



HAL
open science

L'héritage du surréalisme dans la bande dessinée

Adrien Flourens

► **To cite this version:**

Adrien Flourens. L'héritage du surréalisme dans la bande dessinée. Art et histoire de l'art. 2021. dumas-03558087

HAL Id: dumas-03558087

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03558087>

Submitted on 4 Feb 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

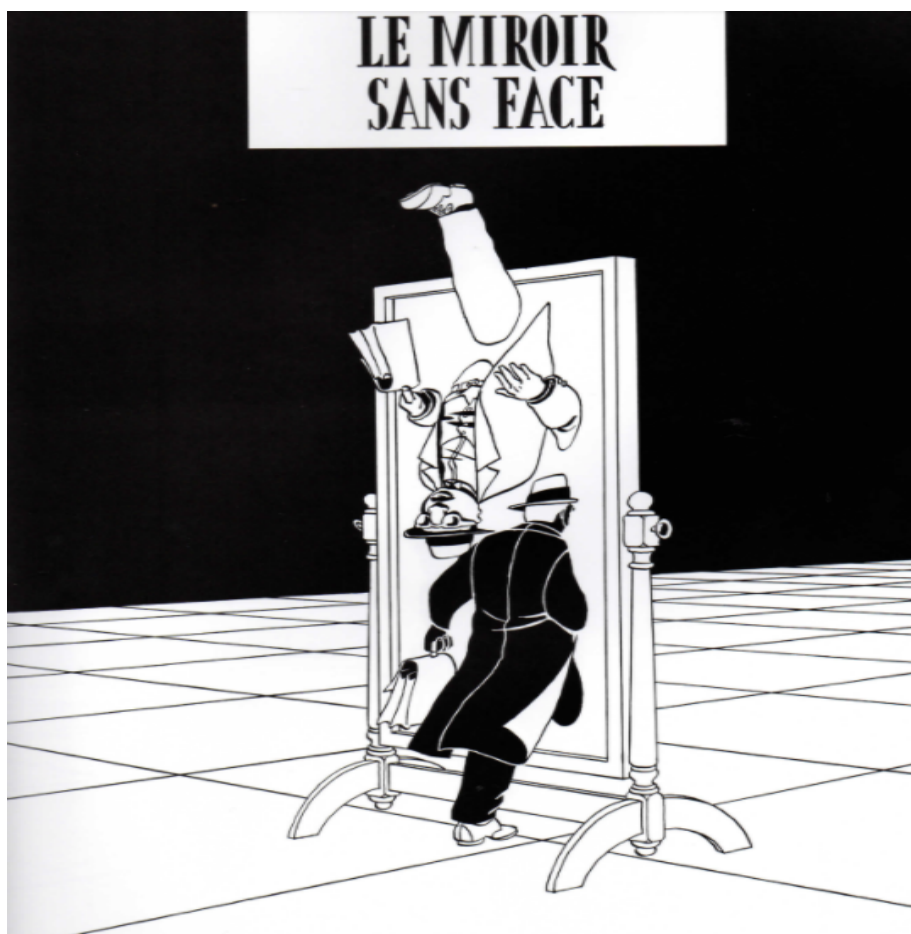
L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Mémoire de master 1

histoire de l'art moderne et contemporain

Université Paul Valéry

L'héritage du surréalisme dans la bande dessinée



Présenté par Adrien Flourens

Sous la direction de Jean François Pinchon

Professeur d'histoire de l'art contemporain

Le 11 juin 2021

Avant-propos

J'ai choisi ce sujet car il est à la croisée de deux domaines qui me passionnent: la bande dessinée et le surréalisme.

Le surréalisme tout d'abord, constitue selon moi une libération. Une libération dans l'Art, une libération de la création, une transgression des valeurs et un intérêt sur des sujets qui me parlent. Je pense notamment à la représentation des rêves, au jeu des images et à l'ambiance générale de diverses œuvres surréalistes graphiques. Je pense aussi à ce que ces artistes ont changé dans le monde de l'art, à la libération de plusieurs tabous, d'un esprit créatif très riche et toujours surprenant, d'une philosophie de vie et d'un humour qui, je trouve, ont beaucoup formé la culture actuelle.

Ensuite, la bande dessinée est un art, un format que j'ai toujours trouvé très accessible, assez riche, et qui a des auteurs de tous horizons. La bande dessinée, de plus, est un média dans lequel l'émergence d'ambitions artistiques est assez récente, et dont les différentes œuvres cultes sont tout aussi récentes, ce qui en fait à mon avis un terrain d'exploration assez jeune dans le domaine de l'Histoire de l'Art. C'est un moyen d'expression grâce auquel j'ai toujours quelque chose à apprendre.

Il m'a donc semblé intéressant de voir comment la bande dessinée s'est approprié ce courant artistique.

Je n'ai pas choisi des œuvres qui rendaient un hommage direct au surréalisme, comme par exemple “ *une enquête surréaliste de Nick Carter et André Breton* ¹ écrite par David B., ou *Alice au pays des surréalistes* ².

Mon mémoire repose sur des albums de bande dessinée; tous possèdent des spécificités graphiques et narratives, scénaristiques et littéraires les rapprochant du mouvement surréaliste.

¹ David B., *une enquête surréaliste de Nick Carter et André Breton*, 2019, ed soleil

² ACHE Jean, *Alice au pays des surréalistes*, revue Pilote 1973

Je vais me baser sur les différents thèmes principaux surréalistes issus de plusieurs tableaux dits “emblématiques” de ce mouvement, afin d’en souligner les aspects caractéristiques des différents albums et de démontrer l’héritage du surréalisme dans ces œuvres.

Les œuvres que j’ai choisies pour constituer ce corpus sont inspirées par le surréalisme et lui empruntent les techniques d’écriture et de création tout en exploitant un autre genre de propos; elles sont héritières de ce mouvement, mais tentent d’explorer d’autres horizons, le surréalisme aidant dans le processus de création, et ayant impulsé leurs ambitions artistiques.

Le domaine de la bande dessinée est assez riche et il me semble toutefois qu’il ne met pas souvent en valeur l’héritage du surréalisme. De façon générale, la bande dessinée a très régulièrement emprunté des chemins conventionnels, je trouve donc intéressant d’aborder des cas où ce moyen d’expression s’est donné des ambitions différentes; et pour cela, quoi de mieux que d’étudier le rôle du surréalisme à ces moments de la création ?

L’objectif ici, va être de mettre en évidence le surréalisme dans des œuvres plus contemporaines, appartenant au domaine de la bande dessinée.

J’ai éprouvé une certaine difficulté à cerner ce qu’est réellement le surréalisme; en effet, ce mouvement est souvent souvent mal interprété; par exemple, le surréalisme ne fuit pas la réalité, contrairement à ce qu’on aurait tendance à penser, mais il la contourne et se sert de l’irréalité pour parler du monde réel.

Une autre difficulté rencontrée a été l’acte de mort du surréalisme en 1969. Cet acte de mort rend la considération des œuvres se revendiquant du surréalisme après 1969 problématique et sujet à débat.

De plus, le terme “surréaliste” a été très souvent galvaudé . Il a parfois été difficile de l’aborder sans tomber dans des idées reçues, des amalgames entre surréalisme, fantaisie et psychédéisme.

Remerciements

Je tiens à remercier Monsieur Pinchon pour avoir permis à ce mémoire d'exister, mes parents pour leur soutien moral et l'aide technique apportée; je tiens aussi à remercier ma cousine, professeur de lettres, qui m'a aidé à trouver l'inspiration dans les moments de réflexion. En effet, ma famille, mon entourage ainsi que quelques étudiants que j'ai pu voir à la Bibliothèque Universitaire m'ont permis de surmonter les passages difficiles et les moments de "découragements" que j'ai rencontrés.

En effet, j'ai aussi rencontré dans la réalisation de ce mémoire des difficultés liées au contexte particulier de la crise sanitaire et donc à la rareté des contacts avec les autres étudiants. Ma situation particulière fait que je dispose d'une aide du Service Accueil des Etudiants en Situation de Handicap (S.A.E.S.H.) de l'Université de Montpellier III, et ceci m'a facilité le travail, d'autant plus que le fait d'arriver dans un Master où je ne connaissais personne représentait pour moi une difficulté supplémentaire.

SOMMAIRE:

Introduction	-----	page 7
I Les références à d'autres créations surréalistes	-----	page 15
1) Moebius	-----	page 15
a) Son évolution graphique		
b) Sa perception du surréalisme		
2) Marc Antoine Mathieu	-----	page 17
a) Son art		
b) Ses clins d'oeil au surréalisme		
3) Paul Kirchner	-----	page 19
a) La contre culture		
b) Sa perception du surréalisme		
4) Dave McKean	-----	page 24
a) Son style graphique		
b) Son clin d'oeil au surréalisme		
II L'improbable, l'irrationnel	-----	page 27
1) L'automatisme	-----	page 27
a) L'écriture		
b) Le graphisme		
2) L'humour	-----	page 31
a) L'humour absurde		
b) L'humour noir		
3) La transgression des règles	-----	page 35
a) La remise en question du sens		
b) La remise en question de la forme		
III L'onirisme	-----	page 40
1) L'ambiguïté, l'absence de stabilité	-----	page 40
a) L'ambiguïté matérielle		
b) L'illusion d'optique		

2) Une autre perception du monde ----- page 43

a) Des objets sortis de leur contexte

b) Un quotidien chamboulé

3) Le paysage onirique, un paysage déstructuré ----- page 46

a) La morphologie des paysages

b) La déstructuration des paysages

IV La psychologie ----- page 49

1) Les sentiments négatifs ----- page 49

a) La mort

b) La destruction

1) La sexualité ----- page 53

a) Les symboles phalliques

b) La représentation du corps féminin

2) Le désir enfantin ----- page 56

a) L'évasion

b) Le désir de puissance

Conclusion ----- page 61

Introduction

Si le surréalisme et les images sont deux choses liées depuis que le mouvement surréaliste cherche à transmettre ses idées par des moyens picturaux, le rapport du mouvement d'André Breton à la bande dessinée est beaucoup plus ténu.

L'auteur de bande dessinée F'Murr a déclaré un jour :

« le surréalisme pour la bande dessinée, ce serait de mettre bout à bout des images n'ayant aucune suite logique, donc conservant chacune intacte leur force poétique. »³

L'historien de l'art Andrei Molotiu a renchéri sur cette idée dans l'anthologie *Abstract Comic*. A partir de ces discussions, on pourrait voir des liens entre la bande dessinée et le surréalisme commencer à se créer.

L'enjeu de ce mémoire va donc être de démontrer en quoi ces deux domaines partagent certaines affinités. Un autre enjeu va également être de revenir sur les propos de F'Murr, et de démontrer que le surréalisme dans la bande dessinée peut aller au-delà de ce que décrit le dessinateur.

Qu'est-ce que le mouvement surréaliste aura inspiré au domaine du neuvième art, que ce soit en terme d'esthétique ou en terme de scénario et de narration?

Le surréalisme est un mouvement d'abord littéraire, puis pictural, défini et théorisé par André Breton en 1924. Ce mouvement a été inspiré par les horreurs de la Première Guerre mondiale et l'irrationalité de ces horreurs. Le spectacle de la guerre est surnaturel. C'est ce qui va inspirer de nombreux artistes à l'entre-deux-guerres.

Depuis le XIXème siècle, la littérature évolue, de nouvelles formes d'écritures apparaissent: vers libres, poèmes en prose. La peinture devient moins "classique", la reproduction du réel devient floue avec les impressionnistes, puis avec les cubistes. C'est dans ce contexte d'évolution artistique, et de l'apparition de la psychanalyse de Sigmund Freud, que naît le surréalisme.

³ Propos recueillis par Groensteen Thierry, « La narration comme supplément. Archéologie des fondations infra-narratives de la bande dessinée », *Bande dessinée, récit et modernité*, colloque de Cerisy, Paris-Angoulême, Futuropolis/CNBDI, 1988, page 51

André Breton s'inspire des théories de Freud, entre autres du principe d'association libre, pour élaborer l'écriture automatique.

Après 1918, les horreurs de la guerre sont pour de nombreuses personnes la faillite de notre civilisation. Des jeunes artistes, dont Tristan Tzara, lancent un mouvement de révolte dure: le dadaïsme, dont le choix du nom n'a volontairement aucune logique.

De nombreux artistes vont dans un premier temps suivre ce mouvement. Mais ils vont ensuite, grâce aux théories de la psychanalyse, mises en avant par André Breton, se tourner vers le surréalisme. C'est là une différence essentielle avec le dadaïsme: le surréalisme se veut moins politique et est davantage axé sur les théories freudiennes, la fantaisie et le rêve.

Là où le dadaïsme se voulait être une dénonciation de l'absurdité de la guerre, de la vie et de la politique, le surréalisme se fixe pour objectif le rêve, le merveilleux, le fantaisiste et la négation de la réalité commune à de nombreux mouvements artistiques de l'époque d'avant-guerre. Selon Breton, le surréalisme permet l'exploration de l'inconnu, le fonctionnement réel de la pensée. Le peintre et l'écrivain suppriment ce que la raison impose, et créent en toute liberté.

Les caractéristiques principales du mouvement portent donc sur la volonté de taire toute logique, toute vraisemblance, tout en se focalisant sur la folie, le rêve, l'onirisme, la psychée, la psychologie et les interprétations freudiennes.

Le surréalisme fait donc face aux mœurs habituelles de son époque, aux conventions, qu'il brise de manière symbolique en réinventant les règles de l'art.

Pour parvenir aux résultats les plus irrationnels possibles, les surréalistes emploient des procédés tels que le cadavre exquis ou l'écriture automatique. Le cadavre exquis est un jeu qui consiste à faire composer une phrase, ou un dessin, par plusieurs personnes sans qu'aucune d'elles ne puisse tenir compte de la collaboration ou des collaborations précédentes. L'écriture automatique est un mode d'écriture dans lequel n'intervient ni la conscience ni la volonté.

Les écrivains surréalistes célèbres sont André Breton, bien évidemment, mais aussi Robert Desnos, Paul Eluard, Louis Aragon, chacun d'entre eux ayant contribué différemment à ce mouvement littéraire

André Breton (1896 -1966) devient le chef de file du surréalisme, il écrit *3 manifestes du surréalisme*. (1924, 1929, 1942) . Pour Robert Desnos (1906-1945), l'essentiel de son écriture est basé sur le rêve conduisant à un automatisme verbal. Paul Eluard (1895-1952) , poète pacifiste, mêle dans son écriture expériences intérieures et extérieures sans distinction nette.

Louis Aragon (1897- 1982) exprime sa révolte, écrit un recueil qui marque le mouvement surréaliste, *le mouvement perpétuel*, 1925.

Les théories surréalistes transposées à la peinture n'apparaîtront que plus tard. C'est en 1928, que Breton publie *Le surréalisme et la peinture*. Dans cet ouvrage, il dresse l'inventaire des possibilités pour cette transposition vers les arts plastiques.

Max Ernst (1891- 1067) est un précurseur des peintres surréalistes. Ses "romans collages" et ses "frottages" sont l'équivalent de l'écriture automatique. Joan Miro adopte le principe de l'écriture automatique à ses "tableaux-poèmes".

René Magritte (1898- 1967) , surréaliste belge, crée des associations inattendues . Il joue sur l'écart entre la désignation d'une chose et sa représentation. Il est l'auteur du fameux tableau représentant une pipe et légendé "ceci n'est pas une pipe". Magritte crée avec beaucoup d'humour.

Salvador Dali (1904-1989) a lui aussi marqué l'histoire du surréalisme. Mais il entretient des relations tumultueuses avec le groupe surréaliste. Grand provocateur, il dit en 1939, " *le surréalisme c'est moi*". Il est excentrique, méticuleux. Il a une passion pour les peintres classiques, tels que Léonard de Vinci, Vélasquez, Michel Ange...). On retrouve cet hyperréalisme dans ses œuvres. Il est l'inventeur de la création spontanée nommée " paranoïa - critique". Cette méthode conçue avec l'aide de la psychanalyse fait appel librement à ses pensées, à ses délires. Il analyse les images obsédantes qui habitent son esprit et surgissent à sa conscience. Il a des thèmes qui reviennent continuellement sur ses toiles (Gala, sa femme, la sexualité...).

Le mouvement surréaliste connaît son essor dans les années 1930-1950. Il s'auto-dissout symboliquement en 1969, après la mort d'André Breton, par un acte de décès paru dans le journal *le monde*, ce qui a pu rendre la considération des œuvres se revendiquant surréalistes ou d'inspiration surréaliste plus obsolète et ténue.

La bande dessinée, quant à elle, est un mode de narration utilisant une succession d'images dessinées et incluant les paroles, les sentiments ou les pensées des protagonistes. On l'a baptisée neuvième art.

De tous temps, l'Homme a utilisé l'image pour raconter des histoires, en utilisant ou non du texte. C'est au XIXème siècle que cet art de masse s'est développé, en même temps que la presse à grand tirage. Il est à la confluence du roman-feuilleton, des légendes populaires et du dessin-charge.

A ses débuts, ce moyen d'expression utilise la caricature : le Suisse Rodolphe Töpffer publie entre autres, en 1827, dans le journal l'Illustration, *Monsieur Cryptogramme*, un album "d'histoires en estampes". Au XX^{ème} siècle, la bande dessinée évolue, empruntant au cinéma certaines de ses techniques et sa mise en scène. Elle entre en concurrence avec le dessin animé. Elle perd sa dimension corrosive pour laisser place au « bon goût » : les aventures de Tintin, le journal de Mickey, les journaux illustrés pour enfants. Avec la Seconde Guerre mondiale, la bande dessinée, comme le cinéma, se voit gagnée par la propagande, outre Atlantique. En France, certains journaux vont s'installer en zone libre, d'autres épousent la cause de la collaboration. Après le conflit, il y a en France une réaction anti-américaine avec la revue *Vaillant* (qui deviendra *Pif-gadget* en 1968). C'est l'essor de la bande dessinée franco-belge, avec les dessinateurs ou scénaristes Franquin, Jijé, Morris, Goscinny, Peyo, Tillieux. Citons aussi Hergé, Uderzo, Greg. Tous ces dessinateurs ont en commun une technique, un aspect : dessin en aplat, priorité au trait, absence totale de lyrisme. C'est l'époque de Pilote, où travaille Giraud, alias Moebius, dont nous reparlerons plus tard. Une époque où des auteurs de bande dessinée vont se dresser petit à petit vers des ambitions plus expérimentales. Les années 70 voient ce lancement artistique avec l'apparition de nouveaux périodiques plus expérimentaux en Europe (*Tante Leny* aux Pays-Bas, *El Vibora* en Espagne, *Frigidaire* en Italie, *L'écho des savanes*, *Métal Hurlant* et *A suivre* en France ...). Mais toutes ces revues disparaîtront au profit d'albums (*Moebius*, *Enki Bilal*, *François Bourgeon* ... pour ne citer qu'eux).

Et on assiste à un renouvellement formel de la bande dessinée avec l'apparition de l'Ouvroir de Bande dessinée Potentielle, l'Oubapo, "succursale" de l'Oulipo (Ouvroir de Littérature Potentielle). L'esprit de ces dessinateurs est de faire de la contrainte le moteur de la création, à l'image des écrivains Raymond Queneau et Georges Pérec. Au cours des années 1980, le mouvement de la bande dessinée alternative s'affirme aux Etats-Unis. Plusieurs auteurs créent, sous l'impulsion et avec l'aide de quelques éditeurs, parmi eux Will Eisner, légende de la bande dessinée américaine, une alternative aux œuvres publiées populaires. Le paysage culturel américain, généralement constitué de feuilletons s'adressant aux enfants et aux adolescents, va alors laisser place à des œuvres plus matures, considérées comme des "romans graphiques", rompant avec le format de feuilleton classique. Changeant la face de la bande-dessinée, la bande dessinée alternative a également permis l'émergence de la culture underground, héritière de la contre culture au cours des années 1970. Un des auteurs particuliers de ce mouvement est Paul Kirchner, également un artiste du corpus de ce mémoire.

Au terme d'une évolution un peu plus que centenaire, la bande dessinée a montré qu'elle sait emprunter à tous les grands mouvements artistiques, pour susciter le rire, l'émerveillement, le rêve, et l'on peut dire qu'il n'y a pas une bande dessinée mais des bandes dessinées. Plus tard dans les années 1980, le phénomène des romans graphiques fait fureur. Parmi ces œuvres, on notera *Mais*, d'Art Spiegelman, mais également par la suite *Watchmen*, *V pour Vendetta*, *Swamp Thing* et *From Hell*, toutes scénarisées par Alan Moore, auteur et scénariste britannique. Le succès des œuvres d'Alan Moore convaincra Karen Berger, rédactrice en chef de la maison d'édition *DC Comics* de faire appel à des artistes britanniques tels que Grant Morrison ou encore Neil Gaiman et Dave McKean sur lesquels nous reviendrons dans ce mémoire.

La bande dessinée contemporaine a néanmoins évolué vers des ambitions artistiques encore plus prononcées.

En ce qui concerne les liens qui peuvent exister entre la bande dessinée et le surréalisme, il est important de démontrer que l'union de ces deux domaines a, d'une certaine façon, déjà eu lieu au début du XX^{ème} siècle. En effet, à cette époque, les premiers surréalistes faisaient des expérimentations que l'on peut associer au format de la bande dessinée. Par exemple, René Magritte a réalisé *Les mots et les images*, des œuvres picturales telles que *Le Point de vue*, *La clé des songes*, *L'idée fixe* et *L'Homme au journal* sont des motifs, séparés et montrés dans des cases. On peut également parler du concept de roman-collage imaginé par Max Ernst.

A partir de ces exemples, on peut partir du principe que le surréalisme et la bande dessinée ont un passif plus ou moins commun.

Dans la mesure où le surréalisme peut se manifester dans la littérature et le dessin, et que F'Murr a imaginé le sens narratif que le surréalisme donnerait à une bande dessinée, il est aisé de penser que ce domaine est capable de créer des œuvres possédant la fibre surréaliste.

Il est donc question de savoir quelle est la place du surréalisme dans ce développement, quel est l'héritage du surréalisme dans le domaine de la bande dessinée sachant que le mouvement, bien qu'ayant survécu dans certains domaines, s'est estompé.

Afin de démontrer que le surréalisme a bel et bien eu une influence conséquente sur la bande dessinée, nous allons étudier un corpus de différentes œuvres créées par quatre artistes différents.

Tout d'abord, nous étudierons des œuvres de Jean Giraud, qui se donna par la suite le pseudonyme de Gir, puis de Moebius. Ce dernier a énormément contribué au développement,

à un certain développement de la bande dessinée dans les années 1970, qui a été une époque charnière en termes de révolution culturelle.

Né en 1938 à Nogent-sur-Marne, et mort en 2012 à Montrouge, Jean Giraud a passé son enfance dans la banlieue parisienne à Fontenay-sous-bois. Passionné par les cow-boys et les Indiens, Giraud commence la lecture de revues de bande dessinées telles que *Fiction* et *Galaxie*. Il a d'abord commencé à partir de 1968 à illustrer *Blueberry*, un western scénarisé par Jean Michel Charlier, un scénariste belge. Le trait de Giraud est, à l'époque, très réaliste, précis et brut. (annexe 1, I). Ce style doit énormément aux westerns de Sergio Leone. Au tournant des années 1970, son style de dessin évolue, devenant plus poétique, plus propre, presque nu, où les visages humains sont parfois idéalisés, doux et sereins (annexe 2, I). La plupart des œuvres de cette époque sont expérimentales, l'intrigue et sa consistance sont délaissées. Toutefois, cela n'empêchera pas ces œuvres de devenir cultes avec le temps. Moebius, l'alter-ego artistique de Giraud, une facette plus ambitieuse de son art, va naître durant cette période-là.

Les deux œuvres du corpus créées par Moebius sont *Arzach* et *Le garage hermétique*. *Arzach* va être un franc succès au moment de sa sortie, en raison de son silence, traduit par l'absence de dialogues et de texte narratif et le soin apporté à chaque planches en termes graphiques.

La deuxième œuvre de ce corpus créée par Moebius est *Le garage hermétique*, introduisant le Major Grubert, personnage énigmatique et iconique.

On notera que ces albums furent publiés dans les pages de *Métal Hurlant*, un magazine mensuel de bande dessinée consacré à la science-fiction, lancé par Moebius et Philippe Druillet sous l'impulsion de Jean Pierre Dionnet.

Le second artiste de ce corpus est Marc-Antoine Mathieu.

Né en 1959 à Antony, Marc Antoine Mathieu a intégré l'école des beaux-arts d'Angers. En 1988, les éditions Futuropolis publient son premier livre *Paris-Mâcon*. En 1990, Marc Antoine Mathieu fait publier le premier album des aventures de Julius Corentin Acquefacques : *l'Origine*. Cette œuvre lui vaudra le prix Alph-Art Coup de cœur du festival d'Angoulême l'année suivant sa parution (1991).

Mathieu expérimente surtout avec la série intitulée *Julius Corentin Acquefacques le prisonnier des rêves* ; en effet, ce dernier joue avec le concept du livre-objet, un concept à travers lequel il s'arrange pour que l'histoire racontée s'adapte au format du livre.

C'est précisément sur cette série que nous nous attarderons.

Dave McKean, né en 1963 à Maidenhead au Royaume-Uni, est le troisième artiste de ce corpus. De 1982 à 1986, il étudie à l'école d'art de Berkshire; il commence à travailler en tant qu'illustrateur peu avant de la quitter. En 1986 il fait la rencontre de celui qui deviendra pendant longtemps son proche collaborateur sur de nombreuses œuvres : l'écrivain Neil Gaiman, un auteur porté sur le genre fantastique. Ensemble, ils travaillent sur plusieurs projets de l'industrie du *comic-book* vers la fin des années 1980. Les œuvres les plus mémorables du duo sont le livre de jeunesse *Coraline*, plus tard adapté au cinéma en 2009, *Violent cases*, en 1987, qui narre l'enfance d'un garçon qui rencontre l'ex-ostéopathe du mafieux italo-américain Al Capone, et enfin, *Sandman*. Bien que Dave McKean n'ait pas réalisé les illustrations de toute la série, il a néanmoins réalisé les couvertures, afin de vendre l'œuvre aux festivals de bande dessinée. Les couvertures ont longuement été discutées avec Neil Gaiman qui, parfois, a fait la pose pour une photographie retouchée dans le cas de certains numéros (annexe 3, I). Ces couvertures recevront des accueils mitigés, leur style onirique et surréaliste étant spéciaux et nouveaux dans le contexte du paysage culturel des *comic-books* américains.

La première œuvre étudiée de Dave McKean porte sur l'ensemble des couvertures qu'il a réalisé pour la série *Sandman*. La deuxième œuvre de cet auteur qui va être étudiée ici concerne le récit biographique de Paul Nash, peintre surréaliste britannique de la première moitié du XX^{ème} siècle. Dave McKean va raconter le récit de son traumatisme de la Première Guerre mondiale, mais il va également raconter les rêves du peintre: rêves dont le fil conducteur, est la présence régulière d'un chien noir .

Enfin, le quatrième artiste de ce corpus est Paul Kirchner, un dessinateur de bande dessinée américain, appartenant au courant de la bande dessinée alternative dans les années 1970-1980. Né en 1952 dans la banlieue de New Haven dans le Connecticut aux Etats-unis, Paul Kirchner a été bercé par la contre-culture des années 1960.

Les œuvres choisies dans le corpus sont les aventures de *Dope Rider*, le squelette toxicomane, et les histoires courtes publiées dans le recueil d'anthologie de son œuvre allant de 1974 à 2014 intitulé *En attendant l'apocalypse*.

Dans la mesure où l'acte de mort du surréalisme a été prononcé dès 1969, on aurait pu imaginer que l'impact de ce mouvement allait s'estomper. Il va être intéressant de voir qu'au contraire, loin de s'éteindre, le surréalisme va continuer à vivre et à évoluer. Il va être

question dans ce mémoire d'étudier comment les auteurs que nous avons choisis se sont réappropriés le surréalisme, comment ils l'ont fait évoluer.

La démarche pour cette démonstration va être de comparer des œuvres emblématiques du surréalisme avec des créations de cet art beaucoup plus récent qu'est la bande dessinée. Les analyses de la bande dessinée se feront alternativement autour des différents domaines que constituent le texte, le scénario et les graphismes de la bande dessinée.

Dans un premier temps, nous allons voir les différentes façons des auteurs de rendre hommage au surréalisme, afin de cerner les différents rapports de chaque artiste au mouvement d'André Breton.

Dans un deuxième temps, nous verrons les techniques de création surréalistes que les différents auteurs ont exploité afin de voir les aspects irrationnels et improbables.

Dans un troisième temps, il s'agira d'analyser l'onirisme présent dans ces œuvres.

Enfin dans un dernier temps, nous nous intéresserons aux sentiments psychologiques véhiculés à travers les aspects surréalistes des auteurs de bande dessinée du corpus étudié.

I Les références à d'autres créations surréalistes

Avant d'aborder les différentes caractéristiques du surréalisme que l'on retrouve dans la bande dessinée, il est important de s'attarder sur les premières traces de ce qui constitue un héritage du surréalisme dans ce domaine: l'inspiration et l'hommage.

En observant les divers artistes qui doivent une partie de leur inspiration à plusieurs surréalistes, qu'ils soient littéraires ou picturaux, on constate qu'ils ont chacun créé de leur côté une vision qui leur est propre, en se basant sur leurs hommages.

L'objectif est donc de mettre en évidence, en premier lieu, quels sont leurs liens avec le surréalisme .

1) Moebius

Jean Giraud ne possède pas de références surréalistes précises. Toutefois, on constate que son alter-ego, le deuxième aspect de son art, Moebius, possède un trait plus poétique.

a) Son évolution graphique

Ses dessins gardent une certaine précision, mais adoptent des formes plus étranges, plus poétiques, le décor est plus désertique, et inspire un silence, il y a de moins en moins de dialogues comme c'est le cas pour *Arzach* mais aussi pour *Le garage hermétique*.

Dans cette évolution graphique (annexe 2, I), le trait est toujours très fin, le corps a une certaine sobriété, une certaine élégance qui pourrait en faire quelque chose de plus lyrique et de plus mystique, de plus spirituel.

Le décor et les éléments sont soit tout blancs soit tout noirs, l'image est soignée et très propre en opposition au monde sale et brutal de *Blueberry*.

Cette nouvelle façon de dessiner est corrélée à une vision artistique de Jean Giraud proche du surréalisme.

b) Sa perception du surréalisme

Le rapport de Jean Giraud au surréalisme est lié à l'émergence de cette autre facette de lui-même dans son art : Moebius.

Puisqu'il définit Moebius, son alter-ego dans les termes suivants à travers son autobiographie intitulée *Moebius Giraud : Histoire de mon double*:

« *Moebius est dans l'ordre de la métaphysique. L'ordre de l'extase, de l'ouverture à l'extase. Hergé était aussi un métaphysicien secret : proche des surréalistes, de la tradition ésotérique, bouddhiste.* »⁴

Il précise par la suite le lien entre les surréalistes en ce qui concerne leur vision commune du monde et des rêves :

« *La démarche de Moebius consiste à utiliser le dessin pour se placer dans des états différents de perception. Se plonger dans ce que les surréalistes appelaient « le rêve éveillé » ou « l'explosante fixe » : un onirisme lucide qui est une sorte de transe légère. Un état pythique.* »

C'est effectivement quelque chose que l'on peut constater, ce rêve éveillé qui met en scène des personnages en transe, on le remarque à travers les différentes (annexe 2, I) : tous ces personnages semblent être dans un état spirituel assez similaire : ils flottent, leurs chutes ou leurs envols sont dessinés de sorte que leur position ait l'air statique et la façon avec laquelle ils sont reliés à leur environnement est ténue.

Enfin, Giraud démontre un rapport au surréalisme dans la technique d'écriture lorsqu'il s'agit d'écrire les chapitres qui sortaient dans le périodique mensuel *Métal Hurlant* :

« *Je me suis même fait une obligation de présence dans Métal qui est à l'origine du Garage Hermétique. C'était une ruse pour m'imposer une contrainte morale. Je dessinais et j'écrivais « à suivre » systématiquement, c'était un acte surréaliste.* »

Pour rappel, *Le garage hermétique* est pensé comme une sorte de feuilleton improvisé au fur et à mesure, suivant les principes similaires à l'écriture automatique sur lesquelles nous reviendrons dans la deuxième partie, d'où l'emploi du terme "surréaliste" par Moebius. Le rêve est également au cœur des démarches artistiques surréalistes et de Moebius.

On peut donc estimer que la personnalité artistique de Moebius se rapproche du surréalisme et s'en inspire.

⁴ GIRAUD Jean, *Moebius, Giraud, histoire de mon double*, ed Calman Lévy, 1999

2) Marc Antoine Mathieu.

Le deuxième artiste de ce corpus entretient des rapports ténus et indirects au surréalisme.

a) Son art

Nous allons aborder le travail particulier de Marc Antoine Mathieu dans sa série *Julius Corentin*, contenue dans la bande dessinée *Dieu*, où la question du rapport entre l'humanité et son créateur est au cœur de l'intrigue.

Toutes les œuvres de Marc Antoine Mathieu sont travaillées afin d'obtenir un résultat original et abouti. Des exemples sont *Dieu en personne*, publié en 2009, portant sur le questionnement existentiel et métaphysique lié à Dieu et à son utilisation par les religions. Il y a également l'album intitulé *Trois secondes*. Dans cet album de 2011, le temps est figé. L'album offre au lecteur un point de vue basé sur des zooms, dignes d'une caméra et d'une cinématographie propre à l'album. En effet, ces zooms vont explorer une scène; à partir de cette scène, le lecteur va découvrir un objet, à partir duquel le reflet va révéler un autre point de vue de la scène. Le zoom de la caméra va aller plus loin dans ce reflet, et se précipiter vers un autre élément source de reflet et ainsi de suite afin de donner tous les détails d'une scène qui s'avère être une scène de crime.

b) Ses clins d'oeil au surréalisme

Marc Antoine Mathieu aborde au cœur de sa série consacrée au voyageur du rêve des références cachées sous forme de jeux de mots dans *Le processus*.

On trouve au début du troisième album intitulé *Le processus*, à la planche numéro 16 (annexe 4, I), au moment où le personnage de Julius Corentin Acquefacques se rend à l'usine à rêves, un jeu de mots sur les deux artistes surréalistes par excellence : le poète André Breton (*Entrée breton*) et Salvador Dali (*Salle Vatorda*, sur une porte et *Lit* sur l'autre porte).

On trouve plus tard une autre manière de rendre hommage aux surréalistes à la planche numéro 29 (annexe 5, I) : les noms des surréalistes suivants : Dali, Bunuel, Crevel, Breton, Dada, Magritte, Kafka, De Chirico, Reeves, Mac Cay, et Borges. Leurs noms sont dissimulés à travers cette image sous des noms de code. En effet, Marc Antoine Mathieu ne cache pas l'importance de ces artistes pour créer son histoire.

Il a par ailleurs affirmé l'importance de l'influence des surréalistes et d'autres à travers une interview recueillie par Thierry Groensteen, l'interrogeant sur ces planches.

Mathieu a répondu avec les mots suivants :

*“ Ce que je retiens des surréalistes, c'est avant tout leur éthique de la liberté. Le fait d'avoir proclamé qu'il n'y avait définitivement plus de règles ! En termes de création, la liberté n'est certes pas antinomique avec l'idée de contrainte. Mais si on construit un mur, il faut le construire le plus haut possible ; l'effort qu'il faut produire pour franchir le mur te fait alors accéder à une liberté d'autant plus grande. Personnellement, je n'ai jamais été autant déliré que dans les écoles de curés où je me sentais enfermé. ”*⁵

Ici, Marc Antoine Mathieu exprime une vision proche de celle d'André Breton dans son manifeste : l'idée que le surréalisme est quelque chose que les artistes gardent enfoui en eux-mêmes, que les règles sont des limites à la création. On retrouvera plus tard cette idée chez Moebius avec la comparaison du singe enfermé dans la cage.

C'est une des idées principales exprimées dans le manifeste du surréalisme. Il y en a en effet d'autres.

*“ Le surréalisme enseigne aussi l'importance des images et de la rêverie, et le fait que deux cailloux tout à fait communs, mis côte à côte, peuvent produire un diamant. Pour moi, l'idée de la gare qui se déplace était une idée surréaliste... ”*⁶

Ici on constate que ce qui intéresse Mathieu dans le surréalisme, c'est également l'onirisme, le rêve, et la transformation d'objets ordinaires en quelque chose de bien plus étrange.

Le style littéraire et graphique de Marc Antoine Mathieu doit donc énormément au surréalisme, c'est ce qui l'a poussé à détruire certaines règles et c'est de là que viennent la fantaisie, le sens du merveilleux de ses albums.

⁵ Marc Antoine Mathieu, Propos recueillis par Thierry Groensteen, paru dans la revue <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article191> 1998

⁶ Marc Antoine Mathieu, Propos recueillis par Thierry Groensteen, paru dans la revue <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article191>

Il a précisé dans une interview rapportée par Laurent Beauvallet dans le journal *Ouest France* rendre hommage à de multiples auteurs différents de tous horizons en plus des surréalistes:

“ Vous multipliez les hommages aux auteurs de BD Schuiten, Peeters, Windsor Mc Cay, Fred, Hergé, Francis Masse ; mais aussi à Cocteau, Borges, Magritte, Ionesco, Perec... C’était votre objectif? ”⁷

Marc Antoine Mathieu possède donc un bagage surréaliste responsable de ses tentatives expérimentales, ainsi qu’une vision du surréalisme similaire à celle d’André Breton.

3) Paul Kirchner

Chez Paul Kirchner, on peut voir une inspiration liée aux tableaux de peintres surréalistes, mais aussi au cinéma surréaliste. Kirchner est l’auteur du corpus qui rend le plus hommage aux œuvres surréalistes.

a) La contre culture

Ses références sont notamment le poète Jack Kerouac, les *comic-books* dessinés par les illustrateurs Jack Kirby et Steve Ditko, surtout Ditko, qui, au début des années 1960, introduit des illustrations psychédéliques avant l’heure dans la série *Doctor Strange*.

Au début des années 1970, Kirchner se lance dans l’industrie de la bande dessinée, il réalise des crayonnés pour des magazines destinés aux adultes consacrés à l’horreur, et dessine des couvertures pour la revue érotique *Screw*. En 1973, il commence à dessiner et écrire les premières aventures de *Dope Rider*, un squelette toxicomane habillé en cowboy. Les histoires du personnage emblématique sont des histoires courtes, se terminant souvent par une chute, comme dans une nouvelle littéraire.

Ces histoires pourraient être simplement résumées à des blagues, des plaisanteries concernant le fond. Ce personnage devient iconique, Kirchner lui donne comme emblème les feuilles de cannabis, rappelant l’addiction du personnage. C’est principalement par les aventures de ce personnage que Kirchner va placer ses hommages aux surréalistes.

⁷ Ouest France, *Bande Dessinée, Hommage pétillant de Marc-Antoine Mathieu*, 27 décembre 2017

b) Sa perception du surréalisme

Par ailleurs, Kirchner revendique plusieurs inspirations surréalistes notamment celles de René Magritte, de M.C. Escher et de Salvador Dali.

Il déclare dans la préface du recueil de son travail allant de 1974 à 2014 intitulé *En attendant l'apocalypse* son rapport à ces artistes, à l'état surréaliste et à l'ensemble de son œuvre et de ses aspects surréalistes :

“ L'art des surréalistes et des visionnaires comme Jérôme Bosch, Piranèse, M.C. Escher, René Magritte et Salvador Dali m'a toujours attiré, parce que je crois que les rêves, les fantasmes, les hallucinations et les visions peuvent avoir autant, sinon plus, d'influence sur notre perception du monde que la notion consensuelle de la réalité ”.

On retrouve donc un discours proche de celui d'André Breton lors de la rédaction du premier manifeste du surréalisme : la valorisation de la non-réalité, une critique du consensus de réalité. André Breton percevait tout ce qui était de l'ordre de la logique et de la rationalité comme étant à la limite d'une dictature, quelque chose de bien trop dominant dans le paysage culturel et intellectuel.

Une autre citation de l'artiste Paul Kirchner porte sur ce qu'il déclare à propos de la toute première aventure de *Dope Rider*, le personnage iconique du squelette toxicomane parcourant le grand ouest américain, son processus créatif qu'il qualifie de proche du surréalisme :

“ Je décidais de ce que chaque case devait communiquer, comme je l'aurais fait pour n'importe quelle histoire conventionnelle, mais je donnais ensuite aux dessins une orientation surréaliste.

Parfois, le surréalisme ajoutait une couche de sens supplémentaire à ce qui se passait, d'autres fois il n'apporterait qu'un pur intérêt visuel et avait pour but de créer une troublante distorsion de la réalité, [...] ”

Kirchner reprend des œuvres de Dali, dans une démarche purement visuelle en reproduisant *le sommeil*⁸, et *la persistance de la mémoire*⁹.

Le Sommeil, est une œuvre peinte en 1937, (annexe 6, I)

⁸ DALI Salvador, *le sommeil*, huile sur toile, 1937, huile sur toile

⁹ DALI Salvador, *la persistance de la mémoire*, 1931, huile sur toile, dim 24x32, MOMA New York

Dans *La persistance de la mémoire*, (annexe 7, I) le peintre représente la plage de Port Lligat avec des montres à gousset. Il oppose la persistance de la mémoire au temps qui passe. Ces montres molles tournent en dérision le temps qui passe. Ce tableau reflète l'angoisse du peintre face à l'inexorable avancée du temps et de la mort. C'est une œuvre emblématique de Dali et du surréalisme.

La planche ici, (annexe 8, I) montre comment Kirchner reprend et adapte *Le sommeil* dans l'univers de western de *Dope Rider*. Le squelette toxicomane affronte dans cette planche un hors-la-loi du nom de Wild Bill.

Dope Rider dégaine son revolver dont la balle n'est ni plus ni moins que Salvador Dali lui-même (ailé afin d'indiquer qu'il est mort) armé de sa palette et de son pinceau. Dans la case d'après, Wild Bill est métamorphosé, adoptant les formes du visage humain du *Sommeil*, gardant son chapeau, sa moustache et son pistolet fondant tel les montres de *La persistance de la mémoire*.

L'image de l'arme impuissante peut être interprétée comme l'impuissance sexuelle.

La danseuse du saloon déclare donc "t'avais vraiment besoin de réduire Wild Bill à une image subconsciente", insistant donc sur la psychée dissimulée dans l'œuvre de Dali. La réponse de Dope Rider, familière, insiste sur la nature surréaliste de la référence à Dali, tout en faisant référence à l'impuissance et au manque de désir sexuel que cette oeuvre racontait :

"ça lui passera, un mec aussi coincé ne peut pas rester longtemps surréaliste".

Kirchner reprend des œuvres de René Magritte (annexe 9) où il adapte *Golconde*¹⁰ (annexe 10, I) au paysage de *Dope Rider*. Le titre *Golconde* n'a pas de réelle explication, car le peintre expliquait que « les titres de tableaux ne sont pas des explications et les tableaux ne sont pas des illustrations des titres »

Sur ce tableau, on peut voir de manière répétée, symétrique, un homme, toujours le même, raide, impersonnel qui est représenté comme des gouttes de pluie. Magritte veut dénoncer à travers cette œuvre comment un homme peut être absorbé par un groupe.

Dans le paysage de *Dope Rider*, les figures humaines sont remplacées par les cactus du désert, le squelette se protège de cette pluie avec un parapluie, toujours un motif récurrent de Magritte, notamment avec *Les vacances de Hegel* (annexe 11, I).

¹⁰ MAGRITTE René, *Golconde*, 1953, huile sur toile, 80x100 cm, Menil Collection Houston

Giorgio de Chirico, est également une référence, une référence dont Kirchner va se servir pour créer son décor que ce soit pour sortir les éléments de leur contexte afin de les insérer dans un autre contexte, radicalement différent, ou dans le décor urbain.

Prenons pour exemple les tableaux de Chirico tels que *Le chant d'amour*¹¹ (annexe 12, I), qui met en scène des objets divers et variés tels que le buste d'une statue antique, un gant en caoutchouc, une balle, disposés dans un décor urbain. On retrouve cette juxtaposition d'objets chers au mouvement surréaliste. En effet, pour les surréalistes, la pensée était faite d'images et d'impulsions aléatoires. De Chirico pensait qu' " *il fallait voir le monde comme un immense musée de curiosités, plein de jouets étranges.. Il fallait saisir l'énigme des choses apparemment insignifiantes.*"

On retrouve un décor urbain également dans *Piazza de Italia*¹² et *Mystère et mélancolie d'une rue*¹³. Les couleurs sont assez sobres, saturées et sombres, les formes et les couleurs rejoignent celles de ces escaliers dans cette planche (annexe 13, I).

Que ce soit les couleurs ou l'architecture, Kirchner reprend ces aspects et utilise le même procédé de composition d'une image surréaliste.

Toujours dans le registre de l'architecture urbaine, on retrouve M.C. Escher présent de façon plus discrète chez Kirchner, mais toutefois assez facilement identifiable. Dans cette planche ici (annexe 14, I) les escaliers d'Escher mènent au même étage que celui d'où ils partent. Escher viole ainsi la règle des perspectives et de la logique tout en respectant la géométrie.

Dans "*Montée et Descente*"¹⁴ (annexe 15, I) , MC Escher représente une ascension et descente perpétuelle grâce à un escalier de Penrose, un objet impossible, basé sur l'illusion d'optique. L'escalier fait partie de la toiture du monastère. Ses quatre côtés forment le périmètre d'un atrium. Des moines fréquentent cet escalier.

Les références surréalistes de Paul Kirchner ne proviennent pas uniquement du domaine de la peinture, elles viennent également du domaine du cinéma.

Kirchner et son univers sont portés par diverses œuvres cinématographiques cultes telles que les westerns de Sergio Leone, indiscutablement déterminants pour *Dope Rider*, *Metropolis* de Fritz Lang (1927) pour la courte histoire intitulée *La Ruche*, (annexe 16, I)

En effet, ces scènes montrant des masses de travailleurs, réduits à l'état d'esclavage, dans un environnement architectural dantesque, symétrique, carré et sombre rappellent la séquence sur

¹¹ DE CHIRICO Giorgio, *Le chant d'amour*; huile sur toile, 79x59 cm, MOMA New York

¹² DE CHIRICO Giorgio , *Piazza d'Italia*, 1913, huile sur toile, dim 25 X 35 cm, collection privée

¹³ DE CHIRICO Giorgio, *Mystère et mélancolie d'une rue*, 1914, huile sur toile, dim 87,5X71,5 cm, collection

¹⁴ ESCHER MC, *montée et descente*, lithographie, 1960, dim 35.5x28.5 cm; musée d'Indianapolis

Moloch dans le film *Métropolis* où le personnage principal voit les accidents du travail des ouvriers comme un sacrifice de leur part à une idole. On peut également voir une référence au film *Freaks* de Tod Browning (1932) dans la difformité de certains personnages, et surtout, dans le registre du western, au film *El Topo* d'Alexandre Jodorowsky (1970) (annexe 17, I): une planche reprend la silhouette iconique du personnage phare du cinéma de Jodorowsky. Cette figure est reprise de l'affiche, correspondant à la toute première scène du film. A partir de cette image, on a déjà quelque chose d'insolite : le personnage du pistolero dans les westerns de façon générale n'est pas habitué à porter un parapluie. C'est cet élément insolite qui donne à la fois un aspect poétique au film et une façon de mémoriser le personnage.

Pour rappel, *El Topo* est le second film de la carrière cinématographique de Jodorowsky, et le tout premier étant *Midnight Movie*. L'origine de ce concept tient au fait des conditions de diffusion du film . En effet ce film, réalisation à budget limité et aux ambitions en marge des conventions étant diffusé tard le soir dans un cinéma pornographique, son succès inattendu a fait naître un phénomène médiatique et culturel assez important dans les années 70.

El Topo est très porté sur le surréalisme, narrant l'histoire d'un bandit qui se fixe pour objectif de tuer quatre maîtres du désert; le film se veut métaphysique, psychédélique et propose plusieurs idées visuelles insolites (annexe 18, I). On a ici un désert, des compositions d'images dont le minimalisme et la symétrie rappellent un tableau, des jeux sur les icônes religieuses (dérives de la religion vivement critiquées), une galerie de personnages improbables au milieu du désert, tout cela au travers d'une quête initiatique d'une reprise du cowboy solitaire.

L'histoire d'*El Topo* est donc celle d'une quête initiatique qui s'achèvera par des allusions au bouddhisme.

Tout cela a manifestement influencé les courtes histoires sur le personnage de *Dope Rider*, qui reprend le personnage type du cowboy solitaire, qui se balade dans un ouest américain insolite et surréaliste.

Il faut par ailleurs préciser que Jodorowsky a fréquenté les surréalistes bien que leur rencontre ne se soit pas passée de la meilleure des façons. En effet, Jodorowsky jugeait que Breton était bien trop politique en raison de son discours trotskiste.

Breton avait conscience de son influence, conscience d'être le "Pape" du surréalisme, et d'être entouré de "fanatiques" selon les termes de Jodorowsky. Ce dernier souhaitait avant tout pratiquer avec les surréalistes français la poésie et les cadavres exquis, le discours trotskiste de Breton ne l'intéressait pas.

Pour en revenir à Kirchner, sa vision artistique générale est basée aussi sur le mysticisme et le psychédéisme. Il affirme être influencé par une expérience mystique qu'il a eu dans sa jeunesse : après avoir fixé la rotation de l'aiguille d'une pendule, le jeune Paul Kirchner en a déduit que le point que venait de balayer l'aiguille n'existait plus, celui qu'elle allait atteindre n'existait pas encore, de ce fait, le seul élément réel était le point en mouvement, le présent seul est important.

Kirchner déclare alors qu'en se concentrant de façon forte sur n'importe quel concept de la même manière, il le comprendrait assez vite, changeant sa perception de la réalité.

C'est après cette expérience qu'il renonce à la drogue, par pur principe car il n'en a pas besoin pour exprimer sa vision mystique.

Plus tard, après cette expérience, un Hippie, feuilletant le carnet de dessins de Kirchner, le confortera dans cette position en déclarant : *“tu dessines déjà les trucs que j'espère voir en prenant des drogues.”*

On a donc vu que Kirchner possède une culture personnelle assez riche, et qu'il n'hésite pas à mêler le surréalisme au mysticisme.

4) Dave McKean

Cet artiste britannique ne semble pas faire référence à des artistes particuliers du surréalisme, excepté pour la biographie de Paul Nash où il fait référence à un artiste surréaliste qui était déjà connu au moment où Dave McKean a conçu son album.

Paul Nash avait une identité visuelle et une renommée qui étaient déjà bien ancrées dans le paysage culturel international.

a) Son style graphique

Cependant, McKean va s'inspirer du style du peintre et le mélanger harmonieusement au sien comme en témoignent les annexes 19 et 20 de la partie I.

On constate qu'il reprend les toiles de Nash pour y mettre des personnages et des idées qui viennent de lui, par exemple, les formes du personnage principal (annexe 21, I). On peut toutefois remarquer une inspiration du cubisme. (annexe 22, I)

On peut également soupçonner l'influence de Francis Bacon (1909-1992). C'est un artiste autodidacte, peintre expressionniste. Les artistes de cette école expriment au plus fort les souffrances et les sentiments tragiques. Ils sont traumatisés par les horreurs de la guerre, l'holocauste, les génocides, les bombes atomiques...

On pense notamment au tableau *Trois études pour un auto portrait*¹⁵ (annexe 23, I)

Cet autoportrait le présente tel qu'il se voit de l'intérieur, avec un sentiment de mal être. Les contours du visage sont flous, l'artiste semble avoir perdu son identité. La figure humaine semble torturée par le mouvement, agitée par des émotions trop fortes. Le fond noir contraste avec les à plats, ce qui surprend, destabilise le regard du spectateur. Cet auto-portrait renvoie au tableau cubiste de Picasso, datant de 1910, *Portrait d'Ambroise*, avec la composition des visages, sans vie, froids, éclairés par un jeu de clair obscur, et aux proportions cubistes, proche de la nature morte.

On retrouve la composition des visages avec des formes géométriques similaires dans bon nombre des illustrations de McKean (annexe 24, I). Dave McKean a également pour ambition de rendre ses personnages flous à travers l'infographie, transformant ces derniers en sortes de fantômes, marqués dans un décor souvent sombre, insolite.

b) Son clin d'oeil au surréalisme

On retrouve dans les productions de Dave McKean une oeuvre purement surréaliste de Max Ernst, intitulée *Deux enfants sont menacés par un rossignol*¹⁶ (annexe 25, I). Le titre de ce tableau écrit sur le rebord inférieur de ce tableau-relief interpelle. Le rossignol par définition est un oiseau inoffensif. Il s'agit là, comme dirait Freud, d'une peur sans objet. Ce sont les pires des peurs. Qui est la victime ? Est-ce l'homme qui tient en équilibre instable sur le toit, avec un enfant dans ses bras?

La douceur des couleurs du tableau, les perspectives lointaines contrastent avec les éléments bien réels, tels que le cadre du tableau, en bois massif. Il y a un contraste entre le rêve et la réalité. La barrière semble être une invitation à sortir du monde brut réel pour entrer dans un monde onirique. Alors que l'homme en danger semble vouloir sortir du cadre, avec l'aide de la poignée, il va donc se libérer de la menace. Ce tableau est ambigu, et laisse le spectateur dans la confusion.

¹⁵ BACON Francis, *3 études pour un autoportrait*, 1979-1980, MOMA New York

¹⁶ ERNST Max, *2 enfants sont menacés par un rossignol*, 1924, huile sur bois, MOMA New York

En effet, la couverture du numéro 18 (annexe 26, I) de la série de *comic-book* intitulée *Sandman*, dont l'épisode est intitulé *A dream of a thousand cats* reprend ce tableau. Dans cette histoire courte, le personnage du rêve intervient dans les rêves des chats et adopte donc une forme féline qui est représentée au centre du tableau.

Pour conclure cette première partie, on constate que chacun des artistes a un rapport au surréalisme personnel et particulier.

Moebius emploie l'écriture automatique pour livrer son esprit, son inconscient, et réorganiser ce qu'il y trouve à sa manière.

Marc Antoine Mathieu a été poussé par le surréalisme pour créer ses intrigues qui utilisent la mise en abîme et l'interrogation à propos des rêves.

Dave McKean se sert du surréalisme pour illustrer un propos plus rationnel.

Paul Kirchner utilise le surréalisme au même titre que le mysticisme et le psychédélisme afin de raconter les histoires caustiques de *Dope Rider*, qui elles, n'ont aucune fin en elles-mêmes.

II L'improbable, l'irrationnel

Le surréalisme s'est imposé sur la scène culturelle avec sa réputation et son nom qui traduisent le fait de ne pas se soucier de la cohérence, le désir d'écrire ce qui passe par la tête, d'obtenir un résultat totalement improbable; selon André Breton, le but est de dénigrer la logique, le rationnel. Le surréalisme se distingue par cette caractéristique qui a révolutionné le milieu littéraire.

Pour parvenir à ces résultats, les surréalistes emploient divers procédés. Et nous allons voir que certaines d'entre elles sont reprises par les auteurs de bande dessinée, notamment par Moebius.

1) L'automatisme

A travers ses albums devenus cultes, Moebius a beaucoup pratiqué l'automatisme comme il le précise à travers son autobiographie avec cette citation déjà analysée :

« Je me suis même fait une obligation de présence dans Métal qui est à l'origine du Garage Hermétique. C'était une ruse pour m'imposer une contrainte morale. Je dessinais et j'écrivais « à suivre » systématiquement, c'était un acte surréaliste. »

Comme nous sommes dans le domaine de la bande dessinée, il peut être pertinent d'aborder l'automatisme d'abord dans le domaine de l'écriture, puis dans le domaine du dessin, dans la mesure où la bande dessinée est un mélange de ces deux domaines.

a) L'écriture

Moebius continue par la suite à développer cette idée, cette fois en parlant davantage du souci de cohérence. Dans l'écriture automatique, la cohérence n'est pas garantie. Cependant, Moebius déclare pouvoir assurer cette cohérence en ces termes :

« Je me suis aperçu que, par delà les apparences, mon esprit fonctionnait avec une cohérence assez particulière. J'ai appris à faire confiance à une partie de moi-même à laquelle je n'ai pas vraiment accès mais qui organise les choses de façon magique. »

Il faut effectivement préciser que, dans *Le garage hermétique*, un seul élément semble être le fil conducteur de toutes les péripéties diverses et variées de l'œuvre. Moebius déclare justement dans la préface de cet album avoir tenté d'utiliser le personnage du Major pour tenter de recoller les différents morceaux nés de l'imagination de l'écriture automatique :

« Au troisième épisode j'ai essayé de raccorder, le Major Grubert est arrivé en renfort [...] »

Moebius va au-delà de la simple écriture automatique, comme il le précise :

« Il y avait là quelque chose qui allait plus loin, beaucoup plus loin que l'écriture automatique. L'écriture automatique est, d'une certaine façon, un moyen de libérer un singe savant de la cage de notre esprit entre seize heures et dix-huit heures, le laisser raconter son histoire et le remettre en prison sans autre forme de procès. Je ne fonctionne pas ainsi. Je crois qu'il y a en nous des continents émergés où se trouvent les centres de décisions importants. Ceux auxquels nous n'avons pas accès. »

L'auteur se réapproprie donc l'écriture automatique, cherchant à aller plus loin, au-delà de cela, il pense que l'écriture automatique aborde à peine l'inconscient. Cela démontre également que c'est bien cette méthode qu'il utilisait durant la conception du *Garage Hermétique*.

Nous en venons alors à l'album en question : Moebius décrit parfaitement ce procédé d'écriture automatique, qui est au cœur du concept de l'œuvre dans la préface :

« Dans mon esprit, les deux premières pages n'étaient qu'une plaisanterie graphique, une blague, une mystification qui ne pouvait, ne devait mener à rien, qui n'appelait aucune suite. « Toutefois, j'avais essayé de traduire une part de ce que j'étais, de ce que je vivais ou avais vécu ».

On a donc une écriture automatique basée sur l'improvisation de la suite d'une histoire qui n'était pas réfléchi, pensée. Cette technique impacte donc d'abord l'histoire racontée en elle-même, mais également la variété des différentes représentations graphiques.

b) Le graphisme

Pour rappel, le récit du *Garage hermétique* commence avec un décor et des personnages dignes du genre cinématographique du Western, (annexe 1, II) par la suite, il va s'attarder dans le registre de la science fiction avec la planche (annexe 2, II) qui montre un nouveau personnage en train de faire la révision d'un véhicule futuriste.

Il va ensuite mettre en valeur brièvement un récit d'espionnage (annexe 3, II) et de guerre, avec l'aviateur (annexe 4, II).

Le troisième acte de l'album s'inspire des super-héros de *comic-book*. (annexe 2, I)

Moebius n'hésite pas à mettre en scène pour la première fois le personnage du Major de façon improbable: ce dernier est en tenue de colon, avec un casque à pointe, similaire à celui des soldats allemands de la Première Guerre mondiale, chevauchant une étrange sorte d'Hippopotame. (annexes 5 et 6, II)

On constate par ailleurs que l'œuvre du *Garage hermétique* est composée de différents chapitres qui rendent l'histoire encore plus instable. Pour preuve de cette instabilité, le résumé à chaque début d'épisode est parfois très succinct, volontairement lacunaire. De plus, ces différents chapitres présentent toujours le titre de l'œuvre d'une façon particulière, que ce soit dans le style d'écriture, la police d'écriture ou parfois même l'orthographe.

On remarque ces différences à travers ces différents débuts de feuilletons (annexes 3, 7 et 8, II). Malgré le fait de vouloir ajouter un fil conducteur dans son récit, Moebius revendique toutefois, dans la préface de cette même oeuvre, l'incohérence comme une force de son récit :

« [...] n'ayant pas conservé de photocopies des deux premières pages, j'en ai dessiné deux autres dont la cohérence n'était pas garantie. Toute l'histoire a été plus ou moins réalisée dans cette espèce de panique décousue. »

Il tient également ce propos sur les éventuelles suites qu'il pourrait raconter à son histoire : puisque, à la fin du *garage hermétique*, le major se retrouve dans la réalité de notre monde, dans le métro parisien, ce qui « *élargit potentiellement le champ vers des incohérences infinies.* »

En effet, durant toute l'histoire racontée dans *Le garage hermétique*, que ce soit le cowboy, l'aviateur, l'archer ou l'équipage du Ciguri, le vaisseau dans l'espace non loin du garage hermétique, tous font référence au personnage du major Grubert, mais aussi de son acolyte Jerry Cornelius.

Toujours basé sur l'écriture automatique, Moebius a exploité ce même procédé avec *Arzach*, un album qui raconte l'histoire sans parole d'un étrange individu parcourant un monde onirique.

Dans la préface d'*Arzach*, Moebius parle de l'abondance de symboles phalliques:

« Naturellement, cela n'a rien de délibéré, je ne me suis pas assis à ma table en me disant « tiens je vais dessiner un truc dans le genre phallique », c'est arrivé plus subtilement ».

Mais nous y reviendrons dans la partie traitant de la psychologie.

On a donc ici une preuve de l'écriture automatique évidente chez Moebius, qui, dans le contexte d'*Arzach*, contrairement au *Garage hermétique*, est directement basée sur un état d'esprit et sur son propre inconscient.

Ce que l'on constate dans *Arzach*, c'est cette présence de plusieurs éléments hors-propos à la trame principale et qui reviendront dans une autre histoire courte radicalement différente : ces hommes verts apparaissent dans cette planche (annexe 9, II), mais ils ne seront jamais davantage évoqués, on les retrouve plus tard dans une autre histoire courte, où ils font pression sur un réparateur qui est supposé donner vie à l'oiseau que chevauche *Arzach* (annexes 10, 11 et 12, II).

Les histoires d'*Arzach* sont également très visuelles, du fait que Moebius a énormément travaillé les dessins des planches :

“Enfin, graphiquement, je n'avais pas ménagé ma peine et j'avais consacré à chaque image une somme de travail et une énergie comparable à celles qui, d'ordinaire, sont réservées à un tableau ou une illustration”.

Ces histoires font intervenir des décors grandioses. L'automatisme chez les surréalistes peut être interprété de différentes manières.

Moebius compose ses images et son décor de façon à disposer des éléments insolites dans un désert, renforçant un aspect poétique, nu ou l'improbable est mieux mis en contraste avec le vide du désert. Mais surtout, des planches apparaissent sans aucun contexte et racontent une chose en particulier, voire ne racontent rien. (annexe 13, II)

Tout cela reste irrationnel car il n'y a pas d'intrigue à proprement parler, il y a une succession d'idées, souvent visuelles et d'aventures non réfléchies, aboutissant à un résultat assez improbable et inattendu.

Comme pour *Le garage hermétique*, le titre de chaque épisode constituant le feuilleton *Arzach* est rédigé d'une façon différente, mais surtout, le titre n'est jamais orthographié de la même manière. Ainsi *Arzach* s'écrit d'abord Harzack, ensuite Harzac, après Arzach, (qui sera retenu dans les éditions finales), ou encore Harzak, Arzak, et Harzack)

L'automatisme ici ne se soucie pas de l'orthographe, l'auteur est libéré de cette contrainte et écrit au hasard l'orthographe en fonction de son automatisme.

2) L'humour

L'humour, comme l'ont démontré Henri Bergson et Emmanuel Kant, intervient face au non-sens, à l'absence de logique, car l'humour s'adresse à l'intelligence, et notre esprit rationalise, cherche la logique et rejette l'incohérence. Dans ce contexte, l'humour est absurde.

a) L'humour absurde

On retrouve là les enjeux principaux du surréalisme concernant le rapport à la logique. Dans le surréalisme, les différentes œuvres ont tendance à créer, de par leur irrationalité, de par leur absence de logique, le rire.

Prenons pour exemple *Alice au pays des merveilles*. C'est considéré par André Breton comme une œuvre précurseuse du surréalisme du fait du non-sens permanent des personnages et des situations. L'un des artistes surréalistes étant le plus porté sur l'humour est René Magritte.

L'humour absurde est, de plus, très porté sur la philosophie même du surréalisme : le renversement des valeurs.

Le tableau *Les éléphants*¹⁷ (annexe 14, II) de Salvador Dali en est un exemple .

¹⁷ Dali Salvador, *les éléphants*, huile sur toile, 1948, 49x60 cm, collection privée

En effet, les éléphants, ces animaux lourds, ces pachydermes sont montés ici sur des jambes bien plus fines et vertigineuses. Ceci donne à ces animaux une grâce, une allure plus légère. Dali inverse donc les valeurs en inversant la perception habituelle qu'on a de l'éléphant.

D'ailleurs cette conception de l'éléphant aux pattes très fines est un classique de Dali, qui en fait de nombreuses autres représentations dans de célèbres tableaux intitulés *Rêve causé par le vol d'une abeille autour d'une grenade, une seconde avant l'éveil* (1944) et *La Tentation de saint Antoine* (1946). Cet animal surréaliste est inspiré de la sculpture de l'éléphant à l'obélisque de Bernini.

Moebius fait preuve de ce genre d'humour absurde dans *La déviation*, une histoire courte publiée dans l'album *Arzach*.

Dans cette histoire courte, Moebius se représente en train de voyager jusqu'à la Rochelle avec sa famille, s'embarquant dans plusieurs situations comiques et improbables.

(annexes 15 et 16, II) La première péripétie confronte Jean Giraud lui-même, le père de famille face à un "géant de surface", qu'il parviendra à calmer en lui récitant un extrait littéraire d'*Alice au pays des Merveilles*¹⁸, modifié afin d'aboutir à une situation illogique et à un jeu de mots.

La situation illogique repose sur un anachronisme : dans *Alice au pays des merveilles*, la rencontre avec le chat ne se déroule pas comme elle est racontée dans *La déviation* : Alice ne joue pas au piano un morceau de jazz composé par Louis Armstrong, qui n'existait pas à l'époque. Le jeu de mot en question : "*chat qu'un son truque*", constitue une malformation de « chacun son truc ».

Ce jeu de mot est lié à un comique de situation, puisque Giraud espère que chacun (lui et le géant) reparte de son côté (chacun son truc). De plus, le jeu de mot repose sur le mot "chat" en référence au "chat" d'*Alice au pays des merveilles*.

Sur l'annexe 17, II, le haut de la planche illustre une autre péripétie.

Giraud et sa famille traversent un gouffre vertigineux aux allures fantastiques. A l'étonnement de sa femme qui se réfère à une carte géographique, Giraud répond tout simplement : "*Normal chérie ! ils (les gouffres) sont tout nouveaux et c'est une vieille carte*".

Le comique vient du fait de l'improbabilité de cette réponse.

Annexe 18 II, vignette du haut: ici, Jean Giraud se représente lui-même en train de danser en jetant des fleurs en compagnie d'un lapin et d'une souris, deux animaux dans des vêtements de clown, renforçant l'aspect

¹⁸ CARROL Lewis, *Alice au pays des merveilles*, 1865, 1er éditeur MacMillan and co

enfantin, exagérant ainsi un comportement joyeux.

Il y a surtout ici un inversement des valeurs : le narrateur ici affirme passer sous silence des évènements qu'il prétend anecdotiques, et qui ne le sont pourtant pas : un secret jugé « effroyable », un enlèvement d'un des membres de la famille et les sentiments d'angoisses qui accompagnent ce genre d'évènements.

Sur l'annexe 18 bis, II, les deux vignettes du bas représentent un ultime renversement des valeurs: le fait que La Rochelle est représentée comme une ville à l'architecture démesurée, improbable, industrielle avec un fort dénivelé alors qu'en réalité, c'est une ville portuaire au paysage plat.

Il en est de même pour la toute dernière case, la vignette en bas à droite, qui représente l'île de Ré comme un volcan en éruption, en opposition à la description faite («sereine»).

Le relief et les tours médiévales ne correspondent pas du tout à la morphologie, ni à l'architecture de cette île.

Moebius décrit ce procédé d'inversion des valeurs dans la préface de l'album :

« c'est (l'île de Ré) une île très plate alors par un des procédés classiques de l'humour qui consiste à inverser les valeurs, j'en ai fait un endroit dantesque ».

Toujours dans de l'humour absurde mais non plus dans l'inversement des valeurs, Moebius exploite un comique de situations dérangeantes dans un fond d'histoire confus et flou.

Sur les annexe 19 et 20, II, on peut voir une histoire courte, où le personnage principal urine, se fait interpellé par des gendarmes, ces derniers menacent de le tuer. C'est alors que la flaque d'urine se transforme, devient envahissante et dévore la voiture des policiers. Arzach court donc se cacher derrière un rocher où se trouve un autre individu en train de déféquer.

L'embarras, au même titre que l'incompréhension du lecteur mais en même temps le comique de situation se font ressentir et constituent le résultat de l'automatisme de l'auteur.

Moebius exploite un humour absurde basé sur l'inversement des situations, l'exagération et l'humour scatologique.

L'humour chez Marc Antoine Mathieu est lui aussi absurde, on y retrouve les renversements de situations et l'exagération, mais dans univers qui interroge l'existence, la réalité et les rêves: les gens sont assis à une table et doivent s'écarter lorsqu'un vélo passe par la fenêtre Dans l'annexe 20 bis, II, sur la deuxième vignette au centre, Mathieu crée un renversement des valeurs : la réalité est réduite à la question de concept comme si elle n'existait pas, comme

si c'était une théorie, une irréalité (retour à l'annexe 4 partie I). Cela implique donc que le monde de Julius Corentin Acquefacques est irréel

Paul Kirchner de même, se base sur du comique du même acabit. Dans le recueil *En attendant l'apocalypse*,¹⁹ on obtient une vision d'ensemble de plusieurs blagues diverses et variées au cours de sa carrière.

Kirchner fait jeu de mots sur le fait de planer (annexe 21, II). Nous avons affaire à une situation totalement improbable: le fait qu'une sonorité aussi simple puisse vouloir dire quelque chose d'aussi précis dans une autre langue (annexe 22, II, vignette en haut à droite)..

Toutes ces situations de non sens fuient le réel, renforcent le sentiment de non-sens. Toutefois, l'absence de réel n'empêche pas d'illustrer le reflet de ce dernier, le surréalisme et l'humour noir en sont la preuve.

b) L'humour noir

En effet, ces deux formes d'humour sont des philosophies, des manières d'aborder des sujets dramatiques par des moyens détournés.

André Breton s'est lui même consacré à enrichir l'humour noir et à l'intégrer à l'idéal de la pensée surréaliste. L'humour noir est, selon Freud, le déni du réel, prenant pour exemple la blague du condamné à mort un lundi, ce dernier s'exclamant : "*Voilà une semaine qui commence bien*" avec ironie.²⁰

Paul Kirchner, dont le rapport à la destruction sera abordé plus tard est sans aucun doute l'artiste du corpus le plus susceptible d'aborder l'humour noir au travers de ses oeuvres. Comme le démontre le titre de son ouvrage, *L'apocalypse*, et donc la mort, sont des thématiques récurrentes sur l'ensemble de son œuvre.

Dans la toute première histoire du recueil, Kirchner raconte une histoire d'invasion extraterrestre à l'issue de laquelle l'humanité est décimée. Cette histoire courte ne dure qu'une page et s'intitule *Ils venaient d'Uranus*.

On voit très clairement *L'apocalypse* partir sur un malentendu déjà vu dans l'humour absurde: une sonorité simple qui évoque, dans la langue des extra terrestres, une insulte aussi précise.

¹⁹ KIRCHNER Paul, *en attendant l'apocalypse*, travaux choisis 1974-2014, Edition Tanibis, 2017

²⁰ Propos recueillis par Jacqueline Chénieux-Gendron dans le podcast présenté par Matthieu Garrigou-Lagrange intitulée *Lire enfin André Breton*, deuxième épisode de la série *André Breton*, tirée de l'émission *La compagnie des auteurs*.

L'humour noir rit d'un facteur déclencheur d'une tragédie qui se termine à la toute fin, où, une fois l'humanité décimée, la planète est délaissée, rongée et prend la forme d'un trognon de pomme.

On a là un déni du réel, puisque la destruction est traitée à travers ces éléments comiques.

Les éléments comiques reposent également sur le fait que les extraterrestres ont tous une tête reprise au personnage de Mickey Mouse, renforçant un aspect dessin animé, en décalage avec le sujet, tout comme le trognon de pomme à la fin de l'histoire.

Cela crée un décalage entre la noirceur de la fin du monde et ces aspects comiques disséminés: comme si Kirchner cherchait à dévaloriser la dramaturgie de l'évènement.

3) La transgression des règles

Le surréalisme se définit par des ambitions qui comptent aller au-delà des règles.

Les règles sont bafouées, remises en question, désormais les seules règles qui comptent sont celles du rêve et de la liberté spirituelle prônée par les surréalistes. Par exemple, Max Ernst a fait une représentation transgressant les règles de bienséances des représentations religieuses habituelles avec son tableau *La vierge corrigeant l'enfant Jésus devant trois témoins*²¹ (annexe 23, II) Dans ce tableau, les représentations habituelles de la vie christique sont remises en question : puisqu'en principe, elles sont valorisantes pour l'enfant Jésus : elles se basent sur les évènements qui sacralisent le Christ.

Ici, Ernst désacralise les deux figures avec le châtement corporel: la vierge ici, fait un geste quotidien, humiliant envers un enfant tel que le Christ.

Un enfant qui, s'il reçoit cette punition, n'a pas été exemplaire, n'a pas été un modèle. De ce fait, cette représentation est contraire aux autres représentations traditionnelles du Christ, qui soulignent et insistent sur la morale christique, la vertu du messie.

Ces règles sont renversées aussi, en plus de la situation par les représentations de Jésus et de sa mère. Il est en équilibre instable, prêt à tomber au sol, sa mère est immense, en forme pyramidale, menaçante. La situation et la représentation surprennent, ce qui dérange doublement le spectateur.

²¹ ERNST Max, *La vierge corrigeant l'enfant Jésus devant trois témoins*, 1926, dim 196x130 cm, Museum Ludvig Cologne

Les témoins de cette correction, sont de taille puisqu'il s'agit d' André Breton, de Paul Eluard et du peintre lui-même. C'est probablement pour Max Ernst une façon d'officialiser cet inversement des valeurs.

Nous allons donc aborder deux différents domaines pour lesquels la remise en question des règles joue un rôle important.

Tout d'abord, abordons le domaine du sens, de la narration (de l'histoire racontée).

Il est donc d'abord question de voir les codes de narration classiques remis en question.

Dans une deuxième sous-partie, il est question de la forme, du format de certains albums mais aussi de la technique, remis en question afin d'illustrer une idée proche du surréalisme, particulière, qui ne s'adapte pas au médium de base.

a) La remise en question du sens

Il faut rappeler, que *Arzach* a été publié dans les pages du magazine *Pilote* qui, sous la tutelle de Goscinny dans les années 1970, a permis aux artistes d'expérimenter les œuvres qu'ils publiaient, alors que jusqu'à ce moment-là, ce journal avait un fonctionnement plus conservateur.

Dans *Le garage hermétique*, Moebius inverse les règles avec le personnage de l'archer, habillé comme les super héros de *comic-books*, ce dernier porte un masque.

Les personnages de super-héros, généralement, portent un masque, afin de ne pas être reconnu, pour se cacher.

A contrario, l'archer s'habille afin d'être reconnu, identifié, caractérisé comme le rapporte le dialogue entre lui et l'aviateur. (retour à l'annexe 4, II)

Le changement des règles et des conventions passe par le changement de technique, déjà abordé auparavant dans la première partie. Ce changement permet de rompre avec le réalisme habituel que Jean Giraud utilisait pour illustrer *Blueberry*.

La narration chez Giraud est énormément remise en cause, on l'a vu plus tôt avec l'écriture automatique, on le constate ici avec ces situations de non-sens, et cette expérimentation.

Avec Marc Antoine Mathieu, la remise en question des règles est encore plus poussée: elle embrasse le sens du récit, mais pour cela, la remise en question s'applique aussi sur la forme.

b) La remise en question de la forme

Moebius, contribue à transgresser certaines règles, certaines habitudes de la bande dessinée à son époque, il exploite une vision poétique, propre à lui-même, avec l'absence de dialogues dans *Arzach*, ce qui a permis de créer une atmosphère propre à l'oeuvre, l'histoire est vite lue et comprise par les lecteurs. C'est d'une certaine façon ce silence qui a fait le succès de l'oeuvre à l'époque. Comme le précise Giraud dans la préface d'*Arzach* :

“Le fait qu’il n’y ait pas le moindre texte dans ces pages a d’abord beaucoup surpris. En outre, l’histoire ne correspondait à aucun schéma classique, du moins, dans le domaine de la bande dessinée, car dans la littérature, ce genre de cheminement n’a rien d’exceptionnel.”

Avec Julius Corentin Acquefacques, Mathieu innove au sein de la bande dessinée le concept de l'album matériel, qui, comme on peut le voir, rejoint l'intrigue (annexes 24, 25, 26, II).

Le concept de livre matériel n'est pas nouveau et fait partie de l'idéal surréaliste : André Breton a demandé à Marcel Duchamp après la seconde guerre mondiale de réaliser le catalogue de l'exposition *Le surréalisme en 1947*, un catalogue qui s'intitule *Prière de toucher*²², accompagné de la reproduction d'un sein en mousse.

Pour Duchamp l'objet est une invitation au toucher. Selon lui, le toucher était le sens par excellence, permettant de saisir l'espace dans sa pluridimensionnalité. L'acte amoureux, ici le toucher du sein, était une sublimation du toucher.

Ici, le personnage de Julius Corentin Acquefacques traverse la page littéralement, une page qui est un tourbillon débouchant sur une autre où l'on voit le protagoniste atterrir au bout du tourbillon, représenté par le découpage de la page.

L'aventure se poursuit alors dans un décor basé sur des photographies. Les règles du dessin tel qu'on l'entend dans la bande dessinée sont elles aussi remises en question.

Un autre exemple de la matérialité de l'album est le tome 4 des aventures *du prisonnier des rêves : Le début de la fin* (annexes 27, 28 et 29, II) .

Dans cette histoire, Julius Corentin Acquefacques traverse un miroir; en ressortant de ce dernier, il va se retrouver dans une dimension inversée, où il va vivre ce qui lui est arrivé dans cette aventure mais les événements se déroulent cette fois-ci en sens inverse.

²² DUCHAMP Marcel , *prière de toucher*, 1947, objet, dim 41.8x34.7x7.1 cm, musée des abattoirs, Toulouse

Voici encore un exemple de la matérialité de l'album: dans *La 2,333ème dimension* où l'auteur propose des pages en trois dimensions, l'album étant livré avec des lunettes "trois dimensions".

Mathieu transmet une idée de dimension surréaliste, au-delà du dessin habituel en deux dimensions .

Toujours dans *la 2,333ème dimension*, Marc Antoine Mathieu continue à exploiter le concept de livre-objet avec une troisième page de couverture qui constitue encore le mot de la fin de la toute dernière péripétie du prisonnier des rêves dans cet album.

De plus, dans les aventures de *Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves*, le lecteur est également confronté à des détails de l'intrigue qui renversent le sens commun comme avec ce moment dans *Le Processus*, où le moyen de transport de notre protagoniste, le vélo (annexe 20 bis, II) passe à travers la fenêtre et entre dans l'intimité des gens qui doivent rapidement ouvrir l'autre fenêtre afin que celui-ci ressorte de l'immeuble.

On a également une planche où Julius Corentin Acquefacques. se retrouve face à une figure d'autorité, lisant un livre apprenant à appréhender la réalité.

Les règles sont ici inversées, réinventées même, comme c'est le cas pour cette planche (annexe 30, II): ici, Julius Corentin Acquefacques voyage sur un mur composant plusieurs pièces où se déroulent différents épisodes de sa journée, il croise le marchand de sable qui lui parle de l'endroit comme d'un lieu normal qu'il maîtrise.

Dave McKean utilise également la photographie pour exprimer cette idée, en réalité Mathieu et McKean n'ont pas été les premiers à utiliser ce procédé : dans les années 1960 et 1970, l'illustrateur Jack Kirby le faisait déjà dans des récits de science fiction.

On peut comparer cette démarche à celle de Max Ernst et de son concept de roman-collage : mais l'utilisation de photographies, qui remplacent le texte chez Ernst, a un autre but chez Marc Antoine Mathieu et McKean.

En effet, McKean utilise l'infographie, la photographie, la photocopie, la peinture, le collage, le découpage, l'acrylique, le crayon, le fusain et d'autres éléments qui sont utilisés pour illustrer les différentes couvertures de *Sandman* (annexes 31 et 32, II) .

Cette utilisation de différentes techniques autres que le dessin chez MacKean, lui permet d'illustrer une idée plus abstraite de la meilleure façon possible.

Dans le cas de *Sandman*, McKean illustre plusieurs idées sur chacune des couvertures, couvertures supposées vendre un récit sur les rêves, une mythologie onirique.

Les personnages ne sont jamais clairement définis, toujours représentés d'une manière différente par rapport à l'environnement, par rapport aux précédentes couvertures.

Le personnage du rêve a des représentations variées en fonction des différents personnages du monde qui rencontrent le rêve dans leur sommeil. Par exemple, dans la courte histoire *A dream of a thousand cats*, le rêve apparaît dans le rêve des chats et est alors de ce fait, représenté comme un félin.

Les couvertures de *Sandman* sont composées de différents éléments. Comme on peut le voir, ces différents éléments composent et racontent une image plus vaste, par exemple, la couverture numéro 5 (annexe 33, II) met en scène le personnage de Scott Free, surnommé Mister Miracle.

Comme les histoires de *Sandman* se déroulent chez les maisons d'éditions *DC comics*, détentrices des droits de licences de super-héros, ces derniers font des apparitions courtes dans l'univers de *Sandman*.

Ici, Mister Miracle est un personnage dont les capacités surnaturelles consistent à toujours se sortir d'un piège, quelle que soit la prison dans laquelle il est piégé; il trouve toujours un moyen de s'échapper, c'est un véritable maître de l'évasion qui, pour ce faire, utilise parfois des machines électroniques, des ordinateurs improbables.

Ici, le personnage est représenté par des moyens peu conventionnels, MacKean utilise l'acrylique, l'encre, le pastel gras, se sert d'un cadre en bois, d'un grillage, de chaînes et de cadenas.

Tous ces éléments symbolisent le personnage: la chaîne encercle le personnage, rappelant le fait que l'évasion est sa spécialité quelles que soient les circonstances du piège et de sa détention. Toutes les grilles et fils informatiques rappellent la technologie qu'il utilise afin de se libérer. Enfin, le portrait du personnage est dressé sur un fond de clavier informatique, toujours dans l'esprit de cette technologie.

On a donc des changements de règles sur la narration, les dialogues ou l'absence de dialogue, ainsi que sur le concept d'album matériel, et l'intégration d'autres arts picturaux au sein des albums.

III L'onirisme

Le surréalisme se veut être une représentation des rêves, un voyage dans l'inconscient, le rêve. C'est une chose que l'on obtient parfois après l'écriture automatique, après l'automatisme : l'exploration de la psychée. C'est une étape par laquelle les surréalistes doivent passer afin d'exploiter l'inconscient.

Le rêve est indéfinissable, difficile à cerner et c'est ce sur quoi les surréalistes jouent énormément., on pense notamment à Salvador Dali,

En ce qui concerne la bande dessinée, l'un des piliers de cet art à ses débuts, Winsor McCay, a d'une certaine façon été le premier auteur à introduire l'onirisme dans la bande dessinée avec son œuvre-phare intitulée *Little Nemo*.

Racontée sous forme d'épisodes, tel un feuilleton, *Little Nemo* narre les aventures extraordinaires d'un jeune garçon vivant des aventures fantastiques, à la rencontre d'objets prenant vie, de créatures étranges et se réveillant dans son lit à la fin de chaque épisode. A l'épisode suivant, il se retrouve à nouveau dans ce rêve présenté sous forme de feuilleton.

On a des idées surréalistes et oniriques à travers cette première œuvre fondatrice. Ce sont des caractéristiques que l'on retrouve à travers les œuvres de notre corpus.

Il y a donc deux caractéristiques à cerner: d'une part l'ambiguïté propre au rêve et d'autres part la façon avec laquelle les surréalistes se servent de l'onirisme pour modifier la conception des éléments quotidiens.

1) L'ambiguïté, l'absence de stabilité

Ce que l'on ressent dans le rêve c'est parfois l'irréalité, l'hallucination, ou encore la métamorphose. L'ambiguïté peut être textuelle, dans un premier lieu, puis reposer sur une réflexion, notamment, l'illusion d'optique.

a) L'ambiguïté matérielle

L'irréalité et l'ambiguïté jouent sur la perception de la matière, de l'élément, de l'objet.

C'est ce que l'on ressent dans la toile de Max Ernst peinte en 1937 intitulée *l'Ange du foyer ou triomphe du surréalisme*²³ (annexe 1, III).

Dans cette toile, la créature principale est créée à partir de différents éléments, on ne saurait identifier si ce sont des chiffons, des tissus, des draps ou même des fleurs et du houx. Les membres tels que les mains et les pieds sont représentés de façon explicite, mais dessinés par des formes qui ne sont pas aussi rigides que les membres des animaux. On en viendrait presque à douter de ce que cela représente : une créature à tête d'oiseau malveillante.

La métamorphose est également quelque chose de régulièrement mis en valeur chez les surréalistes.

Elle peut être suggérée dans des tableaux tels que *Cygnes se reflétant en Éléphant*²⁴, (annexe 2, III) peint en 1937 également par Salvador Dali. En effet, le fait que le reflet des cygnes soit des éléphants suggère une métamorphose, car cette œuvre transforme les cygnes, du moins leur reflet, jouant avec leur perception.

La métamorphose contribue ici à rendre le monde plus instable, à dissimuler des anomalies qui ébranlent la conception logique.

Nous l'avons vu précédemment, Moebius est capable de jouer sur la métamorphose avec de l'humour. Il est porté sur l'onirisme dans sa déclaration tirée de son autobiographie :

« La démarche de Moebius consiste à utiliser le dessin pour se placer dans des états différents de perception. Se plonger dans ce que les surréalistes appelaient « le rêve éveillé » ou « l'explosante fixe » : un onirisme lucide qui est une sorte de transe légère. Un état pythique. »

La sensibilité artistique même de l'alter-ego de Jean Giraud est portée sur la représentation du rêve. Il affirme cela dans la préface d'*Arzach* : « Cette histoire fourmille donc d'éléments oniriques ». De même, il annonce dans cette même préface avoir fait, avec *Arzach*, « [...] une sorte de passage à l'acte, une plongée dans des mondes étranges, au-delà du visible. »

Le récit est effectivement onirique, les planches détaillées, le choix des couleurs et de l'architecture comme on peut le constater avec ces dessins (retour aux annexes 3,9 et 12.), qui témoignent d'une atmosphère assez peu commune, un désert aux couleurs assez sombres et

²³ERNST Max, *l'Ange du foyer ou triomphe du surréalisme*, 1937, huile sur toile, dim 51x77 cm, collection privée

²⁴ Dali Salvador *Cygnes se reflétant en Éléphant*, 1937, huile sur toile 51x77, Cavalier holding, Genève

contrastées par des couleurs plus vives, ou encore une végétation exotique et une architecture recherchée et étrange.

Toujours en ce qui concerne Moebius, on peut très bien mettre en valeur le fait que ce dernier raconte son récit du Major Grubert dans un monde qui comporte différents aspects plus ou moins semblables au nôtre. Cette diversité, ce désert, ces décors insolites (revoir annexe 7, II) avec des éléments insolites, l'absence de marqueur temporel (il fait tout le temps jour) rendent la perception du monde instable, au même titre que la conception du temps.

Chez Marc Antoine Mathieu, le monde représenté a tendance à ne pas être stable : en témoignent ces illustrations (annexe 4, III) où la réalité bouge, où la grande présence du noir comme un fond de décor crée une sensation de mystère quand à l'espace qui entoure le personnage.

Chez Dave McKean, les procédés d'illustration utilisés tels que la peinture, l'infographie et le collage créent ce sentiment d'instabilité. Le fait que les différentes couvertures de *Sandman* représentent le même personnage de façon différente joue de cette instabilité. Par exemple, les couvertures numéros 16 et 18 de *Sandman* (revoir annexes 3 et 26) créent ce sentiment d'instabilité, car le personnage est toujours représenté de façon différente, avec différentes techniques. Puisqu'il s'agit du rêve en tant qu'entité, en tant que personnage, il est universel, donc son apparence varie en fonction des gens qui rêvent, tous issus de cultures différentes voire n'appartenant pas à la même race comme c'est le cas avec l'exemple qui suit. L'histoire intitulée *A dream of a thousand cats* l'illustre comme un félin, l'histoire se déroulant en Afrique intitulée *Tales in the Sand*, le rêve apparaît avec les traits d'un homme noir, aux vêtements et à la chevelure ébouriffée, similaire à celle de son apparence en tant qu'homme blanc.

McKean continue avec la biographie de Paul Nash (annexe 5, III), où le loup est l'élément onirique récurrent, le fruit de ses rêves et il est représenté comme un fantôme: sa forme n'est pas déterminée.

L'ambiguïté ici, est matérialiste: des personnes, des objets, des éléments sont difficiles à cerner, mais elle repose aussi sur une manipulation des images.

Un autre ressort qu'utilisent les surréalistes pour transcrire cette ambiguïté, et cette absence de stabilité, est l'illusion d'optique.

b) L'illusion d'optique

Dave McKean n'hésite pas à renforcer ce sentiment avec la couverture de l'édition brochée de la collection *Brief Lives* de 1994, où il reprend une technique propre aux surréalistes : l'illusion d'optique. (annexe 6, III)

En effet, cette couverture, composée de plusieurs visages, forme le visage du rêve, avec ses yeux vides, le haut de son crane entouré de noir, suggérant la couleur de ses cheveux, noirs également. L'illusion d'optique est une activité surréaliste, jouant avec les images et remettant en cause leur utilisation habituelle.

Un exemple de cette technique est l'oeuvre de Dali intitulée *Gala regardant la Méditerranée ou à 20 mètres de distance portrait d'Abraham Lincoln* ²⁵.

En effet, le principe de ce tableau consiste, comme son nom l'indique, à représenter le portrait de Lincoln, mais à partir d'une représentation de Gala et d'une fragmentation d'autres images. Il en est de même avec la couverture de McKean, où les photographies sont des visages divers et variés, composant un seul et même visage. Ces différentes photographies sont parfois des fragments de typos, toutes repeintes avec une encre translucide métallique obtenue par Dave McKean après huit essais.

Le reste du tableau de Dali, comme les cheveux de Lincoln, sont basés sur des formes cubiques, tout comme la couverture de *Sandman*, où les différents portraits sont carrés ou rectangulaires, parfois déformés pour former les paupières.

L'ambiguïté que je viens de décrire ici, cherche à déstabiliser la représentation des images. Cette déstabilisation, en ébranlant les représentations, modifie la perception du monde.

2) Une autre perception du monde

La particularité de l'onirisme est qu'il repose régulièrement sur des éléments quotidiens, mis en scène de façon irrationnelle. De ce fait, on a l'impression d'être dans un autre monde, toujours référent au nôtre.

Cette perception du monde est proche du rêve, puisque dans un rêve, notre cerveau réorganise tout ce que nous savons. Autrement dit, les objets auxquels nous sommes familiarisés apparaissent dans un contexte absolument pas déterminé et sont en désordre dans nos rêves,

²⁵ DALI Salvador, *Gala regardant la Méditerranée ou à 20 mètres de distance portrait d'Abraham Lincoln*, 1976, huile sur toile, dim 252, 2 X 191,9 cm, Musée Dali, Figueras

s'enchaînent et sont sortis de leur contexte, ce qui va constituer l'objet d'une première sous-partie ici.

Ces objets, ces éléments et ces décors recomposés vont créer un monde où le quotidien est, au même titre que les objets les plus simples, chamboulé et totalement réinventé.

a) Des objets sortis de leur contexte

A titre d'exemple, René Magritte représentait des objets quotidiens, des figures humaines récurrentes du monde réel, mais toujours représentés avec une anomalie, dans un décor particulier.

Prenons pour exemple *Golconde* : le décor urbain est ordinaire, le personnage central est ordinaire, pourtant le fait de le dédoubler et de disposer tous ces modèles de façon à le faire passer pour des gouttes de pluie rompt avec le cadre du réel.

Autre exemple : *La tentation de Saint Antoine*²⁶ de Dali, (annexe 8, III). A travers cette œuvre, Dali compose l'image avec plusieurs éléments basés sur des objets et des animaux du monde réel. Cependant, il les met dans un contexte très différent de celui dans lequel ces animaux et objets auraient été placés dans le monde réel.

Dali utilise un cheval et des éléphants montés sur des pattes fines, ce qui en fait des créatures assez étranges, créatures qui portent elles-mêmes sur leurs dos des monuments divers et variés: la façon avec laquelle différents éléments communs sont assemblés est surréaliste et onirique. La scène est irréelle, puisque le peintre représente un personnage de l'au-delà, Saint Antoine, et les tentations sont toutes allégoriques.

Le cheval puissant et fougueux, représente la force et la passion. L'éléphant porte une femme en position érotique, symbolisant ainsi la tentation sexuelle. Le deuxième éléphant lui symbolise avec l'obélisque en or, la richesse et la puissance matérielle. Le dernier éléphant supporte un bloc à connotation phallique qui perce les nuages. Ce bloc pourrait être ainsi le lien entre les plaisirs terrestres et la spiritualité.

Mais en premier plan, Saint Antoine, genou à terre, est présenté en état de faiblesse. Il est nu. Mais la croix qu'il brandit les tient à distance. On voit là, la foi religieuse du peintre.

Le monde dans lequel se déroule les intrigues surréalistes de nos auteurs est pensé avec la même logique:

²⁶ DALI Salvador, *La tentation de Saint Antoine*, 1946, huile sur toile, dim 90 x 119.5 cm, musées royaux des beaux arts de Belgique, Bruxelles

Chez Moebius, l'univers du *Garage Hermétique* met en scène des chevaux, des véhicules militaires tels que les avions, les sous-marins, les véhicules blindés. Les personnages s'habillent dans des tenues de colons, d'aviateurs, de cowboys et de super héros.

Dans *Arzach*, à travers ces quelques planches figures (retour à l'annexe 12) on a un personnage en tenue de pilote de voiture, qui conduit un modèle du XIXème siècle.

Ce même personnage va dans la salle d'un temple à l'architecture proche d'un édifice bouddhiste, dans lequel la salle est plus vaste que le bâtiment, mettant de côté la cohérence et où d'innombrables hommes verts et nus l'attendent.

On est bel et bien ici dans le cadre d'un rêve, tous les éléments ordinaires sont dé-contextualisés et re-situés dans un autre contexte, qui lui-même ne possède aucune explication, il s'agit ici d'un cadre inédit et improbable.

Arzach, dans le reste de son intrigue, et de son décor, se rapproche bien plus d'un univers de science-fiction, d'un univers merveilleux.

b) Un quotidien chamboulé

Il est donc temps de s'intéresser à Julius Corentin Acquefacques, dont toutes les intrigues se déroulent dans un monde administratif qui, toutefois, n'est pas le nôtre et ce malgré tous les éléments, bâtiments et institutions que l'on connaît si bien (annexe 9, III).

Le héros se rend au travail de différentes manières en fonction des différents albums : dans *Le Processus*, Julius Corentin Acquefacques part en s'agrippant au dos d'un coursier à vélo, qui roule sur un fil; toute la circulation se fait avec des vélos sur des fils. Dans *Le début de la fin*, ce sont des wagons de mines, raccordés à des rails qui servent de moyen de transport. On constate par ailleurs également le non-sens de circulation des rails, ces derniers prennent des directions improbables voire forment l'anneau de Moebius, (voir deuxième case en haut à droite de l'annexe 9, III) ce qui crée un non-sens de circulation puisque le wagon tourne en rond.

Les modes de transports sont réinventés, de ce fait l'univers acquiert une dimension plus onirique, au même titre que le choix de situer l'intrigue dans un univers entièrement en noir et blanc, où les personnages sont habillés dans un style vestimentaire proches des années 1920 et 1930.

Le monde chez Marc Antoine Mathieu repose sur des éléments assez simples et récurrents de la vie quotidienne: la routine, le petit-déjeuner le matin et le monde administratif. Ce monde toutefois, forme un tout recomposé à partir des divers éléments quotidiens.

C'est le fait que ce n'est pas tout à fait notre monde, mais que nous en ressentons les traces, qui crée le sentiment d'onirisme, comme revendiqué par le titre même de l'œuvre : *Le prisonnier des rêves*.

C'est là l'expression de l'onirisme. Les rêves sont composés des éléments que l'on a vu dans notre quotidien, qui nous sont familiers, mais ils apparaissent dans un contexte où notre cerveau n'entretient pas la logique, mais conserve plusieurs éléments du monde réel.

Le monde représenté dans ces œuvres est onirique car les éléments les plus quotidiens, l'ordre habituel des choses sont ébranlés.

Mais ce qui définit surtout l'onirisme, ce sont les décors, qui poursuivent cette logique de recombinaison d'éléments ordinaires, remis dans un contexte qui ne fait pas sens avec leur nature.

3) Le paysage onirique, un paysage déstructuré

Il y a deux façons de représenter le paysage onirique: la première, concerne les proportions, la démesure, la seconde façon de représenter concerne la morphologie des paysages.

a) La morphologie des paysages

Cette dernière s'exprime par un jeu sur les formes du paysage en question. Par exemple, Max Ernst crée des paysages notamment avec *Paysage avec lacs et chimère*, *La nature à l'aurore*, *Canyon Bryce*, *l'Europe après la pluie*, *L'oeil du silence*. Nous allons nous attarder sur ce dernier tableau.

Dans *L'oeil du silence*²⁷ (annexe 10, III) ,Max Ernst est traumatisé par la guerre et par l'arrivée d'Hitler au pouvoir. Il est très pessimiste. Ce tableau représente un monde étrange, l'atmosphère est macabre. Le paysage semble être constitué de matières diverses, d'un assemblage d'éléments organiques et minéraux.. Les couleurs vertes saturées évoquent une vie organique dominante.

Il s'agit d'un paysage par essence surréaliste: nous ne savons si nous sommes sur une autre planète, dans une autre dimension, s'il s'agit d'un rêve ou d'un cauchemar.

²⁷ ERNST MAX, *l'oeil du silence*, 1943-1944, huile sur toile, , dim 110 cmx143 cm, musée Mildred Lane, Saint Louis, Missouri

C'est une chose que l'on retrouve chez Moebius, dans *La déviation* et *Arzach*.

Par exemple, le gouffre dans lequel Moebius et sa famille voyagent dans *La déviation*, possède ces caractéristiques géographiques à l'esthétique démesurée et irréelle. (Revoir annexe 17, II)

Les couleurs organiques, évoquant la mort, des sentiments négatifs, sont présentes chez Max Ernst.

Effectivement, en plus de *l'oeil du silence*, ce dernier met en avant le sentiment de mort et de ruine à travers des paysages comme sculptés dans la masse rocheuse avec sa toile intitulée *L'Europe après la pluie*.

Dans cette planche d'*Arzach* (annexe 11, III) Moebius choisit des couleurs plus éclatantes, peut être pour compenser l'atmosphère sombre et donner un résultat plus contrasté.

Tout comme Moebius, Max Ernst met du vert éclatant, lumineux à ce relief perdu dans des nuages sombres dans *l'oeil du silence*.

Très souvent, le paysage onirique se joue des proportions géographiques, exploite sa propre morphologie paysagiste qui, comme le veut la règle du surréalisme, rejette la logique.

Le décor onirique est cependant également basé sur la déstructuration des paysages.

b) La déstructuration des paysages

C'est ainsi que l'espace est déstructuré chez les surréalistes. On le voit très clairement avec Dalí sur la toile *La désintégration de la persistance de la mémoire*²⁸, (annexe 12, III) qui est une réinterprétation de celle de 1931 intitulée *Persistance de la mémoire*.

Cette réinterprétation a été peinte vingt ans plus tard, entre 1952 et 1954. Elle est liée à la fascination nucléaire de Dalí. Il représente les objets macroscopiques en suspension et en équilibre dans l'espace.

Sur cette toile, le paysage d'origine a été inondé. La désintégration se fait sous l'eau et sur l'eau. Le paysage de Port Lligat flotte sur la surface. Le damier au premier plan, organisé en petites briques, est composé de plans et de blocs du paysage d'origine qui ont été désagrégés.

Sur ce tableau, ce sont l'espace et le temps qui sont déformés. Dalí désintègre le rapport entre le sol et les éléments principaux de sa toile.

²⁸ Dalí Salvador, *La désintégration de la persistance de la mémoire*, 1953-1954, , huile sur toile, dim ,25,4X22, musée Saint Petersburg, Floride

Fragmenter les images est une technique que l'on a déjà vu auparavant.

Marc Antoine Mathieu, également, désintègre le décor, comme c'est le cas ici (revoir annexe 4, III) avec le vortex qui envahit l'environnement, qui rend le monde instable, en passant par le décor.

Cette déconstruction du décor va jusqu'à placer Julius Corentin Acquefacques, un personnage dessiné à l'encre sur papier au milieu d'une photographie.

Il continue cette désintégration avec le voyage entre les dimensions dans l'album paru en 2004, *La 2,333ème dimension*: le décor est aplati, au même titre que les personnages qui, en voyageant à travers les dimensions, adaptent leurs corps au décor, allant jusqu'à des planches réalisées en 3 dimensions ou des croquis crayonnés (annexe 13, III).

Les œuvres sont oniriques, elles portent sur le rêve, et cherche à imiter ces derniers. Mais le rêve est une façon détournée pour les surréalistes de faire passer des messages et des symboles, généralement à caractère freudien s'adressant donc à la psychologie.

IV La psychologie

Le surréalisme cache régulièrement un état d'esprit psychologique particulier, énormément inspiré par Freud. Les surréalistes ont exploité ses théories, portant sur la sexualité, le désir, la mort, les symboles phalliques, et bien d'autres idées.

L'onirisme est une exploration de l'inconscient. L'exploration de l'inconscient est supposée révéler beaucoup de choses sur la psychologie, un état d'esprit insoupçonné au travers des symboles improbables trouvés dans les rêves.

Dans le corpus, on constate que les auteurs savent se servir de leurs inspirations surréalistes et de leurs techniques qui s'en rapprochent afin de bien mettre en valeur des idées psychologiques propres à l'inconscient.

1) Les sentiments négatifs

De façon générale, il est question dans cette sous-partie de traiter des sentiments les plus négatifs des auteurs de bande dessinée.

La mort et la destruction sont deux choses que les surréalistes ont sous-entendu de façon détournée dans leurs œuvres. Nous allons aborder deux œuvres classiques du surréalisme, l'une de Max Ernst et l'autre de Dali qui évoquent cette idée de destruction et de mort.

Dans le tableau d'Ernst, *l'Europe après la mort*²⁹ (annexe 1, IV), nous pouvons voir cette représentation de la destruction.

Cette toile a été réalisée en 1942. Pour l'artiste, l'arrivée au pouvoir d'Hitler était une catastrophe. Cette œuvre représentait une Europe dévastée prise dans un déluge. Le cataclysme est un thème cher à Ernst. Il s'interroge sur ce qu'il restera de l'Europe « après la pluie » c'est-à-dire après la domination nazie, après la guerre.

La pluie est une allégorie de la guerre, toutes ces formes et ces structures veulent exprimer un paysage désolé, décharné, détruit et mort.

²⁹ ERNST Max, *l'Europe après la pluie*, 1942, décalcomanie sur toile, dim 148.2x54.9, Wadsworth Atheneum Museum of Art, Hartford, États-Unis

On voit un paysage imaginaire, couvert de ruines, qui ressemble même à un décor de science fiction. C'est un paysage à la fois minéral et végétal, spongieux, qui donne même une impression de paysage sous-marin. Dans ce monde, tout est détruit et l'on ne reconnaît presque plus rien. Les couleurs insistent sur ce sentiment de désolation : on a un ciel éclairci qui contraste avec le paysage aux couleurs orange, jaune, vert-gris, marron, on peut parler de saturation des couleurs.

Il s'agit d'une vision surréaliste de la guerre (refus d'une représentation réaliste des événements) , et de la mort qui en découle.

Dans l'œuvre de Dalí *La persistance de la mémoire*, (annexe 2, IV) c'est de mort dont il est question. En effet, les montres qui fondent représentent le temps qui s'écoule et la mort au bout.

Sur ce tableau, relativement petit, (24x32cm), Dalí imagine des montres métalliques qui fondent et s'amolissent. C'est une façon pour lui de souligner la bataille perdue d'avance contre le temps, et la mort inexorable .

Avec ces deux œuvres, et leur similitudes avec le corpus, on a deux sentiments négatifs qui ressortent: la mort et la destruction.

a) La mort

On retrouve chez Moebius, cette idée de mort. Il l'affirme lui-même en ce qui concerne *Arzach* : la mort est présente, dans son esprit et dans les dessins des planches.

Les éléments comme le squelette, les nuages noirs et l'oiseau en béton évoquent cette idée négative. (annexe 3)

Moebius dit très précisément :

“La mort est très présente. l'oiseau est un bon exemple de ces symboles morbides : il ressemble à un saurien préhistorique, espèce éteinte, et paraît fait de béton.”

Cette morbidité va se retrouver tout de même contrebalancée dans le récit puisque l'état psychique de Moebius, déprimé, trouve son salut dans cette exploration de l'inconscient :

“A l’époque, je n’étais pas heureux, je vivais dans un monde qui me semblait dur, inquiétant” rappelle que son état d’esprit est lié à son processus de création artistique.

“La seule issue pour échapper à l’emprise, au contrôle de la conscience, c’était la voie du bas, celle qui mène aux zones d’ombres de l’âme.”

“Derrière la porte, il n’y a pas que des images de mort, de maladie, de souffrance, de terreur”.

Moebius affirme par la suite chercher à nuancer la négativité de son travail.

“Il faut que les images positives rejoignent celles du bas, pour former un tout harmonieux entre la peur et l’espoir.

On doit puiser de l’énergie en haut pour illuminer les profondeurs.

Ainsi lorsque l’esprit cesse d’être directif, on ne voit plus surgir des images de mort mais de vie.”

Cela démontre que le contraste est bien recherché dans le cas de ces deux œuvres: on voit que les couleurs s’opposent entre le sombre et les couleurs plus éclatantes tout comme *L’Europe après la pluie*. La différence est que la masse rocheuse chez Moebius possède des couleurs éclatantes là où chez Ernst, elles sont saturées; chez Moebius, le ciel est sombre, composé de nuages gris là où chez Ernst il est clair.

Le contraste n’est pas le même chez les deux artistes néanmoins il illustre la même idée, bien que Moebius insiste dans sa préface sur une part de positif, contrastant avec sa vision noire.

Avec Dave McKean, on retrouve diverses représentations de la mort, notamment avec les couvertures de *Sandman* (annexe 4, IV). Ces couvertures vendent un numéro, un conte de la saga *Sandman*, où la mort est personnifiée comme étant la grande sœur du rêve, puisque les deux sont liés.

Cette représentation de la mort est basée sur le portrait d’une jeune serveuse, Cinamon Hadley, que le trio Dave McKean, Neil Gaiman et Mike Dringenberg connaissait car fréquentait régulièrement la crêperie où elle travaillait.

On constate que le portrait de la mort insiste beaucoup sur le noir, le style d’ambiance et de dessin étant proche de la contre-culture gothique qui, justement, a inspiré la représentation des

personnages de la série *Sandman* (la contre-culture gothique étant apparue au tournant des années 1970, la parution du premier numéro de la série *Sandman* datant de 1989).

Dans l'œuvre de Dave McKean consacré à Paul Nash, la mort et la désolation sont des thèmes récurrents au vu de l'expérience de Paul Nash dans les tranchées de la Première Guerre mondiale.

Dans l'annexe 5, IV, le peintre a une vision horrible, dans laquelle il voit une tête de mort lui parler, au milieu des tranchées, tandis que celui-ci baigne dans une tache de sang.

Ce crâne représente les compatriotes de Paul Nash morts au front, qui s'adressent à ce dernier avec les mots suivants :

*“Pour nous, les explosions se sont produites partout autour. Mais pour toi Paul?
Je crois qu'elle s'est produite en toi”.*

De ce fait, la destruction et la mort sont omniprésentes partout dans les décors des tranchées comme on peut le voir à travers cette illustration (annexe 6, IV) , la noirceur du ciel, le vert foncé et organique de la terre illustrent cette idée.

Mais ces décors omniprésents, cette désolation, illustrent bien cette destruction, qui s'avère donc représenter également l'état psychologique de Paul Nash, au même titre que ses rêves.

Du côté de Paul Kirchner, la mort apparaît dans l'histoire courte intitulée *Tarot* à travers cette histoire, un sorcier et mystérieux chevalier s'affrontent en utilisant des cartes de Tarot qui deviennent réalité. Cette histoire s'achève avec la mort.

Après avoir tiré la carte de l'amour, la femme embrasse le sorcier, qui meurt, après cela, elle tire la carte de la mort. (annexe 7, IV) L'intrigue montre les cartes du Tarot comme étant annonciatrices du destin des personnages, et des événements à venir.

b) La destruction

Paul Kirchner est très porté sur la destruction comme l'indique le titre de son recueil *En attendant l'apocalypse*.

Les intrigues sur l'invasion extra terrestre (revoir annexe 22, II), la figure de Dope Rider, squelettique, la fin de la courte histoire d'un affrontement au tarot (revoir annexe 7, II), ou encore la courte histoire intitulée *Ils venaient d'Uranus*, qui imagine l'humanité décimée par des extra-terrestres, témoignent de cette fascination de la part de Kirchner pour la destruction.

Avec la mort, Kirchner montre d'abord l'évènement: la mort du sorcier, embrassé par son adversaire, révélé être une femme, et ensuite la carte que cette dernière tire, afin de créer une chute à son histoire. On peut noter la présence de la mort dès le départ dans le contexte de l'histoire de *Tarot* : le chevalier arrive pour affronter le sorcier, responsable de la mort d'une grande cité, le décor se situe donc dans des ruines, dans un monde mort.

Enfin, Kirchner reste dans le registre apocalyptique avec *Les survivants* : Kirchner met en scène une vieille dame marchant dans la ville et promenant son chien. Puis le monde s'effondre autour d'elle, il n'y a aucune réaction de sa part, l'apocalypse, la destruction et la mort sont représentées ici avec la plus grande neutralité. Car les survivants sont juste là, passifs face à la destruction.(annexes 8 et 9, IV)

Comme pour la courte histoire *Ils venaient d'uranus*, la mort est dédramatisée.

Dans tous ces cas de figure, la mort est montrée de façon plus ou moins détournée, avec des éléments symboliques.

La mort et la destruction sont des sentiments négatifs mis ici sur le devant de la scène. Toutefois, Freud, ayant énormément influencé les surréalistes, leur donne beaucoup de matière afin d'étudier un autre plan psychologique : celui de la sexualité.

2) La sexualité

Une autre idée psychologique importante mise en valeur par les théories freudiennes, lesquelles sont portées sur la sexualité.

Freud a tendance à donner des interprétations des objets ou des éléments dans les rêves comme des symboles phalliques, entre autres. On retrouve chez les surréalistes une inspiration sur ce genre d'interprétations.

Par exemple, Salvador Dali a réalisé des tableaux avec des sous-entendus sexuels comme *Le grand masturbateur*. (annexe 10, IV).

Cette toile réalisée en 1929 dépeint les conflits intérieurs du peintre. Le grand masturbateur, c'est lui. Le peintre avouait avoir peur des femmes, et recourir de manière impulsive à la masturbation.

Cette toile est ambiguë. Le profil au long nez de Dali apparaît tel un roc, écrasant les fantômes de son enfance. Son père, sa mère déambulent dans le désert et ne voient pas ce grand masturbateur. Ce monstre narcissique aux plaisirs auto-suffisants semble être le vainqueur.

Mais cet auto-portrait se prolonge, derrière son crâne, vers la droite en une femme dont la position suggère une fellation, et d'un jeune homme (dont on ne voit que les jambes, le torse et les parties génitales) n'ayant pas d'érection.

La sauterelle est l'insecte lié au sentiment de peur chez Dali, de plus elle est envahie par les fourmis. S'ajoute ainsi le sentiment d'angoisse et de mort du peintre.

Dans ce tableau Dali exhibe le désir, mais peut être encore plus la peur du désir.

A partir de cet exemple de Dali, et des images de sexualité dans les oeuvres, il y a deux aspects de cette thématique que l'on peut mettre en évidence: tout d'abord les symboles phalliques, une idée propre aux théories Freudiennes, puis dans un deuxième temps, l'importance que ces oeuvres accordent au corps féminin, motif récurrent de sexualité dans la vision de bon nombre des auteurs du corpus.

a) Les symboles phalliques

Moebius, bien évidemment, est porté sur les symboles phalliques dans *Arzach*, il l'affirme en prenant pour exemple le casque d'Arzach, et la tour (retour annexe 3, III).

Parfois c'est montré d'une façon plus directe avec cette page (retour annexe 13, I)

Les symboles phalliques sont omniprésents et, dans les interprétations de Freud, ces derniers sont dissimulés dans les esprits de façon subtile par des objets cylindriques, c'est le cas avec la tour et le chapeau, qui sont des éléments en général, insoupçonnables.

Paul Kirchner en revanche, va beaucoup plus loin dans les représentations et les sous-entendus sexuels.

Au vu du fait qu'il a travaillé pour la revue érotique *Screw*, Kirchner a intégré plusieurs façons de représenter la sexualité au sein de son bagage culturel.

Kirchner est, au même titre que Moebius, porté sur l'importance de la représentation des symboles phalliques, sous des formes diverses et variées (voir annexe 13, IV), souvent représentés comme des machines.

b) La représentation du corps féminin

En revenant sur Moebius, dont on a pu constater l'importance des symboles phalliques, on peut soulever cet autre aspect de la sexualité qui passe aussi par le désir éprouvé envers des figures féminines comme c'est le cas avec cette planche (annexe 11, IV). Le héros est donc attiré par des figures féminines le long du récit sans qu'il y ait toutefois un aboutissement, la première rencontre provoque un duel pour la femme avant de se rendre compte qu'elle possède une figure plus repoussante que son corps.

La deuxième rencontre est une scène de voyeurisme, interrompue par la suite par des planches sans aucun rapport réel: la chute d'Arzach tombant d'une carcasse gigantesque (annexe 12, IV)

Dave McKean illustre la sensualité qu'inspire le corps féminin au personnage historique Eric Kennington dans *Black Dog : les rêves de Paul Nash*.

Kennington est un peintre que Paul Nash a fréquenté dans les tranchées, on le voit dans ce rêve de Paul Nash en train de prendre pour modèle une femme, enlevant sa robe, se mettant à nu, pour se baigner dans la rivière, se transformant en poisson afin de fuir le faucon qu'est devenu Eric Kennington. (annexe 14, IV)

Cette scène rapporte l'interprétation personnelle de McKean par rapport au personnage de Kennington.

Tout d'abord, il le compare à un oiseau, McKean allonge son bec, et dresse les plis de sa chemise afin qu'ils forment des plumes.

Au final, ce dernier se transforme en Faucon, devenant ainsi un prédateur pour la femme présente dans ce rêve, se transformant en poisson, symbolisant ainsi, le fait qu'il vole la beauté de ces femmes.

En revenant sur *Tarot*, on voit qu'avant de mettre en valeur la carte du Tarot correspondant à la mort, Kirchner a d'abord mis en valeur celle sur l'amour : les deux individus s'affrontent : le chevalier massif et le sorcier tirent les cartes l'un après l'autre afin de progresser dans leur duel. Le chevalier massif tire donc la carte des amants et devient une jeune femme séduisante. (annexes 15 et 16, IV)

Les thématiques psychologiques qui émanent des artistes ici sont chargées de sens, de signification sur la mort.

Toutefois, les aspects psychologiques mis en valeur par les surréalistes et les artistes de ce corpus sont parfois moins noirs et moins pesants, plus légers.

3) Le désir enfantin.

Jacques Prévert, poète surréaliste ayant fréquenté Paul Eluard, André Breton et Louis Aragon, ainsi que tous les autres artistes surréalistes de l'époque a déclaré en des termes familiers :

“Passé sept ans, on est un vieux con.”

Tels sont les mots qu'utilise Prévert afin d'annoncer le centre d'intérêt principal de ses poèmes qui relèvent du thème de l'enfance.

Selon lui, l'enfance étant une période d'insouciance, il faut conserver cette insouciance et cette légèreté afin de rejeter la raison.

L'exemple le plus probant est la poésie *En sortant de l'école*.³⁰

Ce poème raconte la sortie d'école des enfants qui libèrent leur esprit. Prévert illustre cela par plusieurs péripéties diverses et variées allant jusqu'à l'improbable.

On a tout d'abord le besoin de voyage et d'exotisme :

*“Tout autour de la terre
Nous avons rencontré
La mer qui se promenait
Avec tous ses coquillages
Ses îles parfumées
Et puis ses beaux naufrages
Et ses saumons fumés”*

Toujours dans le voyage, Prévert fait intervenir les astres comme des personnages qui voyagent, au même titre que les enfants.

³⁰ Poème tiré du recueil *Histoires et d'autres histoires* publié en 1946

D'autres personnages entrent en scène : les trois mousquetaires, héros de la littérature ayant influencé l'imaginaire des enfants :

*“Puis au-dessus de la mer
 Nous avons rencontré
 La lune et les étoiles
 Sur un bateau à voiles
 Partant pour le Japon
 Et les trois mousquetaires des cinq doigts de la main
 Tournant la manivelle d'un petit sous-marin
 Plongeait au fond des mers
 Pour chercher des oursins”*

Par la suite, le poème transmet le fantasme enfantin consistant à tuer l'hiver, une période souvent jugée désagréable, triste de par sa froideur, afin de laisser place au printemps, une saison plus chaude, plus colorée, plus agréable...une vision des saisons propre à l'enfance.

*[...]
 Mais nous sur notre chemin de fer
 On s'est mis à rouler
 Rouler derrière l'hiver
 Et on l'a écrasé
 Et la maison s'est arrêtée
 Et le printemps nous a salués
 [...]*

Enfin, le poème se conclut toujours dans une volonté d'expérience de voyage avec des nouveaux moyens de transports :

*Alors on est revenu à pied
 À pied tout autour de la terre
 À pied tout autour de la mer
 Tout autour du soleil
 De la lune et des étoiles*

À pied, à cheval, en voiture et en bateau à voiles

Tous ces éléments là illustrent le rêve d'enfant comme un désir léger.

Car ce qui définit le rêve, c'est aussi le fantasme que l'on peut atteindre une fois que toutes les barrières sont franchies : mettre fin à l'hiver, voyager aux côtés de la lune et du soleil, exagérer la magie du printemps, mettre des héros d'enfance dans des situations anachroniques enfin, voyager dans les étoiles, un lieu céleste jugé magnifique et inspirant pour les enfants.

Tuer l'hiver est un désir de puissance puisque ce n'est pas possible, que c'est une lutte contre la nature, d'autant que l'hiver, est remplacé ici par le printemps, une saison chaude, colorée qui illustre plutôt bien les désirs d'enfance, là où l'hiver est une période morose, froide et aux couleurs moins vives.

Le rêve ici, brise les frontières et la logique au profit d'un désir, d'un fantasme d'enfant.

Jacques Prévert rejoint les règles du surréalisme sur l'irrationalité, afin d'exprimer un désir et un imaginaire, un lexique autour du domaine de l'enfance.

C'est avec cette idée de fantasme que je vais conclure le propos de ce mémoire.

Il y a deux façons de voir le désir enfantin ici à partir du poème de Prévert : il y a d'abord l'évasion, puis la volonté de puissance et d'une certaine façon, d'héroïsme.

a) L'évasion

Le besoin d'évasion est, chez Paul Kirchner, quelque chose que l'on peut ressentir à travers les délires psychédéliques de *Dope Rider*, puisque ce personnage se réfugie dans la drogue, pour ressentir un bon sentiment de légèreté et de détente (revoir annexe 21, II).

Toutefois cette figure reste assez éloignée de l'image classique de l'enfance au vu de la question de la drogue, omniprésente et au cœur de ces visions, mais il est impossible, au vu de la beauté du paysage et de sa fantaisie avec ses rochers volants, de ne pas revenir sur le besoin d'évasion et d'imagination des auteurs, sur le rêve d'un monde magique.

Un exemple plus probant et plus lié à l'enfance est le tout premier rêve de Paul Nash dans la biographie illustrée par Dave McKean.

Dans cette biographie de Paul Nash, les rêves du peintre évoluent en fonction de son état d'esprit et de la période de sa vie qu'il traverse: au fur et à mesure que Paul Nash vieillit, qu'il

rentre dans le conflit de la Première Guerre mondiale, ses rêves sont de plus en plus étranges, sombres et accompagnés du mystérieux chien noir.

Paul Nash ici, dans son premier rêve, raconte d'abord ses désirs d'enfance, puis assez légèrement, un élément assombrissant sur la fin, dont il précise que cela va s'accroître vers l'adolescence avec les premières apparitions du chien noir.

Mais avant cela, on peut observer la légèreté de la vie et des rêves de Paul Nash.

(revoir annexe 22, I) Paul rêve aussi d'un monde onirique, où il se lie d'amitié avec les arbres, il se crée des amis imaginaires, dans un environnement verdoyant et magique.

Cela rappelle, dans le poème de Prévert, le fait que les enfants voyagent aux côtés de la lune, des étoiles et du soleil.

Côtoyer des éléments naturels jugés magnifiques dans l'imaginaire collectif enfantin rejoint ce fantasme d'évasion.

On ressent donc une sensibilité, l'aspiration dans ce rêve à un monde idyllique de par sa verdure et du fait qu'il cherche à inspirer la magie.

Les arbres prennent vie, ils deviennent des personnages tout comme la lune et les étoiles chez Prévert.

b) Le désir de puissance

Si le rêve de l'enfance se manifeste à travers cette volonté de voyage et d'exotisme, il se manifeste aussi par un désir de puissance : que souhaite faire l'enfant qui peut briser les règles du réel, quels sont ses pouvoirs ?

Moebius aborde cette idée fantaisiste.

On le remarque avec l'acte final du *Garage hermétique*, lequel fait référence aux super héros : Jerry Cornelius et le major partent voler dans le ciel dans un accoutrement plus particulier, cherchant à empêcher un cataclysme menaçant leur monde.

On est dans la phase du récit qui s'inspire des *Comic-books* américains avec des personnages iconiques inspirés des super héros. Moebius affirme être partagé sur ces personnages tout en affirmant le rêve pur et dur lié à l'enfance :

“d'une part, évidemment, je trouve tout cela (les super héros) très infantile, mais en contrepartie je crois qu'ils expriment une quête de nos désirs les plus profonds, de nos rêves de justice, d'envol, de beauté, et là, ce n'est plus de l'infantilisme, c'est le champ merveilleux de l'enfance”

L'auteur précise juste après sa source d'inspiration précise :

“Pour la scène où le major s’envole avec Cornelius, je me suis inspiré de dessins parus dans “Iron Man”.

Moebius adapte le désir de l'enfance aux références contemporaines du milieu de la bande dessinée dans ce cas de figure, puisqu'il reprend des personnages populaires lui inspirant ce désir d'enfant.

Ensuite, Dave McKean exprime un désir similaire à celui des super héros de Moebius : le fait de voler, dans les premiers rêves d'enfance de Paul Nash. (retour à l'annexe 22, I)

On voit ici, les ailes qui accompagnent la silhouette du personnage de Paul Nash dans son rêve. On assiste donc ici à la mise en scène par McKean du premier rêve dont Nash se souvient : un rêve d'enfance où il se souvient des terrains de jeux avec son frère et où il rêve, dans un registre similaire à celui du désir infantile chez Moebius, de voler.

De plus, les références à Peter Pan et au pays imaginaire sont présentes dans le texte. Peter Pan est, il faut le rappeler, le symbole de l'enfant qui refuse de grandir, d'une certaine façon comme Jacques Prévert. Peter Pan est un personnage qui vole, donc en lien avec cette idée de puissance, de rêve d'enfant qui veut avoir un pouvoir qui n'est pas possible.

Le désir enfantin est ici très fort et se sert des aspects du rêve au sens pur comme quelque chose de libérateur, allant des fantasmes les plus primaires de l'enfance comme le fait de voler jusqu'à l'imagination d'un monde magique, sublimant la nature en personnalisant ses éléments.

On constate donc que le rêve est porteur ici de plusieurs choses: de la sexualité, de la mort, et du rêve d'enfance. Au final, c'est ce qu'est le surréalisme dans une certaine mesure: utiliser le rêve, briser les règles et utiliser diverses manières détournées de faire passer un message réel, ici, dans le but de transmettre la réalité de l'état psychologique de l'Homme.

Conclusion

En revenant sur les déclarations de F'Murr sur ce que serait le surréalisme dans la bande dessinée, on peut affirmer que oui, le surréalisme dans la bande dessinée serait à la fois

narratif et graphique, basé sur une succession d'images n'ayant aucune suite logique entre elles.

Toutefois, il n'est pas que ça, il ne se base pas uniquement sur l'écriture automatique et la volonté de non-sens.

Comme nous l'avons démontré, le surréalisme prône également le rêve, la psychée, la psychologie selon Freud et ses diverses théories.

Il prône également la remise en question des règles allant jusqu'à innover la forme, et jouer sur les codes de narration de bande dessinée.

Les œuvres de bande dessinée dont nous avons parlé intègrent ces idées et ces concepts.

Les bandes dessinées ne se contentent pas de seulement mettre des images qui n'ont pas de sens entre elles, elles créent au sein de leur propres images les sentiments d'absurdité du surréalisme, dans la technique et la représentation en elle-même de ces images.

Nous l'avons vu avec Moebius qui adapte l'écriture automatique au domaine de la bande dessinée, nous l'avons vu avec les illustrations de Dave McKean, qui sont ambiguës, et qui transmettent un propos psychologique fort, nous l'avons également vu avec Paul Kirchner qui se sert du surréalisme comme base pour créer des environnements au service d'un monde psychédélique, mystique et surréaliste.

Nous l'avons également vu avec Marc Antoine Mathieu, qui innove en mettant les illustrations surréalistes en lien avec le format de ces albums, jouant avec l'espace et la logique.

Cependant, ces œuvres possèdent la fibre surréaliste, mais à des degrés différents :

Les œuvres mises en avant ici possèdent bien différents critères établies par le surréalisme, mais possèdent certains éléments qui les détachent du surréalisme, ou qui les font aller au-delà, auquel cas le surréalisme leur sert de point de départ afin d'aller plus loin dans leur propos ou encore, de livrer leur personnalité.

En effet, chaque œuvre et chaque artiste a quelque chose de spécifique qui le détache et en fait un surréaliste au-delà du surréalisme, parfois, cherchent à utiliser le surréalisme davantage comme un moyen pour atteindre un autre objectif : Moebius cherche à se lancer dans l'écriture automatique afin de se livrer lui-même psychologiquement.

Marc Antoine Mathieu se sert du surréalisme pour illustrer une quête existentielle, une enquête sur la réalité tout en imaginant des histoires paradoxales, bouclant la boucle d'une histoire en amenant Julius Corentin Acquefacques vers l'évènement situé au début du récit.

De ce fait, il interroge avec des images surréalistes.

Dave McKean se sert des représentations du surréalisme au service d'un récit autobiographique, dont seules les parties consacrées au rêve sont oniriques et proches du surréalisme, de même pour *Sandman*, où les couvertures mettent en valeur un récit onirique, mais également mythologique et social.

Paul Kirchner mélange ses inspirations surréalistes à un intérêt pour le mysticisme, le psychédéisme et le surréalisme, le tout dans l'intention d'illustrer des hallucinations diverses et variées.

Les œuvres étudiées ici ont toutes cette particularité d'être uniques dans leur rapport au surréalisme, et d'aller plus loin que les exigences surréalistes.

Toujours est-il que le surréalisme a bel et bien survécu dans le domaine de la bande dessinée.

Il existe d'autres domaines où le surréalisme a survécu comme par exemple, la littérature jeunesse, avec Claude Ponti.

Illustrateur de livres pour la jeunesse, Ponti est la preuve que le surréalisme a survécu et s'est intégré dans bien des domaines. Ponti utilise régulièrement les jeux de mots, les calembours, les mots-valises et crée son propre lexique autour de ces modifications. *L'île des Zertes*, *le château d'Anne Hiversaire*, *Okilélé* sont des œuvres surréalistes, amenant à l'amour envers une brique, la personnification des objets, une heure fictive ("*il est dring heure twouit-twouit*"), des paysages qui forment une autre image et des formes exagérées pour la nature.

Toutefois, tout comme Marc Antoine Mathieu se sert du surréalisme pour amener à des interrogations existentielles et Dave McKean qui amène à raconter un récit avec une mythologie et une histoire biographique, Claude Ponti se sert du surréalisme pour l'amener vers de l'humour adressé aux enfants.

Le surréalisme est donc dans ces cas de figure davantage un moyen qu'une fin en soi. On ne peut pas en dire autant pour Moebius et Kirchner qui eux, ont ouvertement revendiqué le surréalisme comme une fin en soi, un objectif qui leur est propre et qui les a inspirés.

Corpus principal

Bandes dessinées:

MATHIEU Marc Antoine, série Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves, tome 1, *L'origine*, Edition Delcourt 1991

MATHIEU Marc Antoine, série Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves, tome 3, *Le processus*, Edition Delcourt 1995

MATHIEU Marc Antoine, série Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves, tome 4, *Le début de la fin*, Edition Delcourt 1995

MATHIEU Marc Antoine, série Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves, tome 5, *La 2,333 ème dimension*, Edition Delcourt 2004

KIRCHNER Paul, *en attendant l'apocalypse*, travaux choisis 1974-2014, Edition Tanibis, 2017

KIRCHNER Paul,, série Dope Rider, *pour une poignée de délires*, Edition Tanibis, 2021

MOEBIUS, *Arzach*, Edition les humanoïdes associés, 1976

MOEBIUS, *le garage hermétique*, Edition les humanoïdes associés, 1979

MAC KEAN Dave, *Black Dog, les rêves de Paul Nash*, Edition Glénat 2017

MAC KEAN Dave, *couverture Sandman*, Edition reporter, 2004

Ouvrages:

BRETON André, *manifeste du surréalisme*, 1924

Corpus secondaire

Ouvrages de compilation

GAUMER Patrick, les années pilote de 1959 à 1989, *le journal où René Goscinny s'amusait à réfléchir*, Edition Dargaud 1996

MAZUR Dan et DANNER Alexander, *Comics, une histoire de la BD, de 1968 à nos jours*, Edition Hors Collection 2017

Ouvrages critiques

RESPAIL Jean Luc, *Les surréalistes, une génération entre le rêve et l'action*, Edition Gallimard 1991

BEDOUIN Jean Louis , Série Poètes d'aujourd'hui 18, *André Breton*, Editions Pierre Seghers, 1960

GROENSTEEN Thierry *Un objet culturel non identifié*, Éditions l'An 2, 2006

GIRAUD Jean, *Moebius Giraud, Histoire de mon double*, éditions 1, Paris, 1999, pp 28-29,

KRAJEWSKI Pascal, *L'enquête sur l'art de Marc-Antoine Mathieu*, éditions P.L.G., pp 23.

Articles

CRONIN Brian, *Ditko's Doctor Strange Was Psychedelic Before Psychedelic Was a Thing*
CBR.com

CALBERT Yves, *Picasso et la bande dessinée*, exposition au musée national Picasso, Brussels Star, 2020

NOIRTAULT Hugo, *Dave Mac Kean et le surréalisme chez Dark Horse* (édition), 2016

ORY Pascal, MARTIN Laurent, MERCIER Jean Pierre et VENAYRE Sylvain, *la BD, ce n'est pas de la littérature?*, L'Art de la bande dessinée, Citadelles et Mazenod, 2012.

PASAMONIK Didier, *qu'est ce que le roman graphique?*, actua BD 2019

GROENSTEEN Thierry, *Julius Corentin et Moi, entretien avec Marc Antoine Mathieu*, neuvième art 2.0 (cité db prg)

GROENSTEEN Thierry, *Surréalisme*, neuvième art2.0 (cité db prg), Décembre 2015.

Dossier Pédagogique

KERRIEN Fanny, AUQUIER Jean, *invention de la bande dessinée*, Centre Belge de la bande dessinée

Séminaire:

FENGA Valentina, *L'iconographie de « l'espace intérieur » entre peinture surréaliste et science-fiction : le cas de J.G. Ballard* , Université de Bologna

Emissions:

BEAUVALLLET Laurent, *Bande dessinée. L'hommage pétillant de Marc-Antoine Mathieu*, journal Ouest France, 2017

LAURENTIN Emmanuel, la fabrique de l'histoire, *histoire de la Bande dessinée*, france culture

Annexe intro

Annexe 1 ; MOEBIUS, *Bluberry*, page de couverture

Annexes partie I : hommage

Annexe 2 : MOEBIUS, *le garage hermétique*, Edition les humanoïdes associés, 1979, page 99

Annexe 3, MAC KEAN Dave, *couverture Sandman*, Edition reporter, 2004, couverture 18

Annexe 4 : MATHIEU Marc Antoine, série Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves, tome 3, *Le processus*, Edition Delcour 1995, page 18

Annexe 5 : MATHIEU Marc Antoine, série Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves, tome 3, *Le processus*, Edition Delcour 1995, page 31

Annexe 6 : DALI Salvador *Le sommeil* , 1937, huile sur toile 51X78 cm, collection privée

Annexe 7 : DALI Salvador, *la persistance de la mémoire*, 1931, huile sur toile, dim 24x32, MOMA New York

Annexe 8 : KIRCHNER Paul,, série Dope Rider, *pour une poignée de délires*, Edition Tanibis, 2021

Annexe 9 : KIRCHNER Paul, *en attendant l'apocalypse*, travaux choisis 1974-2014, Edition Tanibis, 2017, page 19

Annexe 10 : MAGRITTE René, *Golconde*, 1953, huile sur toile, 80x100 cm, Menil Collection Houston

Annexe 11 : MAGRITTE René, les vacances de Monsieur Hegel, 1958, huile sur toile, 60X50 cm, collection privée

Annexe 12 : DE CHIRICO Giorgio, *Le chant d'amour*, huile sur toile, 79x59 cm, MOMA New York

Annexe 13 : KIRCHNER Paul, *en attendant l'apocalypse*, travaux choisis 1974-2014, Edition Tanibis, 2017, page 13

Annexe 14 : KIRCHNER Paul, *en attendant l'apocalypse*, travaux choisis 1974-2014, Edition Tanibis, 2017, page 41

Annexe 15 : ESCHER MC, *montée et descente*, lithographie, 1960, dim 35.5x28.5 cm; musée d'Indianapolis

Annexe 16 : KIRCHNER Paul, *en attendant l'apocalypse*, travaux choisis 1974-2014, Edition Tanibis, 2017, la ruche

Annexe 17 : KIRCHNER Paul, *en attendant l'apocalypse*, travaux choisis 1974-2014, Edition Tanibis, 2017, page 28 el topo

Annexe 18 : JODOROWSKY Alejandro, film *el topo*, 1970

Annexe 19 : MAC KEAN Dave, *Black Dog, les rêves de Paul Nash*, Edition Glénat 2017

Annexe 20: MAC KEAN Dave, *Black Dog, les rêves de Paul Nash*, Edition Glénat 2017

Annexe 21: MAC KEAN Dave, *Black Dog, les rêves de Paul Nash*, Edition Glénat 2017

Annexe 22 : MAC KEAN Dave, *Black Dog, les rêves de Paul Nash*, Edition Glénat 2017

Annexe 23 : BACON Francis, *3 études pour un autoportrait*, 1979-1980, MOMA New York

Annexe 24 : MAC KEAN Dave, illustrateur, GAIMAN Neil, auteur, *Coraline* livre pour enfants, 2015

Annexe 25 ERNST Max, *2 enfants sont menacés par un rossignol*, 1924, huile sur bois, MOMA New York

Annexe 26 : MAC KEAN Dave, *couverture Sandman*, Edition reporter, 2004, couverture 18

Annexes partie II : l'improbable et l'irrationnel

Annexe 1 : MOEBIUS, *le garage hermétique*, Edition les humanoïdes associés, 1979, page 7

Annexe 2 : MOEBIUS, *le garage hermétique*, Edition les humanoïdes associés, 1979, page 20

Annexe 3 : MOEBIUS, *le garage hermétique*, Edition les humanoïdes associés, 1979, page 26

Annexe 4 : MOEBIUS, *le garage hermétique*, Edition les humanoïdes associés, 1979,

Annexes 5 : MOEBIUS, *le garage hermétique*, Edition les humanoïdes associés, 1979, page 32

Annexe 6 : MOEBIUS, *le garage hermétique*, Edition les humanoïdes associés, 1979

Annexe 7 : MOEBIUS, *le garage hermétique*, Edition les humanoïdes associés, 197 , page 60

Annexe 8 : MOEBIUS, *le garage hermétique*, Edition les humanoïdes associés, 1979, page 22

Annexe 9 : MOEBIUS, *Arzach*, Edition les humanoïdes associés, 1976, page 18

Annexes 10 : MOEBIUS, *Arzach*, Edition les humanoïdes associés, 1976, page 33

Annexes 11 : MOEBIUS, *Arzach*, Edition les humanoïdes associés, 1976, page 37

Annexes 12 : MOEBIUS, *Arzach*, Edition les humanoïdes associés, 1976, page 37

Annexe 13 : MOEBIUS, *Arzach*, Edition les humanoïdes associés, 1976, page 45 Arzach nu

Annexe 14 : Dali Salvador, *les éléphants*, huile sur toile, 1948, 49x60 cm, collection privée

Annexe 15 : MOEBIUS, *Arzach*, Edition les humanoïdes associés, 1976, page 6

Annexe 16 : MOEBIUS, *Arzach*, Edition les humanoïdes associés, 1976, page 7

Annexe 17 : MOEBIUS, *Arzach*, Edition les humanoïdes associés, 1976, page 8

Annexe 18 : MOEBIUS, *Arzach*, Edition les humanoïdes associés, 1976, page 11

Annexes 19 :MOEBIUS, *Arzach*, Edition les humanoïdes associés, 1976, page 12

Annexes 20 :MOEBIUS, *Arzach*, Edition les humanoïdes associés, 1976, page 12

Annexe 20 bis: MATHIEU Marc Antoine, série Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves, tome 3, *Le processus*, Edition Delcour 1995, page 13

Annexe 21: KIRCHNER Paul, *en attendant l'apocalypse*, travaux choisis 1974-2014, Edition Tanibis, 2017, page 23

Annexe 22: KIRCHNER Paul, *en attendant l'apocalypse*, travaux choisis 1974-2014, Edition Tanibis, 2017

Annexe 23: ERNST Max, *La vierge corrigeant l'enfant Jésus devant trois témoins*, 1926, dim 196 x 130 cm, Museum Ludwig Cologne

Annexes 24 : MATHIEU Marc Antoine, série Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves, tome 3, *Le processus*, Edition Delcour 1995, page 37,

Annexe 25 : MATHIEU Marc Antoine, série Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves, tome 3, *Le processus*, Edition Delcour 1995, page 39

Annexe 26 : MATHIEU Marc Antoine, série Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves, tome 3, *Le processus*, Edition Delcour 1995, page 41

Annexes 27 : MATHIEU Marc Antoine, série Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves, tome 4, *Le début de la fin*, Edition Delcour 1995, page de couverture recto

Annexe 28 MATHIEU Marc Antoine, série Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves, tome 4, *Le début de la fin*, Edition Delcour 1995, page de couverture verso

Annexe 29 : Marc Antoine, série Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves, tome 4, *Le début de la fin*, Edition Delcour 1995

Annexe 30 : MATHIEU Marc Antoine, série Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves, tome 3, *Le processus*, Edition Delcour 1995, page 29

Annexe 31: MAC KEAN Dave, *couverture Sandman*, Edition reporter, 2004, couverture 1

Annexe 32 : MAC KEAN Dave, *couverture Sandman*, Edition reporter, 2004, couverture 16

Annexes partie III : onirisme

Annexe 1 : ERNST Max, *l'Ange du foyer ou triomphe du surréalisme*, 1937, huile sur toile, dim 51x77 cm, collection privée

Annexe 2: DALI Salvador *Cygnés se reflétant en Éléphant*, 1937, huile sur toile 51x77, Cavalieri holding, Genève

Annexe 3 : MOEBIUS, *Arzach*, Edition les humanoides associés, 1976

Annexe 4 : MATHIEU Marc Antoine, série Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves, tome 3, *Le processus*, Edition Delcour 1995, page 34, (vortex)

Annexe 5: MAC KEAN Dave, *Black Dog, les rêves de Paul Nash*, Edition Glénat 2017

Annexe 6 : MAC KEAN Dave , *couverture Sandman*, Edition reporter, 2004, (Dali)

Annexe 7 : DALI Salvador, *Gala regardant la Méditerranée ou à 20 mètres de distance portrait d'Abraham Lincoln*, 1976, huile sur toile, dim 252 ,2X191,9 cm, Musée Dali, Figueras

Annexe 8 : DALI Salvador, *La tentation de Saint Antoine*, 1946, huile sur toile, dim 90x119.5, musées royaux des beaux arts de Belgique, Bruxelles

Annexe 9 : MATHIEU Marc Antoine, série Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves, tome 4, *Le début de la fin*, Edition Delcour 1995, page 11 (rail)

Annexe 10: ERNST MAX, *l'oeil du silence*, 1943-1944, huile sur toile, , dim 110 cmx143 cm, musée Mildred Lane, Saint Louis, Missouri

Annexe 11 : MOEBIUS, *Arzach*, Edition les humanoïdes associés, 1976, page 41, (saut)

Annexe 12 : DALI Salvador, *La désintégration de la persistance de la mémoire*, 1953-1954, , huile sur toile, dim ,25,4X22, musée Saint Petersburg, Floride

Annexe 13 : MATHIEU Marc Antoine, série Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves, tome 5, *La 2,333 ème dimension*, Edition Delcour 2004, page 38 (page déformée)

Annexes partie IV: psychologie

Annexe 1 : ERNST Max, *l'Europe après la pluie*, 1942, décalcomanie sur toile, dim 148.2x54.9, Wadsworth Atheneum Museum of Art, Hartford, Etats-Unis

Annexe 2 : DALI Salvador, *la persistance de la mémoire*, 1931, huile sur toile, dim 24x32, MOMA New York

Annexe 3 : MOEBIUS, *Arzach*, Edition les humanoïdes associés, 1976, page 19, (squelette)

Annexe 4 : MAC KEAN Dave, *couverture Sandman*, Edition reporter, 2004

Annexe 5 : MAC KEAN Dave, *Black Dog, les rêves de Paul Nash*, Edition Glénat 2017 (tête de mort)

Annexe 6 : MAC KEAN Dave, *Black Dog, les rêves de Paul Nash*, Edition Glénat 2017 (tranchée),

Annexe 7 : KIRCHNER Paul, *en attendant l'apocalypse*, travaux choisis 1974-2014, Edition Tanibis, 2017, page 13, (tarot, mort)

Annexe 8 : KIRCHNER Paul, *en attendant l'apocalypse*, travaux choisis 1974-2014, Edition Tanibis, 2017 (apocalypse 1)

Annexe 9 : KIRCHNER Paul, *en attendant l'apocalypse*, travaux choisis 1974-2014, Edition Tanibis, 2017 (apocalypse 2)

Annexe 10: DALI Salvador, *le grand masturbateur*, 1929, huile sur toile, dim 110x150 cm, museo Reina Sofia, Madrid

Annexe 11 : MOEBIUS, *Arzach*, Edition les humanoïdes associés, 1976, page 16 (sexualité)

Annexe 12 : MOEBIUS, *Arzach*, Edition les humanoïdes associés, 1976, page 10 (voyeurisme)

Annexe 13 : KIRCHNER Paul, *en attendant l'apocalypse*, travaux choisis 1974-2014, Edition Tanibis, 2017, page 82 (sexe)

Annexe 14 : MAC KEAN Dave, *Black Dog, les rêves de Paul Nash*, Edition Glénat 2017, page 63

Annexe 15 : KIRCHNER Paul, *en attendant l'apocalypse*, travaux choisis 1974-2014, Edition Tanibis, 2017, page 60

Annexe 16 : KIRCHNER Paul, *en attendant l'apocalypse*, travaux choisis 1974-2014, Edition Tanibis, 2017, page 61

ANNEXES

Mémoire de master 1
histoire de l'art moderne et contemporain
Université Paul Valéry

L'héritage du surréalisme dans la bande dessinée

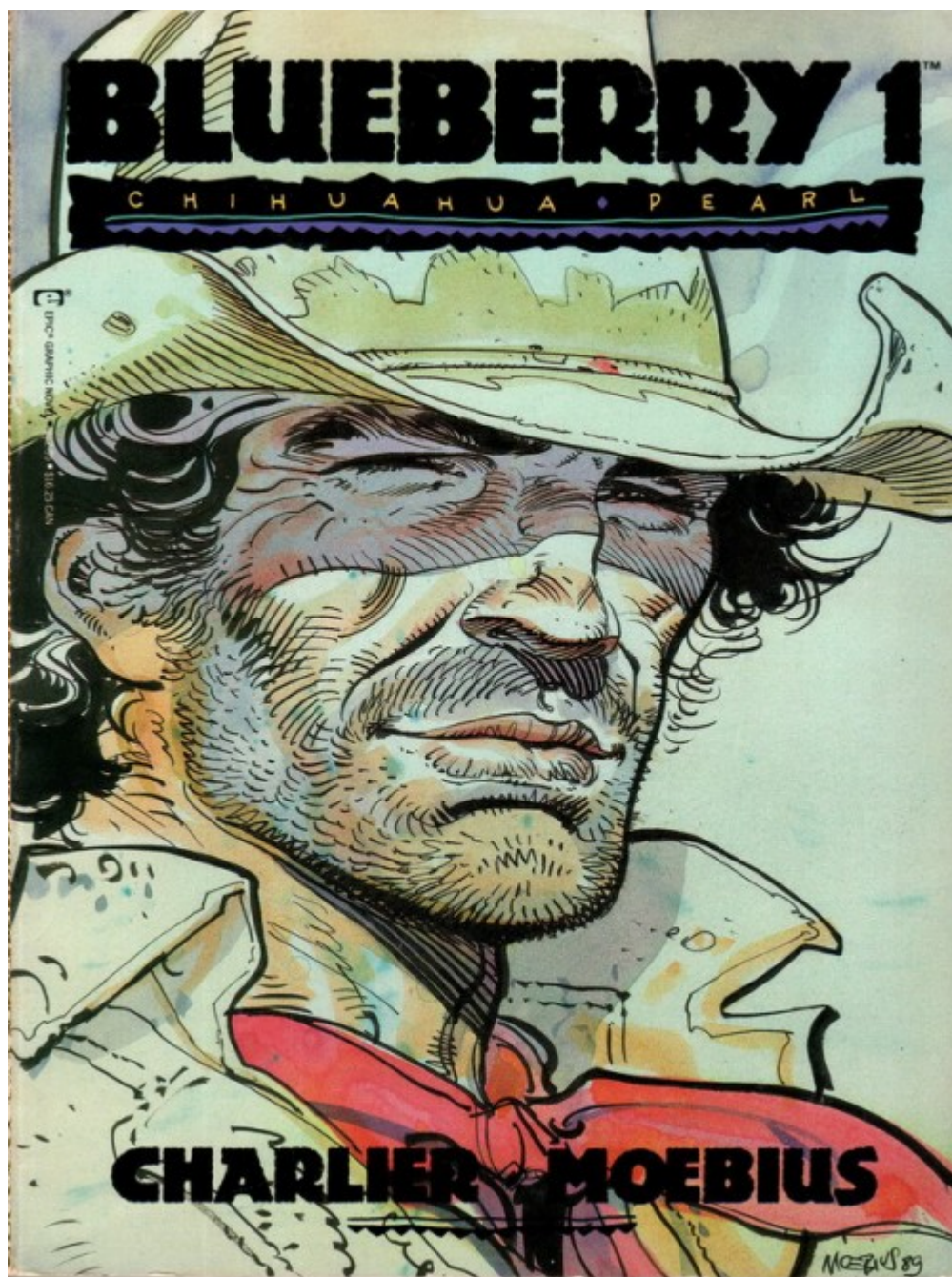


Présenté par Adrien Flourens
Sous la direction de Jean François Pinchon
Professeur d'histoire de l'art contemporain
Année 2020/2021

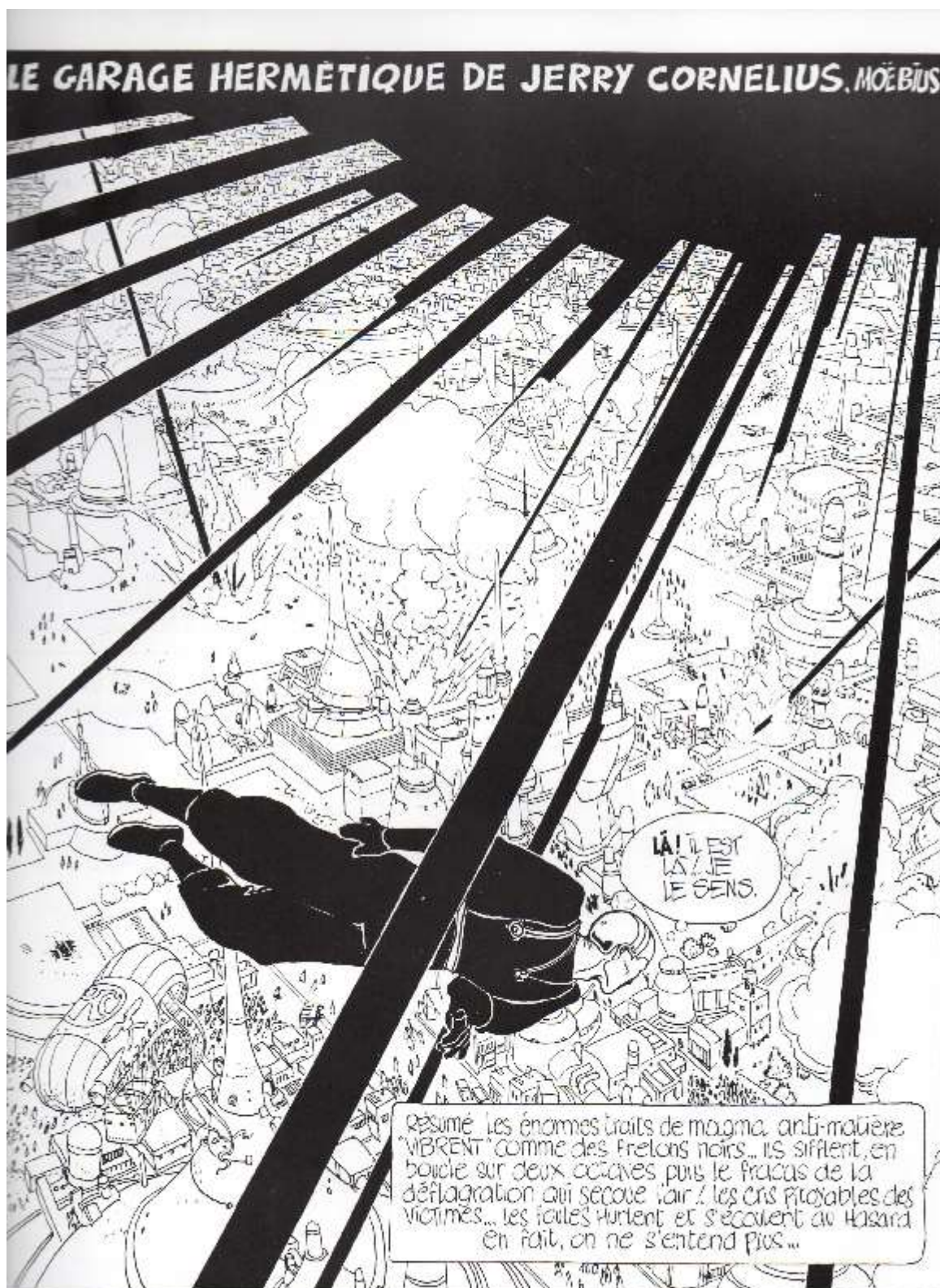
ANNEXES

Partie hommage

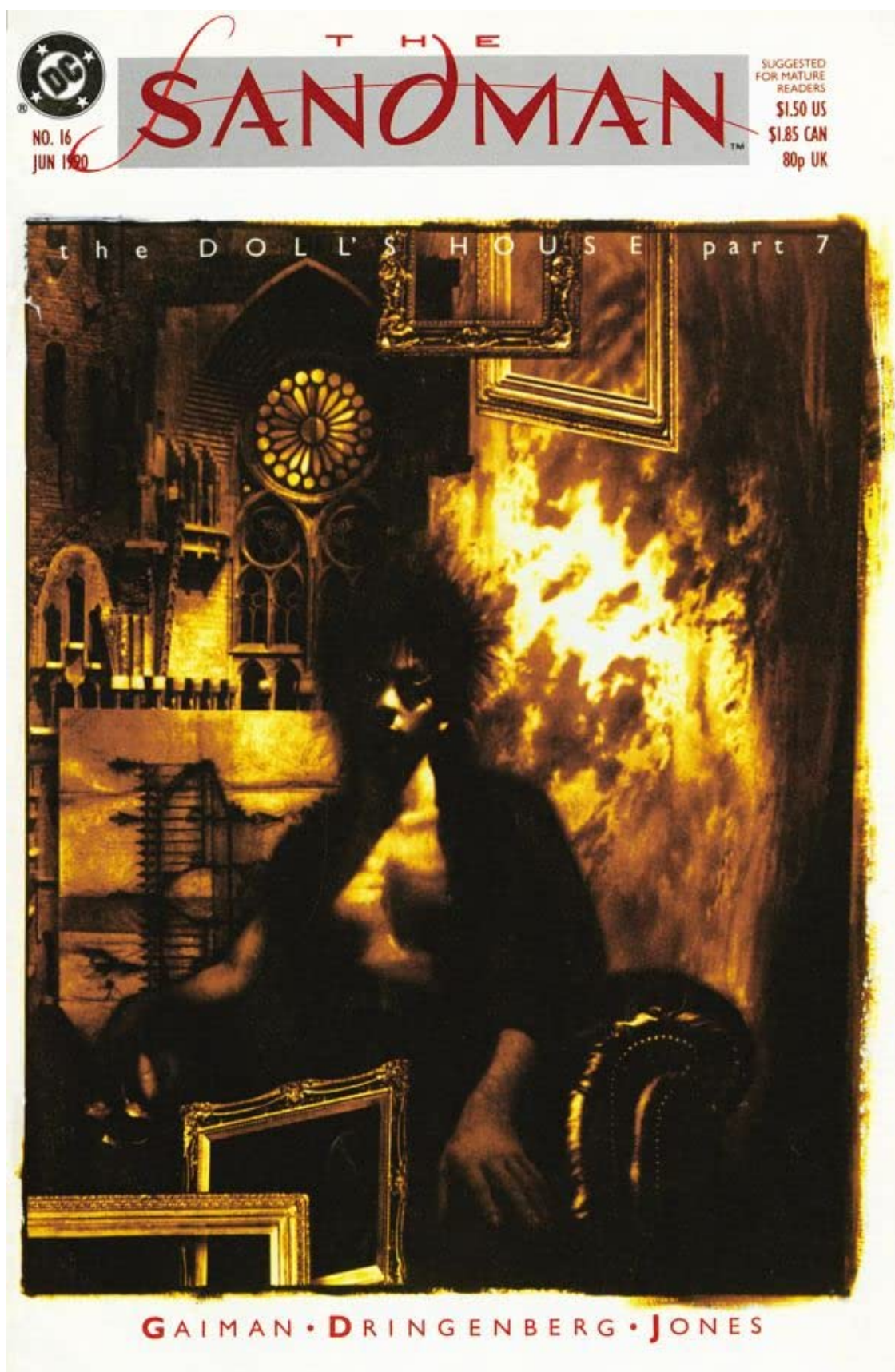
Annexe 1 : MOEBIUS , page de couverture



Annexe 2 : MOEBIUS, *le garage hermétique*, Edition les humanoides associés, 1979, page 99
(super-héro)



Annexe 3 : MAC KEAN Dave, *couverture Sandman*, Edition reporter, 2004, couverture 16



Partie I : hommage

Annexe 4 : MATHIEU Marc Antoine, série Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves, tome 3, *Le processus*, Edition Delcour 1995, page 18 (salle de livres)



Annexe 5 : MATHIEU Marc Antoine, série Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves, tome 3, *Le processus*, Edition Delcourt 1995, page 31 (escalier)



Annexe 6 : DALI Salvador *Le sommeil* , 1937, huile sur toile 51X78 cm, collection privée

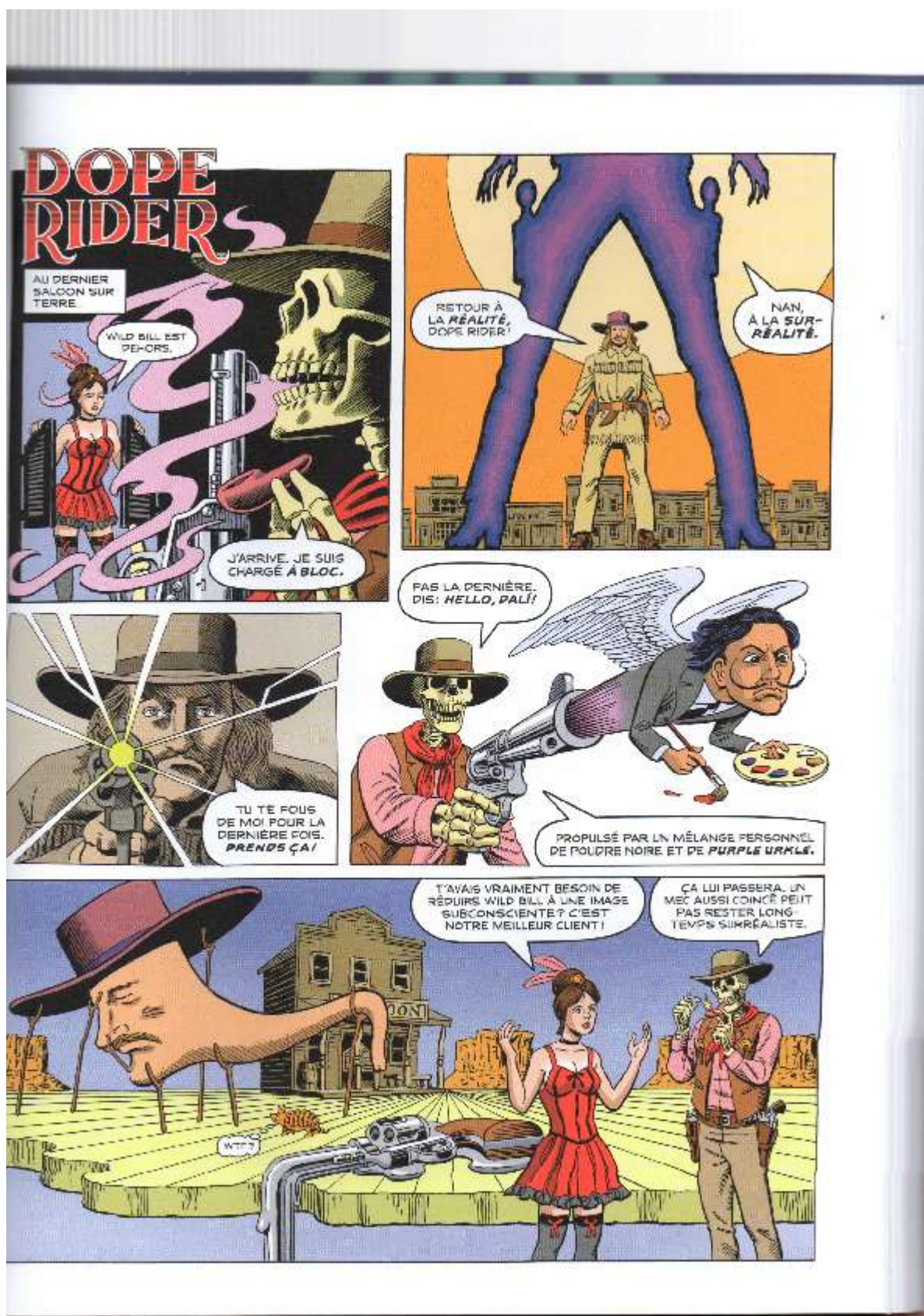


Annexe7 : DALI Salvador, *la persistance de la mémoire*, 1931, huile sur toile, dim 24x32, MOMA New York



Partie I : hommage

Annexe 8 : KIRCHNER Paul,, série Dope Rider, *pour une poignée de délires*, Edition Tanibis, 2021 (le sommeil)



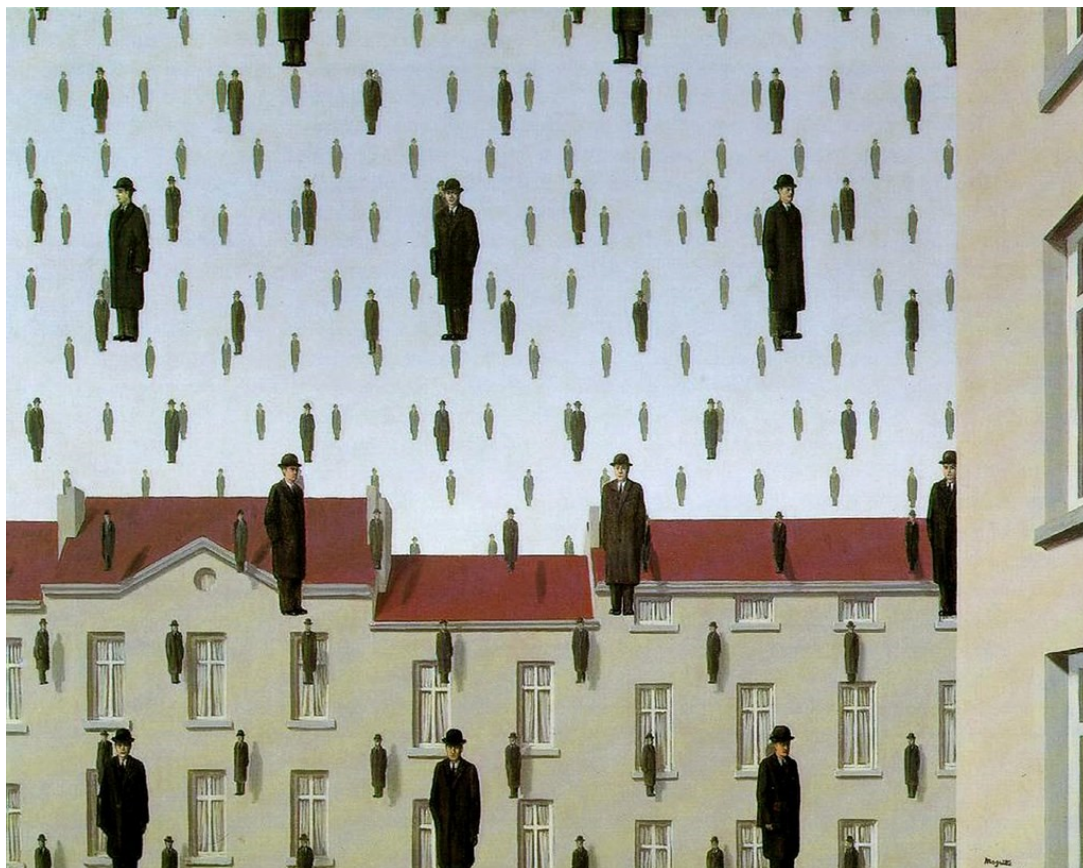
Partie I : hommage

Annexe 9 : KIRCHNER Paul, *en attendant l'apocalypse*, travaux choisis 1974-2014, Edition Tanibis, 2017, page 19



Partie I : hommage

Annexe 10 : MAGRITTE René, *Golconde*, 1953, huile sur toile, 80x100 cm, Menil Collection Houston



Annexe 11 : MAGRITTE René, *les vacances de Monsieur Hegel*, 1958, huile sur toile, 60X50 cm, collection privée



Partie I : hommage

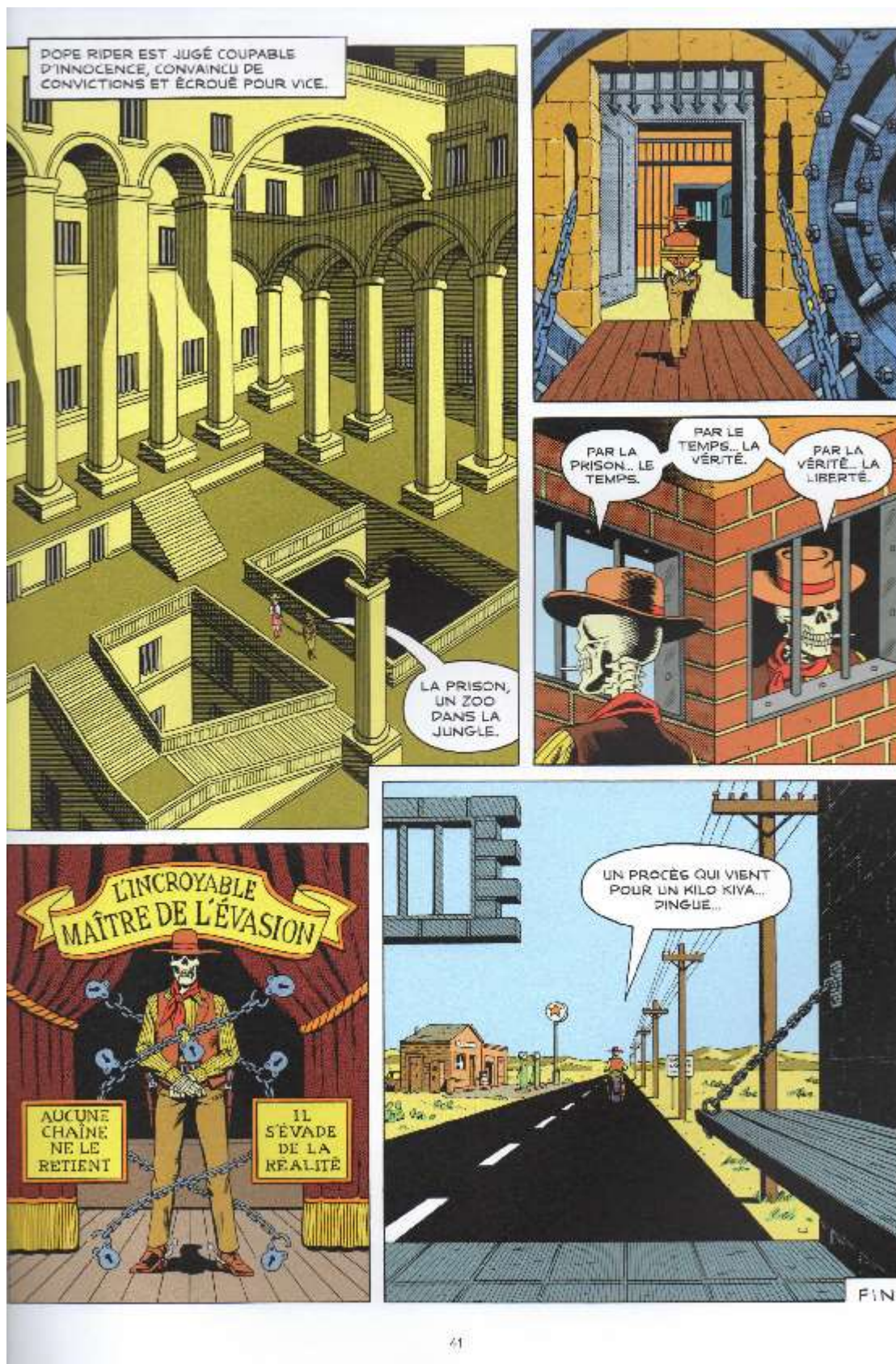
Annexe 12 : DE CHIRICO Giorgio, *Le chant d'amour*, huile sur toile, 79x59 cm, MOMA New York



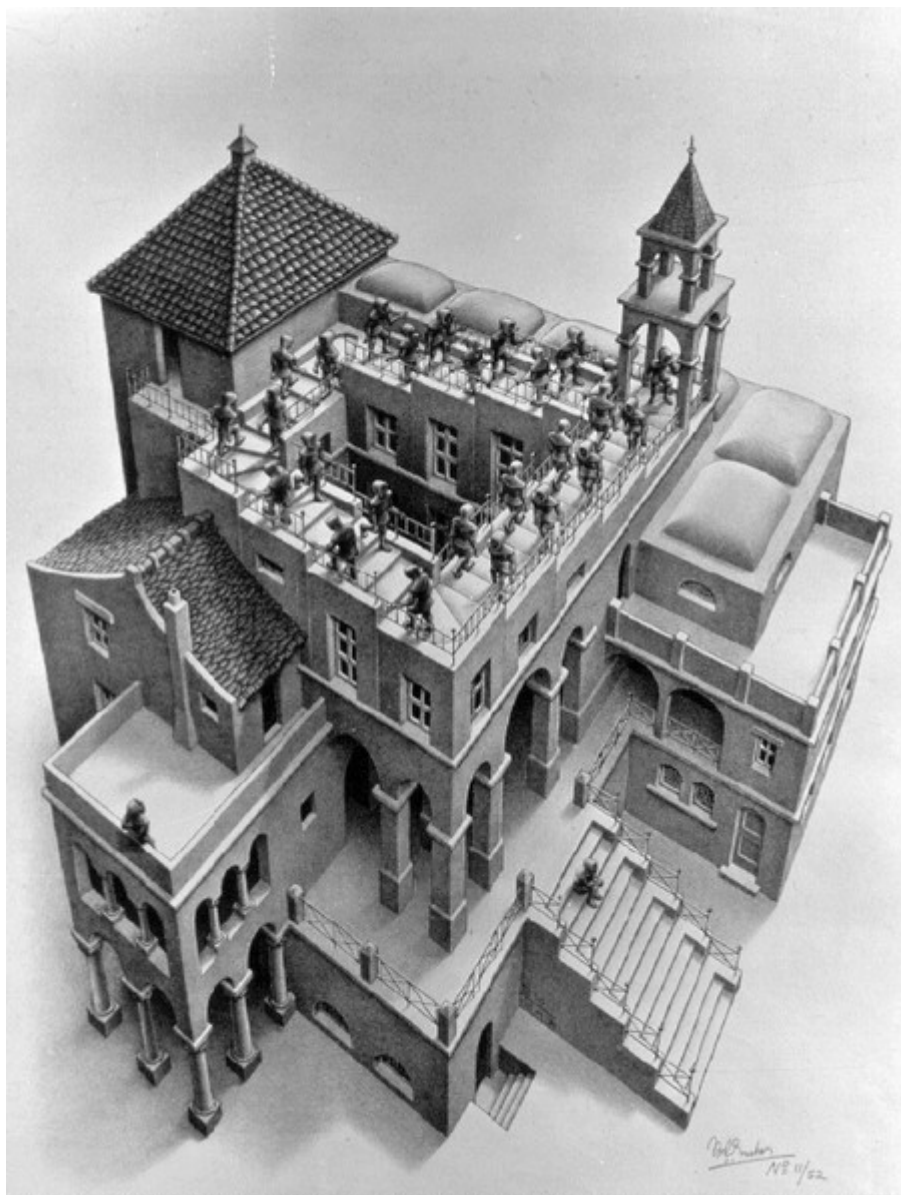
Annexe 13 : KIRCHNER Paul, *en attendant l'apocalypse*, travaux choisis 1974-2014, Edition Tanibis, 2017, page 13 (escalier De Chirico)



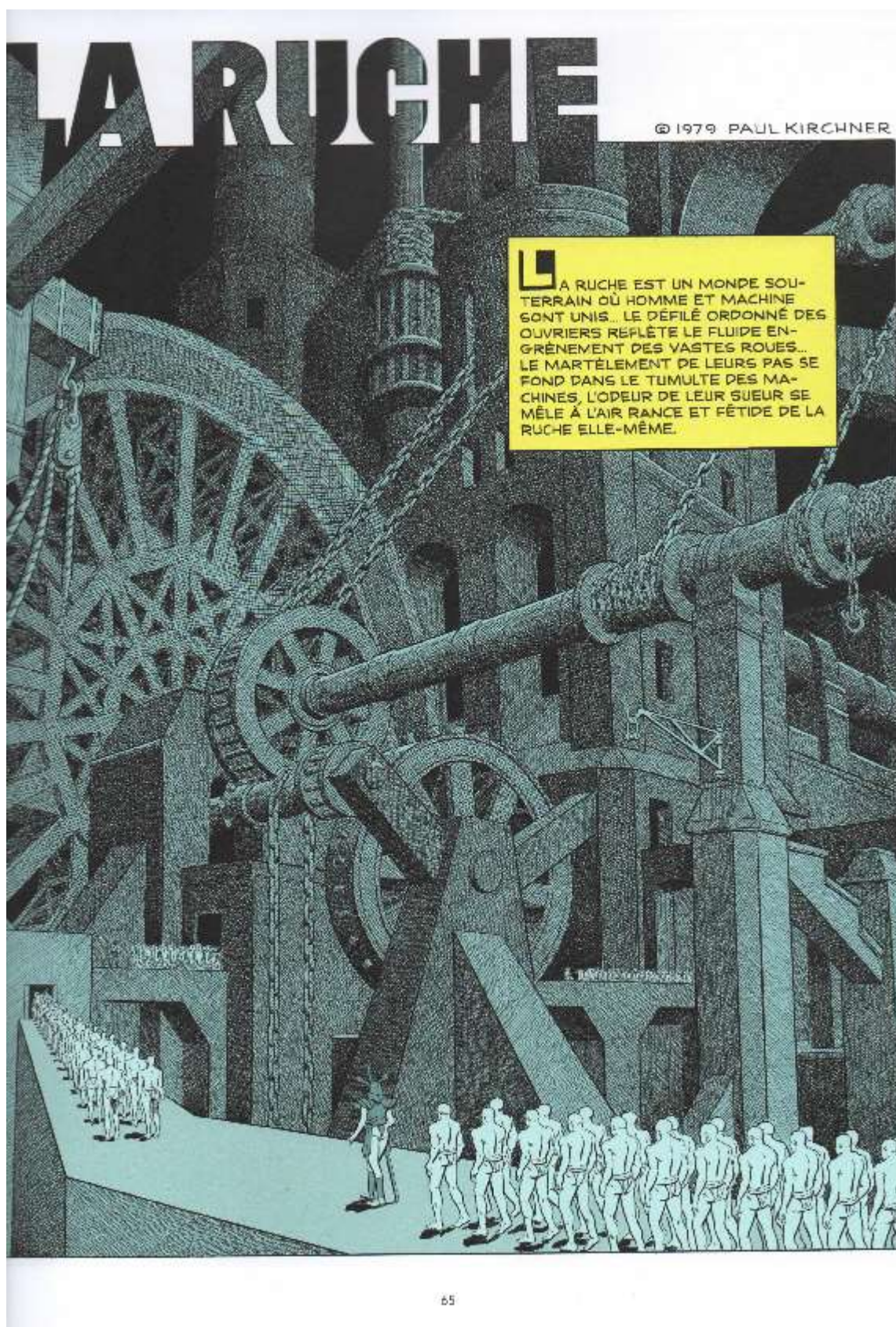
Annexe 14 : KIRCHNER Paul, *en attendant l'apocalypse*, travaux choisis 1974-2014, Edition Tanibis, 2017, page 41 (Eicher 2)



Annexe 15 : ESCHER MC, *montée et descente*, lithographie, 1960, dim 35.5x28.5 cm; musée d'Indianapolis



Annexe 16 : KIRCHNER Paul, *en attendant l'apocalypse*, travaux choisis 1974-2014, Edition Tanibis, 2017, la ruche



Partie I : hommage

Annexe 17 : KIRCHNER Paul, *en attendant l'apocalypse*, travaux choisis 1974-2014, Edition Tanibis, 2017, page 28 , el topo



Partie I : hommage

Annexe 18 : JODOROWSKY Alejandro, film *el topo* , 1970



Annexe 19 : MAC KEAN Dave, *Black Dog, les rêves de Paul Nash*, Edition Glénat 2017 (tranchée)

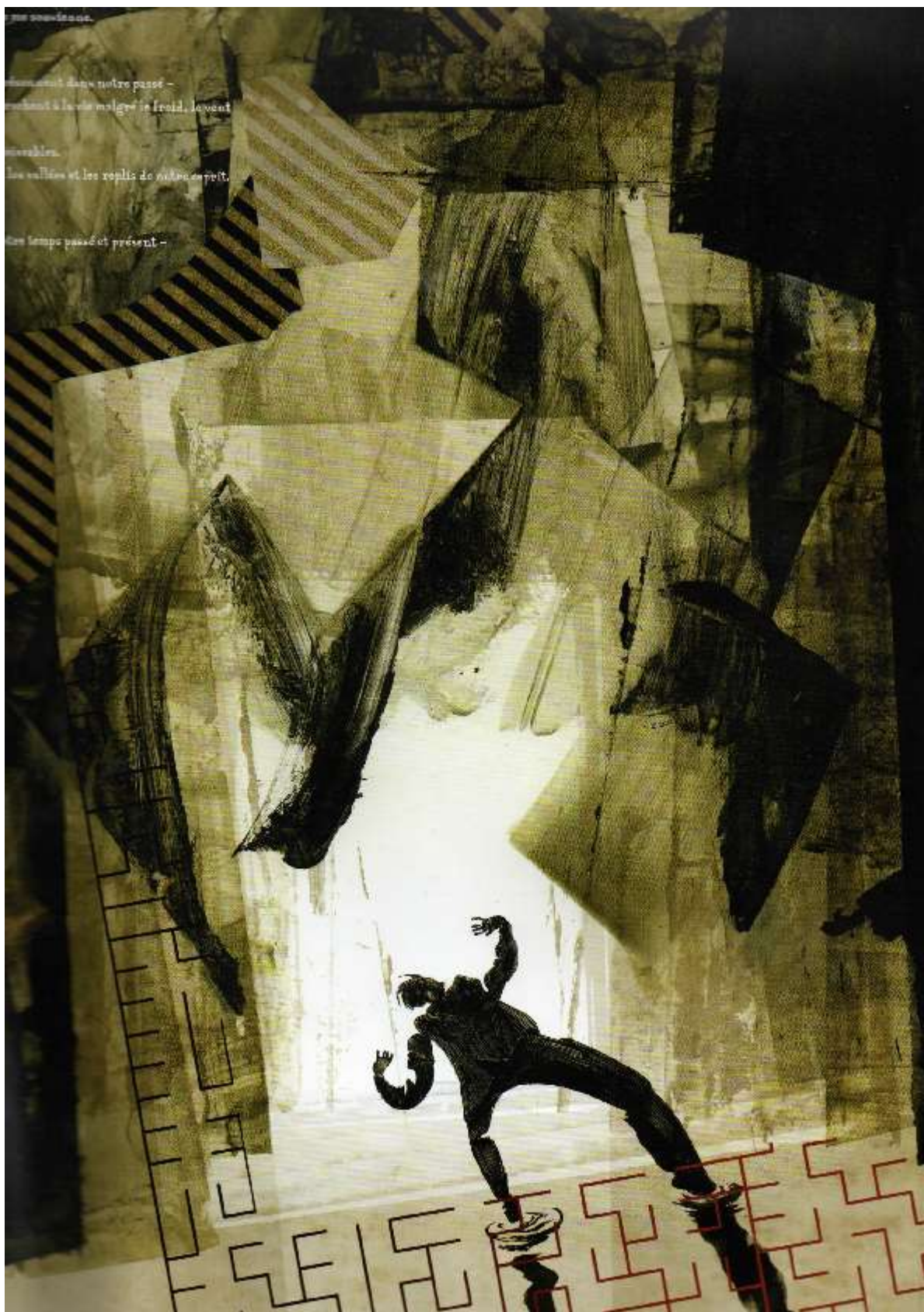


Annexe 20: MAC KEAN Dave, *Black Dog, les rêves de Paul Nash*, Edition Glénat 2017 (Paul Nash la route de Menin)



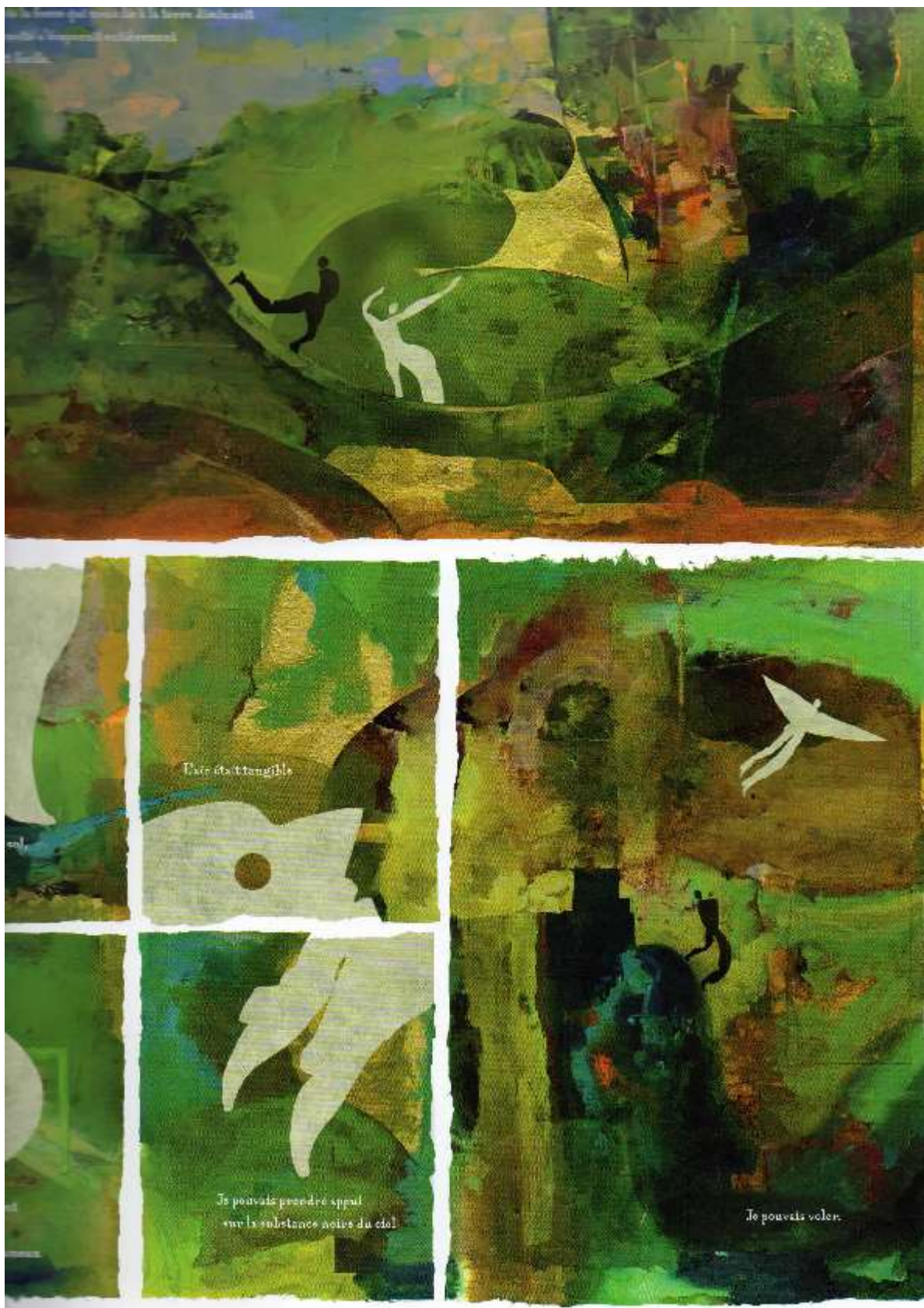
Partie I : hommage

Annexe 21 :MAC KEAN Dave, *Black Dog, les rêves de Paul Nash*, Edition Glénat 2017
(Paul Nash 5 rêve)



Partie I : hommage

Annexe 22 : MAC KEAN Dave, *Black Dog, les rêves de Paul Nash*, Edition Glénat 2017
(Paul Nash, vert matisse)

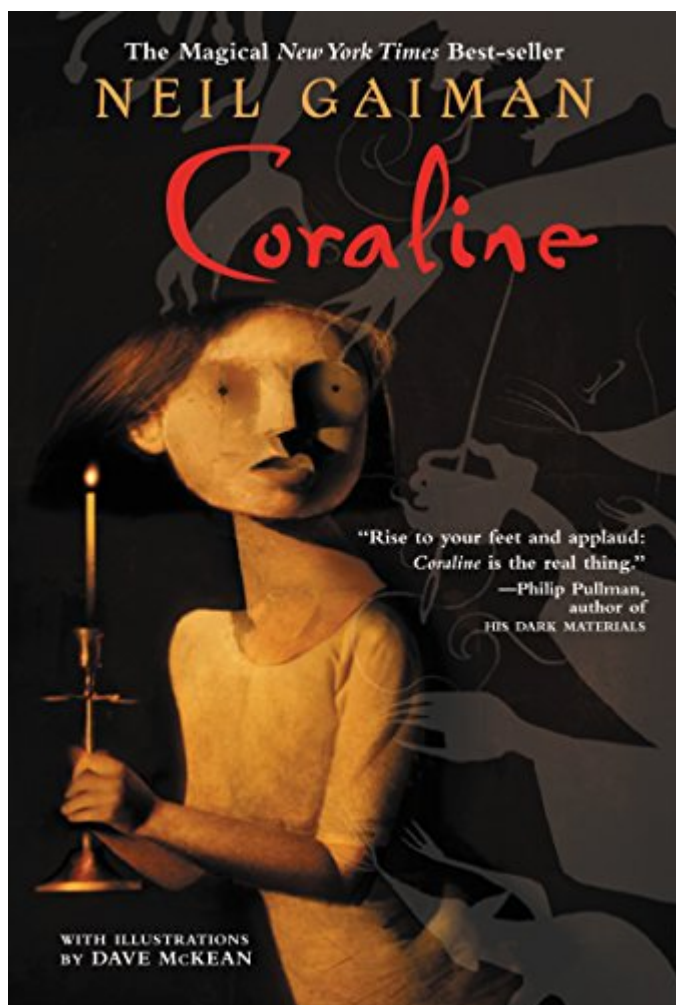


Partie I : hommage

Annexe 23 : BACON Francis, 3 études pour un autoportrait, 1979-1980, MOMA New York



Annexe 24 : MAC KEAN Dave, illustrateur, GAIMAN Neil, auteur, *Coraline* livre pour enfants, 2015

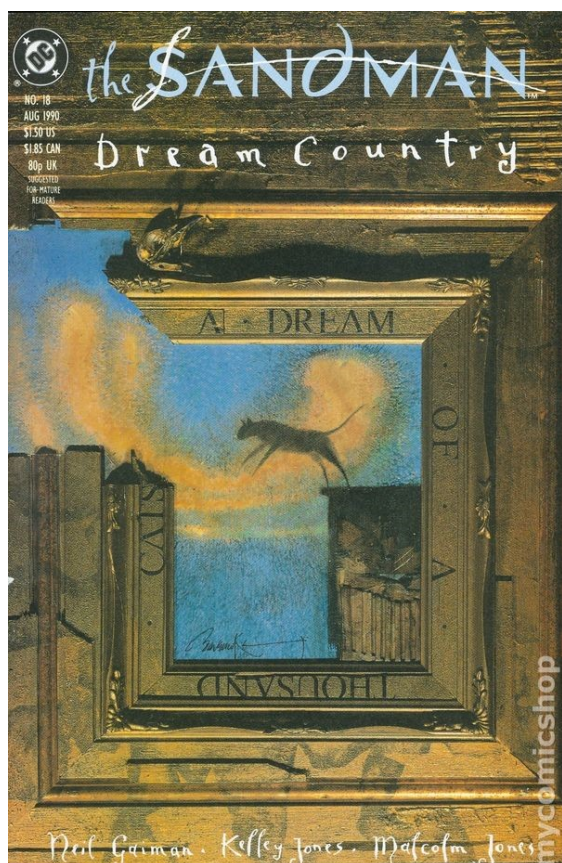


Partie I : hommage

Annexe 25 ERNST Max, *2 enfants sont menacés par un rossignol*, 1924, huile sur bois, MOMA New York



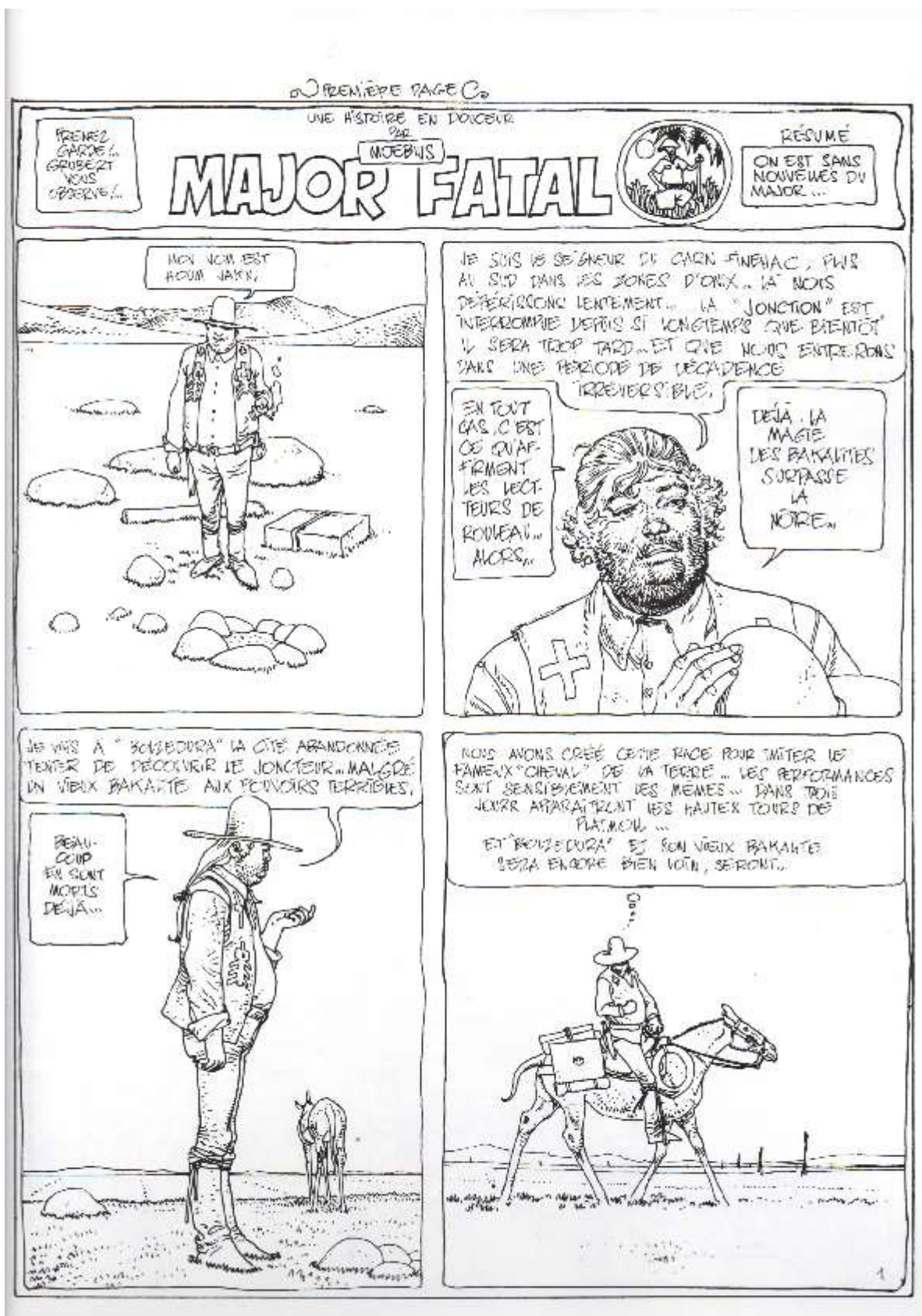
Annexe 26 : MAC KEAN Dave, *couverture Sandman*, Edition reporter, 2004, couverture 18



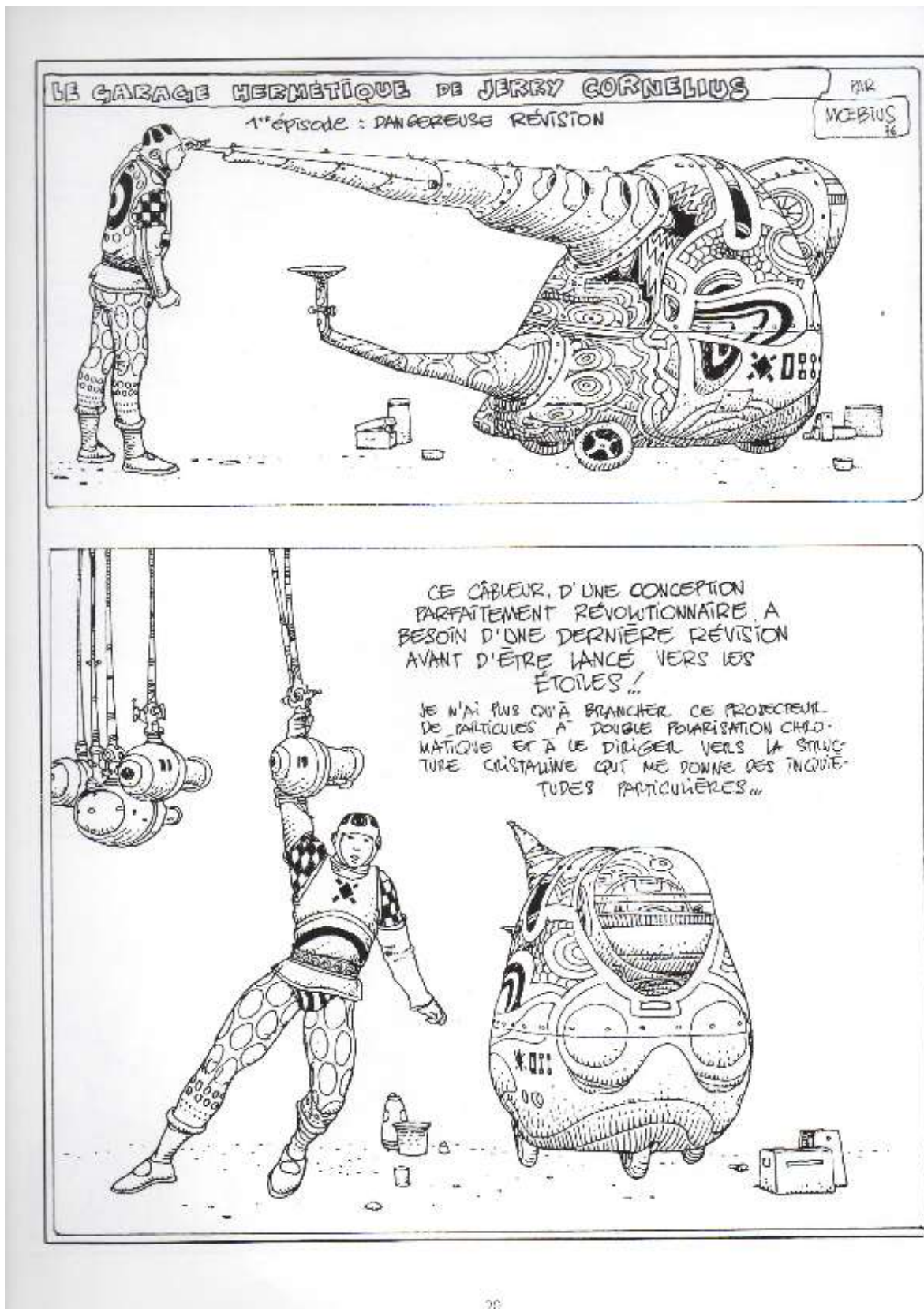
Partie I : hommage

ANNEXES

Partie improbable, irrationnel

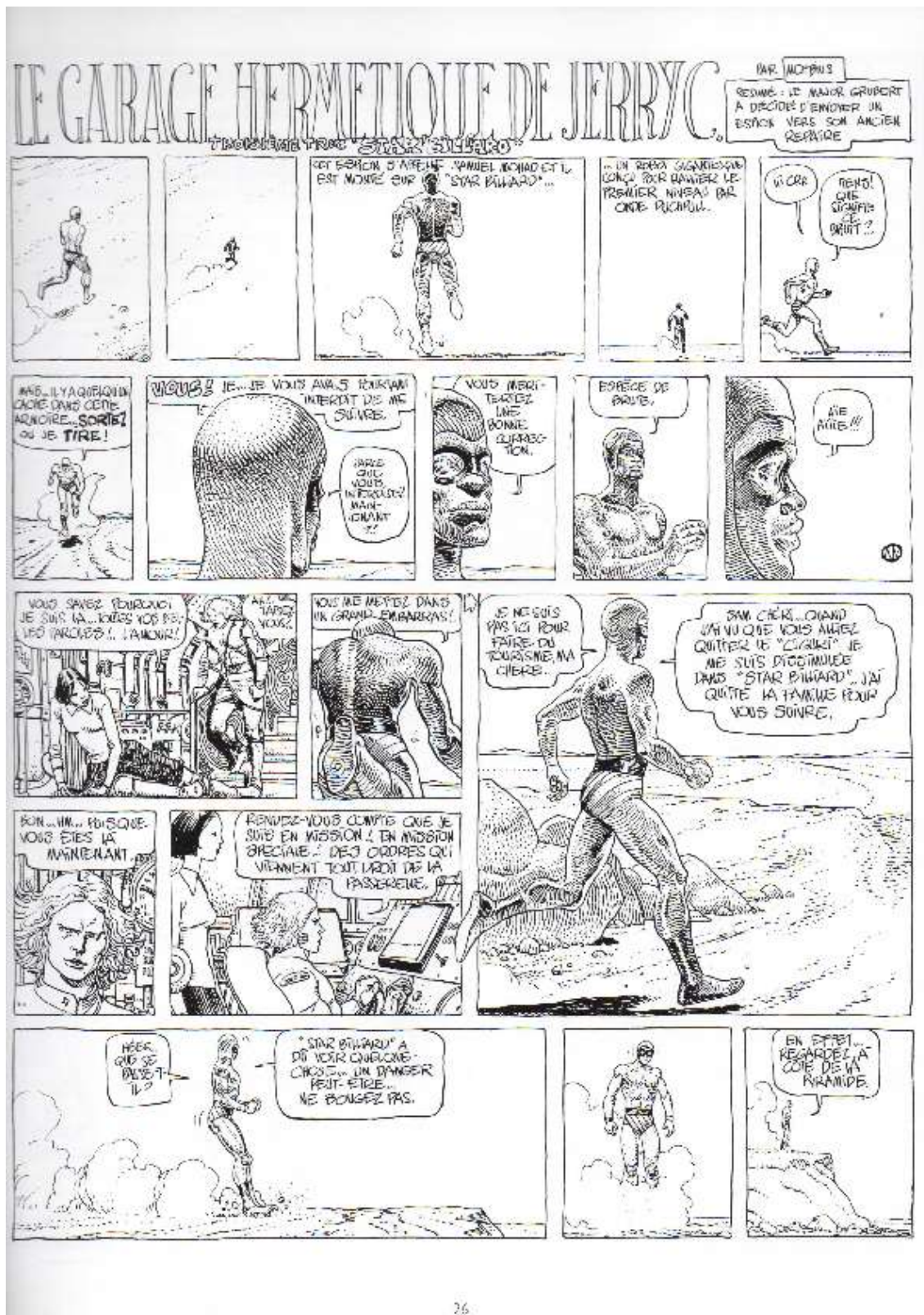


Annexe 2 : MOEBIUS, *le garage hermétique*, Edition les humanoïdes associés, 1979, page 20, (réparation)

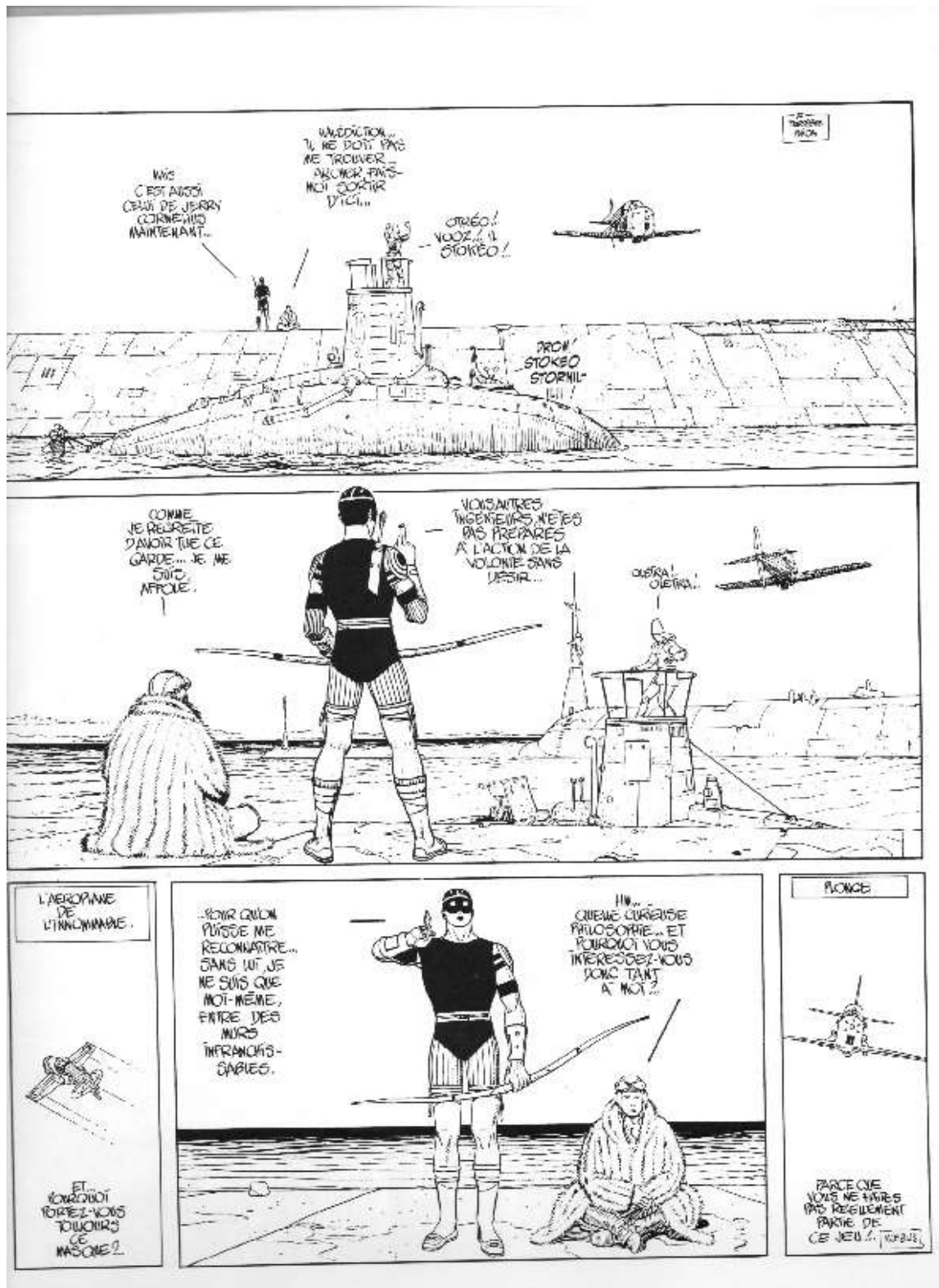


Annexe 3 : MOEBIUS, *le garage hermétique*, Edition les humanoïdes associés, 1979, page 26

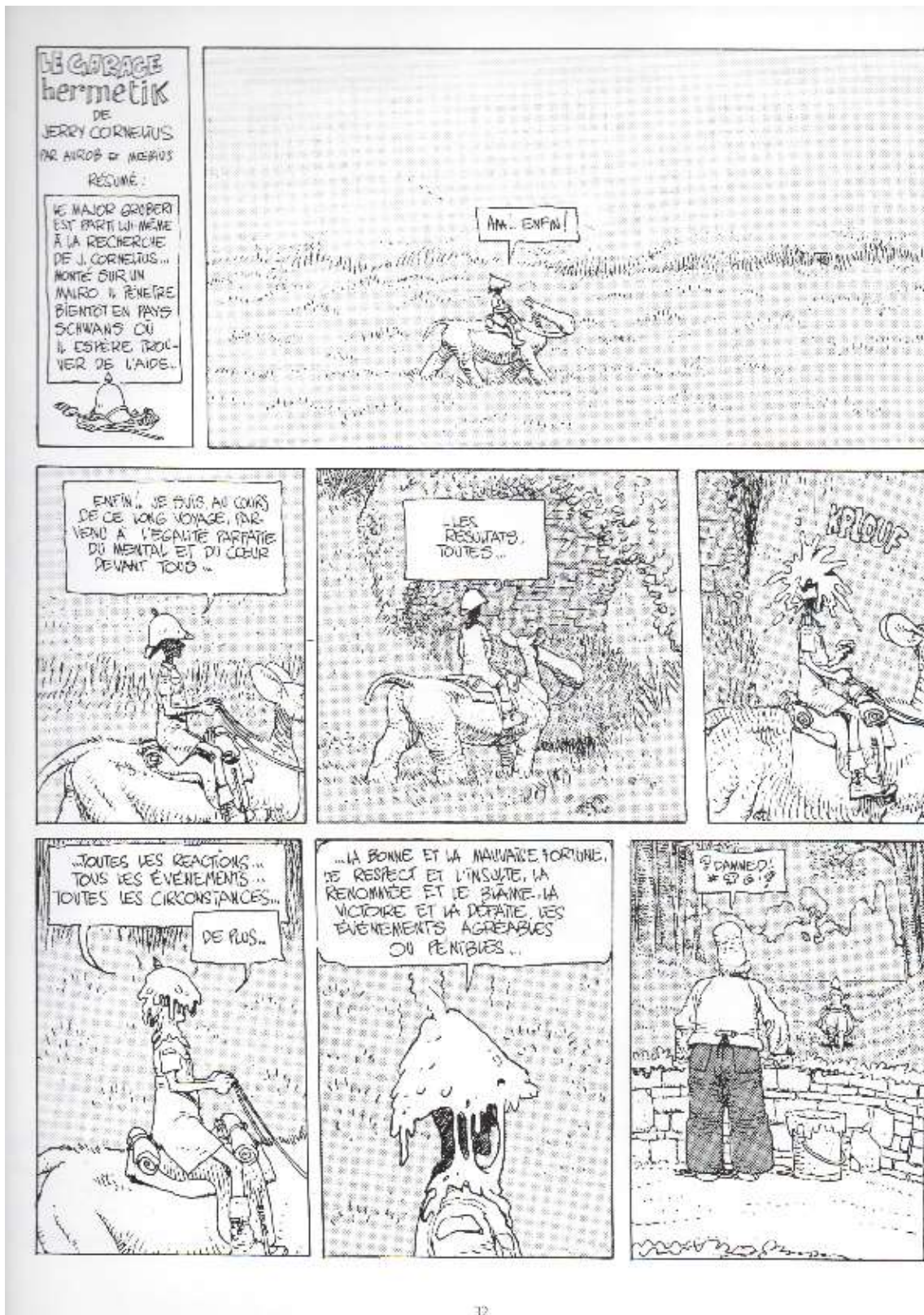
(espion, aviateur)



Annexe 4 : MOEBIUS, *le garage hermétique*, Edition les humanoïdes associés, 1979, (archer)

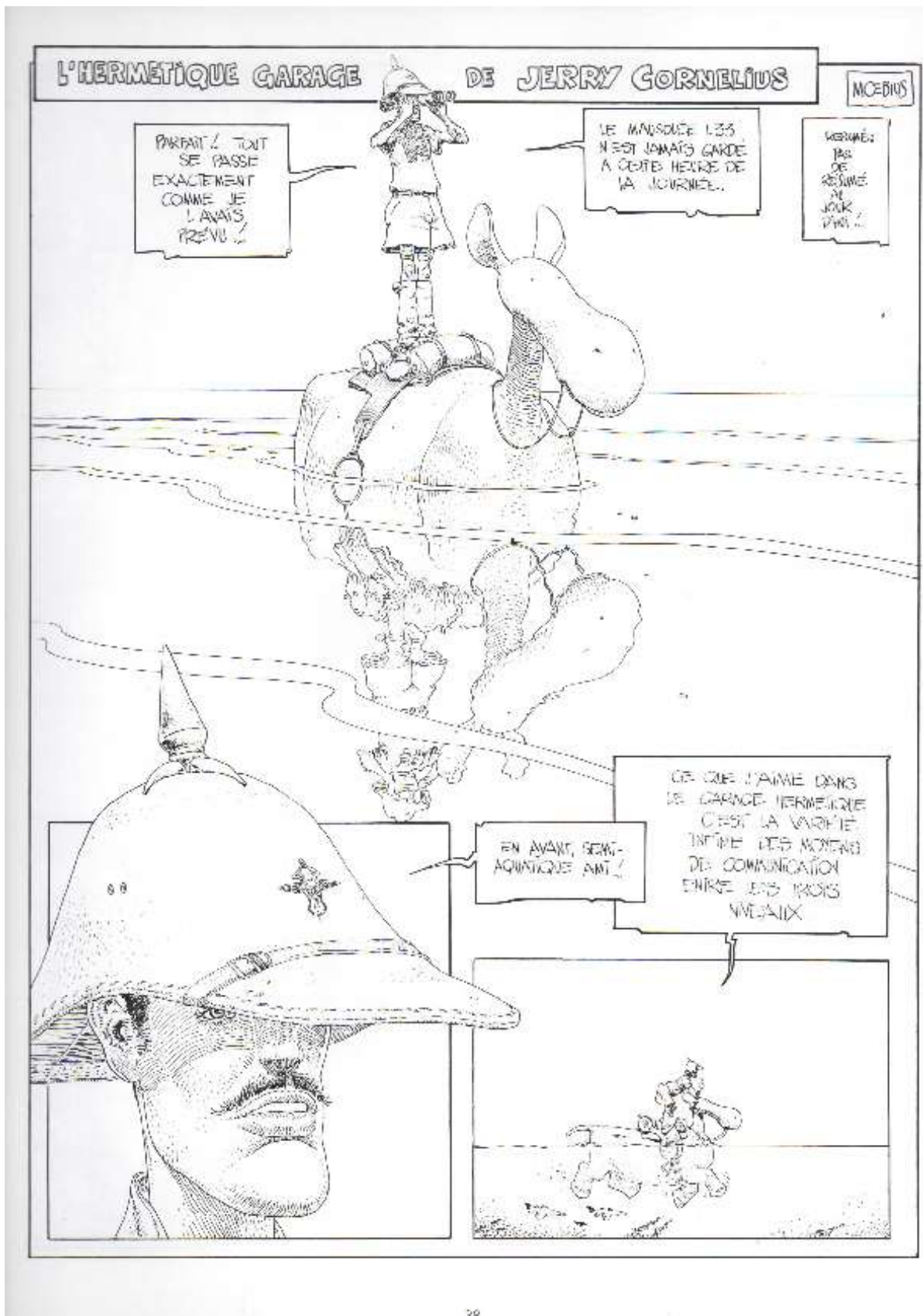


Annexes 5 : MOEBIUS, *le garage hermétique*, Edition les humanoïdes associés, 1979, page 32 (Hippopotame)



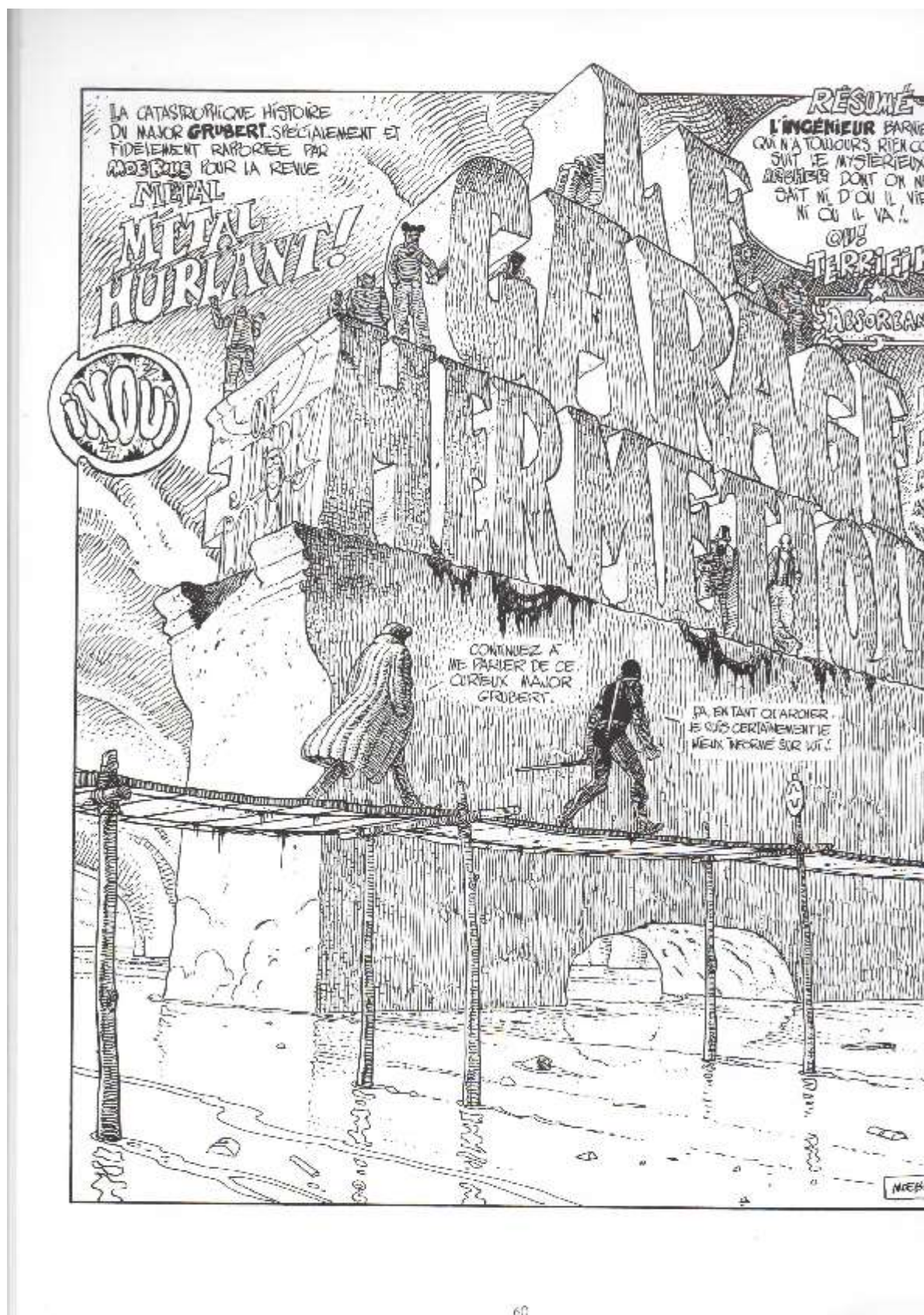
Partie II : l'improbable et l'irrationnel

Annexe 6 : MOEBIUS, *le garage hermétique*, Edition les humanoïdes associés, 1979 (Hippopotame)

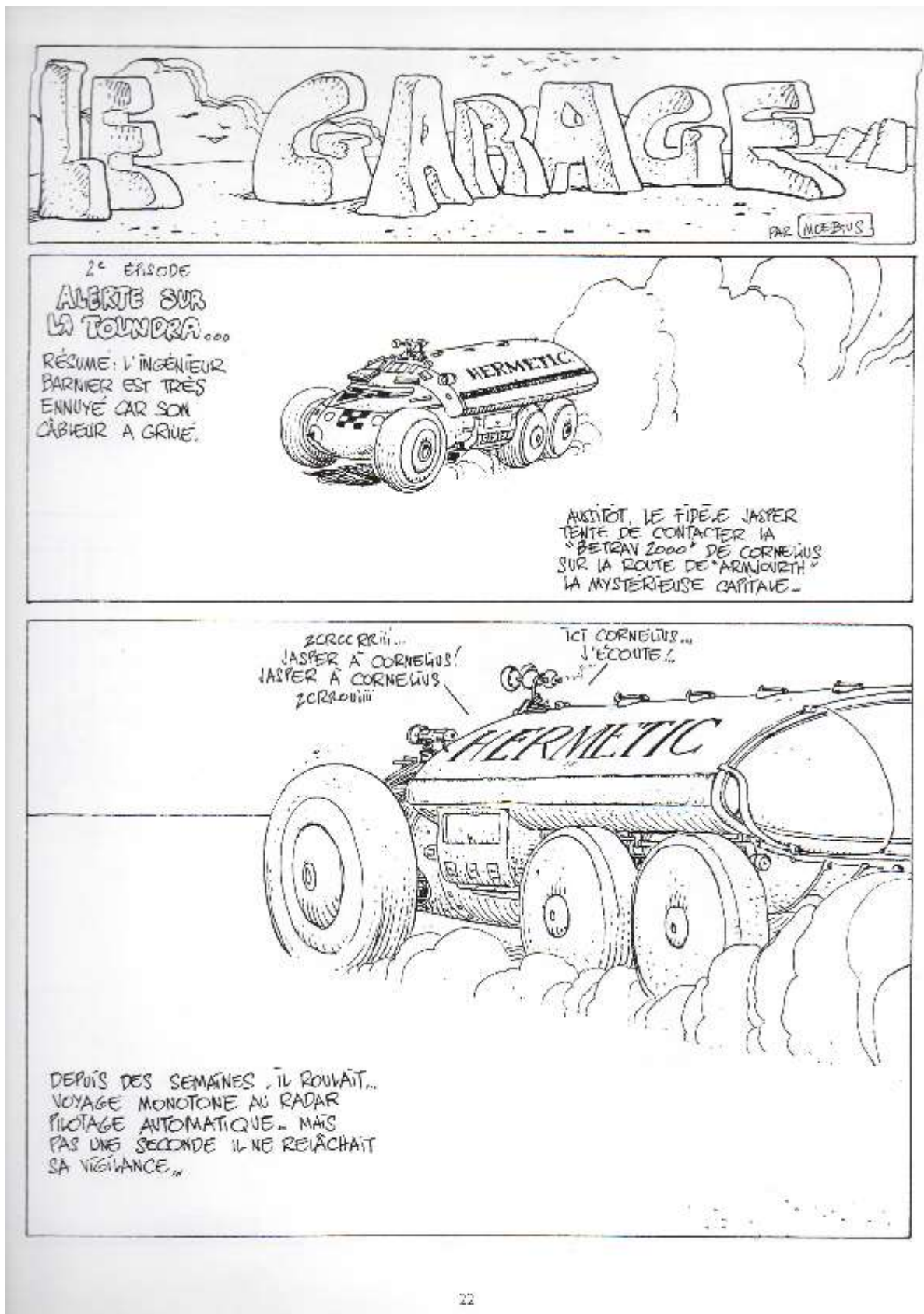


Partie II : l'improbable et l'irrationnel

Annexes 7 : MOEBIUS, *le garage hermétique*, Edition les humanoïdes associés, 1979 , page 60 (cave)

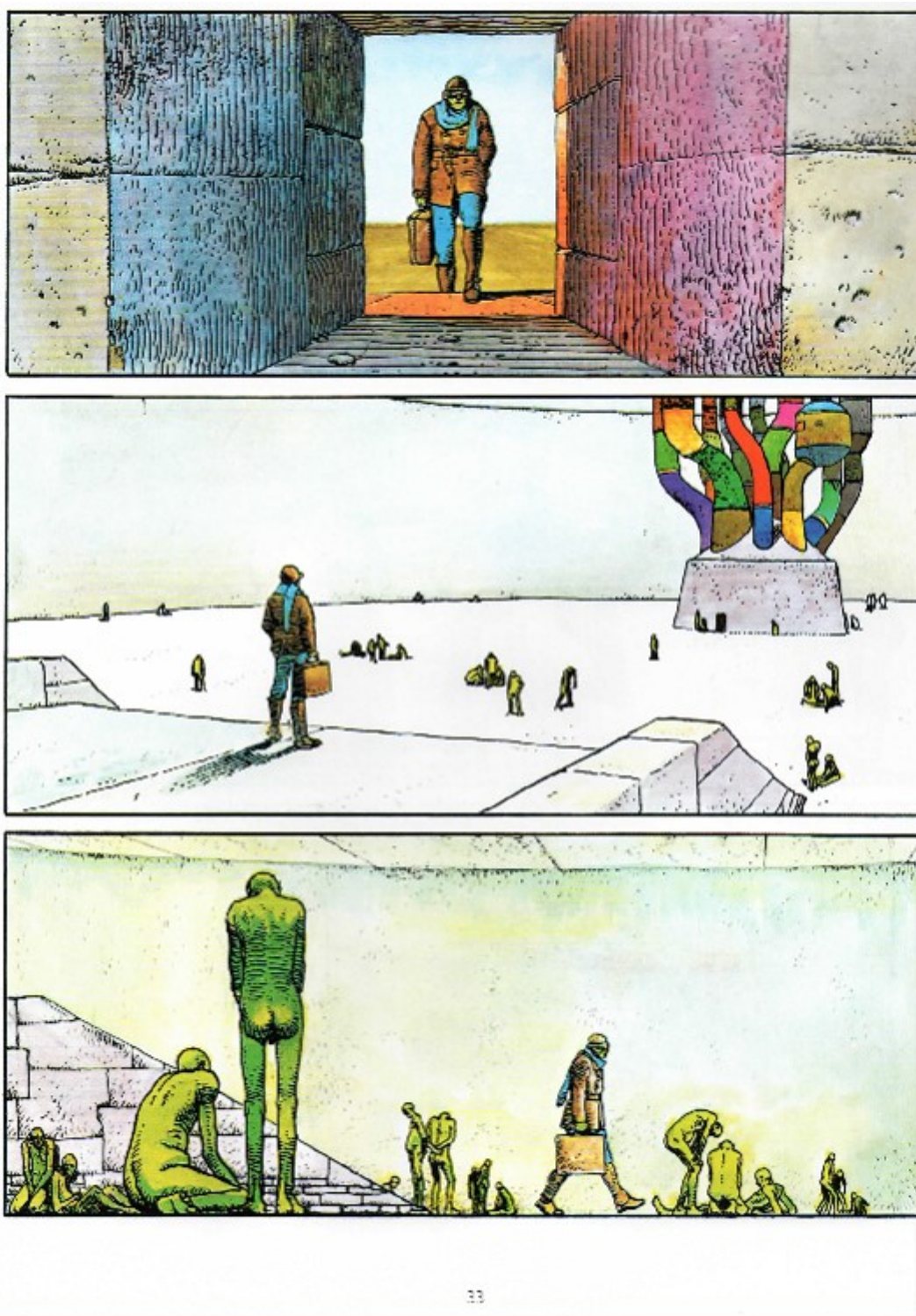


Annexe 8 : MOEBIUS, *le garage hermétique*, Edition les humanoïdes associés, 1979 , page22
véhicule



Annexe 9 : MOEBIUS, *Arzach*, Edition les humanoïdes associés, 1976, page 18 (hommes verts)

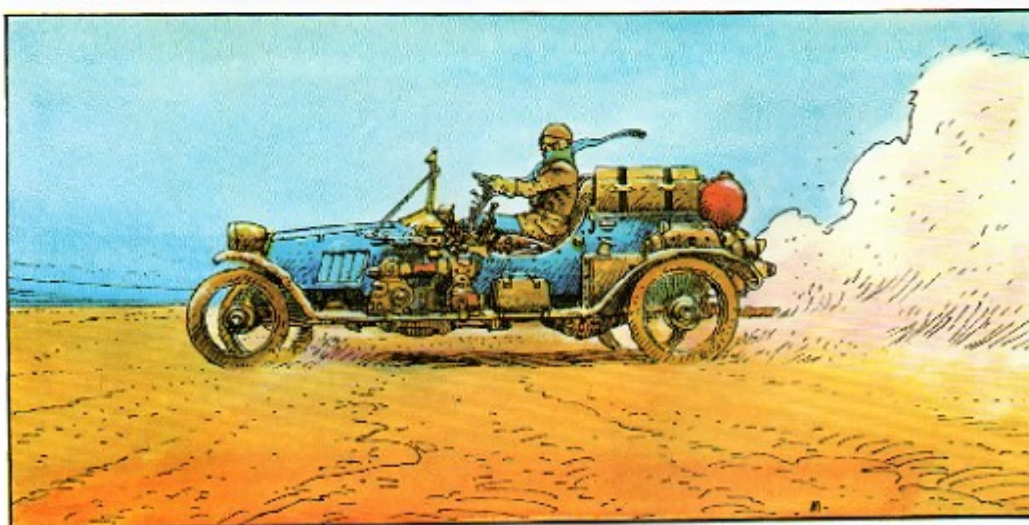
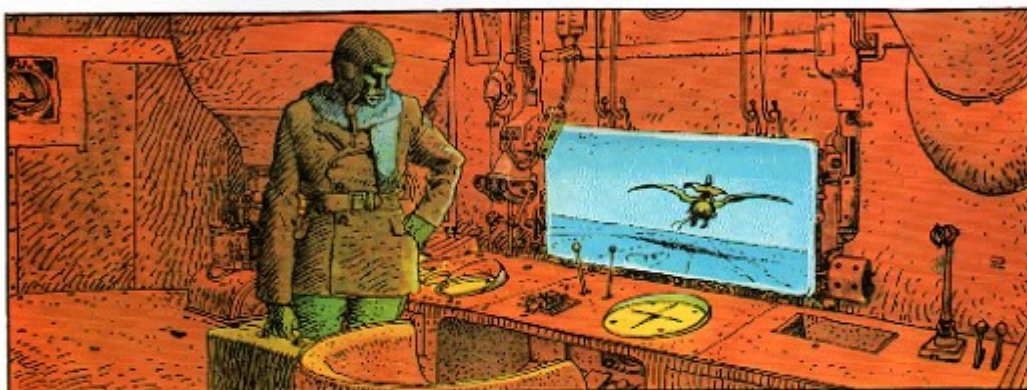


Annexe 10 : MOEBIUS, *Arzach*, Edition les humanoïdes associés, 1976, page 33

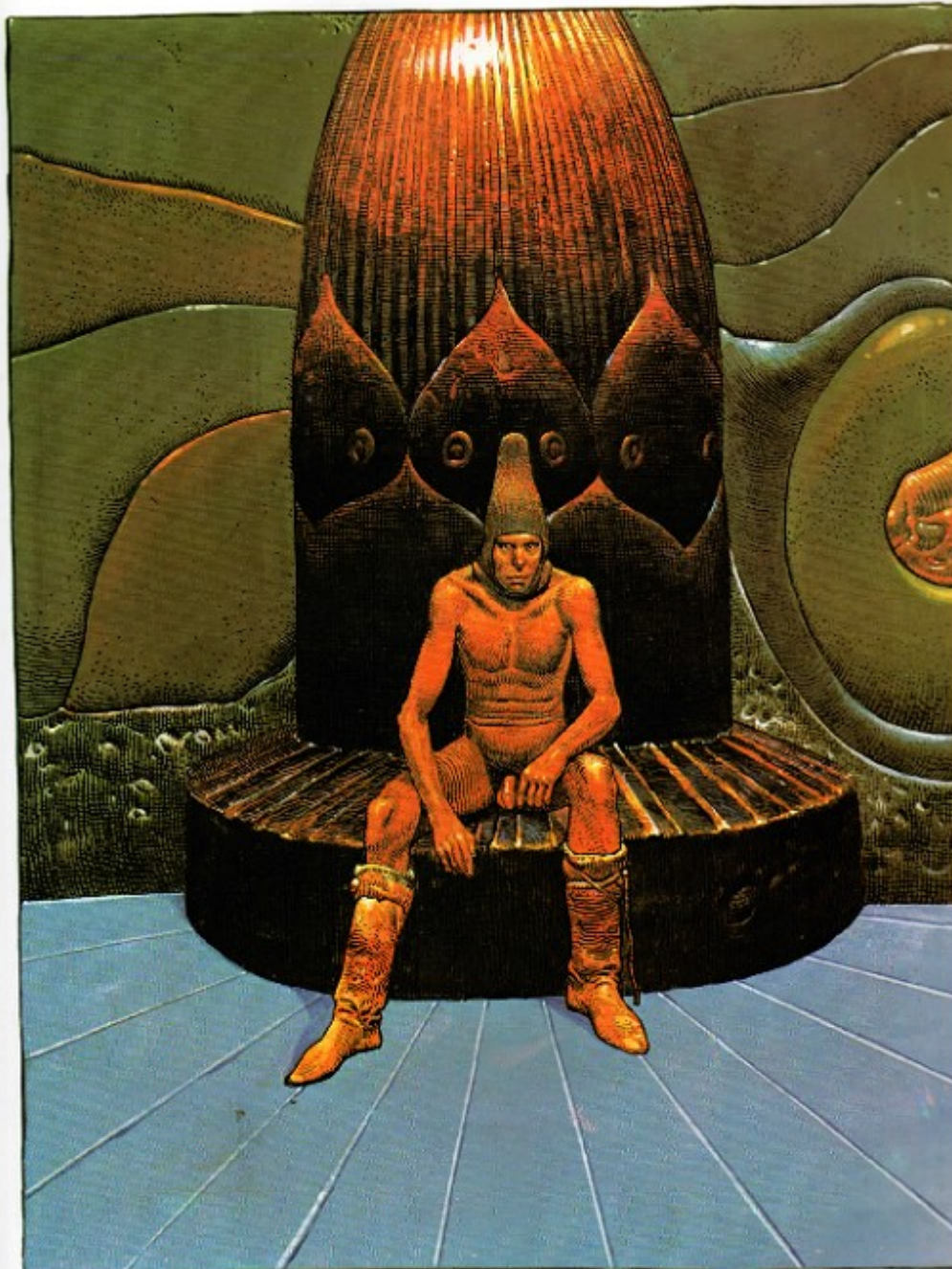
Annexes 11 MOEBIUS, *Arzach*, Edition les humanoïdes associés, 1976, page 37 (réparation)



Annexes 12 : MOEBIUS, *Arzach*, Edition les humanoïdes associés, 1976, page 37 réparation

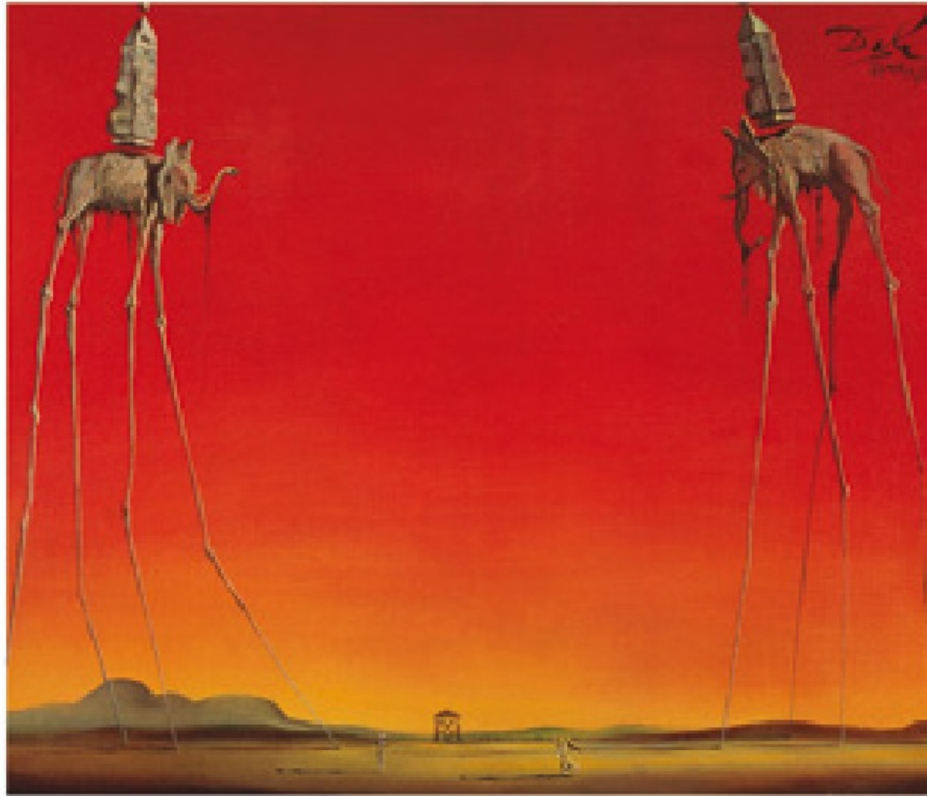


Annexe 13 : MOEBIUS, *Arzach*, Edition les humanoïdes associés, 1976, page 45 (Arzach nu)



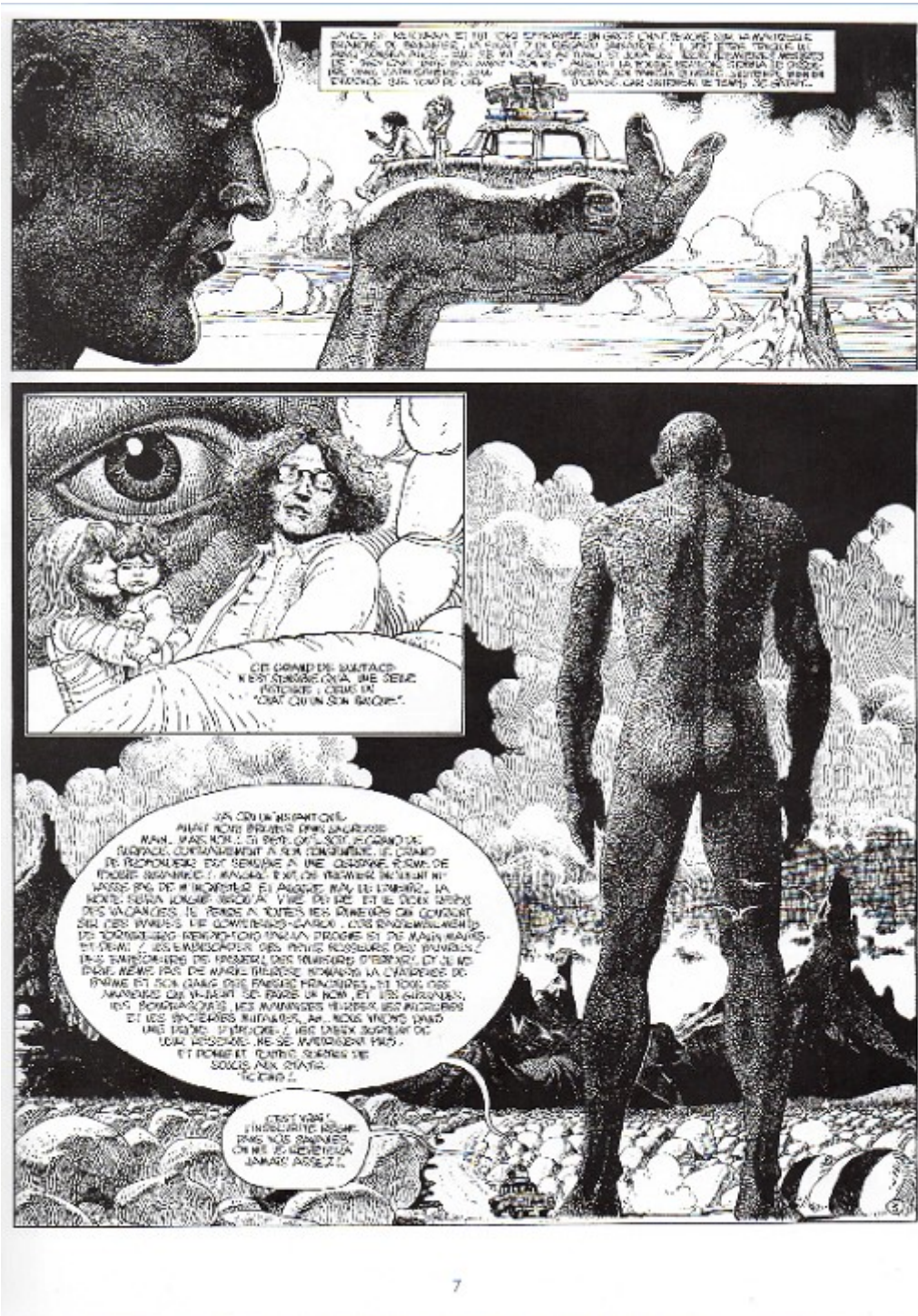
45

Annexe 14 : Dali Salvador, *les éléphants*, huile sur toile, 1948, 49x60 cm, collection privée

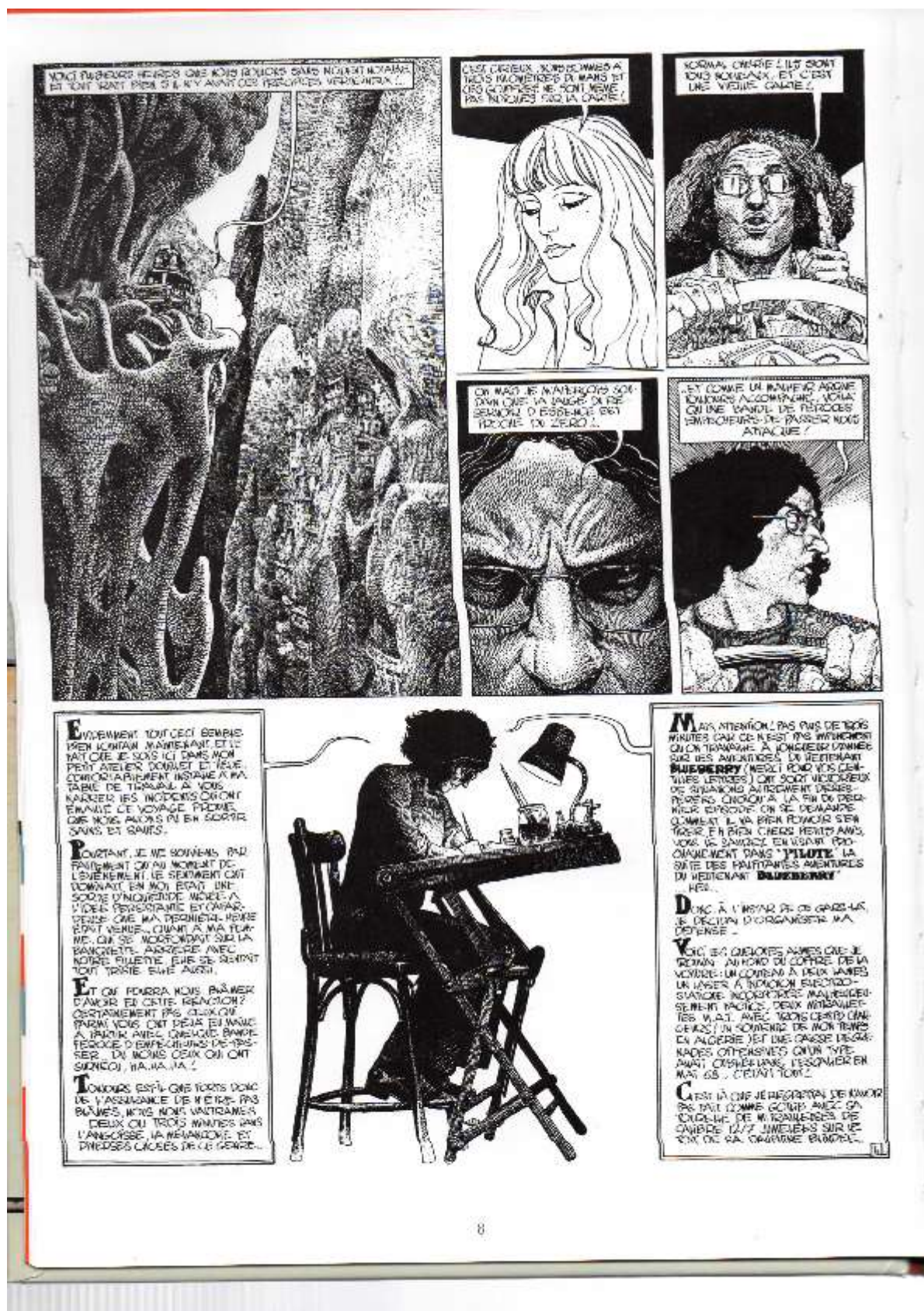


Annexes 15 : MOEBIUS, *Arzach*, Edition les humanoïdes associés, 1976, page 6 (géant 1)

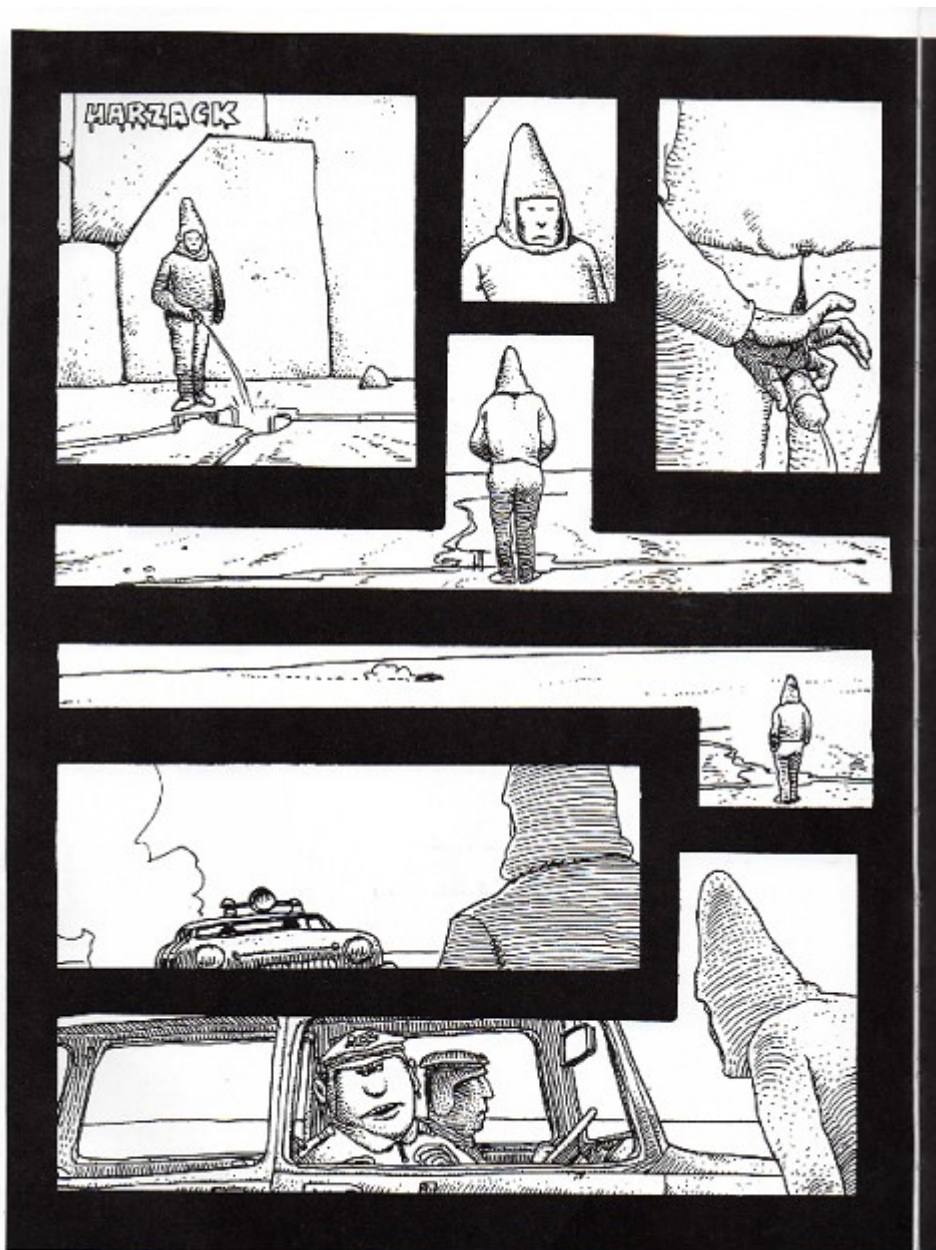
Annexes 16 : MOEBIUS, *Arzach*, Edition les humanoïdes associés, 1976, page 6 (géant 2)



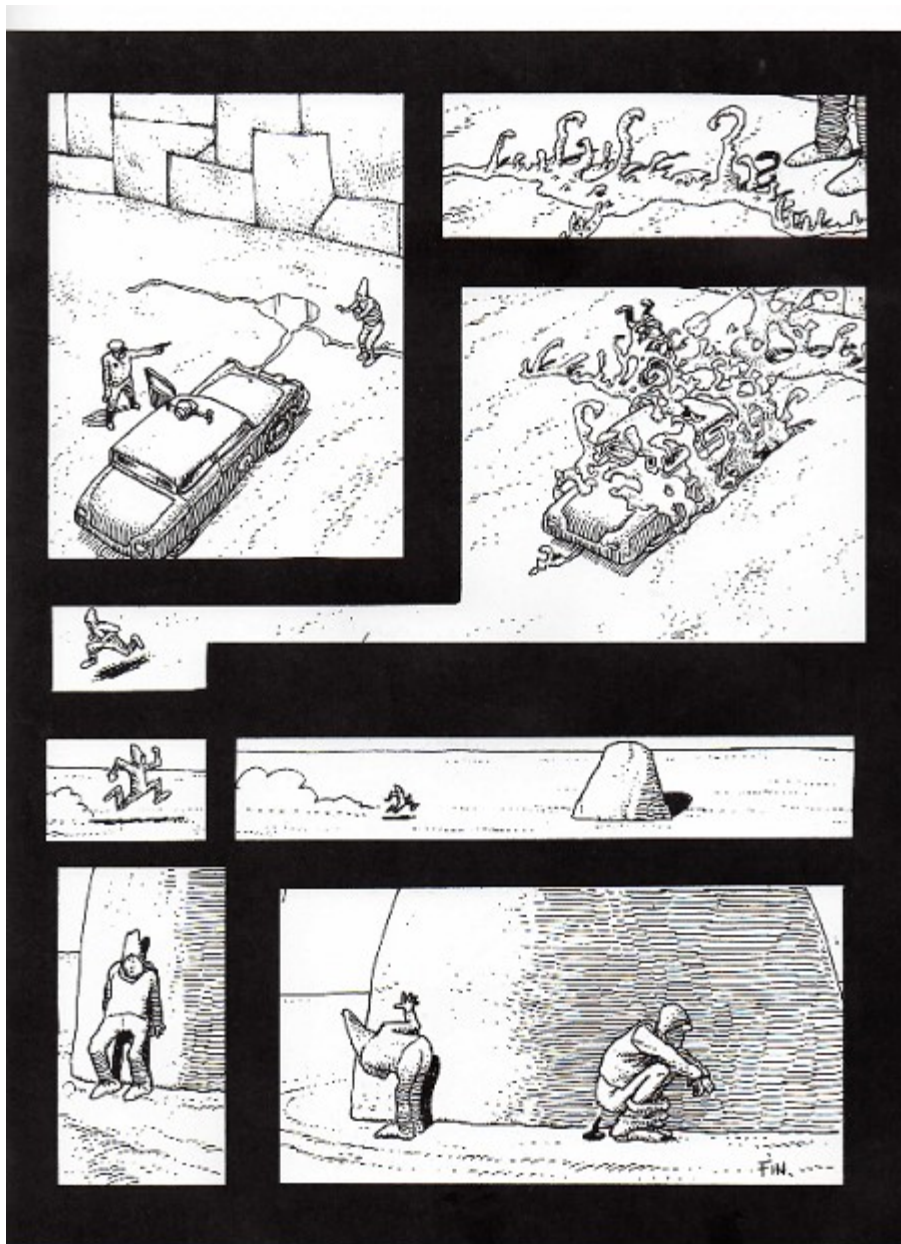
Annexe 17 MOEBIUS, *Arzach*, Edition les humanoïdes associés, 1976, page 8 (aventure 1)



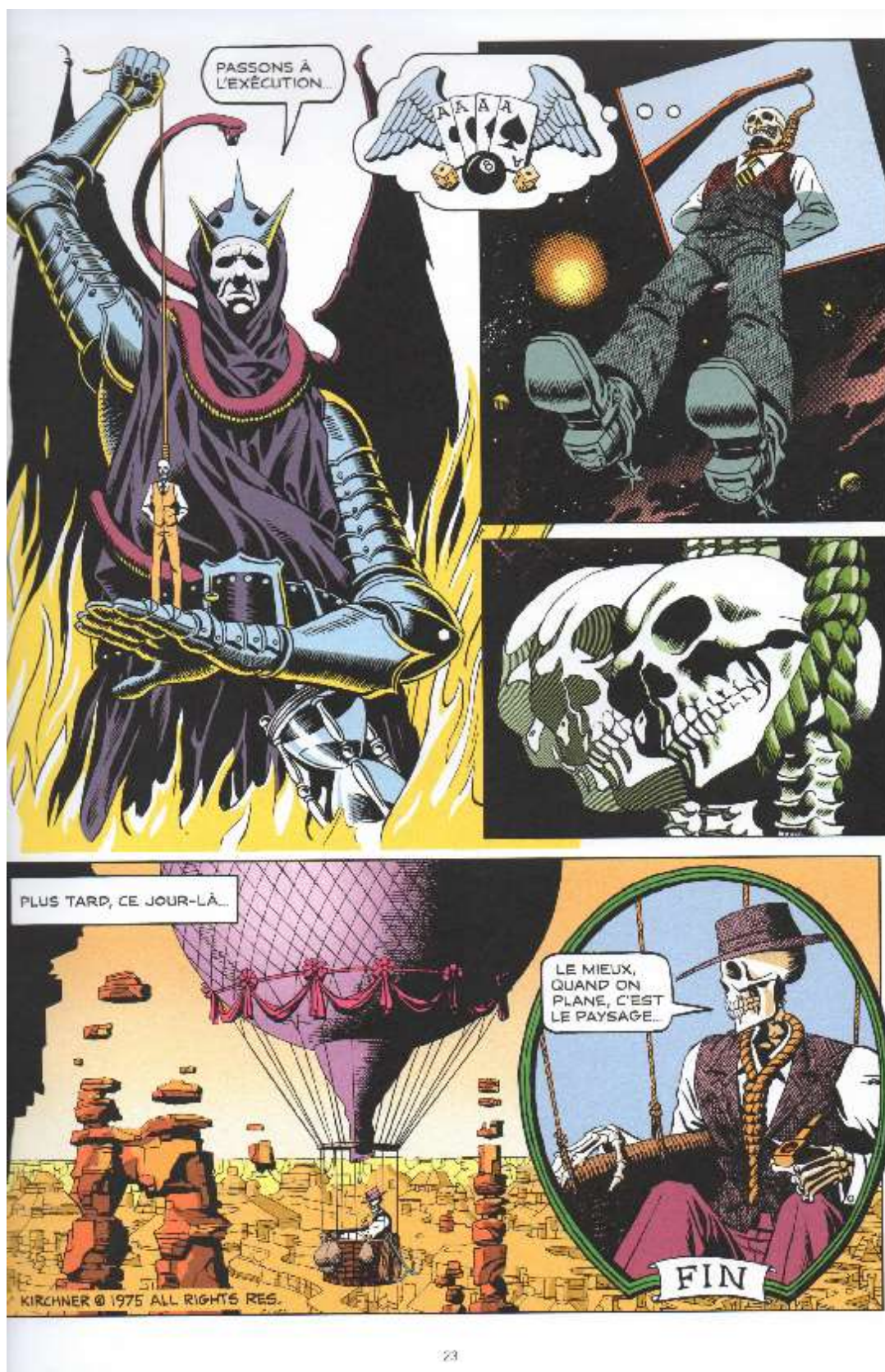
Annexes 19 : MOEBIUS, *Arzach*, Edition les humanoïdes associés, 1976, page 12, (humour 1)



Annexes 20 : MOEBIUS, *Arzach*, Edition les humanoïdes associés, 1976, page 12, (humour 2)



Annexe 21: KIRCHNER Paul, *en attendant l'apocalypse*, travaux choisis 1974-2014, Edition Tanibis, 2017, page 23 (humour)



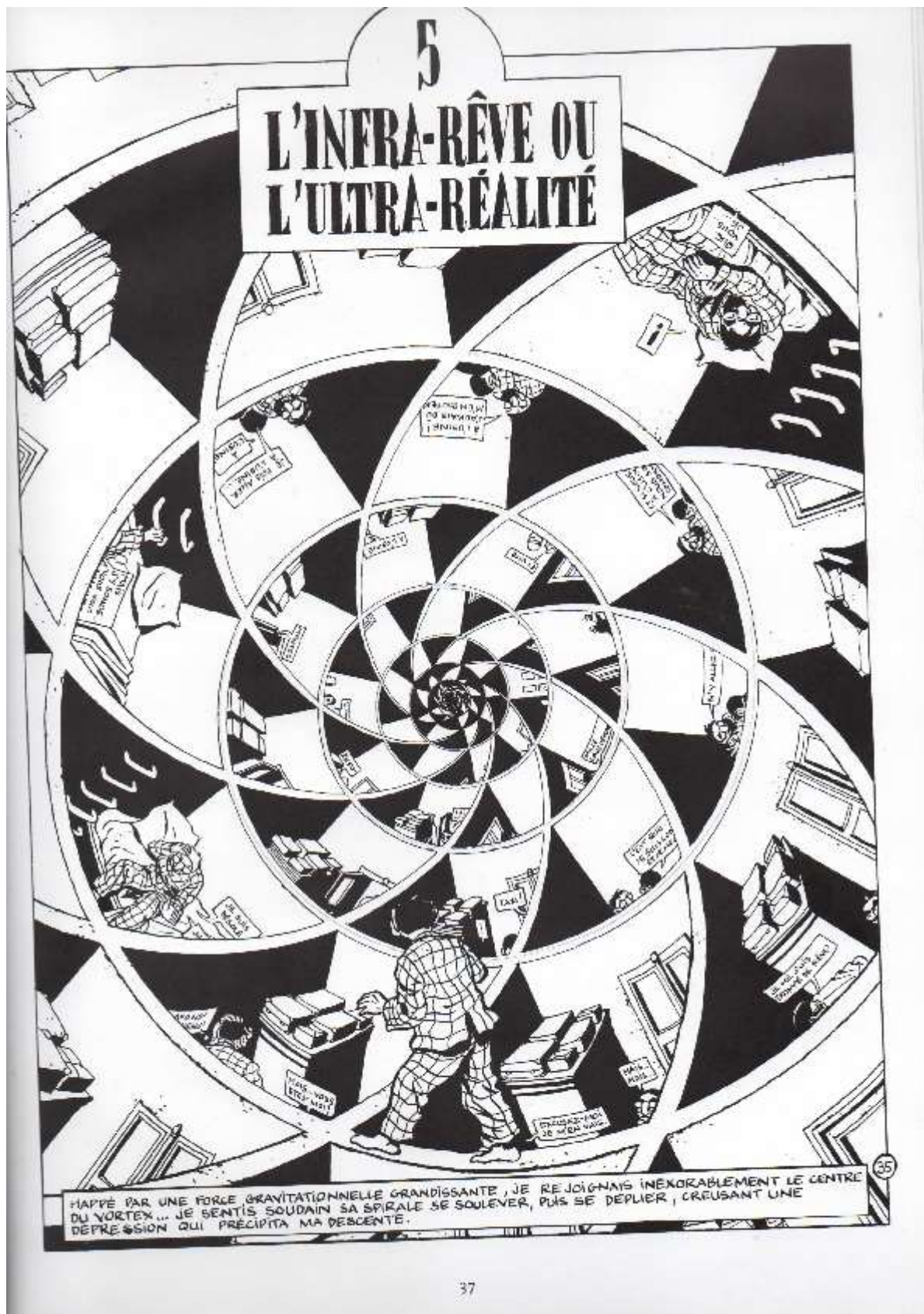
Annexe 22: KIRCHNER Paul, *en attendant l'apocalypse*, travaux choisis 1974-2014, Edition Tanibis, 2017, humour



Annexe 23: ERNST Max, *La vierge corrigeant l'enfant Jésus devant trois témoins*, 1926, dim 196x130 cm, Museum Ludwig Cologne



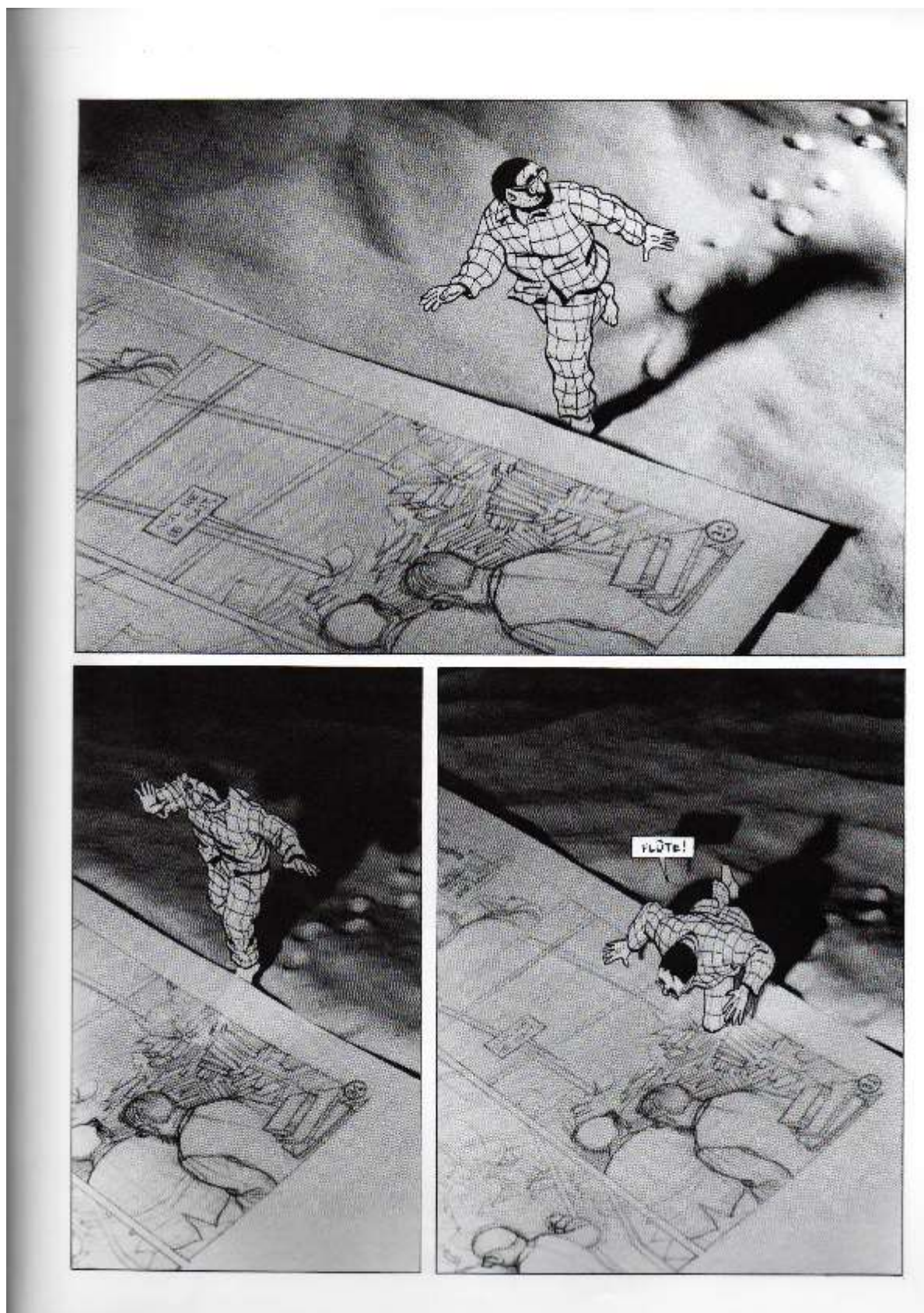
Annexes 24 : MATHIEU Marc Antoine, série Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves, tome 3, *Le processus*, Edition Delcourt 1995, page 37, irrationnel le tourbillon



Annexe 25 : MATHIEU Marc Antoine, série Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves, tome 3, *Le processus*, Edition Delcour 1995, page 39 (le tourbillon)

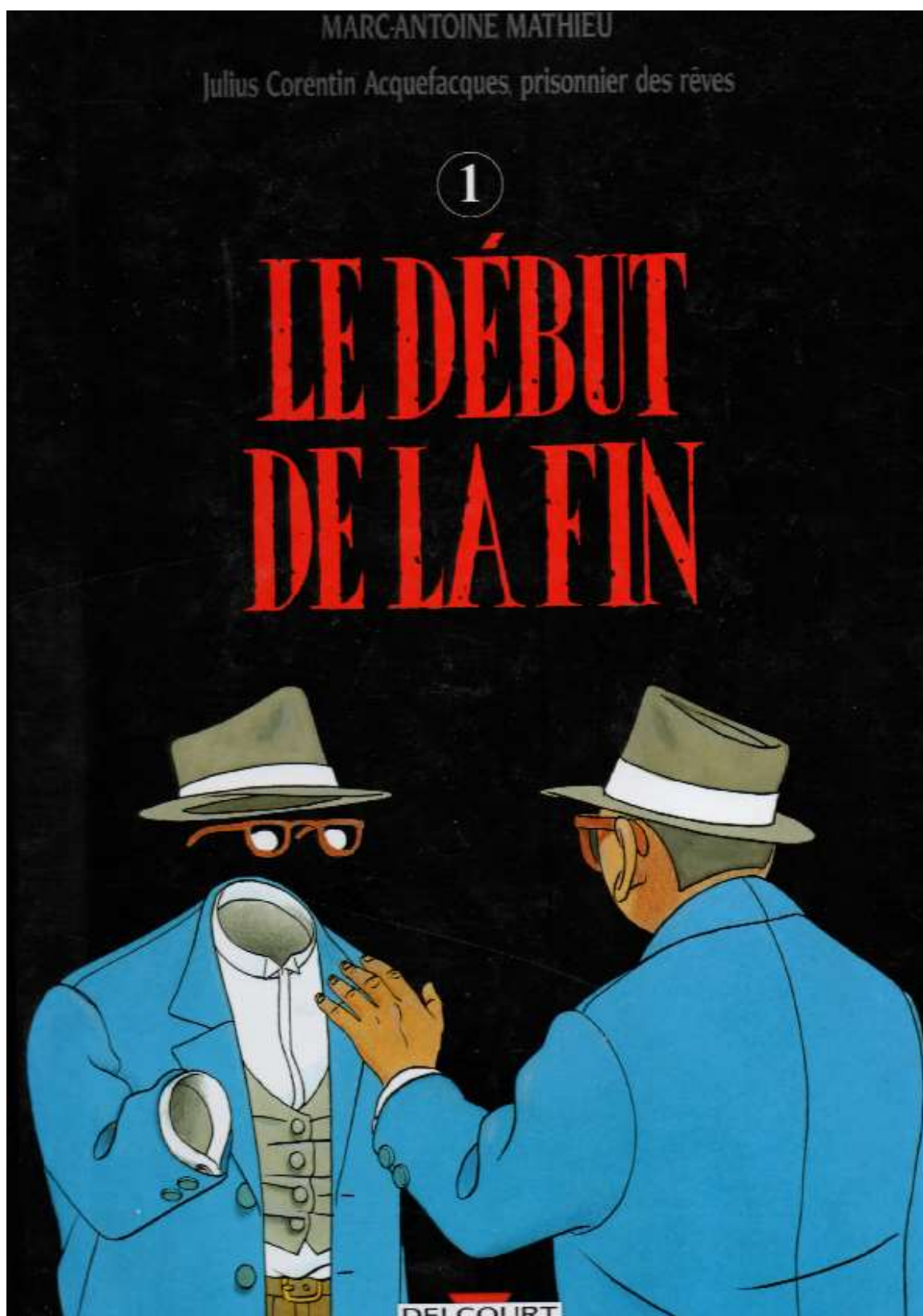


Annexe 26 : MATHIEU Marc Antoine, série Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves, tome 3, *Le processus*, Edition Delcour 1995, page 41, (le pyjama)



Partie II : l'improbable et l'irrationnel

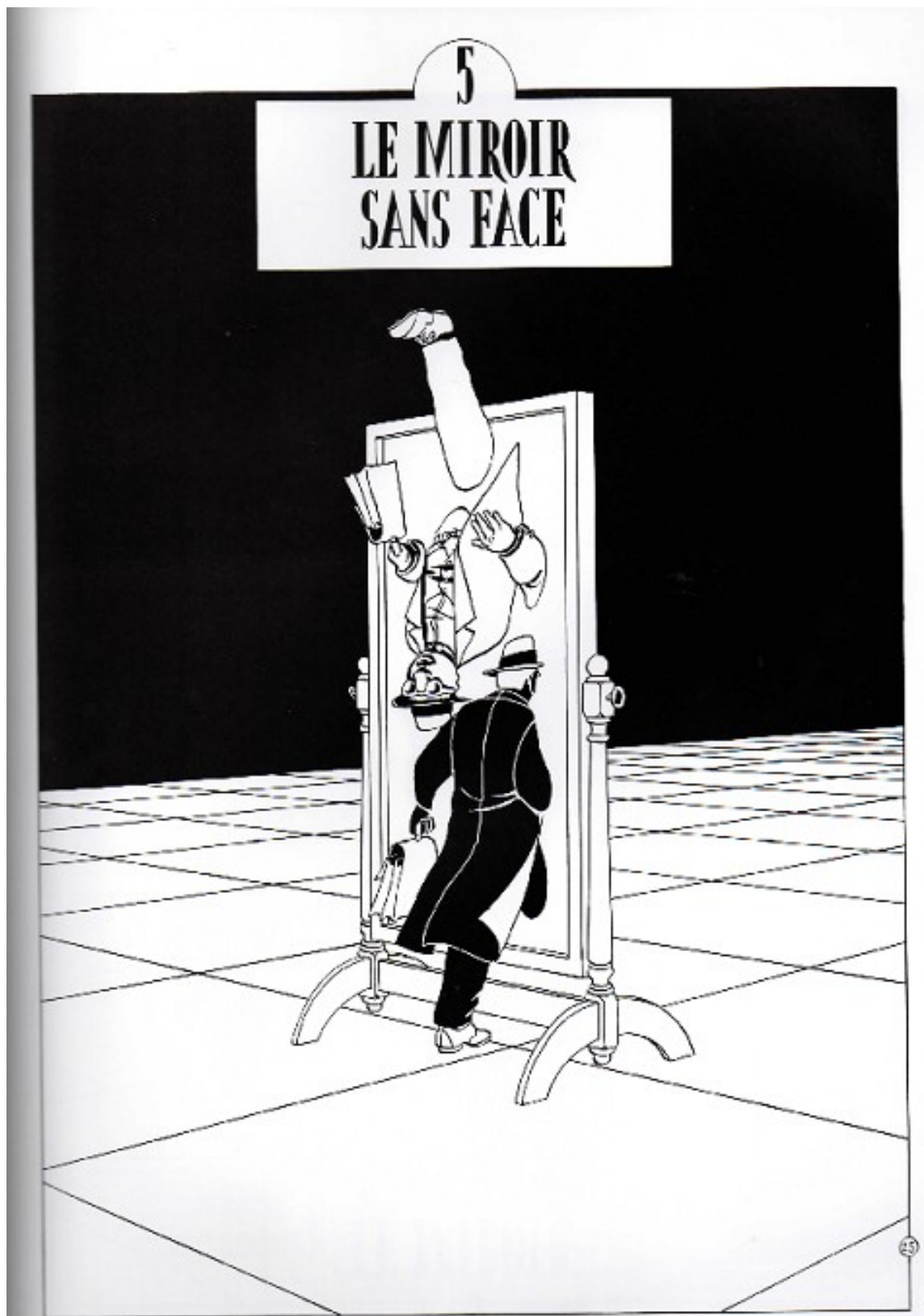
Annexes 27 : MATHIEU Marc Antoine, série Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves, tome 4, *Le début de la fin*, Edition Delcour 1995, page de couverture recto



Annexe 28 MATHIEU Marc Antoine, série Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves, tome 4, *Le début de la fin*, Edition Delcour 1995, page de couverture verso,



Annexe 29 : Marc Antoine, série Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves, tome 4, *Le début de la fin*, Edition Delcour 1995, le miroir



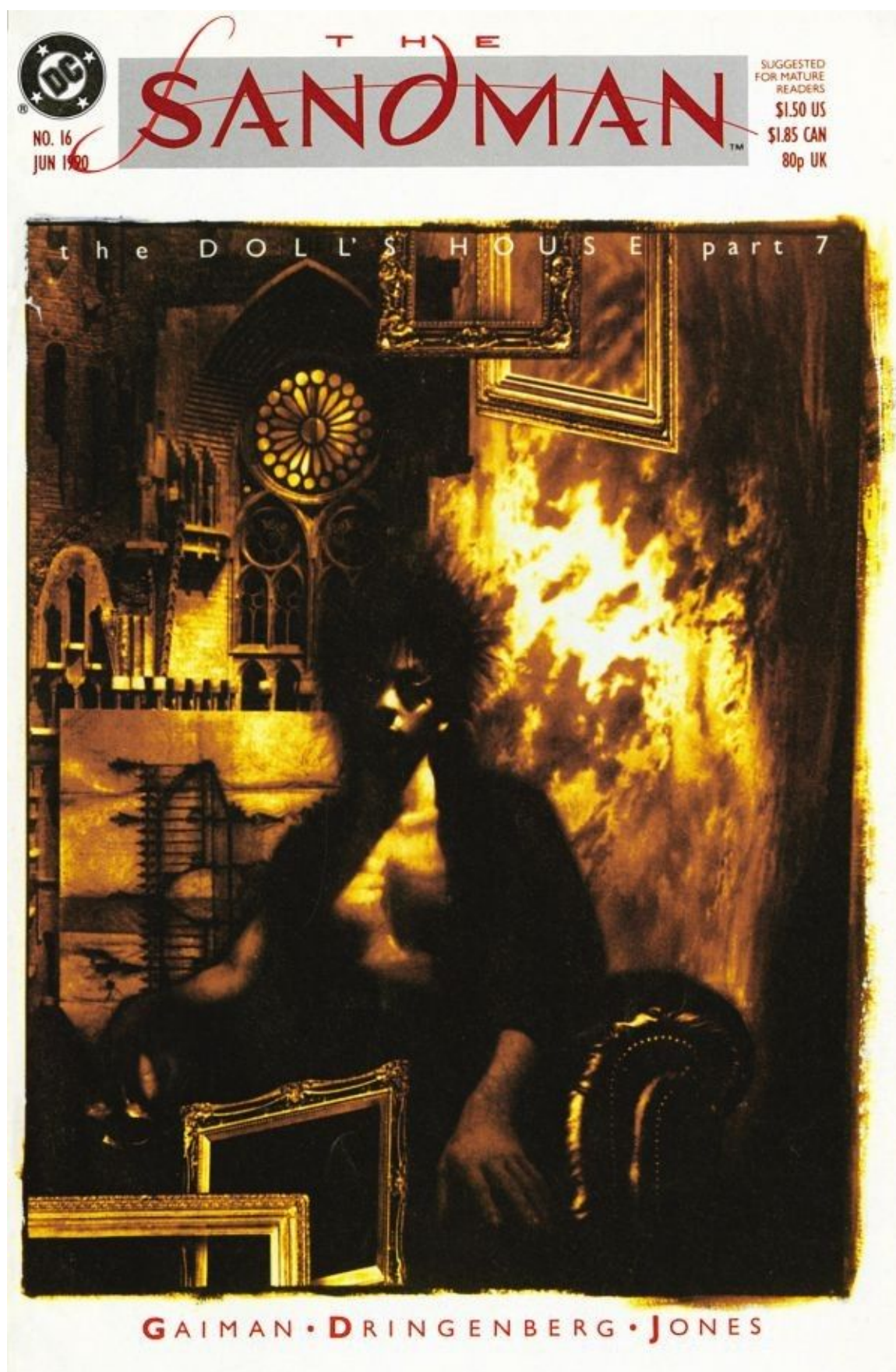
Annexe 30 : MATHIEU Marc Antoine, série Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves, tome 3, *Le processus*, Edition Delcour 1995, page 29 (brouette)



Annexe 31 : MAC KEAN Dave, *couverture Sandman*, Edition reporter, 2004, couverture 1,
)



Annexe 32 : MAC KEAN Dave, *couverture Sandman*, Edition reporter, 2004, couverture 16,



Partie II : l'improbable et l'irrationnel

ANNEXES

Partie onirisme

Annexe 1 :: ERNST Max, *l'Ange du foyer ou triomphe du surréalisme*, 1937, huile sur toile, dim 51x77 cm, collection privée



Annexe 2: DALI Salvador *Cygnés se reflétant en Éléphant*, 1937, huile sur toile 51x77, Cavalieri holding, Genève



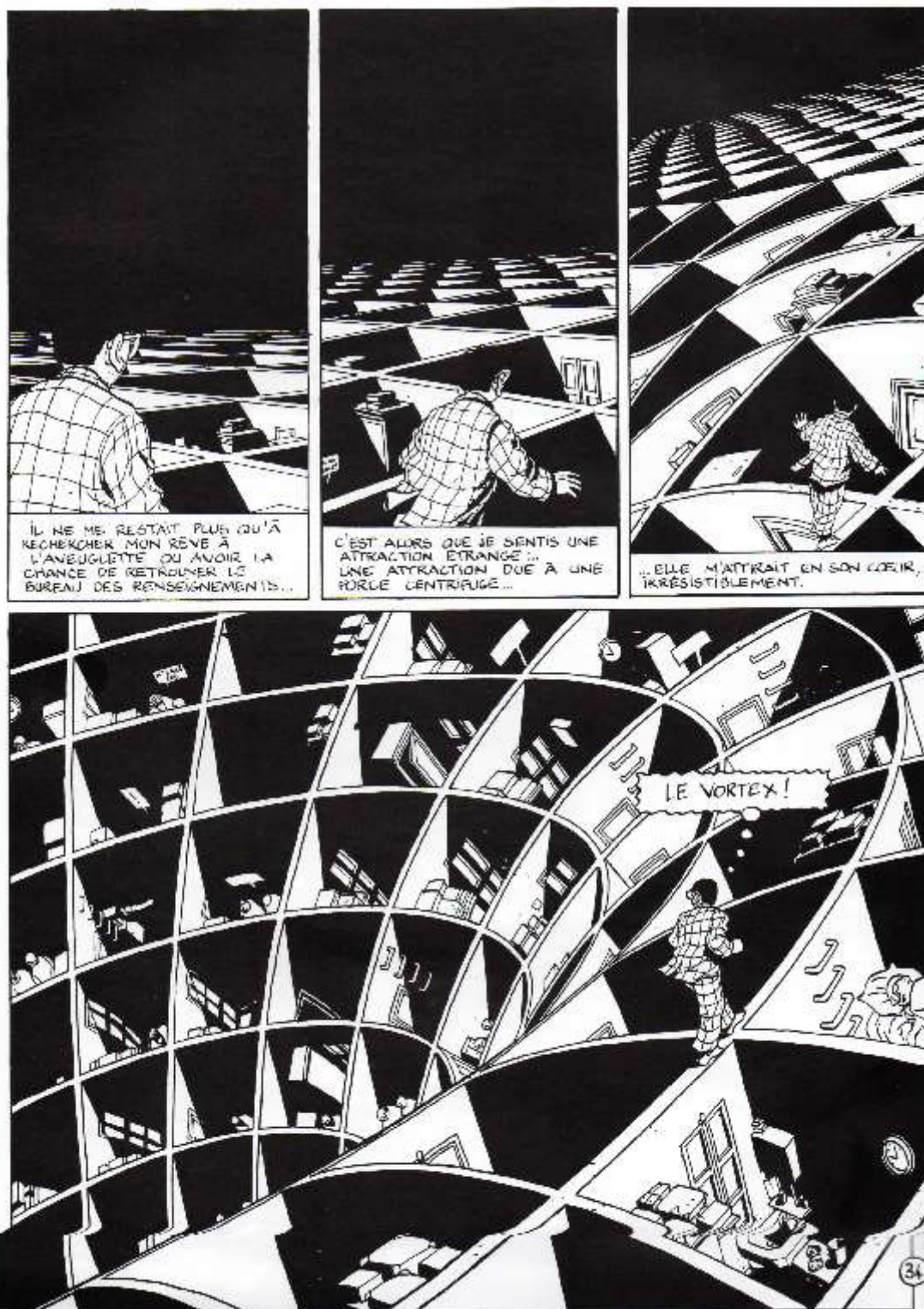
Partie III : onirisme

Annexe 3 : MOEBIUS, *Arzach*, Edition les humanoides associés, 1976, page 15 (tour)



15

Annexe 4 : MATHIEU Marc Antoine, série Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves, tome 3, *Le processus*, Edition Delcour 1995, page 34, (vortex)



Annexe 5 : MAC KEAN Dave, *Black Dog, les rêves de Paul Nash*, Edition Glénat 2017 (loup)



Partie III : onirisme

Annexe 6 : MAC KEAN Dave , *couverture Sandman*, Edition reporter, 2004, (Dali)



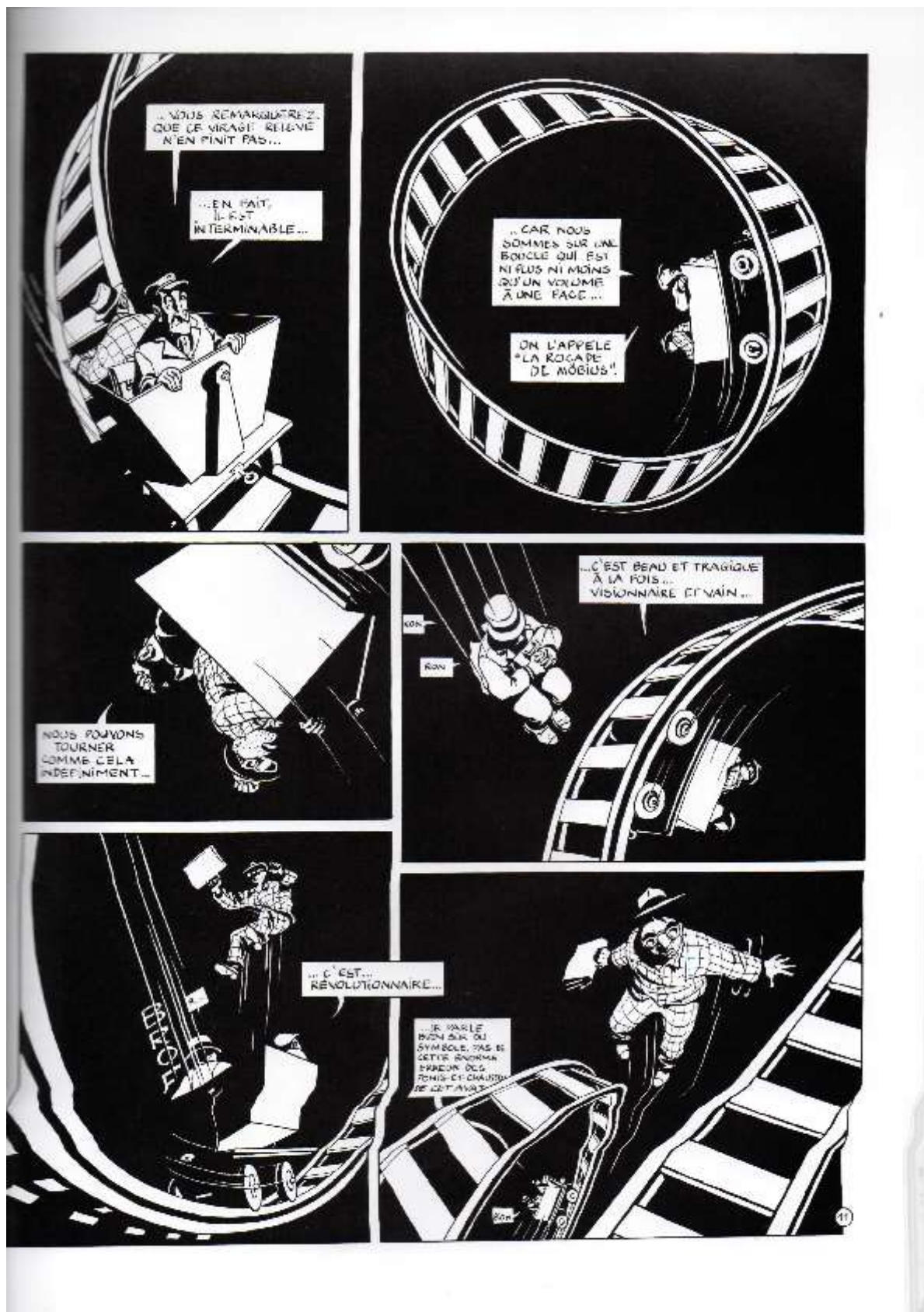
Annexe 7 : DALI Salvador, *Gala regardant la Méditerranée ou à 20 mètres de distance portrait d'Abraham Lincoln*, 1976, huile sur toile, dim 252,2X191,9 cm, Musée Dali, Figueras



Annexe 8: DALI Salvador, *La tentation de Saint Antoine*, 1946, huile sur toile, dim 90x119.5, musées royaux des beaux arts de Belgique, Bruxelles



Annexe 9 : MATHIEU Marc Antoine, série Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves, tome 4, *Le début de la fin*, Edition Delcour 1995, page 11 (rail)



Partie III : onirisme

Annexe 10 : ERNST MAX, *l'oeil du silence*, 1943-1944, huile sur toile, , dim 110 cmx143 cm, musée Mildred Lane, Saint Louis, Missouri



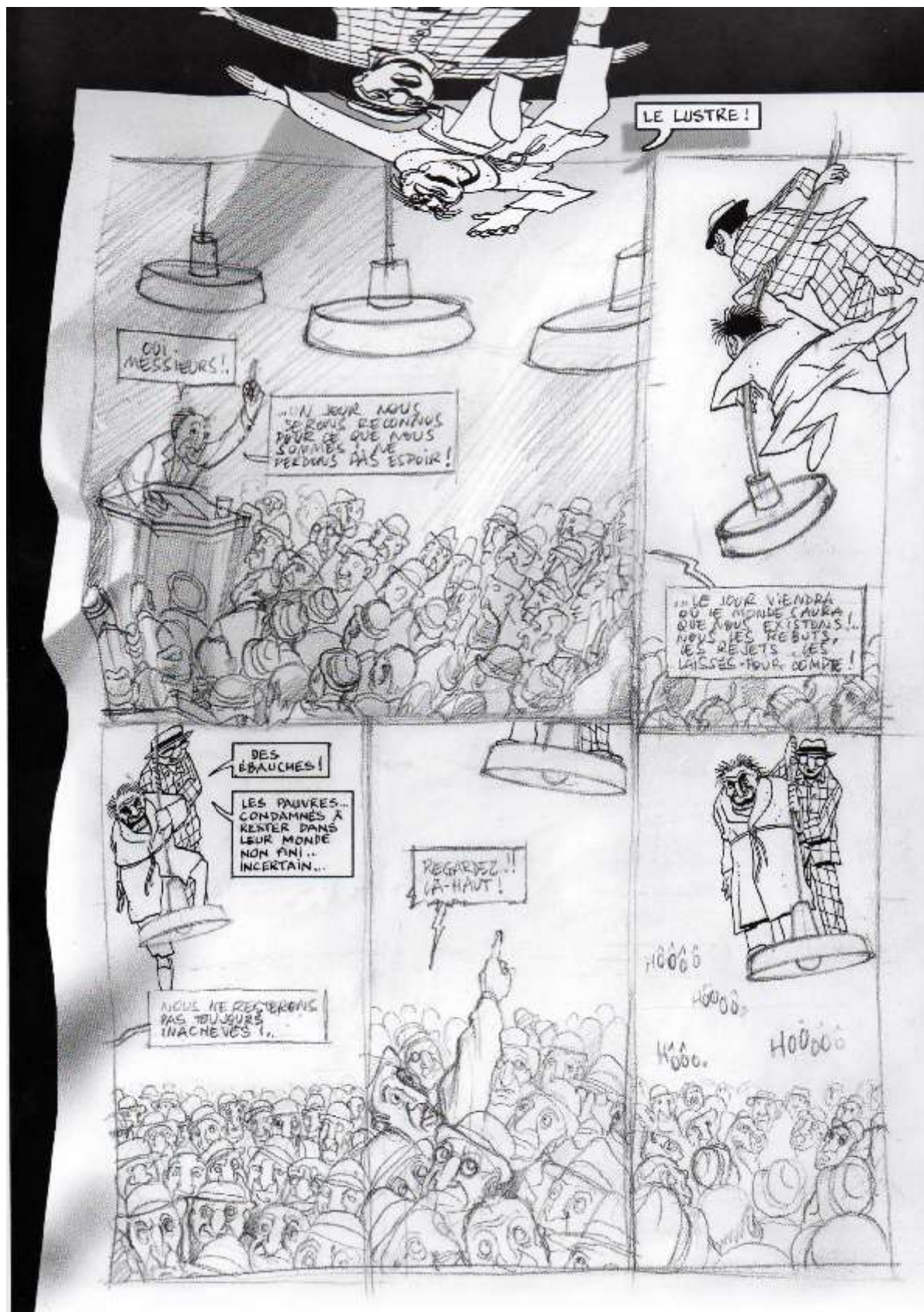
Annexe 11 : MOEBIUS, *Arzach*, Edition les humanoides associés, 1976, page 41, (saut)



Annexe 12 : DALI Salvador, *La désintégration de la persistance de la mémoire*, 1953-1954, , huile sur toile, dim ,25,4X22, musée Saint Petersburg, Floride



Annexe 13 : MATHIEU Marc Antoine, série Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves, tome 5, *La 2,333 ème dimension*, Edition Delcour 2004, page 38 (page déformée)



ANNEXES

Partie psychologie

Annexe 1 : ERNST Max, *l'Europe après la pluie*, 1942, décalcomanie sur toile, dim 148.2x54.9, Wadsworth Atheneum Museum of Art, Hartford, Etats-Unis



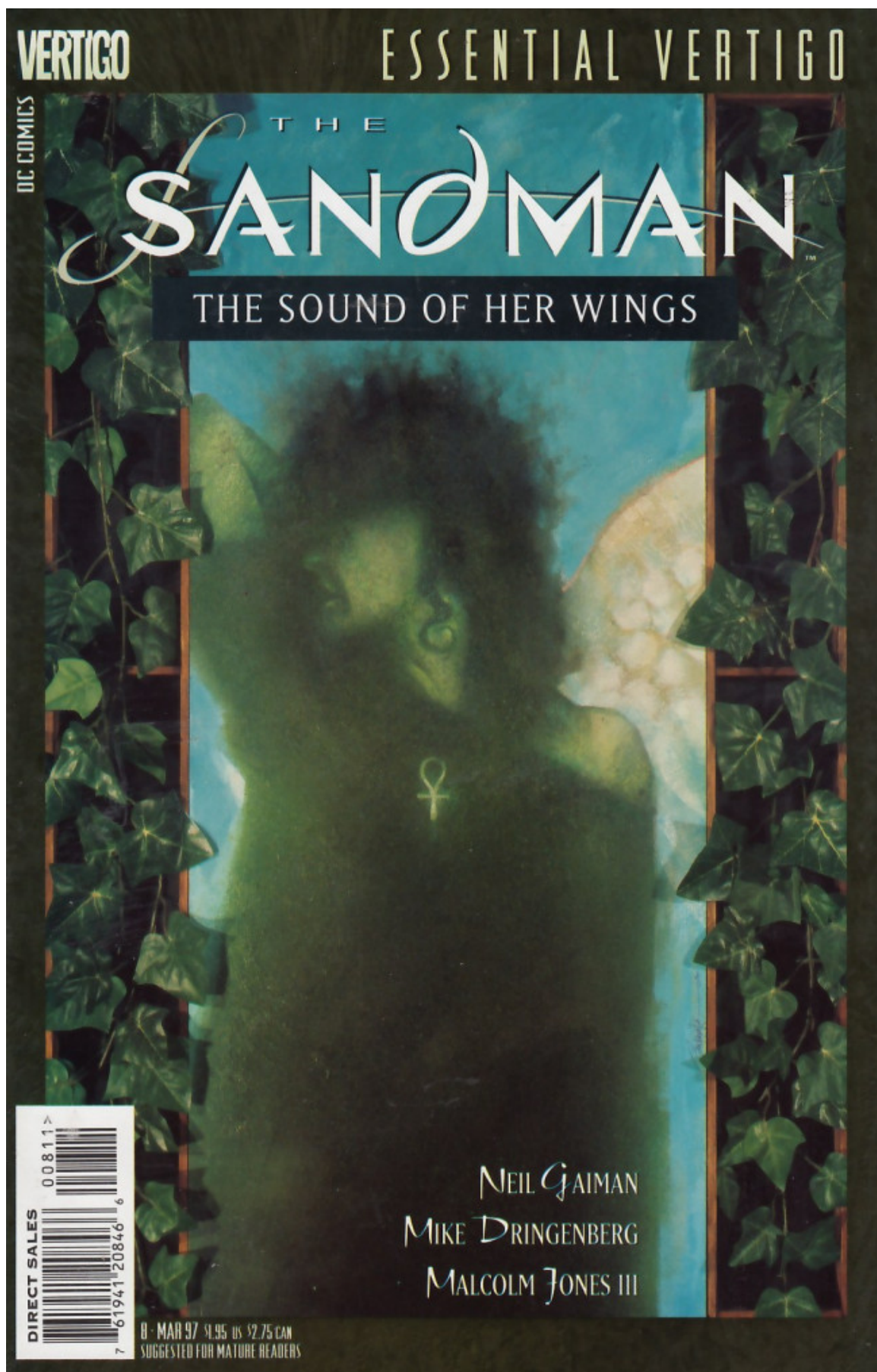
Annexe 2 : DALI Salvador, *la persistance de la mémoire*, 1931, huile sur toile, dim 24x32, MOMA New York



Annexe 3 : MOEBIUS, *Arzach*, Edition les humanoides associés, 1976, page 19, (squelette)



Annexe 4 : MAC KEAN Dave, *couverture Sandman*, Edition reporter, 2004



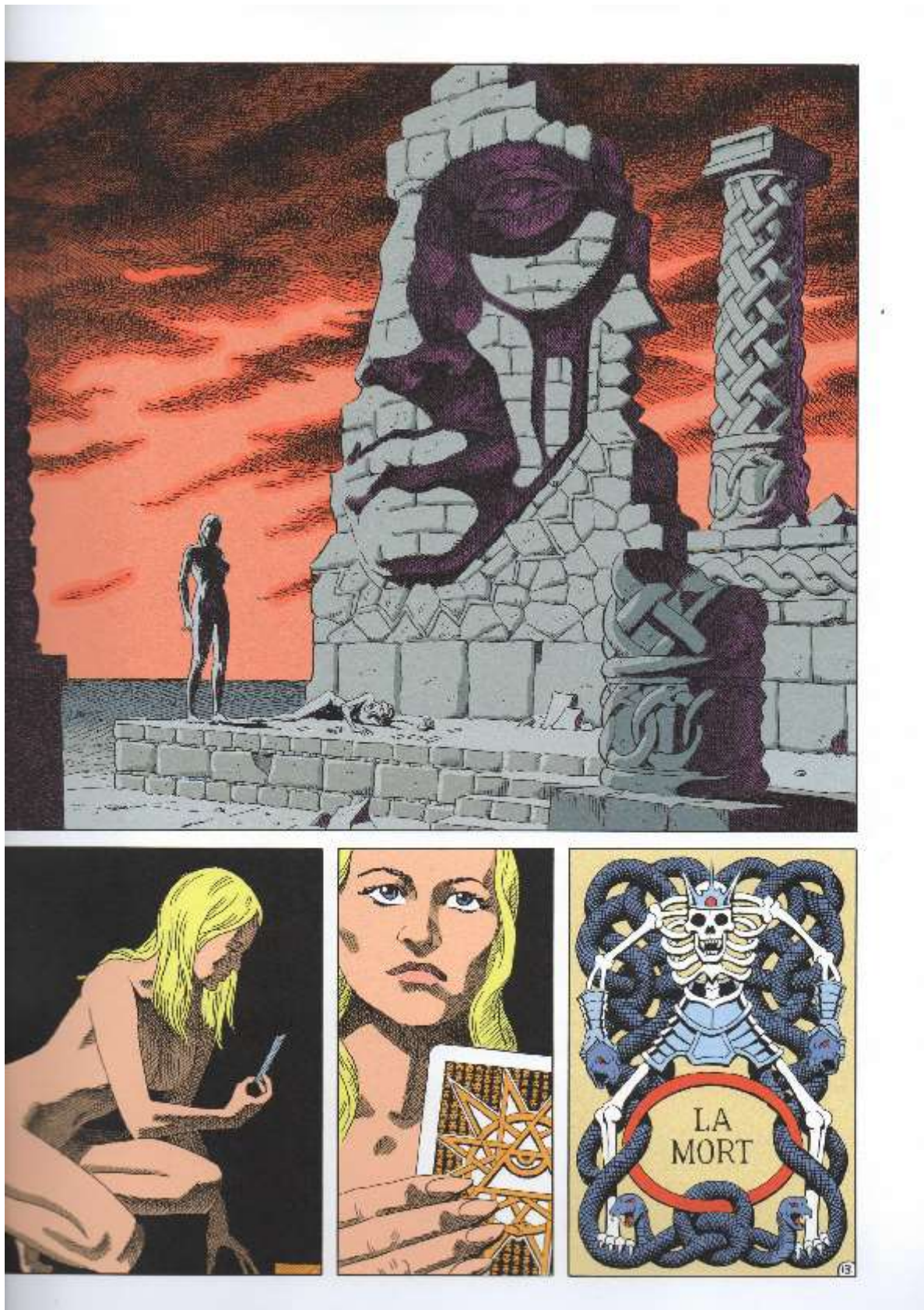
Annexe 5 : MAC KEAN Dave, *Black Dog, les rêves de Paul Nash*, Edition Glénat 2017 (tête de mort)



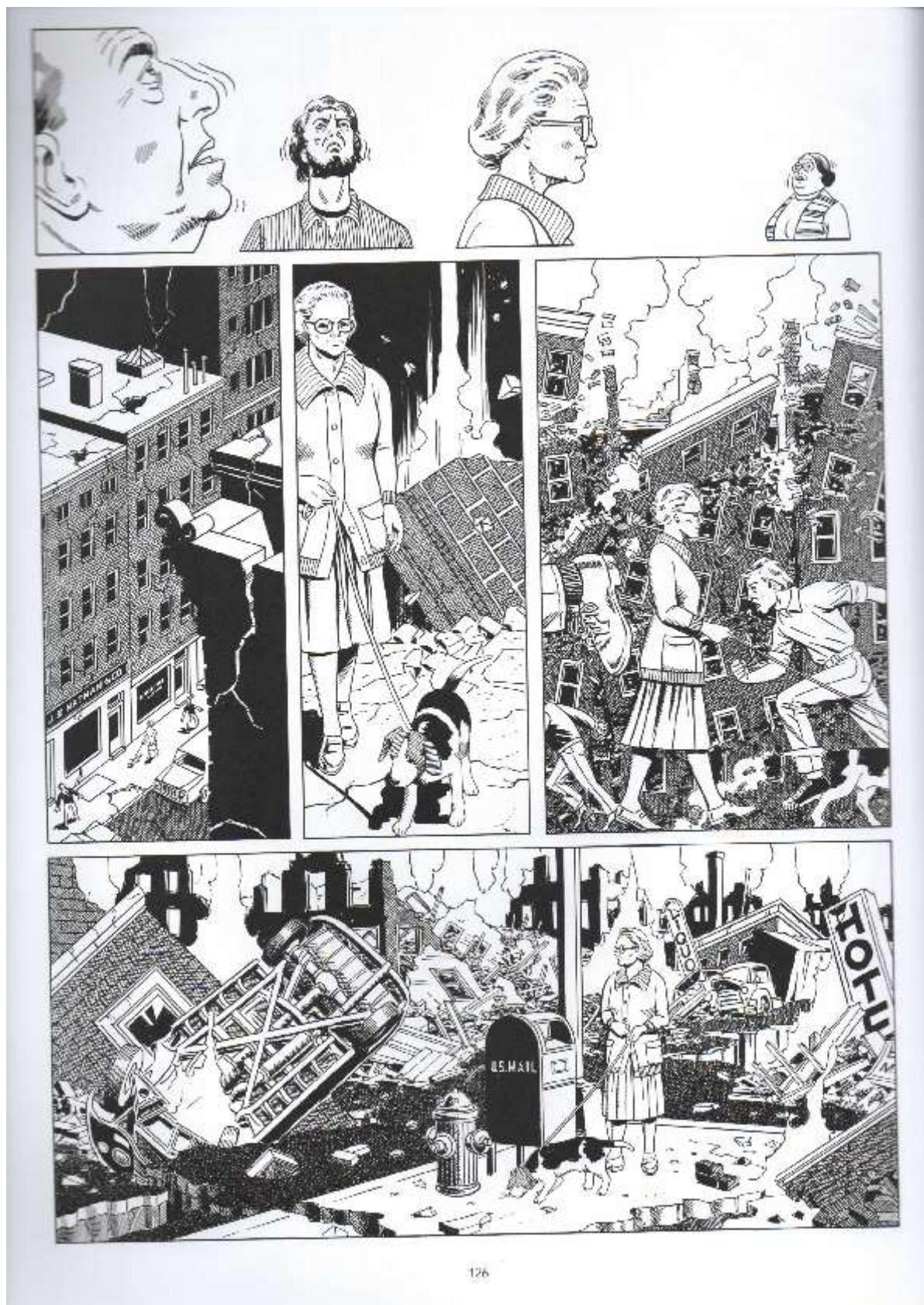
Annexe 6 : MAC KEAN Dave, *Black Dog, les rêves de Paul Nash*, Edition Glénat 2017 (tranchée)



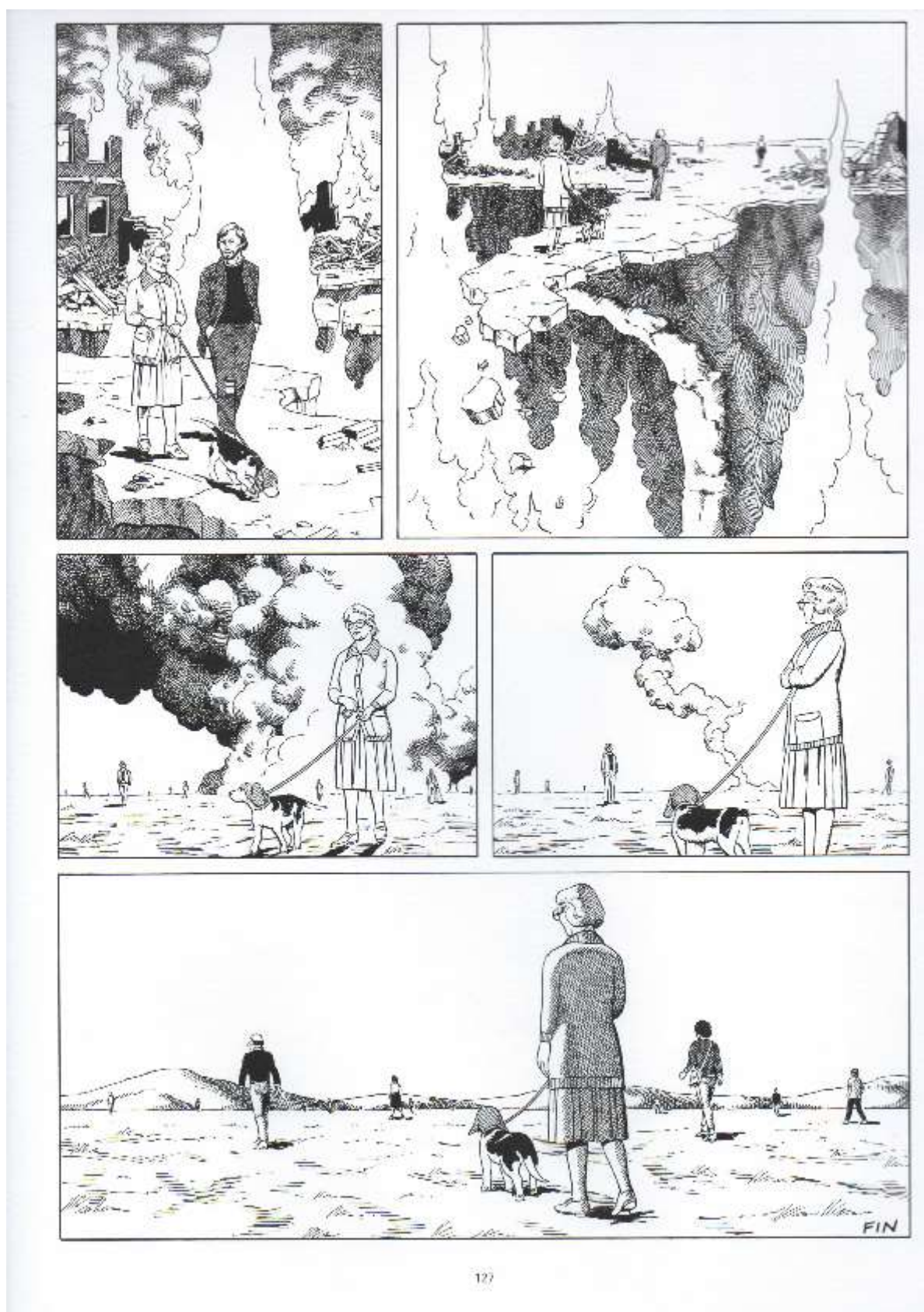
Annexe 7 : KIRCHNER Paul, *en attendant l'apocalypse*, travaux choisis 1974-2014, Edition Tanibis, 2017, (tarot, mort)



Annexe 8 : KIRCHNER Paul, *en attendant l'apocalypse*, travaux choisis 1974-2014, Edition Tanibis, 2017



Annexe 9 : KIRCHNER Paul, *en attendant l'apocalypse*, travaux choisis 1974-2014, Edition Tanibis, 2017 (apocalypse 2)

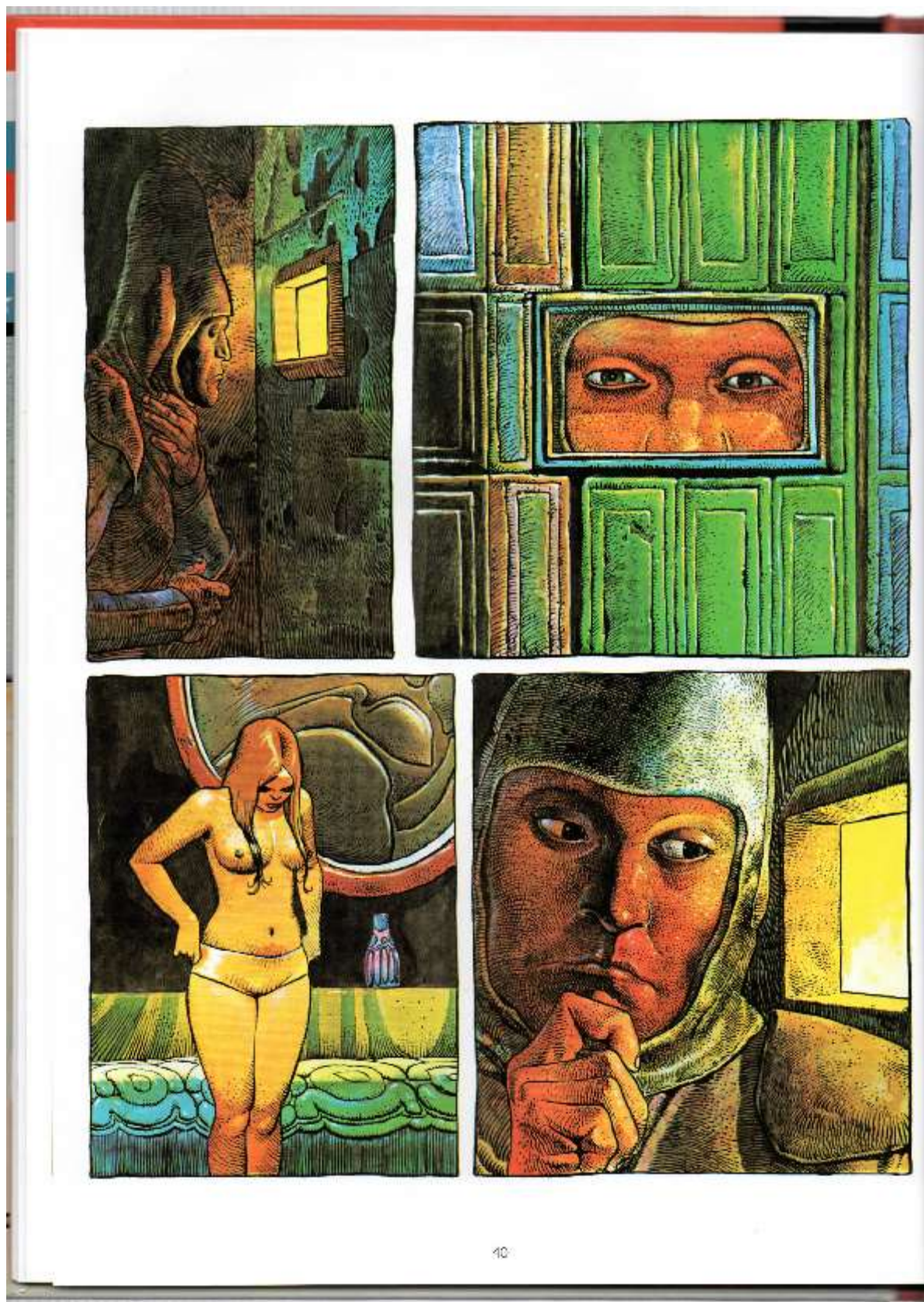


Annexe 10: DALI Salvador, *le grand masturbateur*, 1929, huile sur toile, dim 110x150 cm, museo Reina Sofia, Madrid



Annexe 11 : MOEBIUS, *Arzach*, Edition les humanoides associés, 1976, page 16 (sexualité)



Annexe 12 : MOEBIUS, *Arzach*, Edition les humanoides associés, 1976, page 10 (voyeurisme)

Annexe 13 : KIRCHNER Paul, *en attendant l'apocalypse*, travaux choisis 1974-2014, Edition Tanibis, 2017, page 82 (sexe)



Annexe 14 : MAC KEAN Dave, *Black Dog, les rêves de Paul Nash*, Edition Glénat 2017

Annexe 15 : KIRCHNER Paul, *en attendant l'apocalypse*, travaux choisis 1974-2014, Edition Tanibis, 2017, page 60



Annexe 16 : KIRCHNER Paul, *en attendant l'apocalypse*, travaux choisis 1974-2014, Edition Tanibis, 2017, page 61

