

# Franquin, inventeur de formes

Autor(en): **Eugène**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Tracés : bulletin technique de la Suisse romande**

Band (Jahr): **131 (2005)**

Heft 09: **Corps et machine**

PDF erstellt am: **26.09.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-99381>

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

# Franquin, inventeur de formes

EXPOSITION

La Cité des Sciences et de l'Industrie, à Paris, présente la première grande rétrospective d'André Franquin, l'une des signatures majeures de la bande dessinée du XX<sup>e</sup> siècle. Passionné par les sciences et les techniques, le dessinateur belge s'en est largement inspiré pour alimenter les aventures de ses héros. Plongée dans « Le Monde de Franquin », où rien n'est laissé au hasard.

Au début, il y a un excellent dessinateur s'ennuyant ferme aux cours supérieurs de décoration de l'École Saint-Luc, à Bruxelles. Un jour, peu après la Seconde Guerre Mondiale, il dessine pour s'amuser deux fois le même personnage : « Mais ils sont fous, ces gens de la BD ! », s'exclame le jeune homme. « Devoir dessiner toujours le même personnage... Jamais je ne ferai ce boulot. » En plus, il y a le système des cases : cinq bandeaux de trois cases remplissent une page.

Un « gaufrier », comme le surnomme l'artiste avec mépris. Bref, rien pour plaire. Pourtant, se laissant entraîner par son ami Morris, le jeune Belge finit par entrer dans la BD. Et pour ne pas s'ennuyer, il devient explorateur de formes. Franquin est né.

A cause de sa modestie légendaire, il aura fallu attendre 2005 pour que le génie d'André Franquin soit réellement pris au sérieux. Sur plus de 20 000 mètres carrés, la Cité des Sciences de la Villette à Paris lui rend aujourd'hui hommage. Intitulée *Le Monde de Franquin*, l'exposition montre des reproductions en 3D de meubles inventés, de costumes loufoques, d'engins de transport révolutionnaires ou de gadgets ; auxquels s'ajoutent des sculptures, des installations cinétiques, des voitures sur podium, le nid du marsupial en carton-pâte et bien sûr 400 planches dont 250 originales. Le visiteur plonge dans un monde enchanté bâti en un demi siècle. (suite en p. 21)

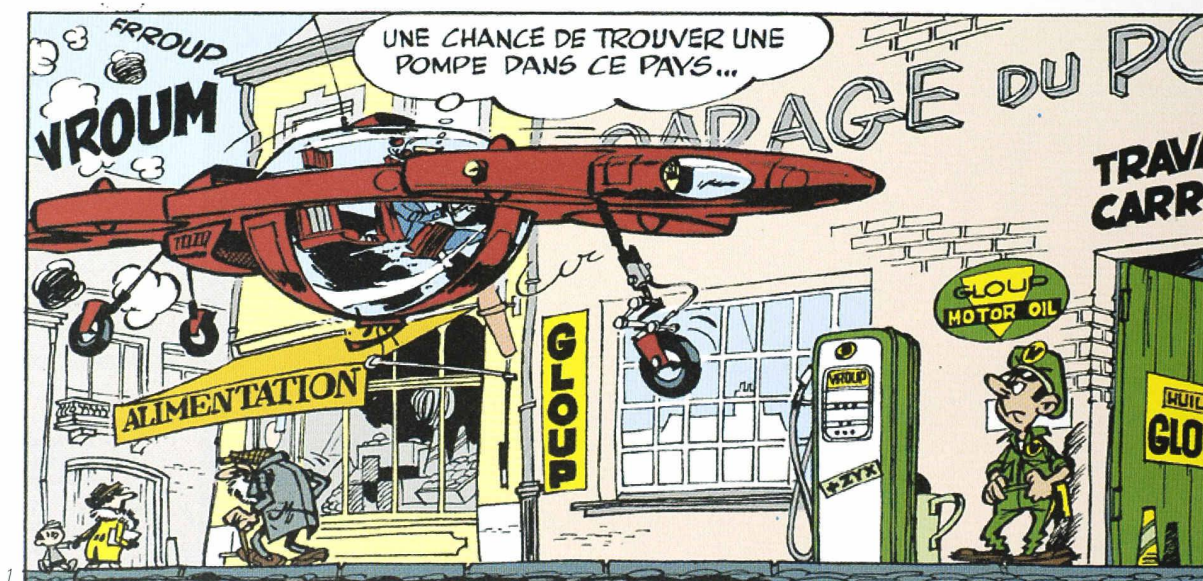




Fig. 1 : La Zorglumobile (Dessin Dupuis by Franquin - 2004)

Fig. 2 : Le sous-marin jaune (Photo Marsu by Franquin - 2004)

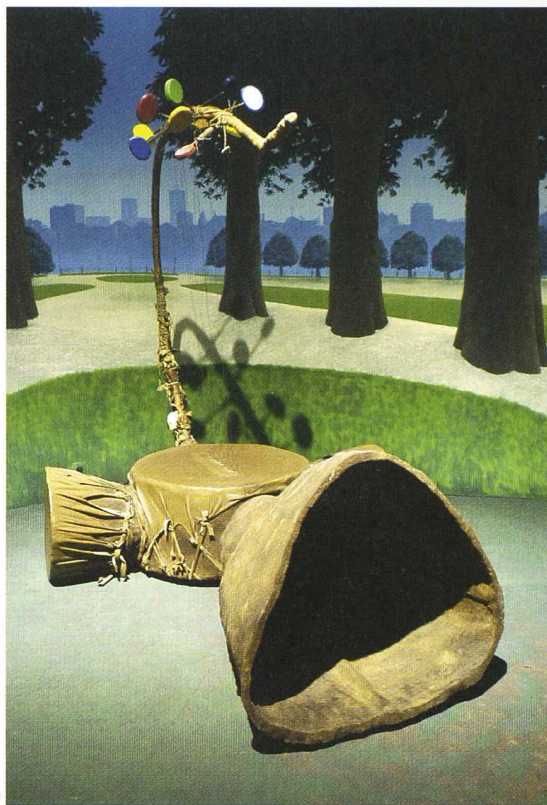
Fig. 3 : Le Gaffophone (Photo CSI 2004)

Fig. 4 : Le Fantacoptère (Photo Marsu by Franquin - 2004)

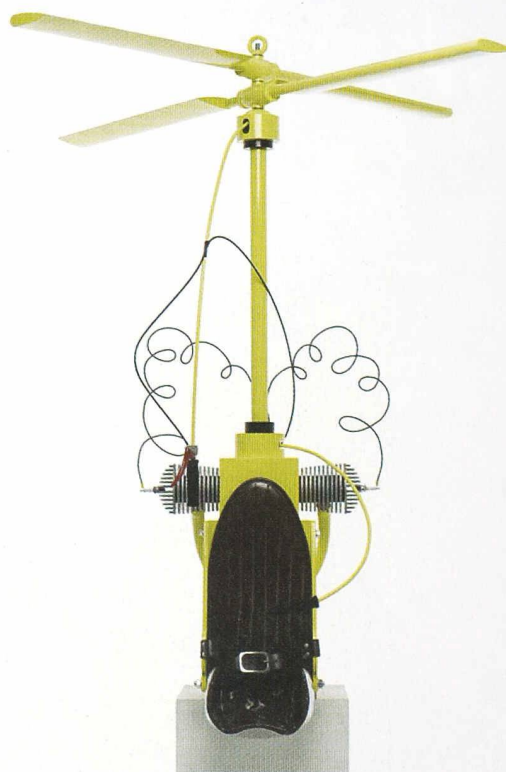
## LE TECHNICIEN POÈTE

L'un a inventé le sous-marin, la fusée ou le télécopieur, le second nous a offert le Fantacoptère, la Zorglumobile et le Gaffophone (fig. 1, 3 et 4). Cette année, on fête le centenaire de la mort de Jules Verne. Et par hasard, la grande rétrospective d'André Franquin (plusieurs fois repoussée) tombe en même temps. Apparemment, rien ne les rassemble. Pourtant, ils avouaient les deux une passion pour les lectures scientifiques. « J'ai chez moi des collections innombrables de *Science & Vie*, raconte Franquin. Quand je faisais Spirou, j'y cherchais des sujets qui pourraient servir pour des scénarios. » Quand Jules Verne lut *Les Premiers Hommes dans la Lune* de H.G. Wells, il s'exclama : « Mais ! Il invente ! »

Verne et Franquin partageaient aussi un immense souci du vraisemblable. Pas un rivet, pas une manette ne nous est épargnée dans les descriptions de *20 000 Lieues sous les mers*. Pareillement, à la fin du *Repaire de la Murène* (1954-55), le comte de Champignac apparaît devant un tableau noir pour expliquer au lecteur le fonctionnement du sous-marin jaune (douze ans avant les Beatles, soit dit en passant) (fig. 2). Franquin s'était inspiré d'une idée du commandant Cousteau. Un sous-marin plein d'eau, piloté par un homme en scaphandre. Dans le même album surgit le Fantacoptère, un gracie hélicoptère de poche. Peu de temps après, l'armée américaine met à l'étude un projet de machine volante à hélice. Le dessinateur belge n'a sans doute pas inspiré le Pentagone ; son engin était tout bonnement dans l'air du temps. (suite en p. 20)



3



4



2



Fig. 5: La Turbotraction réalisée par Sbarro (Photo CSI 2004)

Fig. 6: Gaston, dont la première apparition dans « Spirou » date de 1957.  
Franquin : « Lorsque Gaston invente une machine, je l'étudie auparavant pour que le lecteur ne puisse rien détecter qui l'empêche de fonctionner ». (Dessin Marsu by Franquin - 2004)

(Suite de la p. 19) La technologie de pointe tiendra un rôle central avec l'apparition de Zorclub. Ce savant fou ne peut se glorifier que d'une seule invention, la Zorglonde qui annihile la volonté de ses victimes. Grâce à elle, Zorclub vole les secrets technologiques les mieux gardés des deux Superpuissances. Les bases secrètes, les gadgets, les engins les plus sophistiqués remplissent Z, comme Zorclub et L'ombre du Z (1959-1960). Le fin du fin, c'est bien sûr la Zorglumobile, une sorte de Ferrari volante. « Je m'étais passionné pour cet engin », confesse Franquin. « Il y avait dans Science & Vie des études sur ce genre de machine, avec des pales qui tournaient horizontalement. [...] Je m'étais amusé à figurer ça avec une super ligne aérodynamique. » A l'occasion de l'exposition de la Villette, la Zorglumobile a été reconstruite en grandeur nature. Elle flotte au-dessus des visiteurs comme la plus étrange épée de Damoclès.

Mais on garde le meilleur pour la fin : la Turbotraction, chef d'œuvre de technologie fictive, mélange improbable entre un avion et une automobile des années cinquante. Prise d'air béante comme celle du jet Mystère IV et fuselage en fibre de verre, la Turbotraction intègre les données aérodynamiques à une époque (1953) où les bagnoles ressemblent encore à des armoires à glaces peintes en rose.

Pour cette grande rétrospective, le maître carrossier Sbarro a été mandaté pour réaliser à l'échelle 1/1 une Turbotraction (fig. 5). Rutilante, flamboyante, elle dégage une énergie farouche. Parmi tous les objets sortis des cases de Franquin, le modèle de Sbarro est le seul à conserver le dynamisme propre au dessin.

Au fil des ans, Franquin se tourne résolument vers le burlesque et l'absurde. Et invente, par exemple, le Mastigaston, un appareil muni de ventouses à coller sur vos joues pour éviter de vous les mordre en mastiquant... En bon anarchiste, Franquin déteste autant l'armée que la police et se méfie par dessus tout du progrès technique. Champignac-en-Cambrousse représente une sorte de lieu idéal : un village préservé des folies urbanistiques et des gadgets électriques, avec une bonne foire aux bestiaux, un maire bavard et un comte loufoque. D'ailleurs, le métomol, le gaz inventé par le comte de Champignac, ramollit les tanks et les mitraillettes.

Les inventions de Franquin visent de moins en moins à changer le monde qu'à faire rêver. La tondeuse qui épargne les pâquerettes n'a pas d'autre fonction que d'attendrir... Il n'empêche que par souci de vraisemblance, le dessinateur noircit des dizaines de pages de croquis pour mettre au point les engins inventés par Gaston, en réglant les problèmes d'engrenages et le système de direction. Bricoleur paradoxal, Franquin n'a jamais rien construit en vrai, mais il tient à ce que « ça fasse vrai ».







(Suite de la p. 18) Commençons par Gaston (fig. 6). Dans les années soixante, le secteur tertiaire prend son essor. L'univers du bureau se met en place. Pour un dessinateur, quoi de plus monotone qu'un empilement d'étages, d'ascenseurs, d'escaliers de services et de bureaux remplis d'armoires? Franquin relève le défi. Si les bâtiments sont devenus des gaufriers géants, alors il faut dynamiter le système. Gaston Lagaffe explose littéralement les étages par amour pour la chimie amusante; les boules de bowling traversent les planchers; les portes sont sciées pour laisser passer le chat et la mouette rieuse; la colline de courrier en retard devient grotte et même labyrinthe! En tout, près de mille gags avec pour seul cadre la rédaction des éditions Dupuis.

Autre source inépuisable de transformation: le Marsupilami. Sa queue devient massue, ressort, foreuse dans la terre, balançoire. Quand il invente ce « petit animal », Franquin est fou de joie. « Il était en train de se raser, se souvient sa femme, et il n'arrêtait pas de rentrer et sortir, plein de mousse, en disant: « Et il ferait ça », « Et il aurait une grande queue ». La queue s'autonomise et devient parfois un pur signe: un « Z », un cœur. Autre symbole graphique polymorphe: sa propre signature, déclinée en fonction des gags de Gaston. Ainsi, le mot Franquin fait du patin à glace, de l'hélicoptère ou se cogne à un réverbère.

L'exposition parisienne revient évidemment sur la période *Idées Noires*. Au centre trône le fameux astéroïde labyrinthe. Au moment de le dessiner (1982), Franquin s'était renseigné autour de lui. Vraisemblablement, il est le premier à avoir pensé à une prison aussi sadique. Avec les *Idées Noires*, l'architecture devient folle. Une bande de noceurs sautent

sur des plaques qui se rétrécissent de plus en plus, jusqu'à devenir des piques sur lesquelles ils finissent empalés. Le plafond d'une case se met à descendre pour écrabouiller un prisonnier sprinter. Des assiégés du Moyen Age scrutent le brouillard depuis leur château. Quel engin l'ennemi va-t-il encore inventer? Une arme surprise: une monstrueuse roue dentée qui passe dans chaque créneau, en éclaffant toutes les têtes. « J'ai l'impression de faire du Gaston trempé dans de la suie », résume Franquin. Il arrête pour ne pas sombrer dans la déprime.

La dépression surviendra pourtant un peu plus tard. Mais même dans ces moments d'angoisse et d'insomnie, et malgré son incapacité à terminer une planche, Franquin continue à explorer des formes. Il baptise ses tentatives les *Doodles*, sorte de dessins obsessionnels, dans lesquels on reconnaît des silhouettes de dragons, des châteaux noués par des filaments ou enrobés dans des quadrillages méticuleux. « Ce sont des petits dessins presque abstraits », commente-t-il un an avant sa mort. « Quand on dessine, on trouve toujours des trucs pour s'amuser, tenter de nouvelles formes. »

En 1957, à l'occasion d'un supplément au journal *Spirou*, il dessine *Spirou 2000*. Dans le futur, tout n'est que légèreté. Les voitures sont des bulles transparentes, on habite dans des sphères cristallines. Finalement, des bulles remplies de dialogues à celles qui seraient habitables, il n'y aurait qu'un pas... que Franquin ne franchira pas. Il s'éteint en 1997, à l'âge de 73 ans.

Eugène

« Le Monde de Franquin », Cité des Sciences et de l'Industrie, Paris. Jusqu'au 31 août 2005. Du mardi au samedi de 10h à 18h, dimanche jusqu'à 19h. Fermé le lundi. Pour en savoir plus: <[www.cite-sciences.fr](http://www.cite-sciences.fr)>, <[www.franquin.com](http://www.franquin.com)>