

ROCK! POP! WIZZ!

quand la BD monte le son

du 25 janvier
au 31 décembre 2023
exposition



la **citô** internationale
de la bando dessinôo
et de l'imagô

Musée de la Bande Dessinée
Angoulême
citebd.org



la Cité Internationale de la Bande Dessinée et de l'Image
médiation culturelle 05 17 17 31 23 mediationculturelle@citebd.org
service éducatif csimon@citebd.org

la **citô** internationale
de la bando dessinôo
et de l'imagô

Dossier pédagogique Pop Rock Wizz

Sommaire

- 1. Les auteurs**
- 2. Le parcours**
- 3. Les commissaires d'exposition**
- 4. Scénographie**
- 5. Liens possible avec les programmes**
- 6. Les codes de la BD**
- 7. Éléments d'analyse**
- 8. Pistes pédagogiques**

1.

les auteurs.trices

Robert **Crumb**

Gotlib

Joost **Swarte**

Ever **Meulen**

Jean **Solé**

Guy **Peellaert**

Philippe **Druillet**

Tramber et **Jano**

Florence **Cestac**

Denis **Sire**

Dodo & Ben **Radis**

Serge **Clerc**

Philippe **Manceuvre**

Marc **Caro**

Fred **Beltran**

Elli **Medeiros**

Kent

Cleet **Boris**

Frank **Margerin**

JC **Menu**

Charles **Berberian**

Alfred

Cathy **Karsenty**

Philippe **Dupuy**

Magali **Le Huche**

Mike **Dawson**

Zep

Fabcaro

Joe **Sacco**

Luz

Peter **Bagge**

Derf **Backderf**

Jaime **Hernandez**

Sean **Murphy**

Charlie **Adlard**

Juanjo **Guarnido**

Rafael **Albuquerque**

Marco **Mastrazzo**

Christophe **Blain**

Jamie **Hewlett**

Mathias **Cousin**

David **Blot**

Nine **Antico**

Mezzo

Jean-Michel **Dupont**

Brüno

Filips

Ed **Piskor**

Hervé **Tanquerelle**

Hervé **Bourhis**

Winshluss

Philippe **Girard**

Vanoli

Charles **Burns**

Prosperi **Buri**

Pénélope **Bagieu**

Loustal

Catel

Nicolas **Pegon**

Inio **Asano**

Harold **Sakuishi**

Bazooka

Kiki **Picasso**

Olivia **Clavel**

Loulou **Picasso**

Ruppert et **Mulot**

Néjib



création Rotonde 9 auteur-es

Coco

Florence

Dupré La Tour

Lisa **Chetteau**

Louison

Typex

Ludovic **Debeurme**

Hamid **Sulaiman**

Terreur Graphique

Olivier **Balez**

2.

parcours de l'exposition

1 • DÉBUTS

On a toujours entendu de la musique dans la bande dessinée. Mais, avant, quand les publications étaient destinées en premier lieu à la jeunesse, la musique ne jouait pas un grand rôle, elle faisait partie du décor, elle était matière à gag. Tintin, Spirou ou Astérix sont des aventuriers mais pas des rockers. Jusqu'aux années 60, difficile d'avoir la vocation de musicien en lisant de la bande dessinée.

Mais l'arrivée du rock va tout changer. Une connexion s'établit entre des jeunes gens issus de la même génération qui, armés d'une guitare ou d'un crayon, veulent faire table rase du passé et impulser leurs nouvelles valeurs esthétiques ou spirituelles.

Robert **Crumb**
Gottlib
Joost **Swarte**
Ever **Meulen**

3 • PUNK

Grâce au succès de *Métal Hurlant*, les liens se multiplient. En pleine période punk, le rejet d'une société conservatrice se retrouve non seulement dans la musique mais aussi dans le dessin et les rôles s'inversent : des chanteurs s'expriment en dessinant et en jouant, comme Kent, Elli Medeiros ou Cleet Boris. Dans les émissions de télévision, comme *L'impeccable* ou *Sex Machine*, les comic books Marvel, des fanzines plus obscurs, BD et rock'n'roll consolident leurs liens et prônent un style de vie alternatif. En Angleterre, des artistes s'emparent de la codes de la bande dessinée (détournements d'affiches, fanzines, ...) pour exprimer la rébellion punk..

Ellie **Medeiros**
Bazooka
Cleet **Boris**
Fred **Beltran**
kent

2 • METAL HURLANT

Fondé en 1975 par Jean-Pierre Dionnet, Moebius, Philippe Druillet et Bernard Farkas, le magazine *Métal Hurlant* axe ses premiers numéros autour de la science-fiction avant de prendre un virage musical sous l'impulsion de Philippe Manœuvre qui rejoint l'équipe en 1976. Les auteurs se rapprochent du rock dans leur façon de vivre, de se comporter et de dessiner et la «BD Rock» explose avec Philippe Druillet, Serge Clerc met en images des chansons des Rolling Stones, des Doors ou du Velvet Underground, Dodo & Ben Radis s'amuse avec le groupe fictif les Closh, Tramber et Jano mettent en scène le loupard Kebra et Frank Margerin fait du rocker Lucien un des personnages phares du journal..

Serge **Clerc**
Marc **Caro**
Frank **Margerin**
Philippe **Druillet**
Tramber et **Jano**
Dodo et **Ben Radis**

4 • AUTO-FICTIONS les dessinateurs se mettent en scène

Au milieu des années 90, la bande dessinée devient plus populaire et s'éloigne de la contre-culture. La musique devient un thème majeur et les dessinateurs qui travaillent en solitaire, la radio allumée ou avec une playlist, sont souvent des mélomanes, des amateurs très avertis et leur discours sur la musique va prendre un tour plus intime, plus personnel. Le rock et la pop deviennent des miroirs pour mieux se raconter.

JC **Menu**
Luz
Charles **Berberian**
Alfred
Magali **Le Huche**
Zep
Joe **Sacco**
Mike **Dawson**
Cathy **Karsenty**

5 • PLUS FORT ! l'ère du grunge et du metal

Aux États-Unis, les auteurs œuvrant pour d'autres maisons que Marvel ou DC trouvent en le rock indépendant la parfaite bande-son pour rythmer leur comic books. Au début des années 1990, des auteurs s'emparent du mouvement grunge et en donnent leur propre version, aussi hirsute et électrique. D'autres montent encore plus le volume en retranscrivant dans leurs planches l'énergie du metal.

Peter **Bagge**
Dorf **Backderf**
Jaime **Hernandez**
Sean **Murphy**
Charlie **Adlard**
Juanjo **Guarnido**
Alberto **Albuquerque**

6 • DANCEFLOOR

Oui, le rock et la pop ont pu être des musiques contestataires mais elles ont aussi fait bouger les corps que ça soit un léger dodelinement de la tête ou un pogo plus brutal. Certains auteurs de BD ont réalisé un petit pas de côté, s'éloignant du rock pour se pencher sur les courants musicaux groovy qui parlent autant aux jambes qu'à la tête : le funk, la dance, la house, la techno ou le hip-hop. Bienvenue dans l'espace dance floor, oubliez que vous êtes dans un musée et laissez votre corps s'exprimer.

Matthieu **Cousin**
Mezzo
Brüno
Ed **Piskor**
Filips

7 • MANGAS

La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image a demandé à 9 auteur-es, Coco, Florence Dupré La Tour, Lisa Chetteau, Louison, Typex, Ludovic Debeurme, Hamid Sulaiman, Terreur Graphique et Olivier Balez, de faire danser 9 stars de la pop et du rock, Michael Jackson, Beyonce, Lou Reed, Alpha Blondy, Iggy Pop, Grace Jones, Patti Smith, David Bowie, Donna Summer et Amy Winehouse, grâce à une série de vidéos animées composée d'une vingtaine de crayonnés chacune. Ces vidéos seront projetés sur les murs d'une rotonde transformée par Typex en véritable piste de danse invitant les visiteurs à se déhancher sur une bande son "Rock, Pop et Wizz" !

Dans la pléthorique production manga où les différents sports – pas seulement les arts martiaux – et la plupart des métiers ont droit à leurs séries, cette saine activité qu'est le rock'n'roll n'a pas manqué d'aiguillonner la créativité des auteurs japonais et de leur inspirer des titres cultes. Le plus souvent, les jeunes personnages principaux, après avoir été électrisés par leurs idoles, tentent de vaincre leur timidité pour rivaliser avec elles. De toute façon, quelles que soient les origines de la personne qui en joue, le rock'n'roll est un exutoire, un langage viscéral qui se ressent plus qu'il ne se comprend.

Shin'ichi **Abe**
Inio **Asano**
Harold **Sakuishi**

8 • ICÔNES

L'histoire du rock ne cesse d'être revisitée en BD sous l'angle biographique, documentaire ou semi-fictionnelle. Comme leur répertoire est l'objet de quantité de reprises, les icônes font l'objet de relectures quasi-mythologiques avec multiplications d'angles et variations de perspectives. Certains dessinateurs facétieux font même chuter de leur piédestal leurs idoles. La bande dessinée appréhende rock et pop toujours avec passion mais, désormais, aussi avec distance et ironie.

9 • PARCOURS ENFANT

Suivez les aventures du Crumble Club et de son très bien orchestre au pays du rock. Poussez les portes du Crumble, c'est entrer dans un monde où tout est permis. Un univers burlesque et riche en histoires merveilleusement stupides avec **Alfred** et **Olivier Ka** pour guides tout au long de l'exposition...

Vincent Vanoli	Nine Antico
Charles Burns	Hervé Bourhis
Jacques de Loustal	Hervé Tanquerelle
Reinhard Kleist	Catel
Pénélope Bagieu	Philippe Girard

3.

l'équipe

commissaires d'exposition

Clémentine Deroudille

Commissaire d'expositions, directrice artistique, auteure et réalisatrice, elle a été notamment la commissaire de l'exposition *Romy Schneider à la Cinémathèque*, de l'exposition *Doisneau et la Musique* avec Stephan Zimmerli des Moriarty en 2018, *Barbara* à la Philharmonie de Paris en 2017, d'une exposition sur le label Saravah avec Charles Berberian à Tokyo et en 2011, elle a conçu l'exposition *Brassens ou la liberté* à la Cité de la Musique Paris aux côtés de Joann Sfar mais aussi le musée Louis de Funès à Saint Raphael en 2019. Journaliste pendant de nombreuses années à RFI, *Télérama* et pour d'autres médias, elle est passionnée d'archives sonores et a réalisé de nombreux parcours sonores d'expositions. Auteure d'une dizaine d'ouvrages, elle a aussi écrit plusieurs films documentaires notamment avec le photographe libanais Fouad El Khoury, la réalisatrice Emmanuelle Destremau et a réalisé en 2016 *Robert Doisneau ou le révolté du merveilleux*.

Vincent Brunner

Auteur et journaliste spécialisé dans la musique et la BD, Vincent Brunner a co-créé pour Arte le programme court *Tout est vrai (ou presque)* qui raconte en trois minutes la vie de personnalités de Cléopâtre à Kanye West. Il a cosigné avec Gaëtan Chataigner le film *Miossec Tendre Granit*. Pour ce qui est de la presse, il collabore aux *Inrockuptibles*, à *Libération* ou la revue d'actualité en BD *Topo*, pour laquelle il scénarise des sujets sur la série *Validé* ou Cardi B. Il est le créateur du podcast *La Lutte des cases*.

Depuis 2003 et *NTM de A à Z (Prélude et Fugue)*, il publie des livres – *En Quarantaine*, une autobiographie du chanteur Miossec, deux volumes de *Rock Strips* chez Flammarion avec plus de 50 dessinateurs de BD (de Luz à Riad Sattouf). Chez Robert Laffont il a signé un essai sur les super-héros (*Les Super-héros un panthéon moderne*). En 2021, il a publié la BD de fiction *11407 vues* chez Casterman avec la dessinatrice Claire de Gastold et *De La Soul aussi mort que vivant*, à la fois une biographie du groupe De La Soul et un essai sur le sample, au Castor Astral puis Ma Planète RAP avec Fred Musa chez Hors Collection.

4. scénographie

Perrine Villemur

Architecte scénographe, Perrine Villemur réalise des scénographies d'expositions, des décors pour le théâtre et la danse, et des installations artistiques dans la nature.

Projets récents avec Clémentine Deroudille : exposition *Romy Schneider* à la Cinémathèque française en 2022, *Gare au Brassens* à l'espace Bagouet à Montpellier et transformation en bateau-spectacle du «Roquerols», un bateau-phare pour célébrer le centenaire de Georges Brassens à Sète en 2021.

Nicolas Hubert

Graphiste indépendant depuis 2000, Nicolas Hubert, diplômé de l'Ecole nationale supérieure des Arts décoratifs, travaille à des projets liés à la culture (musées, expositions, théâtre), au design et à l'édition. Ses clients reflètent ses principaux centres d'intérêt : arts plastiques, arts vivants, design. Parmi ceux-ci, le Centre Pompidou, Paris Musées, La Cinémathèque française, la Philharmonie de Paris, le Musée d'Arts de Nantes, le LaM à Villeneuve-d'Ascq et les Musées d'Angers.

Matthias Abhervé - Concepteur multimédia

Matthias Abhervé a une double formation en arts du spectacle et en audiovisuel (école EICAR). Collaborateur du Centre Pompidou-Paris, il rejoint ensuite la Cité de la musique-Philharmonie de Paris comme concepteur audiovisuel et multimédia. Expert sur les questions de son et d'intégration des contenus multimédias aux expositions, Mathias Abhervé a réalisé les expositions *Hip Hop 360*, *Fela Kuti* et *Musicanimale* à la Philharmonie de Paris et a collaboré avec Clémentine Deroudille et Perrine Villemur sur les expositions *Brassens ou la liberté*, *Barbara*, *Doisneau & la Musique*.



5. Liens possible avec les programmes

Français - cycle 4 – Attendus en fin de cycle

- Lire et comprendre en autonomie des textes variés, des images et des documents composites, sur différents supports (papier, numérique)
- Lire des textes non littéraires, des images et des documents composites (y compris numériques)
- Fréquenter des œuvres d'art
- Mobiliser des références culturelles pour interpréter les textes et les créations artistiques et littéraires et pour enrichir son expression personnelle.
- Établir des liens entre des créations littéraires et artistiques issues de cultures et d'époques diverses.

Arts Plastiques – cycle 4- attendus et thématiques

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art
La représentation ; images, réalité et fiction
La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre
L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

Education musicale – cycle 4 - attendus

Écouter, comparer, construire une culture musicale et artistique
Explorer, imaginer, créer et produire

Histoire des arts – cycle 4- attendus

- Se rappeler et nommer quelques œuvres majeures, que l'élève sait rattacher à une époque et une aire de production et dont il dégager les éléments constitutifs en termes de matériau, de forme, de sens et de fonction.
- Comparer des œuvres d'art entre elles, en dégagant, par un raisonnement fondé, des filiations entre deux œuvres d'époques différentes ou des parentés entre deux œuvres de différente nature, contemporaine l'une de l'autre.
- Rendre compte en termes personnels d'une expérience artistique vécue, soit par la pratique soit comme spectateur.

Lycées:

Arts plastiques – compétences travaillées

Questionner le fait artistique :

- Analyser et interpréter une pratique, une démarche, une œuvre.
- Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques et situer des œuvres dans l'espace et dans le temps.
- Établir une relation sensible et structurée par des savoirs avec les œuvres et s'ouvrir à la pluralité des expressions.
- Interroger et situer œuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur.

Histoire des arts – Compétences

- Se familiariser avec les lieux artistiques et patrimoniaux par une fréquentation la plus régulière possible et par l'acquisition des codes et comportements ;
- Développer des attitudes qui permettent d'ouvrir sa sensibilité à l'œuvre d'art
- Avoir conscience des interactions entre le caractère artistique et les autres dimensions de l'œuvre (son format, son matériau, sa fonction, sa portée symbolique) ;
- Distinguer des types d'expression artistique, avec leurs particularités matérielles et formelles, leur rapport au temps et à l'espace ; établir ainsi des liens et distinctions entre des œuvres diverses, de même époque ou d'époques différentes, d'aires culturelles communes ou différentes ;
- Comprendre la différence entre la présence d'une œuvre, le contact avec elle et l'image que donne d'elle une reproduction, une captation ou un enregistrement ;
- Connaître une sélection d'œuvres emblématiques du patrimoine mondial, de l'Antiquité à nos jours, comprendre leur genèse, leurs codes, leur réception et les raisons pour lesquelles elles continuent à faire sens et à nous toucher aujourd'hui ;
- Posséder des repères culturels liés à l'histoire et à la géographie des civilisations, qui permettent une conscience des ruptures, des continuités, des transformations et des échanges ;
- Maîtriser un vocabulaire permettant d'exprimer un point de vue personnel argumenté, raisonné et documenté.

Musique – Enjeux et objectifs

- Enrichir les pratiques des élèves de références multiples liées à l'esthétique et à l'histoire de la musique, à ses techniques et à ses langages, à sa place et à son rôle dans la société contemporaine. Construire ainsi une connaissance organisée de l'histoire de la musique prenant en compte la diversité des esthétiques et des cultures ;
- Identifier et développer les relations de la musique avec d'autres domaines artistiques et d'autres champs de connaissances ;

Français – finalités

- Faire lire les élèves et leur permettre de comprendre et d'apprécier les œuvres, de manière à construire une culture littéraire commune, ouverte sur les autres arts, sur les différents champs du savoir et sur la société. Cela passe par l'acquisition de connaissances solides dans la discipline, notamment dans les domaines de l'analyse littéraire et de l'histoire littéraire ;
- Structurer cette culture en faisant droit à la sensibilité et à la créativité des élèves dans l'approche des formes, des œuvres et des textes, mais aussi en faisant toute sa place à la dimension historique qui permet de donner aux élèves des repères clairs et solides ;
- former le sens esthétique des élèves et cultiver leur goût, en favorisant l'appropriation de leurs lectures et en renforçant leurs capacités d'analyse et d'interprétation ;
- Approfondir et exercer le jugement et l'esprit critique des élèves, les rendre capables de développer une réflexion personnelle et une argumentation convaincante, à l'écrit comme à l'oral, mais aussi d'analyser les stratégies argumentatives des discours lus ou entendus ;

Arts appliqués –compétences visées

Acquérir une solide culture, soit :

- Sélectionner et exploiter des références, des ressources documentaires ; identifier, situer les repères passés et contemporains de l'histoire des techniques, des évolutions technologiques et de la création artistique pour les mobiliser ;
- analyser des situations, des contextes, des documents, des artefacts, à des fins de compréhension et d'appropriation ;
- construire les bases d'une culture structurante articulant des savoirs généraux, scientifiques, environnementaux, économiques, artistiques et techniques pour les prendre en compte dans un contexte donné.

Arts appliqués et cultures artistiques - Classes préparant au certificat d'aptitude professionnelle - Finalités

Arts appliqués et cultures artistiques Classes préparant au baccalauréat professionnel - Finalités

- Elargir une culture artistique par la rencontre avec des œuvres de domaines et d'époques variés.

Français - Classes préparant au certificat d'aptitude professionnelle - Finalités

Français - Classe de seconde professionnelle - Finalités

Au terme de son parcours de formation, l'élève doit avoir vécu ces expériences culturelles dans le cadre du cours de français, en co-intervention ou toutes formes d'interdisciplinarité :

- La fréquentation réelle ou virtuelle d'un musée ou d'un monument du patrimoine culturel ;
- La rencontre avec un spectacle vivant.

Le français en classe de terminale Professionnelle s'inscrit dans la continuité des objectifs visés par l'enseignement de la discipline : la maîtrise de l'expression orale et écrite, le développement des aptitudes à la lecture et à l'interprétation ainsi que l'épanouissement d'une personnalité ouverte à autrui et au monde. Il vise ainsi l'acquisition de quatre compétences :

- Maîtriser l'échange oral : écouter, réagir, s'exprimer dans diverses situations de communication ;
- Maîtriser l'échange écrit : lire, analyser, écrire ; adapter son expression écrite selon les situations et les destinataires ;
- Devenir un lecteur compétent et critique ; adapter sa lecture à la diversité des textes ;
- Confronter des connaissances et des expériences pour se construire.

6. Les codes de la BD

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'encrage. 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

7.Éléments d'analyse

- Couverture de Fluide Glacial et la pochette de l'album Sergent Pepper

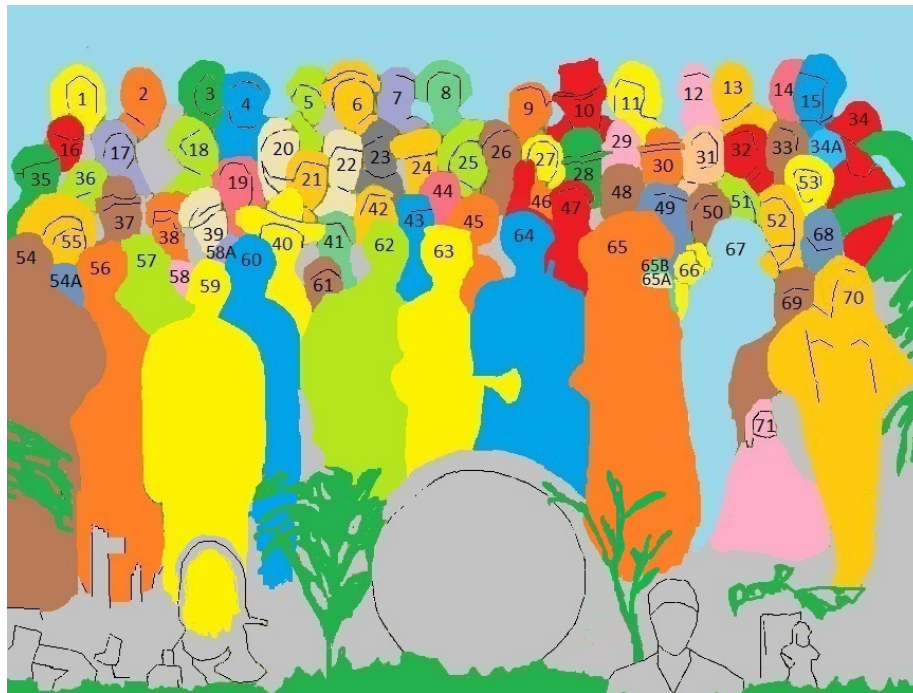
La pochette de sergent Pepper

Cette pochette est un immense collage fait de toutes les références chères aux Beatles.



Au premier plan, en dessous du nom de l'album écrit dans une grosse caisse de batterie, se trouve le nom du groupe écrit dans un parterre de fleurs.

Source Wikipedia.



- | | | |
|--|--|--|
| 1. Sri Yukteswar Giri, gourou indien | 27. Sri Mahavatar Babaji, gourou indien | 52. Lewis Carroll, écrivain britannique |
| 2. Aleister Crowley, occultiste britannique | 28. Stan Laurel, acteur américain | 53. T. E. Lawrence, officier et écrivain britannique |
| 3. Mae West, actrice américaine | 29. Richard Lindner, artiste de New-York | 54. Sonny Liston, boxeur américain |
| 4. Lenny Bruce, humoriste américain | 30. Oliver Hardy, acteur américain | 55. Sonny Liston, boxeur américain |
| 5. Karlheinz Stockhausen, compositeur allemand | 31. Karl Marx, philosophe allemand | 54(A). personnage non identifié |
| 6. W. C. Fields, humoriste américain | 32. H.G. Wells, écrivain britannique | 55. une pin-up de George Petty |
| 7. Carl Gustav Jung, psychiatre suisse | 33. Paramahansa Yogananda, gourou indien | 56. statue de cire de George Harrison |
| 8. Edgar Allan Poe, écrivain américain | 34. tête de mannequin anonyme | 56(A). Sophia Loren, actrice; entièrement cachée |
| 9. Fred Astaire, danseur et acteur américain | 34(A). James Joyce, écrivain irlandais; à peine visible | 57. statue de cire de John Lennon |
| 10. Richard Merkin, peintre américain | 35. Stuart Sutcliffe, musicien britannique, artiste peintre, ancien Beatle | 58. Shirley Temple, actrice américaine |
| 11. une pin-up d'Alberto Vargas | 36. mannequin | 58(A). Marcello Mastroianni, acteur; seul le haut du chapeau est visible |
| 12. Leo Gorcey, acteur américain, a été effacé | 37. Max Miller, humoriste britannique | 59. statue de cire de Ringo Starr |
| 13. Huntz Hall, acteur américain | 38. une pin-up de George Petty | 60. statue de cire de Paul McCartney |
| 14. Simon Rodia, sculpteur italien | 39. Marlon Brando, acteur américain | 61. Albert Einstein, physicien |
| 15. Bob Dylan, musicien américain | 40. Tom Mix, acteur américain | 62. John Lennon |
| 16. Aubrey Beardsley, illustrateur britannique | 41. Oscar Wilde, écrivain irlandais | 63. Ringo Starr |
| 17. Robert Peel, homme politique britannique | 42. Tyrone Power, acteur américain | 64. Paul McCartney |
| 18. Aldous Huxley, écrivain britannique | 43. Larry Bell, artiste minimaliste américain | 65. George Harrison |
| 19. Dylan Thomas, poète britannique | 44. David Livingstone, explorateur britannique | 65(A). Bette Davis actrice américaine |
| 20. Terry Southern, écrivain américain | 45. Johnny Weissmuller, nageur et acteur américain | 65(B). Timothy Carey, acteur américain |
| 21. Dion DiMucci, chanteur américain | 46. Stephen Crane, écrivain américain | 66. Bobby Breen, chanteur et acteur américain |
| 22. Tony Curtis, acteur américain | 47. Issy Bonn, humoriste britannique | 67. Marlene Dietrich, actrice et chanteuse américaine |
| 23. Wallace Berman, plasticien américain | 48. George Bernard Shaw, dramaturge irlandais | 68. Gandhi, dirigeant indien; a été effacé |
| 24. Tommy Handley, humoriste britannique | 49. H. C. Westermann, sculpteur américain | 69. un légionnaire américain |
| 25. Marilyn Monroe, actrice américaine | 50. Albert Stubbins, footballeur britannique | 70. Diana Dors, actrice britannique |
| 26. William S. Burroughs, écrivain américain | 51. Lahiri Mahasaya, gourou indien | 71. Shirley Temple, actrice américaine |

Source Wikipedia.

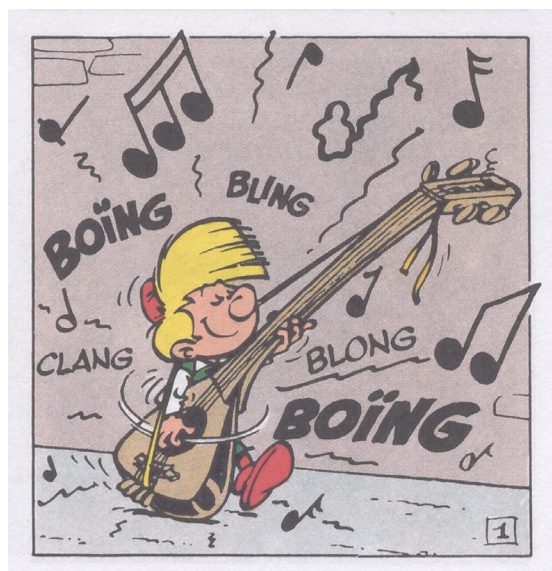
Dessiner la musique

- Tout au long de l'exposition, on peut observer différentes façons de dessiner la musique... A titre d'exemple, tout au long du parcours :

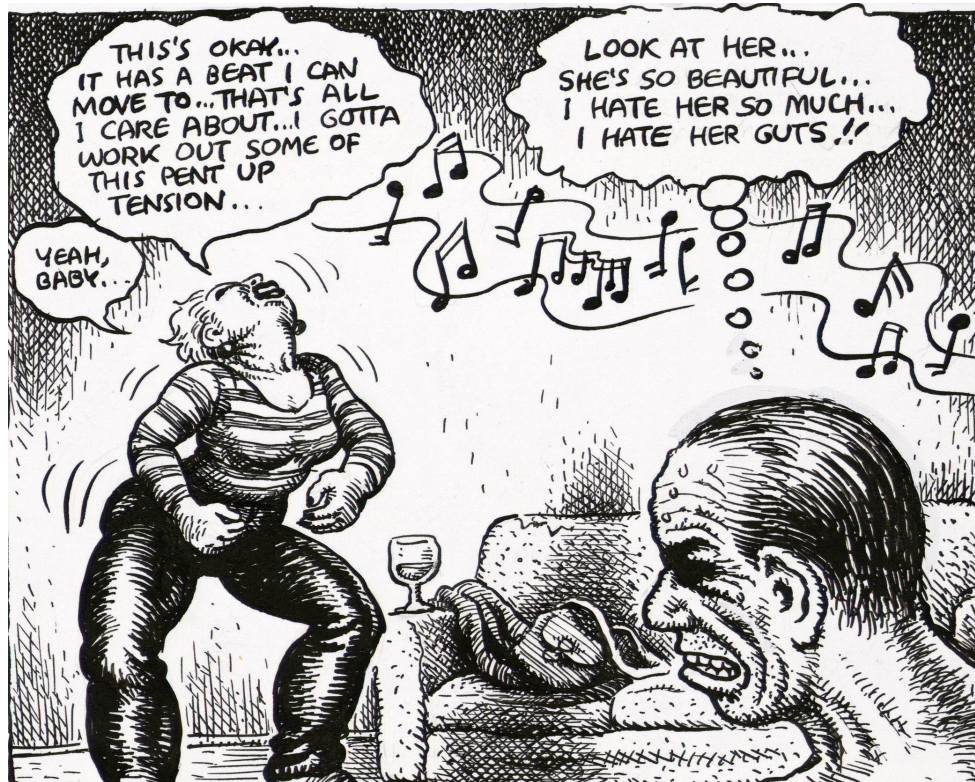
De la traditionnelle note de musique



A celle qui indique que ce qui est joué n'est pas très juste, grâce au tremblement du trait et onomatopées peu musicales



Chez Crumb, aux notes s'associe la danse marquée par quelques traits montrant que le corps bouge



Autre jeu pour dessiner la musique : la partition animée de Gotlib et Hamster Jovial reprenant la chanson, dessiné de façon anguleuse comme les paroles qu'il chante alors que les enfants s'en moquent...



Du violon de Mandryka jaillit non seulement des notes mais aussi une profusion de traits de toutes sortes marquant la vivacité de la musique produite. On notera aussi les multiples mouvements de l'archet et du bras



Pas de notes de musique chez Jean Solé mais de longs rubans, multitudes d'arabesques, sortant de l'oreille centrale et entourant les instruments et les membres du groupe qui mettent en valeur le caractère envoûtant de la musique.



Tramber et Jano jouent avec les codes : de chaque instrument sort un son différent, évidemment, et il est donc dessiné par un symbole particulier. Même la note de musique est revisitée



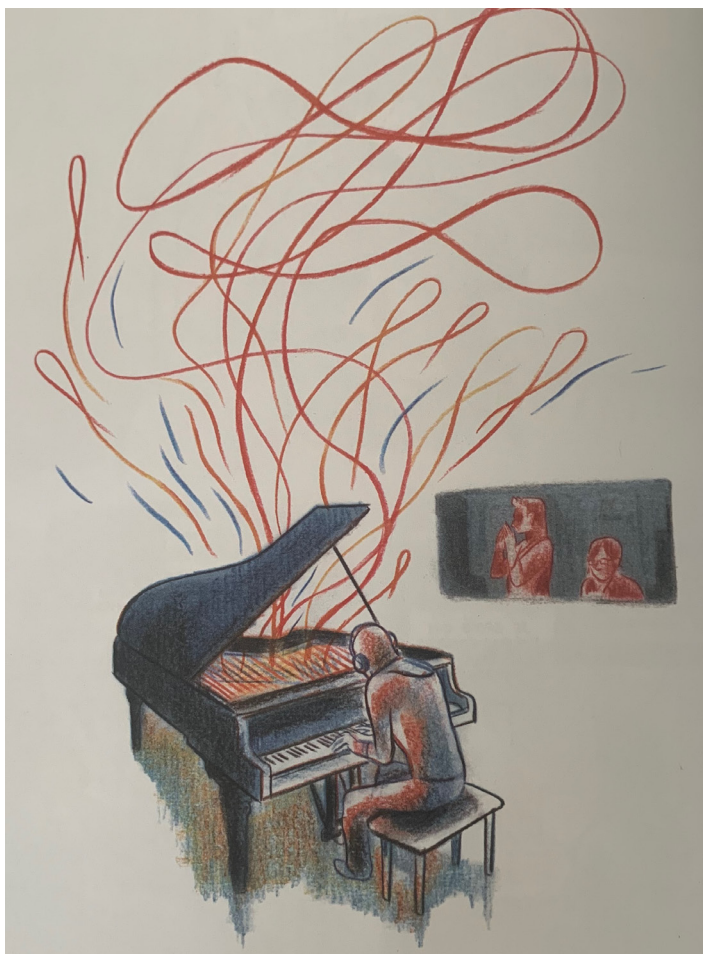
Florence Cestac, pour Harry Mickson, n'a pas besoin de dessiner la musique. La gestuelle du personnage suffit et l'onomatopée qui accompagne le dessin central où il joue de la guitare avec ses dents renforce l'imaginaire du lecteur quant aux sons produits



Magali Le Hucho choisit la couleur pour symboliser l'harmonie et le refuge que représente la musique



Il en est de même pour Alfred, en ce qui concerne la couleur mais elle surgit en arabesque ajoutant ici la fantaisie et le plaisir. C'est au lecteur de se faire ses propres mélodies imaginaires.



- Les objets de la musique

De la même manière, on peut rechercher dans l'exposition les différents objets dessinés qui produisent de la musique :

Des instruments



Aux objets qui diffusent la musique, objets qui restent objets ou bien anthropomorphisés



8. Pistes pédagogiques autour de l'exposition

Avant la visite de l'exposition

- Révisions des codes de la bd en particulier les onomatopées
- Présenter le plan de l'exposition et travailler sur les intitulés des sections : Débuts – Metal Hurlant – Punk – Auto fictions : les dessinateurs se mettent en scène – Plus fort ! l'ère du grunge et du metal – Dancefloor– Mangas - Icônes => comprendre les différents termes- imaginer ce que l'on va trouver dans la section
- Recherche sur le Rock : son époque, son histoire aux Etats Unis et en France. Chronologie avec dates repères et artistes-clés

Lors de la visite de l'exposition

- Les élèves peuvent partir à la recherche des éléments qui montrent comment la musique est dessinée (voir plus haut dans « éléments d'analyse »).
- Ils peuvent choisir des musiciens (Frank Zappa, les Beatles, Jimmy Hendrix, Elvis Presley, David Bowie...) et chercher leurs différentes représentations en fonction du dessinateur. Identifier l'auteur, l'album et la date de création grâce au cartel. A partir de là, on peut leur demander de trouver ce qui est commun aux représentations, ce qui fait qu'on le reconnaît. En fonction des élèves, ils peuvent ou reproduire une des versions du personnage ou bien faire sa propre représentation.
- Un travail sur la scénographie : quelles couleurs ? Pour quelles raisons ? A quoi correspondent les différents espaces ? Quel est leur espace préféré ? Pourquoi ?
- Par groupe, après une première visite globale, les élèves choisissent une section et en font une synthèse avec pour objectif de faire une exposition de leur visite : croquis de reproduction de cases, lecture et synthèse des cartels et textes explicatifs.
- Repérer tous les vinyles présents dans l'exposition et en choisir quelques-uns à décrire (le disque lui-même, la pochette...). Observer leurs caractéristiques : description et choix du dessin (en lien avec les titres des morceaux ou non, ...), forme, choix des couleurs...
- Travailler sur les sens, les sensations : la vue (couleurs, lumière, ombre, noir et blanc...) – l'ouïe (musique, sons,...), mais aussi les impressions : curiosité, joie, rire, émotions, surprise...)

Après la visite de l'exposition

- Faire un compte-rendu personnel de l'exposition (choix des artistes musicaux et des dessinateurs) et proposer un itinéraire personnelle : sous forme de reportage photos et textes, dessins et textes, ou video ou podcasts.
- Réaliser une exposition à partir des travaux réalisés lors de la visite (croquis, textes, photos...)
- Retour en classe sur certains dessinateurs et lecture des albums correspondants et/ou sur certains musiciens et écoute des albums.
- Créer sa propre icône à la manière des dessins de la dernière salle (choisir un musicien et le dessiner en lui rendant hommage).
- Retour sur les sens et sensations sous forme de texte ou de texte et dessins, voire musique, chant.