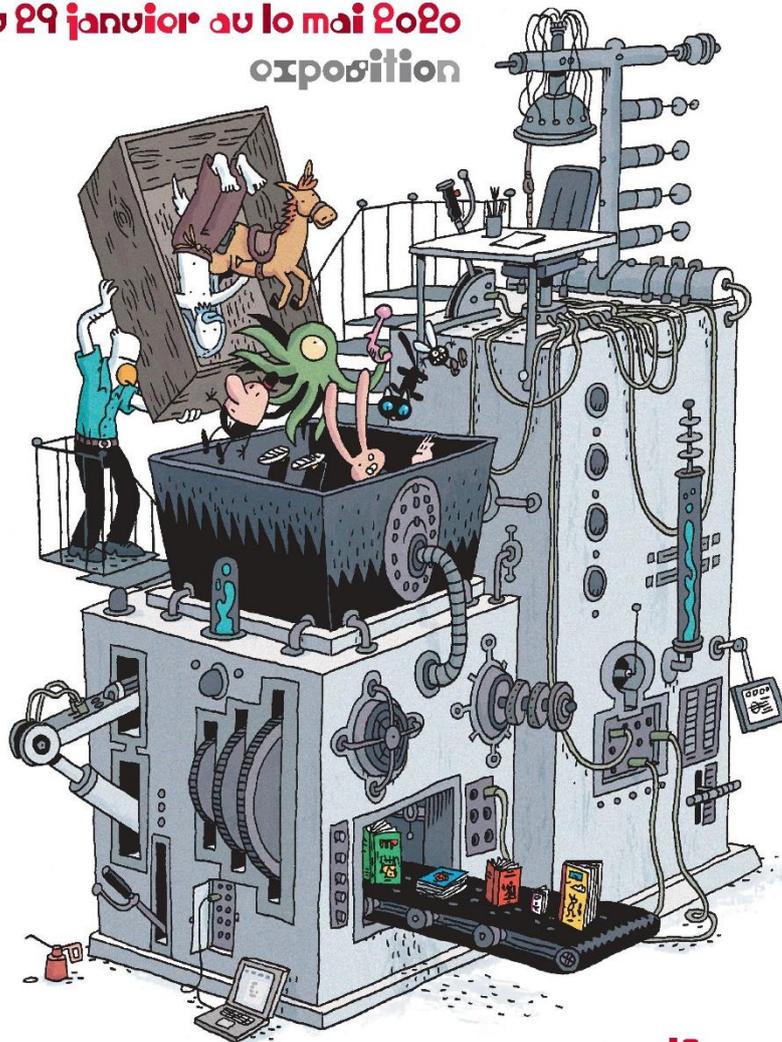


la **citô** internationale
de la bande dessinée
et de l'image

LEWIS TRONDHEIM FAIT DES HISTOIRES

du 29 janvier au 10 mai 2020
exposition



© Lewis Trondheim, 2019

musée de la cité internationale
de la bande dessinée et de l'image

angoulême
quai de la charante
citebd.org



dossier d'accompagnement

pour les visites scolaires et périscolaires
maternelle, élémentaire, collège

la Cité Internationale de la Bande Dessinée et de l'Image

médiation culturelle 05 17 17 31 23 sdubourg@citebd.org et mrodriguez@citebd.org

service éducatif csimon@citebd.org

la **citô** internationale
de la bande dessinée
et de l'image

Sommaire

L'artiste

Bibliographie

Le parcours de l'exposition

Éléments du programme

Lexique bande dessinée

anthropomorphisme et zoomorphisme

analyse de l'affiche

ateliers scolaires

l'artiste



Lewis Trondheim est né en 1964.

Fils d'un couple de libraires, il est l'auteur d'une des oeuvres les plus vastes et protéiformes de la bande dessinée moderne, avec quelque 180 albums à son actif comme scénariste ou auteur complet. Créateur de Lapinot, Ralph Azham, Le Roi Catastrophe, Maggy Garisson et bien d'autres personnages, Trondheim travaille aussi bien pour un public adulte que pour les enfants. Cofondateur, en 1990, de la maison d'édition L'Association, où il est toujours membre du comité de lecture, il dirige également la collection "Shampooing" chez Delcourt, tout en travaillant pour Dargaud, Dupuis, Glénat et Rue de Sèvres

Science-fiction, western, polar, autobiographie, comédie sentimentale, cape et épée, BD expérimentale, BD jeunesse, *heroïc fantasy*, reprise de personnages connus (Mickey, Spirou) : il n'y a pas de genre

auquel Trondheim ne se soit essayé, jusques et y compris la bande dessinée pour Smartphone (*Bludzee*) ou sur Instagram (*Les Herbes folles*). Il s'est également inventé un hétéronyme à succès en publiant, en 2005, *Le Blog de Frantico*.

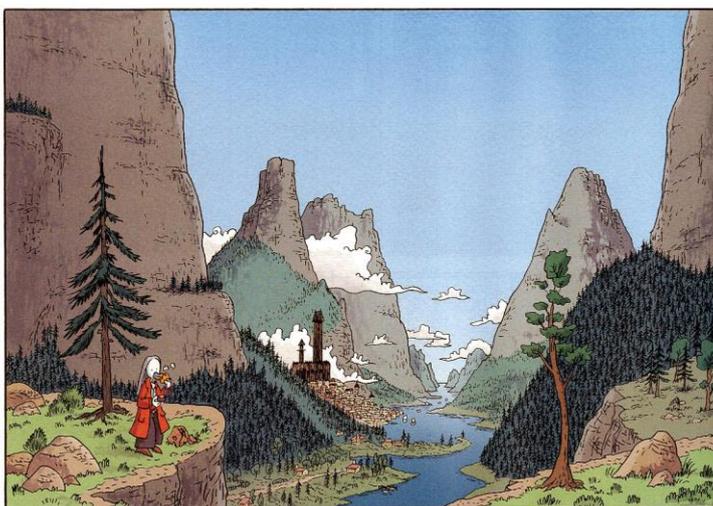
Son propre univers graphique est presque toujours constitué de personnages zoomorphes, ou en forme de patates, mais il écrit aussi pour des dessinateurs réalistes comme Matthieu Bonhomme, Stéphane Oiry, Hubert Chevillard ou Frank Biancarelli.

Il a reçu le Grand Prix de la Ville d'Angoulême en 2006 et est le créateur du "Fauve" devenu la mascotte du Festival.

Alors qu'il s'est, dans le passé, presque toujours opposé à ce que son travail soit exposé, Trondheim a activement participé à la conception de la présente rétrospective. Qu'il en soit ici très sincèrement remercié.



page extraite
du projet resté inédit
ouo (2004-2005)



case tirée de la série ralph azham© éditions dupuis

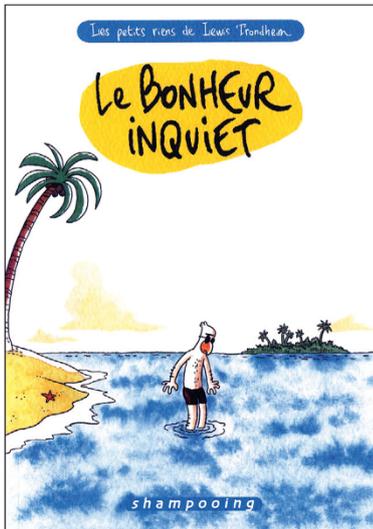
bibliographie des œuvres de lewis trondheim

comme auteur complet

• albums uniques

psychanalyse, le lézard, coll. "lézard grafik", 1990
lapinot et les carottes de patagonie, l'association et le lézard, 1992. réédition l'association, coll. "ciboulette", 1995
comix, dans *la boîte paxon*, l'association, cadeau-adhérent, 1992
monolingues, le lézard, coll. "lézard grafik", 1992
approximate continuum comix, cornélius, 6 comix, 1993-1994 réunis sous le titre **approximativement**, cornélius, coll. "pierre", 1995
slaloms, l'association, 1993. redessiné, colorisé et publié par dargaud en 1997 comme numéro 0 de la série *lapinot*
le dormeur, cornélius, coll. "delphine", 1993
mildiou, le seuil, 1994
la mouche, le seuil, 1995
genèses apocalyptiques, l'association, cadeau-adhérent, 1995. réédition l'association, coll. "mimolette", 2001
le pays des trois sourires, l'association, coll. "éperluette", 1997
projets, librairie sans titre, 1998
les ineffables, l'association, coll. "mimolette", 2001
mister o, delcourt, coll. "humour de rire", 2002. réédition delcourt, coll. "shampooing", 2002
bleu, l'association, 2003
la poule et la pétanque, cornélius, coll. "delphine", 2003. offert pour l'achat de deux volumes de la collection "delphine", à l'occasion de la réédition du *dormeur*
a.l.i.e.e.n., bréal, coll. "bréal jeunesse", 2004. rééd. gallimard dans la collection "bayou" en 2007
mister i, delcourt, coll. "shampooing", 2005
désœuvré, l'association, coll. "éprouvette", 2005
bludzee, delcourt, coll. "shampooing", 2010
capharnaüm : récit inachevé, l'association, coll. "ciboulette", 2015

dans la collection "patte de mouche", à l'association :
un intérieur d'artiste, 1991
imbroglio, 1992. redessiné en 1995
diablotus, l'association, 1995
non, non, non, 1997
la nouvelle pornographie, 2006
visite express, 2015 [cité internationale de la bande dessinée et de l'image, 2009]
les 24 heures de la bd : dinner, breakfast, lunch, 2016



couverture de l'album
le bonheur inquiet
(série "les petits riens"), 2008
© éditions delcourt

• séries

les formidables aventures de lapinot

(scénario et dessin, sauf t. 6), dargaud

1. **slaloms**, 1997. réédition de l'album publié par l'association en 1993
2. **blacktown**, 1995
3. **pichenettes**, 1996
4. **walter**, 1997
5. **amour & intérim**, 1998
6. **vacances de printemps** (dessin), avec frank le gall (scénario), 1999
7. **pour de vrai**, 1999
8. **la couleur de l'enfer**, 2000
9. **la vie comme elle vient**, 2004
10. **l'accélérateur atomique**, 2003

les formidables aventures sans lapinot

dargaud

1. **les aventures de l'univers**, 1997
2. **ordinateur mon ami**, 1999
3. **cyberculture, mon amour**, 2001
4. **top ouf**, 2010

les nouvelles aventures de lapinot

l'association,

1. **un monde un peu meilleur**, 2017
2. **les herbes folles**, 2019
3. **prosélytisme et morts-vivants**, 2020

monstrueux...

delcourt, coll. "jeunesse"

1. **monstrueux bazar**, 1999
2. **monstrueux Noël**, 1999
3. **monstrueux dindon**, 2000
4. **monstrueux dinosaure**, 2001

kaput et zösky

delcourt, coll. "jeunesse"

1. **les zigouilleurs de l'infini**, 2002
2. **les flingueurs du cosmos**, dessin d'éric cartier, 2003

carnet de bord

l'association, coll. "côtelette"

1. **1-10 décembre 2002**, 2002
2. **22-28 janvier 2002 / 17-27 février 2002**, 2002
3. **10-19 avril 2002 / 11 juin - 12 juillet 2002**, 2002
4. **2002-2003**, 2004

les petits riens

delcourt, coll. "shampooing"

1. **la malédiction du parapluie**, 2006
2. **le syndrome du prisonnier**, 2007
3. **le bonheur inquiet**, 2008
4. **mon ombre au loin**, 2009
5. **le robinet musical**, 2011
6. **deux ou trois mois d'éternité**, 2013
7. **un arbre en furie**, 2015
8. **tout est à sa place dans ce chaos exponentiel**, 2018

ralph azham

dupuis

1. **est-ce qu'on ment aux gens qu'on aime?**, 2011
2. **la mort au début du chemin**, 2011
3. **noires sont les étoiles**, avril 2012
4. **un caillou enterré n'apprend jamais rien**, 2012
5. **le pays des démons bleus**, 2013
6. **l'ennemi de mon ennemi**, 2014
7. **une fin à toute chose**, 2014
8. **personne n'attrape une rivière**, 2015
9. **point de rupture**, 2016
10. **un feu qui meurt**, 2017
11. **l'engrenage**, 2018
12. **lâcher prise**, 2019

en collaboration

comme dessinateur

nous sommes tous morts, avec jean-luc coudray, l'association, coll. "patte de mouche", 1995

comme scénariste

• albums unique

moins d'un quart de seconde pour vivre, avec jean-christophe menu, l'association, 1990. réédition l'association, coll. "éperluette", 1996

gare centrale, avec jean-pierre duffour, l'association, coll. "ciboulette", 1994

les aventures de la fin de l'épisode, avec frank le gall, l'association, coll. "patte de mouche", 1995

politique étrangère, avec jochen gerner, l'association, coll. "éperluette", 2001

farniente, avec dominique hérody, l'association, coll. "mimolette", 2002

célébritiz, avec ville ranta, dargaud, coll. "poisson pilote", 2006

bande dessinée, apprendre et comprendre, avec sergio garcia, delcourt, 2006

ovni, avec fabrice parme, delcourt, coll. "shampooing", 2006

fennec, avec yoann, delcourt, coll. "shampooing", 2007

panique en atlantique, avec fabrice parme, dupuis, coll. "le spirou de...", 2010

omni-visibilis, avec matthieu bonhomme, dupuis, 2010

jardins sucrés, avec fabrice parme, delcourt, coll. "shampooing", 2011

cavalcade surprise, avec jessica abel et matt madden, l'association, coll. "patte de mouche", 2013

mickey's craziest adventures, avec nicolas keramidas, glénat, 2016

je vais rester, avec hubert chevillard, rue de sèvres, 2018

donald's happiest adventures, avec nicolas keramidas, glénat, 2018
horrifkland, avec alexis nesme, glénat, 2019

karmela krim, avec franck biancarelli, éd. du lombard, 2020

île bourbon 1730, avec appollo, delcourt, coll. "shampooing", 2007

coquelicots d'irak, avec brigittie findakly, l'association, 2016

• séries

petit père Noël, avec thierry robin, dupuis

- | | |
|--|---|
| 1. bonjour petit père Noël , 2000 | 4. on a volé le courrier du petit père Noël , 2003 |
| 2. joyeux halloween petit père Noël , 2001 | 5. petit père Noël et le cadeau perdu , 2004 |
| 3. petit père Noël contre le docteur méchant , 2002 | |

les trois chemins, avec sergio garcia, delcourt, coll. "jeunesse"

- | | |
|------------------------------------|--|
| 1. les trois chemins , 2000 | 2. les trois chemins sous la mer , 2003 |
|------------------------------------|--|

les cosmonautes du futur, avec manu larcenet, dargaud, coll. "poisson pilote"

- | | |
|---|-------------------------------|
| 1. les cosmonautes du futur , 2000 | 3. résurrection , 2004 |
| 2. le retour , 2001 | |

venezia, avec fabrice parme, dargaud, coll. "poisson pilote"

- | | |
|-----------------------------|-------------------------------|
| 1. triple jeu , 2001 | 2. codex bellum , 2002 |
|-----------------------------|-------------------------------|

le roi catastrophe, avec fabrice parme, delcourt, coll. "jeunesse"

- | | |
|---|---|
| 1. adalbert ne manque pas d'air , 2001 | 6. adalbert fait du scandale , 2003 |
| 2. adalbert perd les pédales , 2001 | 7. adalbert change d'atmosphère , 2004 |
| 3. adalbert a tout pour plaire , 2002 | 8. adalbert est trop génial , 2004 |
| 4. adalbert s'en sort pas mal , 2002 | 9. adalbert fait des affaires , 2005 |
| 5. adalbert plus que super , 2003 | |

allez raconte, avec josé parrondo, delcourt, coll. "jeunesse"

- | | |
|--|------------------------------------|
| 1. une histoire , 2001 (titre initial : papa raconte) | 2. plein d'histoires , 2003 |
|--|------------------------------------|

zizi chauve-souris, avec guillaume bianco, dupuis

- | | |
|--|---------------------------------------|
| 1. cheveux rester , 2012 | 3. terreurs de jeunesse , 2019 |
| 2. 700 000 aventures par seconde , 2016 | |

maggy garrison, avec stéphane oiry,
dupuis :

1. **fais un sourire, maggy**, 2014
2. **l'homme qui est entré dans mon lit**, 2015

infinity 8, rue de sèvres

1. **romance et macchabées**, scénario avec zep, dessin et couleurs de dominique bertail, 2017

2. **retour vers le führer**, scénario avec olivier vatine, dessin d'olivier vatine

3. **l'évangile selon emma**, scénario avec fabien vehlmann, dessin et couleurs d'olivier balez, 2017

4. **guérilla symbolique**, scénario avec kris, dessin et couleurs de martin trystram, 2017

density, avec stan et vince, delcourt

- tome 1, 2017
tome 2, 2018

3. **je ne voulais pas que ça finisse comme ça**, 2016

5. **le jour de l'apocalypse**, scénario avec davy mourier, dessin et couleurs de lorenzo de felici, 2017

6. **connaissance ultime**, scénario avec emmanuel guibert, dessin et couleurs de franck biancarelli, 2018

7. **et rien pour finir**, scénario avec boulet, dessin et couleurs de boulet, 2018

8. **jusqu'au dernier**, scénario avec killoffer, dessin de killoffer, 2019

l'univers de donjon, avec joann sfar,
delcourt

donjon potron-minet

99. **la chemise de la nuit**, 1999, dessin de christophe blain
98. **un justicier dans l'ennui**, 2001, dessin de christophe blain
97. **une jeunesse qui s'enfuit**, 2003, dessin de christophe blain

donjon zénith

(scénario et dessin jusqu'au t. 4)

1. **cœur de canard**, 1998

2. **le roi de la bagarre**, 1998

3. **la princesse des barbares**, 2000

4. **sortilèges et avatars**, 2002

84. **après la pluie**, 2006, dessin de christophe blain
83. **sans un bruit**, 2008, dessin de christophe gaultier

donjon crépuscule

101. **le cimetière des dragons**, 1999

102. **le volcan des vaucauson**, 2001

103. **armagedon**, 2002

104. **le dojo du lagon**, dessin de kerascoët, 2005

105. **les nouveaux centurions**, dessin de kerascoët, 2006

106. **révolutions**, dessin d'obion, 2009

110. **haut septentrion**, dessin d'alfred, 2014

111. **la fin du donjon**, dessin de mazan, 2014

donjon parade, dessin de manu larcenet

- un donjon de trop**, 2000

- le sage du gheffo**, 2001

- le jour des crapauds**, 2002

- des fleurs et des marmots**, 2004
- technique grogro**, 2007

donjon monsters

- jean-jean la terreur**, avec mazan, 2001
- le géant qui pleure**, avec jean-christophe menu, 2001
- la carte majeure**, avec andreas, 2002
- le noir seigneur**, avec stéphane blanquet, 2003
- la nuit du tombeur**, avec jean-emmanuel vermot-desroches, 2003
- du ramdam chez les brasseurs**, avec yoann, 2003

- mon fils le tueur**, avec blutch, 2003
- crève-cœur**, avec carlos nine, 2004

- les profondeurs**, avec killoffer, 2004
- des soldats d'honneur**, avec frédéric bézian, 2006

- le grand animateur**, avec stanislas, 2007
- le grimoire de l'inventeur**, avec nicolas keramidas, 2008

le parcours de l'exposition

L'exposition se répartit en 11 sections, chacune abordant une des facettes de la personnalité de Lewis Trondheim. On retrouvera pour chaque partie, des originaux, un texte explicatif et des commentaires, dessin et textes, ajoutés par Lewis Trondheim, au marqueur directement sur le mur.

C'est l'histoire d'un type qui ne savait pas dessiner....

N'ayant aucune formation dans le domaine du dessin, Lewis Trondheim a tendance à ses débuts à privilégier le dialogue, ajoutant des répliques à des strips ou planches dans lesquels le même personnage en gros plan se répète de case en case. (*La Mouche*, *Le Dormeur...*)

C'est l'histoire d'un type qui se représente en oiseau...

Co-fondateur de la maison d'édition *L'Association*, Lewis Trondheim développe un récit autobiographique où les personnages ont des têtes d'animaux. Il choisit pour se représenter une perruche. Pourvu d'un bec et d'une crête, il n'en est pas moins étonnamment ressemblant. Outre *Approximativement* (1995), Trondheim continuera à se raconter à travers la série des *Carnets* puis celle des *Petits Riens*, prépubliés en ligne sous forme de blog.

C'est l'histoire d'un type qui croit aux monstres, aux robots et aux aliens...

Lewis Trondheim a beaucoup lu de science-fiction. Frederic Brown en aurait été la porte d'entrée. Il invente un duo d'extra-terrestres crétins appelés *Kaput & Zösky*, qui voyage dans le cosmos dans le but d'asservir des planètes dont ils se font régulièrement chasser. Ces dernières années, Trondheim a scénarisé deux grandes séries de science-fiction, *Infinity 8* et *Density*. D'autres albums : *Les Cosmonautes du futur*, *A.L.I.E.E.N.*

C'est l'histoire d'un type qui crée un héros, le tue et le ressuscite...

Le personnage de Lapinot apparaît, sans préméditation, à la 7^e case de l'album dont il deviendra le héros, *Lapinot et les carottes de Patagonie* (1992), un récit initiatique qui mêle polar et *fantasy*. Il va se promener dans différents univers, différentes maisons d'édition. Il meurt en 2004 dans *La Vie* comme elle vient mais ressuscite une douzaine d'années plus tard dans les *Nouvelles Aventures de Lapinot*, à *L'Association*.

C'est l'histoire d'un type qui aime les épopées fantastiques...

Trondheim crée *Ralph Azham* dans l'hebdomadaire *Spirou* en novembre 2010. La série s'est terminée en 2019 avec 12 albums. *Ralph Azham* est un canard anthropomorphe, qui apparaît très souvent torse nu et se reconnaît aisément à ses longs cheveux bleus qui lui confèrent un air androgyne. Pour cette série, Trondheim invente une géographie (une planète, Tanghor, un royaume, Astolia, et moult bourgades, îles et chaînes montagneuses), un bestiaire (les esquiveuils, fouisseurs, chavrouques et autres fylfes), des ordres religieux et une série de seize artefacts (quatre armes, quatre bijoux, quatre reliques et quatre objets magiques).

C'est l'histoire d'un type qui se lance des défis...

Quelques exemples :

Il est l'un des membres fondateurs de l'Oubapo (Ouvroir de bande dessinée potentielle) qui, sur le modèle de l'Oulipo littéraire, place l'application de contraintes formelles au principe de la création.

Les 24 heures de la bd est un autre défi : réaliser un récit complet de 24 pages en 24 heures (organisées pendant dix ans pendant le festival de la bande dessinée...)

C'est l'histoire d'un type qui raconte des histoires aux enfants...

Lewis Trondheim a créé plusieurs séries destinées à la jeunesse : *Monstrueux* (1999-2001), *Allez, raconte* (2001-2003), *Petit père Noël* (2000-2004) avec Thierry Robin, *le Roi Catastrophe* (2001-2005) avec Fabrice Parme, et *Zizi chauve-souris*, avec Guillaume Bianco.

C'est l'histoire d'un type qui se fait du souci...

C'est angoissé de nature. Dans les récits autobiographiques, on découvre un homme hypocondriaque, inquiet à l'idée d'être contaminé par des bactéries ou piqué par des insectes. En 2005, *Désœuvré*, sous-titré « essai », est une méditation assez sombre sur le vieillissement des auteurs de bande dessinée...

C'est l'histoire d'un type qui a collaboré avec plein de monde...

Aucun scénariste français, sans doute, n'a travaillé avec autant de collaborateurs différents que Lewis Trondheim : citons Jean-Pierre Duffour, Frank Le Gall, Thierry Robin, Manu Larcenet, Sergio Garcia, Jochen Gerner, Dominique Hérody, José Parrondo, Ville Ranta, Fabrice Parme, Yoann, Matthieu Bonhomme, Stéphane Oiry, Guillaume Bianco, Kéramidas, Hubert Chevillard, Stan et Vince, Alexis Nesme, Obion, Franck Biancarelli et Alfred...

La série *Donjon*, qu'il co-écrit avec son ami Joann Sfar, s'assure la collaboration graphique de Larcenet, Blain et d'une foule de dessinateurs invités, de Kerascoët à Bézian en passant par Blutch, Killoffer ou Blanquet. De même, les huit albums d'*Infinity 8* bénéficient de la participation de coscénaristes (notamment Zep, Emmanuel Guibert et Olivier Vatine) et lui fournissent l'occasion de travailler avec de nouveaux dessinateurs comme Dominique Bertail ou Olivier Balez.

Il arrive, beaucoup plus rarement, que Trondheim illustre un scénario dont il n'est pas l'auteur. Avec sa femme Brigitte Findakly, Trondheim cosigne en 2016 *Coquelicots d'Irak*.

C'est l'histoire d'un type qui a des inédits dans ses tiroirs...

Trois récits inédits restés inachevés sont présentés sur écrans dans cette section : *Willard Watte* (1994), *Ovo* (2004-2005), *Arte radio* (2013).

C'est l'histoire d'un type qui a fini par savoir un peu dessiner...

S'il est resté fidèle à son style linéaire et dépouillé, Lewis Trondheim, après avoir dessiné des milliers de pages, a gagné confiance en lui et s'autorise aujourd'hui des décors élaborés, des scènes d'action complexes. Il n'a jamais cessé de vouloir progresser. Quand il entreprend *Les Petits Riens* en 2006, c'est dans le but d'apprendre à maîtriser l'aquarelle, lui qui, jusque-là, avait toujours délégué la mise en couleur de ses histoires. A peu près à la même époque, il commence à pratiquer le dessin d'observation, s'astreignant à faire un dessin d'après nature au minimum le 15 de chaque mois, le plus souvent dans des carnets. Cette discipline a pour but, dit-il, « d'enrichir son vocabulaire graphique, sa bibliothèque d'images intérieures ». On découvre dans ces dessins très descriptifs une attention méticuleuse aux détails, une déférence face à la profusion du réel.

éléments du programme

Cycle 3

- CM1-CM2
Français

Héros / héroïnes et personnages

Se confronter au merveilleux, à l'étrange

Vivre des aventures

Se découvrir, s'affirmer dans le rapport aux autres

- Sixième
Français

Le monstre, aux limites de l'humain

Récits d'aventures

Arts plastiques

- La narration visuelle : les compositions plastiques, en deux et en trois dimensions, à des fins de récit ou de témoignage, l'organisation des images fixes et animées pour raconter.

- Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations : la différence entre images à caractère artistique et images scientifiques ou documentaires, l'image dessinée, peinte, photographiée, filmée, la transformation d'images existantes dans une visée poétique ou artistique.

- La ressemblance : découverte, prise de conscience et appropriation de la valeur expressive de l'écart dans la représentation.

Histoire des arts

- Résumer une action représentée en image, déroulée sur scène ou sur un écran, et en caractériser les personnages.

- Dégager d'une forme artistique des éléments de sens.

Cycle 4

Français

- Cinquième
 - Le voyage et l'aventure : pourquoi aller vers l'inconnu ?
 - Imaginer des univers nouveaux
 - Héros/héroïnes et héroïsmes
- Quatrième
 - Individu et société : confrontations de valeurs ?
 - La fiction pour interroger le réel
- Troisième
 - Se raconter, se représenter
 - Progrès et rêves scientifiques

Arts plastiques

- La ressemblance : le rapport au réel et la valeur expressive de l'écart en art; les images artistiques et leur rapport à la fiction, notamment la différence entre ressemblance et vraisemblance.

- La narration visuelle : mouvement et temporalité suggérés ou réels, dispositif séquentiel et dimension temporelle, durée, vitesse, rythme, montage, découpage, ellipse...

lexique bande dessinée

album livre contenant une bande dessinée.

aplat teinte plate appliquée de façon uniforme, sans ombre ni dégradé

bleu épreuve tiré au format de parution, où le dessin est reproduit dans un ton très pâle (souvent bleu). La mise en couleur est traditionnellement réalisée non pas sur une planche originale, mais sur cette épreuve.

bulle (ou ballon, ou phylactère) espace délimité par un trait, qui renferme les paroles que prononcent les personnages.

cadrage choix d'un angle de vue et du plan définissant la grosseur du sujet dans la case (gros plan, plan moyen, plan large, etc.)

case (ou vignette) unité de base de la narration en bande dessinée, elle consiste en un dessin encadré, généralement isolé par du blanc et comprenant (ou non) des inscriptions verbales (bulle ou narratif)

crayonné état de la planche avant l'encre. Le dessinateur exécute d'abord ses dessins au crayon, les précisant et les corrigeant jusqu'à ce qu'il en soit satisfait. Il les repasse ensuite à l'encre de chine.

comic généralement utilisé aux États-Unis pour désigner une bande dessinée. La bande dessinée ayant eu du mal à se faire reconnaître comme un art à part entière, le terme a une connotation d'illustrés pour enfant aux États-Unis.

découpage distribution du scénario dans une suite de cases qui forment une séquence narrative. Le découpage détermine le contenu de chaque image.

ellipse moment plus ou moins long qui n'est pas montré entre deux cases.

Fanzine publication réalisée bénévolement par des auteurs amateurs. Les fanzines informent sur la bande dessinée et publient des auteurs débutants.

idéogramme signe graphique qui symbolise une idée ou un sentiment.

lettrage forme des lettres composant le texte placé dans les bulles ou les narratifs. Action de tracer ces lettres, à la plume ou au Rotring.

manga nom donné, au Japon, à la bande dessinée, mais aussi au dessin d'humour et aux films d'animation. Le terme signifie à peu près : image grotesque, dérisoire.

mise en page organisation des cases dans la planche. Définit la forme, la superficie et l'emplacement de chacun des cadres.

narratif (ou récitatif) espace encadré accueillant un commentaire sur l'action ou une intervention du narrateur.

onomatopée assemblage de lettres imitant un bruit, un son (exemples, bang, clic-clac, splatch...)

planche nom donné à une page de bande dessinée. La planche originale est la feuille sur laquelle a travaillé le dessinateur.

scénariste personne qui imagine l'histoire, et qui fournit au dessinateur le découpage ainsi que les dialogues. Le dessinateur peut être son propre scénariste.

strip bande horizontale composée d'une ou plusieurs cases. Le strip peut être une unité ou un « étage » au sein d'une planche.

synopsis résumé du scénario

La bande dessinée, Thierry Groensteen, Les Essentiels Milan
BD mode d'emploi, Jean-Benoît Durand, castor Doc Flammarion

anthropomorphisme et zoomorphisme

L'**anthropomorphisme** est l'attribution de caractéristiques du comportement ou de la morphologie humaine à d'autres entités comme des dieux, des animaux, des objets, des phénomènes, voire des idées.

Le **zoomorphisme** est la tendance à attribuer à quelque chose des caractéristiques animales (que ce soit sur le plan du comportement, de la morphologie, des motivations, de la représentation).



L'anthropomorphisme est très utilisé en bande dessinée car il permet au dessinateur de différencier ses personnages physiquement tout en leur conférant des psychologies très typées. Dans ce cas, «zoomorphisme» et «anthropomorphisme» sont une seule chose : l'animal sert à parler de l'humain, et une forme d'humanité est attribuée à des animaux.

Chez Lewis Trondheim, ce sont bien des hommes qui portent des têtes animales. En perruche, pour son autobiographie, en canard, pour les aventures de Ralph Azham ou dans Donjon, ...

Pour aller plus loin sur le site de la Cité

Sur la bande dessinée animalière

<http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?rubrique34>

Sur les animaux dans la bande dessinée, de façon plus générale :

<http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article468>

Les collections numérisées de la bande dessinée animalière :

<http://collections.citebd.org/in/faces/details.xhtml?id=c65556a1-cb98-4cd2-8dd3-8ea454f5a587>



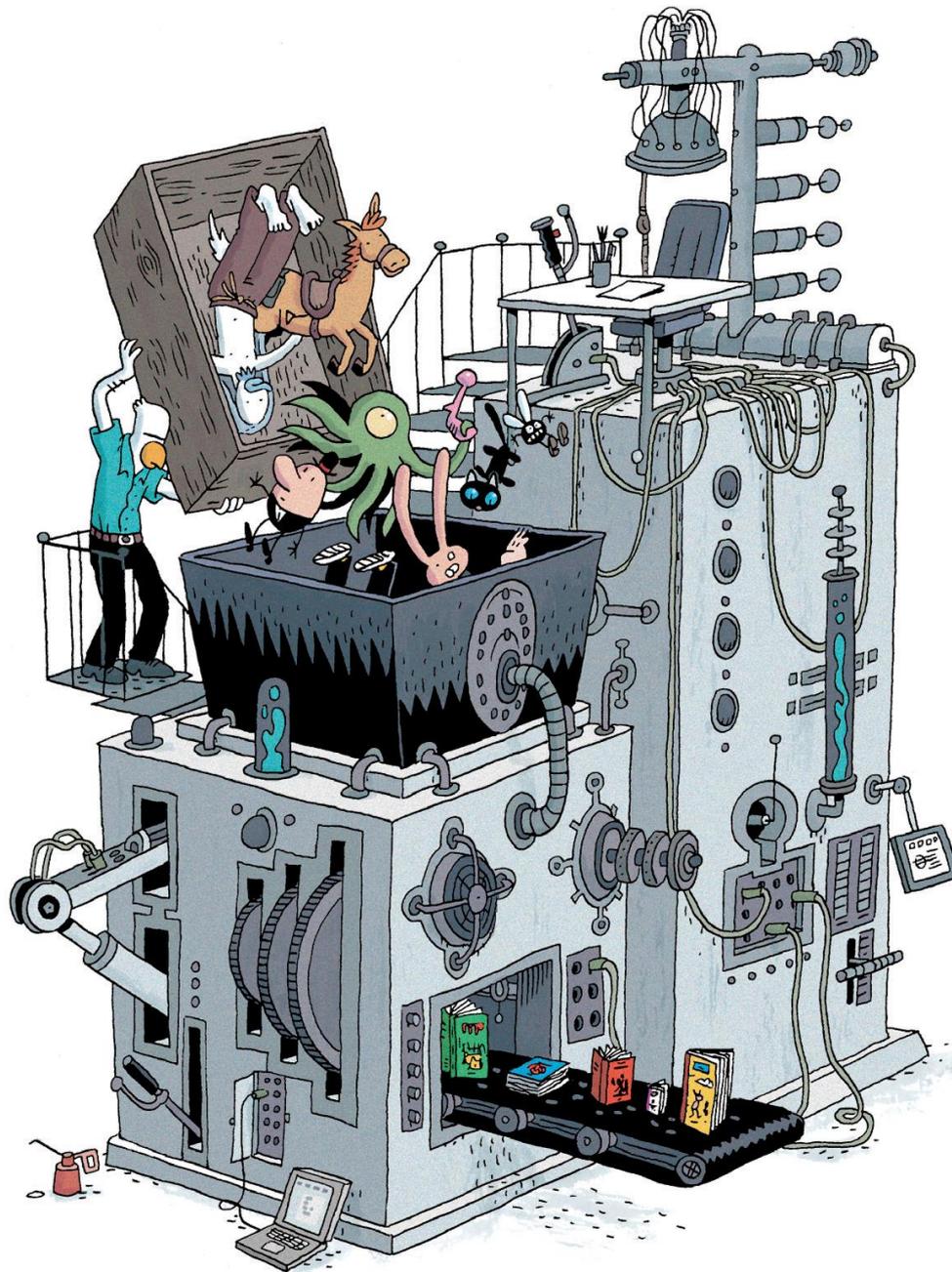
ralph azham© éditions dupuis

Exercice

- choisis un animal que tu aimes
- dessine sa tête
- ajoute-lui un corps humain
- choisis des choses qui t'appartiennent que tu peux ajouter à ton portrait pour bien montrer que c'est toi (ta paire de chaussures préférées, ta casquette, une veste, ton sac, ton doudou...)

Tu peux aussi choisir d'autres animaux pour tes camarades ou ta famille et agrandir ta galerie de portraits.

analyse de l'affiche



L'exposition s'intitule *Lewis Trondheim fait des histoires* et c'est bien de cela dont il s'agit lorsqu'on observe cette affiche.

Lewis Trondheim nous décrit la façon dont il conçoit les histoires : voici sa « machine à histoires » !

Elle est métallique, dans les tons gris-bleu. Tout en haut, à droite, un bureau est installé avec un fauteuil au-dessus duquel une sorte de casque est relié à un impressionnant système (très certainement électrique, vus les fils et autres symboles qui nous y font penser). On pense aussi aux vieux films de science-fiction où l'on essaie de transférer les cerveaux, ou les explorer...
Devant le bureau, en contrebas, un grand bac est relié au reste de la machine dans lequel notre héros à tête de perruche, dessinateur de son état, verse le contenu d'un immense bac en bois manifestement. On voit tout ce qu'il contient : des personnages de l'auteur : Ralph Azham, aisément reconnaissable à sa chevelure bleue, la mouche, la tête de Lapinot presque entré entièrement dans le bac, le chat dans Bludzee...

On voit quelques rouages, des tuyaux, un liquide bleu qui apparaît dans des globes ou tubes en verre, des câbles, des interrupteurs, des leviers, des prises tout autour des deux blocs qui composent la machine.

Et au premier plan, est branché à la machine, un ordinateur, portable, avec non loin à gauche une burette d'huile, certainement, pour lubrifier les engrenages.

Juste à côté de l'ordinateur, en bas du premier bloc, un tapis roulant sur lequel se déversent des livres debout entrebâillés, ou couchés, de toutes les tailles, de toutes les couleurs, montrant ainsi la diversité des éditions, des histoires de Lewis Trondheim !

Cette machine à histoire nous en raconte une nouvelle et on peut à notre tour, créer notre histoire ou notre propre machine à histoires...

A toi de jouer maintenant autour de cette affiche

- Imagine et dessine ta propre machine à histoires
- Rédige le mode d'emploi de la machine de Lewis comme s'il s'agissait d'un manuel d'utilisation (exemple : « installez-vous bien confortablement au fauteuil situé tout en haut de votre machine. Vous aurez pris soin de placer une échelle contre la machine pour pouvoir grimper »...) tu peux choisir l'impératif présent ou l'infinif...
- Invente une histoire dans laquelle cette machine prendra toute sa place, par écrit ou en bande dessinée.
- Reproduis la machine (ou une partie) et invente-lui une autre fonction
- Sous la forme d'un strip, montre le fonctionnement des différentes étapes de la machine en plaçant le personnage aux différents endroits. Tu trouveras le gabarit d'un strip à cette adresse <http://www.citebd.org/spip.php?article5202>

ateliers scolaires

sur réservation au 05.45.38.65.65 ou mediationculturelle@citebd.org
atelier d'1h30, 6€ par enfant ou 3€ tarif réduit avec carte Cité

cadavre exquis en BD

à partir du cycle 3

Chaque élève va participer à la création de 6 planches de bandes dessinées grâce au procédé du cadavre exquis. Chacun va créer une case puis la passer à son voisin qui créera la suivante et ainsi de suite jusqu'à la dernière case. L'atelier peut-être adapté à tous les thèmes.

histoire de mouche

à partir du cycle 1

L'élève va aborder les codes de la bande dessinée à travers *La Mouche* de Lewis Tro dheim. Cette bande dessinée muette va permettre la création d'un strip muet de quelques cases par les élèves non lecteurs.

informations pratiques

cit  internationale de la bande dessin e et de l'image
121 rue de bordeaux bp 72308 f – 16023 angoul me cedex

mus e de la bande dessin e
quai de la charente bp 41335 - 16012 angoul me
cedex parkings de la rue des abras

contacts

informations g n rales **05 45 38 65 65**
mus e **05 17 17 31 00**
r servations, information
contact@citebd.org www.citebd.org

horaires

du mardi au vendredi de **10h   18h**
samedi, dimanche et jours f ri s de **14h   18h**

tarifs mus e et expositions

plein tarif **7  **

tarif r duit **5  **  tudiants, apprentis, demandeurs d'emploi, seniors, carte d'invalidit , carte famille nombreuse, accompagnateurs de personne en situation de handicap, carte culture, pass  ducation, carte cezam

gratuit  pour les moins de 18 ans, les accompagnateurs de groupe de plus de 10 personnes (dans la limite de 1 pour 10), b n ficiaires des minimas sociaux, carte ICOM et ICOMOS, abonn s   la Cit , membres des AMBD, carte presse, guides conf rencier, auteurs de BD

le 1er dimanche du mois gratuit  pour tous

la carte cit 

individuelle **15  ** moins de 18 ans **gratuite**

duo **22  **  tudiant grandangoul me **7.50 **

scolaire et parascolaire **100  ** entreprises et collectivit s **150 **

la Cit  Internationale de la Bande Dessin e et de l'Image

m diation culturelle 05 17 17 31 23 sdubourg@citebd.org et mrodriguez@citebd.org

service  ducatif csimon@citebd.org

la **cit ** internationale
de la bande dessin e
et de l'image