

Proposition d'exploitation pédagogique de l'exposition « Le Repaire de la Méduse » – Brecht Evens

Musée Thomas-Henry – Cherbourg-en-Cotentin

Entrer dans l'univers de l'exposition le Repaire de la Méduse (entre 10 et 15 minutes dans l'entrée)

→ Présentation de la 12^e Biennale du 9^e art

Expliquer qu'elle a lieu tous les deux ans et ce depuis 2002. La biennale s'emploie à mettre en avant les productions d'artistes qui font l'histoire de la bande dessinée.

Précieux car ce sont des planches originales ou des multiples numérotés qui appartiennent à l'auteur.

Possibilité de faire discuter des différences entre les beaux-arts et la bande dessinée.

-> Présentation de l'artiste de Brecht Evens (possibilité de présenter l'artiste devant ses dessins d'enfance).

Né à Hasselt, en Belgique, en 1986, Brecht Evens s'intéresse dès son plus jeune âge à la bande dessinée. Des incontournables franco-belges tels que Tintin ou Astérix aux récits de cape et d'épée, ce lecteur assidu se saisit du genre et de ses codes pour créer très tôt, au verso de feuilles imprimées, ses propres livres bricolés. [...]

À l'école supérieure des arts Saint-Luc à Gand, à rebours de la création numérique alors en plein essor, Brecht place sa curiosité sur tout ce qui peut détourner ses yeux d'un écran. Gouache, acrylique, aquarelle, crayon... il parcourt les techniques à la recherche de son propre geste artistique.

En 2008, sur les conseils de sa professeure, il **délaisse les crayonnés et le dessin cerné pour explorer la couleur**. Sur la page blanche, il se lance sans filet : des masses de gouache et d'aquarelle viennent remplacer le trait, le contour des formes [...] les couleurs se superposent, s'intensifient, les contours s'affirment et les détails s'accumulent de façon minutieuse.

Dès la publication de son premier livre, *Les Noceurs*, en 2010, Brecht Evens se fait remarquer par ses **audaces formelles**. Aussi à l'aise dans ses pleines pages foisonnantes que dans l'enchaînement de séquences vaporeuses et épurées, il alterne les styles et les formats et confirme sa virtuosité graphique et narrative au fil de ses publications.

Les Amateurs (2011), *Panthère* (2014), *Les Rigoles* (2018), *Le Roi Méduse* (2024) publiés aux éditions Actes Sud BD : autant d'ouvrages hors normes qui participent au renouvellement de la bande dessinée.

Brecht Evens explore ce médium, **s'affranchit de ses codes**. Dans ses récits, **dessins et textes s'imbriquent, dialoguent sans contrainte**. Le fond et la forme fusionnent dans une **harmonie colorée** pour nous plonger au plus profond de l'univers de ses récits.

Brecht Evens, à la fois auteur et dessinateur, se distingue par la pluralité de ses écritures graphiques. Illustrations, affiches, fresques, peintures et dessins uniques ou sériels... il se confronte à différentes formes de dessins.

Extraits du catalogue de l'exposition Brecht Evens, Le Repaire de la Méduse, 2025, Actes Sud BD page 7

Pour aller plus loin, Podcast FranceCulture <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/les-midis-de-culture/dans-le-repaire-de-la-meduse-avec-brecht-evens-auteur-de-bande-dessinee-5946330>

Possibilité de montrer les différents ouvrages de l'artiste disponibles dans le petit salon.

Proposer une comparaison entre **une planche de BD « classique »** et **une page d'un roman graphique de Brecht Evens** pour montrer comment l'artiste s'affranchit des codes (démarche atypique, très personnelle) :

- Il utilise des cases ou pas
- Il n'insère pas de bulles (mais invente un code d'une couleur par personnage)
- Il explore plusieurs techniques
- Il expérimente beaucoup, aspect manuel et artisanal à une époque où les illustrateurs utilisent beaucoup le numérique (palette graphique)
- Il commence par éditer des grands formats pour les réduire au format d'une planche



PROPOSITION CYCLE 1 – Découvre un monde imaginaire :

celui de Brecht Evens

Observer et rechercher les animaux imaginaires présents dans l'exposition.

- Travailler sur l'opposition réel / imaginaire ; de style figuratif / non figuratif
- Première déambulation (en petit groupe) dans le parcours permanent à la recherche des animaux.
- Mise en commun, on s'arrête tous sur un ou deux animaux : « Est-ce que c'est un animal qui existe ? Est-ce qu'il est bien peint ? Oui, on dirait un vrai ! Les peintres essaient de représenter le plus précisément possible les animaux, on dirait des vrais, comme sur des photographies. » (style figuratif)
- Dans l'entrée de l'exposition temporaire dire que l'on va entrer dans un monde imaginaire. (on peut les questionner une première fois sur ce mot).
- Deuxième déambulation « Vous allez de nouveau essayer de trouver tous les animaux cachés dans l'exposition. » (en petit groupe)
- Mise en commun devant le poisson taxi : « Est-ce que c'est un animal qui existe ? Non ! Ça n'existe pas ! Il n'existe pas dans la vraie vie, mais il existe dans la tête du dessinateur, c'est un animal imaginaire. Imaginaire, ça veut dire que ça n'existe pas dans la réalité mais dans la tête, dans les histoires. »
- Poursuivre cette mise en commun, sur les autres animaux de l'expo et trouver pourquoi ils ne copient pas le réel, pourquoi ils sont imaginaires.
- Possibilité de faire inventer un poisson imaginaire dans l'expo (croquis)
- Sur le trajet en direction de la sortie du musée, on peut faire une pause devant le tableau « La boutique du barbier chirurgien » : les animaux sont-ils réels ou imaginaires ? (débat : le style est semi réaliste mais la situation est impossible dans la réalité. Les animaux sont présentés debout, habillés, dans des situations propres aux humains).
- De retour en classe, possibilité de réaliser une production plastique représentant l'animal inventé (dessin, collage, volume).

On peut s'inspirer du travail coloré et onirique de **César Manrique** (couleurs, hybridations...)



PROPOSITION CYCLES 2 et 3 - Technique, Couleur et Narration

Avant de découvrir cette exposition, je conseille de ne pas montrer ni expliquer ce qu'on voit pour laisser place à la surprise.

Tour libre de l'exposition (5 minutes)

Mise en commun : qu'est-ce qui vous frappe ? (réponses attendues : « c'est foisonnant, explosion de couleurs, ça ressemble à des dessins d'enfants, il y a des jouets »...)

Organisation en deux groupes

• GROUPE 1 : Découverte de la technique de la Gravure

- Montrer le point de bascule dans le travail de Brecht Evens :
« Avant il faisait ça (dessin à la peinture, encre, aquarelle) puis une commande de Vuitton (travel book) va lui faire découvrir autre chose (c'est parfois grâce à une contrainte qu'on évolue).

Rencontre avec Mickael Woolworth et une technique. Laquelle ?

Salle 2 où sont exposées 4 reproductions différentes d'un même visuel (le poisson-taxi)

Drap sur la vitrine cachant la plaque de bois gravée.

- Récolte d'hypothèses :

Qu'est-ce qu'on voit ?

Quel procédé technique a-t-il utilisé ? Comment obtient-on ces 4 productions ?

Quels effets cela procure-t-il ?

Quelle est la proposition que tu préfères ? (finalement l'artiste n'en a retenu aucune !)

- Explications :

- En dévoilant la vitrine

- En faisant une démonstration avec **une matrice, un rouleau, de l'encre et une feuille de papier** (remarquer que l'image est gravée « à l'envers », typographie TAXI sans problème car caractères symétriques).

- Machine de l'atelier montrée (épreuves affichées, essais, tâtonnement)

Vocabulaire : matrice, encres, épreuves, estampe.

- Lithographies de grande valeur car tirées à exemplaires limités (parallèle avec les cartes Pokemon hyper rares). Montrer la numérotation de ces multiples.

- Visionnage du film dans la dernière salle qui permet de montrer la minutie du travail, l'aspect artisanal, le travail en équipe.

- En attendant l'autre groupe, mise à disposition d'**albums** dans lesquels la technique de lithographie est utilisée (dans le petit salon)

Exploitation en classe :

L'enseignant.e peut montrer un tutoriel ou faire une démonstration.

Réaliser une gravure sur une plaque de polystyrène (type barquettes de viande ou poisson) ou sur une plaque pour linogravure (en vente dans les magasins de loisirs créatifs).

Encrer plusieurs fois, réaliser plusieurs épreuves afin de produire différents effets, comparer les résultats, choisir, agencer (à la manière des sérigraphies d'Andy Warhol par exemple).



Autoportrait 1966

• GROUPE 2 : Aspect narratif et technique : utilisation de la couleur

ETAPE 1

- Observer la planche 69 (**les 2 dernières cases sont cachées**), décrire le début de l'histoire d'un point de vue narratif et plastique (ambiance, couleurs, dessin...)



- Imaginer la suite, la dessiner (**feuille A5, crayon à papier**)

- Montrer des productions et les faire commenter par leur auteur.e
- Dévoiler progressivement la fin de la planche

Qu'est-ce qui a changé (déformations, couleurs) ?

Quel effet cela produit-il ? Brecht Evens utilise la couleur pour changer d'univers, d'ambiance, donner à voir une émotion...

Dans cette bande dessinée, la panthère est associée à la couleur jaune. Lorsque la panthère est absente de l'image, elle crée un manque car il n'y a pas de vert ni de orange.

Cela rend ce personnage plus désirable (alors que dans l'histoire, il est inquiétant).

- Montrer d'autres exemples dans lesquels la couleur permet d'exprimer quelque chose : une ambiance, une émotion, un flash-back...

- Langage des couleurs : couleurs chaudes/froides ; vives/pastel...

- De quelle couleur imagines-tu ton dessin ?

ETAPE 2

- Analyse des planches « les noceurs » : montrer que dans l'exposition on voit les œuvres sans les dialogues, les lettres. Brecht fait le lettrage après.
Brecht Evens inverse le processus de création d'une planche de bande dessinée : Il crée des œuvres originales destinée à être réduite à la taille de cases enchâssées dans une planche de bande dessinée.
- De façon très rapide, demander ce qu'ils peuvent se dire... Puis montrer **la planche de BD** :
Que remarquez-vous ? Les lettres sont en couleur, pas de bulles, mais un code couleur selon chaque personnage.
- Exploitations en classe :
 - * On pourra proposer une photocopie d'une planche de Brecht Evens et demander aux élèves d'imaginer un dialogue entre les personnages.
 - * Distribuer la reproduction d'une planche en noir et blanc (strip où un enfant ouvre un cadeau. Les sourcils et la bouche sont supprimés)



* Les enfants doivent imaginer une histoire et la chute (réaction de Christine : déception, joie, colère, surprise...).

Ils rédigent le texte.

Ils ajoutent les marques d'expression sur le visage et les couleurs qui suggèrent l'émotion ressentie par le personnage (crayons de couleurs ou aquarelle)

Variante : chacun.e tire au sort une émotion et doit construire son histoire en fonction de cette chute. Il utilisera les couleurs qui lui semblent appropriées.

La comparaison avec l'original peut entraîner un échange riche car les enfants s'attendent à quelque chose, ils ont été mis en situation de recherche.



* Travail sur la symbolique des couleurs

Faire une collecte de logos de marques, d'emballages, de publicités de magazines et les trier par couleur dominante (les coller sur des affiches, une par couleur).

Que se dégage-t-il de ces choix ?

(greenwashing, publicités genrées...)

AUTRES PROPOSITIONS TOUS CYCLES

- Raconte les jouets de ton enfance / ton jouet préféré

Identifier et rechercher dans l'exposition toutes les **références aux jeux et aux jouets**.

(cartes à jouer, Mikado, Docteur Maboul, Rubik's Cube...)

En classe :

- Apporter un **jeu ou un jouet de son enfance/préfé** et le présenter aux autres (à l'oral, à l'écrit, expliquer pourquoi on l'aime, ce qu'il faut faire etc...)
- Le dessiner, prendre une photo pour créer une production collective, un affichage mémoire.
- Regarder avec attention d'autres œuvres où le jeu est central et remarquer que depuis très longtemps on joue ! (exemples : représentations de jeux dans la peinture, jouets détournés dans l'art contemporain).

<https://perezartsplastiques.com/2016/11/21/le-jeu-dans-lart/>

- **A partir de dessins de planches anatomiques**, les méduses, détails (composer des animaux extraordinaires par découpage, collage)

- **Dessiner directement à la peinture** à la manière de Brecht Evens (sans faire de contours au crayon au préalable)