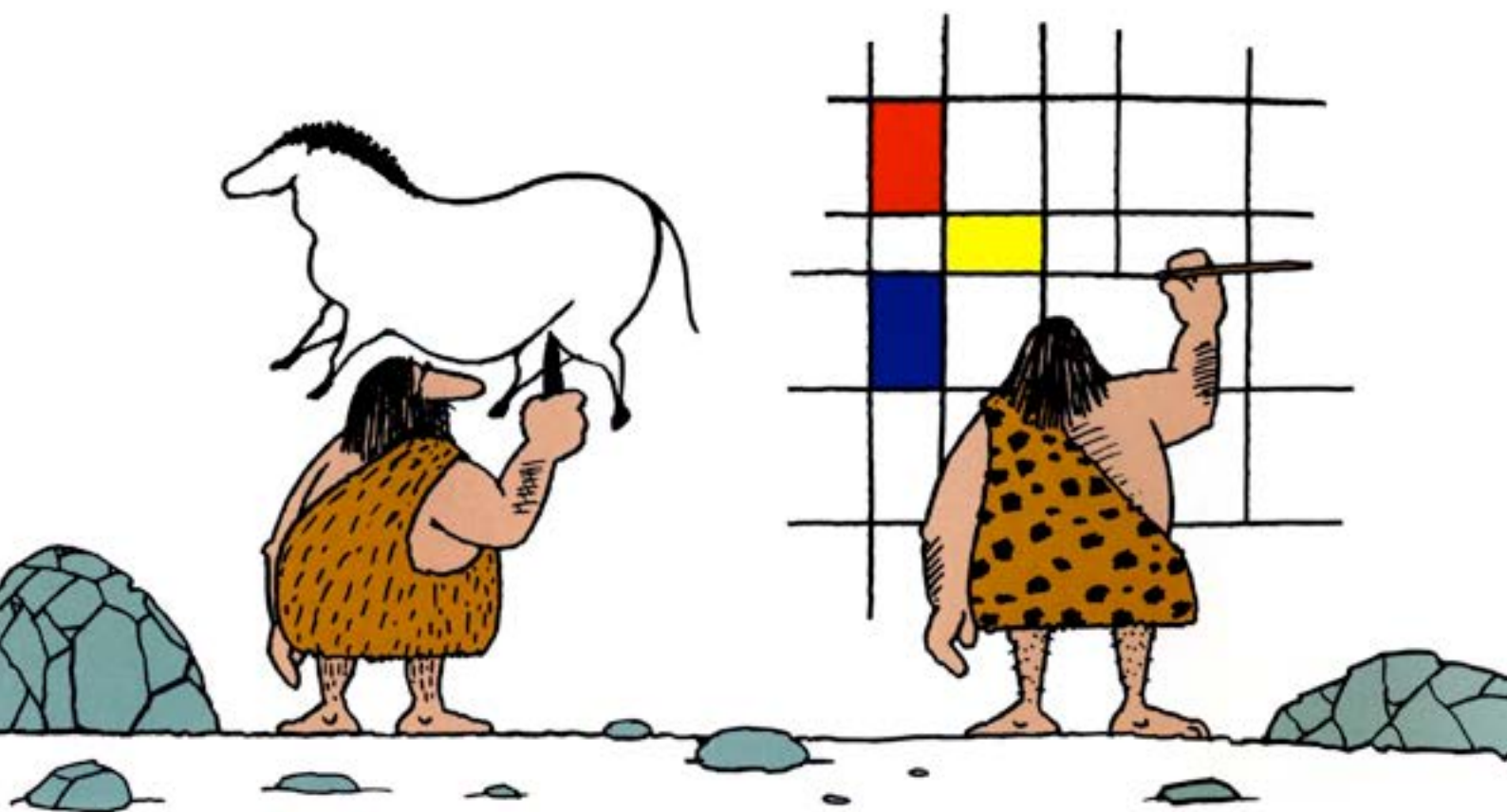


L'INVENTION DE LA BANDE DESSINÉE

Dossier pédagogique

réalisé par Fanny Kerrien et Jean Auquier



©Philippe Geluck, Casterman.

Il était une fois, il y a très longtemps, un homme qui ne savait ni lire ni écrire. D'ailleurs les mots « lire » et « écrire » n'existaient pas. Pas davantage qu'aucun autre. Pour s'exprimer, pour raconter, pour vénérer, il inventa le dessin.



Centre Belge de la Bande Dessinée

Sommaire :

1. Les étapes de l'exposition

« L'invention de la Bande Dessinée »

Depuis les origines, l'homme se raconte en images3

Les incunables inventent la grammaire de la BD5

L'imprimerie permet de toucher le grand public6

Au XIXe siècle, les journaux racontaient des histoires8

La bande dessinée devient un enjeu économique12

Mais alors, c'est quoi la bande dessinée ?.....14

2. Pour aller plus loin – Ateliers et exercices15

Depuis les plus anciens témoignages connus de l'art rupestre jusqu'à la concurrence acharnée des éditeurs new-yorkais à l'aube du XXe siècle, les étapes qui jalonnent cette exposition confirment l'adage populaire selon lequel « rien ne se crée, tout se transforme ».

La bande dessinée n'est pas le fruit d'une découverte. Elle est le résultat d'une complicité toujours plus forte entre le désir de raconter et l'art de dessiner. Elle est le plus littéraire des arts plastiques.

Au fil de ce bref parcours à travers le temps, on est émerveillé par le génie artistique des peintres, mosaïstes, sculpteurs, enlumineurs ou tisserands pour interpréter le récit et créer le mouvement. Leurs oeuvres ont bouleversé les rapports des humains avec leurs semblables.

Comment est née ce que nous nommons aujourd'hui « la bande dessinée » et comment la définir ? C'est l'objet de cette exposition et de ce dossier pédagogique qui, à grandes enjambées, traversent l'histoire du monde et des civilisations.

Jean Auquier, CBBDD.

Depuis les origines, l'homme se raconte en images

Depuis qu'ils se tiennent debout, c'est sur tous les supports possibles que les humains ont raconté, expliqué ou vénéré leurs idoles. Traversant les siècles, les récits qu'ils mettent en scène témoignent de la société dans laquelle ils furent créés, de leurs croyances et de leur culture. On ignorera toujours le nom de la plupart des artistes qui ont sculpté, dessiné, peint ou même tissé ces œuvres devenues le patrimoine commun de l'humanité.

Les archéologues ont trouvé de nombreuses peintures dans des grottes, ce que l'on nomme aujourd'hui « **art pariétal** ». Ces peintures datent de la préhistoire. Les plus anciennes datent de 35.000 ans et ont été découvertes au Brésil. En Europe, c'est l'homme de Cro-Magnon qui va commencer à peindre sur les murs des grottes il y a 30.000. Les hommes préhistoriques ne sachant pas écrire, nous ne savons toujours pas pourquoi ces peintures ont été réalisées.

Ce qui est intéressant, c'est de voir comment l'homme a cherché à représenter les animaux comme s'ils étaient vivants. Il a utilisé les creux et les bosses de la grotte afin de donner une impression de volume. Si on regarde la figure 2, le rhinocéros situé en haut de l'image a plusieurs cornes. Est-ce que cela veut dire qu'il existait des rhinocéros avec plusieurs cornes à la Préhistoire ? Non, bien sûr ! Celui qui a peint cet animal a voulu le représenter en **mouvement**.



Sao Raimundo Nonato, Piaul (Brésil)



Rhinocéros, grotte Chauvet, Ardèche, France.

Sites internet à consulter :

http://www.dinosoria.com/art_prehistorique.htm : un site très complet sur la préhistoire

<http://www.lascaux.culture.fr> : une visite virtuelle de la grotte de Lascaux



Même après l'invention de l'écriture, l'homme a continué de raconter des histoires en images. Dans les temples égyptiens, on trouve de nombreuses fresques qui racontent des événements historiques et mythologiques.

Fresque du temple de Beit el-Wali, décrit l'expédition de Ramsès II en Nubie, au sud de l'Égypte, British Museum, Londres.



Les civilisations grecques et romaines vont produire beaucoup d'images. **Fresques, mosaïques, vases** vont se couvrir de représentations d'événements historiques, de moments de la vie des dieux ou de hauts faits des empereurs.

Mosaïque d'Alexandre, de la maison du faune à Pompéi, 80 avant J.-C. raconte l'attaque du roi de Perse Darios III par Alexandre.

Sites internet à consulter :

<http://expositions.bnf.fr/egypte/> : une exposition virtuelle sur l'art égyptien et l'art arabe

<http://www.musagora.education.fr/> : une sélection d'œuvres de l'antiquité romaine

<http://classes.bnf.fr/dossiecr/index.htm> : une exposition virtuelle sur l'aventure des écritures

<http://master.kmkg-mrah.be/>: photothèque - Antiquité des Musées Royaux d'Art et Histoire

Les incunables inventent la grammaire de la BD

Dans les monastères chrétiens du Moyen Âge, des moines copistes consacraient leur vie à reproduire les textes sacrés de leur religion. D'autres embellissaient ces éditions uniques en y créant des enluminures et illustrations rendant grâce à leur Créateur. Sans le soupçonner, ils inventèrent la plupart des codes qui permettent aux dessinateurs d'aujourd'hui de donner vie à une bande dessinée : découpage du récit en cases, mouvement, avant-plan, dialogues en phylactères, etc.

Au Moyen-âge, en Europe, on voit se développer le **manuscrit**. La religion catholique est une religion qui s'appuie beaucoup sur l'image car beaucoup de gens ne savent ni lire ni écrire, à l'époque. Dans les manuscrits, on trouve de très belles **enluminures** qui peuvent nous faire penser à de la bande dessinée. Sans le savoir, les moines ont inventé la plupart des codes utilisés par les dessinateurs d'aujourd'hui. Ainsi apparaît le découpage du récit par l'emploi de la **case**.

On voit aussi le texte apparaître dans l'image. Si au départ, il se situe sous la case de manière à décrire ce qui se passe dans la scène, il va progressivement apparaître dans les **phylactères** (c'est aussi comme cela qu'on appelle les **bulles** dans les bandes dessinées). Au début, les phylactères sont des étiquettes attachées à des personnages où est écrit leur nom mais, bientôt, ils seront utilisés pour faire parler les personnages.



Psautier de Canterbury, enluminure de la fin du XIV, Catalogne.



Recueil de Noël, chanson à boire pour la fête des rois, manuscrit, XVIème siècle, France.

Site internet à consulter :

<http://expositions.bnf.fr/bdavbd> : une exposition virtuelle la BD avant la BD, narration figurée et procédés d'animation dans les images au Moyen-âge.

L'imprimerie permet de toucher le grand public

L'apparition des gravures, des livres publiés, des journaux et des chromos vendus dans les foires permit d'atteindre un public nombreux. Maîtres de leur art, l'anglais William Hogarth et le japonais Katsushika Hokusai racontaient des histoires en une succession de gravures ou d'estampes. Ils sont des jalons essentiels dans l'histoire de cet art naissant, à l'instar du suisse Rodolphe Töpffer qui enseignait si bien le mouvement à ses élèves.

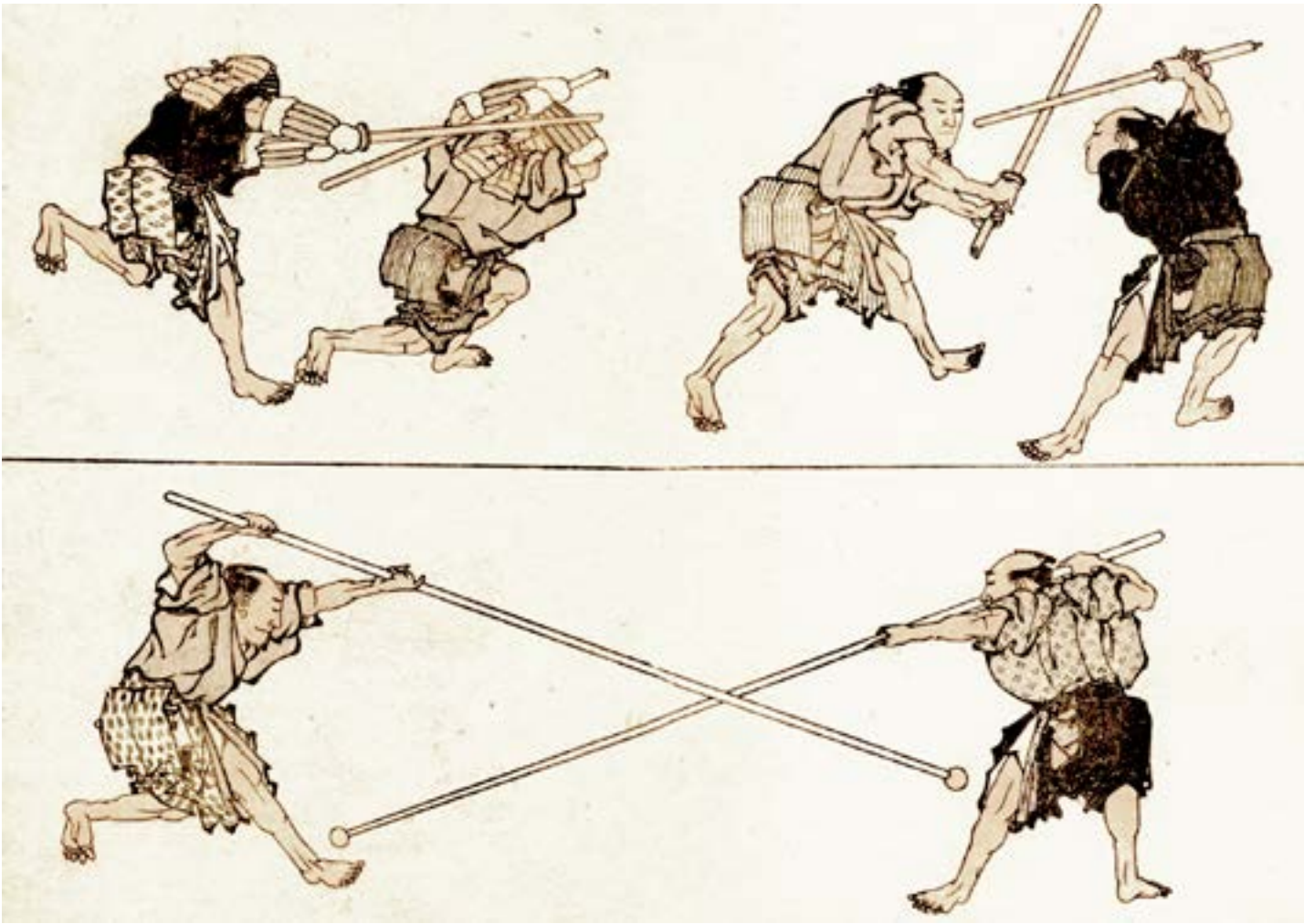
Avec l'imprimerie, les illustrateurs peuvent créer des reproductions à l'infini de leurs œuvres, et les diffuser à une grande partie de la population. Avec les **gravures** et les **estampes**, de la Grande-Bretagne au Japon, les artistes deviennent des conteurs d'histoires. L'imprimerie apparait en Chine dès le XII^{ème} siècle et en Europe vers 1450 inventée par Johannes Gensfleisch, plus connu sous le nom de **Gutenberg**. Ainsi, des artistes comme **William Hogarth** (1697-1764) et **Katsushika Hokusai** (1760-1849) créent des histoires avec des successions de gravures et d'estampes.



William Hogarth, *The Bathos*, 1764.

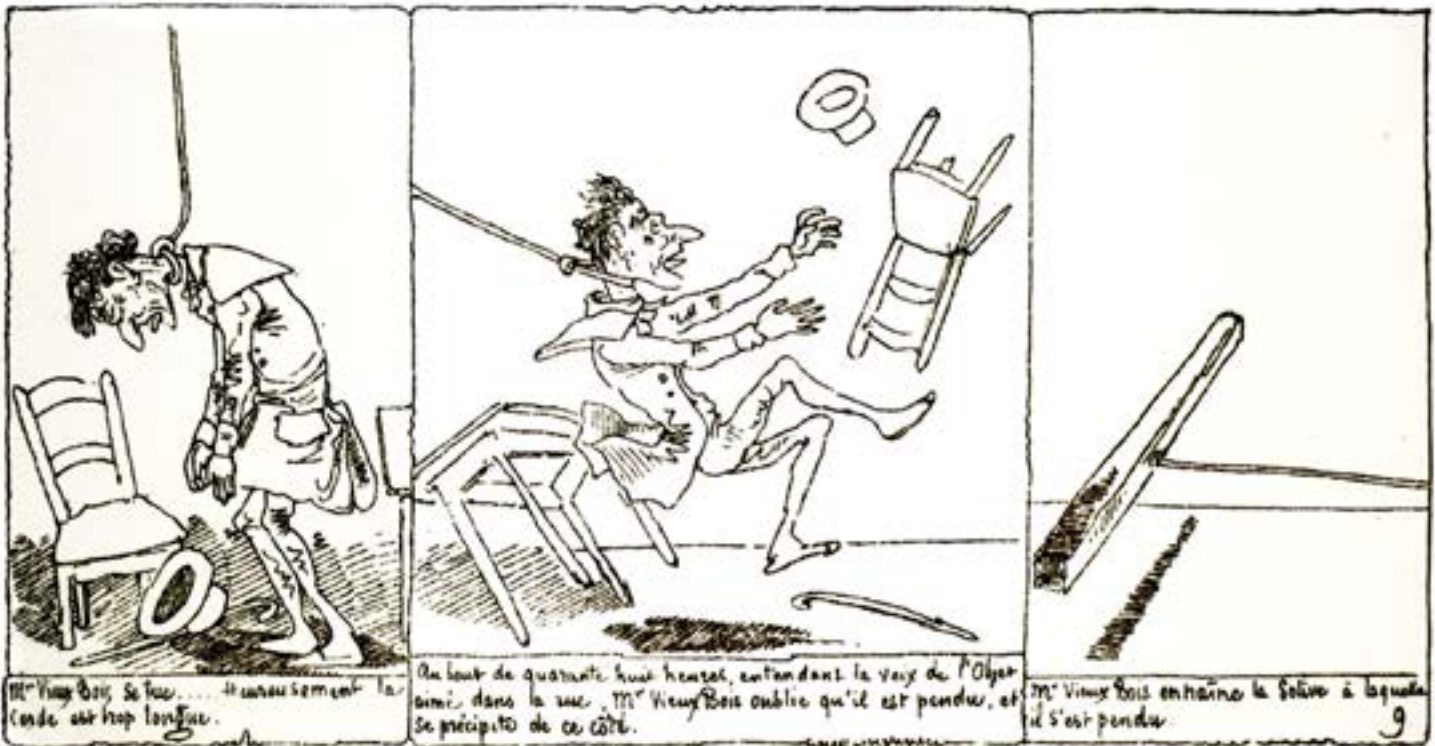


Hokusai, *La Grande Vague de Kanagawa*, Japon 1831.



Dans l'œuvre magistrale de Hokusai, La Grande Vague de Kanagawa – une des plus célèbres images de l'Histoire des arts graphiques – est la première estampe des Trente-six vues du Mont-Fuji. Mais parallèlement, il a édité de nombreux recueils d'images dérisoires (manga) qui font de lui le père incontesté de ce genre né au Japon.

Hokusai, estampe extraite de la Manga, les arts martiaux, Japon, 1815.



Pédagogue, écrivain et politicien suisse, Rodolphe Töpffer (1799-1846) est un jalon essentiel dans la conception de la bande dessinée. Il en est le premier théoricien. A partir de 1827, il commence à créer, à l'intention de ses élèves, des histoires illustrées dont le caractère inédit, au-delà du style original de son trait, repose sur une nouvelle manière d'articuler textes et images montées en séquences. Il excelle notamment dans le découpage du mouvement. Se succéderont notamment « Histoire de Monsieur Jabot » (1833), « Histoire de Monsieur Crépin » (1837) ou encore « Les amours de Monsieur Vieux Bois » (1839).

Rodolphe Töpffer, Les aventures de Monsieur Vieux Bois, Suisse, 1827.

L'œuvre de Töpffer est un passage essentiel entre les temps anciens et celui de la publication en journaux et albums.

Sites internet à consulter

<http://expositions.bnf.fr/japonaises/> : une exposition virtuelle sur l'estampe japonaise.

<http://expositions.bnf.fr/bosse> : une exposition virtuelle sur le graveur Abraham Bosse.

<http://www.alienor.org/articles/quantin1> : un site sur l'imagerie d'Epinal.

<http://leonardodesa.interdinamica.net/comics/lds/> : des reproductions des planches originales des Aventures de Monsieur Vieux Bois de Rodolphe Töpffer.

<http://www.topffer.ch/> : un site entièrement consacré à Rodolphe Töpffer et à son œuvre.

Au XIXe siècle, les journaux racontaient des histoires

Dès le XIXe siècle, les journaux et magazines avaient compris que pour vendre de la publicité aux annonceurs, il fallait réunir le plus grand nombre possible de lecteurs. A côté du roman-feuilleton qui tient en haleine, on découvre des humoristes, des caricaturistes et les premiers héros récurrents, tels que Ally Sloper en Angleterre ou Max und Moritz en Allemagne, dont les aventures se découpent en récits dessinés.

Avec l'apparition de la presse, le support change. De l'image sur feuille simple, les histoires en images envahissent désormais les journaux. Le XIXe siècle est l'époque de l'alphabétisation. Le lectorat se popularise et permet l'émergence du journalisme de masse. La presse grand public à prix modeste se développe. Vendus aux lecteurs et aux annonceurs, il est désormais nécessaire de fidéliser le lecteur d'où l'utilisation des récits en images et a fortiori des histoires « à suivre ».

Le roman-feuilleton

Né au XVIIIe siècle avec Robinson Crusoé publié dans la presse britannique, le roman-feuilleton est avant tout un roman populaire dont les rebondissements incessants doivent tenir en haleine le lecteur. Publié par épisodes dans un journal, son intrigue peut être indifféremment policière, sociale ou historique. Présenté sans illustration en bas de page (souvent à la « une »), le feuilleton fait appel aux sentiments du lecteur, à la pitié, à l'attendrissement.



Source gallica.bnf.fr / Bibliothèque nationale de France



La caricature

Dessin le plus souvent humoristique, la caricature est un genre à visée critique, sociale ou politique. Le procédé remonte à l'Antiquité, présent dans certains portraits de l'Égypte antique et sur les vases grecs et les fresques. Très utilisée à des fins de propagande, la caricature se développe particulièrement avec l'avènement de la presse.

S.Kennedy, *Columbia Teaching, John Bull his New Lesson*, Londres 1813. (Napoléon et John Bull)

Le strip

Associé généralement à la presse quotidienne, le strip est une bande de dessins alignés horizontalement. Parfois verticalement. De la situation initiale à la chute, il est constitué d'une séquence de trois ou quatre images. Il a pour vocation de faire sourire le lecteur, comme une bouffée d'oxygène entre deux faits d'actualité. Il trouve le plus souvent son inspiration dans la vie quotidienne. Il peut mettre en scène un héros récurrent. Chaque strip peut être une histoire complète ou renvoyer au journal du lendemain pour connaître la suite...

Tous les ingrédients qui composent la bande dessinée moderne sont en place...

L'imagination des auteurs et la volonté des éditeurs feront le reste.



Adolf Oberlander, Fliegende Blätter, Munich 1885.

Sites internet à consulter

<http://expositions.bnf.fr/daumier/index.htm> : une exposition virtuelle sur le caricaturiste Daumier et ses héritiers

<http://cartoons.courrierinternational.com/> : le site du Courrier International présentant des dessins de presse d'actualité.

<http://www.presscartoon.com/> : site sur les caricaturistes belges

<http://www.caricaturesetcaricature.com> : une galerie de caricatures de différentes époques

JOURNAL AMUSANT

PREMIER PRIX:
 3 mois... 2 fr.
 6 mois... 4 fr.
 1 an... 8 fr.

JOURNAL ILLUSTRÉ.
 Journal d'images, journal comique, critique, satirique, etc.

PREMIER PRIX:
 3 mois... 2 fr.
 6 mois... 4 fr.
 1 an... 8 fr.

Tous les abonnements datent du 1^{er} de chaque mois.

LES MISÉRABLES DE VICTOR HUGO

LUS, MÉDITÉS, COMMENTÉS ET ILLUSTRÉS

par CHAM.

7^e PARTIE.



Valjean transporte comme M. Victor Hugo, qui lui a fait le bon pour sauver le bonnet.



Se doutant de rien, Valjean se croit le roi Charles X, se remémorant de son frère Louis XVII qui fut son oncle, et lui demandant s'il ne voudrait pas se charger d'arrêter le bonnet jusqu'à la guillotine de ses bras.



Le roi Charles X, qui est dans le meilleur des bonnets, se charge de bonnet, lui propose le plan de l'insurrection, la circulation insurrectionnelle de 1832, et sans doute de l'écrire par-dessus tout d'après le roman de M. Victor Hugo.



Le roi Charles X profite de la révolution de 1830 pour tenter le bonnet de M. Victor Hugo en plus.

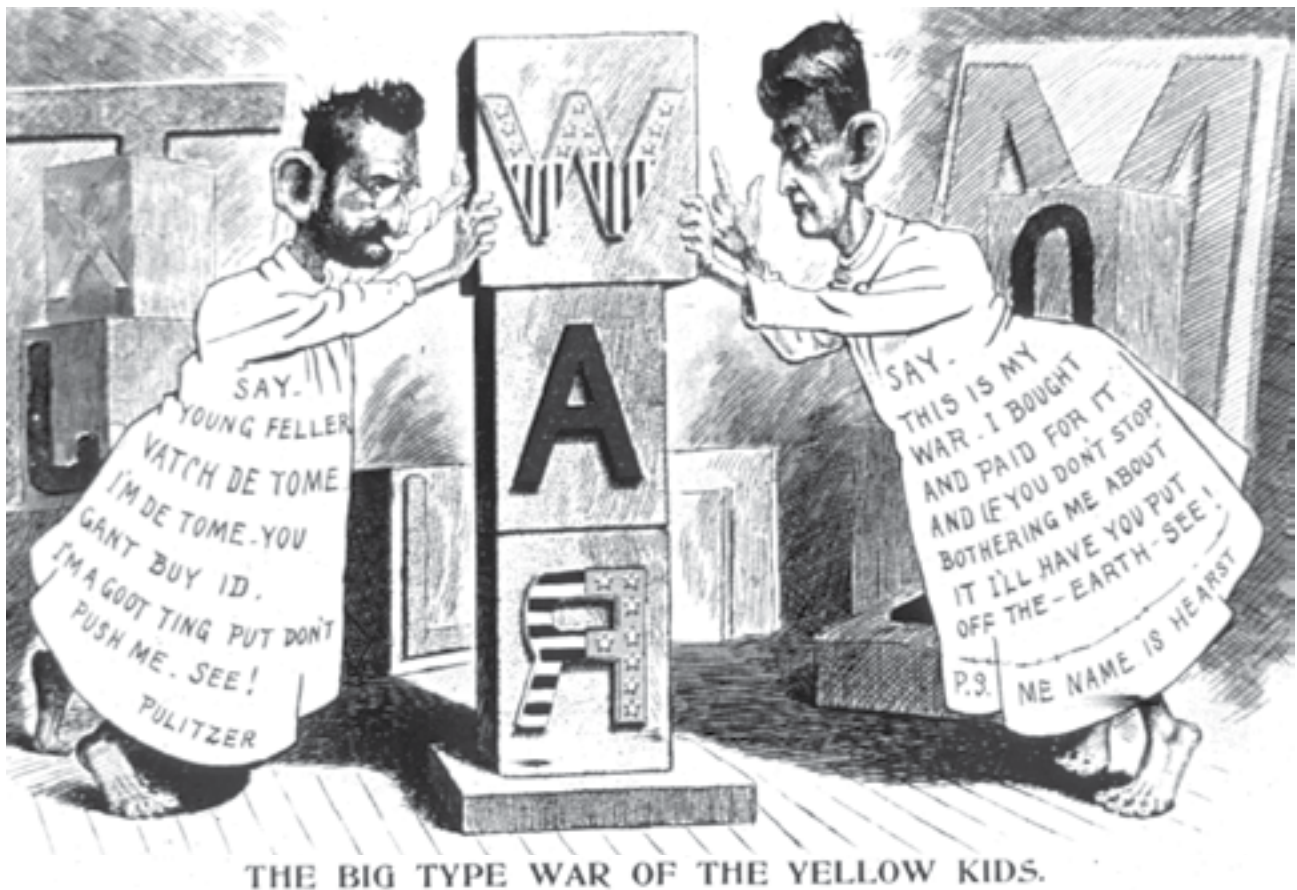
Dans Le Journal Amusant (Paris, 1863), adaptation en feuilleton dessiné, par Cham du roman 'Les Misérables' de Victor Hugo, alors en exil. Le roman avait été publié à Bruxelles dix mois plus tôt.

La bande dessinée devient un enjeu économique

A l'heure où naît le XXe siècle, les éditeurs américains Pulitzer et Hearst poussent la logique économique à son paroxysme. On débauche chez l'autre les meilleurs éléments, journalistes ou dessinateurs. Ainsi Richard Outcalt quitte le journal du premier nommé pour le second où il crée Yellow Kid (1896) puis Buster Brown. Les moyens techniques mis en œuvre permettent aussi l'apparition d'un premier chef d'œuvre : Little Nemo in Slumberland (Winsor Mc Cay, 1905).

Richard Outcalt (1863-1928) sera au cœur de cet affrontement. Il abandonne le journal de Pulitzer où il dessine une fresque humoristique très populaire, Hogan's Alley (1895), pour celui de Hearst dans lequel il crée les strips de Yellow Kid, d'après un des personnages de Hogan's Alley (1896) puis Buster Brown (1902).

C'est une véritable guerre que se livrent les deux magnats de la presse Joseph Pulitzer (New York World) et William Randolph Hearst (New York Journal), modèle du Citizen Kane de Orson Welles. Pour être le premier journal des Etats-Unis, tous les coups sont permis : incendie « accidentel » de dépôts de livraison, grèves « spontanées » et débauchage généralisé. L'enjeu est purement économique. Le plus fort générera le plus de revenus, notamment publicitaires.



The big type war of the yellow kids, par Leon Barritt Joseph Pulitzer (à gauche) face à William Randolph Hearst (à droite)



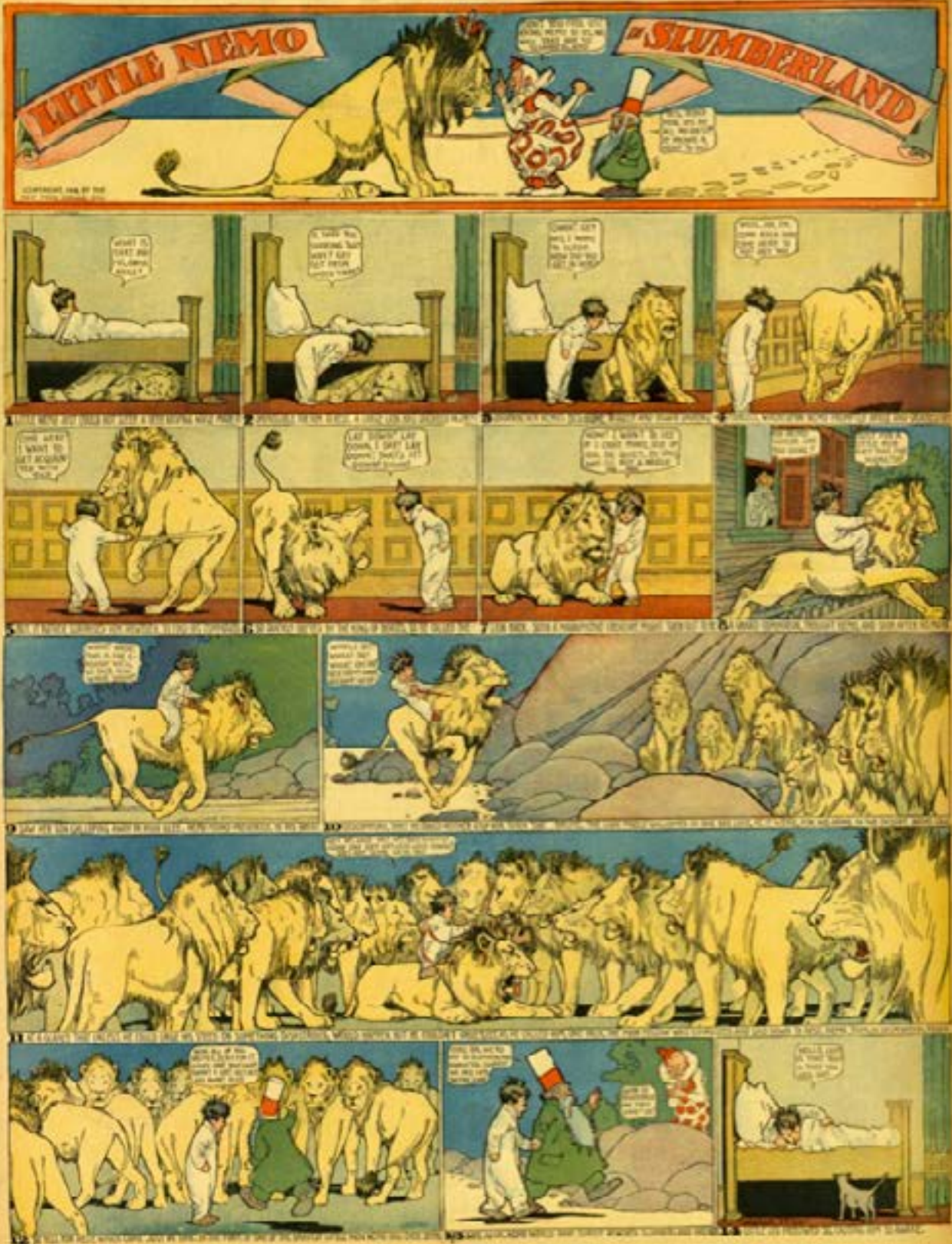
Winsor McCay, De Little Nemo à Gertie le dinosaure

Décorateur de parcs d'attractions et dessinateur forain avant de travailler pour les journaux, **Winsor Mc Cay (1869-1934) a marqué – à égalité – l'histoire de la bande dessinée et celle du cinéma d'animation.**

Dans "Little Nemo in Slumberland"(1905) dont le style est si proche de l'Art Nouveau mis en oeuvre par Victor Horta à Bruxelles, chaque matin, le petit Nemo tombe du lit après avoir rêvé de villes en hauteur, de princesses éphémères et d'animaux rutilants. C'est une oeuvre magistrale sans cesse redécouverte. Elle aurait suffi à la gloire de McCay. Mais son génie défrichait déjà d'autres voies.

Avec "Gertie, the dinosaur" (1914), il jette les bases du dessin animé tel qu'on le concevra pendant la plus grande partie du XXe siècle. La partie animée de ce film dans lequel interviennent aussi des personnages réels – l'auteur lui-même face à ses confrères – est composée de feuilles de papier superposées décomposant chaque mouvement de Gertie. C'est aussi le premier film du genre construit autour d'un personnage central attrayant.

Ces caractéristiques font de Winsor McCay le précurseur de Walt Disney.



Winsor McCay, Little Nemo in Slumberland

Mais alors, c'est quoi la bande dessinée ?

Résultat d'une évolution artistique aussi ancienne que l'humanité, nourrie et enrichie de chaque culture... et de quelques révolutions technologiques tels que l'apparition du papier, des couleurs ou de l'imprimerie, qu'est-ce donc finalement qu'une bande dessinée ? La réponse tient en quelques mots : une bande dessinée, c'est une suite d'images qui forme un récit et dont le scénario est intégré aux images. A partir de là, c'est l'imagination et le talent des auteurs qui font le reste !

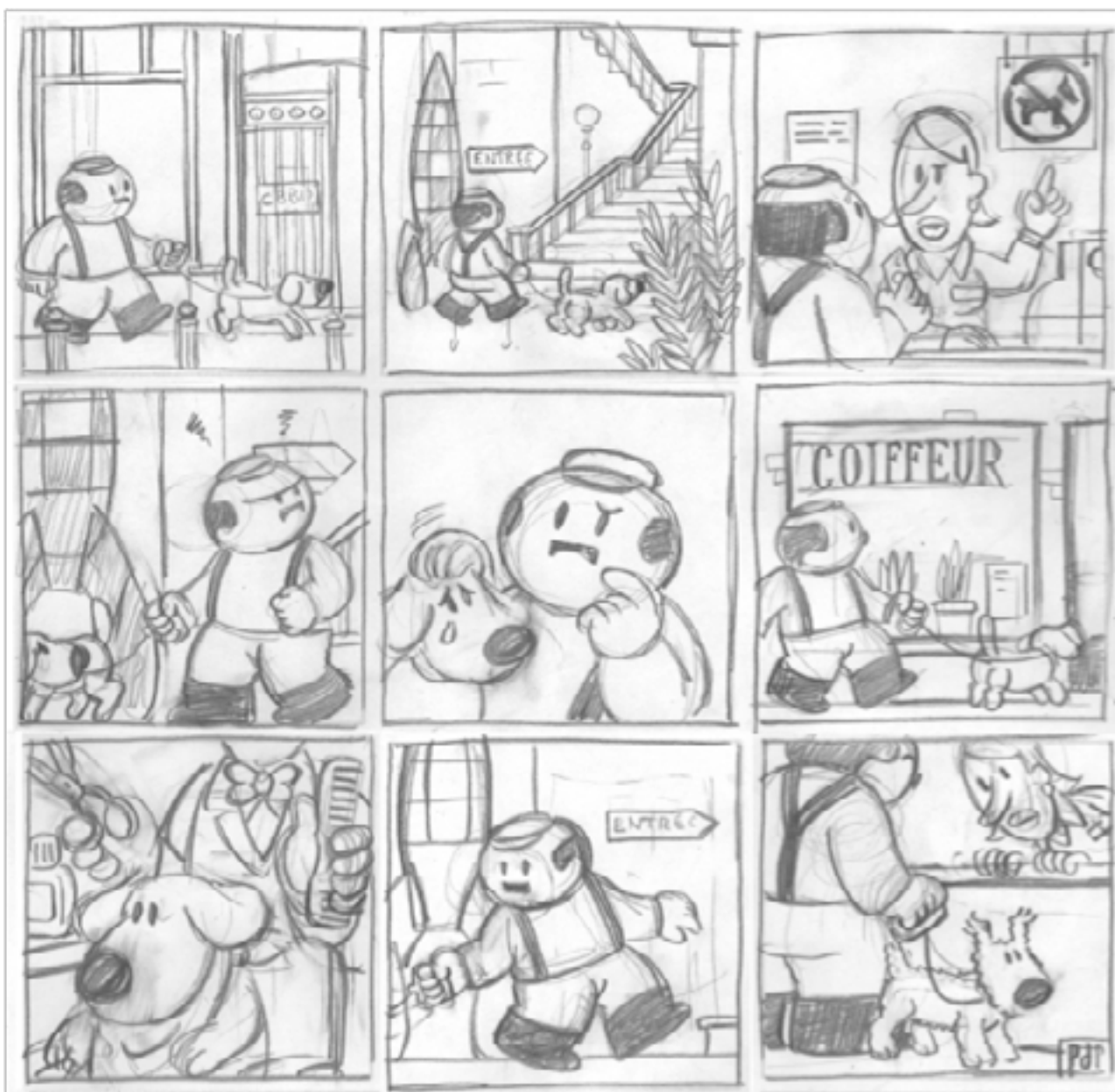
On l'aura compris... A l'exception de la dernière étape, celle de Yellow Kid et de Little Nemo, toutes les œuvres présentées dans l'exposition « L'invention de la Bande Dessinée » ne sont pas encore ce qu'on appelle aujourd'hui « bande dessinée ».

Mais le vocable lui-même a fait l'objet de multiples évolutions au cours de son histoire de plus d'un siècle.

Par contre, cette présentation aura supprimé quelques idées reçues à son propos. Ainsi, ce n'est pas l'apparition du phylactère qui désigne une BD. Pas plus qu'elle ne nécessite un dialogue écrit.

Vraiment, c'est le génie des créateurs de BD qui permet à chaque lecteur de créer son propre récit à partir des éléments mis en place par l'auteur.

Qui imagine le son d'une voix, le mouvement d'un véhicule, la température d'un paysage ou encore tout ce qui n'est pas dessinée entre deux cases ? C'est le lecteur. Et ce qu'il lit n'appartient qu'à lui.



Pieter De Poortere, Dickie – crayonné pour le CBBB, 2006.

Pour aller plus loin

La préhistoire

Phase 1 : observation et analyse

Récoltez des images de peintures rupestres sur internet ou dans des manuels.

Analysez avec vos élèves le support, ses caractéristiques (la roche), les couleurs naturelles, le matériel utilisé (les pigments, le charbon, la craie, etc.), les animaux représentés, les signes et symboles et les différents procédés de mise en mouvement des animaux.

Phase 2 : ateliers

Atelier n°1 : l'image en mouvement

Matériel : une feuille de papier kraft brun épais pour chaque élève, gouache et/ou pastels marrons, ocres, rouges, brou de noix, charbon, sanguines, craie blanche, etc.

Dessinez des animaux (de préférence ceux que les hommes de Cro-Magnon représentaient) en mouvement, debout, de face, de dos.

Atelier n°2 : art pariétal à la verticale

Matériel : une très large bande de papier à mettre sur le mur, gouache et/ou pastels marrons, ocres, rouges, brou de noix, charbon, sanguines, etc.

L'orientation du support change ! En s'inspirant des images de peintures rupestres, réalisez un mur d'art pariétal.

Atelier n°3 : art pariétal, la grotte

Matériel : un carton rigide, des morceaux de journaux ou de papier, des bandes de plâtre, gouache et/ou pastels gras marrons, noirs, ocres, rouges, brou de noix, charbon, peinture diluées, etc.

Préparez le support : disposez sur un carton rigide des boules de papier froissé, recouvrez-les de bandes plâtrées pour former un support accidenté.

Dessinez des animaux issus des images de l'art pariétal en tenant compte des reliefs.

Matières concernées : histoire, arts plastiques

Objectifs

- > Approfondir ses connaissances sur l'art pariétal
- > Découvrir les procédés de représentation du mouvement par une image fixe
- > Se rendre compte des contraintes du matériel et du support

Résultats attendus

- > Travailler en équipe
- > Observer pour comprendre
- > Assimiler une technique et la reproduire

L'Antiquité

Phase 1 : observation et analyse

Récoltez des images de provenances différentes : fresques égyptiennes, vases romains, mosaïques grecques, etc.

Mettez à disposition des manuels, des livres et des sites internet sur l'antiquité. Identifiez avec vos élèves les personnages représentés, décrivez ce qu'ils font, identifiez des scènes de la vie quotidienne ou des événements historiques et mythologiques. Vous pouvez proposer des extraits de textes antiques pour accompagner ce travail sur les images.

Phase 2 : atelier : l'antiquité en images

Matériel nécessaire : des fragments de textes provenant de l'Antiquité, qui racontent un événement de la mythologie (l'Illiade, l'Odyssée pour les plus grands), des feuilles de papiers à dessin, du matériel de dessin.

En une image, vos élèves doivent représenter un événement mythologique. Cet exercice peut être réalisé à partir de n'importe quel récit

Matières concernées : français, histoire, arts plastiques

Objectifs

- > Approfondir ses connaissances sur l'antiquité
- > Découvrir les procédés de narration par l'image

Résultats attendus

- > Comprendre par l'observation
- > Observer une technique et la reproduire
- > Développer l'imagination et la créativité

Les incunables inventent la grammaire de la BD

Phase 1 : observation et analyse

Observez les différents procédés de narration graphique utilisés dans les images provenant de la rubrique iconographie de l'exposition virtuelle de la BNF, la « BD avant la BD ».

Décrivez avec vos élèves l'effet de ces procédés, décrire comment les auteurs ont fait pour les réaliser et déterminer pourquoi ils les ont choisis.

Comparez les enluminures avec les bandes dessinées actuelles. Quels sont les points communs ?

Phase 2 : ateliers

Atelier n°1 : le son en image

Observer l'iconographie de la séquence « le son en image » de l'exposition virtuelle de la BNF, la « BD avant la BD ». Comment les moines enlumineurs représentent-ils le son ?

Matériel : des feuilles de papier à dessin, des crayons, feutres, etc.

Demandez à vos élèves de dessiner le son

Atelier n°2 : les points de vue

Matériel : des feuilles de papier à dessin, des crayons, des feutres, etc.

Demandez à vos élèves de dessiner un personnage et/ou un paysage en vue verticale, comme si on le/les voyait d'un avion.

A l'inverse, demandez à vos élèves de dessiner un personnage en contre-plongée, comme si on le voyait du sol.

Matières concernées : français, histoire, arts plastiques

Objectifs

- > Approfondir ses connaissances sur les enluminures médiévales
- > Découvrir les procédés de narration graphique

Résultats attendus

- > Maîtriser la visualisation dans l'espace
- > Observer et reproduire une technique
- > Développer l'imagination et la créativité

L'imprimerie permet de toucher le grand public

Phase 1 : observation et analyse

Matériel : des planches de Rodolphe Töpffer.

Décrivez le procédé utilisé : Töpffer grave son dessin sur une pierre plate et fine. Le lithographe place la pierre dans la presse et l'humidifie. De l'encre grasse est déposée avec un rouleau en caoutchouc. L'encre est restée dans les endroits creusés. Le lithographe pose le papier et le passe sous presse. Le dessin est imprimé sur le papier. L'opération peut être recommencée à l'infini.

Observez l'articulation du texte et de l'image : leur complémentarité, la position du texte dans l'image, la séparation en un simple trait, lettres dessinées à la main, le texte décrit fidèlement la scène.

Phase 2 : atelier

Atelier : la linogravure (à partir de 12 ans)

Une plaque de linoléum, format 10x15 cm, des gouges, de l'encre, des feuilles de papier épais, un rouleau encreur (à défaut un brosse large), une règle.

Réalisez un dessin (pourquoi pas une vignette de bande dessinée, avec un personnage et un phylactère vide à remplir après l'impression) avec des lignes puis à l'aide d'un calque, reportez-le sur le linoléum puis noircissez au crayon à papier gras les surfaces à réserver. À l'aide d'une gouge, creusez le dessin.

Attention : afin de ne pas se blesser, il faut avoir la main inactive derrière la gouge de façon à la protéger en cas de dérapage.

Une fois la plaque gravée, étalez l'encre au rouleau ou à l'aide de la brosse. Posez une feuille épaisse de Canson sur la plaque de linoléum et la pressez à l'aide d'une règle, frottez la surface. Retirez la feuille. Recommencez l'opération autant de fois que d'exemplaires voulus.

Matières concernées : français, histoire, les arts plastiques

Objectifs

- > Approfondir ses connaissances sur l'imprimerie
- > Découvrir les techniques d'impression et de reproduction

Résultats attendus

- > Observer une technique et la reproduire
- > Développer l'imagination et la créativité

Au XIXe siècle, quand les journaux racontaient des histoires

Le Roman-feuilleton

Phase 1 : observation et analyse

Définissez ce qu'est un roman-feuilleton. Quel intérêt a-t-il dans la presse ? Il incite le lecteur à lire le journal de la semaine suivante. Et plus il y a de lecteurs, plus le journal attire les annonceurs (ceux qui publient des annonces publicitaires dans la presse) !

Phase 2 : atelier : la création d'un roman-feuilleton

Matériel : des feuilles de papier à dessin, des crayons, un roman lu en classe.

A partir du roman, d'une nouvelle ou d'un récit, vos élèves doivent concevoir une bande dessinée. Chaque élève doit réaliser une séquence du roman de manière à ce que toutes les planches mises en commun reconstituent le récit.

Matières concernées : français, arts plastiques

Objectifs

- > Réaliser une division cohérente d'un récit
- > Savoir résumer un récit et sélectionner les éléments les plus importants de l'histoire
- > Utiliser des procédés de narration graphique (effet cinématique, amorce, plongée, gros plan, etc.)
- > Déterminer quels textes intégrer dans l'image

Résultats attendus

- > Travailler en groupe
- > Raconter une histoire
- > Développer l'imagination et la créativité

La Caricature

Phase 1 : observation et analyse

Récoltez des caricatures dans des journaux ainsi que des photos de personnalités politiques dont vous avez trouvé une caricature.

Définissez les mots « caricature », « politique », « ironie », « stéréotype », « paradoxe », « jeux de mots ».

Montrez une caricature à vos élèves et faites-les décrire ce qu'ils ressentent (rire, colère, tristesse, etc.) Avec vos élèves, regardez les personnages, nommez-les et situez-les dans les événements actuels. Analysez le visage du personnage, ses expressions, sa physionomie, l'exagération de ses caractéristiques faciales.

A l'aide d'une photo de personnalité et de sa caricature, étudiez le passage du portrait à la caricature : quels sont les éléments mis en avant par le caricaturiste ?

Phase 2 : ateliers

Atelier n°1 : exposé sur les caricatures

Matériel : les élèves récoltent des caricatures (à l'école et à la maison) sur un thème précis (l'environnement, les élections, le racisme, etc.)

Par petits groupes, ils font un exposé à partir de caricatures récoltées sur un thème précis. Ils exposent le thème, parlent du contexte, mettent en évidence les ressemblances et les différences entre les différentes caricatures, situent éventuellement la position sur le sujet traité des journaux dont sont extraites les caricatures.

Atelier n°2 : portrait et autoportrait en caricature

Matériel : des feuilles de papier à dessin, des crayons, un ou des miroir(s) éventuellement.

Par groupe de deux, réalisation du portrait de son camarade ou bien seul, à l'aide d'un miroir ou de sa mémoire, réaliser son propre autoportrait. Y a-t-il des règles de proportion à respecter ?

Atelier n°3 : du portrait à la caricature

Photographie de personnalités (politiques, artistiques, etc.), des feuilles de papier à dessin, des crayons.

A partir de ces photographies de personnalités, vos élèves doivent créer une caricature.

Matières concernées : français, histoire, éducation civique, arts plastiques

Objectifs :

- > Analyser la fonction de la caricature
- > Se repérer dans l'espace du visage
- > Reconstituer un portrait et comprendre son architecture
- > Analyser les particularités du visage

Résultats attendus :

- > Observer pour comprendre
- > Assimiler une technique et la reproduire
- > Se confronter à l'autre
- > Susciter un intérêt pour la presse et l'actualité

Le Strip

Phase 1 : observation et analyse

Collectez dans les journaux ou sur internet des strips de bande dessinée. Quelques exemples : Garfield (Jim Davis), Le Chat (Geluck), Calvin and Hobbes (Bill Watterson), Snoopy ou Peanuts (Charles M. Schulz), Mafalda (Quino).

Avec vos élèves, retrouvez quelques héros de strips quotidiens : quelles sont leurs principales caractéristiques (homme ou femme, animal, enfant, âge, époque, genre narratif, aventures extraordinaires ou histoire du quotidien) ?

En quoi le format du strip (une ou plusieurs cases) et sa disposition (une ou plusieurs bandes) peuvent-ils engendrer des contraintes ou expliquer le succès de certains strips ?

Phase 2 : atelier «la création d'un strip»

La fatalité du nom : imaginer un personnage dont le nom dicte l'apparence, le décor et le comportement.

Imaginer un strip en 3 ou 4 cases pour ce personnage.

Matières concernées : français, arts plastiques

Objectifs :

- > Comprendre la fonction d'un strip
- > Elargir ses connaissances sur la presse

Résultats attendus :

- > Développer l'imagination et la créativité
- > Créer en suivant des consignes
- > Susciter un intérêt pour l'actualité et la presse
- > Apprendre à s'exprimer
- > Développer des capacités rédactionnelles

Mais alors, c'est quoi la bande dessinée ?

Phase 1 : observation et analyse

Posez la question à vos élèves : pour vous, qu'est ce que la bande dessinée ? Noter au tableau les éléments de réponse.

Observez des bandes dessinées actuelles de styles différents (bande dessinée classique, roman graphique, bande dessinée muette, etc.)

Reprenez l'exercice précédent en complétant et en remettant en cause certaines remarques (par exemple si un élève dit que le texte fait partie des caractéristiques de la bande dessinée).

Comparez les bandes dessinées classiques avec des bandes dessinées contemporaines. Quels sont les points communs, qu'est ce qui a évolué ?

Phase 2 : atelier «la création d'une bande dessinée»

Matériel : des feuilles de papier à dessin, des magazines, des crayons, des feutres, etc.

Les élèves peuvent maintenant s'essayer à la bande dessinée. Vous pouvez leur laisser le choix des matériaux qu'ils souhaitent utiliser.

Consignes : trouver une idée, écrire le scénario, faire le découpage du récit (l'emploi de la case n'est pas obligatoire), dessiner les personnages, créer la bande dessinée et remplir éventuellement les phylactères.

Vous pouvez leur laisser libre choix de sujet ou l'imposer. Exemple : l'histoire de deux élèves à la recherche d'une idée pour créer une bande dessinée en classe.

Matières concernées : français, histoire, les arts plastiques

Objectifs

- > Approfondir ses connaissances sur la bande dessinée
- > Découvrir des matériaux plastiques

Résultats attendus

- > Susciter un intérêt pour la bande dessinée
- > Amener les élèves à diversifier leurs lectures
- > Développer l'imagination et la créativité

Quelques bandes dessinées muettes (sans texte)

Petit Poilu, série, Bailly et Frepont, éditions Dupuis (à partir de 3 ans)

Le Petit Dickie illustré, Pieter De Poortere, Glénat 2012.

Game Over, Midam, Dupuis, 2004.

Plunk, L. Letzer, Editions Dupuis, 2007 (À partir de 12 ans)

Là où vont nos pères, S. Tan, Editions Dargaud, 2007 (À partir de 12 ans)



Centre Belge de la Bande Dessinée
Rue des Sables, 20
1000 Bruxelles (Belgique)

+32(0) 219 19 80
www.cbbd.be
visit@cbbd.be

Ouvert tous les jours (sauf lundi) de 10 à 18 heures.