

Vade-mecum BD 2020



© crédits Stephane Yaich @stefyaich

Vade-mecum pour l'organisation d'actions et d'événements

PRÉSENTATION

Littérature et art visuel, la bande dessinée offre tout un panel d'actions qui permettront à vos publics visés de mieux découvrir le 9ème art tout en approfondissant un large choix de thématiques. La bande dessinée est au carrefour de plusieurs autres modes d'expression artistique (animation, arts plastiques, cinéma, jeux vidéo, littérature...).

Elle offre des opportunités de croisements disciplinaires riches et ouvre sur des publics très diversifiés. Elle permet également une sensibilisation des plus jeunes et des populations éloignées à la lecture et à l'image, ainsi que l'apprentissage du français pour des primo-arrivants.

BD 2020

—
Ce vade-mecum propose des pistes d'actions dans différents secteurs (rencontres d'auteurs, résidences, débats et colloques, éducation artistique et culturelle, événements festifs...). La Cité Internationale de la Bande Dessinée et de l'Image pourra apporter – en fonction des besoins exprimés – ses conseils et son accompagnement dans la mise en place des projets

I. Les rencontres avec les auteurs

Pour attirer de nouveaux publics, il convient de construire l'événement en lien avec le tissu local (Associations, Centres Sociaux Culturels et Sportifs etc.).

Ex : Si le thème est le sport, rencontrer et inclure les responsables d'associations sportives.

Regards croisés

Inviter un auteur qui aborde une thématique susceptible d'intéresser les publics. Ce Regard Croisé s'organise en deux temps, un premier sur les œuvres et le travail de l'auteur ou de l'artiste, un deuxième autour d'une discussion entre l'invité et un autre invité, spécialiste du sujet/thème choisi.

Ex : Un auteur aborde le sujet de l'écologie dans un de ses livres qui deviendra le thème de la deuxième partie avec l'intervention d'un scientifique, d'un spécialiste de l'écologie etc.

Rencontres

Une formule plus classique où l'invité vient parler de ses créations ou d'une nouveauté avec séance de dédicaces.

Cartes blanches

Remarques : En amont de tous types de rencontres, il convient de mobiliser l'ensemble des réseaux liés à la formation (scolaire, universitaire, associative) et de proposer à l'auteur d'intervenir dans une école d'art, un CSCS, une MDS, une association, un musée etc.

Création d'un événement en relation avec l'invité. Dans le cadre d'un musée, proposer à l'auteur de commenter trois œuvres et de poursuivre avec une rencontre et un concert dessiné par exemple. Organisation de rencontres filières ou de colloques universitaires. Un très grand nombre de thèmes peut être abordé, avec comme objectif principal l'élargissement des publics et la création d'un maximum d'interactions.

A noter que la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image est en capacité de fournir des suggestions de thèmes et d'intervenants et des axes problématiques pour un grand nombre de sujets.

RECEVOIR UN AUTEUR

Pour rappel, chaque intervention de l'auteur est soumise à une rémunération dans le respect de la charte des auteurs et illustrateurs disponible ici !

II. Colloques et journées d'études

Rencontres filières spécialisées ou colloques universitaires

Un très grand nombre de thèmes peut être abordé, avec comme objectif principal l'élargissement des publics et la création d'un maximum d'interactions.

La CIBDI est en capacité de fournir des thèmes et des suggestions d'intervenants pour un grand nombre de sujets.

Exemples :

- Féminisme et bande dessinée
- La bédéphilie
- Le corps dans la bande dessinée
- La guerre d'Espagne et la bande dessinée
- Le roman graphique
- Sciences et bande dessinée
- Le lectorat de la bande dessinée
- Bande dessinée et cinéma
- Erotisme et pornographie
- Le rire et la bande dessinée

RECEVOIR UN AUTEUR

Pour rappel, chaque intervention de l'auteur est soumise à une rémunération dans le respect de la charte des auteurs et Illustrateurs disponible ici !

III. Programmation d'évènements/animations : Faire venir le public

La création d'un évènement original et surprenant permet de prendre en considération le goût du public pour le « participatif » et des manifestations plus « expérientielles » mais également :

- de faire participer le public
- de dynamiser une manifestation
- de diversifier la fréquentation

Diversifier – dynamiser

Battle : Deux auteurs « s'affrontent » en dessin grâce à un arbitre qui met en scène l'animation dans une parodie de compétition à gagner à l'applaudimètre. Les auteurs dessinent à partir de contraintes fixées par l'arbitre et le public en un match d'improvisation théâtrale.

Le dessin peut être fait sur des *paperboard* ou via une caméra et un vidéoprojecteur.

Le conte dessiné et musical : Mettre en relation un conteur, un dessinateur et un ou plusieurs musiciens pour une représentation originale. En amont, après avoir sélectionné un texte, le conte sera lu, accompagné d'une musique en live, dessiné et diffusé en direct sur écran. La mise en scène est importante pour permettre aux artistes de proposer une création et non pas trois expressions artistiques distinctes. Des temps d'écoute entre créateurs peuvent ponctuer l'évènement, c'est à dire de permettre des « solos » musicaux, de dessin, de conte.

En extérieur : Si le lieu bénéficie d'un extérieur suffisant et intéressant, la création d'un évènement surprenant permet d'ouvrir à de nouveaux publics. Ex : Balade de nuit commentée à la torche, avec projection d'images et/ou en musique. Visite en début de soirée avec un dessinateur et un entomologiste pour découvrir les insectes, quête d'un trésor en lien avec une bande dessinée etc.

Faire participer

Bande dessinée et improvisation théâtrale : Créer en direct, avec l'aide d'une compagnie d'improvisation théâtrale de votre région et d'un dessinateur de bande dessinée un spectacle participatif. Le dessin, retranscrit sur écran ou sur chevalet, peut être directif, suggestif ou accompagnateur du récit improvisé par les comédiens. Il s'agit d'une co-création qui permet également de demander au public des orientations narratives.

Murder Party : Créer une enquête policière dans un espace délimité, en lien avec une exposition ou un thème. Pendant 1 heure, le public part à la recherche d'indices. Cet événement est l'occasion de faire participer encore plus le public en donnant des « rôles » (nom, qualité, spécificité, trait de caractère, objectifs) pour que l'univers soit plus réaliste et que le public puisse s'approprier l'histoire.

La chasse au trésor costumé : En prenant pour cadre un thème, une bande dessinée ou le style graphique des super-héros, les enfants (et parents) viennent en costume pour une chasse au trésor dans un ou des espaces du centre culturel, de la bibliothèque ou du musée. L'originalité du thème et du parcours de la chasse au trésor associés au fait que les participants puissent incarner un rôle assurent un succès important.

IV. Accompagnement des publics jeunes

« Le Strip à compléter »

à partir du cycle 2

1 classe entière maximum, 1h30



Le participant complète un strip (courte bande dessinée de 3 à 5 cases) dont seule la première case est dessinée. Plusieurs strips lui sont proposés. Une façon courte, ludique et complète d'aborder la bande dessinée étape par étape (scénario, découpage, crayonné, encrage et mise en couleur).

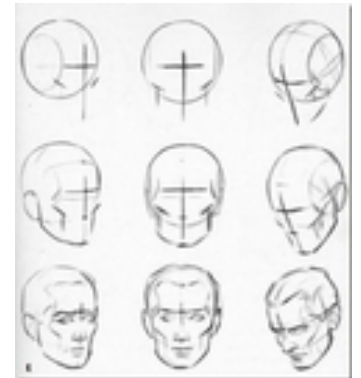
En début d'atelier, un petit cours de dessin autour de la construction d'un personnage est vivement conseillé pour débloquer l'étape du dessin. Les élèves s'exercent en même temps que l'animatrice/animateur. L'atelier nécessite un paperboard, des crayons etc...

Atelier « Caricature »

A partir du cycle 3

1 classe entière maximum, 1h30

Comment découvrir l'art du dessin de caricature, après avoir abordé les fondamentaux du dessin d'anatomie. Etude des caractéristiques et d'exemples de caricatures. A son tour l'élève va créer une caricature sur un choix de personnalités ou de son entourage en se basant sur un dossier fourni par l'animateur.



Atelier « De l'image fixe à l'image animée »

A partir du cycle 3

15 élèves maximum, 1h30 maximum

Cet atelier propose une découverte du cinéma d'animation par la création de petits objets animés de papier.



Il est indispensable de montrer un exemple de différents flipbooks aux enfants, facilement trouvables sur internet (édités par les éditions FLBLB par exemple). D'autre part, il est possible d'imaginer des passerelles possibles avec d'autres médias, comme le jeu vidéo ou le dessin animé.

Cet atelier décomplexé l'enfant sur l'étape du dessin, souvent source d'angoisses. En effet, la technique du « bonhomme bâton » est adoptée pour faire le flipbook. Il faut aussi insister sur la nécessité de décaler un tout petit peu son personnage à chaque feuille. Une action simple est préférable pour que le résultat soit satisfaisant.

« Le personnage manga »

A partir du cycle 3

1 classe entière maximum, 1h30

Cet atelier propose de s'initier aux codes du dessin manga, par le détournement de héros emblématiques de la bande dessinée franco-belge. L'animateur passera en revue l'évolution du manga au cours des dernières décennies ainsi que les différents codes du manga (expressions prononcées, grands yeux, visages mignons/dramatiques). L'élève choisit ensuite un héros franco-belge à détourner en manga.



« Dessin de presse »

A partir du collège

1 classe entière maximum, 1h30

A partir d'une sélection d'articles de presse traitant de sujets d'actualités internationaux (écologie, économie, société, anecdotes insolites), les participants réalisent une illustration en noir et blanc répondant aux caractéristiques du dessin de presse. Le dessin doit être efficace et se comprendre de lui-même.

Attention à renouveler souvent les articles de presse pour coller au plus près de l'actualité.

« Je découvre la bande dessinée »

Pour les tout petits à partir de 3 ans

1 classe entière maximum, 1h30

Cet atelier destiné aux premiers lecteurs propose différents jeux pour une découverte ludique et interactive des codes de la bande dessinée (bulles, expressions, onomatopées) et la création d'une histoire en trois cases.

Plusieurs possibilités :

- faire une bande dessinée autour de l'évolution d'une plante mais il est nécessaire d'avoir les trois étapes de la pousse d'une plante sur place.

- faire une bande dessinée à partir de gommettes représentant les personnages.

Il est possible de faire un projet à plus long terme permettant la réalisation d'une planche de bande dessinée dès la maternelle.

Durant cet atelier, tous les codes de la bande dessinée doivent être vus et notamment le fait « une case = une action ». L'enseignant peut travailler en amont le vocabulaire avec ses élèves. Pour les non-lecteurs, il est pertinent de présenter des bandes dessinées muettes (Petit Poilu) pour une compréhension plus complète.





« Réaliser une planche de bande dessinée »

3 séances de 1h30 minimum

A partir du cycle 3

1 classe entière maximum

Séance 1 : Découpage de la planche à partir du scénario préalablement rédigé en classe. Après avoir découvert les codes de la bande dessinée (bulles, cadrages, dessins de personnage), les participants esquissent les cases en intégrant les dialogues.



Séance 2 : Réalisation du crayonné de sa planche au format A3, et travail sur les décors, à l'aide d'une documentation photographique fournie par le médiateur selon le thème ou le genre choisi.

Séance 3 : Encrage sur le crayonné déjà réalisé, à l'aide de stylos indélébiles permettant différents types de mise en couleur.

Séance 4 (si nécessaire pour finaliser la colorisation des planches) : Cette colorisation peut être réalisée de façon traditionnelle (gouache, aquarelle, crayon de couleurs, encres colorées) ou numérique (à l'aide d'un logiciel de mise en couleur).

A savoir : la réalisation d'une planche de bande dessinée, du scénario à la mise en couleur est un projet au long cours qui nécessite généralement entre 10 et 15 heures de travail par élève, et un suivi important de la part de l'enseignant. Ce très bel atelier demande un peu de temps et des moyens, il est également préférable d'avoir un espace pour stocker les travaux. Si les productions sont destinées à être proposées dans le cadre d'un concours, prévoir de fixer la première séance trois mois minimum avant la date du concours. Pour une meilleure gestion du planning, il est conseillé à l'enseignant de poursuivre la réalisation des planches entre les séances au musée.

« Crée ton super-héros »

A partir du cycle 3

1 classe entière maximum, 1h30

Après avoir passé en revue différents super-héros dans leur version originale (Spiderman, Batman, Hulk) et leurs spécificités, le participant crée son propre super héros à l'aide d'une fiche d'identité. Il le met ensuite en scène en réalisant une couverture à la manière des *comics*.



En début d'atelier, un petit cours de dessin autour de la construction d'un personnage est vivement conseillé pour débloquer l'étape du dessin. Les élèves s'exercent en même temps que l'animateur.

Il faut aussi insister sur le travail de la typographie en couverture des *comics*.



1914-1918 : la Grande Guerre en bande dessinée

Public visé : 3^{ème}

1 classe entière maximum, 1h30

Un atelier en collaboration avec les Archives départementales, se déroulant sur 3 séances. À partir des ressources locales, création d'une bande dessinée (strip de 4 cases) mettant en image les témoignages d'instituteurs et autres sources historiques sur la période.

Programme :

Séance 1 : recherche des sources aux Archives départementales

Séance 2 : réalisation de strip au Musée de la BD

Exemples de projets mis en place par la CIBDI avec les scolaires tout au long de l'année

- *CAP BD (Classe à projet BD)* : Plusieurs établissements répondent à un appel à projet avec une proposition autour de la bande dessinée et l'intervention d'un auteur. Ils bénéficient de tarifs préférentiels sur toutes les prestations offertes par la Cité. Les travaux des élèves sont exposés à la fin de l'année à la Cité.

- *La classe « l'œuvre »*

Mis en place dans le cadre de la « Nuit européenne des musées ». Une classe travaille tout au long de l'année à créer une œuvre autour de l'exposition temporaire de la Nuit des musées en lien avec la Cité. Les élèves participants proposeront une médiation lors de la Nuit des musées.

- *C'est mon patrimoine*

Proposé par le Ministère de la Culture, ce dispositif mené par la CIBDI permet aux enfants des quartiers prioritaires de découvrir une pratique artistique inhabituelle (bande dessinée, film d'animation, design de mode) durant plusieurs jours avec l'intervention d'un professionnel.

Ces dispositifs conçus par la CIBDI entrent dans le cadre de l'année nationale de la bande dessinée. Vous pouvez enregistrer vos événements sur le site dédié :

<https://www.bd2020.culture.gouv.fr/>

V. Mode d'emploi pour les musées

La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image propose d'accompagner les projets des musées qui le souhaitent :

1. Pour les expositions temporaires :

- Par des prêts d'œuvres appartenant aux collections patrimoniales du musée et de la bibliothèque (planches originales et imprimés)
- Par l'aide à la bibliographie afin de circonscrire, construire et documenter un sujet
- Par le conseil scientifique en matière d'histoire de la bande dessinée, des techniques et des genres
- Mise en relation avec des chercheurs et spécialistes de la bande dessinée hors CIBDI.

2. Pour le parcours permanent :

- Par des prêts d'œuvres appartenant aux collections patrimoniales du musée et de la bibliothèque (planches originales et imprimés) entrant en résonance avec les objets et œuvres ou thèmes des collections permanentes.
- Par l'aide à la bibliographie afin de circonscrire, construire et documenter un sujet
- Par du conseil scientifique en matière d'histoire de la bande dessinée, des techniques et des genres, des auteurs.

3. Action culturelle événementielle, ateliers, rencontres, résidence, performance et autres)

- Aide à l'organisation d'événements
- Mise en relation avec des auteurs
- Bibliographies et préconisations pour les librairies des musées.



Annuaire des personnes ressource CIBDI

Communication, développement et partenariat

Nicolas IDIER
tél. +33 6 23 00 81 84
nidier@citebd.org

Musée et collections

Anne Hélène HOOG
Tél. 05 45 38 65 58
ahhoog@citebd.org

Conseiller scientifique recherches et documentation

Catherine FERREYROLLE
Tél. 05 45 38 65 59
cferreyrolle@citebd.org

Conseiller scientifique et pédagogique

Jean-Philippe MARTIN
Tél. 05 45 38 65 41
jpmartin@citebd.org

Conseiller pour les actions culturelles et les bibliothèques

Samuel LEVEQUE
Tél. 05 45 38 65 62
sleveque@citebd.org

Conseiller librairie

Matthieu MAURY
Tél. 05 45 38 65 60
mmaury@citebd.org

Contact avec les auteurs

Pili MUNOZ (Maison des auteurs)
Tél. 05 45 22 86 20
pmunoz@citebd.org

Conseil Cinéma et filmographie

Cerise JOUINOT
Tél. 05 45 38 65 71
cjouinot@citebd.org