L'imagerie populaire aux origines de la bande dessinée

Musée de l'Image
Ville d'Épinal

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

2021

Conception graphique, Marie Teyssier, musée de l'Image - Ville d'Épinal - impression, Socosprint

Ce dossier a été réalisé par A.Terver, chargée des publics.
L'affiche de l'exposition a été créée par M. Teyssier, graphiste-scénographe.
© musée de l'Image | Ville d'Épinal. 2021

AUX ORIGINES DE LA BANDE DESSINÉE : L'IMAGERIE POPULAIRE

L'EXPOSITION EN QUELQUES MOTS

PRÉSENTATION DU PARCOURS

DU 26 JUIN 2021
AU 3 JANVIER 2022

Aujourd'hui véritable phénomène de société, la bande dessinée n'a pas toujours eu bonne presse. Si elle représente actuellement l'un des secteurs les plus prolifiques en librairie, si elle est regardée, lue et collectionnée par des amateurs de "7 à 77 ans", elle a mis longtemps à se détacher de sa réputation de "sous-littérature" pour se couronner elle-même du titre glorieux de 9e art en 1964. De même, si son invention a longtemps été attribuée aux États-Unis, les spécialistes admettent désormais que les premiers exemples sont européens avec les "histoires en estampes" imaginées par le Suisse Rodolphe Töpffer dès 1827.

À bien y regarder, le succès actuel de la bande dessinée fait écho aux disciplines populaires dans lesquelles elle plonge ses racines : la caricature politique, le dessin de presse et l'imagerie. Cette dernière, en mêlant texte et image afin de constituer un récit continu et séquencé, ouvre très tôt la voie.

À l'heure de la BD numérique, l'exposition revient sur les prémices de la bande dessinée, aux sources qui ont alimenté son développement en Europe, en France en particulier, où les éditeurs – comme Pellerin à Épinal ou Quantin à Paris – se sont rapidement orientés vers la jeunesse.

Elle montre à quel point les schémas mis en place par l'imagerie populaire des 18e et 19e siècles ont inspiré les pionniers de la bande dessinée.

UN PROJET TÉMÉRAIRE
Chromotypographie dessinée par Rip et éditée en 1888 par Quantin, Paris
Coll. MIE, Épinal

LES FORMULES DE VISITE

VISITE LIBRE

En autonomie, votre groupe découvre l'exposition. Pour préparer votre sortie et l'accompagner au mieux, le service des publics est à votre disposition pour réaliser, avec vous, une pré-visite des expositions (sur rendez-vous uniquement).

VISITE GUIDÉE

(À PARTIR DU CYCLE 2)

En compagnie d'un médiateur, votre groupe dialogue autour des œuvres et participe pleinement à la visite. À l'issue, chacun peut parcourir à nouveau, et à son rythme, l'exposition ou découvrir les autres espaces du musée.

VISITE GUIDÉE + ATELIER DE PRATIQUES

En prolongement de la visite guidée, chaque atelier démarre par une lecture d'image et se termine par une petite réalisation plastique pour concrétiser ou réinventer les recettes d'images étudiées. L'occasion d'approfondir un sujet et de vivre pleinement son expérience au musée.

++ CARNET D'EXPLORATION DISPONIBLE SUR LE WEB

++ EN SALLE, DES ACTIVITÉS DÉDIÉES AUX PLUS JEUNES

LES ATELIERS DE PRATIQUES

IL ÉTAIT UNE FOIS

(CYCLE 2)

Après avoir découvert le mécanisme de création permettant de créer de belles histoires... Piochons des détails d'images pour faire apparaître de nouvelles aventures. Ensuite, chacun pourra inventer son propre conte à partir des œuvres de nos collections ou de son imagination !

C'EST L'HISTOIRE DE...

(CYCLE 3)

Un personnage principal, un but mais aussi un problème, des outils et une issue ! Décortiquons ensemble quelques histoires de Benjamin Rabier et, à la manière d'un cadavre exquis, composons en groupe de nouveaux récits. Chacun pourra ensuite les illustrer dans une succession d'épisodes... plus ou moins plausibles.

DES CASES EN MOINS ?

(CYCLE 4)

Après quelques lectures d'images rappelant la notion de récit séquencé chère à la bande dessinée, observons 2 vignettes issues d'une historiette : que s'est-il passé entre-temps ? En images et/ou en mots, imaginons les fragments manquants. L'occasion pour chacun d'exercer ses connaissances des connecteurs spatio-temporels et logiques... mais aussi de s'interroger sur les morales de nos histoires !

LE DOSSIER PÉDAGOGIQUE

SOURCES DOCUMENTAIRES

Ce dossier a été élaboré à partir des recherches et textes des commissaires d'exposition : Christelle Rochette, directrice du musée de l'Image et Jennifer Heim, attachée de conservation, assistées de Marie Poulain, iconographe et documentaliste, et d'Antoine Sausverd, chercheur.

OBJECTIFS

Grâce aux informations de ce dossier, vous pourrez préparer votre visite, vous emparer des images de l'exposition, développer votre propre circuit en toute autonomie et/ou prolonger la découverte en classe.

À noter : pour toute demande d'utilisation de visuels à des fins pédagogiques, s'adresser au centre de documentation.
Contact : marie.poulain@epinal.fr

MODE D'EMPLOI

Pour décoder quelques thèmes du parcours, découvrez nos fiches avec :

> **LES PLANCHES EN QUESTIONS** soit une liste de questions et un paragraphe d'interprétation, utiles tout au long de l'exposition

> **DES LECTURES D'IMAGES,** anecdotes ou clefs de compréhension supplémentaires sur quelques images du parcours

> **DES PISTES D'ACTIVITÉS** pour prolonger la réflexion en dehors du musée...

PRÉAMBULE

Pour démarrer la visite, pourquoi ne pas questionner les enfants sur leurs lectures personnelles : que lisez-vous à la maison ? Que peut-on trouver dans votre bibliothèque ? Il y a de fortes chances pour que, au sein des réponses données, des titres de bande dessinée apparaissent… (et cela nous arrange bien aujourd'hui !)

Poursuivons alors notre réflexion de groupe avec une question, d'une simplicité trompeuse : qu'est-ce qu'une bande dessinée ?
Si chacun pense instinctivement à ses aspects formels, les contours de ce genre littéraire sont bien plus complexes à cerner. Dans le sommaire ci-dessous, vous trouverez une tentative de définition de la BD (certains aspects faisant encore débat) qui pourra être mise en perspective avec les images exposées tout au long du parcours. Cette comparaison vous permettra de savoir si, oui ou non (mais la réponse est plutôt oui), nous apercevons dans l'imagerie populaire les prémices de ce que nous nommons aujourd'hui le neuvième art.

UNE BANDE DESSINÉE INDUIT…

P. 06-09 UN SENS DE LECTURE

P. 10-13 DES FRAGMENTS D'ESPACE-TEMPS

P. 14-19 UN UNIVERS ARTISTIQUE

P. 20-23 UNE COMPOSITION FORMELLE

P. 24-27 DES CODES GRAPHIQUES

UN SENS DE LECTURE

LES PLANCHES EN QUESTIONS

> Quel est le personnage principal de cette planche ? Combien de fois le voit-on et grâce à quoi le reconnaît-on ?

> Quelles sont les différences d'une représentation à l'autre ? (taille, habits, gestes, accessoires, décor...) Pourquoi l'auteur l'a-t-il mis en scène plusieurs fois ?

> À quoi correspond alors chacune de ses représentations ? Les distingue-t-on clairement les unes des autres ? Y en a-t-il une qui est la plus importante ?

> Pour suivre l'histoire illustrée, par quelle image devons-nous commencer et dans quel ordre regarder les suivantes ?

> Hormis les images, quels sont les indices nous permettant de comprendre cette histoire illustrée ? D'ailleurs, la connaissiez-vous ? D'où provient-elle ?

// Dans la BD actuelle, le sens de lecture des images est-il toujours évident ? Qu'est-ce qui peut faciliter selon vous son suivi ? Existe-t-il d'autres sens de lecture dans le monde ?

CQFD / Dans la BD occidentale actuelle, une histoire s'illustre en plusieurs images, à découvrir de gauche à droite et de haut en bas... Dans les imageries populaires anciennes, ce sens de lecture n'a pas toujours été aussi linéaire. Charge alors au lecteur de retrouver l'ordre des images ! Heureusement, il pouvait parfois se référer aux textes ou, à défaut, s'appuyer sur ses propres connaissances du récit...
Le respect de la chronologie dans l'ordonnancement des images populaires = un premier pas vers la BD !

DES LECTURES D'IMAGES

Comment raconter une histoire avec des image(s) fixe(s) ? Comment représenter l'action dans le temps ? Traditionnellement, dans l'imagerie religieuse, une seule illustration est mise en avant dans la composition de la planche (portrait simple ou mise en scène du personnage principal). Pour participer à l'éducation populaire, celle-ci est parfois complétée par le récit complet, écrit sous forme de prose ou de vers, et/ou des images secondaires retraçant quelques faits marquants de la vie du personnage.

Dans ce deuxième cas, ces scènes miniatures peuvent prendre place dans des encarts distincts de l'image principale ou, comme ici sur la planche sélectionnée, se dérouler dans un seul et même paysage avec un placement aléatoire. Ainsi, de façon troublante voire incompréhensible, nous observons pas moins de 7 épisodes de la vie de saint Guillaume, représenté également au centre de la planche, tel un géant.

Pourtant courant du Moyen Âge jusqu'au 18e siècle, cet ordonnancement non chronologique des saynètes (où l'on aperçoit plusieurs fois un même personnage) semble aujourd'hui bien complexe à comprendre. Sans maîtriser au préalable l'histoire, impossible d'en connaître le sens de lecture ! Sans texte, numérotation, ni même identification claire du personnage d'un épisode à l'autre... Qui serait capable aujourd'hui de suivre cette histoire ?

SAINT GUILLAUME
Taille-douce éditée entre 1722 et 1756 par J.-L. Daudet, Lyon | Coll. MIE, Épinal dépôt Mudaac.

RDC

HISTOIRE DE ROBINSON CRUSOÉ
Taille-douce éditée entre 1779 et 1805 par Basset, Paris | Coll. MIE, Épinal

*** À noter : écrit en 1719 par Daniel Defoe, Robinson Crusoé est le tout 1er roman à faire lui-même l'objet d'une parution en plusieurs tomes.**

Entre la fin du 18e siècle et les années 1830, les imagiers parisiens renouvellent leur façon d'illustrer un récit. Leur trouvaille ? Diviser une planche en une succession d'images de forme et de taille égale, chaque compartiment représentant un épisode disctinct de l'histoire. Contes traditionnels et histoires populaires fournissent la principale matière à ces gravures.

Exemple précurseur de ce type de représentation, cette planche de Basset (issue d'une série de 7 feuilles) retrace quelques aventures de Robinson Crusoé* en plusieurs épisodes. Ici, aucune image ne prend le pas sur l'autre et, dans chaque épisode représenté, le personnage est aisément reconnaissable (et ce, malgré les couleurs changeantes de son pantalon). Alors que le cadre noir n'est pas encore l'usage, les 6 scènes se distinguent grâce à leurs éléments de décor respectifs qui les stabilisent sur la planche.
Chaque image, désignée comme une "vignette", est accompagnée également d'un texte. Cependant, ces courtes phrases sont souvent de simples descriptions de l'action isolée de tout contexte et ne peuvent servir de guide pour le lecteur.

Alors, dans quel ordre lire ces vignettes ? Tout simplement selon le sens de lecture occidental : de gauche à droite et de haut en bas. Rapidement, ce type de composition s'impose dans les imageries populaires et devient une évidence pour tous les lecteurs.

DES PISTES D'ACTIVITÉS

> RANGER LES HISTOIRES (cycle 2)
Trouver des images se rapportant aux noms communs d'une histoire de son choix. Ex. avec le Petit Chaperon rouge : fille / cape / galette / loup / maison / arbre / chasseur / pyjama / panier / grand-mère / porte / sonnette.

Après observation des images, demander aux enfants de les remettre dans l'ordre sur une feuille. Oui, mais dans quel ordre ? Plusieurs propositions (pouvant faire l'objet de défis-minute en petits groupes) : les ranger chronologiquement selon leur ordre d'apparition mais aussi, par ordre alphabétique ! Puis les classer par couleur, par type (personnages,objets ou éléments de décor), par taille, âge ? Enfin, pourquoi ne pas demander aux enfants de composer une planche avec leur propre système d'ordonnancement ?

> ÉPISODES EN BREF (cycle 3)
Proposer à chaque enfant de choisir une histoire célèbre et de la résumer en 4 épisodes maximum. Pour chacun d'eux, il lui faudra rédiger une courte phrase de description et l'illustrer. Les vignettes et/ou les textes peuvent être réalisés sur des feuilles séparées permettant ainsi plusieurs jeux : tout mélanger et retrouver les associations texte-image / par histoire, les remettre dans l'ordre chronologique / ...

// Vu chez le libraire

90 livres cultes à l'usage des personnes pressées de H. Lange. Éditions *çà et là*, 2010. (page 35)

Harry Potter à l'école des sorciers, 1997
J. K. Rowling, 1965-

> HÉROS DU JOUR (cycle 4 et +)
À la manière du système de représentation narratif du Moyen Âge, proposer aux ados d'illustrer une histoire fictive (issue d'un film, dessin animé, livre, BD, série, jeu vidéo...) ou réelle (fait historique, d'actualité, vie personnelle...). Ils devront respecter les codes de narration anciens : personnage principal reconnaissable grâce à ses attributs et représenté tel un un géant en plein centre de la planche + mention du nom + épisodes miniatures placés aléatoirement dans un paysage unique, en arrière-plan.

Chacun pourra ensuite tenter de trouver un système (graphique, textuel, audio) pour guider le lecteur dans sa découverte de l'histoire !

DES FRAGMENTS D'ESPACE-TEMPS

LES PLANCHES EN QUESTIONS

> Cette histoire se déroule-t-elle dans un ou plusieurs lieux ? Le(s)quel(s) ? Quels éléments visibles nous aident à la situer ? Sont-ils nombreux, détaillés ?

> Quelle est la durée selon vous de cette histoire ? Se mesure-t-elle en minutes, semaines... années ?

> En combien de vignettes cette histoire a-t-elle été divisée ? Quel laps de temps sépare chaque action de la suivante ? Sommes-nous 2 secondes plus tard ou 3 ans ? Ces temps invisibles sont-ils identiques entre toutes les cases ?

> Les images nous donnent-elles des indices temporels ? (ex. : changement d'apparence, de positionnement ou de geste du personnage, modification du décor, de lumière...)

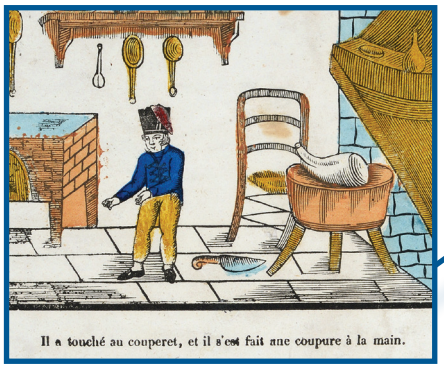
> Les images sont-elles suffisantes pour suivre l'histoire ? Est-ce que le texte apporte des indices supplémentaires sur le temps ou l'espace de l'action ?

// Pensez à une BD : les aventures s'y déroulent-elles en quelques minutes, heures... années ? L'histoire se passe-t-elle toujours au même endroit ? Vous souvenez-vous comment l'auteur s'y est pris pour montrer un changement d'endroit ou justifier un grand écart de temps entre deux cases ?

CQFD / Le propre de la BD est l'illustration d'épisodes ou "fragments d'espace-temps" successifs d'un même récit. On observe déjà ce découpage dans l'imagerie populaire dès le début du 19e siècle. Les histoires s'y segmentent en nombre croissant d'épisodes, chacun étant compréhensible par l'image et par le texte qui l'accompagne, plus ou moins descriptif. En réduisant l'espace-temps invisible entre deux cases et en fournissant davantage d'éléments de compréhension du récit, l'imagerie populaire annonce la séquentialité de la BD actuelle.

DES LECTURES D'IMAGES

Pour illustrer un récit, les imagiers utilisent un nombre limité de vignettes. Au début du 19e siècle, les vignettes sont souvent imposantes : deux, quatre ou six au maximum trouvent leur place sur une planche.

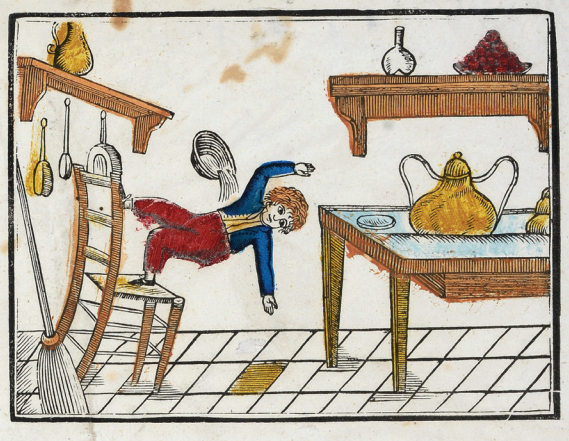


C'est le cas des aventures illustrées du dénommé Touche-à-Tout. En quelques éléments visuels simples, le décor est posé. D'un épisode à l'autre, il diffère parfois et installe le personnage dans un tout autre contexte. Le jeune garçon semble cependant toujours avoir le même âge. Ses aventures se déroulent donc sûrement dans une temporalité courte mais plutôt évasive. Si nous supposons par habitude qu'il fait toutes ses bêtises dans l'ordre du sens de lecture, un doute persiste : les fait-il le même jour, la même année ? Impossible de le savoir par l'image d'autant que l'on ne peut pas se fier aux couleurs de ses habits, posées aléatoirement dans un but décoratif. Les textes ne nous aident guère. Certes, ils contextualisent les différentes situations mais ne les relient pas les unes aux autres.

Selon Hergé, la grande difficulté dans la bande dessinée est de montrer exclusivement ce qui est nécessaire pour l'intelligence du récit. À cette époque, les images populaires semblent encore bien loin de ce questionnement. **Il s'agirait plutôt d'illustrer "joliment" une succession d'épisodes, quasi autonomes et souvent éloignés dans l'espace et le temps. Le tout formant ainsi des abrégés expéditifs de nombreuses histoires.**

AVENTURES DE TOUCHE-A-TOUT.

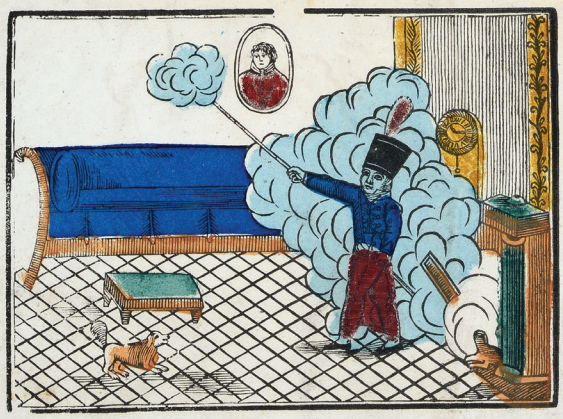
Il a touché au couperet, et il s'est fait une coupure à la main.



Sa curiosité est punie : le plat se verse sur lui, et lui-même va tomber.

Il a voulu tourmenter le chien, et le chien l'a mordu.

Qu'avait-il besoin de toucher à ce piége? le voilà pris : c'est bien fait.



Voilà ce que c'est que de jouer avec le feu : l'imprudent en sera la victime.

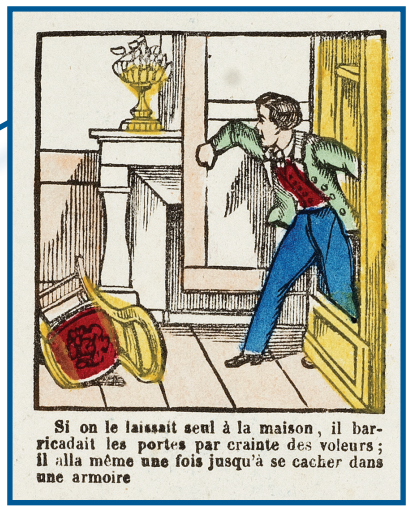
Il a touché au fusil de son papa, et en jouant il a tué sa sœur.

Fabrique de PELLERIN, Imprimeur-Libraire, à ÉPINAL.

RDC

AVENTURES DE TOUCHE-À-TOUT
Gravure sur bois de F. Georgin éditée en 1823 par Pellerin, Épinal | Coll. MIE, Épinal

JULIEN LE POLTRON
Gravure sur bois éditée au 3e quart du 19e s. par Pellerin, Épinal | Coll. MIE, Épinal



*** À noter : dès les années 1820, les récits moraux dont l'enfant devient le héros, font leur apparition. Distrayantes, ces planches à l'objectif éducatif doivent être rapprochées du statut nouveau que l'enfant acquiert à cette période. Celui-ci fait désormais l'objet de toutes les attentions, notamment dans les familles les plus aisées. L'État légifère à plusieurs reprises pour son éducation (lois Guizot en 1833, Duruy en 1867 et Ferry en 1881-1882), souhaitant préparer l'enfant à sa parfaite intégration en tant qu'adulte dans la société française. L'éducation par l'image est plébiscitée et les imageries mises à contribution. Il semble donc primordial qu'elles soient compréhensibles par tous !**

Se rendant tout de même compte que 4 ou 6 vignettes ne suffisent pas à traduire la complexité de tous les récits, plusieurs centres imagiers de province commencent à miniaturiser et démultiplier les vignettes (ceux de Paris ne suivront pas longtemps ce nouvel élan). Ce type de composition à compartiments deviendra même la spécialité de celles de l'Est de La France. Aujourd'hui, on parle d'historiettes en "gaufrier" (ou dites "d'Épinal") comme d'un genre à part entière. Les familles pouvaient y retrouver de célèbres récits séculaires mais aussi des histoires inédites* !

La planche de Julien le poltron en est un exemple. En 20 vignettes (désormais appelées aussi cases), Julien grandit. Les modifications des couleurs de ses tenues et de son apparence marquent cette croissance. L'imagier nous fait même comprendre que plusieurs de ces épisodes se déroulent sur des temps réduits en dessinant les personnages dans un même décor mais selon différentes postures. Chaque image est donc conçue selon la précédente et la suivante... Enfin, sous chaque case et telle la voix d'un narrateur, les textes (appelés "récitatifs" dans l'univers BD) en décrivent les circonstances et, grâce à l'utilisation des connecteurs spatiaux, temporels et logiques, servent de relais entre deux images. **Toutes ces astuces narratives par l'image et le texte (qui nous paraissent si évidentes aujourd'hui) se font au profit de l'intelligence du récit. Le lecteur peut enfin suivre aisément le déroulé de l'histoire, case après case !**

Peut-on parler déjà ici de bande dessinée ? *A priori* pas encore ! Certains diront qu'il s'agit plutôt d'un récit illustré car l'image ne montre rien de plus que ce que le texte explique déjà. Töpffer (cf. p. 14) écrivait d'ailleurs en ce sens que "Les dessins, sans le texte, n'auraient qu'une signification obscure ; le texte, sans les dessins, ne signifierait rien". D'autres diront que ces planches ne résultent pas d'un travail d'artiste. En effet, à cette époque, les graveurs sont considérés comme des techniciens, des artisans contraints par une technique d'impression laissant peu de place à la création graphique et à la liberté d'expression.

DES PISTES D'ACTIVITÉS

> FRAGMENTS DE VIE (cycle 2)

Au préalable avec les enfants, préparer des étiquettes écrites et/ou illustrées avec :

> différents espaces pouvant servir de décor (plage, montagne, ville, château, école...)

> des "temps" distincts (un mardi où il pleut, un soir d'hiver, à 14h en plein soleil...)

> des actions du quotidien (manger une pomme, faire du vélo, lire un livre, cueillir des fleurs...)

Tout au long de l'année, entre deux activités, proposer aux enfants de piocher ces étiquettes et d'illustrer la situation définie par l'espace, le temps et l'action ! Ils pourront être les héros de ces bulles narratives...

> À NE PAS REPRODUIRE (cycle 3)

Touche-à-Tout est un contre-exemple pour les enfants, il ne fait que des bêtises. En mettant en scène la conséquence néfaste de ses actes, cette planche se veut éducative.

En prenant appui sur cette idée, proposer au groupe d'illustrer toutes les erreurs à ne pas commettre dans un contexte prédéfini (à l'école, à la maison, dans la rue, au musée...) et surtout, leur conséquence ! Une courte phrase, en guise de sous-titre, précisera le méfait réalisé et le risque encouru pour celui qui le commet ou le dommage causé à son entourage.

Le tout pourra former une sorte de charte illustrée pour bien se comporter en société et vivre ensemble !

> CHAÎNON MANQUANT (cycle 4 et +)

Au préalable, choisir une historiette, une BD actuelle ou un texte et n'en retenir que deux instants, éloignés dans le temps et l'espace. Que s'est-il passé avant/après/entre-temps ? En image(s) et/ou en mots, proposer aux ados d'imaginer le fragment manquant. L'occasion pour les plus jeunes d'exercer leurs connaissances des connecteurs spatio-temporels et logiques !

// Vu chez le libraire

Les (vraies !) histoires de l'art de Sylvain Coissard et Alexis Lemoine. Éd. Palette. 2012

UN UNIVERS ARTISTIQUE

LES PLANCHES EN QUESTIONS

> Qui est l'auteur de cette image ? S'agit-il d'une œuvre unique ou multiple ? Par qui a-t-elle été imprimée ? Sous quelle forme : en planche séparée ou reliée en album ? Pour quel public a-t-elle été éditée selon vous ?

> Les traits des images sont-ils fins ou épais ? Cernent-ils tous les éléments ? Comment décriveriez-vous les couleurs utilisées ? Y a-t-il beaucoup de détails, de matières ou de textures ?

> Les personnages sont-ils représentés de manière réaliste ou certains de leurs aspects physiques ont-ils été exagérés ?

> L'histoire est-elle une invention de l'artiste ou existait-elle déjà avant cette impression ? Que raconte-t-elle ? Est-elle triste ou joyeuse ? Si oui, vous a-t-elle fait un peu rire ou au moins sourire ? Y a-t-il une leçon à retenir ou est-ce un simple gag ?

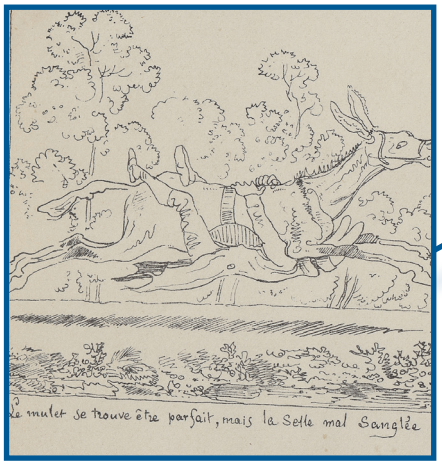
// Les BD d'aujourd'hui abordent-elles toujours les mêmes sujets ? Sont-elles toutes drôles ? Faites pour les enfants ? Dessinées de la même manière ? Selon vous, comment les auteurs choisissent-ils leur style graphique ? Quel(s) peuvent en être les critère(s) ?

CQFD / Dans l'esprit collectif (mais c'est une erreur vu la variété du genre), la BD reste très liée à une esthétique (dessins stylisés et cernés) et à des propos qui seraient plutôt à destination de la jeunesse... Et si l'imagerie populaire revêtait déjà au 19e siècle ces aspects ? Dans tous les cas et quels qu'en soient les points de vue, **la BD et l'imagerie populaire ont un univers artistique en commun. En effet, telles de lointaines cousines, toutes deux ont été influencées par la liberté de traits et d'esprit de certains grands noms de la presse satirique.**

DES LECTURES D'IMAGES

Écrivain et professeur à l'université, le Suisse Rodolphe Töpffer (1799-1846) est officiellement considéré comme le père de la bande dessinée. Le dessin est pour lui une forme de littérature à part entière. Ses "histoires en estampes" (le terme de BD n'apparaîtra en France que dans les années 1930) sont ainsi totalement issues de son imagination et, selon ses vœux, destinées à un large public.
Leur particularité graphique est l'utilisation de lignes simples et d'écritures d'origine manuscrite. Töpffer souhaite ne montrer que les éléments indispensables pour faire récit. Il fait alors l'apologie d'un dessin allégé de tout superflu et remet au cœur de son travail la question de la perception du lecteur. Comment retranscrire par l'image toute la palette des émotions humaines ? Pour ce faire, il va représenter des personnages très expressifs grâce à des traits énergiques et à l'exagération comique des proportions de leur corps. Dans cet album, le Docteur Festus souhaite parcourir le monde pour son instruction. Sa maladresse et son manque de courage entraîneront de nombreux quiproquos et bien des déboires pour les personnages secondaires (et souvent grotesques) de l'histoire...

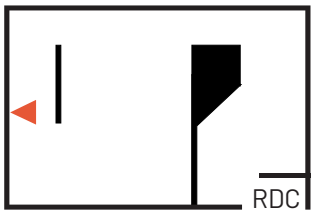
Le trait caricatural et les idées de Töpffer (dont le premier ouvrage théorique sur la bande dessinée titré *Essai de physiognomonie sera publié en 1845) vont passer de façon inconsciente dans les pratiques des illustrateurs, y compris ceux de la presse...**

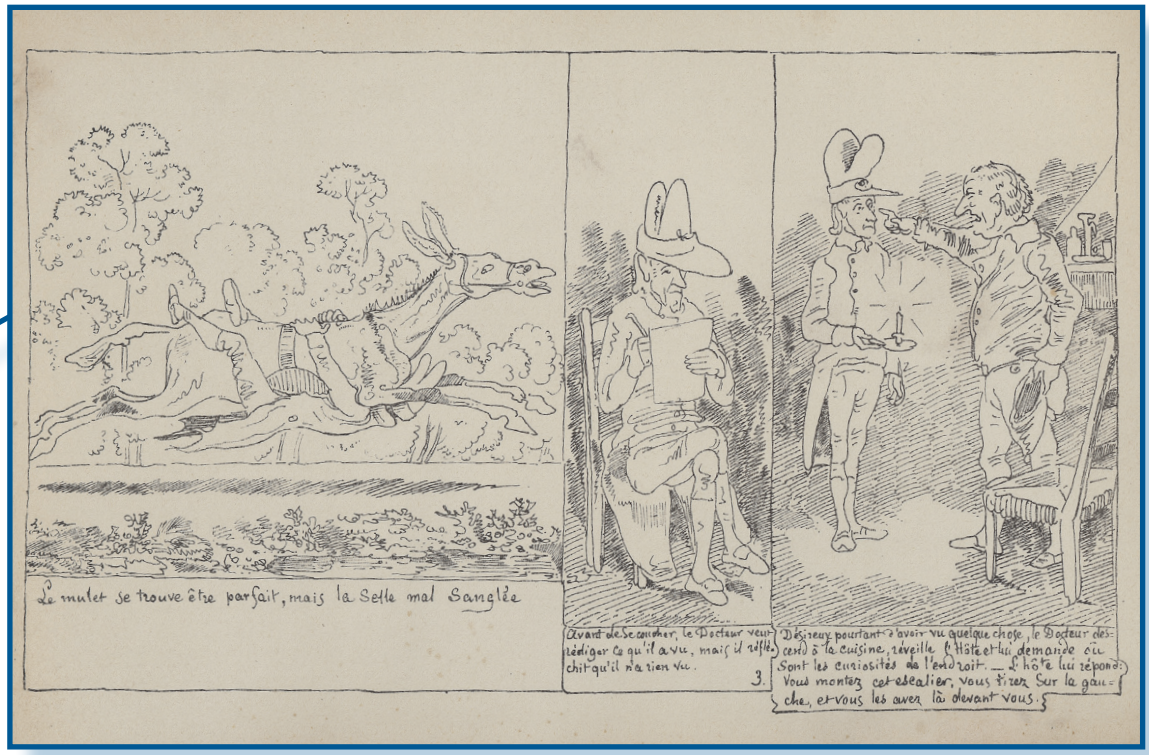


*** À noter : la physiognomonie visant à associer des traits physiques à une certaine personnalité restera longtemps appliquée dans l'illustration, de la BD aux dessins animés, et marquera l'imaginaire collectif : un personnage représenté avec des traits étroits et anguleux sera méchant tandis qu'un visage rond et de grands yeux seront signes de gentillesse... *Élémentaire mon cher Walt D. !***

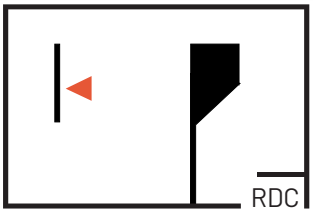
cf. page suivante

PIERROT FUMISTE
Dessin d'Adolphe Willette publié dans la revue *Le Chat noir* du 18 mars 1882 | Coll. Musée de Montmartre, Paris
© Musée de Montmartre / Collection Le Vieux Montmartre





LE DOCTEUR FESTUS
Autographie de Rodolphe Töpffer créée en 1827. Album édité en 1837
Coll. Bibliothèque nationale et universitaire de Strasbourg



L'expérience fondatrice de Töpffer s'inscrit dans un temps où l'illustration intègre de plus en plus la presse, en plein essor malgré la censure. La loi du 21 juillet 1881 sur la liberté de la presse permet la parution d'une multitude de journaux satiriques à sujets politiques ou ironisant sur les mœurs contemporaines.

C'est dans ce contexte que la planche d'Adolphe Willette paraît en 1882 dans *Le Chat noir*, revue attachée au cabaret montmartrois éponyme. L'illustrateur y réinvente un personnage de la Commedia dell' Arte : son Pierrot – vêtu de noir, affublé d'une collerette et d'un bonnet blanc – arbore des proportions physiques improbables. Graphiquement, les contours sont vifs et virevoltants. D'une vignette à l'autre, Pierrot* est clairement dessiné en plein mouvement, il évolue dans un espace-temps réduit. Pas besoin de sous-titres pour comprendre ses agissements… L'image se veut drôle (certains diront scabreuse) et triomphe du texte !

*** À noter : sous ce personnage à l'air clownesque et à l'humour douteux se cache une personnalité bien plus sombre, celle de l'artiste. Dessinateur renommé et populaire de son époque, Willette se montre souvent irrévérencieux et ses prises de position politique sont virulentes (certaines intolérables aujourd'hui).**

Dans ces mêmes années 1880, les progrès techniques permettent d'améliorer des impressions sur papier, notamment en couleur. **Les récits illustrés en plusieurs épisodes s'épanouissent alors dans la presse satirique… mais tous ne sont pas à mettre à la portée des plus sensibles.**

Pour que la jeune génération puisse profiter à son tour de leur talent et inventivité, beaucoup de ces dessinateurs adaptent leur style au registre enfantin. Ils travaillent ainsi pour la presse mais aussi pour l'imagerie populaire destinée à la jeunesse !

> CHANGEMENT D'ÉTAGE

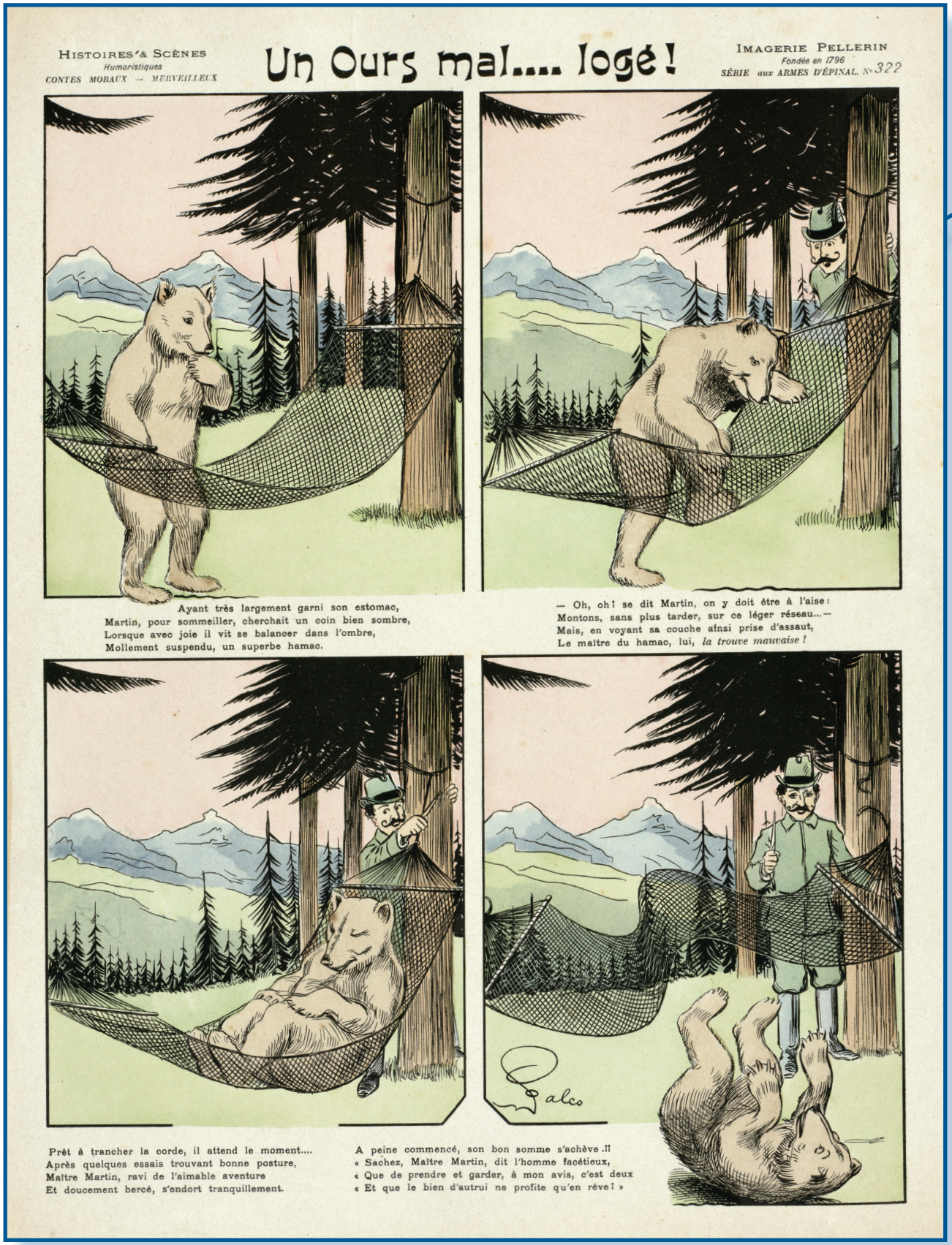
Estimant dépassée l'imagerie populaire type Épinal, l'imprimeur-libraire parisien Quantin innove en 1886 avec "une collection d'images à un sou, d'un genre entièrement nouveau, humoristique et enfantin à la fois" dont fait partie l'*Ascension de Toto,* une création originale du dessinateur de presse Maurice Radiguet, dit Rad.

Tracé de manière plutôt réaliste, le trait y est léger. Les couleurs imprimées sont subtiles et raffinées rompant ainsi avec celles extrêmement vives de l'imagerie traditionnelle. Les contours des vignettes sont peu définis et diffus.
Le récit (création potentielle de l'artiste) s'inscrit quant à lui dans la pure tradition des historiettes moralisantes : à la fin, le petit Toto se repent de sa bêtise. Son ascension ici est également intellectuelle. La portée éducative de cette aventure est donc indéniable.

Pour concevoir sa série dénommée *Imagerie artistique*, Quantin fait presque toujours appel à des dessinateurs de presse parisienne qui lui fournissent des scénarios et des illustrations préparatoires. Grâce à des procédés techniques telle que la chromotypographie (expliquée non loin en salle d'exposition), il peut fidèlement reproduire leurs créations et les éditer en des milliers d'exemplaires.
Cette collaboration entre l'imprimeur et les dessinateurs de presse renouvelle l'esthétique de l'imagerie populaire… Dorénavant, sur les planches, apparaît la signature de l'artiste créateur !

ÉTAGE

ASCENSION DE TOTO
Chromotypographie dessinée par Rad éditée en 1886 par Quantin, Paris | Coll. MIE, Épinal, dépôt Mudaac



ÉTAGE

UN OURS MAL... LOGÉ !
Lithographie dessinée par Falco et éditée en 1901 par Pellerin, Épinal | Coll. MIE, Épinal

Vu le succès de Quantin, la réaction de l'éditeur Pellerin à Épinal ne se fait pas attendre : dès 1889, il lance la *Série Supérieure aux Armes d'Épinal*, conviant à son tour les meilleurs dessinateurs de presse du moment (souvent les mêmes que Quantin). La sous-série "Histoires et scènes humoristiques, contes moraux et merveilleux", éditée jusqu'en 1914, contiendra ainsi près de 500 images inédites et à destination d'un jeune public.

Ici, une planche signée de la patte de Falco. L'artiste y travaille certes quelques textures et matières mais les principaux éléments forment des cellules isolées par un trait noir. Les teintes pastel trouvent place en chacune d'elles. On s'approche ici d'un langage graphique qu'Hergé nommera bien plus tard la ligne claire.
À la manière d'une fable, Falco imagine son récit en vers avec, pour personnage principal, un ours personnifié. L'histoire est d'une efficace brièveté et la chute (dans tous les sens du terme) fait sourire la majorité des lecteurs. Sans prendre connaissance du récitatif et donc de la morale, elle peut même apparaître comme une simple farce !

Entre éducation et divertissement, les sujets développés par les dessinateurs et les centres imagiers s'affranchissent peu à peu de la stricte morale pour y intégrer une dose supplémentaire de comique. Certains gags sont intemporels et continuent d'amuser les petits comme les plus grands.

L'univers artistique jusqu'alors très sage de l'imagerie populaire s'en voit bousculé. Ce tournant sera également marqué par le renouvellement formel des planches avec des mises en page originales mais aussi une quête perpétuelle du mouvement…

DES PISTES D'ACTIVITÉS

> EXERCICES DE STYLE (tous cycles)
Au préalable avec votre groupe, tenter de déterminer ce qu'est le "style" ou l'univers artistique d'un dessinateur.
Il pourra ainsi tout aussi bien se définir par la technique ou le médium utilisé que la palette de couleurs, les formes géométriques récurrentes, le niveau de détails ou le réalisme des éléments mais aussi les sujets de prédilection ou les sources d'inspiration !

L'ensemble forme une marque de distinction, une identité propre à chaque artiste. Un même artiste peut aussi faire varier son style graphique en fonction des émotions qu'il souhaite transmettre ou du public auquel il s'adresse…

À partir d'une image de référence (de préférence la photographie d'un objet ou d'un être vivant), proposer ensuite au groupe de reproduire cette image en jouant sur les composants d'un style graphique. Redessiner l'image…
> sans y réfléchir
> les yeux fermés ou avec la main opposée
> le plus rapidement possible
> en changeant d'outil
> en ne montrant que les contours ou, à l'opposé, les ombres et matières
> en modifiant les proportions
> en utilisant que des lignes droites ou courbes ou des formes géométriques
> avec des couleurs chaudes, froides…

Mais aussi pourquoi pas, tout au long de l'année et au fil des œuvres étudiées, redessiner l'image "à la manière de…"
Ex. : Picasso, Warhol, Roy Lichtenstein ou (pour rester dans le thème) Hergé, Zep, Marjane Satrapi, Grzegorz Rosiński, Charb…

Une activité similaire pourrait être imaginée avec des mots : les "dessiner" selon différents styles d'écriture (appelés polices de caractère), avec des incitations telles que : l'écrire comme vous l'avez appris à l'école, l'écrire pour qu'il fasse peur, qu'il soit le plus élégant possible… ou encore, l'écrire à la manière d'un robot !

UNE COMPOSITION FORMELLE

LES PLANCHES EN QUESTIONS

> Voit-on l'histoire entièrement sur cette page appelée aussi "planche" ou se prolonge-t-elle au verso voire sur d'autres feuilles ? Quels indices vous permettent de le savoir ?

> De quelles formes sont les "cases" ? Sont-elles toutes identiques ? Comment sont-elles placées sur la planche : tel un puzzle ou un patchwork (imbriquées les unes aux autres) ? De manière plutôt géométrique (tout droit et bien alignées) ? Le texte est-il toujours au même endroit par rapport à l'épisode qu'il décrit ?

> Pour quelle(s) raison(s) selon vous le dessinateur a-t-il fait ces choix ? Est-ce uniquement pour faire joli ?

> Y a-t-il beaucoup de vide autour des cases ? Savez-vous ce qu'est une gouttière et une marge dans le langage BD ?

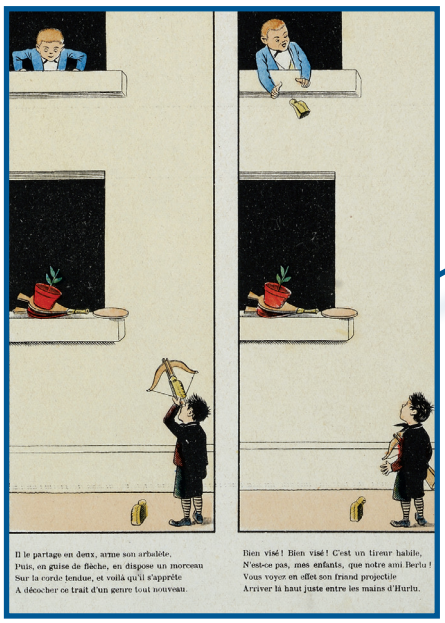
> Selon vous, est-ce que la mise en page peut faciliter ou complexifier notre lecture d'un récit illustré ?

// Pensez aux BD que vous connaissez... L'histoire tient-elle sur une seule bande (appelée aussi strip) ? Une planche ? Ou se développe-t-elle dans un album ?

CQFD / Visibilité du titre et des noms des auteurs/éditeurs, formes et agencement des cases, jeu de cadrage, gouttières et marges, placement du récitatif, autonomie des planches... Une BD doit être pensée et structurée pour rendre sa lecture agréable. Surprise ! **Ce travail de composition au profit de la narration ou de la recherche esthétique existait déjà au temps de l'imagerie populaire. Celle de la fin du 19e siècle en a d'ailleurs revisité les modèles...**

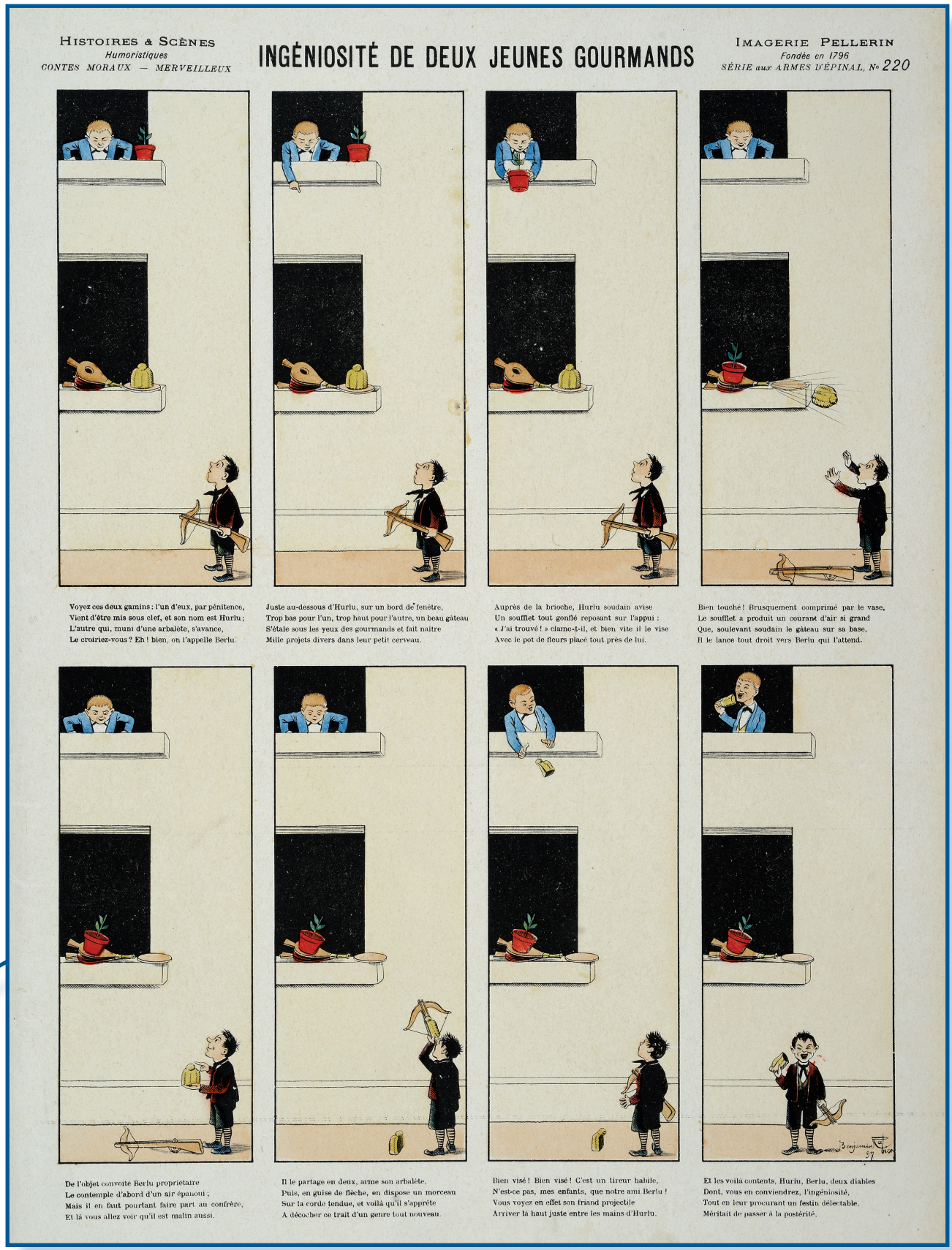
DES LECTURES D'IMAGES

Dès la fin du 19e siècle, si le titre et ce que l'on nomme la "lettre" (noms et cachet de l'éditeur, de la série...) cadrent toujours les limites hautes et basses de la planche, l'espace central dédié à l'illustration du récit gagne en liberté. Le temps des petites cases bien alignées semble révolu. Désormais, chaque planche joue sur la forme, la taille, la composition des vignettes et leur agencement.



Benjamin Rabier se distingue dans ce travail de modulation. **Tout en respectant une mise en page orthogonale, le dessinateur définit la forme et la disposition des vignettes en fonction de l'action et du décor** : des cases-bandeaux s'étirent sur toute la largeur de la feuille pour s'ajuster de façon panoramique à des séquences tout en horizontalité ou, comme ici sur la planche des deux jeunes gourmands, des cases verticales permettant à l'action de se déployer en hauteur ! Le plan de cadrage est fixe pour mieux mettre en avant les éléments mobiles de l'histoire (objets et personnages). Enfin, le texte souligne chaque case de manière régulière. Une régularité que l'on retrouve également dans la taille des gouttières et des marges. Le tout forme un ensemble quelque peu rigide mais aéré et très lisible.

Si, comme ici, le choix de mise en page se fait parfois au profit de l'intelligence du récit, il peut également prendre des formes bien plus extravagantes.



ÉTAGE

INGÉNIOSITÉ DE DEUX JEUNES GOURMANDS
Lithographie dessinée par B. Rabier et éditée en 1897 par Pellerin, Épinal | Coll. MIE, Épinal

ÉTAGE

LE RÊVE DE MELLE MASSACRE OU LA REVANCHE DE LA POUPÉE
Lithographie éditée en 1894 par Pellerin, Épinal | Coll. MIE, Épinal

L'espace des planches est parfois investi de manière inédite. Quand il est conservé, l'encadrement des cases peut adopter de nombreuses variations, allant du cadre rectangulaire traditionnel à la forme libre.

Ainsi un certain nombre de feuilles, tant chez Pellerin que chez Quantin, se démarque ostensiblement par des mises en page alambiquées. L'impact visuel est déterminant et la contemplation précède même la lecture. Une lecture qui peut d'ailleurs en être perturbée à tel point que le lecteur doit zigzaguer entre les images pour suivre les péripéties de l'histoire...

Dans cette planche, les vignettes s'enchevêtrent et s'incrustent les unes dans les autres à la manière des pièces d'un puzzle. Elles se superposent aussi parfois, se recouvrant en partie. Certains éléments de l'histoire, comme ici les accessoires de jeux, s'invitent hors case et prennent une place centrale avec une volonté d'attirer et de séduire le regard du lecteur dès le premier abord*. Le tout paraît surchargé et le titre et les récitatifs semblent avoir peine à se faufiler dans les maigres gouttières restantes.

*** À noter : plus loin dans le parcours, vous pourrez également découvrir une partie dédiée à la décoration et à l'ornementation des cases...**

Si la mise en page est audacieuse, la composition même des cases reste plus statique. À cette époque, les dessinateurs développent peu la mise en perspective et les changements de points de vue sur la scène. Rares sont les gros plans sur les personnages. Rassurez-vous, d'autres codes visuels existent pour donner vie aux histoires !

DES PISTES D'ACTIVITÉS

> HORS CADRE (cycle 2)

À partir d'un récit illustré (ancien, actuel ou créé pour l'occasion), proposer aux enfants d'en découper les épisodes et de les recoller sur une grande planche en modifiant leur agencement et en augmentant les espaces vides. Attention tout de même à la compréhension du sens de lecture.
Proposer alors aux enfants de compléter le pourtour et les entre-deux cases par des éléments de l'histoire (personnages, objets...) ou du décor (paysage, bâtiment, saison...). Ne pas hésiter à les faire "entrer" un peu dans les cases.

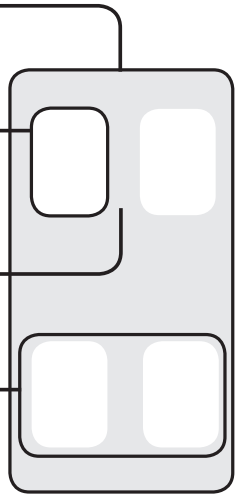
Le résultat très décoratif attirera sûrement le regard du futur lecteur tout en lui donnant quelques repères narratifs.

> PAROLES D'EXPERTS (cycle 3 et +)

Un petit point vocabulaire s'impose...

Les éléments d'une page

- La planche : page entière (recto ou verso d'une feuille)
- La vignette aussi appelée case : espace défini dans lequel se raconte un épisode de l'histoire
- La gouttière : espace vide qui sépare deux cases
- La bande : succession de plusieurs cases prenant toute la largeur de la planche
- L'album : série de planches rassemblées et reliées en un livre



Les éléments d'une case

- La trame : fond de couleur qui remplace le décor.
- Les plans de cadrage : point de vue sur la scène (plan d'ensemble, général, moyen, rapproché ou gros plan).
- Les plans de composition : mise en perspective de la scène du 1er plan jusqu'à l'arrière-plan.
- Le récitatif ou commentaire : texte lié à l'image donnant une indication sur l'action, le temps ou la chronologie.
- Le cartouche : rectangle à fond neutre placé sur l'image et contenant du texte.
- Le phylactère – le ballon – la bulle : forme variable qui, dans une case contient les paroles ou pensées des personnages.

// Vu sur le web ! À ne pas manquer : www.bdnf.bnf.fr

Dans le cadre de l'année de la BD, un site dédié a été créé par la BnF. Il fourmille de ressources pédagogiques et met à disposition de tous un logiciel gratuit de "fabrique à BD" pensé pour le jeune public.

DES CODES GRAPHIQUES

LES PLANCHES EN QUESTIONS

> Le personnage principal est-il toujours représenté dans la même position ? Décrivez-la/les. Êtes-vous capables de la/les mimer voire de le(s) tenir très longtemps ?

> Dans le cas où le personnage modifie ses postures : que devinons-nous grâce à elles ?

> Quelle(s) est/sont alors les action(s) qu'il réalise ? Est-il en train de marcher, de courir, de sauter, de s'agiter… ?

> Sont-ce de grands ou petits gestes ? Sont-ils lents ou rapides ? Quelles sont les astuces du dessinateur pour évoquer par l'image le mouvement et la vitesse ?

> En auriez-vous eu d'autres ? Comment peut-on donner l'illusion du mouvement dans une image ?

// Savez-vous comment étaient réalisés les premiers dessins animés ? Pensez-vous qu'ils ont des points communs avec la BD ?

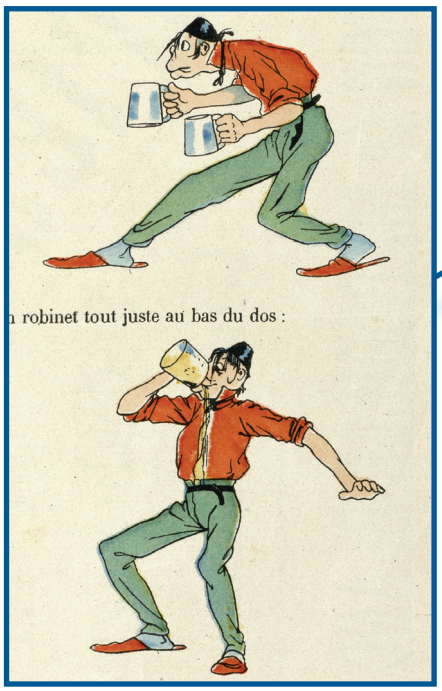
CQFD / Si l'onomatopée, l'idéogramme ou la présence de lignes soulignant les actions sont régulièrement présentes en BD et quasi inconnus de l'imagerie populaire ancienne, cette dernière use déjà en son temps de quelques autres codes graphiques pour donner vie aux images. **Postures suspendues, gestes décomposés et jeux de cadrage…à la fin du 19e siècle, les dessinateurs cherchent à figurer le mouvement et la vitesse !**

DES LECTURES D'IMAGES

Dans la plupart des images populaires jusqu'au milieu du 19e siècle, les personnages sont plutôt représentés selon des postures équilibrées et prennent la pose dans un décor stable. Avec la génération des dessinateurs de presse, très inspirés par les travaux de Töpffer (cf. p. 14), des codes visuels originaux se mettent en place pour rendre les représentations plus énergiques et mouvantes.

Sur la planche de *Mis en perce* par exemple, le dessinateur Louis Doës n'hésite pas à figer des éléments liquides, à placer des objets dans des équilibres instables et surtout à jouer avec la posture des personnages qui, tels des pantomimes, s'immobilisent dans une gestuelle exagérée. Qui serait alors capable d'imiter leurs poses improbables ou même de faire durer chaque épisode sans que rien ne se casse, ne tombe ou que personne ne s'épuise ?

Ainsi (et assez paradoxalement), pour nous donner l'impression d'un mouvement, les dessinateurs jouent à le stopper en pleine action : personnages et objets sont en tension et/ou en suspension. Parfois ces arrêts sur images sont si rapprochés dans le temps qu'ils ressemblent étonnament à des procédés cinématographiques, encore balbutiants à cette époque…

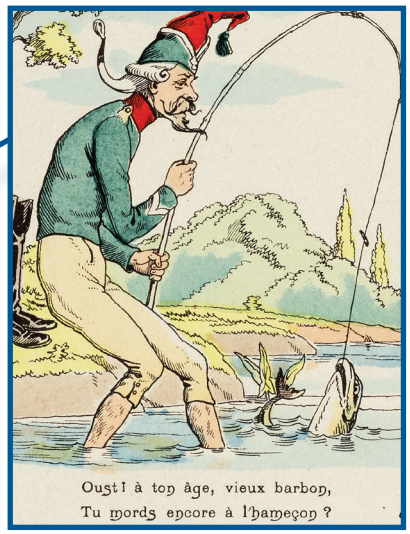


ÉTAGE

MIS EN PERCE
Lithographie dessinée par L. Doës et éditée en 1891 par Pellerin, Épinal | Coll. MIE, Épinal

ÉTAGE

QUI S'Y FROTTE S'Y PIQUE
Lithographie dessinée par É. Phosty, éditée en 1897 par Pellerin, Épinal | Coll. MIE, Épinal



*** À noter : dans un dessin animé, 24 images par seconde sont nécessaires pour créer l'illusion du mouvement. On y retrouve également les codes graphiques de l'imagerie populaire ancienne puis de la BD. Preuve encore que toutes ces formes de création sont liées et s'incrivent dans une histoire commune…**

Sur la planche de *Qui s'y frotte s'y pique*, le personnage apparaît selon diverses postures, vues les unes à la suite des autres. Le lecteur perçoit aisément leur rythme d'exécution. **Ici, l'action rapide semble avoir été "croquée" sur le vif, seconde par seconde. Le mouvement est ainsi décomposé à la façon d'une chronophotographie** (procédé inventé par Eadweard Muybridge en 1878 qui nourrira les premiers pas du cinéma).

Ici le décor reste fixe et peu utile à l'évocation d'un rythme. Exposée non loin de cette planche, vous pourrez en comparaison observer l'illustration d'une course poursuite entre un renard et des canards. Le plan de cadrage suit l'action à la manière d'un travelling cinématographique et, moyen simple mais audacieux à l'époque, va même se permettre de faire entrer ou sortir les personnages de notre champ de vision.

Par ces différents jeux de décomposition et de cadrage, le lecteur n'a aucune peine à imaginer les petits gestes manquants permettant de relier les épisodes. Il pourrait presque voir "bouger" les images !

Le spécialiste de cette technique n'est autre que Benjamin Rabier. Le célèbre dessinateur de la *Vache qui rit* est en effet considéré comme l'un des précurseurs du dessin animé*. Dans le dernier espace d'exposition, retrouvez ses œuvres mais aussi celles d'autres artistes qui, par leur créativité sans équivalent, ont marqué l'âge d'or de l'imagerie populaire et influencent encore la BD d'aujourd'hui…

DES PISTES D'ACTIVITÉS

> JEUX DE MIMES (cycle 2)

Au préalable, définir en mot et en image une liste d'actions : gestes du quotidien (manger, faire ses lacets, se brosser les dents…) ou de déplacement (marcher, danser, courir, sauter, chuter…).
À la manière d'un TimesUp, proposer aux enfants de les faire deviner à leur groupe par une description complète, un mot, un mime mouvant, une pose.
Ou, à la manière d'un Memory, de retrouver le duo "texte et image" de chaque action.

Poursuivre cette étude du mouvement par des prises de vue de chaque enfant en train de mimer une action devant un fond neutre. Les photos pourront être par exemple imprimées et rassemblées tel un portrait de classe "plein de vie" voire même retravaillées graphiquement : traits souligant le geste, idéogrammes d'humeur, éléments complétant l'action et le décor seront les bienvenus !

> JEUX D'OPTIQUE (cycle 3)

Phénakistiscope, zootrope, folioscope, zoopraxiscope, praxinoscope mais aussi pourquoi pas stopmotion ?
Il existe mille et une façons d'animer une image. Si toutes portent des noms improbables voire imprononçables, toutes se basent également sur l'étude et la décomposition préalable d'un mouvement simple d'un personnage.
Les pistes de réalisation sont ensuite nombreuses et les tutos web ne manquent pas sur le sujet…

// Vu sur le web

Retrouvez d'ailleurs nos tutos bricolage sur la page Youtube du musée de l'Image et fabriquez vos propres thaumatropes ou flipbooks !

> JEUX DE SCÈNES (cycle 4)

Par petits groupes de travail ou par équipes spécialisées (scénaristes, décorateurs, accessoiristes, dialoguistes, metteurs en scène, acteurs, photographes, graphistes…), proposer aux jeunes de réaliser un ou plusieurs romans-photos, de la conception à la production plastique en passant par la mise en scène !
Ne pas hésiter à s'inspirer du contenu de ce dossier pour questionner aussi bien la représentation de l'espace-temps que les codes graphiques pouvant être utilisés en passant par la composition formelle et le sens de lecture de l'objet final.

Quelques pistes de sujets :
> (ré)interprétation d'une œuvre
> création d'une fiction
> souvenirs de voyage
> vulgarisation scientifique
> engagement civique et citoyen
> … tout s'y prête !

CONCLUSION

À la fin du parcours, proposez à votre groupe de choisir collectivement ou individuellement quelques images exposées et de reprendre tout le processus d'analyse. Pour l'accompagner dans son interprétation, voici le condensé des questions. Une méthode d'approche que vous pourrez également réitérer en classe avec n'importe quelle bande dessinée de votre choix car, nous l'avons démontré, l'imagerie populaire a un ADN commun avec le neuvième art !

UN SENS DE LECTURE

> Quel est le personnage principal de cette planche ? Combien de fois le voit-on et grâce à quoi le reconnaît-on ?

> Quelles sont les différences d'une représentation à l'autre ? Pourquoi l'auteur l'a-t-il mis en scène plusieurs fois ?

> À quoi correspond alors chacune de ses représentations ? Les distingue-t-on clairement les unes des autres ? Y en a-t-il une qui est la plus importante ?

> Pour suivre l'histoire illustrée, par quelle image devons-nous commencer et dans quel ordre regarder les suivantes ?

> Hormis les images, quels sont les indices nous permettant de comprendre cette histoire illustrée ? D'ailleurs, la connaissiez-vous ? D'où provient-elle ?

CQFD / Le respect de la chronologie dans l'ordonnancement des images populaires = un premier pas vers la BD !

DES FRAGMENTS D'ESPACE-TEMPS

> Cette histoire se déroule-t-elle dans un ou plusieurs lieux ? Le(s)quel(s) ? Quels éléments visibles nous aident à la situer ? Sont-ils nombreux, détaillés ?

> Quelle est la durée selon vous de cette histoire ? Se mesure-t-elle en minutes, semaines… années ?

> En combien de vignettes cette histoire a-t-elle été divisée ? Quel laps de temps sépare chaque action de la suivante ? Sommes-nous 2 secondes plus tard ou 3 ans ? Ces temps invisibles sont-ils identiques entre toutes les cases ?

> Les images nous donnent-elles des indices temporels ? (ex. : changement d'apparence, de positionnement ou de geste du personnage, modification du décor, de lumière…)

> Les images sont-elles suffisantes pour suivre l'histoire ? Est-ce que le texte apporte des indices supplémentaires sur le temps ou l'espace de l'action ?

CQFD / En réduisant l'espace-temps invisible entre deux cases et en fournissant davantage d'éléments de compréhension du récit, l'imagerie populaire annonce la séquentialité de la BD actuelle.

UN UNIVERS ARTISTIQUE

> Qui est l'auteur de cette image ? S'agit-il d'une œuvre unique ou multiple ? Par qui a-t-elle été imprimée ? Sous quelle forme : en planche séparée ou reliée en album ? Pour quel public a-t-elle été éditée selon vous ?

> Les traits des images sont-ils fins ou épais ? Cernent-ils tous les éléments ? Comment décriveriez-vous les couleurs utilisées ? Y a-t-il beaucoup de détails, de matières ou de textures ?

> Les personnages sont-ils représentés de manière réaliste ou certains de leurs aspects physiques ont-ils été exagérés ?

> L'histoire est-elle une invention de l'artiste ou existait-elle déjà avant cette impression ? Que raconte-t-elle ? Est-elle triste ou joyeuse ? Si oui, vous a-t-elle fait un peu rire ou au moins sourire ? Y a-t-il une leçon à retenir ou est-ce un simple gag ?

CQFD / La BD et l'imagerie populaire ont un univers artistique en commun. En effet, telles de lointaines cousines, toutes deux ont été influencées par la liberté de traits et d'esprit de certains grands noms de la presse satirique.

UNE COMPOSITION FORMELLE

> Voit-on l'histoire entièrement sur cette page appelée aussi "planche" ou se prolonge-t-elle au verso voire sur d'autres feuilles ? Quels indices vous permettent de le savoir ?

> De quelles formes sont les "cases" ? Sont-elles toutes identiques ? Comment sont-elles placées sur la planche : tel un puzzle ou un patchwork ? De manière plutôt géométrique ? Le texte est-il toujours au même endroit par rapport à l'épisode qu'il décrit ?

> Pour quelle(s) raison(s) selon vous le dessinateur a-t-il fait ces choix ? Est-ce uniquement pour faire joli ?

> Y a-t-il beaucoup de vide autour des cases ? Savez-vous ce qu'est une gouttière et une marge dans le langage BD ?

> Selon vous, est-ce que la mise en page peut faciliter ou complexifier notre lecture d'un récit illustré ?

CQFD / Ce travail de composition au profit de la narration ou de la recherche esthétique existait déjà au temps de l'imagerie populaire. Celle de la fin du 19e siècle en a d'ailleurs revisité les modèles...

DES CODES GRAPHIQUES

> Le personnage principal est-il toujours représenté dans la même position ? Décrivez-la/les. Êtes-vous capables de la/les mimer voire de le(s) tenir très longtemps ?

> Dans le cas où le personnage modifie ses postures : que devinons-nous grâce à elles ?

> Quelle(s) est/sont alors les action(s) qu'il réalise ? Est-il en train de marcher, de courir, de sauter, de s'agiter... ?

> Sont-ce de grands ou petits gestes ? Sont-ils lents ou rapides ? Quelles sont les astuces du dessinateur pour évoquer par l'image le mouvement et la vitesse ?

> En auriez-vous eu d'autres ? Comment peut-on donner l'illusion du mouvement dans une image ?

CQFD / Postures suspendues, gestes décomposés et jeux de cadrage...à la fin du 19e siècle, les dessinateurs cherchent à figurer le mouvement et la vitesse !

PROJET "À LA CARTE"

LES PARTENARIATS POSSIBLES

PRÉSENTATION

En tant qu'institution culturelle de la Ville d'Épinal, le musée de l'Image attache une grande importance à collaborer avec les acteurs socio-éducatifs du territoire. Avec eux, il peut développer des activités d'éveil culturel et des ateliers de pratiques artistiques en et hors les murs pour :

> Faciliter l'accès à ses collections et sensibiliser le public au patrimoine local

> Développer en chacun le sens de l'observation, d'analyse, l'esprit critique et les aptitudes langagières

> Travailler autour des codes de représentation de l'image et de ses fonctions

Public cible, calendrier, disciplines concernées, réponse à un appel à projet interministériel, lieux d'intervention, productions finales...
Construisez avec le service des publics du musée un projet qui vous ressemble !

À noter : pleinement intégrées dans l'objectif 100% EAC, les actions menées en collaboration avec le musée pourront être valorisées au sein des établissements scolaires mais aussi sur l'application ADAGE de la DAAC.

Projet Triomphe - Partenariat MIE et Lycée Claude Gellée, Épinal. Nuit des musées 2016

LEÇONS DE CHOSE

En préfiguration ou en prolongement d'une visite du musée, empruntez notre mallette pédagogique "L'enfance de la BD". Conçue pour les 8/12 ans, elle vous propose 3 séances d'activités thématiques (1h/séance env.) :

> Des vilains garnements
> Des histoires bien rangées
> Des images en mouvement

Reproductions d'images, jeux collectifs, pistes de création et, bien sûr, modes d'emploi ! Tous les supports utiles sont disponibles directement dans la mallette pour une utilisation en toute autonomie. Son emprunt est gratuit !

ACTIONS EAC

Et si nous montions une action d'éducation artistique et culturelle pour donner la parole aux images ?

Encore aujourd'hui, la BD reste intimement associée à la bulle. Celle-ci contribue souvent à rendre "vivante" l'image. Si elle n'est pas sans rappeler les anciens phylactères visibles sur les œuvres médiévales, elle reste en réalité très peu usitée dans l'imagerie populaire.

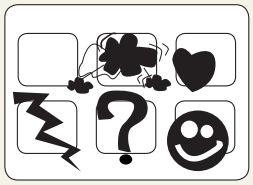
En écho aux œuvres exposées de Philippe Pétremant (visuels ci-contre), proposons à vos usagers de s'approprier ces espaces d'expression et de réaliser diverses productions alliant textes et images.

Voici quelques idées (liste non-exhaustive) à développer ensemble...

DE L'INCONVÉNIENT D'ÊTRE NÉ
Série photographique
de Philippe Pétremant. 2013
Coll. musée Nicéphore Niépce,
Chalon-sur-Saône
© Galerie Le Réverbère. Lyon

> CYCLE 4 (à partir de 14 ans) :
donner la **parole** aux personnages des historiettes moralisantes et, avec ou sans ironie, mettre en avant leur sentiment de fierté ou leur repentir...

> CYCLE 3 -4 (à partir de 10 ans) :
caviarder des reproductions d'images populaires par des **idéogrammes** représentant les aventures et humeurs de leurs protagonistes.



> CYCLE 2-3 (à partir de 6 ans) :
mettre en forme les cris des animaux présents dans les images populaires et ce, à l'aide d'**onomatopées**.

POUR TOUTES ENVIES DE PROJET À LA CARTE,
LE PLUS SIMPLE EST D'EN PARLER...

ALORS N'HÉSITEZ PAS À NOUS CONTACTER !

UNE VISITE AU MUSÉE

LES CONDITIONS D'ACCUEIL

LES RÈGLES DE VISITE

Les activités encadrées au musée ne nécessitent pas de préacquis particuliers. L'initiation aux thèmes d'exposition et à la lecture des images se fait au fil du parcours. Il semble en revanche indispensable de sensibiliser votre groupe aux règles de visite dans un lieu d'exposition :

> NE RIEN TOUCHER

pour nous aider à préserver les œuvres

> CHUCHOTER

pour respecter la tranquillité de chacun

> PARLER CHACUN SON TOUR

pour que toutes les idées puissent être entendues

> ÉCOUTER LES GUIDES

pour profiter pleinement des activités proposées

Le jour de la visite, nous comptons sur votre implication pour veiller à la bonne tenue de votre groupe. Nous vous rappelons que :

> Par mesure de conservation préventive, seul l'usage de crayons à papier est autorisé

> Il est interdit de manger et de boire dans le musée

> Les photographies sans flash sont autorisées en salles sauf mention contraire sur les œuvres

LES INFORMATIONS PRATIQUES

HORAIRES DE VISITE

> Du 1er sept. au 30 juin : tous les jours 9h30-12h et 14h-18h (ouverture à 14h les lundis et en continu les vendredis).

> Du 1er juillet au 31 août : tous les jours 10h-18h (ouverture à 14h les lundis).

CONTACTS

> 03 29 81 48 30 / musee.image@epinal.fr

> aude.terver@epinal.fr (service des publics)

ACCÈS

> 42 quai de Dogneville 88 000 Épinal

> Parking bus et dépose-minute à l'entrée

> Aire de pique-nique au port (à 2 min à pied)

> Les espaces du musée sont entièrement accessibles aux personnes à mobilité réduite.

GUIDE PRATIQUE

> Toutes les informations utiles et les formules de visite dans votre guide

UNE VISITE AU MUSÉE - MODE D'EMPLOI

en téléchargement sur le site internet :

WWW.MUSEEDELIMAGE.FR

TARIFS GROUPE

Entrée musée :

1€ / enfant

2€ / étudiant

4,50€ / adulte

(visite guidée sans suppl.)

> Atelier : + 1€ / participant

> Gratuité pour les écoles primaires spinaliennes !