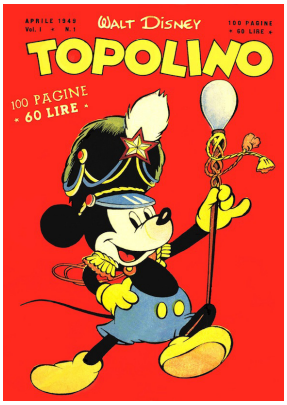
Mickey, Donald et les personnages BD de Disney... Héros de l'art contemporain !

« RENCONTRE JEUNESSE » DU FESTIVAL INTERNATIONAL DE LA BD D'ANGOULÊME



À GAUCHE
Couverture de *Topolino* n°1 (avril 1949) attribuée à Ambrogio Vergani. © Disney

À DROITE
Robert Combas, *Mickey Bato, Mickey n'est plus la propriété de Walt Disney il appartient à tout le monde*, 1979. © Centre Pompidou, Mnam, Centre de création industrielle

À l'occasion de son 40e anniversaire, le Festival international de la BD d'Angoulême consacre une exposition aux héros mythiques de l'univers Disney (du 31 janvier au 3 février 2013). Intitulée « Mickey & Donald, tout un art », elle dévoile les artistes majeurs qui ont marqué ces bandes dessinées Disney de 1930 à nos jours.

Disney a souhaité élargir le champ et montrer comment ce patrimoine culturel et populaire a été aussi une formidable source d'inspiration pour des artistes majeurs de l'art contemporain dans le cadre du volet « Rencontre Jeunesse » organisée par le Festival le jeudi 31 janvier.

Intitulée « Mickey, Donald et tous les personnages BD de Disney... héros de l'art contemporain ! », elle permettra aux collégiens de découvrir les reprises que de grands artistes ont fait des personnages de Disney : Keith Haring, Roy Lichtenstein, Warhol, Bernard Rancillac, Peter Saul, Speedy Graphito, David Mach, Banksy, Gérard Rancinan… Leurs œuvres seront ainsi projetées, expliquées et remises dans leur contexte historique par une critique d'art, Alexia Guggemos.

Une démarche inédite pour la marque, qui souhaite ainsi reconnaître pleinement la formidable source d'inspiration que ses personnages emblématiques représentent pour tous les artistes.

Ce dossier de presse se propose donc de dresser un panorama des reprises et détournements des personnages Disney dans l'art contemporain.

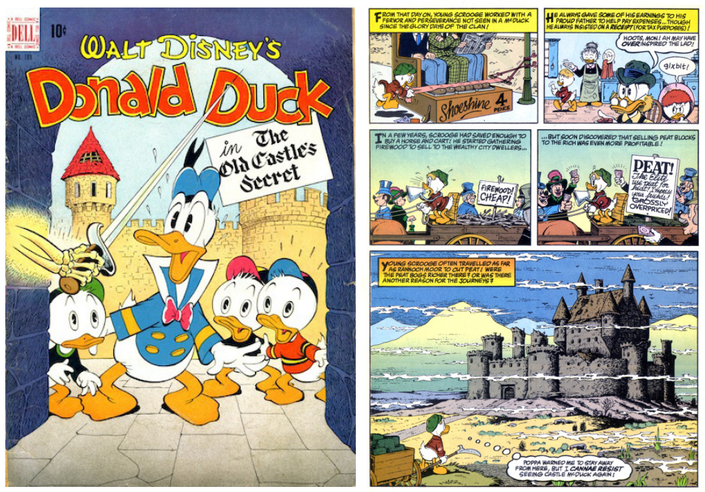
CONTACTS PRESSE
Florence Bost
01 75 58 43 81
06 37 36 16 45
fbost@artmarketingcompany.com

Mickey et Donald, icônes de l'art contemporain

COMMENÇONS PAR LE COMMENCEMENT : LA BD

Alors que les éditions Glénat rééditent les classiques fondateurs de la bande dessinée Disney, le Festival d'Angoulême organise une exposition intitulée « Mickey & Donald, tout un art... ». Il s'agit de mettre en lumière les dessinateurs qui ont marqué de leur coup de crayon les bandes dessinées Disney, de 1930 à nos jours. On y comprend que chaque dessinateur – de Floyd Gottfredson à Kari Korhonen et Silvia Ziche en passant par Carl Barks, Romano Scarpa ou Don Rosa – a intégré les codes de Disney tout en les dépassant pour mettre sa propre touche et faire évoluer les histoires et l'univers Disney. Le sentiment d'appartenance et le respect des uns envers les autres est tel que certains s'amusent à faire des citations, des clins d'œil en intégrant un motif de leurs prédécesseurs dans leurs créations, en particulier Don Rosa vis-à-vis de Carl Barks.

On pourrait dire que la reprise est finalement le principe constitutif de ces bandes dessinées – pour créer une continuité et une trame cohérente–, qu'elles soient réalisées aux débuts aux États-Unis, ou dès les années 1950 en Italie et en Scandinavie par des éditeurs sous licence : « La demande est plus forte en Europe qu'aux États-Unis » précise Jean-Paul Jennequin, le commissaire de l'exposition. Ces illustrateurs participent ainsi à la constitution d'un monument de la culture populaire de dimension patrimoniale, qui est devenu une source d'inspiration pour les nouveaux illustrateurs Disney au fil des décennies, mais qui a dépassé les frontières du 9e art pour s'inviter dans la création de nombreux artistes contemporains.



À GAUCHE
Couverture de *Four Color* n°189 (Juin 1948). Dessin de Carl Barks. © Disney

À DROITE
Page de l'histoire « Le Dernier du clan des McPicsou » (« The Last of the Clan McDuck »), premier chapitre de *La Jeunesse de Picsou* (*The Life and Times of Scrooge McDuck*). Première publication dans le supplément de *Anders And & Co.* n°33 (10 août 1992). Scénario et dessin : Don Rosa. © Disney

L'EXPOSITION D'ANGOULÊME, « REVENIR AUX FONDAMENTAUX DE LA BD »

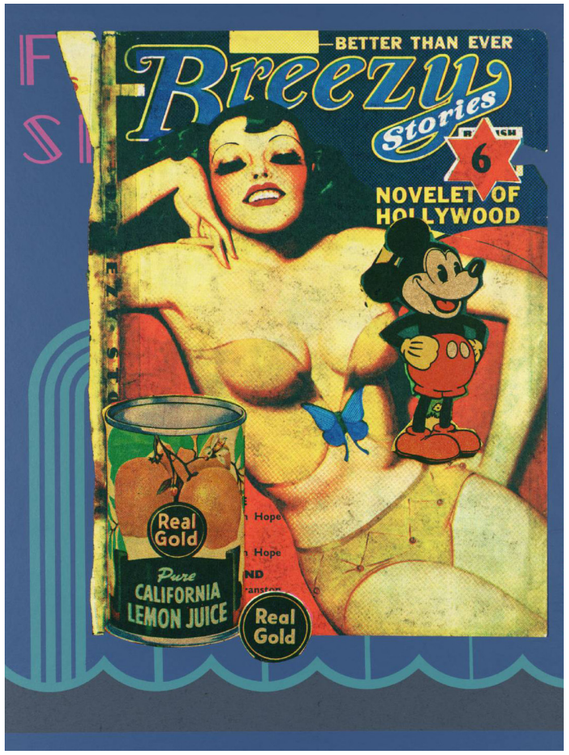
Entretien avec Benoît Mouchart, directeur artistique du Festival international de la bande dessinée d'Angoulême.

Dans quel cadre s'inscrit l'exposition « Mickey & Donald, tout un art… » ?
Nous fêtons cette année le 40e anniversaire du festival d'Angoulême et il nous a semblé important, non pas de célébrer notre propre histoire et de nous lancer dans une auto-commémoration, mais plutôt de revenir sur les fondamentaux de la bande dessinée. Parmi ceux-ci, il y a un pilier essentiel sur lequel se trouvent Mickey et Donald. Par ailleurs, nous voulions aussi mettre en avant – ce que beaucoup de lecteurs ignorent – que derrière ces personnages, il y a de très grands artistes comme Floyd Gottfredson, qui a eu une influence incroyable sur la bande dessinée mondiale et plus particulièrement en France et en Belgique. Des auteurs comme Franquin et Uderzo, par exemple, ont souvent cité Gottfredson en référence, son génie d'expressivité et du mouvement.
Il est important de revenir sur ces dessinateurs et de montrer que beaucoup des auteurs des bandes dessinées Disney ont pu s'emparer de cette mythologie pour développer des histoires personnelles avec des thématiques d'auteur. Enfin, il y avait également la volonté de monter dans la dernière partie de l'exposition l'actualité de ces personnages.

La réédition des classiques de la BD par Glénat est également décisif pour cette exposition ?
Oui, le fait que Glénat réédite, sous forme de livre et non plus de magazine les histoires des grands dessinateurs de Disney, rend bien sûr encore plus actuelle et nécessaire cette exposition.

Le rôle de Disney dans la BD a été crucial ?
Il est intéressant de pointer que ce sont des artistes qui travaillaient sous la signature de Disney, mais qu'ils avaient quand même une certaine liberté. Par exemple, Picsou a été créé par Carl Barks et Walt Disney a été au courant de sa création deux ou trois ans après ! C'est tout à l'honneur de Disney car cela veut dire qu'il avait toute confiance dans les dessinateurs et les scénaristes. Carl Barks a développé l'univers de Donaldville, et les personnages des Rapetout, Miss Tick, Picsou, Gontran, le cousin qui a toujours de la chance, et Géo Trouvetou. Il n'y a pas eu de censure ni de directive. Maintenant, il y a un cahier des charges plus précis car il y a tellement eu d'auteurs qui ont raconté des histoires qu'il ne faut pas contredire une mythologie. Il ne faut pas oublier qu'au départ, ces personnages de bande dessiné sont dérivés des films (qui étaient au centre), et qu'aujourd'hui c'est un peu l'inverse, Mickey et Donald sont identifiés avant tout comme des personnages de BD.

Qu'est-ce qu'apporte une exposition comme celle-là au Festival ? Un hommage au fondateur ?
Oui. Nous désirons être une manifestation présentant l'avant-garde de la BD, mais il était aussi important de repositionner les dessinateurs de Mickey et Donald dans le champ plus vaste de la BD et de la création. Aujourd'hui, un auteur comme Lewis Trondheim – qui était considéré il y a 20 ans comme un auteur *underground* – a lu sans aucun doute *Mickey Parade* lorsqu'il était petit ! Cela se sent dans la série *Donjon* qu'il anime. Zep ne cache pas son admiration pour Claude Marin, un dessinateur français de Mickey. Maintenant, je crois que cet héritage est complètement assumé, et il était utile que le festival « oblitère » qu'il y a eu de grands auteurs qui ont porté la signature de Disney et qui appartiennent à l'histoire de la bande dessinée.
Cela s'inscrit également dans la tradition du Festival qui, depuis 39 ans, met plus en avant les dessinateurs que les personnages. Il a accompagné la reconnaissance de la BD comme expression légitime en passant évidemment par la reconnaissance des démarches d'auteurs.



Eduardo Paolozzi, *Real Gold*, 1948. © ADAGP 2013

Eduardo Paolozzi, *Sack-o-sauce*, 1948. © ADAGP 2013

LES DÉBUTS DE LA SOURIS DANS L'ART CONTEMPORAIN

La référence à la souris est donc positive dans un premier temps, ce qu'exprime dès 1948 l'artiste britannique Eduardo Paolozzi. Il s'empare de Mickey en le mettant en scène dans des collages reflétant sa fascination pour la culture populaire et le côté glamour de la société américaine. Dans *Real Gold*, l'image de Mickey est collée à côté d'une femme en bikini, star d'Hollywood (la souris est aussi une star à Hollywood !) ou dans *Sack-O-Sauce*, Minnie plonge dans une boîte de saucisses Wieners, sur fond d'aplats de couleurs et de motifs à la Miró. « Ces collages utilisent des images de Mickey et Minnie des années 1930, analyse Jean-Paul Jennequin. En 1948, Mickey n'a plus sa culotte rouge mais s'habille comme tout le monde. Ils ont dû être découpés sur des couvertures de magazines ou de livres Disney (mais pas le *Mickey Mouse Weekly* anglais, ils ne sont pas dans le style du dessinateur des couvertures, Wilfred Houghton). Paolozzi reprend donc une image déjà devenue iconique. »
Les compositions novatrices de Paolozzi n'auront pas un impact décisif sur la création contemporaine comme on pourrait l'imaginer, car présentées seulement dans le cadre restreint de l'Institute for Contemporary Arts de Londres, ce qui a grandement limité leur audience. Il faudra attendre l'ouverture de Disneyland en Californie le 17 juillet 1955 pour que les artistes s'attaquent sérieusement à la souris.

Case extraite du comic strip *Mickey Mouse* du 10 janvier 1933. Scénario de Floyd Gottfredson et Webb Smith, dessin de Floyd Gottfredson, encrage de Ted Thwaites. © Disney

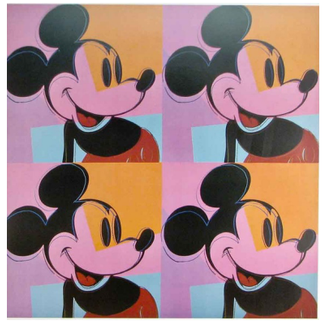
MÉCANISMES D'APPROPRIATION DES PERSONNAGES DE DISNEY PAR LES ARTISTES CONTEMPORAINS

• L'importance du contexte artistique

En art, c'est le triomphe de l'abstraction : l'expressionnisme abstrait de Pollock, Rothko et Newman, l'abstraction lyrique d'un Hans Hartung ou d'un George Mathieu. Les artistes cherchent un nouveau mode d'expression pour être en rupture avec cette abstraction triomphante. Les choses vont se faire parallèlement aux États-Unis et en France au début des années 1960 : Roy Lichtentein, Claes Oldenburg et bien sûr Andy Warhol d'un côté et Albert Jacquet, Bernard Rancillac, Hervé Télémaque de l'autre. Des deux côtés de l'Atlantique, ces artistes regarderont vers la culture populaire : la bande dessinée, la photographie, la publicité, le cinéma. Le Pop Art d'un côté *versus* la Figuration narrative de l'autre.
Le plus proche formellement de la BD est Roy Lichtentein avec son *Look Mickey* en 1961. Alors que Donald est en train de pêcher, il lance à Mickey : « Regarde Mickey, j'en ai pris un gros ! », et Mickey se moque car son compère a accroché, sans s'en rendre compte, sa canne à pêche à son manteau. Cette image, qui semble être tirée d'une BD, doit être recomposée car Mickey et Donald ont rarement été représentés ensemble. Lichtenstein reprend l'humour et les gags des *comic strips* et des *comic books* – Al Taliaferro et Carl Barks y ridiculisent sympathiquement Donald. L'esthétique de ce Mickey est moderne, habillé de façon contemporaine, mais « le seul élément bizarre est l'utilisation des trois couleurs, la trichromie ayant été utilisée en Europe ou au Japon mais pas aux États-Unis » nous apprend Jean-Paul Jennequin. Lichtenstein va jusqu'à reproduire la trame des éditions imprimées en couleur (*comic books*) en agrandissant les points composant l'image sur la toile, technique qui restera sa signature.

Roy Lichtenstein, *Look Mickey* 1961. © Estate of Roy Lichtenstein Adagp 2013

Ce nouveau vocabulaire artistique surprend beaucoup, dérange une partie du monde de l'art. Bernard Rancillac témoigne : « Lors de ma première exposition à la galerie Fels à Paris en 1963, certains collectionneurs regardaient à peine mes tableaux considérant que c'était de la BD ! » (*voir entretien page 18*).
Le rapprochement formel est évident, mais le processus créatif n'est pas le même. « En BD, on travaille sur la narration, sur l'histoire, sur les séquences que l'on relie à un univers plus large, précise Jean-Paul Jennequin. Les artistes travaillent eux sur une image unique qu'ils peuvent utiliser comme un logo. » On ne peut donc pas être sur la citation littérale, mais sur le détournement des personnages. C'est pour cela qu'un artiste comme Warhol, qui vient de la publicité, produira des images impactantes. Il désacralise l'art en jouant sur la reproductibilité grâce à la sérigraphie (le contraire de l'œuvre d'art qui doit être unique) en multipliant les images. Disney avait déjà fait de Mickey une célébrité grâce au Club Disney, à la télévision et à Disneyland, Warhol lui va mettre sur un même niveau Mickey, La Joconde, les soupes Campbell, Liz Taylor ou Marilyn.
Des symboles d'une nouvelle Amérique rayonnante promouvant le succès rapide pour tous et le culte de la célébrité. N'avait-il pas prédit que « tout le monde aura[it] son quart d'heure de célébrité » ?



Andy Warhol
Mickey Mouse, 1981.
© The Andy Warhol Foundation / Art Ressource 2013

• Les artistes aussi, puisent dans leur enfance…

Les artistes ne se revendiquent pas d'un illustrateur en particulier car ils ne connaissent pas leurs noms, toutes les publications étant labellisées Disney. Ils ont avant tout été imprégnés par l'ambiance des histoires, des personnalités bien campées des personnages (le bon, la belle, le gentil, les méchants, le radin, l'inventeur…), de l'esthétique, de la ligne et du talent de ces dessinateurs. Ils ont grandi avec et l'abordent avec une certaine nostalgie pour certains. Ils réagissent également à l'importance de la couleur (un des fondements du Pop Art). Il n'est pas question de reprendre de façon littérale les cases des bandes dessinées, mais d'utiliser des motifs, une grammaire, des codes pour servir un nouveau discours. Les artistes contemporains ne se sont cependant pas arrêtés à la seule bande dessinée, ils se nourrissent également des dessins animés de Disney, mettant en scène Blanche Neige, Pinocchio, la Belle au bois dormant, le Capitaine Crochet…, autant d'images qui ont marqué leur enfance et la nôtre !
Pinocchio est revisité par Jim Dine, Blanche Neige transformée en personnage de cire par Alice Anderson, armée par Catherine Baÿ, tatouée sur des cochons auprès de Cendrillon et de la Belle au bois dormant par Wim Delvoye – qui lui-même, détourne le logo de Walt Disney Pictures pour y placer son propre nom –, les Trois petits cochons grimés par Peter Saul…

Alain Jacquet,
Camouflage Walt Disney, 1963.
© Adagp 2013

• Torturer les icônes, les faire disparaître… l'émancipation des artistes

Le regard nostalgique et innocent de l'enfance a cependant ses limites en art contemporain. Alors que le rayonnement de Disney est tel qu'il a envahi le monde, Alain Jacquet va lui le faire disparaître dans ses « camouflages », et c'est la peinture elle-même qui va reconquérir son propre territoire : les figures de Mickey et de ses amis sont recouvertes de silhouettes d'objets quotidiens peints en de grands pans de couleurs. Pour bien affirmer qu'il est question de peinture, il accentue des traces du pinceau en opposition aux aplats des bandes dessinées imprimées. Cependant, au fur et à mesure que l'œil circule dans la toile, il reconnaît inévitablement le sujet.

Mais Mickey ne peut disparaître complètement et même lorsqu'un artiste comme Mathieu Mercier le réduit à sa plus simple expression, à savoir ses oreilles sur ses fantômes, la première image qui vient à l'esprit est immédiatement celle de Mickey.
Plus on avance dans le temps, plus les héros deviennent les porte-parole des malaises de la société. Certains artistes vont s'attaquer à l'intégrité même de la ligne des personnages, en déformant sa plasticité, en dégradant l'icône par une *bad painting* à la Basquiat : on identifie le Mickey de Combas juste à ses oreilles. Le titre du tableau est particulièrement explicite quant à l'intention de l'artiste : s'approprier l'icône, *Mickey n'est plus la propriété de Walt il appartient à tout le monde BATO*. Peter Saul également noie littéralement les icônes dans une peinture dégoulinante de couleurs. Frédérique Loutz elle, le dilue dans des aquarelles, des dessins à l'encre de chine.

CES PERSONNAGES QUI INCARNENT SI BIEN NOS GRANDS ENJEUX DE SOCIÉTÉ

On l'aura compris, les plus emblématiques restent Mickey et Donald, deux personnages qui ont une dimension universelle et une valeur de logotype. Les artistes s'en servent comme des outils pour dénoncer, critiquer, condamner, attirer l'attention.

• Societé de consommation

Dès les années 1960, Mickey et Donald sont devenus des icônes et les symboles de la société américaine, d'une nouvelle utopie, d'une modernité associée au consumérisme et à la naissance des nouvelles stars d'Hollywood qui entrent dans le quotidien des gens grâce à la télévision. Ils portent en eux le mythe du rêve américain, du *self made man* (à l'image de Disney lui-même). Dans les annés 2000, Gérard Rancinan s'attaque aux excès et caricatures de la surconsommation en mettant en scène des familles obèses regardant la télévision, le tout avec une esthétique très léchée et ambivalente (*Family watching TV*, 2011).

• **LA PRÉCARITÉ**

Certains vont expliciter un discours critique sur la société actuelle en les plaçant dans des contextes contemporains : Benjamin Béchet questionne l'identité et l'altérité des personnes précaires (*voir entretien p. 25*), un travail dans le même esprit que Dulce Pinzon qui, dans sa série intitulée *La véritable histoire des supers-héros*, met en lumière des gens ordinaires travaillant dur à New York pour subvenir aux besoins de leur famille restée au Mexique. Ils portent le costume de Superman, Hulk, Batman au travail ou dans leur vie quotidienne, soutenant par là que les nouveaux héros sont les gens ordinaires.

• **L'ARGENT FACILE**

Le Street Art, mouvement s'appuyant on ne peut plus sur la culture populaire, a largement détourné les figures de Disney, Speedy Graphito et Banksy en tête. Speedy Graphito (*voir entretien p. 20*) procède une sorte de mise à jour de l'univers de Disney

Speedy Graphito
Addict, 2010
© Speedy Graphito

en le plaçant dans notre monde contemporain (la niche de Pluto est taguée par exemple) et ce n'est plus la société de consommation qui est l'objet des vindictes, mais une partie du monde du Street Art qui est fascinée par l'argent facile. Un Picsou illustre parfaitement le propos, sans qu'il soit nécessaire de contextualiser plus, si ce n'est en l'affublant d'une bombe de peinture !

• ENGAGEMENT POLITIQUE

En France, les artistes auront un discours plus engagé par rapport aux États-Unis. Il est toujours question de critiquer la société de consommation, d'utiliser un nouveau vocabulaire pictural, mais se greffe le propos politique. L'histoire politique est le sujet des tableaux de Bernard Rancillac : dans les années 1960, Mickey incarne cette Amérique va-t'en guerre au Viêtnam ou alors les généraux chiliens, qui ont renversé Allende en 1973, arborent des masques de la souris et du palmipède, dénonçant le soutien de Nixon aux forces militaires. « Tous les événements politiques m'impressionnent. […] À l'origine de toute création, il faut une émotion. Très souvent chez moi, elle est de nature politique, même quand je peins Mickey, des musiciens de jazz, des voitures, des stars de cinéma. Le journaliste et le photographe sont plus présents sur l'événement et plus rapides en communication. Mais le peintre a le temps pour lui, le temps de s'enfoncer dans la chair du temps. Cela s'appelle l'histoire. » (*voir entretien p. 18*)

• MONDIALISATION

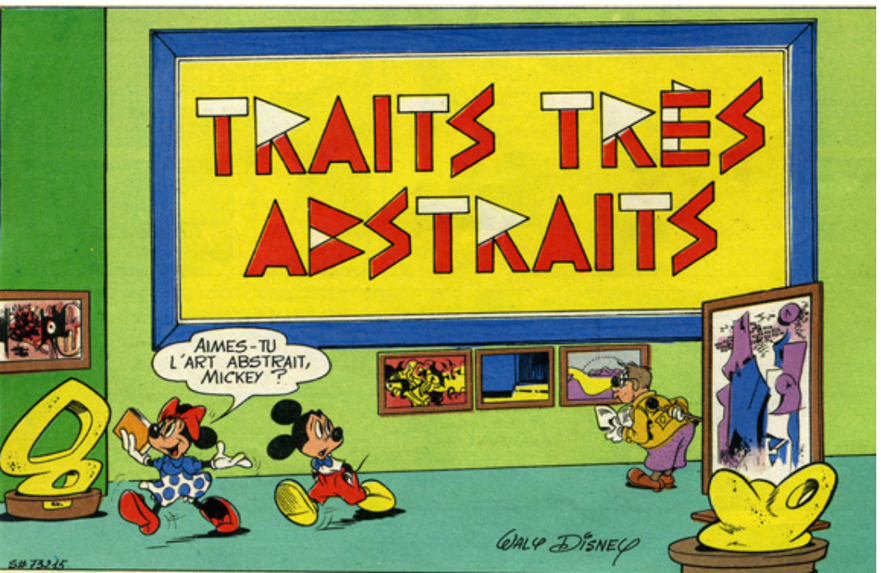
La mondialisation est également visée dans les travaux récents de Bernard Rancillac, qui vient d'exposer à l'automne dernier à la galerie Detais à Paris. Le titre ironique de l'exposition annonce le programme : « C'est quoi m'man la mondialisation ». « Animal politique », comme il se définit lui-même, il pointe les dysfonctionnements du monde actuel : meurtres en série dans les écoles, mondialisation, terrorisme, crise financière ou problème écologique. Rancillac va aujourd'hui plus loin en considérant que Mickey a dépassé de loin le Christ, prenant la place d'un symbole religieux fondamental : il prépare pour une chapelle privée un vitrail où le Christ crucifié est pleuré par Minnie-Marie et Dingo-Saint Jean. D'autres artistes avaient déjà joué sur ce symbolisme : David Hollier, Taroop & Glabel, Ron English…

LE CAS LAVIER, L'ART ET LA MANIÈRE DE RENDRE RÉELLES LES ŒUVRES IMAGINAIRES DE DISNEY

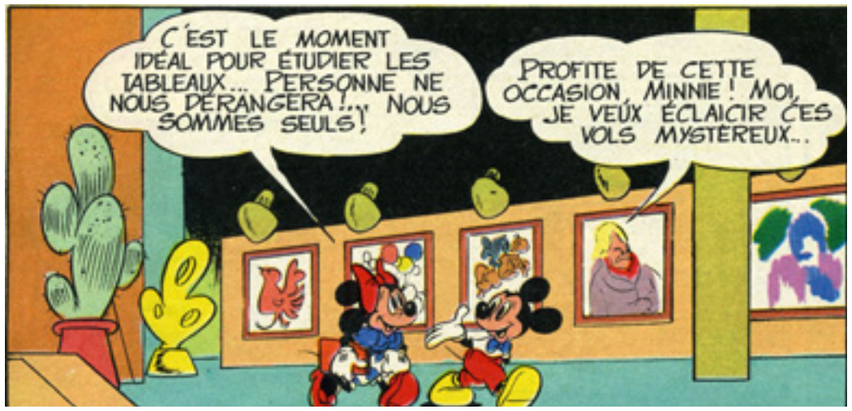
Bertrand Lavier nous invite à questionner le lien entre le virtuel et la réalité en nous rappelant que « c'est le monde virtuel qui nous permet d'approcher plus profondément la réalité », mais aussi de remettre en question le statut de l'œuvre d'art et son mode de légitimation.

Dans le numéro du 2 janvier 1977 du *Journal de Mickey*, notre héros visite une exposition intitulée « Traits très abstrait ». Alors que Minnie très enjouée, lui demande « Aimes-tu l'art abstrait Mickey ? », lui a l'air très sceptique. Que voit-il ? Des archétypes de l'art contemporain en vogue à l'époque, entre sculptures aux formes arrondies à la Jean Arp et tableaux à la géométrie de Mondrian ou inspirés d'Ellsworth Kelly et de Franck Stella. Jean-Paul Jennequin nous apprend que « très souvent dans les BD humoristiques, lorsque l'on montre des œuvres d'art contemporain, c'est avec l'idée que l'on ne comprend pas bien ce que les artistes font. » On a un regard un peu ironique sur un art qui se met sur un piédestal donc. Mickey reste d'ailleurs dans une position sceptique, plus concerné par la résolution de l'affaire du vol de tableaux que par la compréhension des œuvres. Mais il admet une fois les complices démasqués qu'il peut être initié « avec Minnie comme conseillère, j'arriverais sûrement à me passionner pour l'abstrait… Elle l'aime comme un poisson aime l'eau… »

Bertrand Lavier s'inspire du décor de cette narration pour créer en 1984 *Walt Disney Productions* : il reproduit les œuvres de la BD en grand format, faisant rentrer la fiction dans la réalité, donnant un statut d'œuvre d'art à ce qui n'était jusque-là que des signes répondant aux codes de l'art abstrait. « Qu'un artiste reprenne ce qu'un auteur de BD s'imagine être de l'art contemporain et en fasse justement de l'art contemporain, c'est une démarche que je trouve assez drôle, car elle donne une réalité au fantasme d'un illustrateur sur l'art contemporain », conclut Jean-Paul Jennequin.



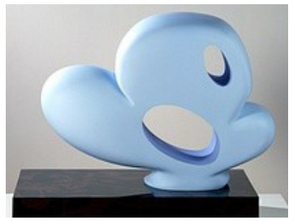
Extraits de « Traits très abstraits », paru dans *Le Journal de Mickey* n°1279 (2 janvier 1977). Dessins de Sergio Asteriti. © Disney



CI-CONTRE EN HAUT ET EN BAS
Extraits de « Traits très abstraits », paru dans *Le Journal de Mickey* n°1279 (2 janvier 1977). Dessins de Sergio Asteriti. © Disney

CI-DESSOUS
Bertrand Lavier
Walt Disney Production, 1947-1995, 1995
© Adagp 2013

Bertrand Lavier
Walt Disney Production, 1947-1997, 1997
© Adagp 2013



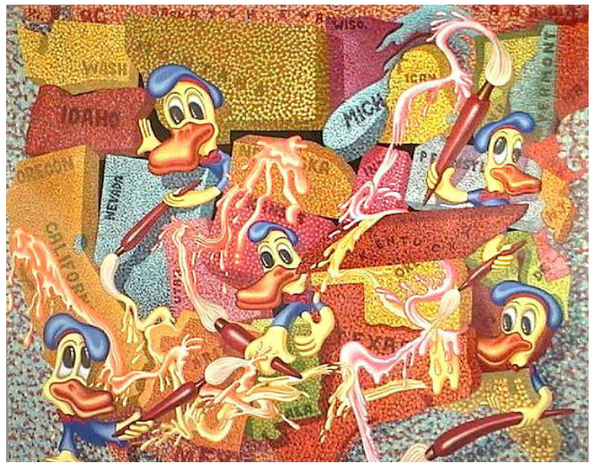
Portfolio des détournements

Claes Oldenburg, *Geometric Mouse, Scale C,* 1971. © Claes Oldenburg

Jim Dine, *Pinocchio entouré du renard et du chat. Two Thieves, One Liar,* 2006. © Jim Dine

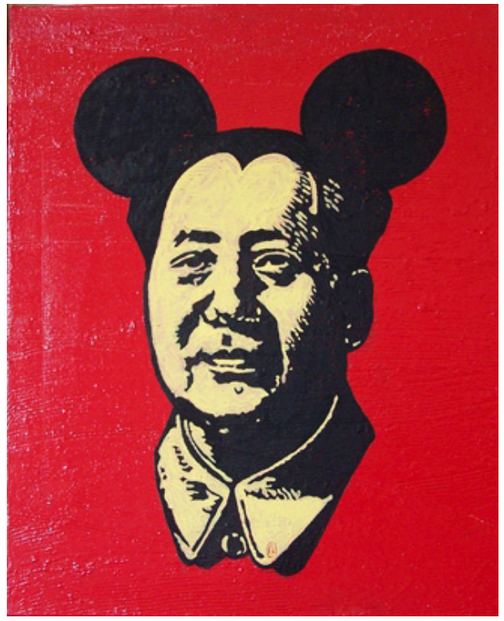
Gudmundur Erró
Hommage à Picasso
© Adapg 2013

Peter Saul *Double De Kooning Duck* 1979
Sotheby's New York Sept. 22, 2011
© Peter Saul



Peter Saul
Pop Art #1,
1992
© Peter Saul

Keith Haring, *Sans titre,* 1982 © Adapg



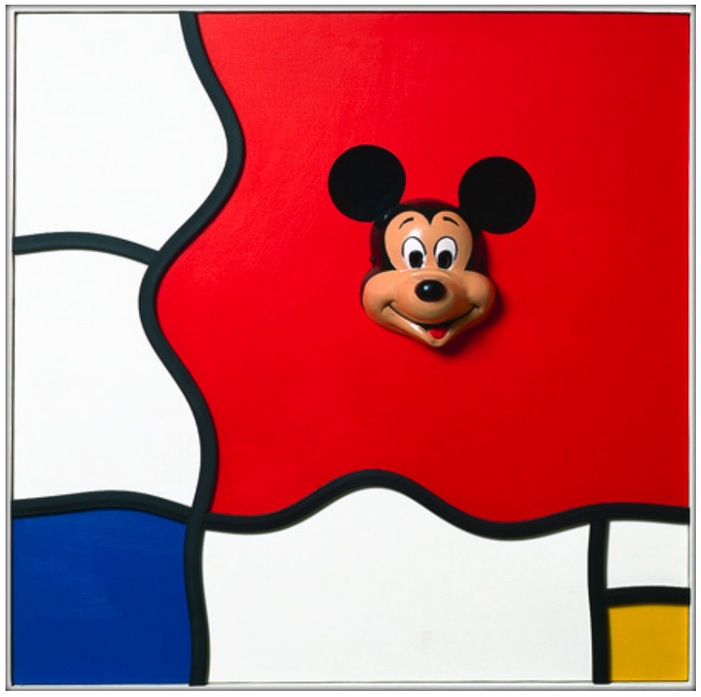
P. Le Nautrou *Mickey MAOusse* 2008 © P. Le Nautrou

Jeff Aerosol, *« Rat »lentissez ! Cette souris pourrait bien en cacher une autre...*

Nicolas Rubinstein
Mickey is also a rat, 2006
© Nicolas Rubinstein

Gérard Rancinan, *Family watching TV,* 2011 © Gérard Rancinan

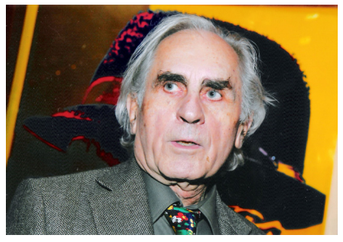
Jean-Michel Pradel-Fraysse
Rat, 2004
© Jean-Michel Pradel-Fraysse



EN HAUT
Rachel Laurent,
Mickey-Mondrian,
1992 © Rachel Laurent

EN BAS
Rachel Laurent,
Minnie-Mondrian,
1992 © Rachel Laurent

BERNARD RANCILLAC



Bernard Rancillac
© D.R.

Quel est votre rapport à la bande dessinée ?
Il y a quelques semaines, j'ai été invité par la galerie Les Petits Papiers pour participer à la BRAFA à Bruxelles. Mais il y a deux ans, ils m'avaient déjà contacté car ils voulaient qu'un dessinateur et un artiste fassent une œuvre commune. Je leur avais répondu, alors par courrier, que je ne retrouvais pas la sensation de la peinture dans ce projet. La bande dessinée est une discipline authentique et singulière, qu'elle le reste. Certains galeristes veulent en faire de l'art contemporain de façon artificielle.
Être dessinateur de bande dessinée est un métier, ce n'est pas simplement produire un dessin : il s'agit d'albums qui racontent des histoires, avec un commencement et une fin, il faut un éditeur… Ayant réfléchi à cette affaire-là avec des dessinateurs forts sympathiques, nous nous sommes aperçus que nous n'avions rien à nous dire et que nous faisions des métiers différents, si on peut dire qu'artiste peintre est un métier !

Que voulez-vous dire par là ?
Les métiers sont plus ou moins réglementés. N'importe qui ne peut pas devenir charcutier ni chirurgien-dentiste, il faut suivre une formation ou intégrer une école spécifique. On ne peut pas ouvrir un cabinet dentaire comme ça, enfin si, on pourrait, mais on aura des ennuis probablement !

Bernard Rancillac
Mariette chez les Mouth
2009
© Adagp 2013

Bernard Rancillac
C'est quoi 6 (la lettre)
2012
© Adagp 2013

Lorsque je dis que peintre est un métier, oui, cela le devient lorsqu'on a une galerie, une cote…, mais au départ on est entre l'amateur et le professionnel. Alors qu'en BD, on est d'emblée professionnel. Je ne pense pas qu'il y ait des dessinateurs de BD amateur !

Pourquoi vous êtes-vous intéressé aux personnages de Disney ?
Comment peut-on, je ne dirais pas ignorer car c'est impossible, mais comment peut-on éviter Disney ? Tous les gens de mon âge ont eu affaire à Disney s'ils ont des yeux ! Si l'on s'intéresse à l'imagerie mondiale culturelle ou tout simplement publicitaire.

Comment cette référence dans vos peintures a-t-elle été perçue aux débuts ?
Corneille – qui était l'éminence grise de Mathias Fels, galeriste chez qui il fallait être à l'époque – m'a dit peu après m'avoir introduit auprès de Mathias Fels : « Tu ne devrais pas regarder du côté des Américains, continue comme tu fais, c'est bien. » Ma première exposition chez lui s'intitulait « Disney ». Certaines personnes qui rentraient dans la galerie disaient : « Ah ! on dirait de la bande dessinée ! » ou des « Vous nous prenez pour des débiles, on n'est plus des gosses ! » Après ces réactions, Mathias m'a fait comprendre qu'il ne souhaitait pas forcément continuer avec moi. Cette proximité formelle avec la BD n'était pas la meilleure chose pour réussir à l'époque !
Tout a commencé par une rencontre avec des artistes rue de Seine, lorsque je faisais de l'abstraction et que je présentais mes toiles aux galeries : elles me répondaient qu'elle avaient déjà 10 peintres abstraits et que j'étais trop jeune ! Nous nous disions qu'il fallait faire

autre chose avec Hervé Télémaque, Jacques Monory, Jan Voss, Peter Klasen. Nous sommes toujours un groupe d'amis et, paraît-il, rentrés dans l'histoire de l'art ! C'est ce qu'on appelle la « Figuration narrative ».

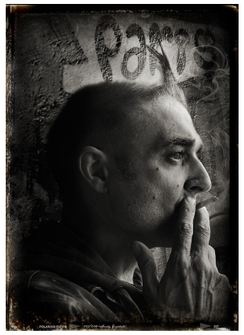
Utiliser Mickey aujourd'hui n'a plus le même sens que dans vos travaux des années 1960 ? Quel est le discours sous-tendu aujourd'hui ?
Non, l'Amérique n'est plus la même qu'il y a un demi-siècle, le monde n'est plus le même. La dernière exposition que j'ai faite à la galerie Detais à Paris du 10 octobre au 3 novembre 2012, c'était du Disney, et le titre était : « C'est quoi m'man la mondialisation ? ». Sur les toiles, progressivement, j'ai voulu rajouter des collages – une femme voilée, un tank… – pour montrer des images de la mondialisation, mais maintenant cela me semble inutile ! Disney, c'est la mondialisation ! Et le titre ne laisse aucun doute.
Actuellement, je suis en train de concevoir un vitrail pour des gens qui ont acheté une chapelle historique, ils commandent beaucoup d'œuvres à des artistes contemporains pour « combler les trous ! ». J'ai choisi de représenter Mickey sur la croix et Minnie au pied de la croix. À l'inauguration, le commanditaire prétend inviter l'évêque, mais il va refuser, je suppose, à moins de vouloir m'excommunier !

Parce que vous crucifiez Mickey ?
Si l'évêque me demande pourquoi Mickey, je lui répondrais que Mickey est plus connu que Jésus Christ dans le monde actuel. Au fin fond des forêts vierges, vous montrez l'image de Mickey et tous le reconnaissent. L'image du Christ est moins immédiate, il y a beaucoup de barbus, à droite et à gauche, aussi célèbres que lui.

Pourquoi le crucifier ?
Pourquoi pas ! Il y a beaucoup d'anti-américains qui aimeraient les massacrer. Les Twin Towers valent bien les antiques croix de bois.

Vous auriez pu faire une nativité !
Pourquoi pas ! L'enfant-roi est très à la mode...

Bernard Rancillac, *C'est quoi 18 (styles)*, 2012 © Adagp 2013



Speedy Graphito.
Photo Férial 2012

SPEEDY GRAPHITO

Qu'est-ce qui vous touche dans l'univers de Disney ?
Les personnages de Disney sont très symboliques : il n'est pas nécessaire d'avoir un discours pour expliquer le propos, il suffit de mettre un Mickey pour parler de la société de consommation, de l'hyper-marque. Pour moi, c'est vraiment un logo qui est compris immédiatement sans qu'il soit nécessaire de créer un contexte. La dimension « langage universel » me plaît également : Mickey et Donald touchent n'importe quel pays, tout le monde les connaît.

Étiez-vous un grand lecteur de Disney enfant ?
Oui, mais sans pour autant l'attendre à chaque parution avec impatience.

Est-ce que vos appropriations sont teintées de nostalgie ou d'une dimension affective ?
Pas spécialement. J'aurais un rapport plus affectif avec la figure de Bambi, car c'est un des premiers films que j'ai vu au cinéma, au Grand Rex : il reste associé à des émotions fortes. *Blanche Neige* est pour moi un dessin animé magnifique : il y a une intelligence du trait, des mouvements, des courbes. Si j'ai une affection c'est plus pour ce travail de dessinateur que pour les personnages eux-mêmes. Il n'y a rien de réaliste dans les dessins : la souris ne ressemble pas à une souris, on ne sait pas bien ce qu'est Dingo, mais il y a une intelligence des formes incroyables. Tout ce qui s'est développé après vient de là, les mangas en particulier.

Est-ce que certains personnages sont plus récurrents dans vos toiles ?
Mickey forcément, car il est le plus reconnaissable. J'ai toujours bien aimé Donald pour son mauvais caractère, son côté bougon, je trouve qu'il est le plus attachant. J'ai par ailleurs été très influencé par le *Manuel des Castors Juniors* quand j'étais petit. Riri, Fifi et Loulou racontaient comment construire un arc, une cabane, fabriquer toutes sortes de choses, sensibilisaient aux problèmes de l'environnement, mais expliquaient aussi l'apesanteur, comment fonctionnent les étoiles, les signes de pistes, les messages codés, l'encre invisible avec le jus de citron ! Lorsqu'on est petit, ça alimente l'imaginaire !

Est-ce que vous utilisez ces références de façon critique ?
Ce n'est pas Disney que je critique mais la société. Lorsque j'utilise Picsou avec des bombes de peinture dans sa musette, avide de reconnaissance et d'argent, ce n'est pas Disney que j'attaque mais plus le Street Art : je m'en sers pour critiquer le système. Picsou, qui est avare, représente l'argent sans ambiguïté, et je ne vois pas un autre personnage – à part celui du Monopoly peut-être – qui symbolise cela de façon aussi évidente. Chez Disney, il y a un peu toute la gamme des émotions.

Speedy Graphito
Spray Wild,
2011

Pour moi, Disney est un artiste alors qu'il n'est pas considéré comme tel, il est plutôt regardé comme une marque, comme quelque chose de « commercial ». Il est meilleur dessinateur que Warhol par exemple et il a diffusé son œuvre dans le monde entier. Il est le seul à avoir eu cet impact. Je n'aime pas ce cloisonnement qui me gêne. Je lui rends hommage en l'intégrant dans mes toiles, une façon de le replacer à l'endroit où il doit être.

Lorsque vous avez commencé à intégrer Mickey et les autres, était-ce dans l'esprit du Pop Art et d'artistes comme Claes Oldenburg ou Roy Lichtenstein ?
Cela dépend des toiles. Il y a forcément un côté Pop en utilisant Disney, puisqu'on rentre alors dans la culture populaire. Je sais que je l'utilise comme élément de langage universel associé à d'autres personnages de Hanna-Barbera par exemple. Ensuite, je peux faire des détournements plus précis en intégrant les personnages de bande dessinée dans un environnement décalé : la niche de Pluto est taguée ! Je la ramène dans un contexte actuel, c'est une sorte de mise à jour de l'univers Disney ! Le dernier volet concerne des choses hybrides, tel mon Astroboy-Mickey : je mélange alors deux continents ensemble.

Lorsque vous faites de l'hybride, quel est le discours associé ? Est-ce toujours une critique de la société de consommation ?
Lorsque j'associe ces deux personnages, Astroboy et Mickey, j'associe deux cultures, le Japon et les États-Unis. D'un seul coup, j'ai l'impression de créer une image qui symbolise le monde dans son entier, alors que Disney reste attaché au continent nord-américain. Je suis toujours à la recherche d'un langage universel.

Speedy Graphito
SprayGround ,
2011

Vous ne déformez pas les personnages, vous les gardez comme ceux de Disney, pourquoi ?
Si je fais Donald, ce sera vraiment lui, je ne vais pas en faire autre chose tout en essayant de suggérer que c'est Donald. Je peux rajouter des objets dans les mains des héros, mais j'aime bien qu'ils ne soient pas déformés. C'est comme lorsque je dessinais des marques, on me demandait pourquoi je ne changeais pas le nom : remplacer Camel par Cannelle par exemple, mais pour moi cela n'a pas de sens, à part au niveau du droit à l'image où les choses peuvent être compliquées ! Si je change, c'est moins fort, moins engagé. Je préfère être direct, sincère et honnête.

Quel regard portez-vous sur les détournements faits par les autres artistes ?
Parmi les reprises, j'en vois certaines qui seraient inspirées plus de mon travail que de Disney lui-même. Lorsque j'ai commencé à utiliser Picsou de façon récurrente, j'ai vu d'autres artistes commencer à reprendre ce personnage avec le dollar sur un billet. Je ne trouve pas ça très intéressant du coup !
Ensuite, j'aime bien ce qu'a fait Bertrand Lavier du musée dans l'aventure de Mickey. J'avais eu cette idée par rapport à Achille Talon. Dans les bandes dessinées, dès qu'il y a une exposition d'art moderne ou contemporain, c'est toujours une sorte d'abstraction graphique inspirante avec une simplification des codes de l'art contemporain. C'est de l'art contemporain parce qu'on ne comprend pas l'image !

Justement le commissaire de l'exposition d'Angoulême, Jean-Paul Jennequin, explique que lorsqu'on représente l'art contemporain en BD, c'est pour dire que c'est un art qu'on ne comprend pas, avec beaucoup d'ironie !
Mais en même temps, on sait que c'est de l'art contemporain en utilisant l'abstraction. Je ne sais pas si les dessinateurs mettent aujourd'hui du Street Art dans les BD de Disney pour être actuelles !

Est-ce que vous revendiquez le lien BD / art contemporain qui est perceptible dans vos tableaux ?
Non, on associe souvent mon travail à la BD, mais moi je ne m'en sens pas proche. Ce sont des dessinateurs, et moi je suis un peintre. Nous n'avons pas les mêmes préoccupations, même s'il peut y avoir une familiarité au niveau formel. Nous n'avons pas le même moteur créatif, nous ne racontons pas les mêmes choses. Mais je comprends cette confusion visuelle.

L'univers Disney est présent dans votre travail depuis le début ?
Non, il n'y a pas très longtemps, depuis 2005 environ. Avant, j'utilisais mes propres symboles : le lapinture, la tenaille, la couronne du Christ…, un langage qui était compréhensible une fois que les gens y étaient familiarisés.

Je suis parti sur un nouveau dictionnaire après 2004 avec l'envie de proposer un travail plus rapidement lisible, peut-être parce que je voyage plus. Et j'aime bien ce côté récupération de choses existantes, un peu comme en musique lorsque les DJ reprennent ce qui a été fait pour le dépasser et le rendre plus actuel. J'aime bien cette idée du recyclage.
Et pour finir, il y a également le fait de partir de l'enfance, ce moment où l'on est plus intuitif, plus réceptif. Utiliser des référents liés à l'enfance opère un retour en arrière. Lorsque les collectionneurs sont face à la toile, ils retrouvent un peu de l'innocence perdue.

Speedy Graphito
L'atelier
2012
Installation
Galerie Polaris
Paris.

BENJAMIN BÉCHET

Benjamin Béchet

Que racontez-vous en utilisant des personnages de Disney ?
Cette série est avant tout un travail sur l'identité et sur l'altérité – c'est-à-dire sur le regard qu'on porte sur l'autre –, en utilisant des personnages de Disney, ainsi que ceux de Marvel et de DC Comics : Mickey, Donald, Batman, Hulk, Spiderman… Ce qui m'intéressait était de manipuler cette identité en mettant des figures populaires à la place des personnes réelles, qui sont des sans papiers, des personnes marginales de la société italienne que l'on pourrait retrouver dans la société française. Ce faisant, je trouve qu'il y a deux moments de lecture lorsque l'œil se pose sur le masque de Disney : on reconnaît immédiatement cette figure, et rapidement, on se demande qui se cache derrière.
Ces icônes du monde globalisé – qui ont déjà été largement utilisées – servent mon discours sur l'altérité, sur la stigmatisation de l'autre et sur le regard qu'on porte sur lui, sur le jugement que l'on peut émettre. Je suis un peu en porte-à-faux par rapport à Disney car ce qui m'intéresse c'est d'avoir une figure populaire et innocente que tout le monde puisse reconnaître.

On s'éloigne beaucoup de la critique de la société de consommation des premières reprises des Pops !
Oui, un travail important a été fait par Rauschenberg et tous les Pops dans les années 1960, je pense qu'aujourd'hui répéter ce discours équivaudrait à tourner en boucle.

Benjamin Béchet
Minnie, 41 ans, femme de ménage
2010

Benjamin Béchet
Donald, 51 ans, vendeur de roses
2010

Les travaux récents des artistes s'appropriant l'image de Mickey ou Donald ont une connotation plus acide, condamnant peut-être l'individualité de notre société ou mettant en lumière des gens ordinaires comme chez Dulce Pinzon, cet artiste mexicain vivant à Brooklyn.
Oui, justement, nous avons fait notre travail en même temps. Nous sommes dans la même veine, sauf que lui a produit quelque chose de plus participatif. Etant donné qu'il est mexicain, il a pu mobiliser plus facilement la société mexicaine à New York. Je n'ai pas voulu suivre cette direction et j'ai préféré prendre des acteurs ou des amis que j'ai mis en scène dans les différents rôles.

Vous ne posez pas un regard affectif ou nostalgique sur ces personnages ?
Non, ils sont simplement des outils. Mon travail, tout comme celui de Dulce, a été parfois mal interprété. Certains en ont fait une analyse assez rapide, y voyant des supers héros à la retraite, ou la fin d'un monde parfait qui était l'émanation des États-Unis à la fin des années 1950, un fantasme absolu. Ces gens n'ont pas pris la peine de lire les textes associés ou tout simplement les titres qui sont explicites : *Minnie, 41 ans, femme de ménage*, *Donald, 51 ans, vendeur de roses*, *Mickey, 48 ans, SDF*…
En regardant un masque de Mickey ou de Disney, l'aspect affectif lié à l'enfance ressort immédiatement, on a grandi avec eux ! C'est pour cela que les costumes que je choisis sont toujours assez élaborés, pour que la figure du dessin animé surgisse dans l'esprit des gens et fasse appel au côté affectif. Ce dernier point nous différencie avec Dulce car lui utilise des costumes abîmés.

Malgré ces masques, vous réussissez à rendre ces figures humaines avec des sentiments, des émotions.
Comment l'expliquez-vous ?
Comme je viens du reportage, j'ai pas mal étudié les mises en scène et j'ai réutilisé tous les codes de reportage. Ce sont des photographies assez vivantes car elles utilisent des compositions qui nous plongent dans une ambiance narrative, fictionnelle. Elles sont assez contextualisées en intégrant ce qui se passe à côté, on a alors l'impression d'être avec eux. Toutes les scènes reproduites ont été inspirées de scènes que j'ai vues, toutes sont réelles.

Poursuivez-vous ce travail ?
Non, il est clos. Il fonctionne très bien en 10-15 images.

Par contre, votre préoccupation sur la construction et l'identité reste importante dans votre démarche artistique ?
Oui, on peut le dire. Je viens du documentaire, donc il est vrai qu'en tant que producteur des médias, ou photojournaliste, j'essaie de réfléchir aux conséquences et à la portée des images des personnes que je photographie, surtout lorsque l'on parle de pauvreté, de l'Afrique…

INFOS PRATIQUES

Rencontre Jeunesse
Mickey, Donald et tous les personnages
BD de Disney... héros de l'art contemporain !
Par Alexia Guggemos
Jeudi 31 Janvier 2013 - 12h00
Quartier Jeunesse - Espace Rencontres (Durée : 1h30)

À L'ATTENTION DES JOURNALISTES

Les visuels reproduits dans ce dossier de presse **ne sont pas libres de droit pour des reproductions dans la presse.**

Ce dossier a été préparé dans le cadre de l'organisation de la Rencontre Jeunesse « Mickey, Donald et tous les personnages BD de Disney... héros de l'art contemporain », organisée par le 40e Festival d'Angoulême. Les références artistiques citées visent à éveiller la curiosité des jeunes participants pour l'art, elles ne prétendent pas à l'exhaustivité.

Le présent dossier ne représente pas la position de la société The Walt Disney Company qui détient les droits de propriété intellectuelle des personnages de l'univers Disney tels que Mickey. © Disney

CONTACT PRESSE

Florence Bost
01 75 58 43 81
06 37 36 16 45
fbost@artmarketingcompany.com