

dosajia: pəddəʔəʔəiɓuo

trésors des collections



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

EXPOSITION
du 30 mai 2024 au 30 août 2026

Musée de la bande dessinée
Quai de la Charente
Angoulême

La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, qu'est-ce que c'est ?

C'est un lieu dédié à la bande dessinée et à l'image sous toutes ses formes.
Elle comprend :

- Un musée de la BD, une bibliothèque patrimoniale, un centre de documentation et de recherche, ainsi qu'une librairie (dans les anciens Chais).
- La Maison des Auteurs (située avenue de Cognac).
- Un cinéma, une bibliothèque de lecture publique et des espaces d'exposition (dans le bâtiment appelé le Vaisseau Moebius).

La Cité est un établissement public de coopération culturelle.
Elle est soutenue par le Département de la Charente, la Ville d'Angoulême, GrandAngoulême, la Région Nouvelle-Aquitaine et l'État.

La Cité en quelques dates

- 1974 : Création du Festival international de la bande dessinée d'Angoulême. Début de la collection de planches originales, déposées au musée des Beaux-Arts. La première affiche du festival est signée Hugo Pratt.
- 1990 : Ouverture du centre national de la bande dessinée et de l'image et du premier musée de la bande dessinée dans le vaisseau Moebius.
- 2007-2009 : Réhabilitation des Chais Magélis, anciens chais construits en 1857 et servant à l'origine de lieu de stockage pour l'eau de vie puis de papèterie, par l'architecte Jean-François Bodin. En 2008, création de l'Établissement public de coopération culturelle (EPCC) de la Cité.
- 2019 : Angoulême reçoit le label « Ville créative » de l'UNESCO pour son engagement en faveur de la bande dessinée.

Exposition Trésors des collections

Cette exposition invite le visiteur à s'interroger à la notion de style artistique :

- Qu'est-ce qu'un style ?
- Comment le définir, le reconnaître, le classer ?

À travers une sélection d'œuvres originales, sept grands styles graphiques sont mis en lumière :

- L'académisme
- La ligne claire
- Le style "gros nez"
- Les inclassables
- Le croquis
- Le clair-obscur
- Le manga

Commissaire de l'exposition : Jean-Pierre Mercier

Aujourd'hui à la retraite, Jean-Pierre Mercier a mené une carrière riche et diversifiée dans le monde du livre et de la bande dessinée. D'abord bibliothécaire jeunesse, il devient ensuite éditeur puis journaliste spécialisé dans le 9e art. En 1988, il rejoint La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, où il occupe jusqu'en 2019 les postes de directeur de la bibliothèque puis de conseiller scientifique.

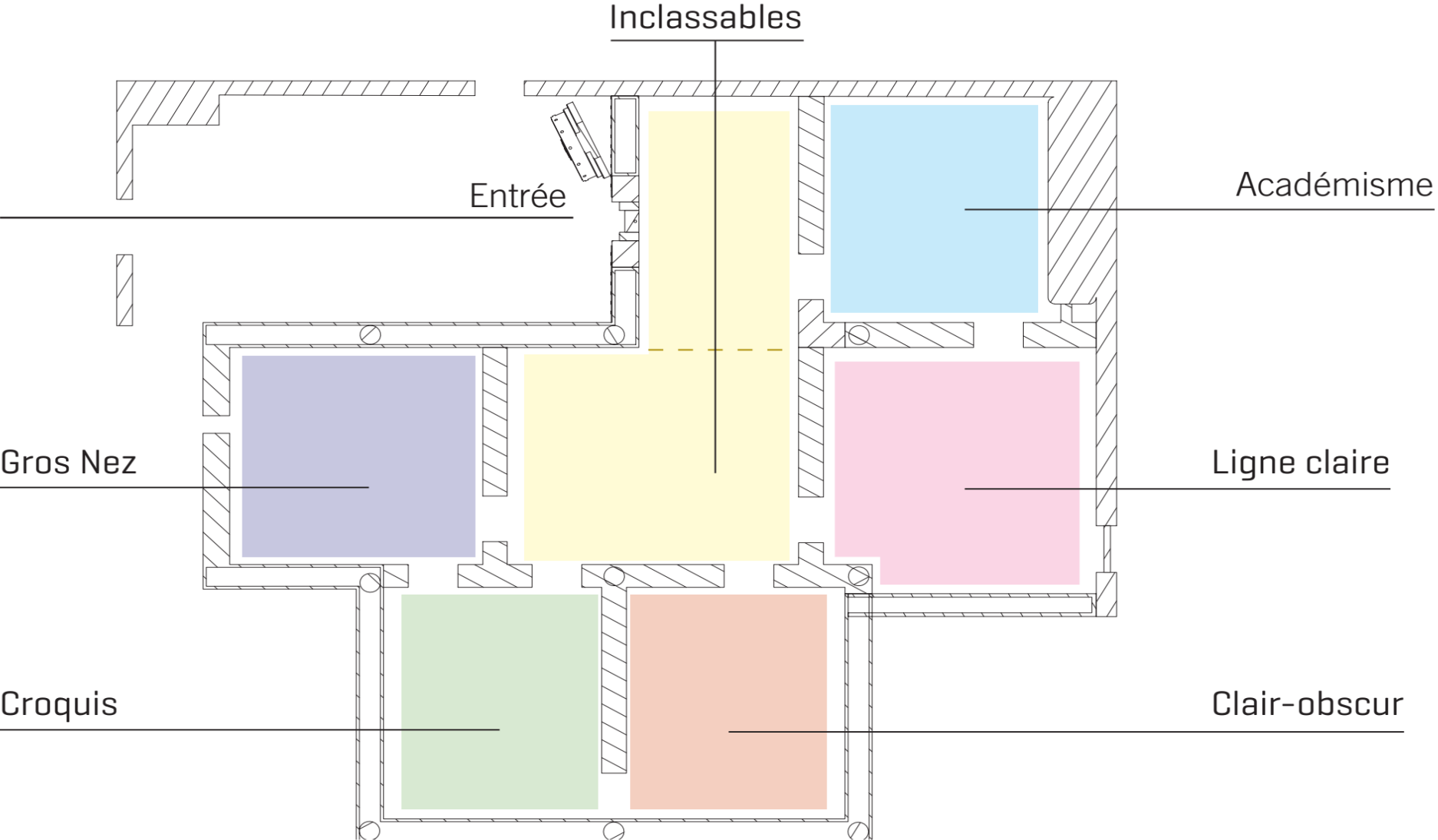
Également responsable de l'édition française de l'œuvre de Robert Crumb chez Cornélius, il a assuré le commissariat de plusieurs dizaines d'expositions et collaboré à de nombreux ouvrages publiés par plus d'une quinzaine d'éditeurs.

Jusqu'au 30 août 2026, la Cité déploie dans la salle d'exposition permanente du Musée de la bande dessinée l'exposition Trésors des collections. Il s'agit d'une présentation exceptionnelle de pièces majeures issues de ses fonds patrimoniaux, qui rassemblent plus de 20 000 planches originales et plus de 260 000 imprimées.

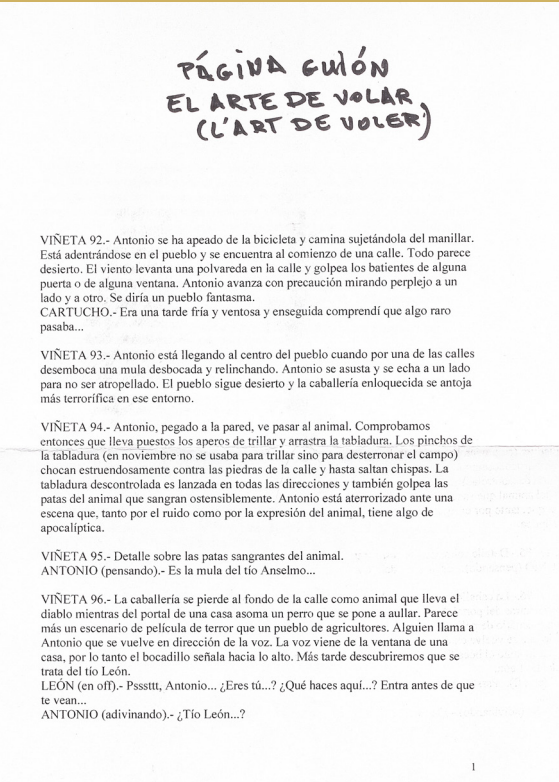
Dans une scénographie ludique, inspirée d'une salle des coffres inviolable remplie de trésors inestimables, l'exposition dévoile des œuvres couvrant plus de deux siècles de création, témoins de la richesse et de la diversité de l'histoire de la bande dessinée.

LE PLAN DE L'EXPOSITION

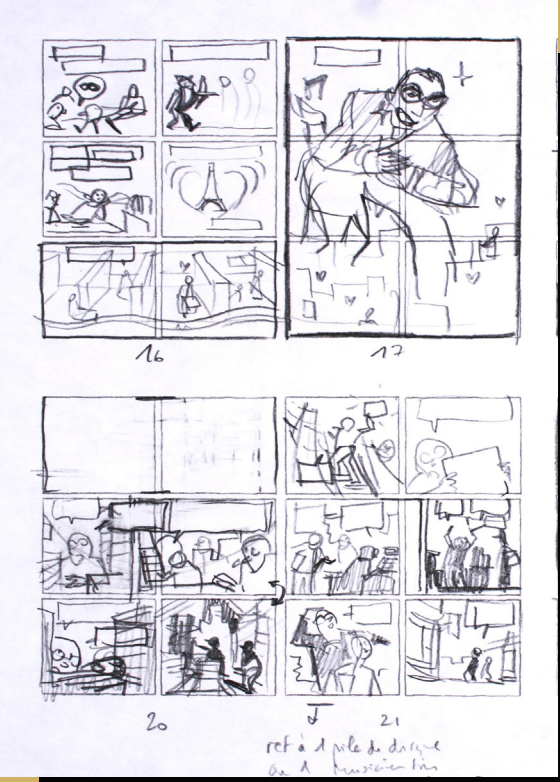
TRÉSORS DES COLLECTIONS



LES ÉTAPES DE RÉALISATION D'UNE BANDE DESSINÉE



Scénario d'Antonio Altarriba, L'Art de Voler
Publié en 2009 en Espagne sous le titre El arte de volar
Puis en France aux Éditions Denoel Graphic en 2011.



Olivier Balez, crayon graphite
Le Chanteur sans nom , 2011

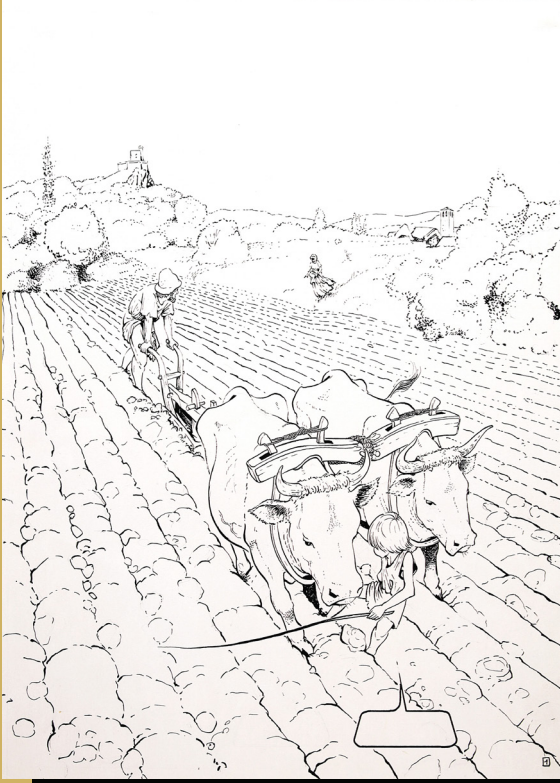


Thomas Olivier, crayon graphite, collage
Le Printemps des Quais, 2014
aux éditions Quadrants, collection Astrolabe.

1 **SCENARIO** : L'auteur / scénariste élabore l'histoire, découpe les scènes et écrit les dialogues, posant la base narrative de la BD.

2 **STORYBOARD** : L'auteur esquisse rapidement chaque planche pour organiser la mise en page, le rythme et la narration visuelle.

3 **CRAYONNÉ** : Le dessinateur trace les premières lignes au crayon (souvent bleu non reproductible) pour construire les formes sans salir l'encre.



Bourgeon François, encre de Chine, crayon graphite
Maître Guillaume et le journal des bâtisseurs de cathédrales, Univers Media 1978, réédition 1985



Bourgeon François, aquarelle
Maître Guillaume et le journal des bâtisseurs de cathédrales, Univers Media 1978, réédition 1985



Bussemey Roger, encre de Chine
Revue Formule 1, n°19, p.23, 1971



McKay Winsor, Little Nemo in Summerland
COMIC SECTION. THE NEW YORK HERALD. EUROPEAN EDITION PARIS,
SUNDAY, JUNE 10, 1906.

4 **ENCRAGE** : Les traits définitifs sont repassés à l'encre noire, apportant précision, contraste et style à l'image.

5 **MISE EN COULEURS** : L'auteur / coloriste colorise les planches, à la main ou par ordinateur, pour renforcer l'ambiance et la lisibilité (souvent sur une planche à part de la planche encrée).

6 **LETTRAGE** : Les textes (dialogues, voix off, onomatopées) sont intégrés dans les bulles, à la main ou numériquement, en harmonie avec le dessin.

7 **IMPRESSION** : L'ouvrage finalisé est préparé pour l'impression et la diffusion en librairie / presse.

L'ACADÉMISME

Définition :

L'académisme désigne un style de dessin réaliste qui suit les règles enseignées à l'Académie des Beaux-Arts depuis le XIXe siècle. Il valorise la maîtrise technique (perspective, dessin d'anatomie humaine) et des sujets nobles comme l'histoire ou la mythologie en peinture et en sculpture. Cette approche a permis de transmettre un savoir-faire rigoureux et une certaine idée du « beau ».



Buzzelli Guido, *HP*, encre de Chine, crayon graphite, correcteur blanc, collage, 1974.



Foster Harold, *Le Royaume de Camelot*, tome 15, encre de Chine, crayon bleu et crayon rouge, éd. Zenda, 1966.
Paru dans la presse américaine, sous forme de planche du dimanche, distribué par le King Features Syndicate.

Il apparaît dans les années 1920 et connaît son plein développement dans la décennie suivante aux Etats-Unis, lorsque la bande dessinée abandonne le champ unique de l'humour pour se diversifier dans des genres déjà exploités par la littérature populaire (science-fiction, policier, etc). Alex Raymond, Harold Foster et Burne Hogarth sont les meilleurs représentants d'une esthétique qui introduit dans la bande dessinée certaines des règles et techniques du dessin d'illustration académique.

Auteurs associés :

Alex Raymond (1909–1956) est un dessinateur américain emblématique, reconnu pour ses séries Flash Gordon, Jungle Jim, Secret Agent X-9 et Rip Kirby. Formé à la Grand Central School of Art de New York, une institution prestigieuse fondée en 1922 par des artistes tels que John Singer Sargent et Edmund Greacen, il bénéficie d'une éducation artistique rigoureuse.

Raymond Poïvet (1910-1999) est un dessinateur français, considéré comme l'un des grands pionniers de la bande dessinée réaliste d'après-guerre. Formé aux Beaux-Arts, il apporte à la BD une rigueur académique héritée de la peinture et du dessin classique. Créateur de la célèbre série Les Pionniers de l'Espérance (1945), il marie un style naturaliste et détaillé à l'imaginaire de la science-fiction.

Guido Buzzeli (1927-1992), il se tourne vers la peinture et ne revient à la BD qu'à la fin des années soixante. Un premier ouvrage, la Révolte des ratés, publié dans L'Almanacco dei comics, est traduit dans Charlie mensuel en 1970. C'est encore aux éditions du Square que l'on découvre Labyrinthes et Zil Zelub (1972), des séries préalablement parues dans Linus et Alter Linus. Quant à H. P. (1974), conçu avec Alexis Kostandi, il est édité en album par les Humanoïdes associés.

Citation :

" J'ai décidé honnêtement que l'art de la bande dessinée est une forme d'art en soi. Il reflète la vie et les époques plus fidèlement et est en réalité plus artistique que l'illustration de magazines — car il est entièrement créatif. Un illustrateur travaille avec une caméra et des modèles ; un artiste de bande dessinée commence avec une feuille blanche et imagine son propre univers — il est à la fois dramaturge, réalisateur, éditeur et artiste. "

Alex Raymond (1990) dans *Flash Gordon: Mongo, the planet of doom*.

Lexique :

Réalisme : Courant artistique qui vise à décrire la réalité sans l'idéaliser. En BD, il se traduit par une attention minutieuse aux détails, aux proportions et à l'anatomie, héritée des études académiques.

Récitatif : Texte narratif, souvent en cartouche, qui accompagne les images pour préciser le contexte, le lieu ou les pensées des personnages. Il structure le récit et guide le lecteur.

Bulle (ou phylactère) : Élément graphique contenant les paroles ou pensées des personnages. Son usage dans la BD s'inspire des cartouches des gravures classiques, permettant une narration fluide et intégrée.

Étude académique : Exercice graphique réalisé à partir d'un modèle vivant, d'un tableau ou d'une sculpture, visant à reproduire fidèlement la réalité.

LE FOCUS BD

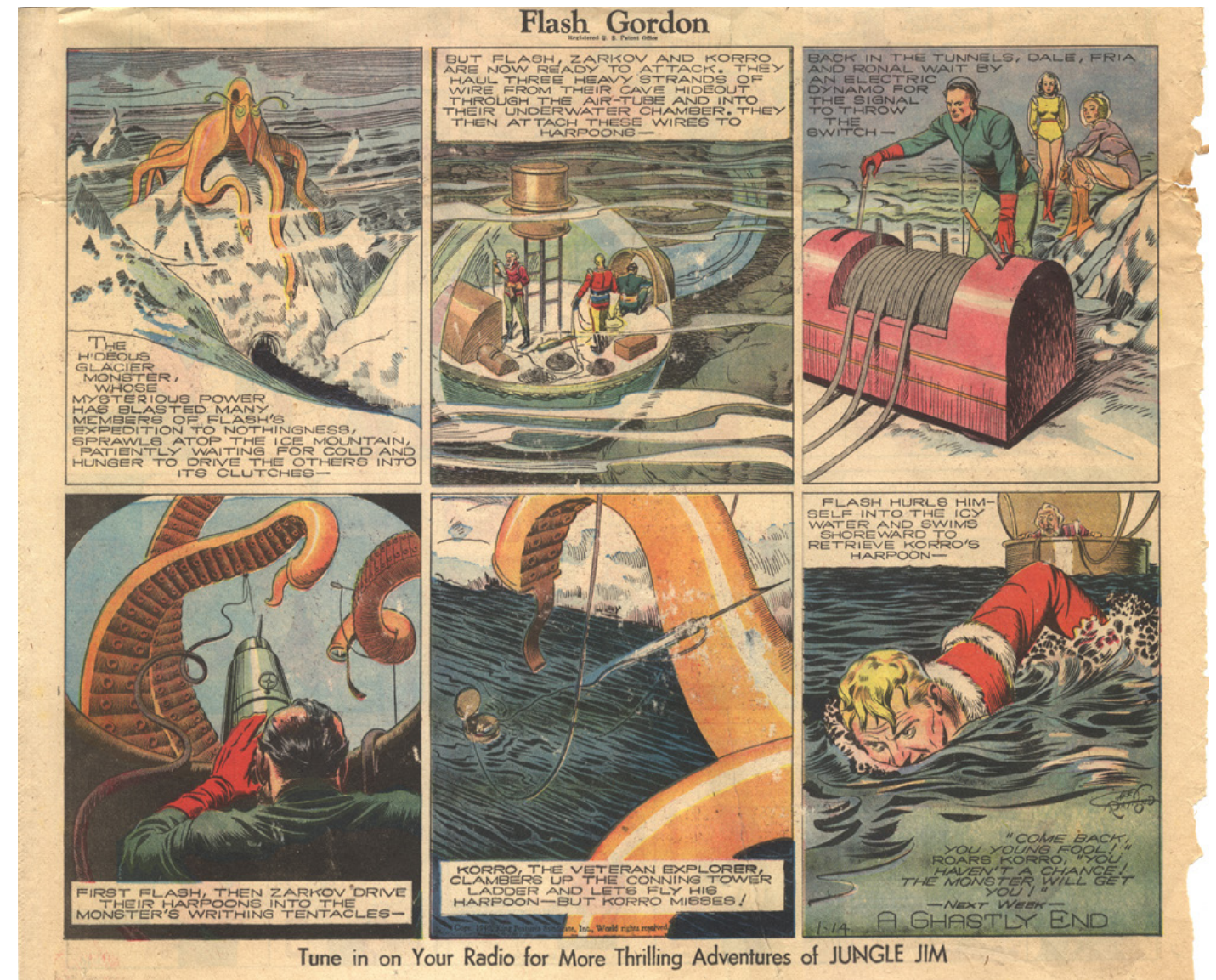


Raymond Poivet, *Les pionniers de l'espérance*, encre de Chine, publié le 14.12. 1945, dans le no 45 de Vaillant.

Les Pionniers de l'espérance est l'un des rares récits d'anticipation jeunesse de l'après-guerre, à une époque où ce genre était critiqué et surveillé. En s'appuyant sur le thème classique de la découverte du micro-monde, le scénariste Roger Lécureux contourne la censure tout en s'inspirant des descriptions scientifiques de Jean-Henri Fabre.

Raymond Poivet adopte une mise en page inspirée de Flash Gordon d'Alex Raymond, avec un style réaliste permettant d'exprimer virtuosité et dynamisme. Toutefois, les contraintes économiques des illustrés français des années 1950 l'obligent à simplifier son dessin, parfois fragile, et à chercher un équilibre entre précision naturaliste et expression plus jetée, qui marquera son évolution ultérieure.

Le texte, placé directement dans l'image plutôt qu'en bulles, renforce la densité de lecture. Mais son intégration graphique reste inégale, moins fluide que dans les modèles américains.



Alex Raymond, *Flash Gordon*, imprimé couleurs, Issu d'un journal américain publié en 1940.

Exemple d'une histoire complète de Flash Gordon par Alex Raymond, le monstre du glacier guette ses proies au sommet d'une montagne.

Flash Gordon, créé en 1934 par Alex Raymond pour le King Features Syndicate, est un comic strip de science-fiction publié dans la presse américaine. Il raconte les aventures du héros éponyme, accompagné de Dale Arden et du docteur Zarkov, dans leur lutte contre l'empereur Ming sur la planète Mongo. Conçu pour rivaliser avec Buck Rogers, il s'impose rapidement comme un feuilleton d'aventures populaires, marquant l'émergence de la science-fiction spectaculaire dans les pages des journaux américains.

Les planches de Flash Gordon se distinguent par leur dynamisme et leur composition cinématographique. Alex Raymond utilise des perspectives audacieuses, des diagonales marquées et des mises en page variées pour accentuer l'action et le mouvement. Les scènes de combats, de poursuites et de catastrophes spatiales gagnent ainsi en intensité, créant un rythme visuel qui captive immédiatement le lecteur.

D'après un article de Neuvième Art
Harry Morgan, *les pionniers de l'espérance : le jardin fantastique*, 1952.
<https://www.citebd.org/neuvieme-art/les-pionniers-de-lesperance-le-jardin-fantastique>

LES PARCOURS THÉMATIQUES

LE PARCOURS AUTRICES

Annie Goetzinger (1951–2017) est une autrice et dessinatrice française formée aux arts appliqués. Elle débute dans la presse (Pilote, Métal Hurlant) avant de publier *Casque d'or* en 1976, salué pour son élégance graphique et sa rigueur historique.

Influencée par la mode et le théâtre, elle développe un style raffiné mêlant narration sociale et esthétique littéraire, souvent en collaboration avec le scénariste Pierre Christin. Son œuvre se distingue par une grande attention au détail et une représentation complexe des figures féminines célèbres comme Colette dans *Les apprentissages de Colette* (2017) ou Georges Sand dans *Aurore* (1978).

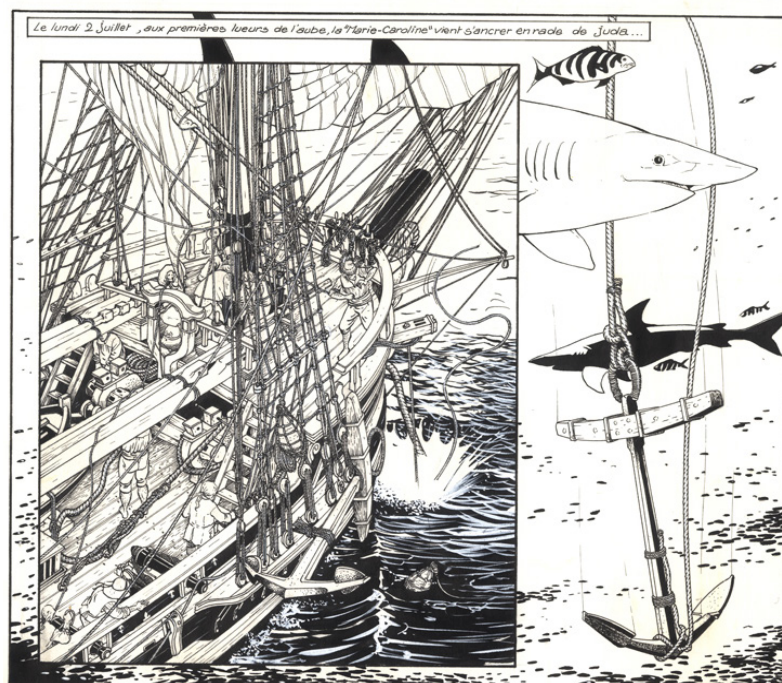


Annie Goetzinger, *Aurore*, encre de Chine, 1978.
Scénario de Turin Adela et des couleurs de Cantarelli Francesca.

Figure pionnière dans un milieu masculin, Goetzinger s'impose comme l'une des premières autrices reconnues dans le champ de la BD d'auteur.

LE PARCOURS TECHNIQUES

François Bourgeon (né en 1945) est un auteur de bande dessinée français, célèbre pour ses séries historiques comme *Les Passagers du vent* (1979 à 2022) et *Les Compagnons du crépuscule* (2009). Reconnu pour son style réaliste et détaillé, il mêle rigueur documentaire et narration riche, inscrivant son œuvre dans la tradition de la BD historique et académique.

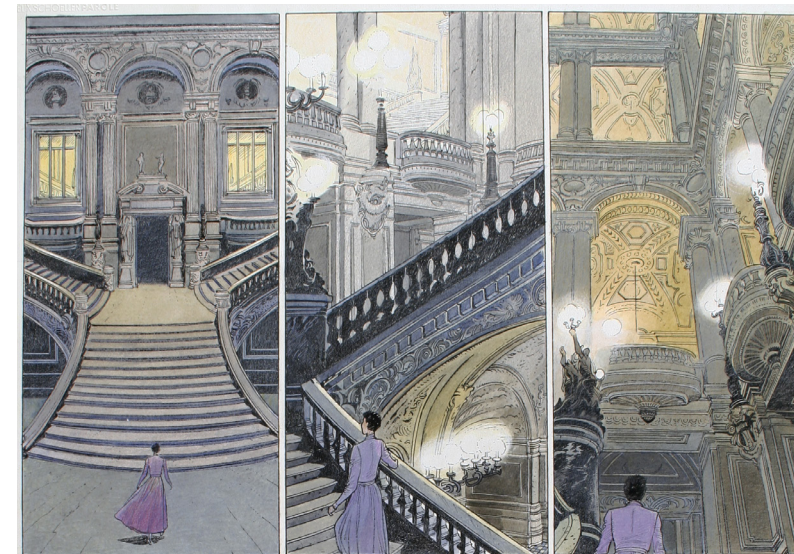


François Bourgeon, *Circus*, encre de Chine, gouache, feutre, 1980.

François Bourgeon maîtrise un dessin semi-réaliste enrichi par un travail minutieux à la gouache. Dans *Les passagers du vent*, il utilise notamment la gouache blanche pour traduire les effets d'éclat sur l'eau ou les reflets sur les coques des bateaux. Ces touches lumineuses renforcent la sensation de matière et de profondeur, ancrant la fiction dans une réalité sensible.

LE PARCOURS DÉCORS

François Schuiten, né à Bruxelles en 1956, est un dessinateur et scénographe passionné d'architecture. Il collabore avec Claude Renard, puis avec son frère Luc pour *Les Terres creuses*, avant de créer en 1980 avec Benoît Peeters la série *Les Cités Obscures*. Récompensé par de nombreux prix, dont le Grand Prix d'Angoulême en 2002, il a également conçu des stations de métro, scénographié des spectacles et participé à des films et expositions universelles. En solo, il publie *La Douce* en 2012, puis *Revoir Paris* avec Peeters en 2014.



François Schuiten, *Hommage à Little Nemo*, peinture acrylique, crayon de couleur, encre de Chine, extrait de planche de, 1992.

François Schuiten dans *Les cités obscures*, l'architecture a une très grande place dans son oeuvre globale. Les gratte-ciels, les bâtiments occupent tout l'espace de la case, faisant du décor un personnage à part entière dans les dessins de l'auteur.

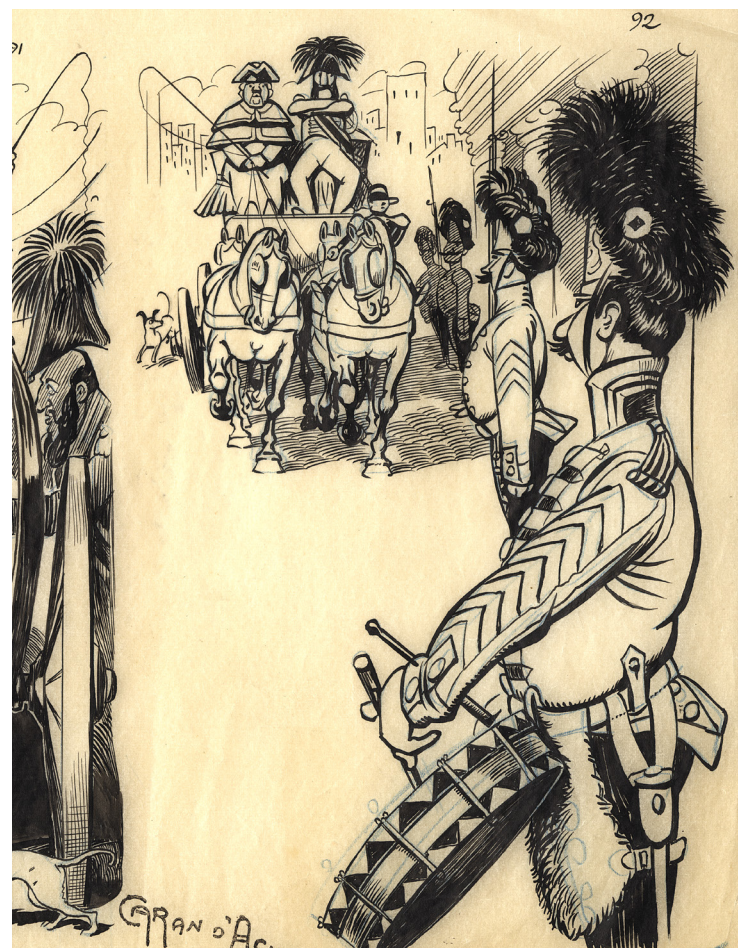
LA LIGNE CLAIRE

Définition :

La ligne claire est un style graphique de bande dessinée caractérisé par un trait noir uniforme et précis, des couleurs en aplats sans ombres ni hachures, et une lisibilité maximale. Ce style, popularisé par Hergé, vise à offrir une narration fluide et accessible, en éliminant les éléments graphiques superflus. Il se distingue par sa rigueur visuelle et sa simplicité élégante, favorisant une lecture claire et directe.



Pinchon Émile-Joseph Porphyre, *La semaine de Suzette*, encre de Chine, 1930. Avec un scénario de Languereau Maurice.



Caran d'Ache, *Illustration*, encre de Chine, crayon bleu, Figaro, 1894.

Auteurs associés :

Émile-Joseph Porphyre Pinchon (1871-1953), ce peintre de vocation ne se tourna vers l'illustration de presse que pour des raisons alimentaires. C'est en 1905, avec le scénariste Caumery, (pseudonyme de Maurice Languereau), dans le premier numéro de *La Semaine de Suzette*, que Joseph Pinchon dessine l'immortel personnage de Bécassine.

Hergé (1907-1983), de son vrai nom Georges Remi, est un auteur belge et le créateur de Tintin, œuvre qui a révolutionné la bande dessinée par son style clair et narratif. Dans son enfance, il découvre Bécassine, l'une des premières héroïnes de BD francophone, qui éveillera son goût pour ce médium et nourrira sa future vocation d'auteur.

Caran d'Ache (signifiant « crayon » en russe), de son vrai nom Emmanuel Poiré, était un dessinateur humoristique et caricaturiste français né en 1858 à Moscou. À partir de 1886, il publie ses dessins dans *Le Chat noir*, *Le Tout-Paris*, *La Vie militaire*, *La Caricature*, *Le Journal*, entre autres.

Citation :

" Donc après avoir écrit un synopsis de deux ou trois pages, pas plus, j'effectue mon découpage sur de petites feuilles où je griffonne des croquis. Là sont esquissés les personnages et figurent déjà l'essentiel des dialogues, des indications de décor, etc. Cela fait je, je passe au travail proprement dit sur planches grand format et, là, j'y vais de toutes mes forces, sans plus songer qu'à donner à mes bonshommes le plus de vie, le plus de mouvement possibles. Et je crayonne, et je rature, et je gomme, et je recommence jusqu'à ce que je sois satisfait. Mais il m'arrive de percer le papier à force de retravailler un personnage !... [...] Cette planche grand format dont je viens de vous parler constitue le brouillon. Lorsque ce brouillon me paraît suffisamment poussé, j'en prends, case par case, un calque que je reporte ensuite sur une autre feuille, qui sera la planche définitive. "

Numa Sadoul, Entretiens avec Hergé, *Tintin et moi*, Paris, Casterman, 1983.

Lexique :

Semi-réalisme : Dans la ligne claire, c'est un style graphique qui combine une représentation réaliste des personnages et des décors. Il s'éloigne du réalisme académique en simplifiant certains détails tout en conservant une certaine fidélité visuelle. Ce compromis permet de maintenir la lisibilité et la fluidité narrative, caractéristiques de la ligne claire, tout en offrant une immersion plus profonde dans l'univers de l'histoire.

Emanata : éléments graphiques dessinés autour d'un personnage pour figurer son état émotionnel.

LE FOCUS BD

Joseph Porphyre met en scène les retrouvailles de Bécassine et de Loulotte, devenue jeune fille et actrice de cinéma, prélude à de nouvelles aventures de l'héroïne bretonne dans un studio parisien. L'épisode est découpé par Pinchon en onze vignettes qui, suivant une formule canonique qui remonte aux premiers albums de Bécassine, se succèdent sur trois rangées de gauche à droite. Seules deux d'entre elles présentent un cadre, l'un circulaire et l'autre rectangulaire, délimitant des plans rapprochés, dispositif fréquent chez Pinchon, qu'il utilise ici pour passer de la narration objective à l'évocation de la subjectivité de l'héroïne.



Pinchon Emile-Joseph Porphyre, *La Semaine de Suzette*, mine de plomb sur papier, 1950.

Pinchon bouscule également ici le formalisme de l'enchaînement des vignettes, qui obéit au sens de la lecture, en plaçant en plein centre de sa composition le motif de la porte – point de passage – poussée par Bécassine.

Cette ouverture creuse l'espace de la représentation, jusqu'alors défini par trois plans (Bécassine au premier, personnages de rencontre au second, paysage au troisième) et troue en quelque sorte la surface du papier pour nous faire pénétrer dans un univers spatio-temporel marqué par la profondeur : de l'espace (du dehors au dedans, de la rue à la maison), du temps (Loulotte devenue jeune fille), de la mémoire (effort de remémoration de Bécassine), de la relation (du social à l'intime).

Pinchon enrichit ces dispositifs narratifs par la variété des angles de vue – Bécassine, notamment, est dessinée sous presque toutes ses coutures –, par l'alternance du sens (gauche/droite) des déplacements, et par la diversification des modalités de rencontre entre les personnages : croisement à distance, attirance, recul, embrassade ou repoussement (voir la fuite du chat en sens inverse de Loulotte), l'axe central de la porte offrant un point de repère et d'équilibre à l'ensemble de la composition.

Cette dynamique est accentuée par le mouvement des protagonistes : Pinchon le traduit en s'attachant à leur gestuelle, très expressive, et plus encore à leur posture – ce dont témoignent ses repentirs qui ajustent principalement la position des mains et des pieds de ses personnages.

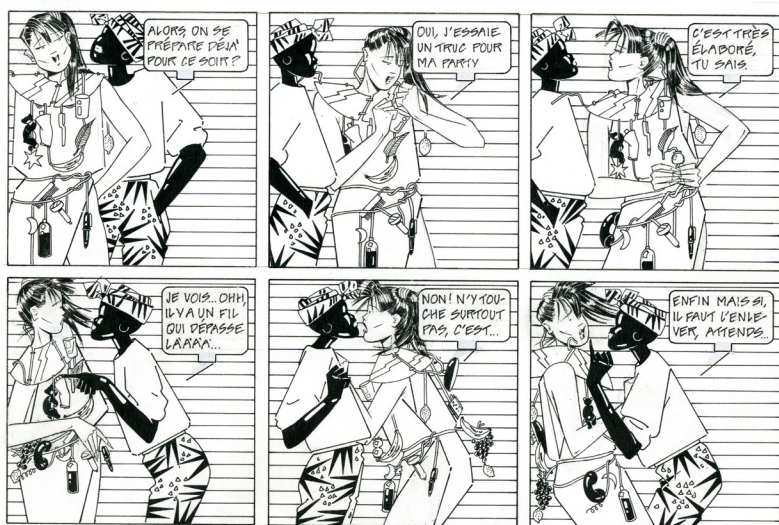
Un crayon mobile, léger, jamais levé, une esquisse rapide et fluide, une reprise sur le même tracé, plus ferme, plus juste, mais toujours souple et pleine d'allant, un dessin linéaire, pratiquement sans ombre ni modelé, renforcent l'impression de mouvement. La justesse des postures, la qualité et le réalisme des esquisses des personnages (homme à la charrette, petit garçon, etc.), que met en valeur, par contraste, le graphisme simplifié et caricatural du visage de Bécassine, nous révèlent les talents d'un artiste formé à la peinture.

D'après un article de Neuvième art *Bécassine au studio* d' Annie Renonciat.

LES PARCOURS THÉMATIQUES

LE PARCOURS AUTRICES

Chantal De Spiegeleer (née en 1955) est une autrice belge de bande dessinée, révélée dans les années 1980 avec la série *Madame Livingstone* (avec Christophe Cassiau-Haurie). Son style se caractérise par une ligne élégante et expressive, au service de récits introspectifs, souvent centrés sur des figures féminines. Elle mêle chronique intime et critique sociale, dans une veine sensible et subtile, marquée par une forte dimension psychologique.

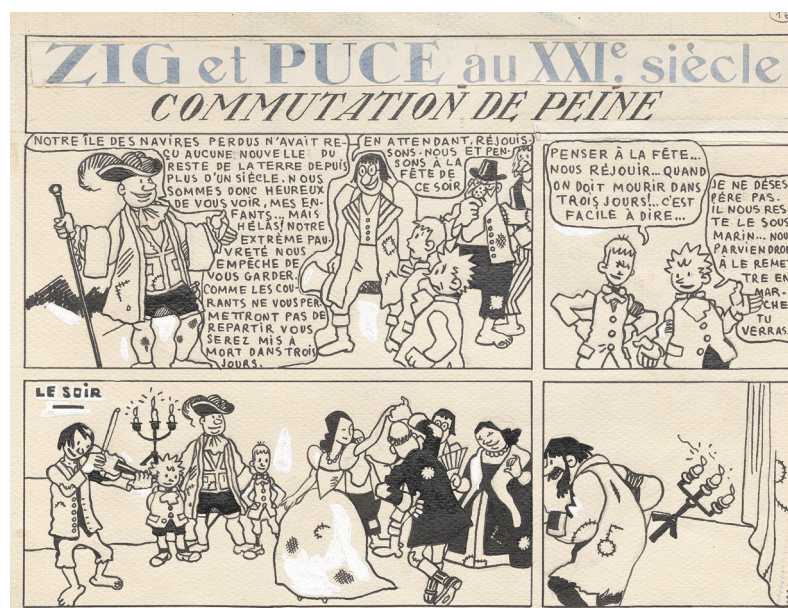


Chantal de Spiegeleer, *Madila*, encre de Chine, gouache blanche, 1983. Avec René Vanpijperzele au scénario.

Autrice discrète mais singulière, De Spiegeleer s'inscrit à contre-courant d'un univers dominé par l'action et les héros masculins. En donnant voix aux émotions, à la vulnérabilité et aux silences, elle propose une autre forme de narration graphique, plus intérieure. Son œuvre contribue à élargir les thématiques et les sensibilités représentées dans la bande dessinée francophone, affirmant une présence féminine autonome et novatrice dans le 9e art.

LE PARCOURS TECHNIQUES

Alain Marie Joseph Paul Louis Fernand Lefebvre Saint-Ogan dit Alain Saint-Ogan, né le 7 août 1895 à Colombes (Hauts-de-Seine), mort le 22 juin 1974 à Paris, était un auteur et illustrateur de bande dessinée français. Il a notamment créé en 1925, la série *Zig et Puce* initialement parue dans le *Dimanche illustré*, supplément hebdomadaire pour la jeunesse du quotidien *l'Excelsior*.

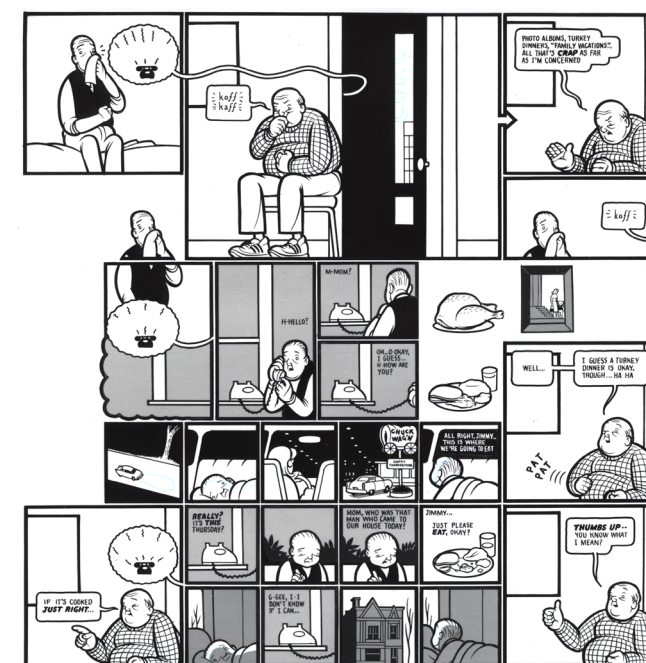


Alain Saint-Ogan, *Zig et Puce*, encre de Chine, gouache blanche, collage paru dans la revue du *Dimanche Illustré*, 1934.

Le style graphique d'Alain Saint-Ogan se caractérise par un trait rond qui rend parfaitement lisible l'action des personnages. Ses planches comportent un texte abondant et bavard, intégré dans des bulles carrées, un procédé qui annonce déjà la narration des Aventures de Tintin.

LE PARCOURS DÉCORS

Chris Ware (né en 1967) est un auteur de bande dessinée américain, reconnu pour ses récits introspectifs et sa mise en page inventive, notamment dans *Jimmy Corrigan*, le garçon le plus intelligent du monde. Son travail allie précision graphique et construction formelle, explorant les thèmes de l'isolement, de la mémoire et de la complexité de la vie quotidienne.



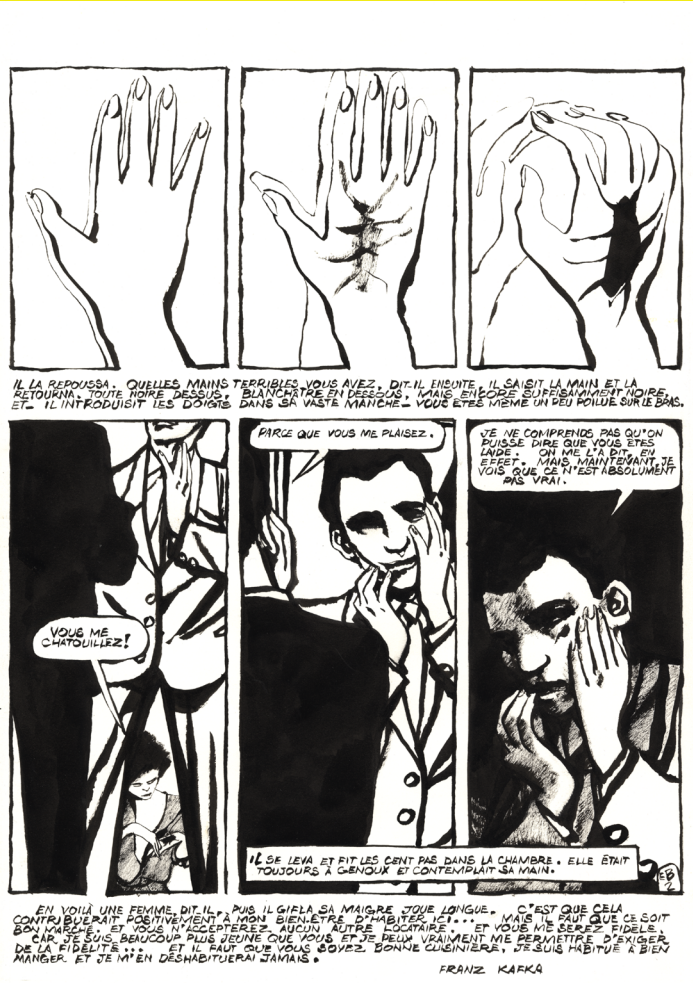
Chris Ware, *Jimmy Corrigan*, rhodoïd, encre de Chine, collage, 1997. Paru dans "Acme Novelty Library", n°9.

Chris Ware avec *Jimmy Corrigan* réinvente la lecture de l'espace en fragmentant le décor comme une mosaïque d'émotions. Dans *Jimmy Corrigan*, l'architecture devient un langage graphique : chaque pièce, chaque bâtiment est découpé comme une case, et les murs deviennent autant de cadres qui reflètent l'intériorité des personnages.

LE

CLAIR-OBSCUR

Le clair-obscur en bande dessinée désigne l'utilisation contrastée de zones lumineuses et sombres pour créer une ambiance dramatique, souligner des émotions ou structurer la narration visuelle. Cette technique, héritée de la peinture baroque du XVIIe siècle (Le Caravage, Rubens, José di Ribera), est amplifiée en BD par des jeux de trames, des hachures et des aplats noirs, offrant une profondeur et une intensité visuelle uniques.



Edmond Baudouin, *D'après Kafka*, encre de Chine, 1989.



Jack Davis Burton, encre de Chine, gouache blanche, crayon graphite, trame. Avec un scénario de Harvey Kurtzman. Paru dans la revue *Mad*, n°1, octobre-novembre 1952.

Auteurs associés :

Will Eisner (1917–2005) : Pionnier américain, Eisner est reconnu pour sa capacité à fusionner texte et image, créant une narration fluide et immersive. Dans *The Spirit*, il exploite les ombres et les lumières pour renforcer l'atmosphère et guider l'émotion du lecteur.

Edmond Baudoin est né en 1942, à Nice. Auteur de nombreux livres de bande dessinée, il est sans doute l'un des pionniers de l'autobiographie. Conteur intimiste, maître du noir et blanc à travers ses variations d'épaisseur au pinceau.

Jack Davis Burton (1924-2016), est un dessinateur et illustrateur américain célèbre pour son style vif et exagéré. Il a travaillé pour les *EC Comics* et fut l'un des fondateurs du magazine *Mad*. Il a aussi créé de nombreuses affiches de films, pochettes de disques et couvertures de magazines. Son humour et son trait dynamique ont marqué la culture populaire du XXe siècle.

Citations :

" Le clair-obscur est l’art de distribuer avantageusement les lumières et les ombres, tant sur les objets particuliers que dans le général du tableau. "

Roger de Piles, dans son *Cours de peinture par principes* (1708)

" La bande dessinée doit être un théâtre d'ombres et de lumières, un espace de liberté totale. "

Citation tirée d’un entretien et des travaux analysés d'Alberto Breccia, *The Graphic Artist* (Edward J. Ragg & Osvaldo M. O. Wolf), où il explique son approche artistique mêlant noirceur et expérimentation.

Lexique :

Trame : Les trames en bande dessinée sont des feuilles autocollantes, généralement au format A4, imprimées avec des motifs noirs et blancs. Ces motifs peuvent être des points, des lignes ou des dégradés, permettant de créer des ombres, des textures et des nuances de gris sur les planches encrées.

Hachures : Les hachures en bande dessinée sont une technique d’ombrage réalisée à l’encre, utilisant des lignes parallèles ou croisées pour moduler les zones d’ombre et de lumière.

Aplats noirs : Zones entièrement noires utilisées pour accentuer les contrastes et focaliser l'attention.

Monotype : Le monotype est une technique d’estampe qui consiste à peindre ou encren directement sur une plaque lisse (métal, verre, plexiglas, etc), puis à la presser sur du papier pour obtenir une seule empreinte unique, à la différence de la gravure qui permet des multiples.

LE FOCUS BD

Cette planche de *The Spirit* (1947) illustre parfaitement le talent de Will Eisner pour créer suspense et tension. Les cases étroites et rapprochées traduisent la confusion et l'attente du personnage qui explore les lieux avec sa lampe torche. Peu à peu, le lecteur découvre les indices inquiétants, mais ce n'est que dans les deux dernières cases, plus larges, que la situation est expliquée : Crusher a été repris par le Spirit, qui tend un piège à son ennemi, Mr. Octopus.

Eisner joue beaucoup avec la lumière et l'obscurité. La lampe révèle seulement certains détails, tandis que le noir cache ce qui est vraiment important, obligeant le lecteur à imaginer ce qui se passe dans l'ombre. Ce procédé renforce le suspense et fait ressentir l'atmosphère des ruelles et des pièces sombres, héritée du film noir et de l'expressionnisme allemand.

Will Eisner explore différents types de récits dans sa carrière. Il crée des histoires policières et de suspense, comme *The Spirit*, mais aussi des récits plus réalistes et sociaux, souvent centrés sur la vie urbaine, les difficultés quotidiennes ou des sujets historiques. Ses bandes dessinées mêlent toujours action, émotion et réflexion, faisant de lui un pionnier de la narration graphique moderne.

Enfin, cette planche montre comment Eisner aime brouiller les frontières classiques : bien et mal, vue et cécité se mélangent, reflétant les aventures d'un héros complexe et ambivalent. La manière dont il organise les cases et joue avec la lumière fait de chaque planche un véritable exercice de narration visuelle.

D'après un article de Neuvième Art de Gilles Ciment

The spirit : showdown with the octopus, 1947

<https://www.citebd.org/neuvieme-art/spirit-showdown-octopus>



Will Eisner, *The Spirit*, planche 3, encre de Chine et gouache blanche sur papier, 1947.

LES PARCOURS THÉMATIQUES

LE PARCOURS AUTRICES

Chantal Montellier née en 1947 : Artiste plasticienne, écrivaine et autrice de bande dessinée, Montellier se distingue par une œuvre engagée, à la croisée de la politique, du féminisme et de la dystopie. Dès les années 1970, elle publie dans *Charlie Mensuel*, *Métal Hurlant* ou encore *Ah ! Nana*, revendiquant une expression graphique et narrative autonome, sombre et critique. Parmi ses œuvres majeures : *Shelter*, 1984 (adaptation d'Orwell), ou *Wonder City*.

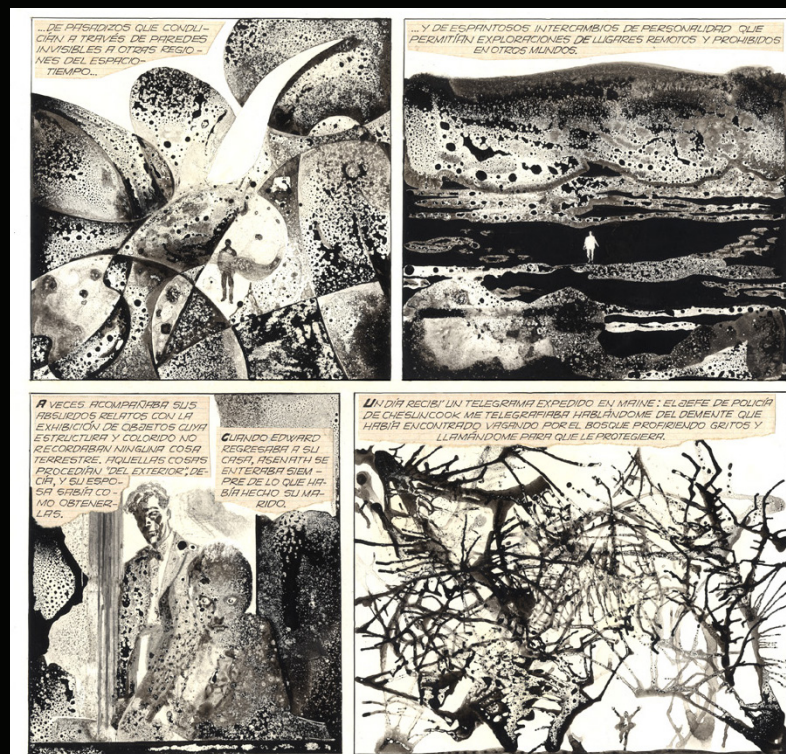


Chantal Montellier, encre de Chine, gouache, trame mécanique, collage, graphite. Extrait de planche de *Métal Hurlant*, page 80, en NB. Album *Humanoïdes Associés*, Collection *Pied Jaloux*, NB, nov. 1980.

Son usage du clair-obscur renforce les tensions de ses récits, souvent teintés de critique sociale et de malaise existentiel. Par un trait anguleux, des contrastes appuyés et des jeux d'ombres, elle crée une ambiance oppressante.

LE PARCOURS TECHNIQUES

Alberto Breccia (1919-1993) est un auteur et dessinateur de bande dessinée uruguayen, connu pour ses récits sombres et expérimentaux. Ses œuvres, comme *Perramus* ou ses adaptations de romans policiers et fantastiques, explorent la violence, l'oppression politique, la mort et l'angoisse existentielle, souvent avec un style graphique expressionniste qui renforce l'intensité dramatique de ses histoires.



Alberto Breccia, *Cthulhu*, crayon graphite, encre de Chine, gouache blanche, collage. Extrait de planche de l'album aux éditions Humanoïdes Associés. Avec un scénario de Buscaglia Norberto Adapté du roman de H.P Lovecraft.

Alberto Breccia explose les cadres traditionnels de la bande dessinée en mêlant lavis, collages, griffures et textures. Dans *Cthulhu*, les effets de matières plongent le lecteur dans une atmosphère dense, mouvante, presque tactile.

LE PARCOURS DÉCORS

Aristophane (1967–2004) était un auteur de bande dessinée français, originaire de Guadeloupe, célèbre pour son album *Contes démoniaques*. Ses récits plongent dans un univers sombre et fantastique, explorant la lutte entre le Bien et le Mal, la misère des âmes et des thèmes philosophiques. Son style graphique, expressif et détaillé, renforce l'atmosphère infernale et dramatique de ses histoires, faisant de son œuvre un exemple unique de bande dessinée poétique et inquiétante.

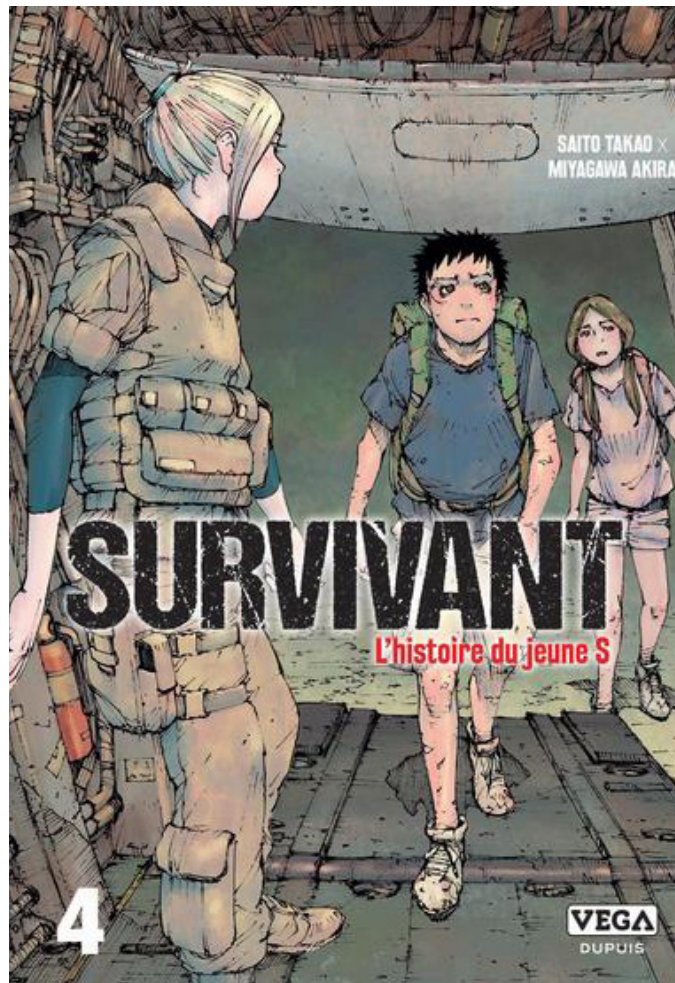


Aristophane, *Conte démoniaque*, encre de Chine, L'Association, 1996.

Avec Aristophane, le décor prend une autre dimension : celle de la suggestion. Plutôt que de tout montrer, l'auteur évoque les lieux, esquisse des formes, joue des contrastes pour faire surgir une ambiance. Dans *Contes démoniaques* l'espace naît entre les personnages, dans les blancs, les silences, les tensions. Un décor mental plus que physique.

LES TRÉSORS DU MANGA

Manga : Le manga est une bande dessinée japonaise caractérisée par une narration séquentielle fluide et une grande variété de genres. Il se lit généralement de droite à gauche et se décline en magazines, volumes reliés (tankōbon), ou feuillets. C'est un pilier majeur de la culture populaire japonaise contemporaine.



Takao Saitō (Scénario), Akira Miyagawa (Dessins)
Survivant ; l'histoire du jeune S. Tome 4, 2019



Shin Takarajima © Tezuka Osamu Manga
Compilation/Kodansha/1984
sur le site officiel
<https://tezukaosamu.net/en/manga/207.html>

Depuis plus de trente ans, la bande dessinée japonaise, ou manga, séduit un public mondial, trouvant en France un écho particulièrement fervent. Cet engouement durable témoigne de la richesse narrative et graphique de cet art aux multiples formes. Grâce au généreux prêt d'un collectionneur, le musée de la bande dessinée présente aujourd'hui un ensemble exceptionnel d'œuvres issues de l'après-guerre, révélant la diversité et la virtuosité des plus grands maîtres du manga. Un parcours pour (re)découvrir la puissance expressive et les codes visuels de ce médium devenu incontournable.

Auteurs associés :

Osamu Tezuka (1928-1989) à Osaka au sein d'une famille unie. Ses parents sont férus de manga, de cinéma étranger et y initient leurs enfants. Le petit Osamu développe très jeune une passion pour le dessin. Il débute sa carrière en 1946 dans un journal pour enfants, Mainichi shōgakusei shimbun.

Takao Saito (1936–2021) : Créateur de Golgo 13, l'un des mangas les plus longs de l'histoire, Takao Saito est un pilier du gekiga, ce style réaliste qui s'éloigne des canons enfantins pour explorer des récits adultes, souvent violents ou politiques. Son trait rigoureux et sa documentation précise ont défini une esthétique influente du manga d'espionnage.

Citation :

" Le manga est virtuel. Le manga est sentiment. Le manga est résistance. Le manga est bizarre. Le manga est pathos. Le manga est destruction. Le manga est arrogance. Le manga est amour. Le manga est kitsch. Le manga est sens de l'émerveillement. Le manga est... il n'y a pas encore de conclusion. "

Osamu Tezuka, article Drawn to Inspire | The Impact of Manga and Anime publié sur le site de Japan House Los Angeles le 16 août 2019.

Lexique :

Shonen Jump (format magazine) : magazine de prépublication mensuel au Japon qui publie les chapitres des titres les plus suivis, chaque série possède une couleur différente de pages, il existe d'autres magazines de prépublication pour des genres variés comme Afternoon et Morning pour les seinen.

Tankobon (format livre) : volume relié au Japon regroupant plusieurs chapitres parus en magazine. format généralement plus grand que les éditions françaises.

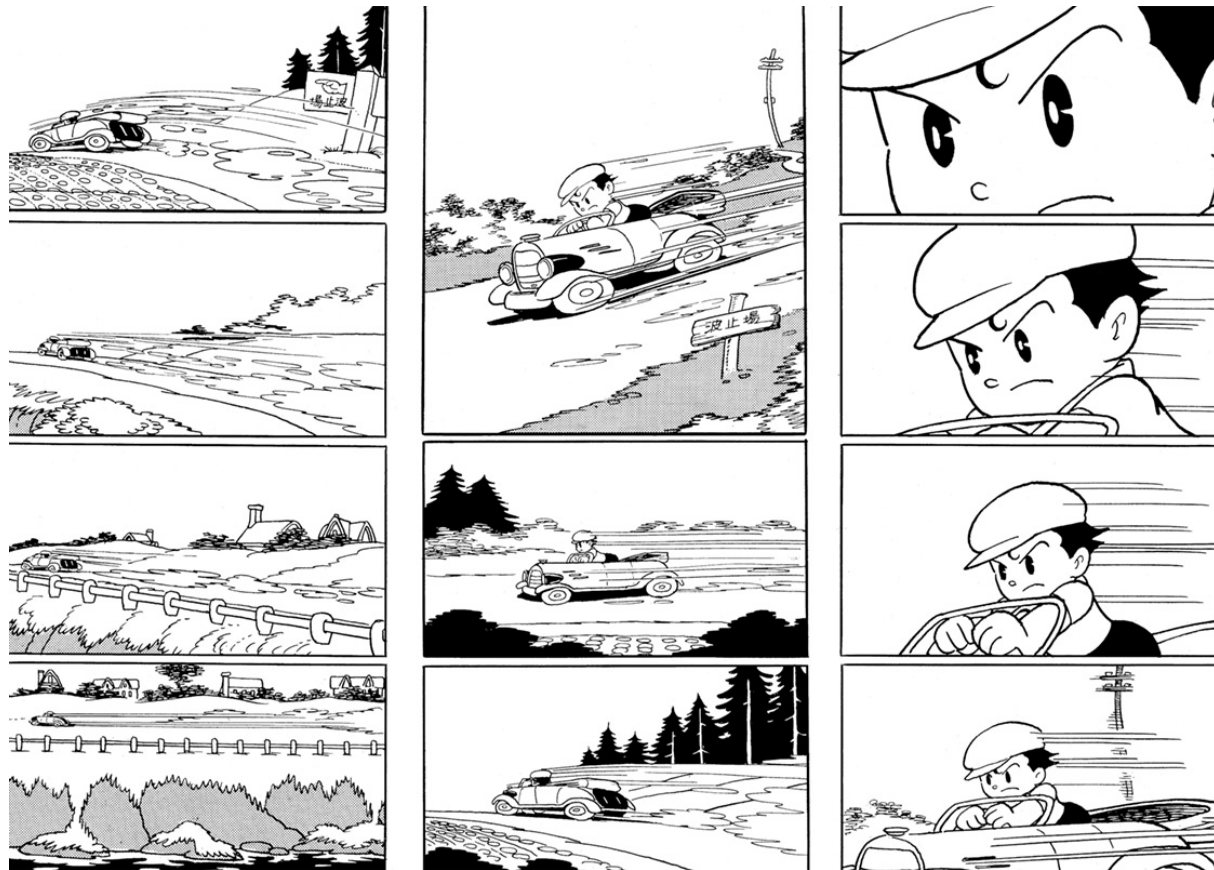
Shonen : le shonen désigne un segment éditorial de mangas publiés à l'origine pour un lectorat adolescent masculin. Ce label regroupe des récits souvent centrés sur l'action, la quête, l'amitié ou le dépassement de soi (Naruto, One Piece, My Hero Academia, etc), mais il s'adresse aujourd'hui à un lectorat très large, indépendamment du genre.

Shojo : le shojo est un label éditorial associé à des mangas initialement publiés pour un lectorat adolescent féminin. Il se caractérise souvent par une grande attention portée aux relations interpersonnelles, aux émotions et à la mise en page expressive (Nana, Fruits Basket, Card Captor Sakura, etc), mais ces récits parlent aussi d'émancipation, de société ou de fantastique, et touchent désormais tous les publics.

LE FOCUS BD

Osamu Tezuka (1928-1989) est considéré comme le véritable fondateur du manga moderne. Après la Seconde Guerre mondiale, il transforme un médium perçu comme un simple divertissement populaire en une forme artistique et narrative.

Fortement influencé par le cinéma et l'animation occidentales, notamment Disney, Tezuka introduit dans ses planches un langage visuel original : cadrages dynamiques, effets de zoom, plans séquentiels comme un film. Cette approche révolutionne la narration du manga et fait réaliser son potentiel cinématographique qui devient sa marque de fabrique.



Shin Takarajima © Tezuka Osamu Manga Compilation/Kodansha/1984
sur le site officiel <https://tezukaosamu.net/en/manga/207.html>

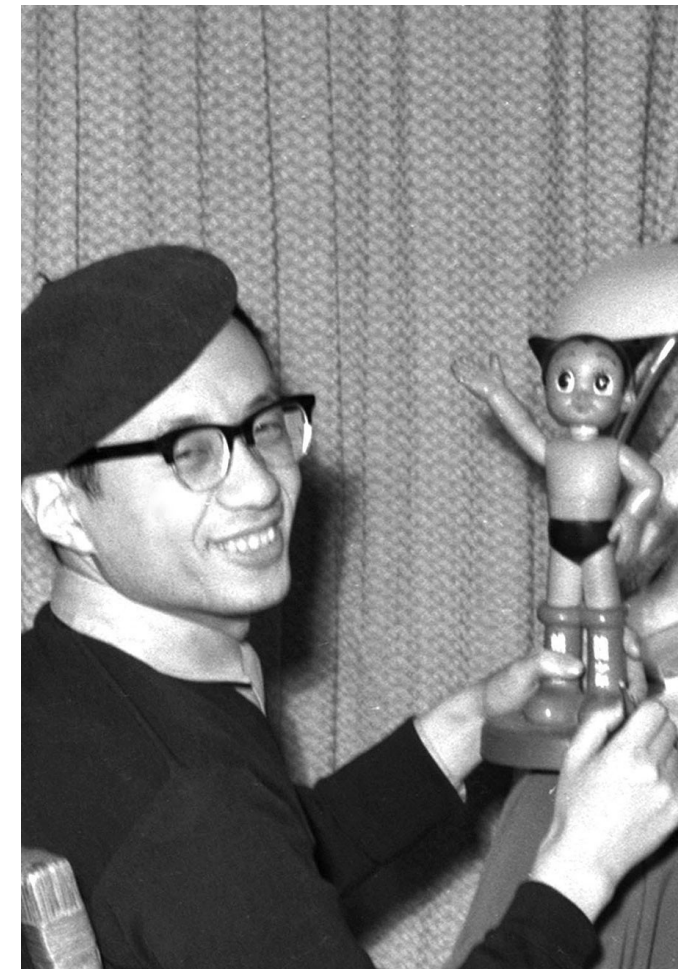
Son œuvre est riche et traverse un grand nombre de genres : de la science-fiction avec *Astro Boy*, à la fable animée dans *Kimba le lion blanc*, en passant par la philosophie avec *Bouddha*. Par ses récits, Tezuka a considérablement élargi le public du manga, le rendant accessible aussi bien aux enfants qu'aux adultes.

L'influence de Tezuka est immense : il a inspiré des générations d'auteurs et ouvert la voie à l'exploration de thématiques plus adultes et complexes. Par son œuvre et ses innovations, il a donné au manga une profondeur et une légitimité nouvelles, faisant de ce médium un pilier majeur de la culture japonaise et mondiale.

Parallèlement, il fonde le studio Mushi Production et s'impose comme pionnier de l'animation japonaise. La série télévisée *Astro Boy* marque un tournant dans l'histoire de l'anime et contribue à diffuser la culture japonaise bien au-delà des frontières du pays.



Photographie d'Osamu Tezuka travaillant sur le dessin animé *Astro Boy* à Mushi Production (1960s/Fujimidai, Tokyo) © Tezuka Productions Co., Ltd./ Mushi Production /<https://tezukaosamu.net/en/about/album02.html>



D'après un article Neuvième Art - Osamu Tezuka à la croisée de l'animation et la bande dessinée de Bounthavy Suvilay : <https://www.citebd.org/neuvieme-art/osamu-tezuka-la-croisee-de-lanimation-et-la-bande-dessinee>

LES PARCOURS THÉMATIQUES

LE PARCOURS AUTRICES

Keiko Takemiya est une mangaka japonaise née en 1950 à Tokushima, au Japon. Elle est associée au genre shojo et plus particulièrement au shonen-ai (à la croisée du shojo et du shonen). Sa première oeuvre *Ringo no tsumi*, one-shot pré-publié dans le *Margaret comics*, des éditions Shûeisha, remportera le prix du magazine au cours du mois de Janvier 1968. Cette même année, elle publie *Kagikko no Shûdan* qui lui permettra de remporter le prix du magazine COM, de la célèbre revue fondée par Osamu Tezuka.



Keiko Takemiya, illustration de *Destination Terra* prépublié dans Manga Shonen entre 1977 et 1980. éditée en français en 2021 par naBan

Ces récits de shojo comme ceux de Keiko Takemiya vont créer un nouvel univers, supplanter les romances puériles qui faisaient jusque là l'essentiel du genre, et seront à l'origine des codes qui définissent encore aujourd'hui le shôjo manga.

LE PARCOURS TECHNIQUES

Susumu Katsumata (1943 - 2007) débute sa carrière de mangaka dans la légendaire revue Garo en 1966 à l'âge de 23 ans alors qu'il fait ses études en physique nucléaire. Il abandonne ses études en 1971 pour se consacrer à sa carrière de mangaka. En 2006 il obtient le 35^e Grand Prix de la prestigieuse Japan Cartoonist Association pour son manga *Neige Rouge* publié en France aux éditions Cornélius.

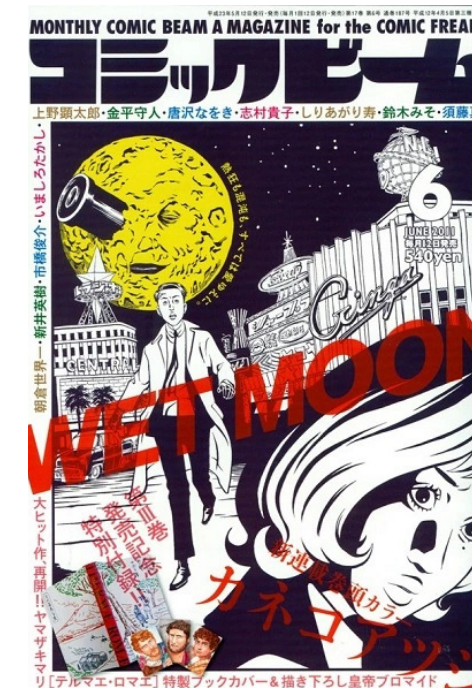


Susumu Katsumata, Extrait de planche de *Devil Fish* (Octopus), 1989.

Dans ses mangas, Susumu Katsumata privilégie le noir et blanc, mais il utilise la couleur avec parcimonie pour souligner des atmosphères poétiques ou mélancoliques. Ses rares planches en couleur ne cherchent pas le réalisme mais une intensité émotionnelle, renforçant la dimension onirique et symbolique de ses récits.

LE PARCOURS DÉCORS

Auteur-scénariste japonais né en 1966, Atsushi Kaneko vit et travaille à Tokyo. Aussi bien inspiré par l'auteur américain Paul Pope que par des auteurs de comics, il mélange avec brio des références héritées d'une littérature et d'un cinéma post punk à des univers de science-fiction plus contemporains.*



Wet Moon, Atsushi Kaneko, affiche de cinéma, à l'honneur dans le magazine *Comic Beam*.

" Je ne dirais pas que je suis fan de Méliès, mais ce que j'aime par dessus tout chez lui, c'est la façon qu'il avait d'expérimenter à tour de bras, sans se poser de limites, sans avoir froid aux yeux. Si j'ai choisi de faire ce clin d'œil à Méliès, c'est également parce que le personnage principal de Wet Moon, un policier, est complètement obsédé par la lune. " *

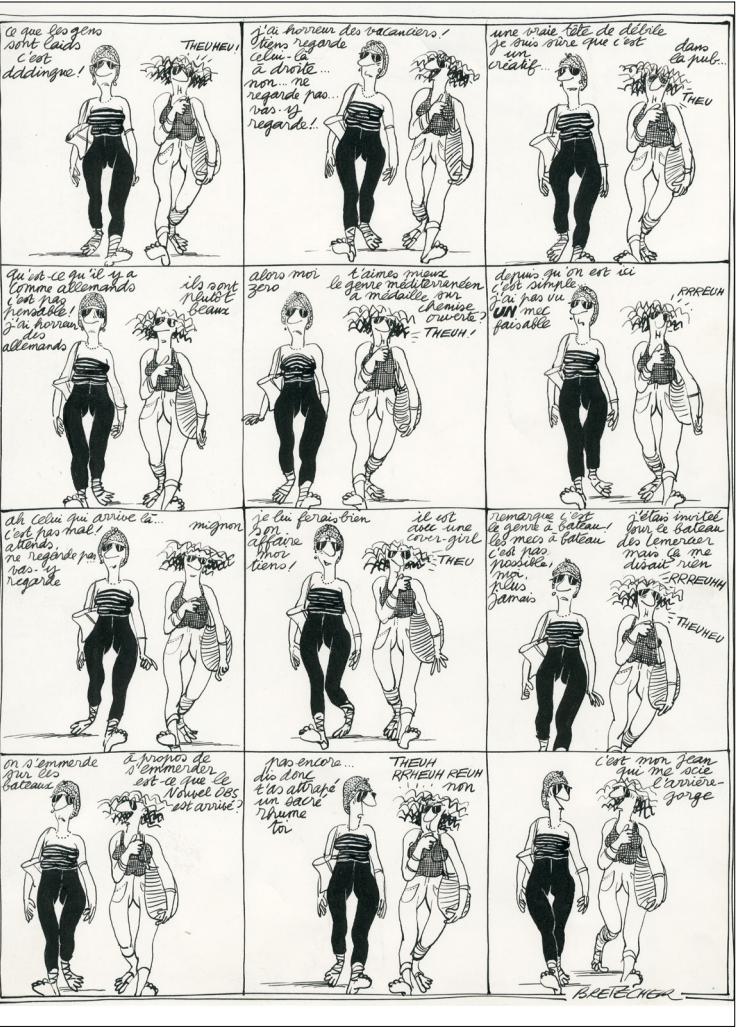
*<https://www.bedetheque.com/auteur-47533-BD-Takemiya-Keiko.html>

*Interview Manga News avec Atsushi Kaneko : <https://www.manga-news.com/index.php/auteur/interview/KANEKO-Atsushi>

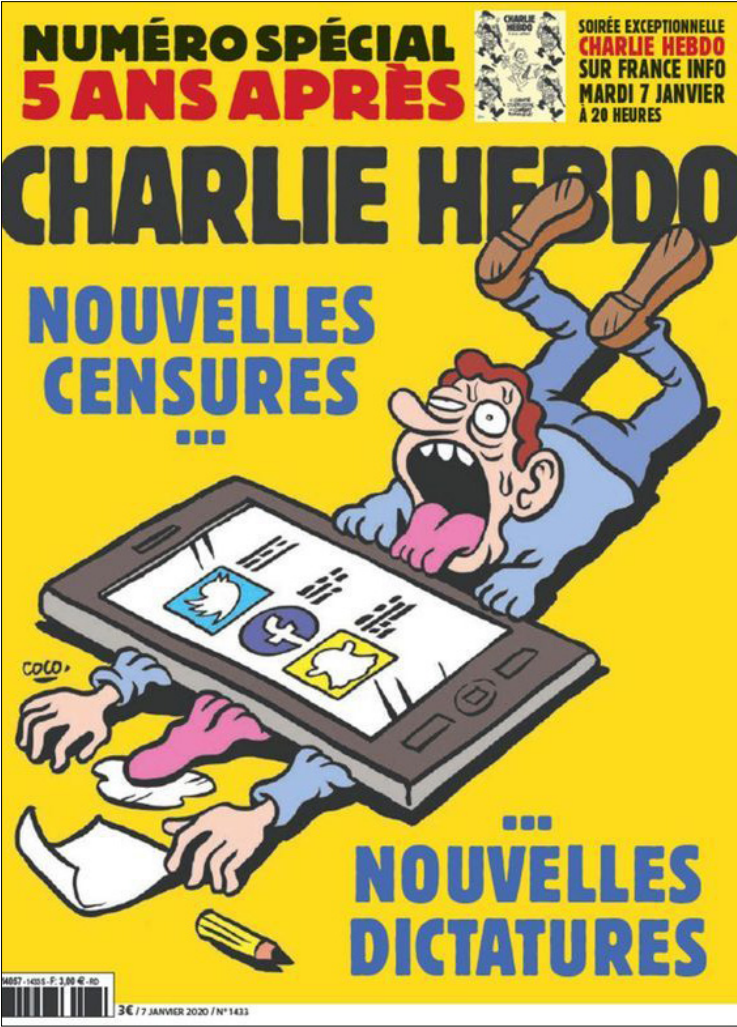
CROQUIS

Le style croquis en bande dessinée et dessin de presse se caractérise par une rapidité d'exécution, une spontanéité du trait et une économie des détails. Il vise à capter l'essentiel, l'expression, l'attitude ou le mouvement avec peu de lignes, privilégiant la vivacité et l'efficacité plutôt que la précision ou le fini. Ce style est souvent employé pour le dessin d'actualité, la caricature et le commentaire social, où l'instantanéité est cruciale.

Le croquis permet de montrer le caractère d'un personnage ou d'une situation dans son immédiateté, de saisir un contenu qui peut être d'un haut niveau scientifique et le rendre accessible (ex : la vulgarisation scientifique), avec un humour souvent caustique ou satirique. Cette pratique, héritée du dessin journalistique, a été largement popularisée par des auteurs iconiques dans la presse française, qui ont su mêler critique politique et finesse du trait dans un geste vif et expressif.



Bretécher Claire, *Les Frustrés*, encre de Chine, 1978.



La couverture du *Charlie Hebdo* du 7 janvier 2020. Illustrée par Corinne Rey, dite Coco.

Auteurs associés :

Cabu (Jean Cabut, 1938–2015) : Figure emblématique du dessin de presse français, Cabu est reconnu pour ses croquis incisifs et son trait fluide, souvent au service de la satire politique et sociale. Collaborateur régulier de *Charlie Hebdo*, il a su conjuguer finesse du dessin et engagement critique, faisant du croquis un outil de liberté d'expression et de combat. Cabu est mort assassiné lors de l'attentat de *Charlie Hebdo* en janvier 2015.

Claire Bretécher (1940-2020) est une autrice de bande dessinée française célèbre pour son humour satirique et ses personnages féminins emblématiques, comme dans *Les Frustrés* ou *Agrippine*. Elle a marqué le paysage de la BD en explorant les travers de la société avec un style à la fois fin et incisif.

Citations :

" Je dessine ce que je vois, sans fard ni retenue. Le croquis, c'est le vrai, c'est le vif. " Reiser

" Le croquis est le langage immédiat du dessin, celui qui ne triche pas. " Cabu

" Le croquis, c'est le cœur qui bat sur la feuille, pas la main qui calcule. " Brétecher

Lexique :

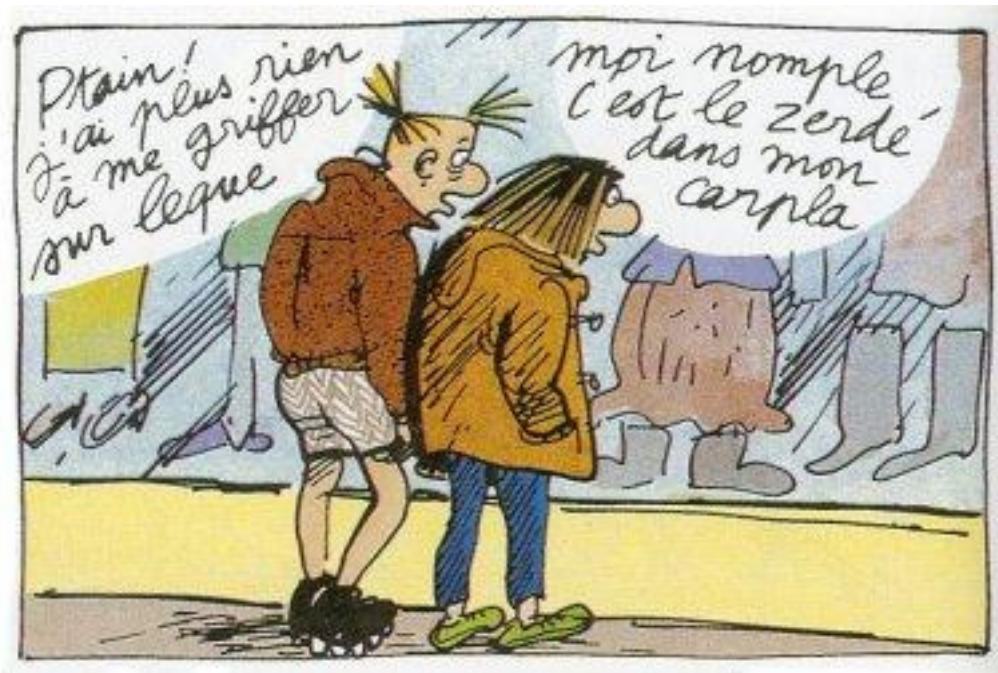
Dessin de presse : Illustration rapide publiée dans un journal ou magazine pour commenter l'actualité, souvent humoristique ou satirique.

Esquisse : Dessin préparatoire ou spontané qui capte une idée ou un mouvement sans chercher la finition.

Satire : Critique ironique ou moqueuse visant à dénoncer les travers sociaux ou politiques.

LE FOCUS BD

Claire Bretécher est une figure incontournable de la bande dessinée française, notamment pour son rôle dans l'évolution de la BD vers un public adulte. Après avoir collaboré avec des revues jeunesse telles que *Tintin* et *Spirou*, elle cofonde en 1972 *L'Echo des savanes* avec Gotlib et Mandryka, avant de publier la majeure partie de son œuvre dans *Le Nouvel Observateur* à partir de 1973. C'est dans ce cadre qu'elle crée *Agrippine* (1988-2009), une série qui explore les travers de l'adolescence avec une acuité sociologique remarquable.

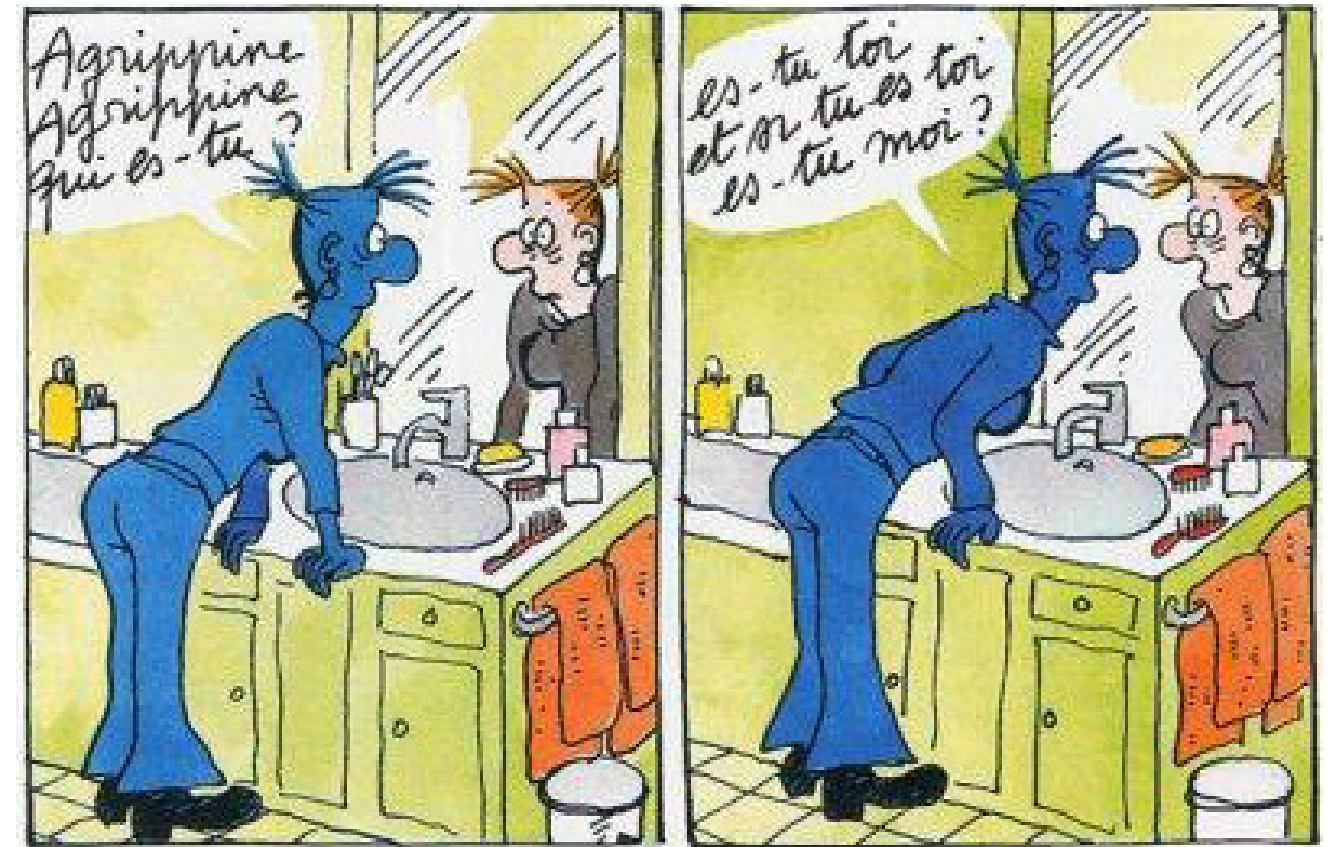


Claire Bretécher, *Agrippine - L'intégrale*, Dargaud, 2010.

Dans *Agrippine*, le langage devient un outil central pour décrire et caricaturer les comportements adolescents. Bretécher recrée le sociolecte adolescent en utilisant des procédés tels que le verlan, c'est ainsi qu'on voit apparaître des formes non-attestées de « verlan au carré », telles que « meurh » pour « reum », « fmeuh » pour « meuf » ou encore « meuk » pour « keum » ; ou comment tourner en dérision, par surenchère, un certain systématisme factice du parler adolescent, qui perdrait de vue les origines mêmes de son propre langage.

Cette manipulation du langage sert non seulement à créer un effet comique, mais aussi à illustrer la volonté des adolescents de se démarquer et de s'affirmer à travers une langue qui leur est propre. Bretécher parvient ainsi à capturer l'essence de l'adolescence : une période de transition, de recherche d'identité et de contestation des normes établies.

Au-delà de la simple caricature, *Agrippine* offre une critique sociale fine, en exposant les travers et les contradictions des jeunes de la classe moyenne. Le langage devient un moyen de dénoncer les conformismes, les faux-semblants et les obsessions de cette tranche d'âge. Par son humour acerbe et sa maîtrise du langage, Claire Bretécher parvient à offrir une vision à la fois drôle et pertinente de l'adolescence, tout en enrichissant le vocabulaire de la bande dessinée.



Claire Bretécher, *Agrippine - L'intégrale*, Dargaud, 2010.

Claire Bretécher se distingue par un style léger et expressif, où chaque trait capte le mouvement et les expressions des personnages avec spontanéité. Ce style permet de transmettre immédiatement l'humour et la vivacité des situations tout en accentuant la caricature sociale, rendant ses bandes dessinées à la fois accessibles et dynamiques.

D'après un article de Neuvième Art

François Poudevigne Ainsi parlait agrippine : le langage et ses aberrations dans 'agrippine' de claire bretécher :

<https://www.citebd.org/neuvieme-art/ainsi-parlait-agrippine-le-langage-et-ses-aberrations-dans-agrippine-de-claire>

LES PARCOURS THÉMATIQUES

LE PARCOURS AUTRICES

Née en 1980, Marion Montaigne a fait des études d'illustration à l'école Estienne, puis d'animation à l'école des Gobelins. Elle est illustratrice pour la jeunesse avant de publier ses propres bandes dessinées : les tomes 1 et 2 de *La vie des très bêtes* (Bayard, 2008 et 2010), *Panique organique* (Sarbacane, 2007). En 2013, elle publie son blog *Tu mourras moins bête* (Ankama, deux tomes), ce qui lui vaut le prix du public au festival d'Angoulême.*



DANS LA COMBI DE
THOMAS PESQUET

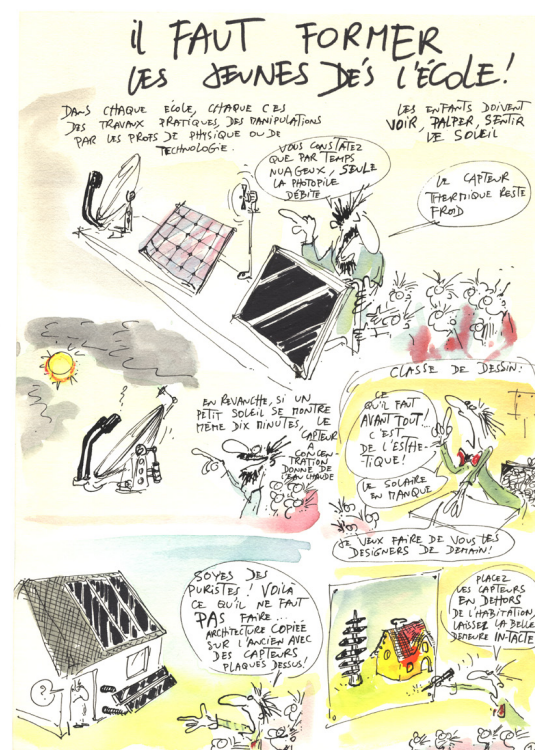


Marion Montaigne, *Dans le combi de Thomas Pesquet*, Dargaud, 2017.

Marion Montaigne occupe une place importante dans la vulgarisation scientifique en rendant accessibles des sujets complexes grâce à l'humour et à la clarté de son récit. Son style de croquis vif et expressif crée une proximité immédiate avec le lecteur, transformant le savoir en une expérience ludique et captivante.

LE PARCOURS TECHNIQUES

Jean-Marc Reiser (1941-1983) est un dessinateur et auteur de bande dessinée français, célèbre pour son humour noir et son regard satirique sur la société. Cofondateur de *Hara-Kiri* et collaborateur de nombreuses revues, il a marqué la presse par son style de croquis vif et percutant, devenant une figure incontournable de l'édition satirique des années 1970-1980.



Jean-Marc Reiser, *La Gueule Ouverte*, encre de Chine, aquarelle, pastel, feutre.

Jean-Marc Reiser travaille à vif, dans un style direct et brut. Feutre, aquarelle, pastel, les outils se superposent sur le papier sans souci de propreté, mais avec une efficacité redoutable. Le résultat évoque le carnet de croquis, la spontanéité du trait est au service de la force du propos.

LE PARCOURS DÉCORS

Cabu, cofondateur de *Hara-Kiri* puis de *Charlie Hebdo*, il a marqué la presse satirique par ses personnages emblématiques et son engagement critique face aux travers de la société. Son rôle à *Charlie Hebdo* fut central, incarnant l'esprit contestataire et humaniste du journal.



Cabu, extrait de *La Manif contre la peine de mort*, paru dans *Charlie Hebdo* N°313 du 11 novembre 1976.

Dans le dessin de presse de Cabu, le décor fait lien avec le réel. En représentant les rues, les pancartes, les façades familières, il ancre l'actualité dans un quotidien partagé. Le décor devient témoin, preuve, parfois satire. Ici, dans *La Manif contre la peine de mort*, c'est un outil de compréhension et d'engagement citoyen.

*<https://editions-sarbacane.com/auteurs/marion-montaigne>

LES INCLASSABLES

Certaines créations n'appartiennent pas à une catégorie définie de style. Tributaires de plusieurs influences ou marquées par l'originalité profonde de leurs auteurs, les planches présentées ici ne se prêtent pas aux limites univoques d'un classement esthétique préétabli, témoignant ainsi de la complexité et de la richesse graphique de la bande dessinée.

La bande dessinée est un art aux multiples formes, styles et genres. Pourtant, certains créateurs refusent les classifications traditionnelles et explorent des territoires visuels et narratifs uniques, souvent hors des codes établis. Ces artistes inclassables repoussent les frontières de la BD en combinant techniques diverses, expérimentations plastiques et récits singuliers. Leur travail interroge la notion même de style et d'identité artistique, bousculant les attentes pour ouvrir de nouvelles voies d'expression. Cette section célèbre ces créateurs qui, par leur originalité et leur audace, enrichissent la bande dessinée contemporaine d'une profondeur et d'une diversité difficilement réductibles à un simple genre.



Philippe Druillet, *Délirius*, encre de Chine, graphite, correcteur, Album Humanoïdes Associés, en 1976, Réédition Dargaud 1984 ; réédition Stock 1994.



Fred , *Philémon* crayon graphite, encre de Chine, collage, *Revue Pilote*, n°96, mai 1982, Dargaud, 1983, p. 40 ; réédition grand format, 1994.

Auteurs associés :

Vivian Miessen, connu sous le pseudonyme Touïs, est un auteur de bande dessinée belge reconnu pour son humour satirique et son style graphique audacieux. Ses récits jouent souvent sur les codes de la BD, explorant la narration et la mise en page pour réfléchir sur le médium lui-même.

Philippe Druillet est un auteur et dessinateur de bande dessinée français, célèbre pour son style visuel spectaculaire, ses architectures monumentales et son univers fortement influencé par la science-fiction et le fantastique. Inclassable dans la BD traditionnelle, il repousse les frontières du médium en mêlant expérimentation graphique, narration audacieuse et imagination foisonnante.

Fred, de son vrai nom Aristidès Frédéric Othon Théodore est un auteur de bande dessinée reconnu pour son approche réflexive, explorant les mécanismes mêmes du médium à travers ses récits. Ses œuvres jouent souvent sur la réflexivité, mettant en scène la construction narrative et graphique pour interroger le lecteur sur la nature et les codes de la bande dessinée. On peut parler de méta-BD lorsqu'on analyse certaines de ses planches

Citations :

" Je cherche à peindre l'invisible, l'indicible, par le biais du dessin. "

Lorenzo Mattotti, entretien dans *Le Monde*, 2014, et plusieurs interviews où il évoque la peinture comme une quête d'émotions et d'invisible.

" Être inclassable, c'est refuser les cages pour pouvoir voler plus haut. "

Aude Samama

Lexique :

Hybride : Fusion de plusieurs styles ou techniques artistiques dans une même œuvre.

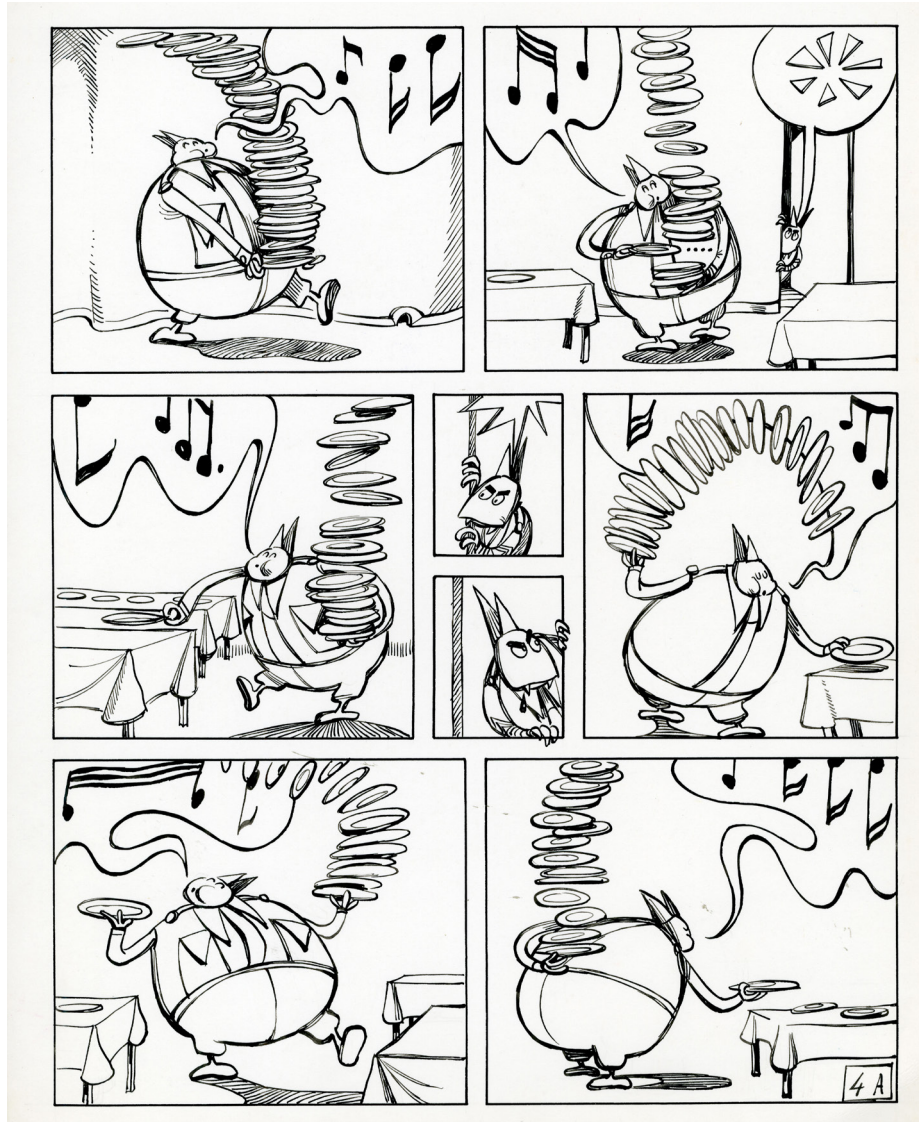
Expérimental : Recherche artistique qui privilégie l'innovation et la rupture avec les conventions.

Éclectisme : Capacité à mêler différents courants esthétiques ou narratifs.

Méta BD : bd qui réfléchissent au médium lui-même par les moyens narratifs et plastiques du langage de la bd comme Fred et Marc-Antoine Mathieu ou Pascal Jousselin avec son héros Imbattable.

LE FOCUS BD

Sergent Laterreur est une série de bande dessinée créée par le dessinateur Touïs (alias Vivian Miessen) et le scénariste Gérard Frydman, publiée dans l'hebdomadaire *Pilote* entre 1971 et 1973. Cette œuvre se distingue par son style graphique audacieux et son ton satirique, offrant une critique acerbe de l'autorité militaire.



Touïs, *Sergent Laterreur*, encre de Chine, L'Association, 2006.

Le dessin de *Sergent Laterreur* se caractérise par un trait moderne, fluide et expressif, accompagné de couleurs vives et contrastées. Les planches sont souvent composées de cases aux formes variées, parfois rondes ou occupant toute la page, et chaque histoire adopte une couleur dominante, créant une atmosphère visuelle distincte. Le graphisme des textes, souvent exagérés et déformés, ajoutent à l'impact visuel et à l'humour de la série.

Sergent Laterreur échappe aux conventions traditionnelles de la bande dessinée. Son format court, ses mises en page expérimentales et son ton décalé en font une œuvre difficile à catégoriser. Elle se situe à la croisée de la satire sociale, de l'humour absurde et de l'expérimentation graphique, illustrant la liberté créative de ses auteurs.

D'après un article de Neuvième Art de Thierry Groensteen *sergent laterreur*
<https://www.citebd.org/neuvieme-art/sergent-laterreur>



Touïs, *Sergent Laterreur*, encre de Chine, L' Association, 2006.

LES PARCOURS THÉMATIQUES

LE PARCOURS AUTRICES

Aude Samama (née en 1967) est une autrice et illustratrice française dont l'œuvre se caractérise par une approche picturale et intimiste de la bande dessinée. Elle collabore avec des scénaristes comme Denis Lapière ou Régis Hautière, et développe une esthétique proche de la peinture expressionniste. Son travail, sensible et atmosphérique, explore des récits introspectifs, souvent marqués par la mémoire, le corps et les émotions.



Aude Samama, *En Série*, peinture acrylique, 2002.

Voix singulière dans la bande dessinée contemporaine, Aude Samama s'inscrit dans une démarche artistique qui déplace les frontières du 9e art vers une forme plus plastique et littéraire. Son regard sur les femmes est incarné, sensoriel et non stéréotypé, ouvrant un espace de narration subtilement féminin.

LE PARCOURS TECHNIQUES

Bill Sienkiewicz, né en 1958, est un auteur et illustrateur américain de bande dessinée, reconnu pour son style expérimental mêlant peinture, collage et expressionnisme, qui a révolutionné le visuel des comics à partir des années 1980. Son approche inclassable transcende les conventions traditionnelles de la BD, explorant des formes narratives audacieuses et un graphisme très personnel.



Bill Sienkiewicz, *Shadowplay*, peinture acrylique, collage gouache, encre de Chine, avec un scénario de Alan Moore
Paru dans la revue Eclipse (éd. Warner Books), 1989.

Bill Sienkiewicz brouille les frontières entre bande dessinée, peinture et collage. Gouache, acrylique, encres et papiers déchirés se rencontrent sur la planche pour créer une narration visuelle explosive.

LE PARCOURS DÉCORS

Jean Teulé (1953–2022) est un auteur français de bande dessinée, connu pour ses récits publiés dans *L'Echo des savanes* et ses adaptations graphiques de romans, mêlant humour noir et expérimentation visuelle. Il a marqué le renouvellement du médium dans les années 1980 avant de se tourner vers l'écriture de romans et la télévision.



Jean Teulé, *Banlieue Sud*, encre de Chine, collage, correcteur, paru dans *L'Echo des savanes* (n°66 à 72)
éditions du Fromage, 1981, p.24/
réédité dans l'album *L'Echo Copy-Rêves* éditions Glénat, 1984.

Jean Teulé travaille la photographie et le collage. Dans *Banlieue Sud*, les décors photographiques injectent une dose de réalisme brut dans une narration souvent absurde ou ironique. Le cadre devient alors hybride, entre image capturée et fiction dessinée, où le décor déstabilise autant qu'il contextualise.

LE STYLE "GROS NEZ"

Le style dit "gros nez" s'est imposé en bande dessinée francophone dès les années 1940-50 comme une manière ludique et expressive de représenter les personnages. Caractérisé par des traits caricaturaux, des proportions volontairement exagérées, notamment au niveau du nez, ce style favorise l'humour, la douceur et la facilité de lecture.

Il s'inscrit dans la tradition du dessin humoristique et de la caricature légère, offrant un langage visuel accessible à un large public, notamment aux enfants. Le style "gros nez" est souvent associé aux récits comiques et aventureux où les émotions sont amplifiées par des visages expressifs et des postures dynamiques.



Peyo, *Le Cosmoschtroumpf*, encre de Chine, gouache blanche, paru dans *Spirou* n°1652 du 11 décembre 1969, album édité chez Dupuis, 1970.



André Franquin, *Gaston Lagaffe*, encre de Chine, correcteur blanc *Spirou* n°1475, 1966, album édité chez Dupuis, 1968.

Auteurs associés :

Albert Uderzo (1927–2020) est un auteur et dessinateur français, célèbre pour avoir co-créé la série *Astérix* avec René Goscinny, qui est devenue un emblème de la bande dessinée franco-belge. Son style clair et dynamique, combiné à un humour accessible et des références historiques, a profondément marqué la culture populaire et la BD européenne.

Peyo, de son vrai nom Pierre Culliford (1928–1992), est un auteur belge de bande dessinée célèbre pour avoir créé *Les Schtroumpfs* et la série *Johan et Pirlouit*. Son univers se caractérise par un style clair et expressif, un humour tendre et une capacité à créer des mondes fantastiques accessibles à tous les âges.

André Franquin (1924–1997) : L'un des piliers du style " gros nez ", Franquin est célèbre pour ses séries *Spirou*, *Fantasio* et *Gaston Lagaffe*. Son trait dynamique et son sens du comique visuel ont influencé des générations d'auteurs. Franquin a su allier rigueur graphique et fantaisie pour créer un univers à la fois drôle et humain.

Citations :

" Il faut que le lecteur s'attache aux personnages, cela passe par un dessin qui respire la vie et la joie." Interview d'Uderzo, *Le Monde*, 2013

" Le dessin, c'est raconter une histoire en un coup d'œil, avec simplicité et cœur." Edmond Calvo

" Le comique naît souvent d'une tension entre le dessin et le texte, mais aussi du mouvement suggéré par l'image." André Franquin, maître du gag, Éditions Dupuis, 1994

Lexique :

Caricature douce : Exagération des traits sans agressivité, dans un but humoristique et attendrissant.

Exagération graphique : Amplification volontaire d'un détail anatomique (ici le nez) pour renforcer le caractère.

Anthropomorphisme : Attribution de caractéristiques humaines à des personnages fictifs, souvent animaliers.

LE FOCUS BD

À la fin des années 40, il n'existait pas, à cette époque, d'école où apprendre le métier d'auteur et illustrateur de bande dessinée. On se formait sur le tas, en copiant les maîtres.

Pour Uderzo, le maître fut Edmond-François Calvo (1892-1958), le remarquable auteur de *Patamousse*, *Moustache et Trotinette*, *Rosalie* et *La Bête est morte*, assurément l'un des meilleurs dessinateurs de sa génération – si proche, lui-même, de Disney, que ce dernier l'avait remarqué et lui avait offert de venir travailler pour lui.

Notre jeune dessinateur (alors âgé de treize ans) le côtoya dans le studio de la Société parisienne d'édition. Non seulement Calvo l'encouragea, mais il fit bien mieux : il l'invita à venir lui rendre visite à son domicile, porte de Montreuil. Dès lors, Uderzo eut le privilège d'observer le travail du maître pendant de longues heures. Il apprécia particulièrement « l'extrême méticulosité, l'habileté et la netteté de son trait, tant au crayon qu'au tracé à la plume », ainsi que « l'harmonie du noir et du blanc ».

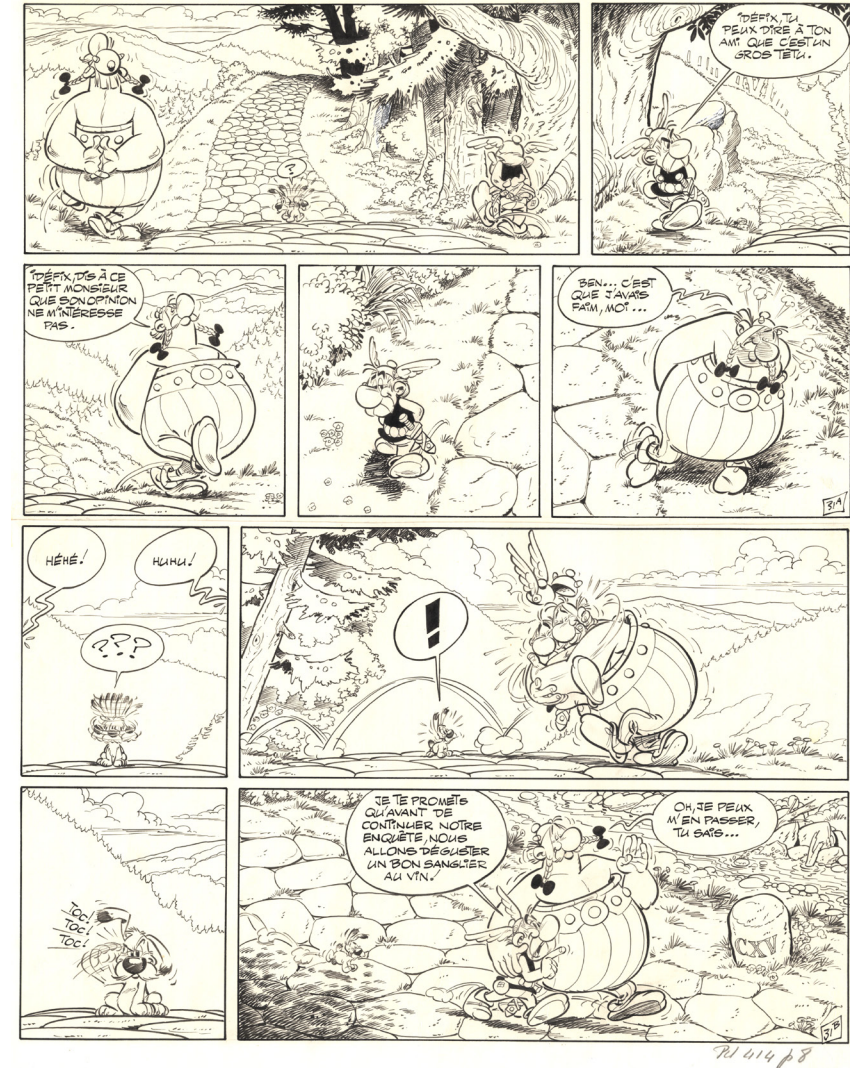
Comme Calvo, Uderzo affectionnera les formes rondes et moelleuses, les forêts profondes, et il engendrera un univers que baigne une foncière bonhomie : leurs images à tous deux possèdent ce don particulier de susciter chez le lecteur une sympathie immédiate. Comme lui encore, il se montrera particulièrement brillant dans le dessin animalier : en témoignant non seulement le chien Idéfix mais les innombrables poules, sangliers et chevaux qui peuplent les aventures d'*Astérix*.

L'autre dessinateur pour lequel Uderzo professe la plus grande admiration est André Franquin, dessinateur de *Spirou*, *Fantasio* et de *Gaston Lagaffe*. Il le considère comme « le plus grand dessinateur du XXe siècle » et, en 2000, il se déclarera toujours « un peu jaloux de son talent ».

Ce que Franquin et Uderzo ont en commun, c'est une passion pour le mouvement. Franquin a très rapidement maîtrisé les codes cinématiques, découvrant instinctivement comment pallier la fixité des images imprimées par le dynamisme des compositions et des enchaînements, la vivacité des attitudes. Pour Uderzo, l'apprentissage fut plus laborieux. Dans ses séries de jeunesse, par exemple *Arys Buck* (dans *OK* en 1946), tous les corps sont en déséquilibre, déformés par des raccourcis maladroits et adoptant des postures qui, à force de se vouloir dynamiques, versent dans la parodie involontaire et la grandiloquence.

Dans ses premières collaborations avec René Goscinny – Jehan Pistolet, Benjamin et Benjamine, Oumpah Pah –, Uderzo va progressivement mettre au point le style qui sera celui d'*Astérix*.

Au fil des cinq épisodes le personnage d'Hubert de la Pâte Feuilletée rapetisse, le trait s'arrondit, se simplifie, se bonifie, en somme, comme on dit d'un grand cru. La même évolution peut s'observer dans les premiers épisodes d'*Astérix*, qui sont contemporains. Le dessin n'y parvient à sa pleine maturité qu'au bout d'une demi-douzaine d'albums. Dans les premiers, on peut encore lui trouver quelque chose d'un peu crispé ; les personnages paraissent tassés, les gros plans sont rares. Uderzo témoigne déjà d'un très grand métier, mais le trait n'a pas encore tout à fait cette aisance, cette souplesse qu'il cultivera ensuite.



Albert Uderzo, *Astérix*, encre de Chine, gouache blanche, avec un scénario de René Goscinny
Paru dans *Pilote*, n°414, 1967
Album aux éditions Dargaud en 1968

La caractérisation graphique des personnages évolue, elle aussi. Au fil du temps, Astérix se redresse, se cambre, son crâne est plus dégagé, les ailes de son casque plus hautes. Obélix évolue de façon encore plus nette : il forcit énormément, sa silhouette est de plus en plus rebondie.

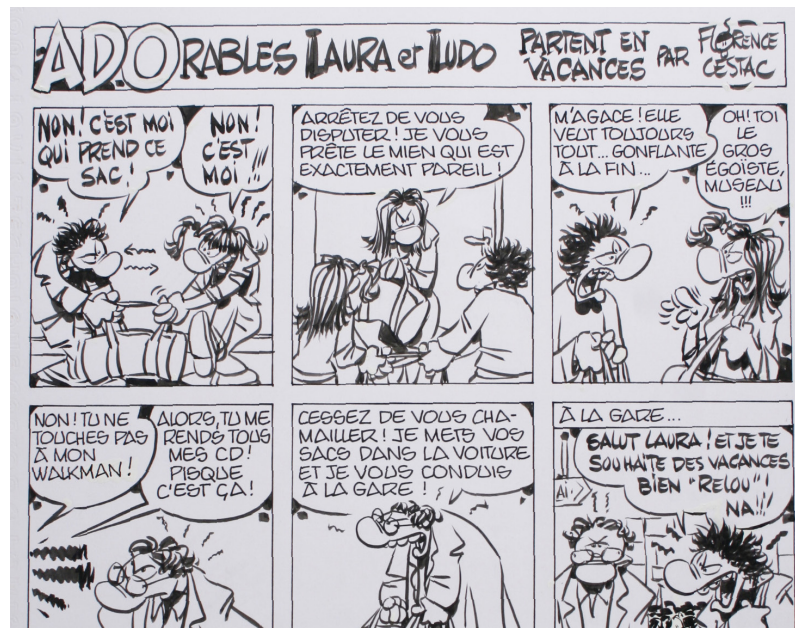
Et l'on ne peut que s'émerveiller de la souplesse qu'Uderzo prête à ce corps énorme ; a priori, l'obésité est peu compatible avec les acrobaties, mais, sous ce crayon inspiré, le corps d'Obélix conserve une remarquable expressivité. Qu'il s'agisse du petit ou du gros, Uderzo possède d'ailleurs une manière unique d'envelopper le corps de ses personnages dans une ligne sinueuse continue, qui descend de la nuque aux talons.

D'après un article de Neuvième art, *L'apprentissage du génie* de Thierry Groensteen.

LES PARCOURS THÉMATIQUES

LE PARCOURS AUTRICES

Florence Cestac (née en 1949) est une autrice et éditrice française de bande dessinée, cofondatrice des éditions Futuropolis. Elle débute avec *Harry Mickson* avant de créer *Les Déblok* et *Le démon de midi*, où son style caricatural et expressif sert une veine satirique marquée. Lauréate du Grand Prix d'Angoulême en 2000 — première femme récompensée pour ce prix —, elle s'impose par un humour décapant, souvent teinté d'autodérision et de critique sociale.

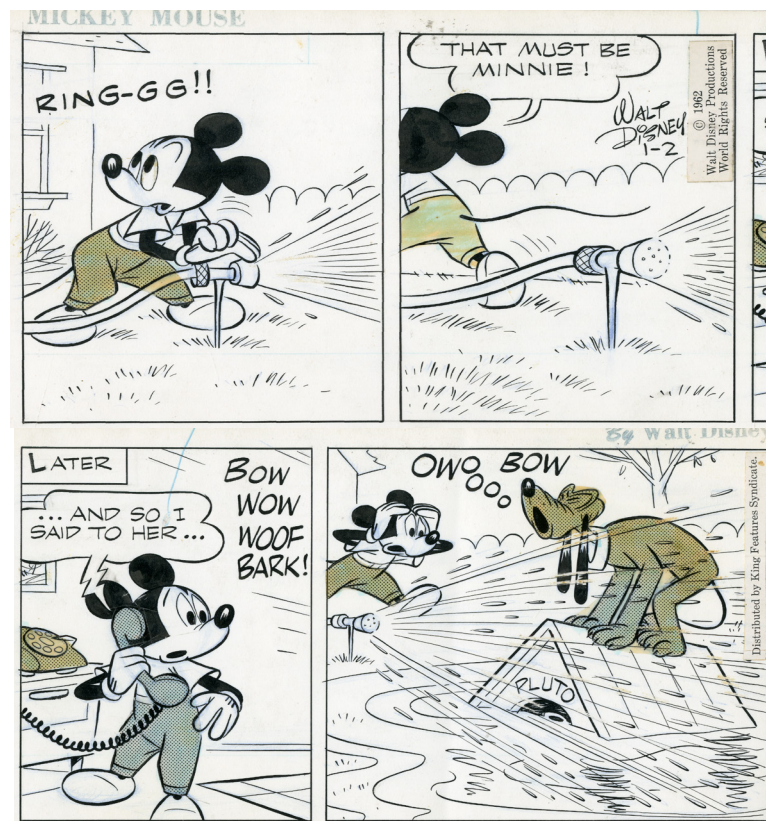


Florence Cestac, *Le monde des ados*, encre de Chine, correcteur blanc, Extrait de planche n°77, paru dans 23 juin 2004.

Pionnière dans un univers masculin, Cestac affirme une écriture graphique libre et populaire, en prise avec les réalités contemporaines. Elle aborde sans détour les thèmes du couple, de la vieillesse, du sexisme ou encore des tabous familiaux.

LE PARCOURS TECHNIQUES

Al Taliaferro (1905–1969) est un dessinateur américain de bande dessinée, surtout connu pour avoir développé le personnage de Donald Duck en bande dessinée dans les pages du *Donald Duck Newspaper Strip*.



Al Taliaferro, *Mickey Mouse*, encre de Chine, crayon bleu, trame mécanique, © 1962 | Walt Disney Productions | World Rights Reserved (h.c., encre noire, imprimé et collé).

Dans cette planche d'Al Taliaferro, on perçoit différentes étapes de fabrication : crayonné bleu, encrage à la plume, et trames mécaniques ajoutées pour les ombrages. Cette transparence du processus révèle la rigueur derrière le dessin et rappelle l'artisanat derrière la bande dessinée industrielle des studios comme Disney.

LE PARCOURS DÉCORS

Edmond-François Calvo débute en tant qu'illustrateur et caricaturiste dans la presse : au *Carnard Enchaîné*, à *L'Esprit de Paris*, à *Floréal* (1919-20). De 1942 à 1958, il crée quatorze séries différentes, dont *Rosalie*, *Patamousse*, *Moustache* et *Trotinette*.



Edmond-François Calvo, *Patamousse*, gouache, encre de Chine, collage, fin des années 1930, années 1940.

Edmond-François Calvo dans *Patamousse* déploie un décor foisonnant dans une case unique qui remplit toute la planche. L'espace explose d'informations, de personnages, d'actions simultanées. Tout le récit s'installe dans une image panoramique et burlesque, où chaque détail raconte une facette de l'histoire.

