

Expérimentation : Pour expérimenter le langage de la bande dessinée, vous réaliserez une planche (format libre) en partant d'une contrainte issue de l'OUBAPO (Ouvroir de bande dessinée potentielle). Piste : raconter votre trajet entre votre domicile et le lycée sous la forme d'une planche de bande dessinée.



La réalisation d'une ou deux planches t'amènera à **interroger la bande dessinée en tant que pratique plastique**, où le récit se construit autant par la matière, le rythme et l'espace que par le texte ou la narration. Vous traiterez donc la bande dessinée comme langage plastique autonome, où :

- la forme devient le sujet de l'œuvre,
- la page est un espace à construire plus qu'un simple support narratif.



Comment la bande dessinée peut-elle être envisagée non seulement comme un récit, mais aussi comme une œuvre d'art à part entière ?



Libre

Libre

12h

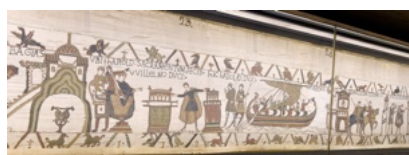
2DE
AP O

La représentation, ses langages, moyens plastiques et enjeux artistiques : Représenter le monde, inventer des mondes
La matière, les matériaux et la matérialité de l'œuvre : Donner forme, transformer la matière, l'espace, les objets existants



Modalités de participation au Concours de la BD scolaire d'Angoulême

- Chaque élève réalise une bande dessinée complète et personnelle, composée de 1 à 2 planches maximum.
- Le thème est libre, mais l'histoire doit comporter un début, un développement et une fin.
- Tous les styles graphiques et narratifs sont acceptés : réaliste, poétique, humoristique, fantastique, expérimental, etc.
- La narration et le dessin doivent être clairs, expressifs et personnels.
- Le travail doit être individuel (pas de production collective).
- Les planches peuvent être réalisées à la main ou en numérique, à condition de présenter également les croquis et étapes préparatoires.
- Le titre de la bande dessinée est obligatoire.
- Format attendu : recto uniquement, sur papier ou support imprimé lisible.
- Date limite de remise des travaux : **lundi 2 mars 2026** (cachet de la poste faisant foi).



Anonyme, *Tapisserie de Bayeux*, vers 1070

Broderie de laine sur toile de lin, 50 cm x 68,38 m, Musée de la Tapisserie de Bayeux.

→ Cette longue frise médiévale raconte la conquête de l'Angleterre par Guillaume le Conquérant.

Par la **succession d'images continues accompagnées d'inscriptions latines**, elle constitue l'un des premiers exemples de **récit séquentiel visuel**, ancêtre de la bande dessinée.

Kakuyū (attribué à Toba Sōjō), *Chōjū-jinbutsu-giga* (« Caricatures d'animaux et de personnages »), XII^e siècle

→ Ce célèbre rouleau japonais met en scène des animaux anthropomorphes dans des situations humoristiques. Le déroulement du rouleau guide le regard du spectateur comme une lecture : il s'agit d'une narration fluide, sans texte, fondée sur le geste et le mouvement du trait.

Jochen Gerner, *TNT en Amérique*, 2002

→ En recouvrant la planche d'Hergé de signes colorés, l'artiste transforme la BD classique en composition abstraite et critique.

Brecht Evens, *Les Rigoles*, 2018

→ La couleur et la composition remplacent le découpage traditionnel ; l'artiste invente une BD picturale immersive.

Marc-Antoine Mathieu, *L'Origine*, 1990

premier tome de la série « Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves », Page 29



Quelques pistes possibles

- Une bande dessinée sans cases, où les images se fondent les unes dans les autres.
- Une séquence qui détourne une planche existante (McCay, etc) : l'histoire, la structure, etc.
- Une séquence graphique jouant sur la matière du support, le collage, le relief ou la transparence.
- Une narration exposée dans l'espace : parcours visuel, livre-objet, installation, vidéo dessinée...
- Une histoire qui se déploie sur un mur, un tissu, une boîte ou une bande déroulante.

L'OUBAPO (Ouvroir de Bande Dessinée Potentielle), fondé en 1992 dans la lignée de l'**OULIPO**, réunit des auteurs qui expérimentent la bande dessinée à partir de **contraintes formelles**.

Ces contraintes sont conçues non comme des limites, mais comme **des moteurs de création**.

Thierry Groensteen, dans le premier *Oupus* (1997), distingue deux grands types :

- **Contraintes génératrices** : elles servent à inventer une œuvre nouvelle.
- **Contraintes transformatrices** : elles consistent à transformer une œuvre existante.

Exemples contraintes OUBAPO :

Sans paroles : Raconte une courte histoire uniquement par le dessin, sans aucun mot ni bruitage.

Planche miroir : Crée deux planches symétriques où la seconde inverse la première (actions, cadrages ou sens).

À rebours : Raconte ton histoire à l'envers, en commençant par la fin.

Une case, plusieurs temps : Montre le passage du temps dans une seule image.

Changement de point de vue : Raconte une même action vue par des personnages différents (humains, animaux, etc) ou depuis trois angles de vision (vue subjective, d'en haut, de profil, du sol...).

Bande dessinée labyrinthe : Construis une planche dont la lecture n'est pas linéaire : le lecteur doit choisir son chemin, revenir, contourner un élément. La planche devient un labyrinthe narratif.

Bandes-son graphiques : Raconte une scène uniquement par les sons dessinés (onomatopées, vibrations, rythmes graphiques), sans représenter directement les personnages.

Cadre contraignant : Raconte ton histoire en conservant toujours le même format ou cadrage de case.

Variation de style : Dessine la même scène dans plusieurs styles graphiques (réaliste, schématique, abstrait, typographique...).

Récit abstrait : Crée une bande dessinée sans personnage ni décor, uniquement avec des formes et des textures.

Ambigramme / Réversibilité (upside-down) → Le dessin ou la planche se lit dans deux sens (normal et retourné à 180°), produisant deux récits complémentaires.

(Ex. : *Gustave Verbeck, The Upside-Downs of Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo, 1903*)

Itération : Répéter une même case ou un même cadrage en ne changeant qu'un élément (dialogue, détail, décor...).

Palindrome : Raconter une histoire qui se lit dans les deux sens, de la première à la dernière case puis inversement.

Pliage : Une planche découpée et pliée révèle un autre sens ou une autre histoire cachée.

Plurilecturabilité : Une page conçue pour être lue dans plusieurs directions (horizontalement, verticalement, en diagonale...).

Restriction : Élimination d'un élément essentiel (visage, texte, personnage, couleur...) pour repenser la narration.

Morlaque : Récit circulaire où la fin rejoint le début, créant une boucle narrative infinie.

Expansion / Réduction / Hybridation / Substitution → Ajouter, supprimer, croiser ou remplacer des cases d'une bande dessinée existante.

Réinterprétation graphique : Reprendre le style d'un autre auteur pour en détourner le sens.

S+7 (contrainte oulipienne) : Remplacer les mots d'un texte par le septième mot suivant dans le dictionnaire.

Mise en abyme : Faire apparaître le processus de création à l'intérieur du récit lui-même.



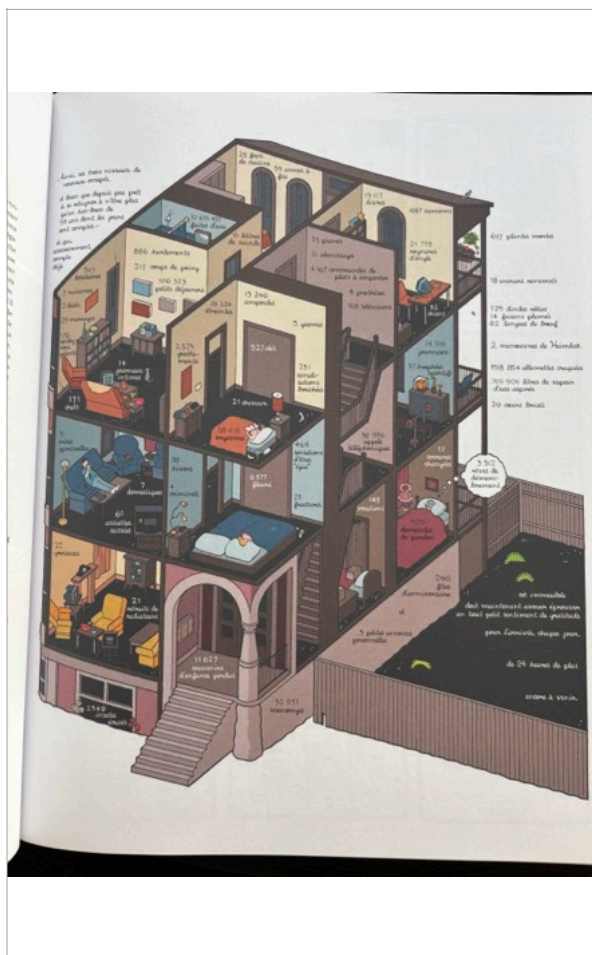
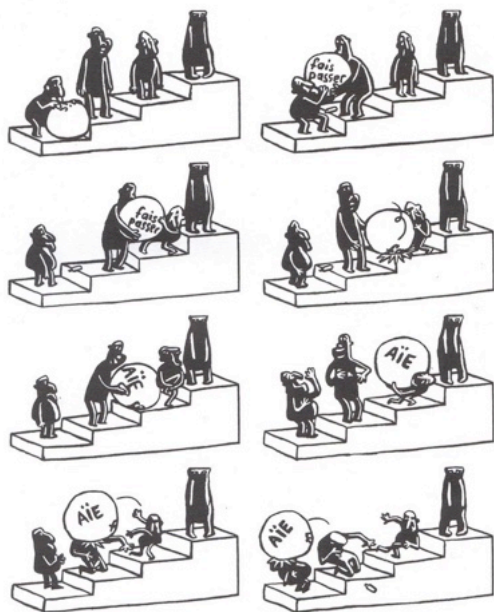
Matt Madden, 99 Exercices de style, 2005 (version française : 2007)

Éditions de l'Association, coll. « Ciboulette »

Bande dessinée, encre et couleur numérique, 214 pages. → Inspiré du livre *Exercices de style* (1947) de Raymond Queneau, Matt Madden raconte une même situation banale 99 fois, mais chaque fois selon une contrainte différente :

changement de point de vue, de style graphique, de technique, de genre, d'époque ou de langage visuel.







Anonyme, Tapisserie de Bayeux, vers 1070, Broderie de laine sur toile de lin, 50 cm × 68,38 m, Musée de la Tapisserie de Bayeux.

→ Cette longue frise médiévale raconte la conquête de l'Angleterre par Guillaume le Conquérant.

Par la **succession d'images continues accompagnées d'inscriptions latines**, elle constitue l'un des premiers exemples de **récit séquentiel visuel**, ancêtre de la bande dessinée.

- La tapisserie de Bayeux est une longue **broderie narrative** (près de 70 m) retraçant la conquête de l'Angleterre par Guillaume. Pensée comme une **frise continue**, elle combine images et brefs textes latins pour construire un récit fluide, proche d'une **bande dessinée avant l'heure**.

- Le style est **clair, stylisé, sans profondeur**, conçu pour la lisibilité : silhouettes nettes, palette réduite. Le **mouvement** y est rendu par la répétition des figures, les variations de posture et la progression horizontale.

- L'œuvre a aussi une fonction **idéologique**, légitimant le pouvoir normand. Elle constitue un exemple majeur de **narration visuelle séquentielle** au Moyen Âge.

Partis pris plastiques clés

1. Broderie sur Lin (non tissée) : Solidité et caractère d'œuvre monumentale et transportable.
2. Palette Limitée (Rouge, Ocre, Vert) : Unité visuelle forte et style décoratif roman.
3. Bidimensionnalité / Pas de Perspective : Clarté maximale ; héritage des enluminures médiévales.
4. Frises Marginales : Ajout d'éléments décoratifs, de commentaires et de détails (cadavres, fables).

Partis pris narratifs clés

1. Narration Continue Séquentielle : Récit chronologique ininterrompu, comme une "bande dessinée".
2. Titre et Légendes en Latin (*Tituli*) : Identification essentielle des personnages/actions ; ancre le récit dans la culture savante.



LES COMPAGNONS DU GENJI CUVENT LEUR VIN, Tosa Mitsuyoshi ou atelier. Paravent à six volets et détail, couleurs et or sur papier, 171,6 x 376,7 cm, époque de Momoyama ou époque d'Edo, 17e siècle. Freer Gallery of Art, Washington

→

