la civilisation.

Question 2. *Le Centre est ouvert depuis 1989, il va bientôt fêter ses 30 ans. Pourriez-vous me dire dans quelles mesures, avec le temps, l'institution a-t-elle eu des répercussions sur la reconnaissance du patrimoine bédéique et sur la création contemporaine ?*

Jean Auquier. L'impact et l'intérêt sur le patrimoine sont à une échelle complètement internationale. Il y a à la fois des expositions permanentes au musée et des expositions temporaires. Dans une série d'expositions temporaires, on essaye de valoriser différentes choses. D'abord, on essaye de valoriser le patrimoine et par patrimoine on entend « traditionnel », ce qui est passé. Mais on va aussi tâcher d'encourager la création contemporaine, sur le temps d'une année et ça peut prendre différente forme. Là en l'occurrence, dans l'exposition *La nouvelle BD flamande*, c'est une exposition collective d'auteurs qui ne se ressemblent pas du tout. D'ailleurs certains d'entre eux ne nous aimaient pas du tout, trop jeunes, et ils ont nécessairement une sorte de révolte face à l'institution, c'est normal. C'est comme dans l'édition, il y a des auteurs de bandes dessinées qui ont craché sur des éditeurs comme Dargaud et Casterman jusqu'au moment évidemment où on les a engagés à faire un album chez Casterman ou chez Dargaud. Et là, subitement, ce sont les autres qui ont craché sur eux parce que ce sont des vendus. Et donc voilà, on encourage la création que ce soit dans les expositions importantes ou dans la galerie qui a été développée à la fin de l'année 2007 pour deux raisons : montrer encore plus la création d'aujourd'hui et pour rajeunir l'image du centre. Les quatre grandes

expositions temporaires que l'on fait dans l'année et qui durent chacune 5-6 mois, ce sont des expositions « porte-avion ». Elles sont fixées des années en avance ! On sait déjà qu'on va faire en 2019 Griffio et qu'on va faire un français qui s'appelle Emmanuel Lepage, on le sait, c'est bloqué. C'est un porte-avion, ça prend beaucoup de temps. Donc on se coupe toujours de ce qui sort et qui est intéressant. Là par exemple, on termine, cette semaine, dans la galerie, une exposition de Philippe Aymond, auteur de la série *Lady S*⁷⁸. Chose extraordinaire, on ignorait totalement qu'il avait fait de la couleur directe et qu'il avait fait le portrait de Pierre Christin, scénariste de plus de 80 ans (auteur *Valerian*⁷⁹). À la galerie, à chaque fois, le responsable des expositions, dont c'est le coup de cœur, explique en quelque mot cet album dans un petit texte situé à l'entrée. C'est toujours une œuvre publiée, même un 64 pages, même un fascicule. On le fait parce qu'on veut vraiment accueillir toute la palette de la création contemporaine et parfois on a des auteurs étrangers, non francophones ou néerlandophones, comme un danois par exemple. L'important est que le visiteur doit toujours avoir accès à la bande dessinée. Un jour, les Tchèques ont voulu faire une exposition chez nous parce qu'ils étudient la BD à Pilsen et nous on a répondu « Très bien, mais alors vous publiez quelque chose ! ». Ils ont fait une brochure épaisse de pratiquement cent pages et ils la distribuaient gratuitement à l'entrée. Ainsi, ceux qui avaient lu le texte à l'entrée de la galerie en demandaient un exemplaire et partaient. Donc ça, pour moi, c'est un principe de base. Une bande dessinée, ce n'est pas un original, c'est une œuvre. Est-elle publiée ou pas, c'est à discuter, mais c'est une œuvre. C'est un ensemble de cases qui forme un récit et qui fait quand même qu'on laisse au visiteur le souci d'imaginer le mouvement, le son et les odeurs. Tout ça, c'est juste le talent de l'auteur qui vous donne quelques éléments.

⁷⁸ *Lady S*. est une série de bandes dessinées publiée aux éditions Dupuis, dessinée par Philippe Aymont et coscénarisée par Philippe Aymond et Jean Van Hamme (Les Éditions Dupuis, 2017).

⁷⁹ *Valerian* est une série de bandes dessinées publiées aux éditions Dargaud, dessinées par J.-C. Mézières et scénarisées par Pierre Christin (Pierre Christin, s. d.).

Aspect expositionnel

Question 3. *Dans ma recherche, je considère la bande dessinée comme porteuse d'un contenu discursif, autrement dit un discours (fictionnel, historique, biographique, littéraire...) qu'il faut activer par la lecture. Pourriez-vous me dire si cet aspect, le besoin de lire la bande dessinée pour accéder au contenu narratif, faisait partie des problématiques soulevées dans le projet muséal, et pourquoi ?*

Jean Auquier. Sur la bande dessinée chinoise⁸⁰, c'est le tarif minimum : on montre à plusieurs endroits que ce sont des publications. Mais c'est le tarif minimum parce que la lecture des albums en chinois a plus de mal auprès du public. Concernant la jeune BD flamande⁸¹, ça se termine, et c'est formidable, par une grande table de lecture où vous avez des adolescents qui se jettent sur les bouquins alors que, d'ordinaire, jamais de leur vie ils ne vont ouvrir un album de BD d'un talentueux auteur flamand qui ne s'adresse pas à eux normalement. Ils se précipitent tous dessus. On le voit chaque fois qu'on fait cette table de lecture et on le fait quasiment chaque fois. On essaye autant que possible d'avoir ce moment-là. C'est primordial, ça reste un aboutissement. De nouveau, une exposition temporaire, ce n'est pas que des planches originales, on peut très bien remplacer des planches par autre chose. C'est un des axes de mon papier sur les 25 ans du centre : qu'est-ce qu'on va faire pour tous ces auteurs qui travaillent aujourd'hui sur un ordinateur ? Yslaire⁸² a sa tablette graphique dans notre exposition permanente sur l'art de la BD. Quand vous voyez qu'il dessine *Sambre* uniquement à la tablette graphique, vous vous dites que ce n'est pas possible qu'on fasse ça avec un ordinateur ! Mais oui, lui, il le fait.

⁸⁰ « Panorama de la BD chinoise – Des images enchaînées venues d'ailleurs » est une exposition temporaire du CBBB accessible entre le 13 février 2018 et le 9 septembre 2018 (Centre Belge de la Bande Dessinée, 2018).

⁸¹ « La nouvelle BD flamande » est une exposition temporaire du CBBB accessible entre le 19 septembre 2017 et le 3 juin 2018 (Centre Belge de la Bande Dessinée, 2017).

⁸² Bernard Yslaire est un auteur de bande dessinée à l'origine, notamment, de la série *Sambre*, publiée aux éditions Glénat (Yslaire, s. d.).

Donc aujourd'hui, on serait des fétichistes d'attendre d'avoir des planches originales pour les exposer et on serait un vieux musée.

Question 4. *Les albums de bandes dessinées sont des objets d'éditions qui touchent un public particulièrement large, à travers les générations et à travers les frontières, souvent dans de nombreuses langues. À l'inverse de nombreux artefacts exposés dans les musées, ces albums destinés à la diffusion en masse ne sont pas uniques et sont l'expression de l'industrie éditoriale, voire de l'industrie culturelle. Comment sont-ils traités, ces albums, dans les actions de préservation, de collectionnement et d'exposition au sein du CBBB ?*

Jean Auquier. Ça me rappelle Schuiten⁸³. Son discours, mais qui est devenu un vieux discours et ça ne lui plairait pas de l'entendre, mais c'est la réalité et même son scénariste, Benoit Peeters, a évolué sur le sujet, a été à une époque : « Vous ne pouvez exposer que des originaux, c'est un musée ! ». Mais c'est quoi l'original d'une bande dessinée ? C'est l'album ! J'ai un musée de la bande dessinée chez moi, il est dans ma bibliothèque, c'est moi qui fais la bande-son, qui fait le mouvement, qui fait le film. Ce n'est personne d'autre. Giardino⁸⁴, un jour, m'en parlait comme ça. On était à l'ouverture du nouveau bâtiment de chez Glenat à Grenoble et Giardino me disait : « Vous avez raison, la bande-son, c'est le lecteur qui la fait ». Je lui expliquais que quand je faisais des conférences sur la BD, j'avais pris une page bien précise de *Jonas Fink*⁸⁵ qui épie sa maman dans un brouillard urbain. Il n'y a pas un mot échangé, mais on comprend tout. On voit Prague et le brouillard, l'atmosphère humide et on a l'impression de tout entendre et de deviner. Ça, c'est l'album qui le permet, ce n'est pas une planche ! La planche n'est que le travail du dessinateur, aussi formidable soit-elle, et encore, les bons scénaristes qui ont pensé qui

⁸³ François Schuiten, bédéiste belge (Magneron, 2018e).

⁸⁴ Vittorio Giardino, bédéiste italien (Magneron, 2018b).

⁸⁵ *Jonas Fink* est une série de bandes dessinées créées par Vittorio Giardino aux éditions Casterman (Magneron, 2018c).

devaient pouvoir vivre et s'acheter une maison ou placer des sous pour leurs enfants, ont négocié des volumes de planches avec les dessinateurs. Ça génère même parfois des conflits entre eux. Les auteurs de *Thorgal*⁸⁶, Rosinski et Van Hamme, s'entendent comme il faut s'entendre en public, mais quand Jean Van Hamme s'est rendu compte qu'on lui refilait les planches qu'on avait plus difficiles à vendre, il n'a pas aimé. Et Gregor Rosinski de dire qu'il n'avait pas passé de contrat avec Jean Van Hamme. En réalité, oui. Sinon il n'y a plus de scénario. Depuis, Jean Van Hamme a remis sa série à d'autres, et ainsi de suite, prenant son petit pourcentage et Rosinski fait les couvertures des albums qui suivent. Ce n'est plus lui qui les dessine non plus. Mais en attendant, le statut de la planche originale fait que oui, effectivement, c'est précieux, y compris de l'auteur inconnu. Mais ça, on entre dans un autre débat encore.

Alors, concernant le collectionnement des albums, la bibliothèque du centre a commencé à fonctionner trois ans avant l'ouverture du centre. On a commencé à solliciter auprès des éditeurs, je dirais limitrophes pour commencer (le marché francophone et néerlandophone), un double service presse de tout ce qu'ils produisent. Ça, on l'a eu, mais aujourd'hui ce n'est plus qu'un simple service presse parce qu'on l'a souhaité d'abord nous-mêmes. Ce double service presse servait dans un premier temps à archiver un exemplaire et à mettre en consultation un autre dans la bibliothèque d'étude et, le cas échéant, dans la salle de lecture « tout public ». Ça, évidemment, on a pu le faire un certain nombre d'années, mais, depuis 1989, depuis l'ouverture du Centre, le monde de la BD a évolué et nous aussi. Sauf que le bâtiment, lui, n'a pas évolué. Donc en 1989, il y avait moins de 500 bouquins qui sortaient chaque année, en français. Aujourd'hui, tous titres confondus, il y en a plus de 5000. Donc c'est impossible de suivre. À plusieurs reprises dans l'histoire du centre, on a d'abord décidé de recentrer un peu les choses sur certains sujets spécialisés. On a ouvert un espace restreint au public dans un espace proche du

⁸⁶ *Thorgal* est une série de bandes dessinées dessinée par Grzegorz Rosinski et scénarisée par Jean Van Hamme (Magneron, 2018f)

centre qu'on a appelé, en 2008, quand je suis entré en fonction comme directeur général, le « conservatoire ». Jusque-là, la bibliothèque d'étude s'appelait « bibliothèque d'étude » et on n'avait jamais prétendu conserver. Lorsqu'on nous demandait « est-ce vous avez un exemplaire de l'album original de *Tintin au Pays des Soviets*⁸⁷ ? », on répondait immédiatement : « Ah non ! Mais pourquoi voulez-vous qu'on ait un exemplaire original qui coûte un pognon fou, alors qu'avec ce budget on pourrait avoir mille autres albums qu'on cherche à avoir ? ». On avait plutôt une copie, tout à fait valable, de *Tintin au pays des Soviets*. Ça, c'était le discours à ce moment-là qui correspondait à ce moment-là. Mais les choses ont évolué et on s'en est rendu compte très vite. Par exemple, un album que vous avez reçu en service de presse en 1990 ou 1992 comme le premier album de *Largo Winch*⁸⁸ ou de *XIII*⁸⁹ qui ont été tirés en 8000 exemplaire, nous, on l'a eu et on l'a gardé. Du coup, en termes d'assurance, quelques années après quand on réédite sans arrêt ces albums, la première édition vaut 250 euros, 300 euros ! Les bibliothécaires de l'époque et le responsable de la documentation avaient fait tout un calcul pour savoir quelle partie de la bibliothèque allait prendre de la valeur en termes de patrimoine. On s'est rendu compte très vite qu'il fallait préserver ça et on en est arrivé à l'idée du conservatoire. Ce conservatoire a également permis à des auteurs comme Jean Van Hamme, par exemple, de nous dire lorsqu'il déménage : « Jean, j'ai un problème de place. J'ai fait le tri, il y a 800 albums, une dizaine de caisses, je voulais absolument les garder, mais je ne peux pas. Qu'est-ce que vous en feriez ? » et nous lui répondons : « On va les garder ! ». On les met au conservatoire et petit à petit on fait le tri. On n'a pas non plus pu continuer comme ça parce qu'on s'est dit qu'on ne s'en sortirait pas encore. On s'est dit que ce qu'on recevait était bien, mais ce qu'on achèterait devait être spécialisé sur les auteurs francophones et néerlandophones, mais donc aussi bien des Belges que des Québécois, des Français, des

⁸⁷ *Tintin au pays des Soviets* est un album de la série Tintin, créée par Hergé, aux éditions Casterman en 1930.

⁸⁸ *Largo Winch* est une série de bandes dessinées, dessinée par Philippe Francq et scénarisée par Jean Van Hamme, publiée aux éditions Dupuis (Magneron, 2018d).

⁸⁹ *XIII* est une série de bandes dessinées, dessinée par William Vance et scénarisée par Jean Van Hamme, publiée aux éditions Dargaud (Magneron, 2018g).

Suisses, des Congolais. Ça, ça nous intéresse particulièrement et on tâche d'être les meilleurs parce qu'entre temps, Internet s'est développé. Et donc, nous, sur le site, à côté du catalogue, on suggère au lecteur de contacter les autres institutions, quand on n'a pas ce qu'il cherche chez nous. La bibliothèque de Stockholm pour la Scandinavie par exemple. Mais ces gens-là, malheureusement, ne sont pas encore équipés avec des ressources en ligne. On tâche de les pousser en avant, mais on ne peut pas tout faire. On mettra leur catalogue en ligne quand ils seront prêts. Dans le monde de la bande dessinée, il faut bien se faire à l'idée qu'en dehors de la CIBDI à Angoulême qui a ouvert juste après nous et, ensuite, qui a été fermé puis rouvert et qui est totalement sous perfusion d'argent public, on est unique. Il n'y a pas d'autres musées, en Europe en tout cas, dans lequel on fait les tâches communément admises comme étant celle d'un musée : gérer une collection, valoriser et conserver le patrimoine, dans de bonnes conditions. Il s'agit finalement de faire des choses élémentaires pour un musée, mais dans le monde de la BD on a des années-lumière d'avance sur d'autres structures. Des petits musées naissent et meurent, mais ils se rendent vite compte que la BD n'est pas un bon produit pour un musée ou pour une attraction touristique. Je ne connais personne qui est prêt à faire 300km pour voir une exposition de BD. Sauf les gens un peu pointus qui font un travail dessus, qui s'y intéressent et qui sont monomaniaques. Mais c'est une minorité. Le public dont on a besoin pour vivre, c'est le public des grands magasins. Exactement comme les éditeurs, c'est formidable d'autoéditer des petits trucs, avec l'argent en partie public, mais ce n'est pas avec ça que les auteurs vivent !

Aspect public

Question 5. *Plusieurs expositions portant sur un patrimoine bédéique ont démontré un succès populaire, notamment grâce à l'aspect fédérateur de la bande dessinée, à la fois transgénérationnelle et relativement en dehors des clivages sociaux. Pensez-vous que le CBBD parvient à fédérer un public non habitué des espaces muséaux, spécifiquement grâce à la popularité de son contenu bédéique ?*

Jean Auquier. Les chiffres le montrent difficilement. Tout dépend de comment le public a entendu parler du centre. On est dans les guides touristiques, dans les guides chinois, le *Lonely Planet*, le guide *Michelin*, le guide du *Routard*. Les guides sont une chose vraiment importante dans notre cas. On touche évidemment un public qui n'est pas nécessairement un public sensibilisé au musée. Un public, pour lequel, à Bruxelles, on le sait, il y a la Grand-Place, le CBBB et, éventuellement l'Atomium. À côté de ça, on sait aussi que quand il y a une grande exposition Magritte au *Bozar*⁹⁰, on voit les files de Français avec un long tube bleu, celui de l'affiche de l'exposition. Il y a aussi ce que j'appelle le phénomène du train électrique : on va aller voir l'exposition Magritte pour nous, les parents, puis on va aller voir la BD pour les enfants. C'est une plaisanterie, les enfants, ça ne les intéresse pas du tout. Ça va les intéresser à partir du moment où ils vont recevoir un album de *Boule et Bill*⁹¹. Mais en réalité, ils ne sont pas encore branchés là-dessus et on tâche de les impliquer là-dedans. On doit toucher ce public-là, qui est aussi scolaire et à qui ont fait évidemment des prix. Les scolaires ne viennent d'ailleurs pas avec des professeurs d'art, mais avec des professeurs de français ou d'histoire. Ce qui nous intéresse aussi, c'est qu'il y a tout un public qui vient parce qu'on lui a dit que le bâtiment était un truc formidable et que c'est encore clairement un bâtiment de Victor Horta qui vit. On sait aussi, par exemple, que le public français va venir prioritairement pour la BD. C'est 45% de nos visiteurs. Le public ne comprend que 15% à 17% de Belges, mais sur 3 ans, ça fait plus de 100 000 Belges quand même ! Il y a beaucoup de musées en Belgique qui aimerait bien avoir 100 000 visiteurs belges sur cette période. Mais le public espagnol, vient-il pour la bande dessinée ? Pas forcément. Ils viennent parce qu'on leur a dit que le truc à voir à Bruxelles, c'était nous. Le premier moteur, c'est parce qu'on est très bien situé dans les classements des choses à voir à Bruxelles, que ce soit fait par un guide, par

⁹⁰ *Bozar* est le nom du Palais des beaux-arts de Bruxelles (<https://www.bozar.be/fr>).

⁹¹ *Boule et Bill* est une série de bandes dessinées, réalisée par Jean Roba et éditée par les éditions Dupuis (Magneron, 2018a).

un journal, un magazine touristique ou autre. Ça, c'est important. Le mensuel *Lire* a sorti l'année passée un numéro spécial sur *Lucky Luke*⁹² et au dos, quatrième de couverture, on y a mis une publicité pour le Centre belge de la BD, avec un slogan que j'avais trouvé : « À 14 h de cheval de Paris ». On sait bien que ça attire automatiquement du monde. On sait qu'on amène un public à la BD et c'est primordial pour nous. Il suffit de voir ce qu'on vend pour le vérifier à la librairie et comment l'exploitant nous court après pour renouveler le bail des dix prochaines années : la plus grosse librairie *Slumberland* c'est de loin celle-ci. Nick Rodwell m'a dit un jour qu'on vendait plus d'objets *Tintin* ici qu'à la galerie *Tintin*⁹³. C'est un magasin de bande dessinée, mais c'est aussi notre boutique de musée à nous, même si notre pourcentage est peut-être plus ridicule qu'ailleurs. Ce dont je suis certain, c'est qu'on amène un public au musée et à la bande dessinée et ça c'est primordial. Il y a de grands débats, des érudits de la BD, comme Philippe Cappart, grand intellectuel de la BD et il en avait gros sur le cœur parce qu'il nous reprochait de mettre des objets et des statues dans nos collections. Effectivement, ces reproductions de *Boule et Bill* par exemple ce n'est pas de la BD, les objets BD ce sont les bouquins. Mais attention, l'érudit qui me parle de ça, il pense que ce sont les planches aussi. Mais ici, on pense que les gens viennent aussi au musée pour la fête de la BD, parce que c'est une fête : c'est leur enfance, ce qui leur plaît, leur langage préféré. Pourquoi les priver de ce qu'ils ont envie de faire ? S'ils ont envie de se prendre en photo devant un schtroumpf, ce sont des photos qui font le tour du monde ! Sur les premiers moteurs de recherche d'images sur Internet, c'était ce type de photos qui était publié.

Question 6. *Dans ma recherche, il est aussi question d'un troisième aspect de la bande dessinée qui s'additionne à ses aspects esthétique et discursif, c'est l'aspect médiatique. Vous avez une institution dont le mandat et les missions tournent autour de la bande dessinée elle-même, mais vous arrive-t-il de produire une exposition, une recherche ou une stratégie éducative avec la bande dessinée, mais pour parler d'un sujet qui ne se limite*

⁹² Magazine *Lire*, Hors série n°22, octobre 2016 (Magazine *Lire*, 2016)

⁹³ Galerie *Tintin*, Place du Grand Sablon 35, 1000 Bruxelles, Belgique (<http://galerie.tintin.com/fr/>).

pas au médium bédéique?

Jean Auquier. Il y a beaucoup d'organisme, d'entreprises, de sociétés qui pensent que la BD est un bon média pour faire diffuser leur image et donc, même des musées, ils font faire leur BD. Ces entreprises qui font ça existent et je trouve ça généralement nullissime parce que c'est juste un outil de relation publique. Ils ont choisi un auteur de BD qui avait du temps, donc ce n'est pas nécessairement le premier talent de la classe, même s'il a le droit de vivre évidemment. Donc ça, c'est autre chose. Aux éditions du Lombard, ils ont lancé une petite collection : « la petite bédéthèque des savoirs ». C'est un outil formidable parce qu'il y a de vrais auteurs de bande dessinée et de vrais spécialistes d'un sujet qu'on fait travailler ensemble. J'ai fait, ici, le modérateur pour un bouquin sur les droits de l'homme, ça m'arrangeait bien puisque Victor Hugo était en couverture. J'ai donc animé ça, entre le dessinateur, le scénariste et le public qui était là. On l'a exposé dans la galerie. Reste que l'expo produite et réalisée chez nous qui a le plus impressionné et qui continue de faire des petits c'est « Les Européens regardent les Européens ». Un boulot de dingue, c'est une exposition faite en 2007 qui saluait l'anniversaire de l'ouverture du grand marché. On s'était dit que le premier point commun de tous les Européens, ce sont les clichés qu'ils ont les uns envers les autres. On a cherché dans les bandes dessinées venant de toute l'Europe la vision de chacun sur les autres pays. Et donc l'exposition avait dix chapitres : « Ils ne mangent pas comme nous, ils ne boivent pas comme nous, ils ne sont pas honnêtes comme nous » et ainsi de suite. Ça marche très bien, notamment sur la réflexion que l'on a de nous-mêmes. J'ai aussi travaillé sur un projet relevant des valeurs de la francophonie, à travers la bande dessinée francophone, y compris vietnamien et malgache par exemple. La bande dessinée se prête à tout ! On est sollicité pour 2022 où il y a un rêve de faire un *Europalia Arts Festival* autour du chemin de fer. Au Ministère des Affaires étrangères, ils sont venus nous voir en nous disant : « Est-ce que vous seriez prêt à faire quelque chose ? ». On a fait un peu la grimace, mais on trouvera bien un sujet lié au chemin de fer. On a, un jour, fait une exposition sur l'aviation commerciale de l'entre-deux guerre : les épopées des héros de l'aviation, ces gens qui ouvrent des voies et qui

relient des gens entre eux et dont s'est emparée la BD belge, avec des héros positifs. Ça nous a permis de faire une belle exposition.

ANNEXE C. GRILLES D'ANALYSE

1 Grille d'analyse des expositions comprenant des bandes dessinées

Identification de l'exposition

- Titre :
- Sujet :
- Lieu :
- Date(s) :
- Exposition :
 - Monographique
 - Thématique

Conditions de présentation de la bande dessinée

- *Orientation*
 - Horizontale
 - Verticale
 - Diagonale

.....

.....

.....

- *Éclairage*
 - Ciblé
 - Diffus

.....

.....

.....

- *Isolement*

- Les expôts sont présentés seuls
- Les expôts sont présentés en ensemble

.....

.....

.....

- *Présentation*

- Sous vitrine
- Encadré
- Cartel
- Médiation

.....

.....

.....

- *Nature des expôts*

- Documents manuscrits (crayonnés)
- Documents annexes (archives)
- Reproduction (échelle 1 :1)
- Agrandissement
- Détails choisis de certaines planches

.....

.....

.....

Expérience de visite

- *Quelle place est laissée à la lecture de la bande dessinée ?*

.....

.....

.....

- *Quelles sont les priorités de l'exposition :*

- Muséologie de savoir
- Muséologie de point de vue

Muséologie d'objet

.....

.....

.....

Discursivité de l'exposition

- Que dit-on de la création de la bande dessinée ?
- Que dit-on de la diffusion de la bande dessinée ?
- Que dit-on de la réception de la bande dessinée ?
- Que dit-on de la notion d'art (champ lexical) ?
- Que dit-on de la notion de littérature ?
- Que dit-on de l'aspect médiatique de la bande dessinée ?
- Que dit-on de l'aspect discursif de la bande dessinée ?

Notes supplémentaires

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2 Grille d'analyse des documents / ressources issues de la communication des institutions muséales liées à la bande dessinée (site internet, dépliant, etc.)

Informations liées à la préservation

1. Sur la collection et le collectionnement

.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. Sur la conservation-restauration

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Informations liées à la recherche

1. Espace et ressources dédiées à la documentation et à la recherche

.....
.....
.....
.....

.....
.....
2. Espace et ressources dédiées à l'éducation et à la pédagogie

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Information liées à la communication

1. Sur la programmation des expositions et des activités culturelles

.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. Sur la programmation des activités culturelles

.....
.....
.....
.....
.....