

# MASTER MÉTIERS DE L'ENSEIGNEMENT, DE L'ÉDUCATION, ET DE LA FORMATION

Mention 2<sup>nd</sup> degré

## MÉMOIRE DE RECHERCHE

MASTER MEEF Arts plastiques

### Titre du mémoire

*Une approche plastique de la bande dessinée*

Présenté par DOUET Célio

### Mémoire encadré par

Directeur-trice de mémoire :

LAFON LABARBE, Isabelle, PRCE

Co-directeur-trice de mémoire :

AGIUS, David

### Membres du jury de soutenance

Nom et prénom Statut

Nom et prénom Statut

Nom et prénom Statut

Soutenu le 03/06/ 2025



# **MASTER MEEF**

Arts plastiques

## **MÉMOIRE M2**

***Une approche plastique de la bande dessinée.***

**Célio DOUET**

Année universitaire : 2024– 2025

### **Attestation de non-plagiat**

Je soussigné Célio DOUET,

auteur du mémoire de master 2 MEEF intitulé *Une approche plastique de la bande dessinée*, déclare sur l'honneur que ce mémoire est le fruit d'un travail personnel, que je n'ai ni contrefait, ni falsifié, ni copié tout ou partie de l'œuvre d'autrui afin de la faire passer pour mienne.

Toutes les sources d'information utilisées et les citations d'auteur ont été mentionnées conformément aux usages en vigueur.

Je suis conscient que le fait de ne pas citer une source ou de ne pas la citer clairement et complètement est constitutif de plagiat, que le plagiat est considéré comme une faute grave au sein de l'Université, pouvant être sévèrement sanctionnée par la loi.

Fait à Colomiers ,

le 02/05/2025

## Table des matières

Introduction.....	2
I/ Un objet littéraire aux caractéristiques plastiques .....	3
1) Varier techniques et matériaux.....	3
2) Narration visuelle et délinéarisation du récit .....	8
II/ S'affranchir du littéraire et de l'illustratif .....	18
1) Abstrait narratif et séquence .....	20
2) Transformer le regard: du lecteur au spectateur.....	26
Proposition d'une séquence d'enseignement.....	36
Première séance.....	36
Deuxième Séance .....	40
Bibliographie .....	42
Annexes .....	44

## **Introduction**

Depuis son émergence comme média populaire au tournant du XXe siècle, la bande dessinée a longtemps été cantonnée à un statut mineur dans la hiérarchie des arts. Pourtant, elle n'a cessé de brouiller les frontières entre texte et image, narration et figuration, littérature et arts plastiques. À la fois séquentielle et graphique, elle mobilise des dispositifs narratifs multiples qui en font un objet hybride.

Ce mémoire s'appuie sur les liens entre la recherche-création et l'enseignement. Il interroge la place que peut occuper la bande dessinée dans une démarche plasticienne contemporaine. Il s'agit de considérer la bande dessinée non pas comme une simple médiation graphique d'un récit, mais comme un champ d'expérimentation visuelle, plastique et sensible. En cela, cette réflexion questionne les moyens d'inscription de la bande dessinée dans une logique plasticienne, en explorant ses potentiels plastiques et en remettant en cause ses codes narratifs.

Ce travail se structure en deux parties. La première restitue le travail mené en recherche sur l'année scolaire 2024-2025 (année d'arrivée dans cette UE) auquel s'ajoutent des travaux qui n'ont pas été exposés à l'INSPE. On y examine les dimensions plastiques de cet objet littéraire afin de remettre en question son fonctionnement narratif.

La seconde partie met en perspective ces questionnements dans une séquence d'arts plastiques éprouvée par des élèves de 5e.

Ce mémoire se veut être une tentative de réévaluation de la bande dessinée comme espace d'expérimentation plastique, croisant apports théoriques, analyses d'œuvres, création personnelle et réflexion pédagogique.

## I/ Un objet littéraire aux caractéristiques plastiques

### 1) Varier techniques et matériaux

Le projet «Stain», de l'anglais «tache», marque le début d'un questionnement sur l'aspect figuratif de la bande dessinée. Formulé originellement ainsi: «Comment donner à voir l'irreprésentable dans la bande dessinée? ».

Tache : « Petite étendue de couleur d'aspect différent d'un fond », aussi « surface salie »<sup>1</sup>. On le trouve dans les notions liées au « tachisme », qui font référence à la technique qui consiste à peindre avec les taches, mais aussi à une tendance de la peinture abstraite. Une tache peut donc être deux choses à la fois, le fruit d'un accident (surface salie) et un terme qui n'existe que par l'idée de contraste (couleur d'un aspect différent d'un fond). Le mot "informe" s'avère essentiel pour designer un grand nombre des travaux qui ont donné lieu à cette réflexion, plus précis que le terme «organique» et le concept de tache (une tache ayant rarement une forme identifiable, car elle est souvent le fruit d'un mouvement aléatoire.). Cette série de productions permettra d'émettre l'hypothèse que les choix de techniques et matériaux dépassant les normes graphiques traditionnelles de la bande dessinée seraient d'une première influence sur la narration.

*Stain* est une bande dessinée composée de deux volets. Le premier intitulé *Tacher*, trois planches format A4 et le second *Faire tache* 3 planches format A3. Réalisée en 2023, la première partie est pensée pour être présentée sur une colonne (série complète en annexes).

La forme de celle-ci fait ressortir la matérialité des planches qui doivent plier, déformant la construction d'un espace littéral déjà pensé pour provoquer de la confusion dans ses traits.

Le dessin est réalisé au feutre fin noir, et la couleur mélange aquarelle et marc de café sur un papier à grain épais. Le support est découpé, troué, recollé pour servir la narration et privilégier une approche sensible, matérielle et sensorielle de celle-ci.

Cette bande dessinée met en scène un personnage, qui dans la première partie, évolue dans un intérieur aux teintes sombres et chaudes, aux contours flous et où les cases débordent les unes sur les autres. Les touches sont liquides, les taches dominent la composition, et les proportions du corps sont altérées en fonction de l'absorption du papier.

---

<sup>1</sup>CNRTL. *Tache*. <https://www.cnrtl.fr/definition/tache>



Célio DOUET, *Stain*, partie

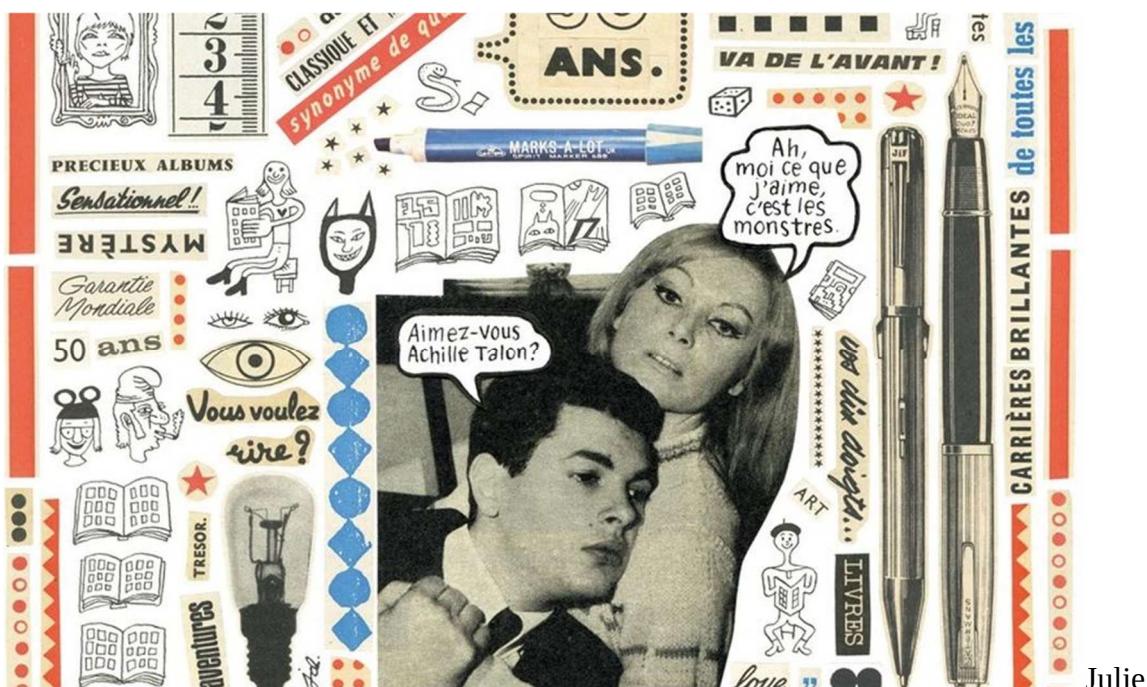
I : tacher, 2023, aquarelle sur papier A4.

Dans la seconde partie, l'espace change radicalement : les décors deviennent géométriques, l'ambiance est lumineuse et froide. Le personnage est peu à peu effacé graphiquement, il se noie dans l'aquarelle avant d'être littéralement découpé du papier. L'espace est difficilement compréhensible avec une profondeur confuse et un décor qui petit à petit disparaît.

Le matière du marc de café renforce l'effet de texture, qui peut faire écho à l'état du lieu où se trouve le personnage, l'odeur qui dégageait les planches lors de sa première présentation permettait de plonger le regardeur dans l'appartement clos dans lesquelles les tasses de café vides et sales s'entassent, tandis que le rythme visuel exprime une tension croissante vers la disparition.

Parallèlement aux questionnements sur la matérialité et l'effet que celle-ci peut produire sur la narration et l'expérience de celui qui la regarde, le récit peut être qualifié de classique, figuratif, mettant en scène un personnage dans un décor identifiable, même s'il s'agit d'une bande dessinée muette pensée ainsi pour intensifier ses aspects sensibles. L'objet final est toujours proche du livre dans son format, à la différence que celui-ci est pensé pour un espace d'exposition. Le regardeur ne peut pas toucher les planches, pour les approcher, il doit se déplacer, tourner autour d'un pilier. Ces planches peuvent également exister beaucoup plus indépendamment que si elles comptaient une œuvre reliée. Elles ne sont pas destinées à être copiées et produites en série, ce qui les différencie d'un «original» de bande dessinée exposé. Il n'y a pas d'original ici puisqu'il n'y a pas reproduction.

Dans le monde de la bande dessinée, ce travail trouve des résonances fortes avec celui de Julie DOUCET, autrice de bande dessinée québécoise. Sa pratique s'inscrit dans la bande dessinée underground canadienne et la culture du fanzine. Elle a fréquemment recours au pliage, à la gravure ou au collage dans ces œuvres, comme sur cette affiche réalisée pour le festival d'Angoulême.



**DOUCET**, Affiche du Festival d'Angoulême, 2023, impression couleur.

Elle a bien souvent recours au collage dans le but de provoquer un contraste avec sa pratique graphique. Elle découpe les photos de modèles à la féminité exacerbée dans des magazines de mode afin de les poser en comparaison directe avec ses dessins naïfs et « trash ». Ce contraste découle à la fois d'une volonté politique de dénoncer des normes de beauté inatteignables, mais

c'est aussi un outil de narration qui fait douter le lecteur sur l'appartenance des personnages au récit, car cela les rapproche du caractère, publicitaire voire décoratif que ces figures incarnent en général dans les magazines.

Dans *Stain*, le corps est informe, il est comme une tache, il est gênant, prend de la place puis disparaît. Cela permet de rapprocher cette production et sa démarche de celle de Miriam **CAHN**, artiste plasticienne suisse.



Miriam  
**CAHN**, *Affinentraum*, 2001, peinture, technique mixte sur toile.

Si on s'appuie sur la peinture *Affinentraum* de l'allemand « rêves de singes », réalisé par l'artiste en 2001, on s'aperçoit que Miriam **CAHN** partage d'un côté ce rapport fort à la matière, et une représentation informe du corps qui traduit une intériorité trouble. Cependant, là où **CAHN** fait émerger le corps du fond, *Stain* cherche à le faire disparaître dans le support, jusqu'à l'absence physique totale. **CAHN** préserve le sujet et le support, tandis que *Stain* déconstruit, perfore ce qui traduit une vision du corps différente, empreinte d'une gêne et d'une honte.

En liant ma production à ces artistes, j'ai pu constater que la question centrale qui émerge de ce travail est celle de la matérialisation d'un état d'esprit par la forme dans le dessin et par

les matériaux utilisés pour intensifier le récit. En ce sens, la question que pose mon travail avec Stain pourrait se formuler ainsi : « Comment les choix plastiques appliqués aux formes et aux matériaux d'une bande dessinée permettent-ils de dépasser l'illustration ? » Cela se traduit par des choix plastiques précis dans la production : une part d'aléatoire avec l'idée de tache, l'effacement, la découpe du support, la dislocation. Le corps n'est plus seulement difforme ou marginalisé ; il est désincarné, effacé du réel, en tension constante avec l'espace normé qui l'entoure.

Ce travail met ainsi en tension les notions de forme/informe, présence/absence, matière/support et narration/abstraction. Il ouvre des pistes d'enseignement autour de la représentation, de la matière comme langage plastique, et du support comme espace à activer.

Enfin, cette production permet d'interroger la fonction même du médium bande dessinée, non plus comme unique vecteur de récit, mais comme espace plastique de réflexion sur la figuration de ce qui n'a à proprement parler, pas de formes. Benoît **MITAINE**, maître de conférences et spécialiste de littérature espagnole et de bande dessinée, affirme que «seul le dessinateur argentin Alberto Breccia [...] semble avoir perçu que l'informe était le parfait pendant graphique de l'indicible et que par son indétermination sémantique et formelle, il était le seul à être en mesure d'offrir un espace de liberté créatrice à l'imagination du lecteur»<sup>2</sup>. Il cite alors le dessinateur :

Je me suis rapidement aperçu que les moyens traditionnels de la bande dessinée n'étaient pas suffisants pour représenter l'univers de Lovecraft et j'ai commencé à expérimenter de nouvelles techniques comme le monotype ou le collage. Ces monstres sans forme (...) sont ainsi faits parce que je ne voulais pas me limiter à donner au lecteur ma propre représentation de ces monstres; je voulais (...) qu'il utilise cette base informe que je lui donnais pour y greffer ses propres frayeurs.<sup>3</sup>

Les matériaux et techniques choisis pour leurs aspects plastiques permettraient alors de donner à voir ce que ne peut pas être représenté, ici la créature imaginaire d'un auteur, dans *Stain* l'état d'esprit d'un personnage.

---

<sup>2</sup>Mitaine, B. *L'informe*. Revue *Textimage*. [https://www.revue-textimage.com/sommaire/sommaire\\_15informe](https://www.revue-textimage.com/sommaire/sommaire_15informe)

<sup>3</sup>A. Breccia cité par Mitaine, B. *L'informe*. Revue *Textimage*. [https://www.revue-textimage.com/sommaire/sommaire\\_15informe](https://www.revue-textimage.com/sommaire/sommaire_15informe)

## 2) Narration visuelle et délinéarisation du récit

Lors d'expérimentations, j'ai tenté de réutiliser les planches de *Stain* en y incluant un écran au dispositif de présentation. Dans une hypothétique mise en espace, l'écran de petite taille (comme un smartphone) aurait été accroché à un mur parmi les planches. Cet écran aurait montré la photo d'une case de la première planche, en intégrant au personnage une animation semblable de la « neige » issue d'une télévision cathodique incrustée dans sa tête.



Essai sur *Stain*

L'ajout d'un écran et de l'animation aurait permis d'expérimenter de nouveaux matériaux, techniques, mais aussi de commencer à brouiller la narration et la séquentialité avec une case hors des planches. Cette case hors cadre et son effet de zoom sur le personnage, auraient pu être interprétés comme un accès plus littéral à ses émotions. La masse informe grisâtre et clignotante traduit la détresse du personnage et donne à voir ce quelque chose qu'on ne peut figurer.

Dans une autre production dont l'exposition a été annulée, *La chute*, le personnage semble tomber et remonter dans une spirale animée, toujours expression d'un état mental. Cette fois-ci, les cases traditionnelles ont disparu, on pourrait considérer que l'espace de narration



Célio DOUET, *La Chute*,

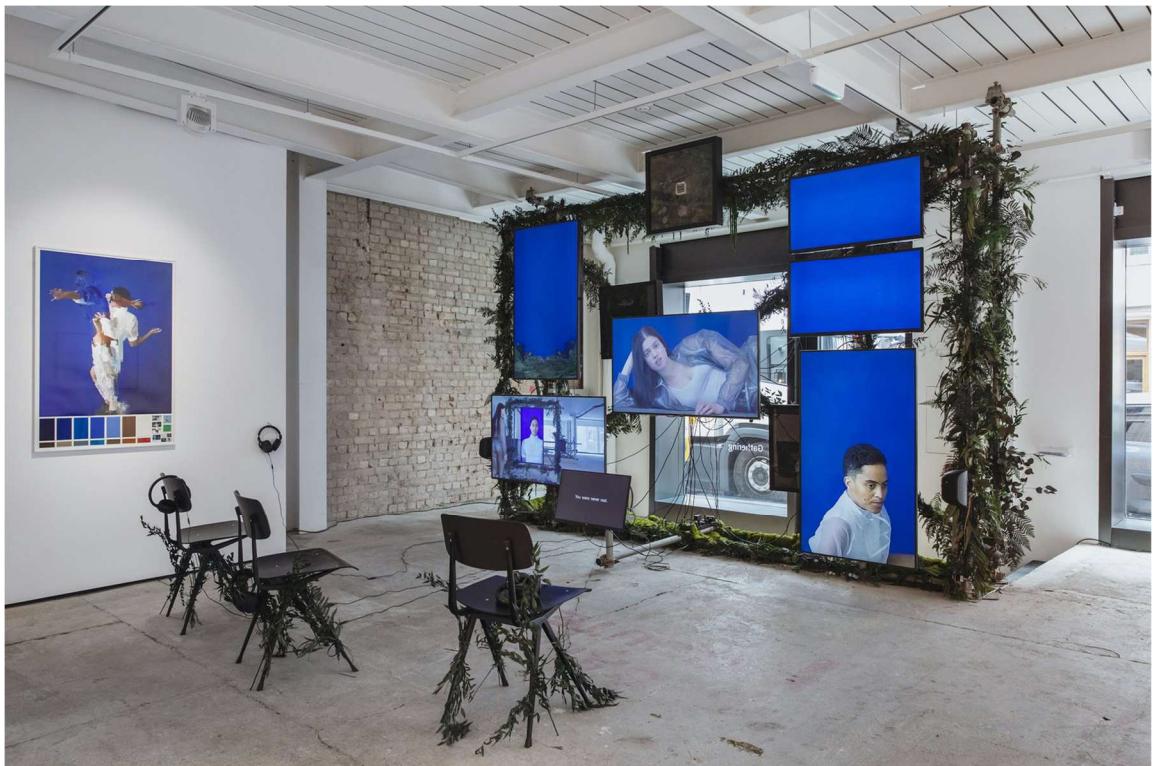
2023, dessin au feutre fin et animation numérique.

s'inscrit dans une seule et même image, dans le cadre d'un format A3 papier qui contient un cadre écran.

L'idée de narration au sein d'une image unique est une piste pédagogique intéressante à traiter avec les élèves pour déconstruire leurs stéréotypes de construction d'un récit qui repose souvent sur les codes des cases de bande dessinée.

Si elle n'a pas de pratique de graphique associée à ses installations vidéos, on peut tout de même rapprocher ces productions du travail de Cecile B. EVANS, notamment avec *Adaptation of Giselle (welcome to whatever forever)*, réalisée en 2020-21. La disposition des écrans, leur

orientation rappelle celui d'une bande dessinée, des cases pleines entrecoupées de cases vides avec des vidéos qui s'ouvrent toutes en même temps. La narration linéaire n'existe plus, le spectateur est troublé.



*Cecile B. EVANS*, *Adaptation of Giselle (welcome to whatever forever)*, 2020-2021,  
installation vidéo sur écrans multipliés.

## L'informe (que l'on ne peut mettre en formes)

Chez les dessinateurs de bande dessinée, fréquent est le recours à ces cases, détachées de la séquence, parfois abstraites, qui viennent rompre avec la narration. C'est un code parfaitement accepté par les lecteurs de bande dessinée et qui interroge sur ses qualités plastiques. Cela démontre qu'il est possible de faire exister furtivement l'abstrait dans son sens « non-figuratif » au sein de la narration. Pour cela, on peut avoir recours à différents procédés techniques comme le zoom extrême sur un élément, les jeux d'échelle ou les déformations. Il s'agit ici de créer une « zone de brouillage figuratif » pour reprendre l'expression de Benoît **MITAINE** qui argue que :

L'informe n'est pas qu'un espace d'indétermination, invitant l'autre à interagir au niveau intellectuel, émotionnel et pulsionnel, comme chez Breccia; il est aussi un lieu frappé par l'absence d'organisation ce qui aurait tendance à faire de l'informe une puissance, voire une nuisance, anomique [...] Cette puissance anomique, propre à semer le trouble et la confusion, n'est pas seulement opératoire pour se livrer à des expérimentations génériques (la bande dessinée abstraite) ou thématique (le monstrueux), elle l'est aussi au niveau narratif et esthétique afin de générer des zones de brouillage aux fonctions assez clairement définies.<sup>4</sup>

Ces espaces de confusion forcent le regardeur à prendre du recul et à voir l'œuvre dans sa globalité, avec par exemple l'inversion du processus de zoom : on présente d'abord un détail de très près qui rend le lecteur confus puis on révèle la scène complète dans un plan large. En réalité, il ne s'agit pas vraiment d'abstraction (en opposition à la figuration), mais plutôt de ce que B. **MITAINE** appelle dans le même article un « effet- informe », qui résulte en l'incapacité de l'observateur à replacer l'élément dans le contexte.

---

<sup>4</sup>Mitaine, B. *L'informe*. Revue *Textimage*. [https://www.revue-textimage.com/sommaire/sommaire\\_15informe](https://www.revue-textimage.com/sommaire/sommaire_15informe)



TENKAICHI, *Nihon Saikyou Bugeisha Ketteisen*, vol. 3, ch. 10, p. 6, 2022, manga.

Un autre effet-informe peut par exemple être le résultat de la déformation dû à l'angle de vue, les jeux d'échelles pouvant parfois brouiller l'identification des visages. On retrouve cette idée de brouillage et de déformation dans les tentatives de représentation des rêves ou des troubles psychologiques en bande dessinée, avec des angles de vues peu communs et des corps contorsionnés. Un exemple intéressant est la case ci-avant issue du manga *Nihon Saikyou Bugeisha Ketteisen*, de **TENKAICHI** qui tente de retranscrire la perception d'un combattant aveugle qui doit affronter un personnage dans un duel.

Le recours à un effet informe est là pour pallier à une situation que le personnage principal ne peut pas se représenter, car il ne peut pas voir, elle est basée sur un ressenti spatial et auditif du mouvement.

La notion d'informe telle qu'expliquée par Benoît **MITAINE** son lien fort avec celle d'abstrait:

L'adjectif « informe », en ce qu'il exprime une qualité, touche potentiellement un monde très vaste qu'il serait vain de chercher à circonscrire. En revanche, [...] il est possible d'aller au-delà de la définition tautologique de type « qui n'a pas de forme ». Ce qualificatif [...] voisine bien souvent avec les frontières de l'inconnu, du jamais vu, de l'invisible, de l'indicible. L'absence de mot pour désigner la forme de l'entité informe rappelle que l'informe est aussi de l'innommé, de l'anonyme, soit en attente d'un néologisme soit irrémédiablement innommable. [...] ne dépendre que d'un adjectif pour être qualifié ne dit rien de la nature de la chose ainsi qualifiée. L'eau, peut-on lire dans Le Grand Robert, est informe. Mais le fait qu'elle soit nommée lui confère déjà une identité, à défaut d'une forme...<sup>5</sup>

La notion de mouvement comme d'autres concepts spatio-temporels peut donner lieu à des questionnements à se poser avec des élèves. Comment représenter des concepts ? Comment faire comprendre le mouvement ?

Ces expérimentations auront donc permis de poser la question de la narration en bande dessinée ou comment rompre avec celle-ci par des moyens plastiques pour s'éloigner du récit linéaire.

L'informe, c'est ce qui est innommable en termes de formes connues, ce dont on ne peut se référer à une forme précise pour en parler. Et l'abstrait, donc, c'est chercher à explorer ce qui sort de ces déterminations de « formes ».

Un artiste peut alors choisir d'avoir recours à l'informe pour exprimer quelque chose en dehors des formes connues. De l'expression émotionnelle à la créature imaginaire, en passant par le concept, ou le psychologiquement, socialement indicible... Tout ce qui semble irreprésentable par manque de mot ou de référents visuels se trouve dans l'informe.

Dans cette production qui adapte un extrait de la nouvelle *L'infocale créature* d'Ambrose BIERCE, le récit est brouillé par l'incapacité à voir, ce que l'on attend de voir, la créature n'est visible que dans certaines circonstances. Elle est bel et bien figurée par une masse informe de traits réalisée à base d'un tracé au jus de citron, si on la regarde avec de la lumière bleue. Ces formes sont incrustées dans un ciel de nuit dont certaines étoiles sont manquantes pour évoquer la présence de quelque chose qui obstrue la vision. La nouvelle en question fait le récit d'une créature qui ne peut être perçue par les sens restreints de l'être humain, ce qui l'inscrit dans un parcours de réflexion sur la figuration.

---

<sup>5</sup>Mitaine, B. *L'informe*. Revue *Textimage*. [https://www.revue-textimage.com/sommaire/sommaire\\_15informe](https://www.revue-textimage.com/sommaire/sommaire_15informe)



*Célio DOUET, L'infocale*

Créature, 2023, bande dessinée expérimentale, encre et jus de citron sur papier.

Une nouvelle production émerge peu de temps après, à nouveau adaptée d'un récit littéraire fantastique. Ce sera la dernière de ces expérimentations, car cette piste s'éloigne du questionnement originel et opère un retour vers l'illustration. Cependant, il ouvre aussi la piste d'une séquentialité fragmentée et d'une bande dessinée qui sort de plus en plus du plat et du livre pour aller vers un objet tridimensionnel autonome. **Avec le pop-up, on obtient un objet observable sous plusieurs angles. Le pli « vallée », opposé au pli « montagne », décrit un premier plan plus grand qui va permettre de découper une « fenêtre » à travers laquelle on pourra apercevoir l'autre élément. Le recours à un récit textuel formant une boucle avait pour intention de perdre davantage le spectateur qui chercherait un point de départ non défini.**



Célio

**DOUET**, *L'autre Célia*, 2023, bande dessinée pop-up, collage et acrylique sur papier.

C'est la première fois au sein des productions réalisées en lien avec cette réflexion qu'une dimension plus personnelle et autobiographique est abordée d'une manière plus littérale. La nouvelle « L'autre Célia » fait le récit d'un homme qui espionne sa voisine. Celle-ci est en réalité un alien qui retire sa peau d'humaine le soir. Les extraits de texte choisis font explicitement référence à la modification du corps, que l'on peut analyser sous le prisme du genre (comme concept identitaire). La forme extra-terrestre du personnage est rapportée comme « impossible à décrire » avec les mots que le narrateur dans son vocabulaire. La tentative est de représenter ce corps indicible sous la forme d'ombres, de silhouettes et par parties fragmentées. Comme Benoît MITAINE le théorise dans l'article cité plus haut, il s'agit de créer des « zones de brouillages figuratifs », pour stimuler l'imagination. Toujours dans le même article, il consacre une partie intitulée « Monstres d'ici et d'ailleurs » aux thématiques récurrentes explorées par les auteurs de bande dessinée qui ont recours à l'abstrait. Il rappelle la place que prend le fantastique dans ses histoires indicibles. Comment représenter des monstres Lovecraftiens, si leur créateur lui-même n'a pas les mots pour les décrire ? Il cite Alberto BRECCIA qui tentera de représenter Cthulhu par un amas de lignes et de traces

d'encre qui semblent ne pas avoir de commencement ni de fin, sans pouvoir même y distinguer une tête ou un corps.



A. Breccia, *Les mythes de Cthulhu*, 1974.

### L'informe (qui ne peut/ne doit pas être représenté)

Malheureusement – serait-on tenté de dire –, l'informe n'est pas le seul apanage de l'expérimental ou de récits de science-fiction à l'imagination débridée : on le retrouvera aussi volontiers dans des situations où l'homme perd son humanité pour basculer dans l'abjection la plus complète. Les livres d'histoire nous enseignent à l'envie que le monstrueux, depuis des siècles, est bien moins extraterrestre que terrestre et des auteurs moins inventifs ou introvertis que Lovecraft ont eu tôt fait d'assimiler la guerre à l'anéantissement, c'est-à-dire à une forme d'informe.<sup>6</sup>

Le recours à l'informe advient quand il n'y a plus d'autre manière de représenter quelque chose, un traumatisme dont on ne dispose pas des traits, de la technique pour le représenter comme on le souhaiterait ou bien un tabou que la société de l'époque dans laquelle nous évoluons ne nous permet pas de représenter de manière figurative. Le tabou dans son sens premier désigne des interdictions religieuses, maintes fois dépassées à toutes les époques et dans toutes les sociétés par les artistes visuels.

<sup>6</sup>Mitaine, B. *L'informe*. Revue *Textimage*. [https://www.revue-textimage.com/sommaire/sommaire\\_15informe](https://www.revue-textimage.com/sommaire/sommaire_15informe)

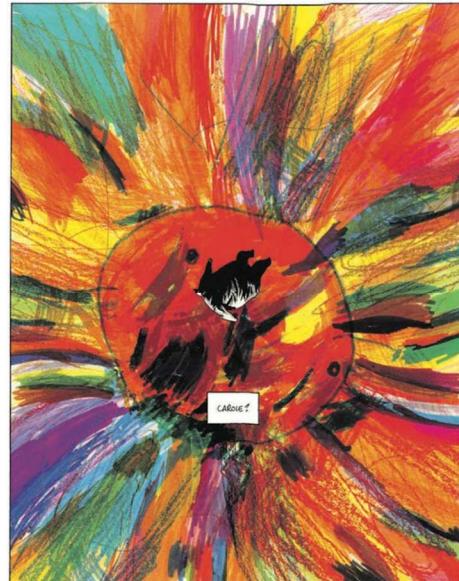


Manu LARCENET, série *Blast*, bande dessinée, 2009-2014

Manu **LARCENET** est un auteur de bande dessinée français qui a commencé sa carrière dans le magazine satirique *Fluide Glacial* en produisant de la bande dessinée humoristique et parodique pour adulte, dans laquelle il aborde déjà le thème de la maladie mentale. Il publie en 2009 le premier tome de *Blast*. Manu **LARCENET** est diagnostiqué bipolaire à l'âge adulte ce qui marque grandement son travail. S'il raconte son quotidien dans une bande dessinée classique, textuelle et figurative dans *Le combat ordinaire*, ce n'est pas ce qu'il choisit de faire dans *Blast*. Polza, le personnage principal, est victime de crises auxquelles il réfère en tant que «Blast», qu'on pourrait traduire « souffle destructeur ». Le personnage lui-même manquant de mots dans sa langue pour décrire ce qui lui arrive se reflète dans le dessinateur qui pour représenter le «Blast» n'a d'autres choix que de passer l'abstrait, ou à minima l'informe. Pour cela, **LARCENET** fait le choix d'intégrer des dessins d'enfants à ce qui semble être une explosion de taches et de couleurs.

Cet ajout autour du tabou ne fait pas l'objet d'une production particulière par choix de ne pas traiter de ce sujet dans le cadre du master MEEF. Il était important de le sauvegarder au sein de ce mémoire, car il cristallise le véritable point de départ de cette recherche qui prenait

la forme d'un intérêt sur l'influence mai 1968 sur la bande dessinée francophone. C'est une thématique qui comporte de risques si abordée avec des adolescents et qui trouve difficilement sa place à l'École.

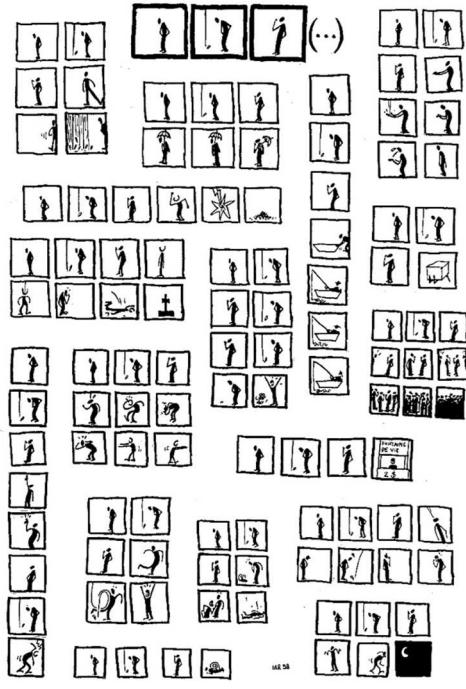


*Manu LARCENET, série Blast, bande dessinée, 2009-2014*

## II/ S'affranchir du littéraire et de l'illustratif

Le terme « bande dessinée abstraite » apparaît dans les années 2000, il est employé pour décrire le travail de dessinateur Andrei **MOLOTIU**, qui revendique une volonté de s'éloigner du figuratif et de la narration. Ces expérimentations et celles des autres artistes qui suivront participeront à hisser la bande dessinée à un rang plus noble, considérée symboliquement comme partie du système de qualification des Beaux-Arts avec l'invention de son titre, le neuvième art. Cependant, avant même que cette pratique ne soit nommée, des artistes ont tenté de produire de l'image non-figurative, en exploitant les formes géométriques comme chez les peintres, ou en mettant en échec le dispositif narratif que l'on pourrait croire indispensable et immuable à la bande dessinée. Il est alors difficile de donner une définition stricte de « bande dessinée abstraite » quand elle désigne une multiplicité d'expériences. Il ne s'agit pas pour tous les dessinateurs de produire une œuvre sans la moindre trace de figuration ni de narration. Si **MOLOTIU** crée des planches remplies de formes géométriques, Ibn **AL RABIN** représentera

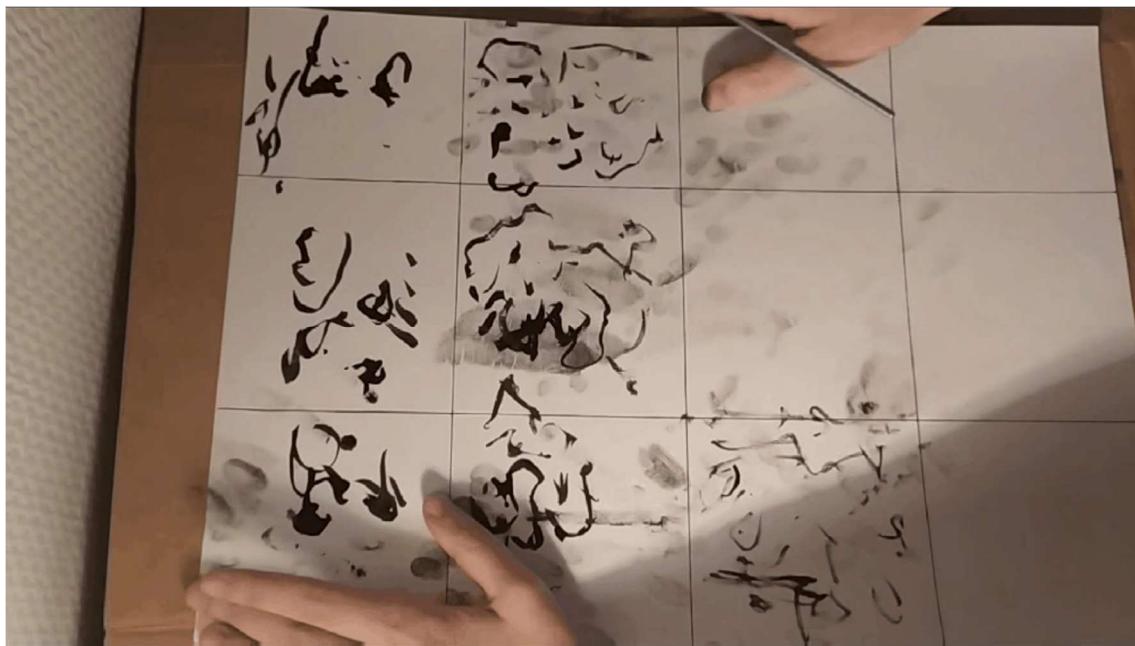
des personnages qui jouent avec les codes de la narration, quand d'autres encore ne chercheront à obtenir un effet d'abstrait que le temps d'une case. Pour arriver à cela, les auteurs tentent de subvenir également les codes de la bande dessinée de manière plus générale, le format, le sens de lecture, la chronologie, la technique, les matériaux, l'édition et la distribution.



*Andrei MOLOTIU, Nautilus, 2008 et Ibn al RABIN, L'autre fin du monde, 2012 bandes dessinées*

## 1) Abstrait narratif et séquence

Une BD abstraite ?



Célio

**DOUET**, *Performance les yeux bandés* (capture vidéo), 2024, peinture au doigt à l'encre et acrylique, performance filmée projetée.

La production sans titre ci-dessus, est illustrée par une capture d'écran issue d'une performance vidéo présentée à l'UT2J. Elle aura permis d'expérimenter l'aléatoire et d'aller un peu plus loin dans l'abstraction et dans le geste pour interroger les fondements de la bande dessinée et sa narration. Il s'agit d'une planche de BD réalisée les yeux bandés, en peignant au doigt puis au pinceau, avec de l'encre et de la peinture sur du papier comportant un tracé rappelant des cases de bande dessinée. Ce processus performatif, capté en vidéo, est projeté sur un mur à l'aide d'un vidéoprojecteur. Le dispositif donne à voir non pas un récit illustré, mais la trace d'un corps en action, qui tente de se souvenir de la disposition des cases tout en abandonnant tout contrôle visuel. La réalisation finale est dominée par des contrastes forts entre zones vides et pleines, les cases ne cadrent plus, elles font entièrement partie de l'image. Le rythme des gestes est chaotique, imposé par le corps, le but étant de ne pas représenter les yeux fermés, mais de relâcher au maximum le contrôle intellectuel et de capter des mouvements relevant de la mémoire musculaire. La composition ne suit aucune logique figurative ou narrative linéaire et pourtant, lorsque des spectateurs ont été questionnés sur cette production avec la formulation « qu'en pensez-vous ? » leur premier réflexe a été de raconter une histoire et de décrire leur perception par des analogies formelles. Ils leur était alors demandé de raconter

l'histoire en pointant du doigt l'évolution supposée de la narration dans l'espace. Tous ont imaginé une histoire case par case de gauche à droite et de haut en bas, sens de lecture textuel et séquentiel occidental, probablement parce que la réalisation est présenté comme étant une bande dessinée et en donne à voir certains codes.

Ce travail dans sa démarche et son aspect visuel (concernant l'objet dans la vidéo), ressemble fortement à celui du peintre belge Henri **MICHAUX**, des traits répétitifs à l'encre de Chine et une technique automatique. Dans la performance vidéo, il s'agissait de se priver d'un sens pour faciliter l'arrivée d'éléments aléatoires, contrairement à **MICHAUX** qui intellectualise ses œuvres en amont en leur attribuant un sens poétique.



Henri **MICHAUX**, Sans titre, date inconnue, encre de Chine sur papier

Cette performance semble questionner l'abstraction et le geste dans la remise en cause la narration en bande dessinée ? Là où la BD traditionnelle s'appuie sur une lecture séquentielle, on vient perturber tout repère habituel et on pose la question de la définition du médium et de ses limites. Le spectateur est désormais invité à lire dans l'abstraction non pas une réponse, mais une émotion.

Cela ouvre ainsi des pistes pédagogiques pour l'enseignement des arts plastiques : comment penser la narration hors du texte ? Comment exploiter le geste et sa dimension aléatoire comme outils d'expression visuelle ?

Le format performance vidéo-projeté, s'il permet de modifier l'image ou faire apparaître l'atelier d'un artiste par exemple, n'a pas donné lieu à d'autres expérimentations dans le cadre de cette réflexion. Cependant, il a permis de mettre en lumière certaines limites. Tout d'abord celles imposées par le support papier normé, celles des cases, de l'outil graphique, de la possibilité d'un réel aléatoire et d'une abstraction dans le médium bande dessinée. Ce travail a également permis d'amorcer un questionnement sur les limites de ce que l'on peut considérer ou non « bande dessinée » et de prendre conscience des limites de l'abstrait appliqué au format livresque. On ne regarde pas une peinture abstraite isolée de la même manière qu'une bande dessinée abstraite de cinquante pages. A quoi sert le livre lu de gauche à droite s'il n'y a pas de narration ? Qu'est-ce qui marque la fin des planches si elles ne sont pas séquentielles ? L'abstrait en bande dessinée est-il alors synonyme de formes courtes Pendant combien de planches, à la suite veut-on voir de taches ?

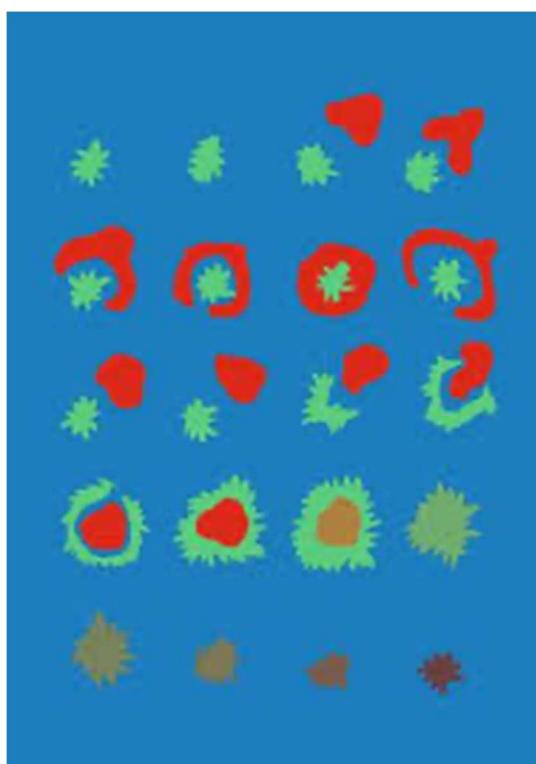
Celui qui regarde rentre dans une « perception imageante », comme théorisée par Henri **MALDINEY** dans « Le faux dilemme de la peinture : abstraction ou réalité »<sup>7</sup>. On cherche malgré nous à interpréter une image, là où on pourrait s'intéresser au geste qui fonde la peinture, au ressenti devant une couleur, un trait... Jan **BAETENS** cite Douglas **WOLK**, critique littéraire, dans son article « abstraction et narration, une alliance paradoxale »<sup>8</sup>. Il fait remarquer que présenter une bande dessinée comme abstraite n'empêche en rien le lecteur habitué aux BD classiques de passer au-dessus de la volonté du dessinateur et de mettre en lien les cases en créant sa propre narration. **BAETENS** précise qu'il s'agit de mécanismes cognitifs ancrés depuis l'apprentissage de la lecture, qu'ils risquent de reproduire inconsciemment. On peut alors se demander s'il est réellement possible de faire l'expérience de l'abstrait, de changer consciemment notre manière d'aborder une œuvre picturale, d'entrer dans une attitude qualifiée d'« esthétique » par **MALDINEY**, face à de l'art séquentiel.

---

<sup>7</sup>Maldiney, H. (1990). *Le faux dilemme de la peinture : abstraction ou réalité*. In H. Maldiney, **Art et existence** (pp. 47–65). Grenoble : Millon.

<sup>8</sup>Baetens, J. (2013). Abstraction et narration : une alliance paradoxale. <https://journals.openedition.org>

Benoît MITAINE dans son article pour *Textimage*<sup>9</sup>, affirme aussi que le recours à l'abstrait a tendance à ne pas fonctionner sur la durée en bande dessinée, ce qui s'explique par une lassitude provoquée par la répétition de certains motifs. Mais peut-être cela vient-il aussi de la volonté de détachement avec la séquence ne donne pas au spectateur l'envie de poursuivre des myriades images qu'il ne peut pas lier. La bande dessinée abstraite des années 2000 prend donc souvent la forme seule planche comme ci-dessous chez Lewis TRONDHEIM.



Lewis TRONDHEIM, Bleu, 2003

Celle-ci est exposée accrochée au mur, et la consigne que reçoit le spectateur (par une demande directe du dessinateur, mais également par internalisation des codes d'exposition), c'est qu'il doit l'appréhender, la regarder comme un tableau.

### Séquence narrative

---

<sup>9</sup>Mitaine, B. *L'informe*. Revue *Textimage*. [https://www.revue-textimage.com/sommaire/sommaire\\_15informe](https://www.revue-textimage.com/sommaire/sommaire_15informe)

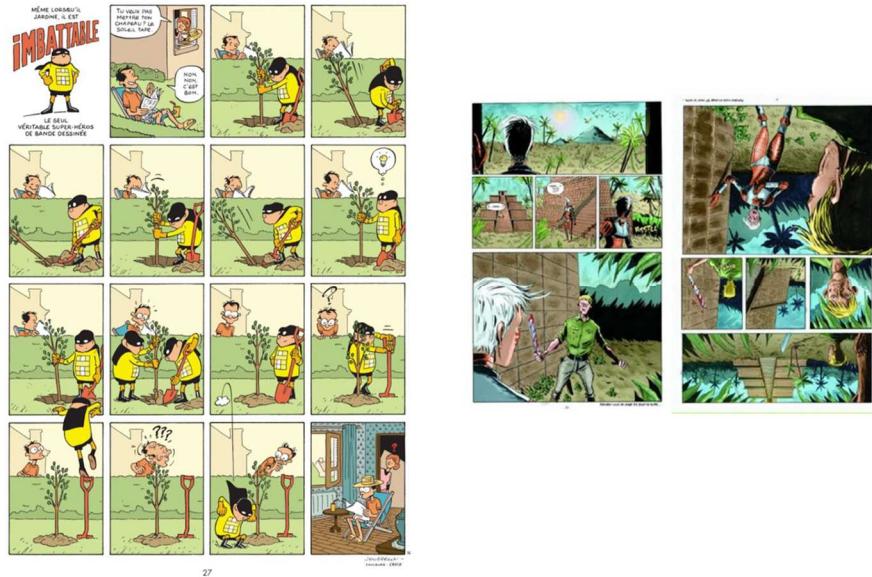
La séquence, voici une autre notion ancrée dans la définition de la bande dessinée. La séquence en arts est couramment définie comme une « succession d’images constituant une sorte de narration »<sup>10</sup>. Elle est entre autres ce qui forme, ce qui permet la narration. Précédemment, on a pu identifier deux cas de recours à l’abstrait en bd, celui qui sert à se détacher de la représentation et celui qui permet de se détacher de la narration. Si la bande dessinée est un art séquentiel narratif et figuratif, qui tend à s’éloigner de la figuration et de la narration dans son sous-genre expérimental qualifié d’« abstrait ». Qu’en est-il de la séquence ? Ou plutôt, que faire de la séquence ? Jan **BAETENS** affirme que « l’arrangement séquentiel autorise la lecture narrative »<sup>11</sup>. Selon lui, si un ordre séquentiel régit la bande dessinée, le caractère abstrait de celle-ci (même si présent dans les cases individuellement) diminue.

Il faudrait perturber l’ordre séquentiel pour maintenir la BD en dehors de la récupération par le lecteur de la narration. C’est ce que proposent timidement des auteurs français comme Pascal **JOUSSELIN**, loin de se revendiquer de la BD abstraite. Dans la série *Imbattable*, bien qu’il existe une narration et des personnages, le lecteur suivra un « super-héros », capable de sortir des cases, de voyager de l’une à l’autre dans un ordre qui déboussole le lecteur, de sauter des pages, revenir en arrière…

---

<sup>10</sup>Larousse. *Séquence*. Dictionnaire Larousse.

<sup>11</sup>Baetens, J. (2013). Abstraction et narration : une alliance paradoxale. <https://journals.openedition.org>



Pascal

**JOUSSELIN**, série *Imbattable*, 2018 et **Jeff LEMIRE**, *Trillium*, 2014

C'est un exemple assez intéressant à développer en lui-même, car P. **JOUSSELIN** crée selon lui dans *Imbattable* le « seul véritable super Héros de Bande Dessinée », il détient en effet un pouvoir que les autres personnages n'auront jamais, celui de transgresser les codes de la séquence. La série *Moi ce que j'aime, c'est les monstres*, d'Emil **FERRIS** mime les pages d'un carnet dont l'ordre de lecture est plus ou moins laissé au choix du spectateur. Dans *Trillium*, Jeff **LEMIRE** narre deux histoires en parallèle et utilise la symétrie, pousse le lecteur à tourner et retourner le livre.

Perturber la séquence est une piste pédagogique à penser avec des élèves lorsque l'on évoque la bande dessinée pour briser les stéréotypes des cases qui se souvient dans un sens de lecture. On peut même les amener à prendre conscience du support et son influence sur la narration.

## 2) Transformer le regard: du lecteur au spectateur



Célio DOUET, *Installation sans titre* (salle D154), 2025, installation in situ avec mobilier de salle, ruban adhésif, photographies.

Cette installation sans titre réalisée dans (et avec) la salle D154 de l'INSPE Toulouse Croix de Pierre, devait initialement être présentée sur ce lieu, et a finalement été restituée sous forme de photographie qui se voulaient documentaires, mais dont le statut a été remis en question. Il s'agit d'une appropriation du mobilier dans son état en janvier 2025 qui témoigne de l'histoire matérielle d'un lieu de pratique plastique. Elle prend la forme d'un agencement tridimensionnel de tables de bois, inclinées, retournées, juxtaposées ou empilées, recouvertes partiellement de peinture et de graffitis réalisés avec un degré d'intention variable par des élèves de l'INSPE sur plusieurs années. L'installation prend appui sur la réalité physique de l'espace : un coin de la salle où se rencontrent le tableau de liège, chargé de graffitis et les tables de travail.

Aucun ajout de matériaux extérieurs à ceux présents dans la salle, à l'exception de rubans adhésifs de masquage qui résonnent avec la fonction du lieu. Ces morceaux segmentent des plans, les encadrent, ils fonctionnent comme autant de cadres à l'intérieur de l'espace réel,

opérant des zooms, des prélèvements visuels, ou des anamorphoses selon le point de vue photographique.

Le dispositif exploite les contrastes déjà présents dans le lieu : le vert terne et le bleu sombre des peintures écaillées, le ton neutre du liège, les motifs et dessins laissés par les anciens élèves. Ces éléments, souvent regardés avec attention uniquement par les élèves, sont mis en avant, révélés à tous.

Le choix de l'angle de présentation, face au tableau de liège, accentue la lecture en plans : plan mural, plan incliné des tables, plans superposés des structures. L'installation était initialement pensée pour être découverte en mouvement, au fil du déplacement du spectateur. Le regard est cadré par la série de photographie montrée dans un ordre précis<sup>12</sup>. Le rythme visuel est induit par la répétition des cadres adhésifs, la diversité des inclinaisons et la présence de zones de vide.

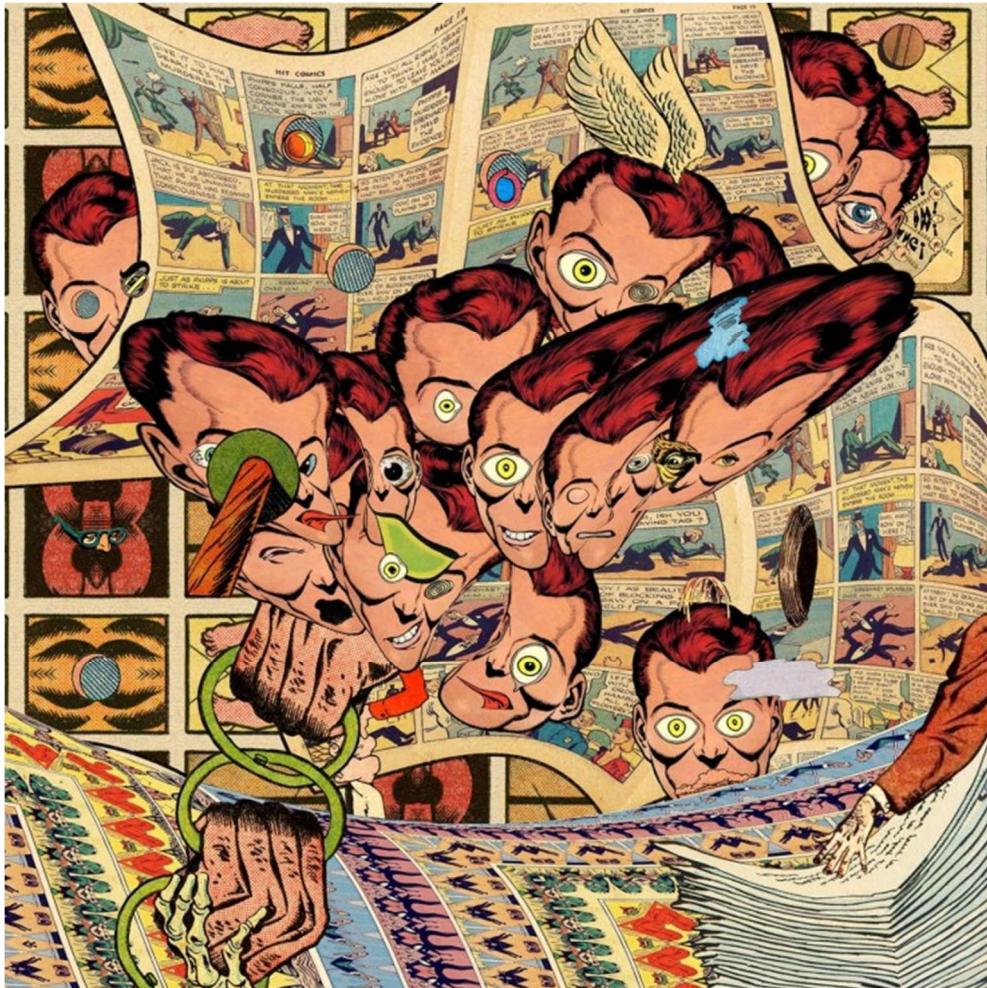
La matérialité du projet fait narration, la texture du bois rayé, la peinture craquelée, les frottements, les marques accumulées rendent visibles les gestes passés. Cette matière n'est pas créée, mais révélée, presque archéologique.

Il s'agit d'une tentative de montrer comment l'espace d'apprentissage peut être perçu comme un espace d'expérimentation plastique.

Quel est le lien entre cette production et les questionnements sur la bande dessinée. En effet, il s'agit d'une installation tridimensionnelle, bien loin d'une pratique graphique de la bande dessinée et encore plus de l'objet livre. Un rapprochement avec la pratique de **SAMPLERMAN**, auteur de bande dessinée aux pratiques proches de celles d'un plasticien. **SAMPLERMAN** ou **YVANG** compose ses œuvres à partir de fragments de bandes dessinées anciennes, juxtaposés et recombinés pour créer des univers visuels chaotiques, souvent sans portée narrative.

---

<sup>12</sup>Anexes



SAMPLERMAN,

*Sans titre, 2015.*

De même, l’installation dans la salle D154 exploite des éléments déjà présents dans l’espace (tables, murs, graffiti, mobilier usé), reconfigurés par des procédés de cadrage et de mise en tension spatiale. Cependant, elle s’inscrit dans une **réflexion spécifique sur le lieu et son usage** : celui d’un espace d’apprentissage artistique. Là où **SAMPLERMAN** détourne des objets culturels pour créer un univers visuel autonome, l’installation met en lumière la **mémoire matérielle et collective** d’un espace réel.

On peut également rapprocher ce travail du peintre islandais **ERRO**, célèbre pour ses collages foisonnantes, dans lesquels il assemble des images issues de la culture populaire, de la publicité ou de l’actualité.



ERRO, collage pictural

*Sans titre*

Il ne crée pas ses images de toutes pièces, mais les prélève dans le réel pour les réorganiser dans une nouvelle composition. On peut également remarquer une proximité dans la fragmentation visuelle que proposent les deux démarches. **ERRO** construit des tableaux complexes, où les images s'entrechoquent et se répondent dans un espace pictural dense. Quant à l'installation, elle propose une lecture par morceau, faite de plans inclinés, de superpositions et de cadres visuels qui modifient la perception selon le point de vue du spectateur. Cependant, le travail d'**ERRO** est politique : en combinant des images connues, il crée des commentaires ironiques ou critiques idéologiques. À l'inverse, l'installation ne cherche pas à produire un discours explicite sur le monde extérieur. Elle s'inscrit davantage dans une démarche qui interroge le lieu de l'apprentissage artistique lui-même.

Ce travail interroge la bande dessinée comme objet plastique et tente de faire évoluer le regard d'un éventuel lecteur vers celui d'un spectateur. Pour ce faire, il prend le parti de

l'hybridation avec un médium dont la place au sein des arts plastiques n'est aujourd'hui plus discutée. Cela fait cependant (à nouveau) émerger un questionnement majeur : Qu'est-ce qui définit les limites de la bande dessinée ?

### **Frontières de la bande dessinée et des arts plastiques**



« Bande : Morceau de papier, de tissu, etc., long et étroit, qui sert à couvrir, à protéger, à maintenir, à serrer, à border ou à orner quelque chose »<sup>13</sup>.

Réalisée et présentée dans les couloirs de l'INSPE Croix de Pierre en novembre 2024, *Bandes dessiné.e.s* est une installation traversable composée de bandes de papier bleues, roses et blanches d'1m60 de longueur découpées en 8 morceaux. Ces bandes sont suspendues dans un ancien encadrement de porte, la face accrochée et imprimée est visible du côté d'arrivée du spectateur.

Le titre « *Bandes dessiné.e.s* », présent sur un cartel et accompagné d'un sigle représentant une main déchirant du papier, fait écho aux bandes qui composent l'installation. Le spectateur est invité à déchirer un morceau de l'installation. Ce titre est avant tout un rappel du médium pratiqué et questionné dans son essence, accordé au pluriel, mettant au centre les objets « bandes » et rédigé avec des points médians.

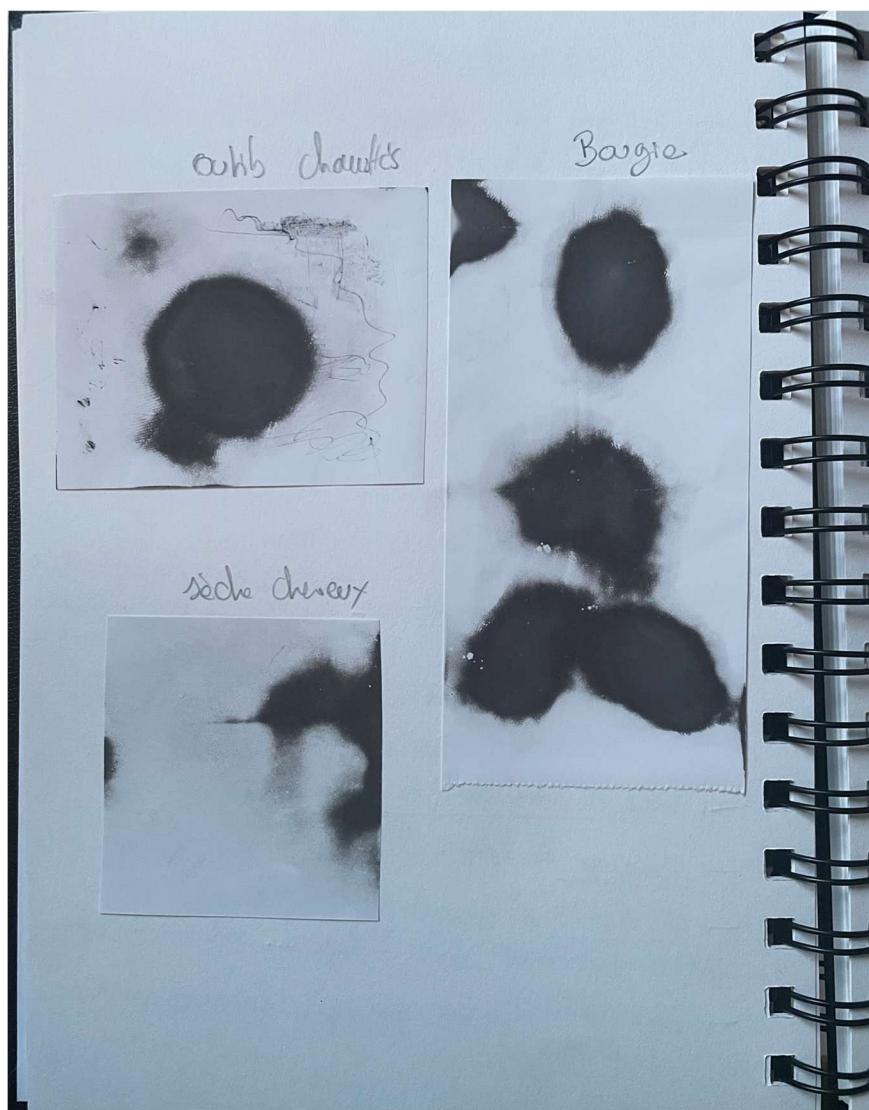
Le papier utilisé a été choisi pour ses propriétés thermoréactives. Il s'agit d'un matériau communément utilisé pour l'impression de tickets de caisse. Ce papier blanc ou coloré, s'assombrit lorsqu'il est exposé à une source de chaleur, ce qui permet de le marquer de manière indélébile sans avoir recours à de l'encre ou à toute autre adjonction de matière. Ce procédé a lieu grâce à un leuco-colorant (colorant invisible) et un révélateur acide disposés en couches sur le papier qui ne se mélangent qu'à température élevée. Lorsqu'il est utilisé dans une imprimante thermique (outil qui projette de la chaleur par choc électrique) pour un usage technique, l'intensité de la température est toujours la même. Il s'agit de produire une chaleur élevée pour obtenir un résultat proche du noir, permettant un contraste de valeurs élevé. Cependant, des imprimantes thermiques conçues pour un usage récréatif permettent de varier cette intensité et ainsi de contrôler les nuances de gris.

Après compréhension du principe chimique, il devient concevable d'utiliser différentes formes et intensités de chaleurs pour marquer le papier, ce qui en fait un support digne d'intérêt plastique. Trois sources de chaleur à distance et intensité différentes ont été expérimentées. Le radiateur électrique provoque un léger gris uniforme après plusieurs heures sur le papier posé

---

<sup>13</sup>CNRTL. *Bandé*. <https://www.cnrtl.fr/definition/bande>

directement sur sa surface, mais qui cessera d'évoluer. Le sèche-cheveux à 20 centimètres provoque un gris similaire au précédent, diffus, mais dans une forme arrondie perceptible. Proche du papier, le gris noirci et la forme ronde s'intensifie. La flamme de bougie produit une chaleur très intense qui noircit le papier instantanément même à bonne distance, le noir continue de s'assombrir jusqu'à brûlure du support. Cette source de chaleur est très difficile à contrôler, mais présente un intérêt dans son caractère rapide et quelque peu aléatoire (sens du vent et mouvement de la flamme).



de recherche

Photographie du carnet

La nature même du papier permet de travailler les contrastes de valeurs, qui sont très présents dans la bande dessinée naissante publiée dans des périodiques en noir et blanc, et encore aujourd'hui quasiment exclusive dans la pratique du manga.

Le choix de travailler sur des bandes colorées révèle un effet dans l'apparence du noir qui prend des reflets colorés et n'apparaît pas exactement le même que celui sur des bandes blanches. Le choix de couleur est un rappel des couleurs symboliquement choisies pour composer un drapeau de la fierté transgenre (rose, blanc, bleu par couches). Elles sont, avec le tire qui rappelle l'écriture inclusive une tentative d'inviter entrer le spectateur à entrer dans un récit personnel de la transidentité par la transversalité de l'installation et le choix laissé d'en prendre ou d'en laisser un échantillon.

Deux techniques ont été retenues des expérimentations pour réaliser le marquage des bandes. L'exposition à la bougie et le passage à l'imprimante thermique. A l'impression, les formes rappelant les cases caractéristiques du médium présentes en tant que telles et non comme l'encadrement d'une narration. A la flamme, les formes organiques à l'intensité de valeur plus ou moins concentrée. Le graphisme des cases bien qu'hésitant, est parfaitement contrôlé et produit en série par une machine. Les formes, en contraste, laissent place à quantité d'aléatoire et n'ont pas d'intention figurative.

Cette volonté d'étendre la définition du médium ou d'en flouter les frontières avec les arts plastiques repose en partie sur l'abstraction et les questionnements autour de la nécessité de la figuration pour former une bande dessinée, comme abordé tout le long de cette réflexion. Pour autant, *Bandes Dessiné.e.s*, apporte une nouvelle piste de réflexion puisque la production s'apparente davantage à une installation. Qu'est-ce qui définit, qui compose une bande dessinée ? Doit-elle apparaître sous forme de planche, de page avec une suite de cases qui encadrent des plans ?

**Un lien entre l'installation *Bandes Dessiné.e.s* et le travail d'Abdelkader BENCHAMMA se tisse principalement à travers une démarche plastique commune, qui cherche à repousser les limites formelles et matérielles de la bande dessinée. Dans les deux cas, le médium est détourné, vidé de ses fonctions narratives traditionnelles pour devenir un espace d'expérimentation visuelle et sensorielle.**

**Le projet *Bandes Dessiné.e.s* repose sur la manipulation de matériaux peu conventionnels dans la pratique du dessin dont les propriétés physiques sont exploitées à des fins plastiques : la chaleur devient un outil graphique, permettant de produire des marques aux valeurs et textures variées. Cette exploration technique rejoint les recherches de BENCHAMMA, qui accorde une grande place à la matérialité du dessin, que ce soit par la densité du trait ou le jeu d'ombres.**



Abdelkader **BENCHAMMA**, Exposition *Signes*, 2020, installation murale dessinée, photographie d'exposition.

Les deux démarches partagent une attention particulière à la dimension gestuelle et au potentiel expressif de la trace. Dans *Bandes Dessiné.e.s*, l'empreinte du feu ou de l'imprimante thermique génère des formes imprévisibles, parfois contrôlées, parfois livrées au hasard. C'est un équilibre également présent dans les dessins muraux de **BENCHAMMA**.

Sur le plan spatial, *Bandes Dessiné.e.s* s'inscrit dans une logique d'installation immersive, engageant le corps du spectateur à travers la traversée d'un seuil matérialisé par les bandes suspendues. Ce déplacement physique, cette interaction directe avec la matière, rappellent les dispositifs de **BENCHAMMA**, où le dessin s'émancipe de la feuille pour investir l'architecture. Tous deux affirment la capacité du dessin à se réinventer plastiquement, en dialoguant avec

d'autres pratiques artistiques et en revendiquant une place dans le champ élargi de l'art contemporain.

**Pour conclure cette réflexion avant de la transposer à une proposition de contenu enseignable, les expérimentations plastiques menées dans le cadre de ce mémoire ont permis de confirmer des liens existants entre arts plastiques et bande dessinée. Ces liens se resserrent lorsque l'on vient bousculer les éléments qui semblent constituer un médium.**

## **Proposition d'une séquence d'enseignement**

Il s'agira de proposer une transposition à une problématique : « Comment inscrire l'objet bande dessinée dans une démarche plasticienne ? » à un contenu enseignable. Si la place de la bande dessinée au sein des arts plastiques fait débat, cette question ne se pose pas nécessairement parmi les élèves de cycle 4 qui ne conscientisent pas de différence entre arts plastiques et toute forme d'expression artistique, voir entre arts plastiques et dessin, et encore entre dessin et narration. Autant de questions qui pourraient être abordées sur une multitude de séquences, mais qui doivent faire ici l'objet d'un cadrage.

La problématique de la séquence menée en cours avec des élèves de 5<sup>e</sup> a alors été axée sur la représentation de concepts avec une visée narrative : « Comment donner à voir l'espace et le temps en bande dessinée ? »

### **Première séance**

Cette séquence s'inscrit dans le programme d'arts plastiques de cycle 4, elle est composée de 2 séances d'une heure dont la première a pour objectif d'amener les élèves à s'interroger sur la représentation du temps et le mouvement à travers la narration séquentielle, telle qu'on la retrouve dans la bande dessinée. Elle a été réalisée avec 4 classes de 5<sup>e</sup> vers la fin du mois de novembre 2024.

La proposition faite aux élèves débute avec la projection d'un «comic strip» muet de Calvin and Hobbes par Bill Watterson.



Bill WATTERSON, *Calvin and Hobbes*, Strip Sans Titre, date inconnue.

Cette incitation s'appuie sur la culture populaire et les codes narratifs graphiques, pour créer un pont entre l'univers visuel quotidien des élèves et les enjeux du cours. On leur demande quelle est la nature de cette image et pourquoi ? Cela permet de mener une première évaluation diagnostique du vocabulaire employé et des stéréotypes qui définissent la bande dessinée pour les élèves.

Il est demandé aux élèves de créer une histoire en 4 cases à partir de deux images préexistantes distribuées sous forme de photocopies.

Il est



**DOUET**

Célio, dessin pour la séquence.

explicitement demandé de ne pas avoir recours au texte pour se concentrer sur l'aspect visuel

des concepts. Le format imposé est un support A4. Le format en quatre cases permet de réintroduire plus facilement les 4 étapes du récit travaillées par les élèves en français l'année précédente (situation initiale, élément perturbateur, péripéties, résolution). Ce format séquentiel n'est pas questionné dans ce cours, cela arrivera plus tard dans l'année scolaire (narration au sein de l'image unique, questionnement autour du cadre). L'intégration d'éléments imposés (les deux cases) les oblige à composer avec un document préexistant qui peut être considéré comme matériau, favorisant des opérations plastiques et gestes variés (découper, coller, dessiner, décalquer pour choisir de reproduire, transformer, isoler ou associer).

Ces contraintes permettent de travailler la capacité à interpréter une image et à la prolonger dans une logique narrative, en développant à la fois l'imaginaire et la cohérence du récit.

À travers la mise en pratique, plusieurs questions émergent : Comment représenter le mouvement dans un dessin fixe ? Comment construire une séquence d'images cohérente ? Quels effets de composition peuvent suggérer l'action ou la temporalité ? Comment manipuler l'ordre des cases ou leur disposition pour guider le sens de lecture ?

Les élèves vont alors mobiliser différentes stratégies plastiques, parmi lesquelles : Le dessin figuratif, en faisant évoluer un personnage (changement de posture, expression, situation). Le symbole, notamment via l'usage de lignes de mouvement, codes graphiques (dont l'universalité peut déjà être questionnée avec les élèves au regard de leurs interprétations personnelles de ses symboles). Un travail de composition, en choisissant comment assembler les cases, comment orienter le support ou comment isoler des éléments issus des cases de base pour produire une narration. Ces pratiques leur permettent de comprendre que la narration en image repose sur des choix plastiques et organisationnels.

Une fois les productions réalisées, un temps de verbalisation est mis en place. Les productions les plus variées sont montrées à la caméra pédagogique. Les élèves sont guidés dans leur analyse à travers des questions ciblées : Quelle est l'histoire racontée ? Qu'est-ce qui dans le dessin permet de la comprendre ? Comment le mouvement est-il représenté ? Cela permettra d'introduire du vocabulaire spécifique : case, séquence, narration, planche, compléter, assembler, amplifier, découper, fragmenter...

Plusieurs références issues de la bande dessinée qui donnent à voir le mouvement sont présentées<sup>14</sup> : une illustration issue des *Schtroumpfs* de **PEYO**, une couverture de *Spiderman* de K. **POLLARD** et une page de *Dragon Ball Z*, A. **TORIYAMA**. Un parallèle est également établi avec les personnages en mouvement de Keith **HARING**. Ces références permettent de montrer la divergence dans les représentations graphiques du mouvement et d'observer la manière dont la narration peut parfois exister dans une seule image (ouverture pour une autre séquence).

Une trace écrite collective est construite au tableau. Elle reprend les principaux gestes et notions plastiques abordés dans la séance, ainsi que le vocabulaire propre à la bande dessinée. Elle sera recomposée numériquement et imprimée pour être ajoutée au cahier collectif dans la salle.

Il s'agit d'une séance créée l'année dernière lors du premier stage SOPA, légèrement modifiée. La démarche était la suivante : la réutiliser pour poser les bases du médium bande dessinée avec les élèves et par la suite leur demander d'agir à nouveau sur leur production. Rétrospectivement, cette séance aurait pu être proposée aux élèves à cette période de l'année (fin novembre) pour enchaîner plus tard dans l'année sur une séquence dédiée entièrement au dépassement des stéréotypes de la bande dessinée. Cela aurait permis de consacrer la totalité d'une séquence aux questionnements centraux de cette recherche, évoqués lors de la première partie. Réaliser cette séquence plus tard aurait également permis d'organiser une mise en pratique moins figée et moins axée sur la pratique graphique que l'on peut imaginer mettre en place seulement après une maîtrise suffisante de la gestion de classe.

---

<sup>14</sup>Annexes

## Deuxième Séance

Dans la continuité de la séance précédente consacrée à la narration séquentielle en bande dessinée. L'objectif est d'amener les élèves à transformer leur production initiale en y intégrant un objet réel issu de leur trousse, afin de créer une nouvelle histoire. Il s'agit de s'émanciper de la contrainte graphique de la bande dessinée et commencer à prendre conscience du potentiel narratif des objets.

La mise en activité est amenée par un retour sur la production de la séance 1 : chaque élève reprend sa planche de quatre cases. On leur propose ensuite une nouvelle consigne : intégrer un objet de la trousse à leur bande dessinée. L'objet doit être physiquement posé sur les cases et devenir un élément narratif central. Les élèves peuvent, s'ils le souhaitent, dessiner de nouvelles cases ou éléments pour faire évoluer leur histoire.

L'intégration de cet objet, réel et en volume, oblige les élèves à repenser leur composition et à s'interroger sur la manière dont une forme peut s'articuler à une représentation dessinée. Cela développe leur capacité à réinterpréter une image et à jouer avec les ruptures de sens induites par l'ajout d'un élément extérieur.

Les élèves sont amenés à se poser plusieurs questions pour mener à bien leur production :

« Comment cet objet peut-il être intégré de façon cohérente dans la narration ? Va-t-il perturber l'histoire initiale ou l'enrichir ? Quelle interaction peut exister entre le dessin et l'objet ? »

Pour répondre à ces problématiques, différentes stratégies plastiques peuvent être mises en place. Les élèves doivent observer l'objet choisi, prendre en compte ses formes, couleurs, textures, et imaginer une façon de le mettre en scène dans leur récit. Ils peuvent dessiner autour de l'objet, le faire tenir par un personnage, ou en détourner l'usage.

Une fois les réalisations terminées, un temps de mise en commun est organisé. Les productions sont prise en photo et projetées au tableau. Les élèves sont invités à commenter leurs travaux, en posant des questions telles que :

En quoi l'objet modifie-t-il la lecture de l'histoire ? Comment le dessin s'est-il adapté à l'objet, et inversement ?

Le vocabulaire mobilisé lors de cette séance est précisé collectivement : on insiste notamment sur les notions d'intégration, de détournement, de volume, d'interaction, mais aussi sur les effets plastiques induits par le contraste entre un objet et un dessin.

Des références artistiques sont introduites, il s'agit d'images compilant les travaux de Gilbert **LEGRAND** et Ambroise **MONOD**<sup>15</sup>, des détournements d'objets à portée narrative.

Enfin, une trace écrite collective est inscrite au tableau, reprenant les notions clés de la séance, les opérations plastiques utilisées, et le rôle que peut jouer un objet dans une composition visuelle.

Les critères évalués sont les suivants : “J’ai été capable d’exploiter les cases pré-dessinées pour créer une histoire” en lien avec la compétence « Expérimenter, produire, créer » et “J’ai été capable d’intégrer un objet tridimensionnel à ma bande dessinée pour créer une narration” en lien avec la compétence « Mettre en œuvre un projet ».

Les élèves auront appris à exploiter documents, dessin et objets pour produire une narration.

---

<sup>15</sup>Annexes

## Bibliographie

### Articles

- **BAETENS**, Jan, « Abstraction et narration : une alliance paradoxale », *Études de Lettres* [en ligne], 15 décembre 2013. Consulté le 3 mai 2025. Disponible sur : <https://journals.openedition.org/edl/572>
- **CRUCIFIX**, Benoît, « Abstraction and comics, Bande dessinée et abstraction », *Department of Literary Studies, Ghent University* [en ligne], 2019. Consulté en mai 2025. Disponible sur : <https://biblio.ugent.be/publication/8640606>
- **MITAINE**, Benoît, « L'informe », *Textimage* [en ligne], s.d. Consulté en mai 2025. Disponible sur : [https://www.revue-textimage.com/sommaire/sommaire\\_15informe.html](https://www.revue-textimage.com/sommaire/sommaire_15informe.html)
- **PASAMONIK**, Didier, « Ce Larcenet, quelle tache ! », *ActuaBD* [en ligne], s.d. Consulté en mai 2025. Disponible sur : <https://www.actuabd.com/Ce-Larcenet-quelle-tache>
- **TILLEUIL**, Jean, « Narration et bande dessinée. L'enjeu clé d'une spécificité sémiotique », *Études de Lettres* [en ligne], 15 décembre 2013. Consulté en mai 2025. Disponible sur : <https://journals.openedition.org/edl/574>

### œuvres citées

- **BOLTANSKI**, Christian, installations diverses.
- **BRECCIA**, Alberto, *Les mythes de Cthulhu*, Buenos Aires, Ediciones Colihue, 1974.
- **CAHN**, Miriam, *Affinenraum*, 2001, peinture.
- **DOUCET**, Julie, *Affiche du festival d'Angoulême*, 2023.
- **EVANS**, Cecile B., *Adaptation of Giselle (welcome to whatever forever)*, installation vidéo, 2020-2021.
- **FERRIS**, Emil, *Moi ce que j'aime, c'est les monstres*, Paris, Monsieur Toussaint Louverture, 2017.

- **JOUSSELIN**, Pascal, *Imbattable*, Paris, Dupuis, 2018.
- **LARCENET**, Manu, *Blast*, Paris, Dargaud, 2009-2014.
- **LEMIRE**, Jeff, *Trillium*, New York, Vertigo, 2014.
- **MADOZ**, Chema, œuvres photographiques variées.
- **MICHAUX**, Henri, œuvres diverses à l'encre de Chine.
- **MOLOTIU**, Andrei, *Nautilus*, New York, AdHouse Books, 2008.
- **RABIN**, Ibn al, *L'autre fin du monde*, Lausanne, Éditions Atrabile, 2012.

## Annexes



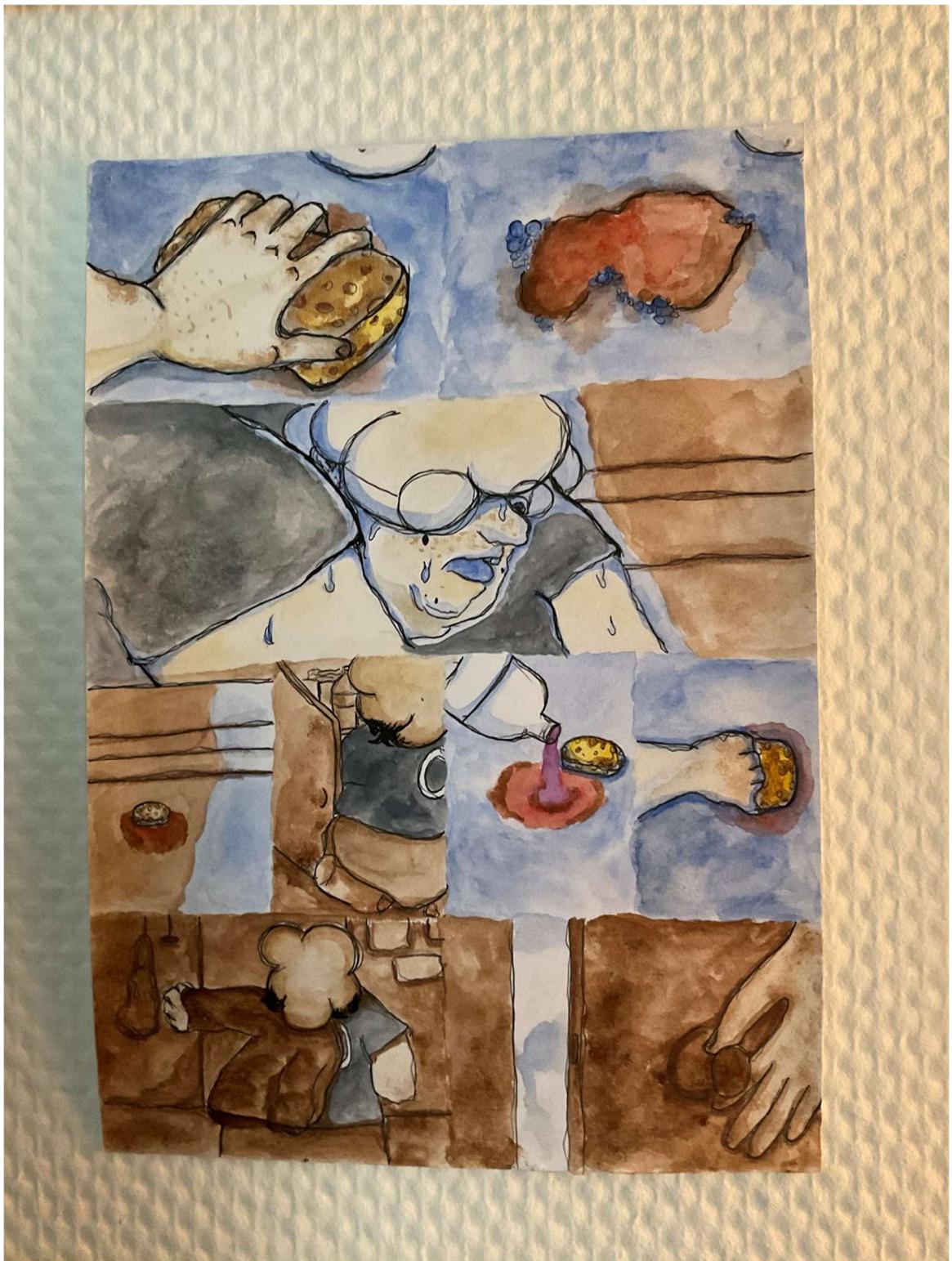
Célio

**DOUET**, *Stain, partie 1 : tacher*, 2023, aquarelle sur papier A4.

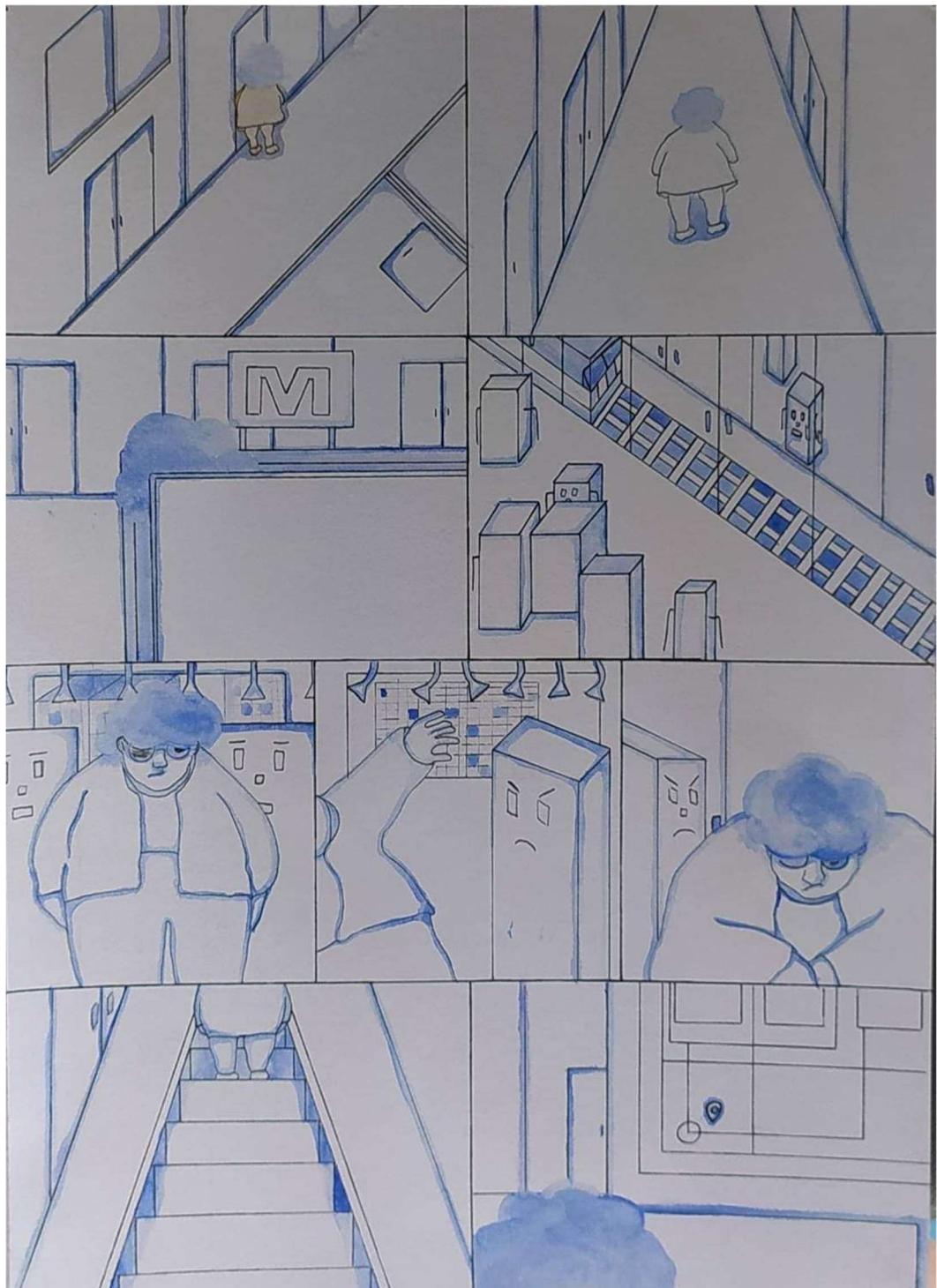


Célio

**DOUET**, *Stain, partie 1 : tacher*, 2023, aquarelle sur papier A4.

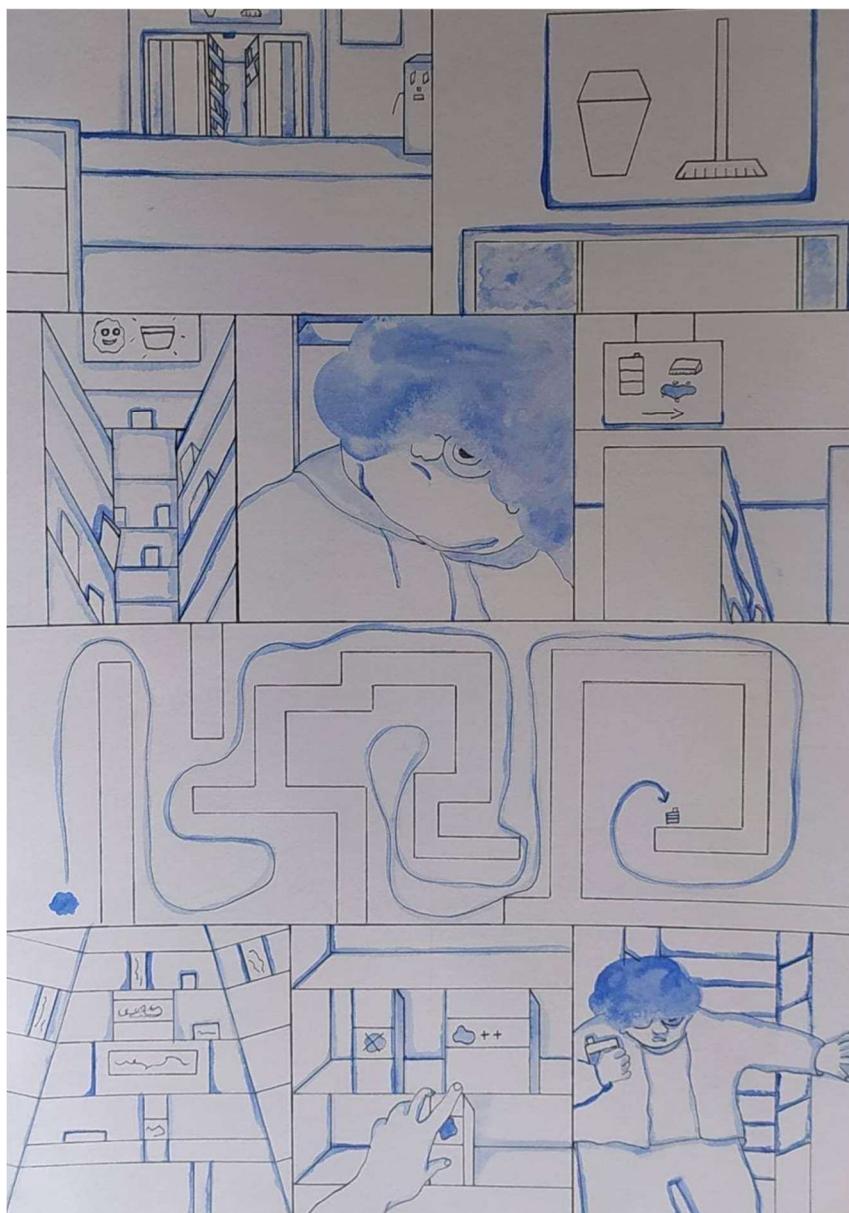


Célio DOUET, *Stain, partie 1 : tacher*, 2023, aquarelle sur papier A4.



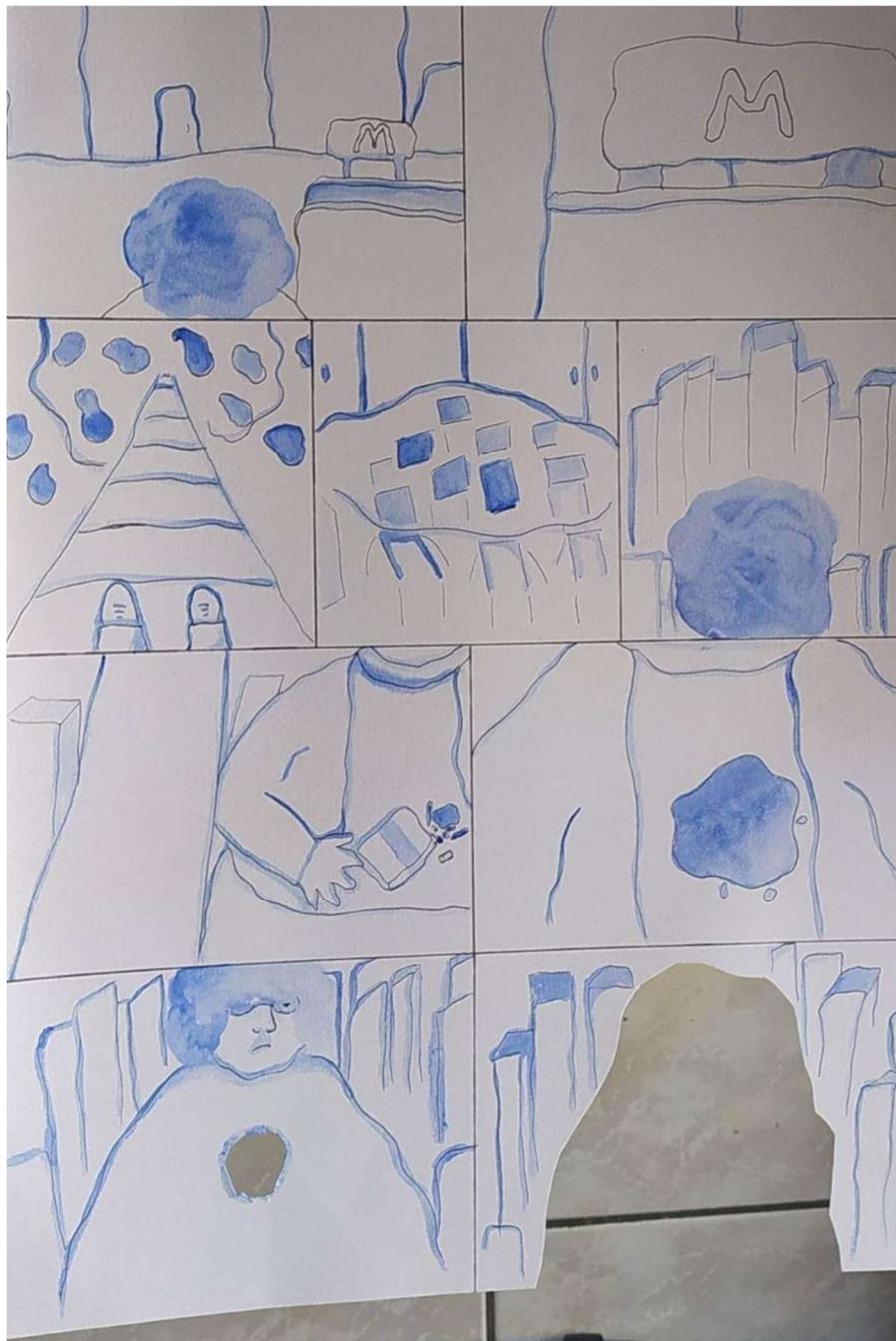
Célio

DOUET, Stain, partie 2 : faire tache, 2023, aquarelle sur papier A3.



Célio DOUET, Stain,

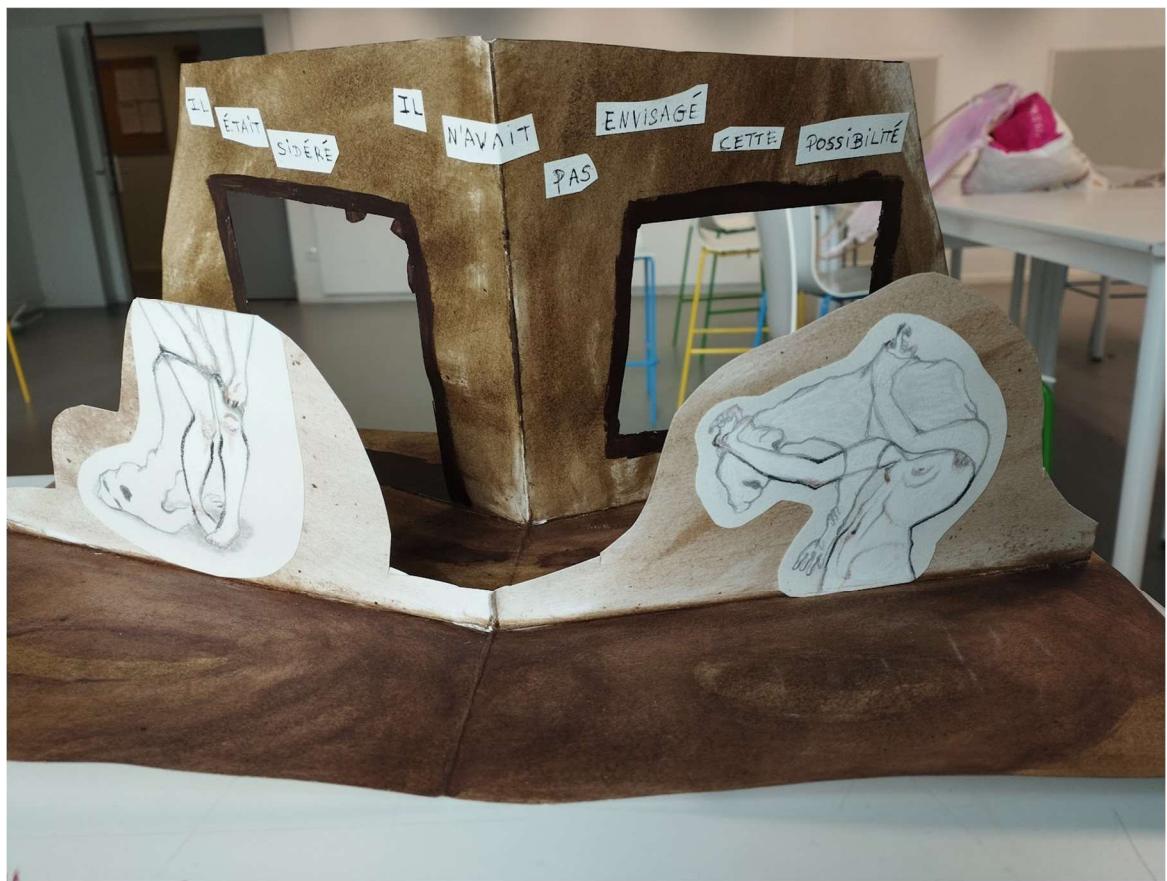
partie 2 : faire tache, 2023, aquarelle sur papier A3.



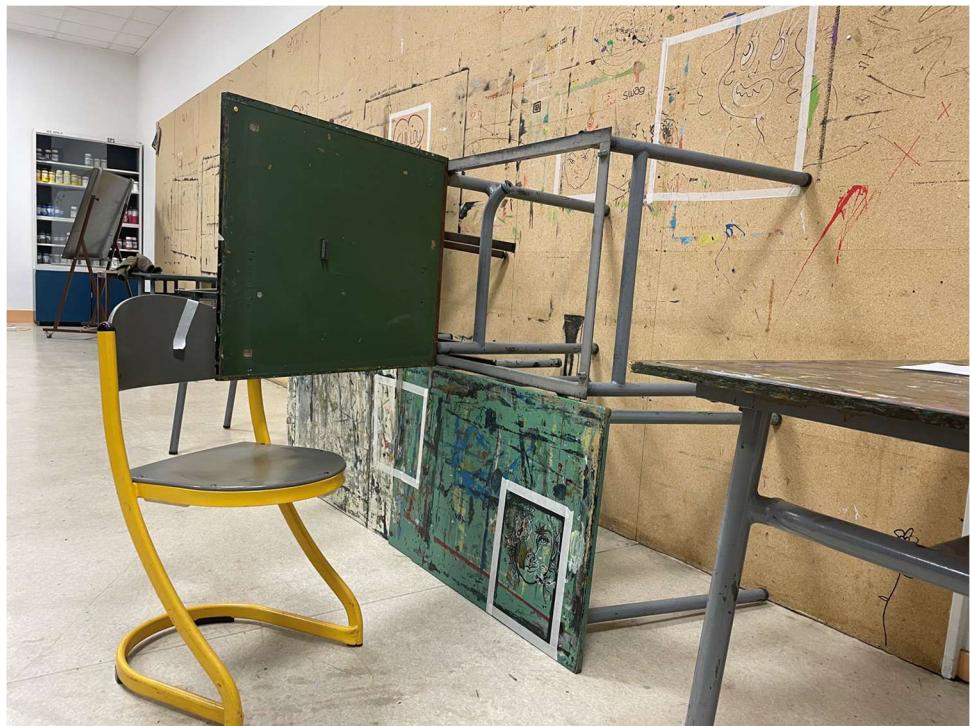
Célio DOUET, Stain,  
partie 2 : faire tache, 2023, aquarelle sur papier A3.

Célio DOUET *L'autre Célia*, 2023, livre pop-up, acrylique et collage.





*Célio DOUET, Installation sans titre* (salle D154), 2025, installation in situ avec mobilier de salle, ruban adhésif, photographies.



## Séquence

### Séance 1

Référence(s) artistique(s) présentées à la classe:



Illustration représentant un Schtroumpf de Peyer, site Internet des éditions Dupuis / Couverture du N°186 de The Amazing Spiderman de K.Pollard / Page issue de Dragon Ball Z Partie 7 d'Akira Toriyama.

### Séance 2



**MONOD** Ambroise, œuvres



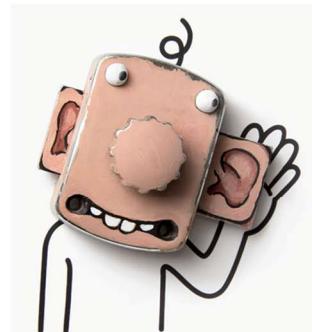
A



B



C



D

**LEGRAND** Gilbert, œuvres

### Productions d'élèves





