

Dossier de presse

Exposition - Thiers "Sous la plume de DERIB"

De Yakari à Buddy Longway



à Thiers
du 12 mai
au 30 Sept.
2012



Maison de l'Aventure Industrielle
83, av. Joseph Claussat - 63300 Thiers

www.ville-thiers.fr



Sommaire

Qui est Derib ? 4

Une carrière aux côtés des plus grands 5

Primé 17 fois ! 6

Des personnages hauts en couleurs..... 7

Buddy Longway ou le récit d'apprentissage..... 7

Red Road, la voix sacrée..... 8

Le dessin de Derib au service du gag..... 8

Jo, l'invention de la bande dessinée éducative..... 9

Autour de l'exposition..... 11

Rencontre avec Derib 13

Thiers, une ville entière 15

La Maison de l'aventure industrielle, un lieu d'exception qui accueillera les œuvres de Derib. 16

Informations pratiques 18

Sous la plume de Derib : une exposition exceptionnelle



Dessinateur et scénariste suisse, Derib est l'un des auteurs majeurs de la bande dessinée franco-belge. La richesse de son œuvre, de Yakari à Buddy Longway, a incité la ville de Thiers à lui rendre hommage à travers une exposition exceptionnelle présentant plus de 200 planches originales.

Du 12 mai au 30 septembre, c'est à la Maison de l'Aventure Industrielle que vous pourrez découvrir les planches originales de Derib. Autour de l'exposition, des visites guidées, des ateliers, un grand concours et même un rencontre avec l'auteur seront organisés.

L'exposition ouvrira officiellement ses portes le vendredi 11 mai à 18h30 lors du vernissage...

Thiers et la bande dessinée...

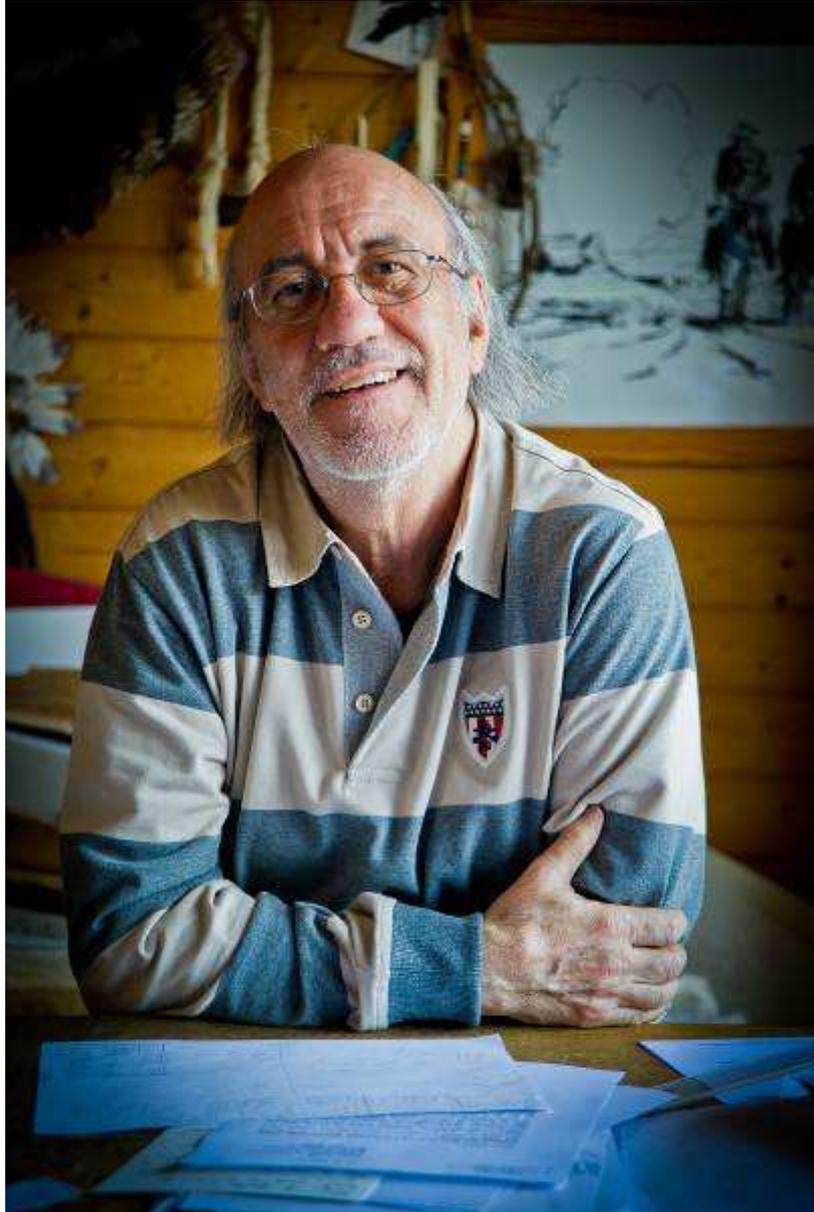


2 400 visiteurs en 2011 pour Sergio Toppi !

En 2011, la Maison de l'Aventure industrielle avait reçu une exposition inédite de l'illustrateur Sergio Toppi.

Plus de 2 400 visiteurs avaient pu admirer les œuvres du maître italien.

Qui est Derib ?



Crédit Arnaud Derib

Claude de Ribaupierre, plus connu sous le nom de Derib est un scénariste et dessinateur suisse de bandes dessinées.

Longtemps passionné par les Indiens d'Amérique, il créa avec son ami Job dans les années 70, le célèbre personnage « Yakari ».

Il est également l'auteur de séries de bandes dessinées comme Buddy Longway ainsi que d'une grande saga indienne en deux époques : « Celui qui est né deux fois » et « Red Road ».

Une carrière aux côtés des plus grands



Dès son plus jeune âge, Derib s'amuse à dessiner le corps humain et sa structure squelettique.

La plupart de son temps fut consacré à recopier ses maîtres, de Franquin à Jijé, en passant par Uderzo ou Peyo afin d'assimiler à la perfection leurs coups de crayons. Grâce à ses essais, il se forgea son propre style à la fois humoristique et réaliste.

A 20 ans, il entre au studio Peyo à Bruxelles, où il collabore à divers gags mettant en scène les petits schtroumpfs bleus. En 1965, il s'illustre dans des réalisations telles que « les

Belles Histoires de l'Oncle Paul » avec Octave Joly, et sa première série réaliste « Arnaud de Casteloup », scénarisée par Charles Jadoul.

Il enchaîne ensuite en 1967 dans un genre plus humoristique avec les gags d'un drôle de chien doué de parole, Attila, en compagnie de Maurice Rosy. La même année, Derib retourne en Suisse et conçoit avec Job « Les Aventures de Pythagore », un hibou farceur, dans « le Crapaud à Lunettes ». Deux ans plus tard, il imagine le célèbre personnage « Yakari » en collaboration avec son ami, scénariste, Job.

En 1974, il crée la brillante bande dessinée Buddy Longway, trappeur blanc qui vit dans le Far West durant la seconde moitié du XIXe siècle. Suivi de la longue saga réaliste « Celui qui est né deux fois » axée sur la culture indienne, puis de la série « Red Road » durant l'époque contemporaine.

Derib crée également des bandes dessinées destinées à sensibiliser et aider la jeunesse en difficulté : « Jo » sensibilisation au sida ; « No limits », prévention et « Pour toi Sandra » sur la prostitution.

Primé 17 fois !

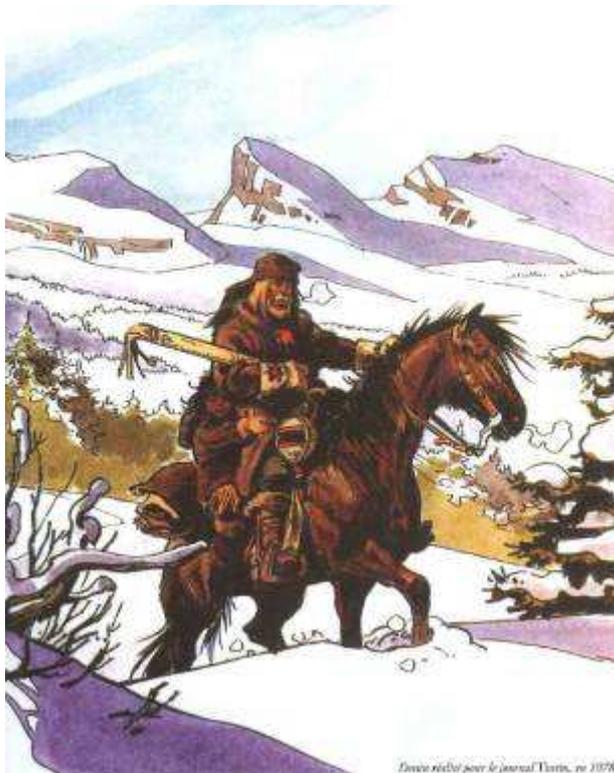


Ses œuvres sont traduites en 16 langues, il reçoit en 2004 le grand prix de la ville du Festival de BD de Lys-les-Lannoy suivi en 2006, du prix Astrid Lindgren Mémorial Award et en 2007, le prix de l'auteur le plus populaire au festival de la BD de Montreuil Bellay.

Des personnages hauts en couleurs

Chacun connaît Yakari le petit indien... Mais qui sont les autres personnages chers à Derib ?

Buddy Longway ou le récit d'apprentissage



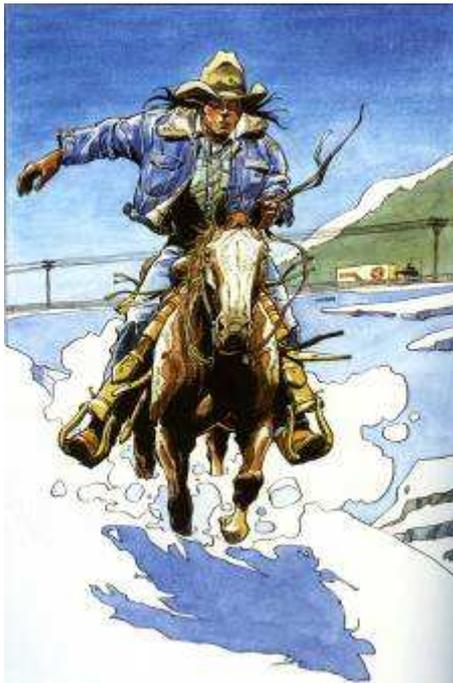
Arrivé au terme de sa vie, Buddy Longway, trappeur de la seconde moitié du XIX^{ème} siècle, raconte les nombreuses aventures qu'il a traversées au milieu des montagnes sauvages et des immenses forêts de l'Amérique du Nord. À chaque épisode, des événements viennent mettre en péril la sérénité de sa famille.

Publié dans le journal *Tintin* en 1973, Buddy évince la série *Go West*. Pour la première fois, Derib dessine, colorise et scénarise entièrement ses albums. Vingt tomes composent la saga et l'épilogue, publiée sous le titre « *La Source* », est écrit trente-trois ans plus tard.

Cette saga puise son originalité dans son traitement de la temporalité : l'écoulement des jours et des années structure la narration et les personnages vieillissent au fil de l'histoire. Les personnages sont souvent empruntés aux archétypes du genre du western. Cependant Derib, en créant le couple *Buddy - Chinook*, ouvre de nouvelles perspectives à ce genre en intégrant une réflexion sur le racisme, le lien familial et la transmission des valeurs, thèmes qui lui sont particulièrement chers.

Red Road, la voix sacrée

Créée entre 1981 et 1998, cette épopée est l'une des plus remarquables de la carrière de Derib : il maîtrise le scénario, la couleur et le dessin et évoque des sujets lui tenant très à cœur comme la spiritualité indienne et la place de l'homme sur terre.



Composés en deux temps, *Celui qui est né deux fois* et *Red Road* sont liés par une même généalogie. Au XIX^{ème} siècle, un enfant sioux né un jour de tonnerre, Pluie d'Orage, développe des pouvoirs surnaturels. Il devient *Celui qui est né deux fois* et prend en charge le destin de son peuple menacé d'extermination par les colons européens. 150 ans plus tard, les indiens sont parqués dans des réserves où règnent alcoolisme et pauvreté. Après une descente aux enfers, le jeune Amos entame un parcours initiatique et prend conscience peu à peu de son pouvoir de guérisseur, transmis par son ancêtre *Celui qui est né deux fois*. Car l'esprit d'un peuple ne meurt jamais vraiment...

Ici, Derib laisse libre court à son dessin, si expressif que le texte tend à disparaître. Etayées par de nombreuses recherches documentaires, les situations et les personnages évoquent avec beaucoup de réalisme la vie des indiens d'Amérique.

Le dessin de Derib au service du gag

Avant la réalisation de *Yakari*, Job, alors rédacteur du *Crapaud à lunettes*, voulait offrir à ses lecteurs des histoires inédites. Il esquisse un scénario racontant les aventures d'un hibou grand duc mathématicien. Derib dessine ces histoires rocambolesques : *Pythagore contre Brazero* raconte les péripéties de trois enfants remportant un concours de modélisme automobile lancé par Lord Traf Phlagar. De multiples rebondissements les amènent en

Amérique Latine au beau milieu de confrontations entre deux groupes de guérilleros de pacotille.

Pour l'éphémère magazine *Achille Talon*, Derib imagine une joyeuse bande de minuscules créatures orange très farceuses, qui entreprennent l'ascension du personnage d'Achille Talon créé par Greg.



Loin de ses thématiques fétiches, ces deux séries surprenantes illustrent la facilité et la fraîcheur avec lesquelles Derib s'adonne au dessin humoristique. Son travail s'inspire de l'œuvre de Franquin (*Le Marsupilami*), de Roba (*Boule et Bill*) ou même d'Hergé (*Tintin*).

Jo, l'invention de la bande dessinée éducative



Dans son album *Jo* paru en 1991, Derib, président de la Fondation pour la Vie, s'éloigne des thèmes qui traversent habituellement son œuvre et s'attaque à un sujet de société très sensible : le SIDA. Découvert progressivement dans les années 1980, la propagation du SIDA est si rapide qu'en 2002, son statut de pandémie globale est acté.

Derib invente alors un genre, la bande dessinée éducative. Informer les adolescents sur un sujet encore tabou et les inciter à une certaine prudence devient un des objectifs de cette bande dessinée d'un nouveau type. Son héroïne, Jo, est une jeune fille sans histoire, d'un milieu social aisé, qui

apprend brutalement sa séropositivité. Pour donner du corps à son récit, Derib rencontre des infirmières, des médecins et de jeunes malades. Il distribue gratuitement un million d'exemplaires de *Jo*, qui rejoignent rapidement les centres de documentation et d'information de nombreux établissements scolaires.

Son album *Pour toi Sandra*, paru en 1996 à la demande de l'association le Mouvement du nid, explore la même veine réaliste. Principalement destinée à un public adolescent, il suit Sandra, une jeune femme sur le point d'intégrer sans s'en rendre compte un réseau de prostitution.

A la fin de ces deux albums, des dossiers thématiques mettent en perspective les notions finement abordées au fil des pages.

Autour de l'exposition

Visites guidées

Une visite approfondie de l'exposition pour déchiffrer l'univers de l'auteur.

En mai/juin/septembre : tous les mercredis à 15h.

En juillet et août : tous les mercredis et vendredis à 15h.

Public : adolescents et adultes.

La visite guidée n'entraîne pas de surcoût sur le billet d'entrée.

Ateliers créatifs

Pour les individuels, des ateliers de création de Totem indien ou de confection d'un attrape-rêves seront mis en place. Petits et grands sont conviés à participer à ces ateliers ludique seul, entre amis ou en famille.

« L'attrape-rêves de Yakari »

En compagnie du célèbre petit sioux Yakari, tisse, comme l'araignée, ton attrape-rêves à partir de fils et de bout de tissus.

Jeudi 19 juillet à 14h, Jeudi 23 août à 14h et Samedi 15 septembre à 14h

Public : enfants à partir de 8 ans.

« Imagine ton totem »

Ces poteaux de bois sont les blasons des familles indiennes. A toi de créer ton totem à partir de tes animaux fétiches.

Jeudi 12 juillet à 14h et Jeudi 30 août à 14h

Public : enfants à partir de 6 ans

Modalités pratiques : ces ateliers se déroulent sur réservation, 10 places disponibles par séquence. Durée : 2h. Tarif : 4 euros.

Rencontre avec l'auteur

Derib sera présent à Thiers pour la clôture de l'exposition. Une **rencontre ouverte à tous avec l'auteur** sera prévue le vendredi 28 septembre à 20h30.

Un grand concours pour les écoles

En partenariat avec les éditions du Lombard

Les classes de la grande section de maternelle au CM2 peuvent participer au concours *Yakari peint son village* : une visite guidée construite à partir de l'observation des planches de Yakari est suivie d'un atelier plastique.

Les fresques seront soumises à un jury qui récompensera la plus belle. **La remise de prix se tiendra le vendredi 28 septembre, en présence de Derib.**

La boutique

Le livre *Indian Spirit* édité spécialement pour l'occasion en collaboration avec les éditions Mosquito

Une série inédite de cartes postales

Derib à la Médiathèque

Du 11 mai au 31 juillet, la Médiathèque de Thiers accueillera une exposition consacrée à l'univers du dessinateur.

Entrée libre - Médiathèque, place Chastel.

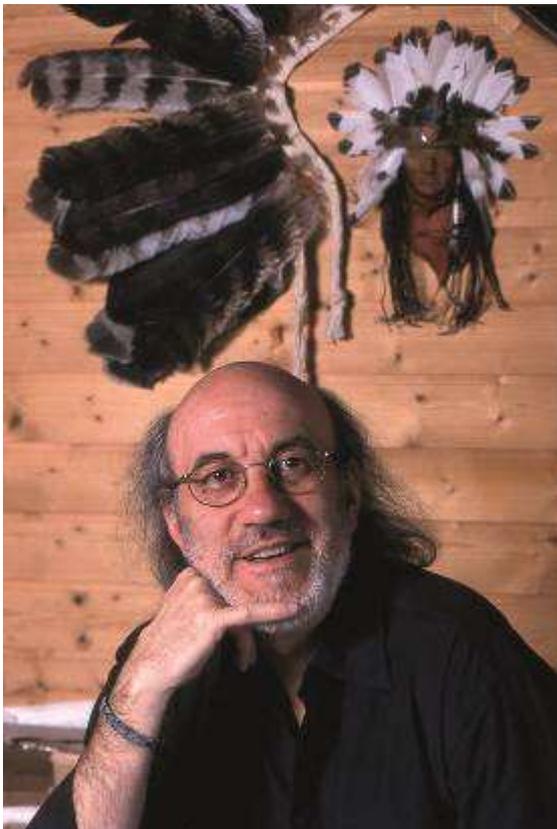
Rencontre avec Derib

Comment avez-vous commencé la bande-dessinée ?

J'ai eu un père artiste peintre et une mère qui était en avance sur son temps. En effet la bande dessinée était mal considérée à l'époque et ma mère m'offrait déjà des BD telles que Spirou et Fantasio, Tintin... Depuis la bande dessinée n'a ma jamais quitté ou je n'ai jamais quitté la BD...

Y a-t-il une dimension autobiographique dans votre œuvre ?

Il n'y a pas vraiment de dimension autobiographique mais il y a forcément une partie de moi. Prenons l'exemple de Red Road : la jument qui y décrit est ma jument... Ce que j'aime par-dessus tout, c'est partager des émotions à travers mes personnages ou les animaux...



D'où vous est venue l'idée du personnage Yakari ? On remarque votre intérêt pour les indiens...

J'ai travaillé 20 ans chez Peyo, j'ai beaucoup «schtroumpfé»... mais j'ai toujours eu en tête de créer mon propre personnage, et ce petit bonhomme m'est venu à l'idée en collaboration avec mon ami Job. Pourquoi les indiens ? Je dirai que c'est la BD «Corentin chez les peaux rouges» de Cuvelier qui a suscité un intérêt pour les apaches.

Quel personnage vous tient le plus à cœur et pourquoi ?

Je dirai que j'ai vécu chaque personnage au maximum, mais je suis particulièrement attaché à Jo, Buddy-Longway et bien sûr à Yakari...

Est-ce que la BD représente pour vous le moyen de faire passer un message ?

Non, je n'aurai pas cette prétention, mais plutôt des émotions à travers les animaux ou les personnages. Par exemple, le cheval n'est pas uniquement un moyen de transport mais bien plus...

Ce que j'apprécie dans mon métier, c'est le contact et les rencontres avec les gens.

Sur quel projet travaillez-vous actuellement?

La sortie du prochain Yakari en octobre, ainsi que l'album « Tu seras Reine » qui raconte la vie des vaches des alpages...

Thiers, une ville entière



Fièremment campée sur un éperon rocheux, face à la chaîne des Puys, Thiers surprend le visiteur par son architecture médiévale. Au détour d'une ruelle, les maisons à colombages, à encorbellements ou bien encore à tourelles se dévoilent... tout comme ses airs de Toscane au soleil couchant.

Place Chastel, le Jacquemart, horloge surmontée d'un forgeron automate décline l'identité de la ville : la coutellerie.

Capitale de la coutellerie depuis six siècles, Thiers offre ainsi une histoire industrielle singulière mais aussi une topographie atypique et de suite reconnaissable avec une ville haute et une ville basse.

Au X^{IV}e siècle, la tannerie, la métallurgie, la papeterie se développent, le commerce est florissant. De cet essor, subsiste un formidable patrimoine médiéval, l'un des plus importants d'Europe.



Du haut de ses hauteurs, la ville offre **un point de vue unique sur le Parc Régional naturel du Livradois-Forez** qui l'entoure, l'un des plus grands Parcs naturels régionaux de France.



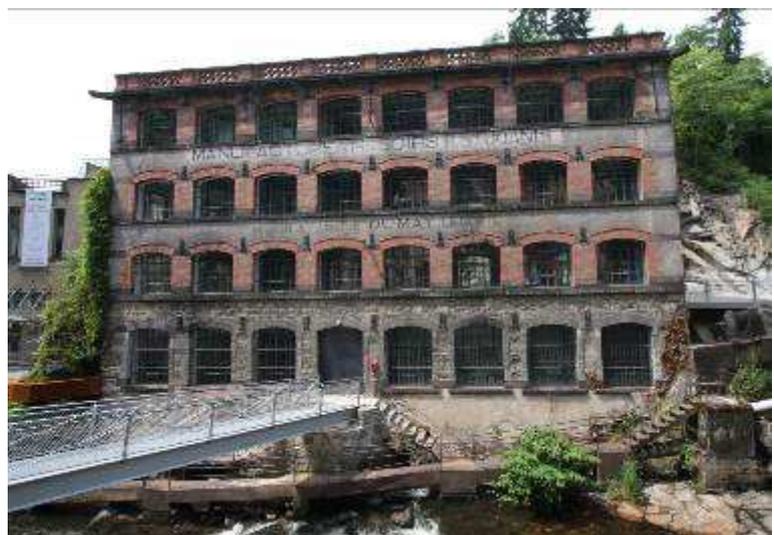
Aujourd'hui, Thiers et son bassin ne vivent plus exclusivement de la coutellerie mais le site emblématique de la Vallée des Usines porte encore les traces de ces activités qui ont su prospérer, modelant le paysage comme l'architecture.

De cette industrie, du savoir-faire des couteliers, sont nées d'autres activités telles que la plasturgie, le cartonnage et le travail des métaux. Aujourd'hui encore, le dynamisme économique constitue une caractéristique et un enjeu majeur pour la région.

La Maison de l'aventure industrielle, un lieu d'exception qui accueillera les œuvres de Derib.

La Maison de l'Aventure Industrielle vous accueille dans une ancienne et prestigieuse manufacture de la Vallée des Usines : **l'Usine du May.**

Dès sa construction, à la fin du XIX^e siècle, elle incarnait le prestige et la modernité. Grâce à son architecture soignée et ses aménagements



techniques révolutionnaires, l'Usine du May s'inscrit comme **un élément majeur du patrimoine industriel thiernois.**

La Maison de l'Aventure Industrielle » propose de vous faire découvrir la diversité architecturale de ces usines et de pénétrer les entrailles de l'Usine du May, ainsi qu'entrevoir les savoir-faire industriels dont disposent les entreprises du XXI^e siècle.

Au moyen de l'interactivité, elle assure fièrement le lien entre passé et futur, lieu de mémoire et de prestige.

Découvrez les techniques appliquées à des matériaux modernes et l'étonnante variété des produits fabriqués sur le bassin thiernois.



Niveau 0 : L'architecture industrielle

Espace scénographique sur l'architecture industrielle de la vallée

Niveau 1 : La dynamique industrielle du XXI^e siècle

Espace scénographique sur la production industrielle thiernoise

Niveau 2 : Expositions et séminaires

Espace modulable

En septembre 2010, la Ville de Thiers a été récompensée par le Prix départemental des "Rubans du Patrimoine" pour la qualité de la réhabilitation de l'Usine du May en Maison de l'Aventure Industrielle



Informations pratiques



Maison de l'Aventure Industrielle

Usine du May (dans la Vallée des Usines)

83 avenue Joseph Claussat

63300 Thiers

Tél. : 04 73 80 44 59

Horaires d'ouverture de l'exposition

- Du 12 mai au 30 juin : du mercredi au dimanche de 14h à 18h
- Du 1^{er} juillet au 30 septembre : tous les jours de 10h à 12h30 et de 14h à 18h30
- Arrêt de la billetterie 1/2 heure avant la fermeture du site

Tarifs

Entrée Maison de l'aventure industrielle + exposition Derib

Adultes : 5,10 euros

Réduits : 3,10 euros

Enfants de moins de 10 ans : gratuit

Contact Presse

Service communication – Sarah Sanchez

Mairie de Thiers

Tél : 04.73.80.88.91