

C'est arrivé demain, Le retour

Quand un vaisseau retro-futuriste atterrit dans une chapelle baroque

Une exposition conçue par le Miroir de Poitiers/Ville de Poitiers, en coproduction avec le Centre des Monuments Nationaux, La Cité, le centre des congrès de Nantes (Festival les Utopiales), le groupe Pasteur Mutualité, avec le soutien de la DRAC Nouvelle Aquitaine et de la Région Nouvelle Aquitaine.

Après avoir raconté une histoire de la bande dessinée de science-fiction en présentant durant l'été 2017 une sélection de planches et de dessins originaux, le Miroir de Poitiers poursuit son exploration de la galaxie BD en questionnant les relations entre neuvième art, science-fiction, science et nouvelles technologies.

A l'instar de l'ensemble des pratiques artistiques, la bande dessinée est aujourd'hui investie par le numérique et il existe de nombreuses passerelles avec le jeu vidéo, qui incarne peut-être davantage l'art populaire qu'était la bande dessinée lorsqu'elle se déployait sur les pages des quotidiens.

Mais avant tout, cette exposition repose sur la rencontre entre quatre auteurs-dessinateurs de bande dessinée, qui pour certains utilisent les outils numériques dans leur processus de création, avec des créateurs de nouvelles formes d'images et de sons, qu'ils soient artistes, chercheurs ou encore industriels.

Cette diversité d'approches et de pratiques autour des ouvrages de Marion Montaine, Mathieu Bablet, Denis Bajram et Beb-deum invite le visiteur à des expériences multiples, interactives et contemplatives.

Inspirée de l'imagerie rétro-futuriste d'un vaisseau spatial qui aurait atterri dans la chapelle Saint-Louis, la scénographie donne le ton de l'exposition qui espère combiner divertissement populaire et plaisir esthétique.

Après Poitiers, le vaisseau se posera sur d'autres planètes, puisque l'exposition est conçue pour être réactivée intégralement ou partiellement pendant trois ans. C'est ainsi qu'on la verra aux Utopiales de Nantes à l'automne 2018, ou encore aux Tours de La Rochelle et à la Villa M à Paris en 2020. Entre-temps, elle aura voyagé dans le territoire de Grand Poitiers et en Nouvelle Aquitaine.

Mathieu Bablet, Shangri-La, Ankama Éditions, 2016

Everyware

Avec Shangri-la, Mathieu Bablet s'est révélé comme l'un des plus prometteurs espoirs de la bande dessinée de science-fiction francophone. Ce roman graphique de plus de 200 pages, qui commence avec la mort d'une étoile, embrasse un grand nombre des problématiques métaphysiques et des thèmes fondateurs du genre.

Lorsque le récit reprend, un millions d'années s'est écoulé. L'humanité vit confinée dans une arche spatiale. Le dessin, par un savant travail sur l'architecture, aménage un environnement étouffant et labyrinthique, saisissant de cohérence. L'évolution, la densité de population des grandes villes, la science, le spécisme et les communitarismes, le consumérisme, la dictature des monopoles, l'IA... rien ne manque à ce récit-monde auquel l'auteur intègre des découvertes scientifiques récentes.

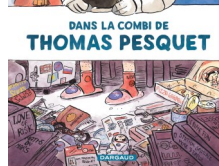
Everyware regroupe trois jeunes artistes qui développent une démarche alternative de création dans les sphères croisées de l'art et du jeu vidéo. Leur enjeu est de concevoir des jeux qui soient des œuvres d'art en utilisant différents médias et en portant un regard critique sur le « gaming ». Ici, l'attention est focalisée sur une sélection de vignettes extraites du magistral album Shangri-La de Mathieu Bablet, intégrées dans la réalité virtuelle d'une tablette numérique. En manipulant librement dans tous les sens la tablette, le visiteur parvient à multiplier les points de vue dans une même vignette. Alors que dans la lecture traditionnelle, le point de vue demeure unique, ici on éprouve une expérience dynamique qui révèle la puissance plastique de l'univers de Mathieu Bablet. La création numérique se met pleinement au service d'un dessin encore réalisé à la main par le dessinateur.



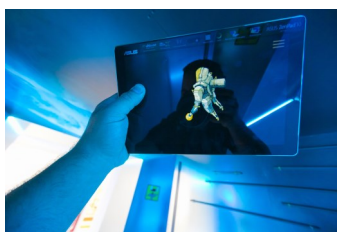
Marion Montaine, Dans la combi de Thomas Pesquet, Éditions Dargaud, 2017
Nyktalop Mélodie, Institut de recherche Xlim

Adolescente, Marion Montaine se destinait à une carrière scientifique dont ses parents la détournent. Elle s'épanouit alors dans l'écriture de bande dessinée et se fait connaître avec *Tu mourras moins bête... mais tu mourras quand même*, blog sur lequel elle tourne en dérision le principe du « courrier des lecteurs », répondant de la manière la plus documentée possible à des questions scientifiques qui passent sous le stéthoscope du Professeur Moustache. Avec *Dans la combi de Thomas Pesquet*, Marion Montaine accouche d'une version plus évoluée de son écriture. Elle se rend sur le terrain pour suivre la préparation du futur célèbre spationaute français. Les pages de cet album sont d'une densité nouvelle en termes d'idées graphiques, le plus souvent sur le ton de l'humour.

Créateurs visuels et sonores hybridant techniques anciennes et nouvelles technologie et Institut de recherche pluridisciplinaire fédérant plus de 450 enseignants de l'Université de Poitiers, Nyktalop Mélodie et Xlim invitent le visiteur à découvrir la désormais célèbre BD de Marion Montaine, "Dans la Combi de Thomas Pesquet", au moyen de trois expériences qui décomposent le récit. Ces expériences sont vécues au cœur d'un module qui rappelle le capharnaüm high-tech et vintage de l'intérieur de la station spatiale internationale. Enfin, dans une vidéo de l'Agence spatiale européenne, Thomas Pesquet fait visiter la station. De cet ensemble hétéroclite, mêlant techniques numériques et artisanat d'art, il se dégage une distance amusée sur la réalité terre à terre et finalement assez peu romanesque de la conquête spatiale aujourd'hui que raconte merveilleusement Marion Montaine.



Module 1 : Marion Montaine

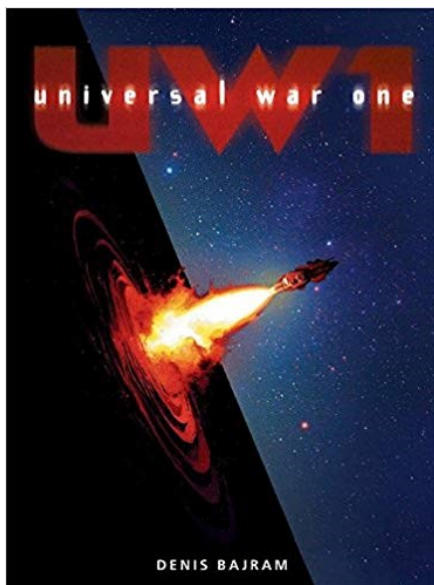


Module 3 : Mathieu Bablet

Denis Bajram, *Universal War One* (Tome 1), Éditions Quadrants solaires, 1998 / **Studio Nyx**

Le futur chez Denis Bajram semble tiraillé entre emprise catholique et rationalité. Sa saga *Universal War* déploie le récit des trois premières guerres universelles. Au cœur de l'écriture résonne cette question lancinante : l'humanité sera-t-elle capable de surmonter sa soif de conquête sans s'anéantir ? Denis Bajram se distingue par son approche graphique. Précurseur du dessin assisté par ordinateur, il innove dans son approche de la couleur. Les effets spéciaux, alors inédits, participent à installer son univers. À partir du cinquième épisode, le dessin et l'encrage seront eux-mêmes réalisés à la palette graphique. Cette ultime transition parachève la naissance d'une imagerie singulière, entre un Kubrick par sa démesure métaphysique et un Lucas pour la fluidité de ses ballets de vaisseaux spatiaux.

Les créateurs de Studio Nyx, Société spécialisée dans la réalité virtuelle à Angoulême, se sont montrés enthousiastes à l'idée de travailler sur Universal War I, série culte de Denis Bajram, dont ils sont des fans de la première heure. Ils ont imaginé une expérience de réalité virtuelle sous casque, impressionnante bande annonce du premier tome de la bande dessinée de Bajram. Médusé, le spectateur vole à bord d'un vaisseau de guerre au-delà de la lune, à découvrir la beauté de Saturne ou à s'épouventer devant le gigantisme d'un navire-amiral de la flotte Terres unies. Il est finalement précipité dans le Mur, menaçante sphère noire qui clôt ce voyage entre gaming et cinéma de demain.



Marion Tampon-Lajarriette et Grégoire Lorieux
Space blues

Marion Tampon-Lajarriette, artiste plasticienne et vidéaste, et Grégoire Lorieux, musicien et compositeur, investissent ensemble deux modules situés au centre du parcours de l'exposition, y créant une œuvre : *Space blues*. Ces modules sont conçus comme des transitions, des moments de rupture, des espaces de respiration et de stase. Portant leur regard sur les quatre albums au moyen de la vidéo, du son et de la lumière, la démarche des deux artistes s'inscrit en contrepoint des autres Sequences du parcours. Dans un premier module, Marion Tampon-Lajarriette installe deux phrases en néons qui font face à trois de ses « tableaux vidéo ». Ce sont des films qu'elle a réalisés, dans lesquels elle revisite certains motifs des albums de nos quatre auteurs. Elle porte ainsi un regard inquiet sur quelques thèmes de la Science-fiction : l'écologie, la condition animale, le clonage et le devenir de l'être humain. L'ensemble produit une mélancolie dystopique, portée par la musique de Grégoire Lorieux qui contribue, tout autant que l'image, à exprimer proprement un blues de l'espace (*Space blues*). Jouant sur la rareté plutôt que sur la frontalité, Grégoire Lorieux invite le spectateur-auditeur à aller chercher des sons assourdis du plus aigu au plus grave. Le module est habité par l'élément liquide, autant dans certaines images des tableaux vidéo, que dans certains sons qui évoquent des gouttes d'eau ou des « gouttes de sons ».

Beb-deum, *Mondiale™*. Texte d'Alain Damasio, Les Impressions Nouvelles, 2017

Philippe Boisnard (DATABAZ)

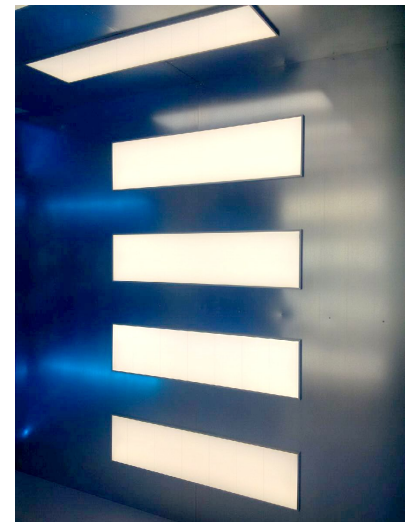
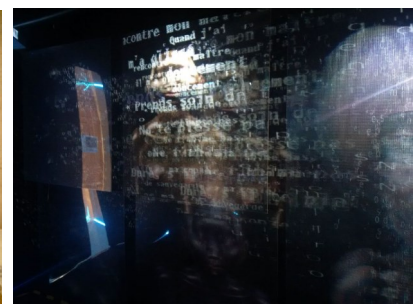
Beb-deum démarre sa carrière au début des années 1980 dans le magazine *Métal Hurlant*. Rapidement, l'auteur complète sa pratique de la bande dessinée avec des illustrations de commande. L'artiste fait alors évoluer son esthétique vers un rendu encore plus léché qu'encourage sa découverte des outils numériques. Une perfection dérangeante vient à se cristalliser, imprimant un sentiment d'inhumanité parfois proche de l'image publicitaire. Mais ce nouvel outil accentue la recherche des contrastes et des contraires, pour finalement pervertir un sentiment factice de perfection. Le monde de *Bed-deum* anticipe désormais une post-humanité qui porterait en elle en les intégrant les signes et les conséquences de la modernité. Les enfants composites d'une révolution numérique où fusionneraient le corps et le monde.

Les documents reçus, aussi parcellaires et endommagés soient-ils, nous donnent en effet un accès vertigineux à l'évolution de l'espèce humaine sur les trente prochaines années. Un phénomène majeur va y survenir : la fabrique et la commercialisation de corps de culture ! de corps humains vivants, intelligents et sensibles, généralement désignés autour de la figure attractive du métis.

C'est cette prophétie annoncée par Alain Damasio que l'on découvre dans les projections conçues par Philippe Boisnard, qui font s'animer ces images récupérées de *corps-marchandises* (...) révélés par les fascinants dessins numériques de Beb-deum dans *Mondiale™*.

Artiste numérique, écrivain, Philippe Boisnard interroge la constitution de l'homme à travers la matérialité des codes et

et des représentations liées aux dimensions politiques, sociales ou économiques. Ici, il crée, en collaboration avec Beb-deum, une installation fondée sur la programmation.



Module 5 : Marion Tampon-Lajarriette, Grégoire

Dans un second module (n° 5) occupé par l'artiste plasticienne Marion Tampon-Lajarriette et le musicien compositeur Grégoire Lorieux, le choix est fait de ne montrer aucune image et d'opter pour une installation lumineuse et sonore très minimale. On goûte un moment de lenteur, de méditation et de respiration, après avoir vécu une expérience extrême dans le monde en trois dimensions d'*Universal War I*. Respiration profonde au cœur d'un espace à la clarté blanche immaculée, où la lumière et le son s'accordent parfaitement en un souffle unique et mouvant.

Module 6

Beb-deum