

MOULINS-DE-
VILLANCOURT
7 MARS
20 AVRIL
2024

VILLE DE
Pont
de
Claix



DU CONTE À LA
BANDE DESSINÉE
LES COSMOGRAPHIES
DE YANN LEGENDRE

DOSSIER DE PRESSE

LES COSMOGRAPHIES DE YANN LEGENDRE DU CONTE À LA BANDE DESSINÉE
MOULINS DE VILLANCOURT, 85 COURS SAINT-ANDRÉ, PONT DE CLAIX

LES COSMOGRAPHIES DE YANN LEGENDRE

DU CONTE À LA BANDE DESSINÉE

Illustrateur, auteur de bandes dessinées, directeur artistique, Yann Legendre a plus d'un tour dans sa besace à talents. De fait, il est l'un des designers français actuels les plus en vue.

Né à Orléans en 1972, il a vécu une douzaine d'années aux États-Unis travaillant entre autres pour George Lucas (Star Wars). Membre de la Society of Illustrators de New York, ses travaux, distingués aux États-Unis, Angleterre, Mexique, Chine et France, ont intégré les collections permanentes de la Bibliothèque nationale de France et du Museum of Modern Art de New York.

D'une curiosité insatiable, ses sources d'inspirations sont nombreuses et diversifiées. De Rembrandt à Vermeer, du Push Pin Studio à Henryk Tomaszewski, du surréalisme au pop art, Yann Legendre engrange et revisite au gré de son inspiration. Une hybridation artistique, entre métropoles et grands espaces, Europe et États-Unis, qui donne du caractère à une création foisonnante : couvertures de livres, pochettes de CD et de DVD, affiches de théâtre, de cinéma et publicitaires. Privilégiant la qualité de sa relation avec le commanditaire, Yann Legendre refuse les étiquettes pourvu que sa créativité soit respectée.

De retour en France, les lecteurs de Libération, du Monde, d'une cinquantaine de magazines et de maisons d'édition, reconnaissent au premier coup d'œil sa griffe singulière.

Ces dernières années, il réalise son rêve d'adolescent : publier des bandes dessinées de sciencefiction. Flesh Empire, son premier album, est édité en 2019 par Casterman. En 2022, son trait proche de l'univers des comics et du pop art donne vie à Vega. Coécrite avec Serge Lehman la bande dessinée est remarquée au Festival d'Angoulême.

La faculté d'exprimer ce que l'œil capte et le corps ressent en une image d'une synthèse saisissante est sa marque de fabrique. Personnages, objets, paysages naturels et urbains, tout ce qui peuple nos regards prend place dans la page noire avec une précision mathématique et dépouillée. Là où d'autres en rajoutent, lui enlève, supprime. Tel le graveur qui creuse la matière avec son burin, Yann Legendre, creuse le noir avec le blanc, rehausse la forme, accentue la contreforme, par la couleur. L'humanité pointe alors comme une aube d'espérance parmi les métropoles hérissées de tours de Babel.

Diego Zaccaria

Commissaire d'exposition, Diego Zaccaria
Affiche et visuel de l'exposition, Yann Legendre
Chargée de production et scénographie, Manon Zaccaria
Organisation, Ville de Pont de Claix :
Direction des affaires culturelles, Laura Lantez
Mise en espace, accueil des publics, Stéphane Brunet, coordinateur arts plastiques
Projet pédagogique EAC, Séverine Morissonneau, médiatrice artistique
Supports de communication Oriane Latour
Exposition des lycéens du Lycée André Argouges :
Coordination de l'équipe enseignante, Etienne Boulard

Couverture de la
bande dessinée
« *Flesh Empire* »,
éditions Casterman,
2019.



Éditée par Casterman, *Flesh Empire*, est la première bande dessinée d'anticipation réalisée par Yann Legendre. Le mot « anticipation » convient ici à merveille, tant le récit paraît plus tenir d'un futur probable que de la sciencefiction. *Flesh Empire* décrit un monde, Singularity, habité d'humanoïdes faits d'un corps synthétique que le temps n'altère pas, sauvegardé par Datacenter. La contrepartie de cette éternité artificielle est la totale soumission au pouvoir politique, le Sénat, qui peut à tout moment effacer les données d'un résident. Mais à trop vouloir imiter l'humain, les humanoïdes découvrent « l'empire des sens ». Ce qui provoque l'inévitable colère du Sénat et l'ordre d'effacement total des résidents. C'est compter sans le professeur Ray

Zimov et sa complice la Comtesse, deux humanoïdes éclairés qui avant de disparaître ont programmé et expédié vers « la planète bleue » une véritable créature humaine.

Yann Legendre se laisse porter par ses personnages créés à la manière d'un casting cinématographique. Le bon professeur Ray Zimov (référence appuyée à Isaac Asimov) emprunte les traits de John Malkovich. L'auteur de bandes dessinées se rêve réalisateur de films.

Le plaisir, l'amour, ce qui fait l'humain dans son imperfection même et son incomplétude valent mieux que l'éternité de mondes artificiels. L'album refermé, vient l'envie de hurler à tous ceux qui nous gouvernent : « Nous ne sommes pas des robots ».

YANN LEGENDRE ET LA BD : UNE APPROCHE CINÉMATOGRAPHIQUE

PROPOS RECUEILLIS PAR DIEGO ZACCARIA

LE LECTEUR EN IMMERSION

Quand on rencontre un public qui se pose des questions sur l'avenir de la planète, on essaie de trouver dans la fiction des réponses ou des questions posées autrement. Je suis arrivé à la BD parce que je ne trouvais pas de réponse dans la politique ou la science. Donc j'essaie de faire vivre à mes personnages des réponses, bonnes ou mauvaises.

Pour la presse je travaille sur des thématiques comme la génétique par exemple. En une seule image il faut synthétiser un article de 20 000 signes. L'illustration donne un contrepoint sous l'angle de la métaphore, de l'humour, onirique. En tout cas, cela doit tenir en une image à la différence de la BD.

Dans la BD, le lecteur doit entrer en immersion dans l'image et l'histoire. Le lecteur voyage dans la BD. Pour l'illustration presse ou l'affiche, l'impact doit être immédiat. On est dans l'ordre du fantasme quand on dit qu'on achète un livre pour sa couverture.

Ma manière de faire de la BD est décalée par rapport à un auteur traditionnel de BD qui va dessiner les attitudes d'un personnage avant même de commencer l'album proprement dit. Cela reste prédéfini. Cela me lasse vite. En ce qui me concerne, j'ai besoin d'une surprise permanente. Je fais le même travail qu'un metteur en scène, je fais un casting, je les fais bouger, j'observe comment le squelette fonctionne. D'un personnage à l'autre, les expressions sont très différentes. Contrairement au travail prédéfini, la manière dont un corps bouge induit la manière de penser. Tout cela induit une action.

Un dessin de BD comme un mouvement filmé

UN DESSIN DE BD COMME UN MOUVEMENT FILMÉ

Le mouvement d'une tête surprise peut être banal. Si la sonnette retentit, le mouvement d'épaule donne une image parfaite. Je reste dans des poses réelles. Idem pour le cadrage et le découpage. Je travaille comme si j'avais une caméra. Comme sur un mouvement filmé. La caméra est dans un mouvement. Si je commence une page en contreplongée, je descends doucement vers le sol. Cela permet au lecteur d'être en immersion dans l'histoire. Cela devient de la littérature.

La BD donne un système d'images où le lecteur n'a pas le choix. En prenant en compte la vision du lecteur je lui donne davantage de possibilités dans l'histoire. Plus je découpe la page, plus j'isole le lecteur. Le sentiment de surprise mérite une fulgurance. Cela devient une pleine page.

Je me suis mis à faire de la BD tardivement. J'avais acquis un bagage d'expérience de narration par le conte, qui me permettait d'aller plus vite pour trouver le cadrage. En pensant l'histoire cela induit que je pense l'image. En écrivant l'histoire de *Flesh Empire*, j'ai fait des images dans ma tête.

Pour Vega, le processus créatif a été différent. Serge Lehman a des méthodes de travail qui lui appartiennent. Il a vu comment je cherchais le cadrage, le personnage immersif. Il m'a envoyé un script avec les dialogues. Il m'a laissé libre de dessiner les pages. Je lui envoyais le premier chapitre. En fonction de ce qu'il voyait, il écrivait le chapitre suivant. On a créé en même temps, qu'on écrivait l'histoire. On était dans la position du lecteur qui ne sait pas ce qu'il va se passer. Il est surpris et nous aussi. C'est excitant. Les personnages sont incarnés.

POURQUOI UNE PRÉDOMINANCE DU NOIR ET BLANC ?

Dans ma première vie j'étais « graphic designer ». Quand on travaille une forme on la travaille d'abord en noir et blanc. Contraste positif/négatif. Réussir à dessiner le plus purement. L'œil ne doit pas être pollué. Pour le logotype, par exemple, on travaille en grand format. Puis on le réduit pour au final l'utiliser en petit format. La forme noire doit être parfaite. La couleur est secondaire. L'illustration, les affiches, sont d'abord en noir et blanc. La couleur arrive après, forme/contreforme.

Je me suis posé la question de la couleur avec Vega. J'avais lu un roman qui parlait des couleurs irradieuses. Ma seconde référence est le sculpteur de lumière James Turrell. Sculpteur d'ambiance. En regardant son travail je me suis dit : « Ce n'est pas de la couleur mais de la lumière ». Des irradiants de lumière. Je voulais cette irradiance, que la couleur provoque des pigmentations de l'œil.

Couverture de la
bande dessinée
«Vega », éditions Albin
Michel, 2022.





Avec le concours du festival Rencontres du 9e Art d'Aix-en-Provence

Vega a fait partie des
dix coups de cœur de
Beaux Arts magazine au
Festival de la BD d'Angoulême 2023.

Article de
février 2023.

2060, SUR L'ÎLE DE JAVA

Ann Vega, anthropologue en mission dans la jungle indonésienne, découvre une femelle orangoutan dont on pensait l'espèce disparue. C'est là le début de la quête de Vega qui nous embarque dans le futur où les stations spatiales privées, l'arche de Noé sur orbite et le clonage des êtres humains existent. Yann Legendre et Serge Lehman, l'un des maîtres français des récits de sciencefiction, abordent dans ce polar d'anticipation écologique les questions éthiques soulevées par les progrès de la science. Une bande dessinée originale, révélatrice de la démarche « filmique » de Yann Legendre qui s'ap-

puie sur un véritable casting pour insuffler la vie à ses personnages de papier. En attendant le film que Yann Legendre aimerait réaliser ?

Encore lycéen, Serge Lehman a commencé à écrire des nouvelles et de courts récits en bande dessinée. Il publie son premier roman en 1990. En 2004, il devient le scénariste d'Enki Bilal pour le film *Immortel Ad Vitam*. On lui doit entre autres la série *La Brigade chimérique*, aux éditions L'Atalante, et le bestseller *L'Homme Gribouillé*, avec Frederik Peeters, chez Delcourt. Serge Lehman a reçu plusieurs fois le Grand Prix de l'Imaginaire (toutes catégories confondues).

QUESTIONS RÉPONSES AVEC YANN LEGENDRE À PROPOS DE LA BANDE DESSINÉE VEGA

PAR SERGE DARPEIX DIRECTEUR DES RENCONTRES DU 9^E ART D'AIX EN PROVENCE

Quand le portraitiste du journal Le Monde rencontre l'un des maîtres de la sciencefiction en France. Après deux ans de travail, Yann Legendre et Serge Lehman donnent naissance à un polar haletant qui s'inscrit au cœur des problématiques actuelles de protection de l'environnement et d'extinction de masse des espèces.

Vega navigue entre sciencefiction et anticipation en traitant de thèmes qui posent déjà question aujourd'hui (comme le clonage, la protection des espèces...), comment l'idée est-elle venue ?

Tout a commencé par le personnage d'Ann Vega. Cette femme scientifique qui allait devoir se battre contre tous pour sauver la dernière femelle orangoutan de la terre. En parallèle de sa mission, elle devra aussi composer avec un problème physique mystérieux : l'effacement progressif de son corps vers une autre dimension. Puis le personnage d'Alter Pongo m'est venu, une sorte de prophète, écoterroriste qui se bat pour la reconnaissance des droits des animaux.

Comment la collaboration avec Serge Lehman atelle pris forme ?

Quand j'ai « pitché » le projet à mon éditeur, il m'a recommandé de m'associer à un scénariste pour développer cette histoire ambitieuse. J'ai tout de suite pensé à Serge, que je ne connaissais pas personnellement, mais dont l'œuvre m'était familière. Je l'ai appelé, raconté les bribes du projet et il a sauté dans l'aventure immédiatement.

Graphiquement, le choix de la couleur s'est imposé dès le départ du projet ?

Oui, la couleur était un composant essentiel, d'ailleurs je parle plus ici de lumières que de couleurs. Je voulais créer de grandes nappes de lumières irradiantes pour que l'immersion du lecteur soit totale. Je me suis inspiré de l'artiste James Turrell qui se définit comme un sculpteur de lumière.

Au début, *The Sheep Look Up* (*Le Troupeau Aveugle* en français) de John Brunner est un joli clin d'œil. Avec Serge Lehman, est-ce que d'autres livres, bandes dessinées ou films ont été des sources communes d'inspiration pour Vega ?

Non pas vraiment, *The Sheep Look Up* est arrivé un peu par hasard dans l'histoire, mais la référence était trop belle pour ne pas être citée. En dehors de ça, je crois qu'aussi bien Serge que moi puisons nos inspirations dans ce qui se passe, ou risque de se passer, dans notre monde au travers de lectures, documentaires, fictions et autres...

Pour le lecteur, le récit n'est pas du tout manichéen. Même si l'on s'attache spontanément au Docteur Vega, le discours d'Alter Pongo pose inévitablement des questions. J'imagine que cette ambiguïté était voulue ?

Oui tout à fait. L'idée pour nous est de ne surtout pas être moraliste ou militant, mais au contraire de laisser le lecteur se faire sa propre opinion, face à des sujets qui demandent une réflexion collective.

Sans la dévoiler, la fin prend un tournant poétique, comme si l'humain avait peut-être désormais la possibilité de ne faire plus qu'un tout avec l'univers.

LA NARRATION PAR L'IMAGE



Gabrielle Chanel
(dit Coco Chanel),
illustration pour le livre
« *Secrets de couture,
confidences de couturiers
légendaires* », éditions
Rizzoli Ex Libris pour
l'ouvrage original,
éditions Rizzoli Interna-
tional Publications, Inc.
pour l'édition française,
2016.

L'image fixe raconte parfois une histoire. Et même plusieurs histoires où ce qui est représenté s'entremêle à ce que nous y projetons de notre propre histoire.

Coco Chanel, dessinée une cigarette à la main par Yann Legendre, évoque la créatrice autant que la femme sensuelle et libérée. Le dessin semble extrait du roman de sa vie. Une histoire

sans paroles, un roman graphique. Il y a un avant et un après cet instant suspendu dans une volute de cigarette dont nous n'avons qu'une vague connaissance. Le noir et blanc accentue les contrastes et donne de la profondeur au dessin à la manière du grand précurseur que fut Frans Masereel au début du siècle dernier.

LES ILLUSTRATIONS POUR L'OUVRAGE GRIMM CONTES CHOISIS

Le Roi Grenouille ou
Henridefer, illustration
pour le livre « *Grimm,
contes choisis* », éditions
Rockport Publishers,
2014.



« Elle avait peur de la grenouille toute froide qu'elle n'osait pas toucher et voilà que maintenant la grenouille devait dormir dans son joli petit lit tout propre aux draps de soie. Le roi se mit alors en colère et lui parla ainsi : *“ Celui qui t'a aidée dans ton malheur, tu ne dois pas le mépriser par la suite.”* ».

Héroïne malgré elle, son baiser rompra l'envoûtement. La grenouille se révélera bel homme et roi. La princesse aura dû surmonter son dégoût et embrasser le batracien qui lui avait fait

promettre de l'aimer, de le laisser s'asseoir à sa table, boire dans son verre et dormir dans son lit. Un vrai programme nuptial.

Yann Legendre aime les comics des années 1960 et les films de sciencefiction de série B. La petite princesse, encore enfant dans le conte des Grimm, tient de la « Wonder Woman » créée par William Moulton Marston en 1941 et du visage épouvanté de Susan Sarandon dans la comédie musicale *The Rocky Horror Picture Show* réalisée par Jim Sharman.



Couverture tirée
de la série des Mythes,
éditions du
Seuil/Points, 2023.

Il suffit de s'arrêter quelques instants à proximité d'une table de librairie et d'observer le ballet des lecteurs potentiels pour se convaincre de l'importance des couvertures de livres pour le devenir de leur contenu.

Le livre, devenu un produit de consommation relativement courant depuis le XIX^e siècle, les éditeurs ont perçu l'intérêt d'une bonne couverture pour distinguer leurs ouvrages de ceux de la concurrence.

D'autres facteurs rentrent en ligne de compte, pourtant, la couverture du livre paraît souvent

déterminante : elle doit intriguer au premier regard, être plaisante et susciter l'intérêt du lecteur potentiel. On la soupèse, on la jauge, comme si la décision d'acheter et lire le livre ne dépendait que d'elle seule.

Les couvertures réalisées par Yann Legendre sont des bijoux d'élégance. Un travail d'orfèvre qui donne envie de feuilleter, ses illustrations y sont pour beaucoup, d'en poursuivre la lecture dans l'intimité. Le livre est alors ce qu'il doit être : un objet rare et précieux.



Steppenwolf Theater,
Chicago, « *Head of
passes* », de Tarell Alvin
McCraney, 2013.

HEAD OF PASSES

steppenwolf

Trois jeunes étudiants de Highland Park dans l'Illinois fondent en 1974 le théâtre *Steppenwolf*. Un nom inspiré de l'œuvre éponyme d'Hermann Hesse, *Le loup des steppes*, interdite par le régime nazi et livre culte de la culture hippie.

Les trois fondateurs, Gary Sinise, Terry Kinney et Jeff Perry, connus en France pour leurs rôles dans les séries américaines (*Esprits criminels*, *Scandal*, *Grey's anatomy*...) sont rejoints par John Malkovich en 1976. On connaît l'immense acteur de cinéma, moins l'homme de théâtre.

Désormais installé dans le théâtre construit par la compagnie à Chicago en 1991, *Steppenwolf* a été plusieurs fois récompensé aux Awards et autres prix nationaux. Sa notoriété est telle, qu'il est le tremplin idéal des pièces de théâtre avant leurs représentations à Broadway.

Les affiches de ce théâtre mythique se distinguent par une belle sobriété. Priorité est donnée à l'image sur le titre de la pièce et le nom du théâtre calés au bas de l'affiche, laissant à l'affichiste une liberté de création remarquable.



Affiche du film « *Silver Bullets* », Joe Swanberg, Swanberry Productions, Chicago, 2009.

Aller au cinéma ou faire l'amour, est le titre de l'ouvrage de Christine Masson, critique de cinéma sur France Inter, illustré par Yann Legendre. Tous les cinéphiles ne sont pas confrontés à ce dilemme cornélien. Le choix d'aller ou pas au cinéma dépend de bien des choses. Pourtant, l'affiche joue parfois aussi un rôle, d'autant plus déterminant que le réalisateur ou la réalisatrice nous est peu ou pas connu.e. L'affiche doit intriguer, donner envie de franchir la porte de la salle de cinéma, de se laisser embarquer dans une histoire, un tête-à-tête avec les personnages mais aussi, parfois, avec soi-même.

Joe Swanberg, réalisateur de films indépendant et acteur à Chicago raconte l'affiche du film *Silver Bullets* réalisée par Yann Legendre.

« Il avait, en quelque sorte, pris tous les éléments disparates dont je lui avais parlé au sujet de mon film, les avait synthétisés en une image qui sublimait toutes les nuances des émotions du scénario. Je n'arrivais pas à le croire ! Comment une image aussi simple en noir et blanc pouvait contenir toute la complexité du film ? Cette affiche me redonna envie de voir mon propre film ! Pour moi, c'est exactement ce que doit être une bonne affiche de cinéma. »

LES MYTHES SPORTIFS

Affiche Ferrari Daytona
SP3, Scuderia Ferrari,
2023.

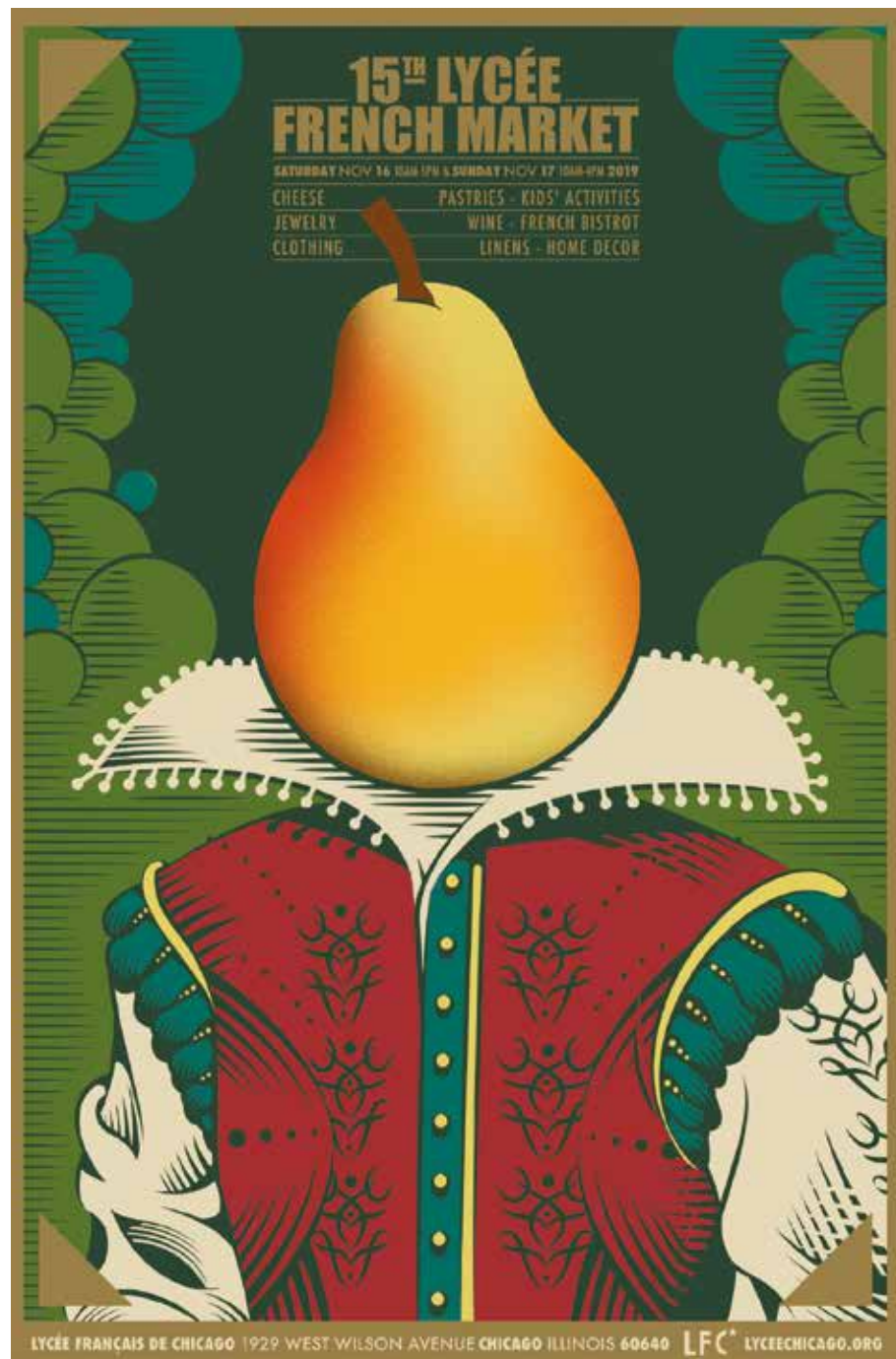


Dans la galerie des mythes de la modernité de Yann Legendre, la Ferrari arrive en pole position, au coude à coude avec les profils acérés des bateaux de course du Vendée Globe ornés d'un dragon des mers.

La beauté technologique se superpose à la réalité dans nos mémoires. De ces objets, inaccessibles pour le commun des mortels, il ne reste à notre portée que le rêve ou le génie de la réalité augmentée.

THE FRENCH MARKET

French Market, 15^e
Marché international
français, Chicago, 2019.



Le Lycée français de Chicago organise annuellement *Le Lycée French Market*. L'événement transforme le Lycée international en un grand marché parisien durant deux jours. Plus de 60 artisans locaux et français exposent à la vente des éléments de décoration, des vêtements, des

bijoux, et bien sûr de la gastronomie. Un Bistro propose un menu de recettes françaises. Événement dans l'événement, l'affiche annonce est réalisée par Yann Legendre depuis une vingtaine d'années. Une fidélité qui perdure malgré son départ de Chicago et son retour en France.

LES PROJETS D'ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE

POUR LES PETITS

Nous proposons aux élèves d'imaginer la ville de Pont de Claix en 2060. Travail autour de la science-fiction.

A travers les lieux connus de Pont de Claix comme le château d'eau, l'école, les gymnases, les élèves pourront lors d'ateliers d'écritures et de graphismes avec La Fabrique Media proposer une vision futuriste de ces lieux. Un futur positif. Ces affiches seront ensuite valorisées au mois de

mars lors d'un temps d'exposition aux Moulins de Villancourt en parallèle de celle de Yann Legendre.

Pour nourrir leur travail, les élèves iront en amont visiter l'exposition de Yann Legendre et bénéficieront d'une rencontre avec l'artiste.

ET LES PLUS GRANDS

Les classes terminales STD2A du Lycée Argouges se mobilisent durant la période scolaire du mois de janvier au mois de février à l'occasion de l'exposition Les Cosmographies de Yann Legendre présentée aux Moulins de Villancourt. Le projet consiste en la réalisation d'illustrations narratives en noir et blanc autour des grands enjeux contemporains de l'espace.

La thématique fait écho aux bandes dessinées de Yann Legendre, *Vega* et *Flesh Empire*, ainsi

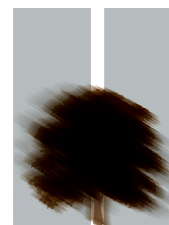
qu'à l'objet de Cosmocité, équipement scientifique de la Métropole récemment ouvert sur le territoire pontois.

Des échanges seront organisés avec Yann Legendre en visioconférence, ainsi qu'une rencontre avec l'artiste en amont du vernissage.

Les travaux des élèves seront présentés dans les silos des Moulins de Villancourt attenants la salle d'exposition, du 7 mars au 20 avril 2024.



REMERCIEMENTS



PAYSAGE ET PATRIMOINE

Remerciements à **Yann Legendre** pour sa confiance, à **Christophe Ferrari, Sam Toscano et Michel Ferrier** pour leur soutien ; à **Serge Darpeix et Jean-Noël Zanetti** pour leur aide ; aux enseignants et aux élèves du **Lycée André Argouges** pour leur participation ; à l'**Atelier Photo 38 à Médiamax** pour les impressions ; à celles et ceux qui nous ont aidés.