

HUBERTY
& BREYNE

Marc-Antoine MATHIEU

Rétrospective

15.11.2025
> 13.12.2025

PARIS | Chapon - 19

19 rue Chapon
Paris 3^e

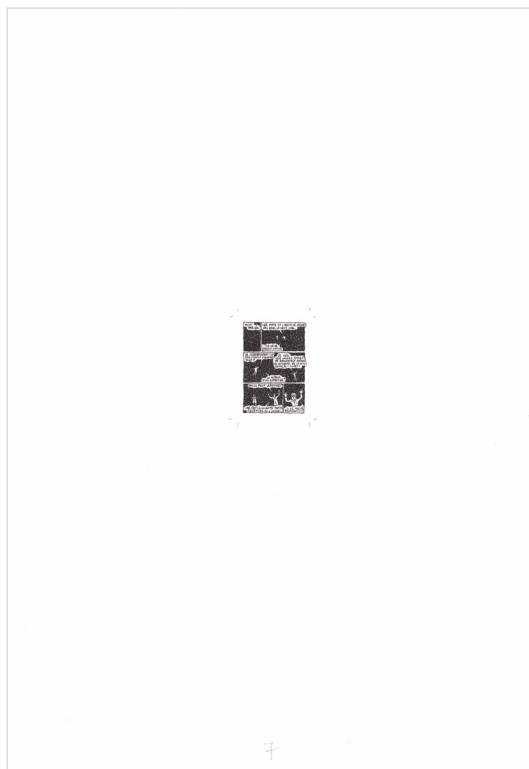


Sans titre - Encre de Chine sur papier - 46 x 60,4 cm

De sa série la plus populaire *Julius Corentin Acquefacques* débutée en 1991 à *L'Infiniment Moyen* et plus si infinités dans les limites finies d'une édition minimaliste qui vient de paraître aux éditions Delcourt, Marc-Antoine Mathieu s'amuse et joue avec les lectrices et les lecteurs. Il philosophe aussi, sans en avoir l'air. Peut-être le fait-il en s'inscrivant dans les pas de Gébé ?



La 2,333^e dimension - Tome 5 - Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves
Planche 7 - 2004 - Encre de Chine sur papier - 34 x 23 cm



L'Infiniment Moyen - Planche 7 - 2025
Encre de Chine sur papier - 2,7 x 1,8 cm



(Détail) L'Infiniment Moyen - Planche 7 - 2025
Encre de Chine sur papier - 2,7 x 1,8 cm

À chaque nouvel album, Mathieu propose d'arrêter tout et de réfléchir. Il offre un temps de réflexion précieux et allant à l'encontre de l'absence de pensée caractérisant notre époque. Paradoxalement, ce chemin de pensée ne néglige pas l'aventure et les rebondissements. Ce qui surprend, déroute, c'est qu'il réserve systématiquement des surprises. Sur la forme comme sur le fond, on ressort de la lecture d'un livre de Marc-Antoine Mathieu un peu changé(e). C'est cette multitude de propositions graphiques et originales, sous forme de planches comme d'illustrations singulières, que cette rétrospective propose au public de découvrir.



Les sous-sols du Révolu - Planche 17 - 2006 - Encre de Chine sur papier - 27 x 27 cm -

Biographie

Marc-Antoine Mathieu est un plasticien, scénographe et auteur de bande dessinée français, né en 1959.

Il étudie aux Beaux-Arts d'Angers, où il apprend la sculpture, la perspective, l'utilisation du film super-8 et le sens de la mise en scène graphique. Il rejoint en 1986 l'atelier Lucie Lom, lequel se consacre à la scénographie, notamment pour le Centre Pompidou, la Grande Halle de la Villette, la Cité des sciences ou encore à la Cité Internationale de la Bande dessinée. Il produit également des installations urbaines, comme *La forêt suspendue* en 2004, à Lille (capitale européenne de la culture) ou *Les rêveurs* dans de nombreuses villes depuis 2001. En parallèle à ses activités de scénographe, Mathieu illustre dès 1987 sa première bande dessinée, *Paris-Mâcon*, chez Futuropolis : s'attachant aux trains, il révèle à toute vapeur son style graphique singulier et sa maîtrise du noir et blanc – lesquels il confirme ensuite dans *L'Origine* (Delcourt, 1990), premier tome du cycle *Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves*.



Marc-Antoine MATHIEU
© Delcourt

Mathieu est sans doute le plus conceptuel des créateurs du 9^e art. Il ne livre pas seulement des scénarios haletants et de superbes illustrations, il propose une réflexion méta sur la bande dessinée comme médium et sur le livre comme support – à la manière du Tristram Shandy de Laurence Sterne. Qu'est-ce qu'un personnage, par exemple, et que serait une « narration » ? Par convention, le personnage d'une fiction « subit » la narration, au sens où il suit une série d'événements décidés par l'auteur. Mais que se passe-t-il quand le personnage prend conscience qu'il est enfermé dans des constructions narratives, obligé de sauter d'une case à l'autre, se cognant à la surface des pages, ou qu'il est bloqué dans un monde à deux dimensions ?

Julius Corentin Acquefacques (dont le nom de famille est l'envers phonétique de Kafka) voit sa vie bouleversée de tome en tome par l'évolution des règles du récit : changement de format, anomalies narratives, disparition de case, rencontre d'un double, surgissement de la symétrie ou de la 3D, dilatation du temps... La bande dessinée et ses lois intègrent l'action, deviennent sujets du livre, expulsent le personnage de ses cases pour le forcer à contempler vertigineusement l'objet de papier.

Mathieu a brièvement collaboré avec l'OuBaPo, l'Ouvroir de bande dessinée potentielle, dont il partage l'inventivité et l'amour pour la recherche : auto-imposition de contraintes, exercices de style, décalages entre réel et fiction, chaque technique permettant d'interroger la bande dessinée et d'en renouveler les codes. Son univers évoque M. C. Escher et ses combinaisons graphiques impossibles, Franz Kafka dont les sociétés cauchemardesques et leur bureaucratie se soucient peu de l'individu, Jorge Luis Borges et ses mises en abîmes littéraires, Winsor McCay qui revient en boucle sur les rêves de Little Nemo, ou encore Flatland, l'allégorie d'Edwin Abbott Abbott, laquelle décrit un pays à deux dimensions où le narrateur est un carré, les femmes des lignes, les soldats des triangles isocèles et les cercles des prêtres.

Le premier et le troisième tome des aventures d'Acquefacques reçoivent l'Alph' Art Coup de cœur et l'Alph' Art du meilleur scénario du Festival international d'Angoulême. Mathieu se détache parfois de son héros pour explorer d'autres thèmes, comme dans *Le Dessin* (prix du Meilleur Album au Festival de Sierre), *Les Sous-sols du Révolu - Extraits du journal d'un expert*, réalisé pour le musée du Louvre, *Dieu en personne*, *Sens* (adapté en expérience de réalité virtuelle), *Otto, l'homme réécrit*, magnifique réflexion sur le libre arbitre. Plus récemment, le diptyque *Deep Me* et *Deep It*, explorent les questions d'identité et d'intelligence artificielle dans un récit aux réflexions holistiques.

Son dernier ouvrage, *L'infiniment moyen et plus si infinités dans les limites de cette éditions minimaliste*, pousse encore plus loin l'expérience de lecture. Dans ce micro ouvrage, réalisé et édité au format timbre poste, Mathieu crée un dispositif qui explore l'horizon de la lecture même. Le livre est bien lisible mais inachevable, comme l'infini, bien sûr, mais aussi comme n'importe quelle œuvre, comme n'importe quelle vie, nous souffle-t-il.

Selon Joseph Kosuth, « *tout l'art (après Duchamp) est conceptuel* » ; il semble aussi que toute bande dessinée (après Mathieu) soit conceptuelle. Car il est impossible de tenir une bande dessinée, désormais, sans se demander comment la tenir, la lire et la comprendre : quel est le niveau de récit – se place-t-on du point de vue de l'auteur, de la narration ou du personnage ? La lecture fonctionnerait-elle en partant de la fin ? Et si l'on saute une case, que se passe-t-il ? La disparition d'un personnage important dit-elle quelque chose sur notre statut de lecteur, (trop) impliqué dans la fiction ? Avons-nous encore un livre entre les mains si les pages se tordent en origami et se concluent par un QR code qui pointe vers une case infinie (*L'Hyperrêve*, 2020) ?

Marc-Antoine Mathieu interroge joyeusement les attentes de ses lecteurs, sans juger, sans même affirmer. Selon le philosophe William James, « *l'art d'être sage, c'est l'art de savoir quoi laisser tomber* ». Rien chez Mathieu, surtout pas ses ruses conceptuelles, ne donne envie d'être sage.

Marc-Antoine MATHIEU

Rétrospective

VERNISSAGE

Samedi 15 novembre 2025
à partir de 17h
en présence de l'artiste

EXPOSITION

Du samedi 15 novembre
au samedi 13 décembre 2025

PARIS | Chapon - 19

19 rue Chapon 75003 Paris
Mercredi > Vendredi 13h30 - 19h
Samedi 12h - 19h

CONTACT

Justine SENNEPIN
T. +33 (0)1 71 32 51 98
justine@hubertybreyne.com

Visuels HD disponibles sur demande
© 2025 - Marc-Antoine Mathieu

HUBERTY & BREYNE

Huberty & Breyne est une galerie d'art contemporain spécialisée en bande dessinée fondée en 1989 et aujourd'hui dirigée par Alain Huberty et Marie-Caroline Bronzini.

Présente à Bruxelles et à Paris, elle défend des artistes confirmés ou émergents, liés ou inspirés par le 9^e art.

Ses expositions de planches originales, de toiles ou de sculptures soutiennent la création contemporaine dans sa diversité et le métissage des disciplines. Référence internationale dans le domaine du 9^e art, elle propose aux collectionneurs une sélection rigoureuse d'œuvres d'auteurs classiques ou prometteurs.

La galerie prend part aux grands événements du marché de l'art, en participant à des foires internationales telles que la Brafa, Art Paris et Drawing Now. Elle possède un espace de 1 000 m² à Bruxelles, place du Châtelain, et deux espaces à Paris, avenue Matignon et rue Chapon.

Parallèlement à l'activité de la galerie, Alain Huberty est expert en bande dessinée auprès de maisons de vente.

BRUXELLES | Châtelain

33 place du Châtelain
1050 Bruxelles
+32 (0)2 893 90 30

Mercredi > Samedi 11h - 18h

PARIS | Matignon

36 avenue Matignon
75008 Paris
+33 (0)1 40 28 04 71

Mercredi > Samedi 11h - 19h

PARIS | Chapon

19-21 rue Chapon
75003 Paris
+33 (0)1 71 32 51 98

Mercredi > Vendredi 13h30 - 19h
Samedi 12h - 19h

contact@hubertybreyne.com
hubertybreyne.com