

# LIÈGE SORT SES BULLES

DOSSIER PÉDAGOGIQUE



SALLE SAINT-GEORGES  
MUSÉE DE L'ART WALLON  
21/1 > 27/3/11 • [www.liege.be](http://www.liege.be)

L'exposition « Liège sort ses bulles - La collection du Cabinet des Estampes et des Dessins » est proposée dans le cadre de l'année à thème MSW « Les Musées planchent sur les bulles », Musée de l'Art wallon - Salle Saint-Georges, du 21 janvier au 27 mars 2011.

Ce dossier pédagogique a été réalisé à l'initiative de l'Echevin de la Culture, Monsieur Jean Pierre Hupkens.

Nos remerciements vont à Thérèse Marlier, Philippe Sadzot, Monique Smal, Isabelle Zumkir

Textes : Edith Schurgers, Service éducatif des entités muséales

Directeurs de publication : Jean-Marc Gay, Directeur des Musées de la Ville de Liège  
Régine Rémon, conservatrice du Cabinet des Estampes et des Dessins

Coordination : Carmen Genten, collaboratrice scientifique

Mise en page : Ville de Liège (Pascal Decamp)

Illustration de couverture : Macherot, *Chlorophylle et le bosquet hanté* ©

Photos : Ville de Liège (Marc Verpoorten et Maria Gallo)

#### INDEX DE DIFFICULTÉ DES QUESTIONS :

☀ facile - De 6 à 12 ans

☀☀ moyen - De 12 à 15 ans

☀☀☀ difficile - 15 ans et +

# DOSSIER PEDAGOGIQUE

## **LIEGE SORT SES BULLES**

**DOSSIER PÉDAGOGIQUE**

**LA COLLECTION DU  
CABINET DES ESTAMPES ET DES DESSINS**

du 21 janvier au 27 mars 2011

Musée de l'Art wallon - Salle Saint-Georges



## ***TABLE DES MATIERES***

1. Bande dessinée, vous avez dit BD ?.....	7
2. Comment faire une bande dessinée ?.....	9
3. Pour une histoire de la bande dessinée.....	11
4. L'exposition « Liège sort ses bulles ».....	18
5. Bibliographie.....	36



# 1. BANDE DESSINEE, VOUS AVEZ DIT BD ?

Qu'est-ce que la bande dessinée ?

Nous avons tous déjà lu une BD, mais nous sommes-nous déjà demandé comment la définir ?

Le point commun à toutes les bandes dessinées, c'est évidemment l'association entre les textes et les images sur un même support. C'est un média qui s'adresse à tout le monde : du plus jeune au moins jeune, tous les publics peuvent en lire. De plus, elle touche à tous les genres littéraires : tour à tour humoristique, didactique, dramatique, réaliste, historique, populaire, élitiste, de science fiction... il existe un genre infini de BD.

Essayons de trouver une définition :

La bande dessinée est un moyen d'expression contenant un récit. C'est une fiction dont la caractéristique principale est la subdivision en cases composées d'images.

La bande dessinée est donc une **HISTOIRE EN IMAGES**.

Quels sont ses ingrédients ?

- ✓ Les vignettes : ce sont les images souvent carrées ou rectangulaires qui composent la structure de la BD.
- ✓ Les hiatus : ce sont les bandes blanches qui séparent les vignettes et facilitent la lecture.
- ✓ Le texte : il représente le son, les bruits, les dialogues, les commentaires de la BD.
- ✓ Les bulles (ou phylactères) : ce sont les nuages qui semblent sortir de la bouche des personnages et contiennent leurs paroles.

Quelques conseils :

Pour réussir une bande dessinée, les auteurs et/ou dessinateurs doivent se plier à des contraintes techniques garantissant le succès de leur travail.

Pour concevoir une bande dessinée, il faut :

- ✓ Réduire le récit, l'histoire aux temps forts.
- ✓ Simplifier l'écriture et le graphisme (dessin).
- ✓ Imaginer un rapport logique entre la forme et le contenu (par exemple, un méchant sera souvent laid).

La combinaison de ces éléments permet d'obtenir une certaine harmonie entre le texte et les images.

## A TOI DE JOUER

Avec les mots que tu as appris ci-dessus, nomme correctement les différentes parties constitutives de cette bande dessinée.



Lewis Trondheim, Sergio Garcia, La bande dessinée, comprendre et apprendre, Guy Delcourt Productions, 2006, pg. 4 © 2006 - Guy Delcourt Productions - Trondheim - Garcia.

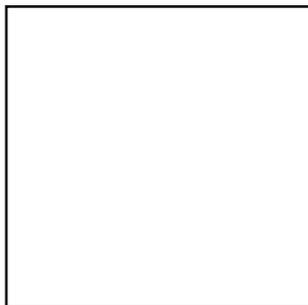
☀ Dans ces 4 cases, dessine le même personnage en variant les plans.

case 1 = gros plan

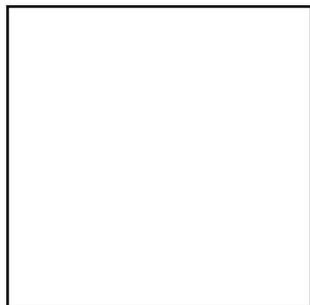
case 2 = plan américain (de la tête au niveau des poches de pantalon)

case 3 = plan large (de la tête aux pieds)

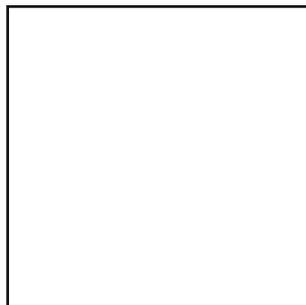
case 4 = plan d'ensemble (avec beaucoup de décors)



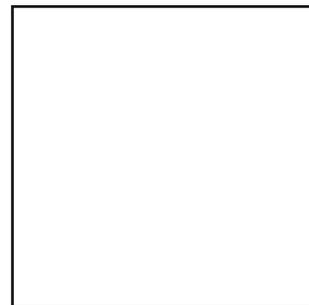
1.



2.

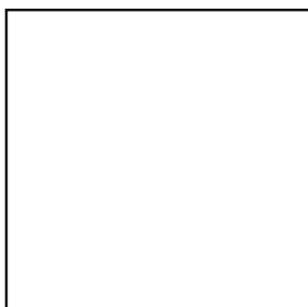


3.

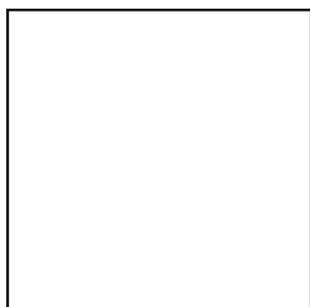


4.

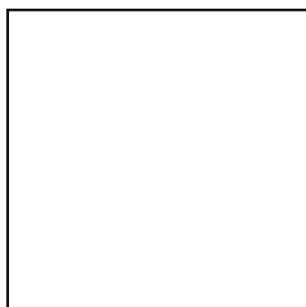
☀☀ Dans ces 4 cases, dessine le même personnage avec 4 expressions différentes (joie, tristesse, colère...).



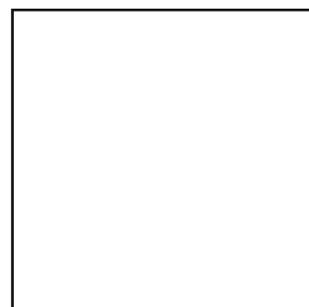
1.



2.

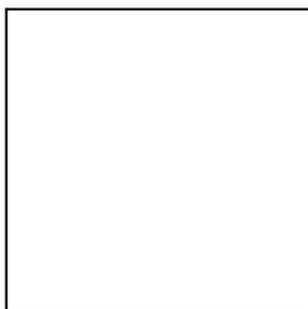


3.

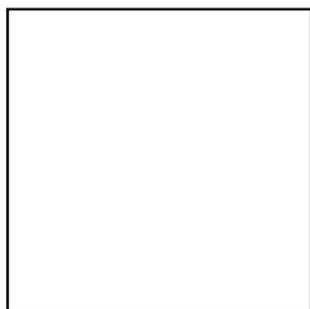


4.

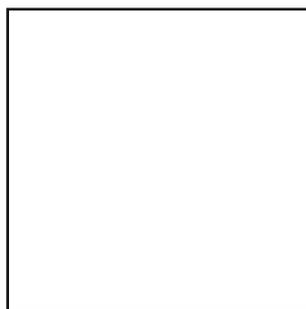
☀☀☀ Dans ces 4 cases, dessine deux personnages « en mouvement » et fais-les parler avec des bulles. Tiens compte des conseils ci-dessus pour réussir une bonne BD !



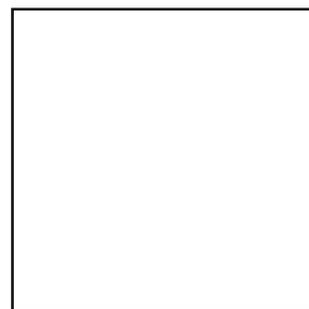
1.



2.



3.



4.

Tu viens de créer ce qu'on appelle un **strip** ou une **bande**, c'est-à-dire une succession de cases (généralement 3 à 4) qui s'étendent sur la largeur d'une page.

## 2. COMMENT REALISER UNE BANDE DESSINEE ?

Il est très tentant de dessiner de suite ses premières planches... Mais un peu de patience ! Il y a différentes étapes à respecter pour construire sa propre BD. Créer une bande dessinée prend du temps. Comme au cinéma, on conçoit d'abord les textes, puis le découpage de l'histoire et enfin on passe à la réalisation finale de la planche d'images.

### Construire l'histoire

Les textes des bandes dessinées sont, au départ, conçus comme les scénarios des films. Parfois, le créateur de BD écrit lui-même ce qu'il va dessiner. Le plus souvent, les bandes dessinées sont conçues par un « scénariste » et un « dessinateur » qui vont collaborer étroitement.

Il faut d'abord déterminer le SUJET qu'abordera la BD. Cette idée de départ peut être résumée en une seule phrase. Cette bonne idée est ensuite rédigée sous forme de SYNOPSIS, c'est-à-dire un bref résumé de l'histoire présentant les personnages principaux, les principales articulations du récit et donnant un aperçu de l'ambiance.

Vient ensuite la rédaction du SCÉNARIO qui correspond au développement du synopsis. Le scénario décrit tous les détails; on y développe toutes les péripéties que vivront les personnages, le décor, les émotions, l'ambiance. Toutes ces informations seront utiles au dessinateur pour faire passer l'histoire en images.

### Réaliser la planche

il existe 4 grandes étapes dans la réalisation d'une planche de BD.

#### 1. Le DÉCOUPAGE

Une fois que le scénario a été écrit, le scénariste découpe l'histoire, page par page, case par case. Il indique au dessinateur le mouvement des personnages, le type de décor, les dialogues. Ce découpage peut être écrit ou dessiné.

#### 2. Le CRAYONNÉ

Le dessinateur esquisse une première fois les personnages selon les indications données par le scénariste dans le découpage. Cependant, le dessinateur peut prendre certaines libertés par rapport à ces indications. Il peut suggérer des cadrages, des compositions de vignettes qu'il trouve plus adéquats. Il crayonne, gomme, recommence jusqu'à être satisfait des attitudes et expressions des personnages.

#### 3. L'ENCRAGE

Le dessinateur repasse son crayonné à l'encre de Chine ou au feutre. S'il commet des erreurs, il colle sur la page une nouvelle image. S'il fait une tache, il l'efface grâce à du fluide correcteur ou de la gouache blanche. Une fois le travail achevé, il gomme le crayon restant.

#### 4. La MISE EN COULEUR

La planche avec le trait noir est scannée sur l'ordinateur. Grâce à un logiciel informatique, le coloriste choisit les couleurs parmi une palette de millions de tons et les applique sur la planche.

D'autres travaillent encore de manière traditionnelle et appliquent la couleur directement sur la planche ou sur un BLEU. Pour cette dernière technique, le coloriste décalque sur une page transparente les traits noirs. Il applique la couleur sur un bleu, c'est-à-dire une reproduction de la planche au format de publication dont les traits noirs sont remplacés par une couleur bleu ou gris claire. Aujourd'hui, cette technique est devenue plutôt rare.

Quelques conseils :

✓ La BD est une histoire en images où les personnages « parlent par écrit ». Il faut que le scénariste et le dessinateur soient ingénieux pour que le futur lecteur « entende » les personnages dans sa tête. Il faut donc supprimer tout ce qui est inutile : bavardages et dialogues insignifiants. Chaque personnage a sa propre manière de parler, reflet de sa personnalité.

✓ Les bandes dessinées ont aussi leur bande son, ce sont les ONOMATOPÉES qui dynamisent l'histoire, la rendent crédible. Ces onomatopées sont des mots inventés qui imitent des bruits ou des sons. Par exemple, une voiture de course fera « VROOOooo », alors qu'une vieille auto fera plutôt « Pêtpêtpêt ».

✓ Le dessinateur a la liberté de donner aux vignettes la forme qu'il souhaite. Grâce à ces variations sur la taille et la disposition des cases, il peut accentuer les effets du récit.

Comme un cameraman, le dessinateur joue aussi sur les différents points de vue (gros plan, plan d'ensemble, plan américain) et angles de vue (vue en plongée, contre-plongée).

## A TOI DE JOUER

☀☀☀ Pourras-tu relier le bon dessin à la bonne étape de création de la bande dessinée ?

☀ Sauras-tu les remettre dans le bon ordre ? Numérote-les dans le cercle blanc.



Encrage ●

Mise en couleur ●

Crayonné ●

Découpage ●



Jean-Benoît Durand, A la découverte de la BD, Castor doc, 2006 © Flammarion 2006

☀☀☀ Réalise une bande dessinée avec ta classe. Ensemble, concevez votre propre histoire en images, en respectant les différentes étapes décrites ci-dessus.

Après avoir choisi le sujet de votre histoire, rédigez le synopsis puis le scénario. Procédez au découpage afin que chacun puisse réaliser sa planche (crayonné, encrage puis mise en couleur). Assemblez ensuite les différentes pages afin de constituer votre album de BD.

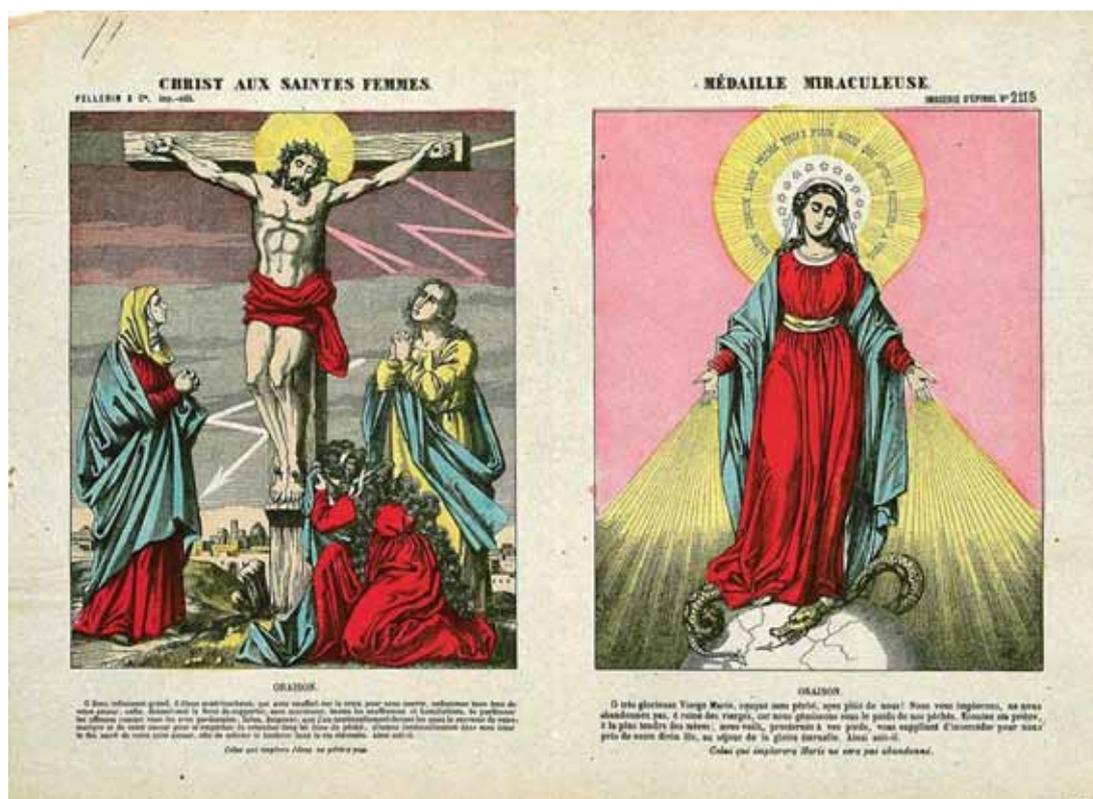
### 3. POUR UNE HISTOIRE DE LA BANDE DESSINEE

#### Les ancêtres

Les IMAGES d'ÉPINAL sont les véritables ancêtres de la bande dessinée. Les images d'Épinal sont de grandes planches composées d'une image sous laquelle prend place un texte descriptif. Ce texte, considéré comme moins important, confirme le contenu de l'image. Les dessins sont souvent très simples, permettant de les comprendre rapidement. Le trait des dessins est noir, ce qui augmente la lisibilité de l'image. Les couleurs sont vives et posées en aplats. Le contenu de ces images est souvent très pédagogique car l'image d'Épinal avait une fonction d'enseignement pour une population majoritairement analphabète.

Les images d'Épinal étaient vendues autrefois par des colporteurs. Elles doivent leur nom à Jean-Charles Pellerin, qui fut le premier imprimeur à éditer en série ce type d'images et qui habitait la ville d'Épinal dans les Vosges en France. Les sujets sont très variés mais tournent généralement autour de la religion, de l'histoire ou sont tirés de romans à succès. Les images d'Épinal prennent leur origine dans l'imagerie, art populaire né au 15<sup>e</sup> siècle, destiné au public illettré des campagnes.

A l'origine, l'image est gravée sur une planche en bois et l'impression s'effectue à l'aide d'une presse à bras. Elle est ensuite mise en couleur au moyen de pochoirs. Au 19<sup>e</sup> siècle, on réalise à partir des bois gravés des moulages en plomb, les stéréotypes, qui permettent d'augmenter la production.



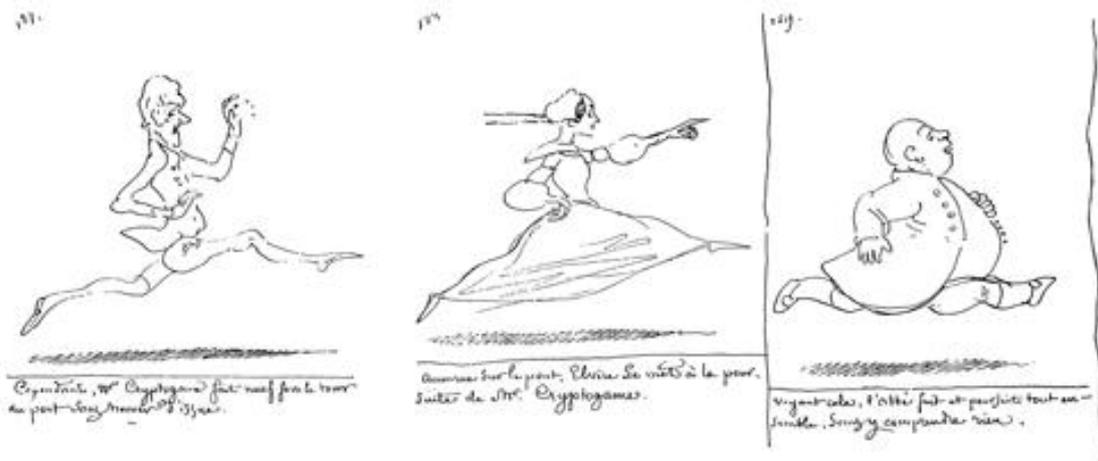
Anonyme, Christ aux Saintes Femmes © Musée de l'image d'Épinal, Épinal.

Au 19<sup>e</sup> siècle, de nombreux romans sont illustrés par de grands dessinateurs. Par exemple, Les Fleurs du mal de Charles Baudelaire seront illustrées par le célèbre artiste belge Félicien Rops. Le texte de ces romans, déjà suffisant à la compréhension de l'histoire, est accompagné d'une dizaine de planches illustrées. Ce type de romans illustrés était un véritable objet de luxe destiné à la bourgeoisie.

## Le pionnier

En 1827, le pédagogue suisse RODOLPHE TÖPFFER invente la « littérature en estampes ». Il s'agit de ce qu'on considère aujourd'hui comme la **première bande dessinée**.

Les images sont en noir et blanc, placées dans des cases et numérotées pour indiquer le sens de lecture. Sous chaque image, un texte est rédigé à la main. Il n'y a pas encore de bulles ni de dialogues.



Rodolphe Töpffer, Histoire de Monsieur Cryptogame, 1830 © www.wikipédia.org

## Les débuts en France

En 1889, « Le Petit Français illustré », hebdomadaire destiné à la jeunesse, publie des histoires illustrées. Les textes sont toujours des légendes placées sous les dessins. En cette fin de 19<sup>e</sup> siècle, il y a un véritable développement de la presse enfantine. Cet essor est dû à l'apparition de la ROTATIVE. Avec la RÉVOLUTION INDUSTRIELLE, les industries demandent une main-d'oeuvre sachant lire. Dès lors, l'enseignement de base (lire, écrire, compter) se démocratise. Cela entraîne l'augmentation du niveau de vie et donc du niveau culturel.



Alain de Saint-Ogan, Zig et Puce © www.anafbd.free.fr

En 1925, ALAIN DE SAINT-OGAN crée « ZIG ET PUCE », la première bande dessinée française avec des dialogues placés dans des bulles. Quelques années plus tard, les COMIC BOOKS américains qui sont importés sur le vieux continent, créent un choc culturel menant à la remise en question de la bande dessinée européenne.

A la même époque, le belge HERGÉ se démarque également. Son premier héros « Totor et la brigade des hannetons » reste une bande dessinée traditionnelle voire archaïque, sans bulles.

Mais, en 1929, pour « Le petit XX<sup>e</sup> » (édition jeunesse du journal catholique « le XX<sup>e</sup> siècle »), il crée le personnage qui l'a rendu célèbre : TINTIN REPORTER. Avec la création de Tintin, la bande dessinée adopte définitivement l'association de textes, bulles et dessins sur la même planche. La bulle devient un élément à part entière du dessin.

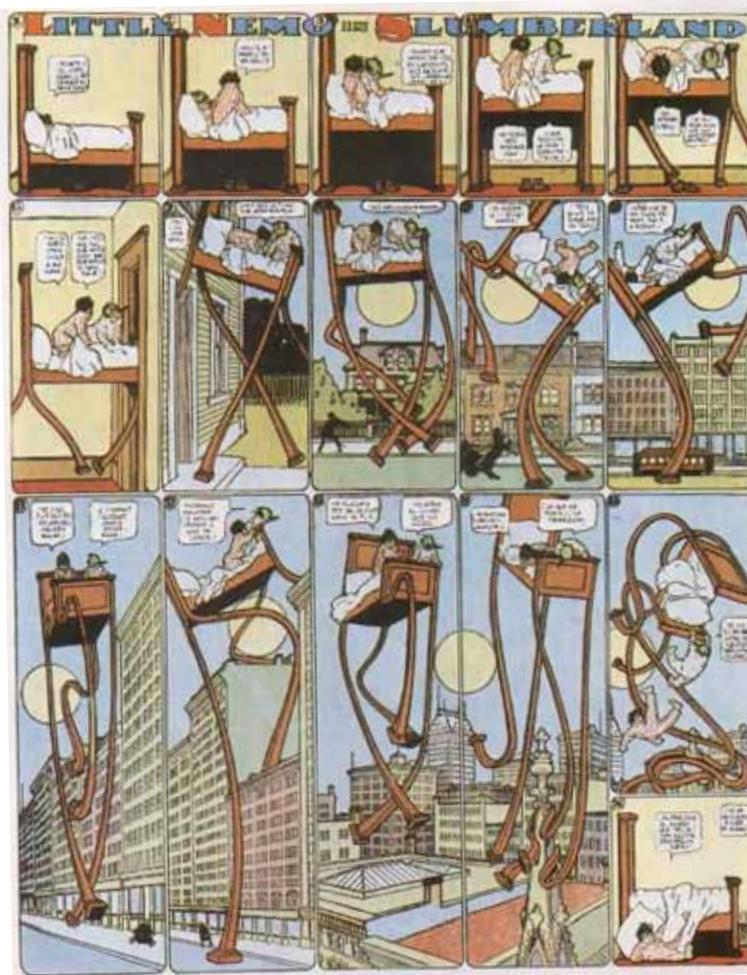
En France et en Belgique, jusque dans les années 60-70, la bande dessinée reste destinée à l'usage des enfants. Ce n'est pas le cas aux États-Unis, où les COMICS visent également un public adulte.

### Les débuts aux États-Unis

Aux États-Unis, c'est la presse écrite qui va populariser et favoriser l'expansion de la bande dessinée. La rivalité qui s'installe entre les journaux est ce qui permet à la BD de prendre son essor. Grâce à cette dynamique apparaissent les COMICS.

On les trouve d'abord dans les éditions du dimanche (argument pour faire acheter le journal les jours où les travailleurs se reposent). Ce sont les SUNDAY STRIPS, c'est-à-dire une page complète du journal proposant de la bande dessinée en couleurs. Plus tard, les DAILY STRIPS font leur apparition dans les pages des journaux quotidiens. Ces BD quotidiennes sont plus courtes (une bande) et en noir et blanc. Dans les années 1930 apparaissent ensuite les COMIC BOOKS, albums de bandes dessinées.

Un des auteurs les plus inventifs de cette période est sans doute **Winsor McCay** avec son héros **Little Nemo**. Publié dans le journal « New York Herald », ce comic raconte l'histoire d'un petit garçon de bonne famille, Little Nemo. Le scénario est toujours le même : chaque nuit, il rêve qu'il part au pays de Slumberland, mais à chaque dernière case, il se réveille brutalement. L'inventivité de McCay réside surtout dans les astuces visuelles qu'il utilise telle que l'évolution de la taille des vignettes en fonction de l'évolution du rêve.



Winsor McCay, Little Nemo in Slumberland © www.commonswikimedia.org

## La bande dessinée franco-belge

La Deuxième Guerre mondiale a un effet positif sur la bande dessinée européenne. L'interdiction d'importation de Comics américains permet aux auteurs locaux de prendre le relais.

La loi française de 1949 sur les publications dédiées à la jeunesse aura également un effet de « moteur » pour les auteurs français et belges. Elle vise à « moraliser » les publications pour les jeunes. Plus question d'y voir apparaître un revolver... La bande dessinée américaine est victime de cette nouvelle mesure et malgré la levée de l'interdiction de l'importation après la guerre, elle stoppe l'arrivée des Comics « made in USA » en France. Ainsi, la voie s'ouvre à nouveau aux auteurs locaux.

### La Belgique, terre de BD

Pourquoi la Belgique devient-elle grande pourvoyeuse d'auteurs de bandes dessinées ? Ce jeune pays (devenu indépendant en 1830) ressent moins le poids de la tradition littéraire que ses voisins français. En France, la BD est, à l'époque, toujours considérée comme un « sous-genre ». Le clergé belge est également un moteur de ce développement. Très dynamique, il utilise la bande dessinée pour transmettre ses valeurs aux plus jeunes. Enfin, c'est en terre belge qu'émergent de grands noms de la BD, entre autres Jijé, Franquin ou bien sûr Hergé.

Après la Deuxième Guerre mondiale, deux styles se développent en parallèle, l'École de Bruxelles menée par Hergé et la revue « Tintin », et l'École de Marcinelle associée à la revue « Spirou ». Ces deux écoles se distinguent par leur esthétique, leur graphisme et les thématiques abordées dans les BD.

### ✓ L'École de Marcinelle

En 1938, les éditions Dupuis lancent un journal pour les jeunes. Pour l'occasion, ROB-VEL crée un héros : SPIROU (qui, en wallon, signifie écureuil), jeune groom (domestique dans les grands hôtels) au Moustic Hôtel, qui part à l'aventure dès sa deuxième histoire. Ce héros est repris ensuite par JIJÉ, auteur-dessinateur qui prendra en charge une grande partie de la réalisation du journal.



Rob-Vel, Spirou (première aventure) © www.forbiddenplant.co.uk



Jijé, Spirou © www.bulldair.com

« Le Journal de Spirou » favorise les bandes dessinées à caractère humoristique. Moderne et dynamique, le style de ses auteurs/dessinateurs sera qualifié de **STYLE ATÔME** en référence à l'Atomium.

**Autres auteurs célèbres associés à l'École de Marcinelle :**

- **FRANQUIN**  
auteur et dessinateur notamment  
de *Gaston Lagaffe*, l'anti-héros par excellence.



André Franquin, Gaston Lagaffe © Marsu 2010 by Franquin

- **MORRIS**  
créateur de *Lucky Luke*.



Morris, Lucky Luke © Lucky Comics

✓ **L'École de Bruxelles**

En 1946, Hergé, créateur de bandes dessinées déjà réputé, est engagé comme directeur artistique de la nouvelle revue jeunesse des éditions du Lombard : « Le journal de Tintin ». Hergé va imposer son style à ses auteurs, que l'on qualifie aujourd'hui de **LIGNE CLAIRE**.

Cette esthétique est basée sur le souci constant de lisibilité. Caractérisés par des dessins réalistes, les personnages de ces bandes dessinées sont des synthèses de la réalité. Il n'y a aucun trait inutile, toutes les lignes du visage peuvent être nommées (nez, oeil, menton...). Les couleurs sont posées en aplat et les effets d'ombres sont utilisés avec économie. Le parti pris est de ne montrer dans le dessin que ce qui est utile à la compréhension de l'histoire.

**Autres auteurs célèbres associés à l'École de Bruxelles :**

- **EDGAR P. JACOBS**  
connu grâce au célèbre duo de *Blake et Mortimer*.



Edgar P. Jacobs, Blake et Mortimer © Editions Blake et Mortimer

- **JACQUES MARTIN**  
et son héros antique *Alix*.



Jacques Martin, Alix © Casterman

 Entoure la bonne réponse.

Les ancêtres des bandes dessinées sont :

- ✓ Les peintures des grottes préhistoriques
- ✓ Les images d'Épinal

Rodolphe Töpffer est

- ✓ Le créateur de la première bande dessinée
- ✓ Le premier auteur à avoir utilisé des bulles

Alain de Saint-Ogan est l'auteur de

- ✓ Zig et Puce
- ✓ Totor et la brigade des hannetons

Hergé a créé Tintin en

- ✓ 1925
- ✓ 1929

Les bandes dessinées américaines publiées dans les journaux du dimanche sont

- ✓ Les Daily Strips
- ✓ Les Sunday Strips

Little Nemo est

- ✓ Un poisson
- ✓ Un petit garçon

La loi française de 1949

- ✓ A interdit l'importation de BD américaines
- ✓ A « moralisé » les dessins des bandes dessinées à destination des jeunes

L'École de Bruxelles est dirigée par

- ✓ Hergé
- ✓ Robvel

 Réponds aux questions ci-dessous

Pourquoi les images d'Épinal sont-elles considérées comme les ancêtres de la bande dessinée ?

.....

.....

.....

.....

En regardant une planche de Rodolphe Töpffer, cite 3 caractéristiques présentes dans ses bandes dessinées ?

- ✓ .....
- ✓ .....
- ✓ .....

Observe la BD « Little Nemo » et relève les éléments graphiques qui permettent de situer cette bande dessinée au début du 20<sup>e</sup> siècle ?

.....

.....

.....

Compare les bandes dessinées de l'École de Bruxelles et de l'École de Marcinelle. Pour chacune, relève 3 caractéristiques.

MARCINELLE

.....  
.....  
.....

BRUXELLES

.....  
.....  
.....

## 4. L'EXPOSITION « LIEGE SORT SES BULLES » LA COLLECTION DU CABINET DES ESTAMPES ET DES DESSINS »

Dans le cadre de l'année à thème MSW « Les musées planchent sur les bulles », le Cabinet des Estampes et des Dessins présente du 21 janvier au 27 mars 2011 le fonds exceptionnel de 74 planches originales de bandes dessinées dans la Salle Saint-Georges. Occasion rêvée pour tous, petits et grands, de découvrir des dessins de la main des meilleurs artistes de la BD.

Ce dossier pédagogique propose de découvrir 10 des artistes de l'exposition « Le CED sort ses bulles ». N'hésite pas à franchir les portes de la Salle Saint-Georges et à visiter l'expo pour partir à la découverte d'autres auteurs et dessinateurs de talent.

### Edgard Pierre Jacobs (Bruxelles, 1904 - Lasne 1987)



Edgar P. Jacobs, Blake et Mortimer - Le Mystère de la grande pyramide (Tome 2), Lombard, 1955, pl. 28. Coll. CED, Liège.

Très tôt, Jacobs est passionné par le dessin et la musique. Il exerce des tas de petits métiers : dessinateur de bijoux et de dentelles, dessinateur de catalogues publicitaires. En parallèle de son activité naissante de dessinateur, Edgard P. Jacobs commence une carrière de chanteur lyrique. Avec la Deuxième Guerre mondiale, il abandonne la scène et entre au service du journal « Bravo! ». Après avoir illustré quelques contes et nouvelles, il se voit confier en 1942, la reprise de la bande dessinée américaine « Flash Gordon » (dessinée par l'américain Alex Raymond), dont les planches ne parviennent plus en Belgique. Un an plus tard, le régime nazi interdit la série. Jacobs élabore alors une nouvelle BD de science-fiction « Le Rayon U ».

Peu avant la fin de la guerre, il rencontre Hergé. Ce dernier l'engage pour colorier « Tintin » et l'aider dans les décors. Lors de la création du journal « Tintin », il intègre logiquement l'équipe et crée la première aventure de « Blake et Mortimer ».

Le style d'Edgard P. Jacobs est caractérisé par un graphisme réaliste et précis, des scénarios denses, imaginatifs, mais aussi crédibles. Il se distingue notamment par sa volonté de réalisme et d'exactitude dans les détails. Travaillant souvent d'après photos ou croquis de repérage, il a créé un monde dans lequel la fiction devient ainsi complètement plausible.

Une autre des caractéristiques de sa série est l'abondance de textes. Les bulles contiennent des récits très denses en lien avec la recherche de précision de Jacobs.



**Blake et Mortimer** : Les prémices de la saga se retrouvent dans « Le rayon U » avec des personnages très similaires. La présence et les rôles des personnages féminins ne seront pas repris dans le monde du journal de « Tintin » qui s'adresse à de jeunes lecteurs masculins. Cette bande dessinée est un mélange de polar, de science-fiction et d'aventures soutenus par des éléments historiques. Jacobs s'imposait de mettre ses lecteurs dans un environnement qui puisse leur permettre d'apprendre tout en se distrayant.

La série met en scène deux héros, Sir Francis Blake, un militaire de carrière mis à la disposition des services secrets britanniques de contre-espionnage militaire, et son ami le professeur Philip Mortimer, spécialiste en physique nucléaire. Ils se retrouvent souvent confrontés à leur grand ennemi, le colonel Olrik, parfois accompagné de ses hommes de main.

## A TOI DE JOUER

**☀** En regardant la planche de « Blake et Mortimer », peux-tu reconnaître un des héros du célèbre duo ? Décris ce personnage ci-dessous.

.....  
.....  
.....  
.....

**☀☀** En observant les décors, la végétation, les habits des personnages, peux-tu dire dans quelle partie du monde se déroule l'intrigue ? Justifie ta réponse.

.....  
.....  
.....  
.....

**☀☀☀** Sur cette planche, les bulles n'ont pas encore été complétées. Peux-tu inventer les dialogues de cette planche ?

### Hergé (Georges REMI, dit, Bruxelles, 1907-1983)

Issu d'une famille modeste, Georges Remi s'intéresse très tôt au dessin. Très impliqué dans le scoutisme, il publie ses premières illustrations, dès 1922, dans la revue « Le Boy-Scout ». Deux ans plus tard, il adopte le pseudonyme d'Hergé (transcription phonétique de ses initiales). En 1926, il y publie sa première histoire en images : « Les aventures de Totor, C.P. des Hannetons », histoire d'un jeune scout débrouillard qui annonce déjà Tintin.

Au journal catholique « Le XX<sup>e</sup> siècle », après avoir travaillé au service des abonnements, Hergé se voit confier des travaux graphiques. Impressionné par leur qualité, le directeur du quotidien lui confie la responsabilité du « Petit XX<sup>e</sup> », un supplément hebdomadaire pour les jeunes. Tintin, le célèbre héros d'Hergé fait ses premiers pas dans cette revue en 1929. C'est également dans ce supplément jeunesse qu'Hergé crée « Quick et Flupke », les deux gamins de rue bruxellois.

En 1930, Hergé envoie Tintin dans la colonie belge du Congo, en Afrique. Pour réaliser cette histoire, il est peu documenté et ne possède que quelques prospectus touristiques. Sur les conseils du directeur du journal « Le XX<sup>e</sup> siècle », il y défend le colonialisme (ces allusions colonialistes disparaissent dans les rééditions récentes de cet album). Les premières aventures du jeune reporter sont remplies de stéréotypes et d'idées reçues. L'histoire de « Tintin et le Lotus bleu » aborde les choses très différemment; pour cet album, Hergé rencontre un jeune étudiant chinois, Chang, qui l'aidera à comprendre sa culture. Durant la guerre, Hergé travaille pour « Le Soir volé », dirigé par les Allemands. Cette collaboration lui vaudra de nombreux reproches.

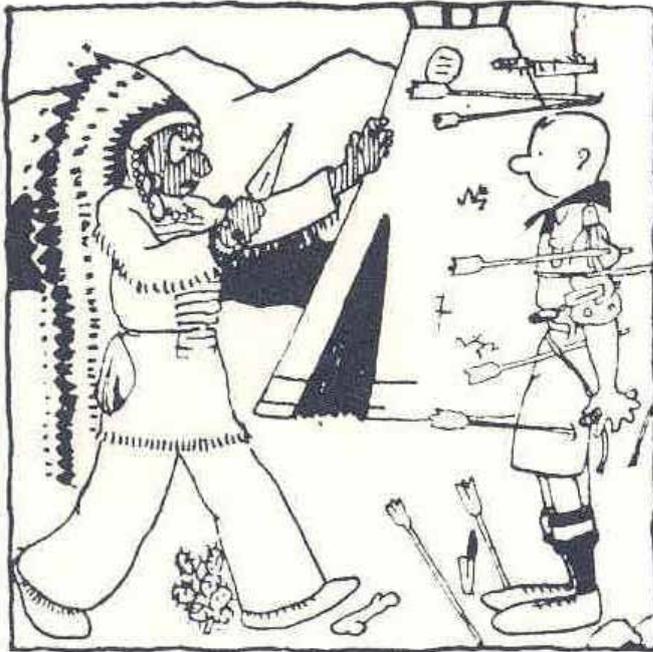
En 1946, il devient directeur artistique de la revue « Tintin » et avec l'aide d'autres dessinateurs, il fait vivre ce magazine. En 1950, il fonde un véritable studio de créateurs qui l'assistent à la réalisation des aventures de Tintin. Alors qu'on s'apprête à fêter les 50 ans de son personnage Tintin, Hergé entreprend un nouvel album « Tintin et l'Alph-Art » que sa mort en 1983, interrompra.

Le style d'Hergé est réaliste. Il y a une volonté de montrer tous les éléments indispensables à la compréhension. Dans ses dessins, il n'y a presque pas d'ombres et ce dans un souci constant de clarté de l'image. Cette recherche de clarté se manifeste non seulement dans l'utilisation de couleurs posées en aplat, mais aussi dans les textes et la narration des récits.

 Tintin : Hergé a baptisé son personnage en s'inspirant de l'album de Benjamin Rabier, Tintin Lutin, qui parut en 1897. Les vêtements et la mèche de cheveu de Tintin ressemblent d'ailleurs à ceux de ce personnage.



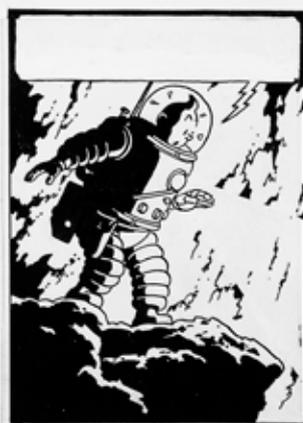
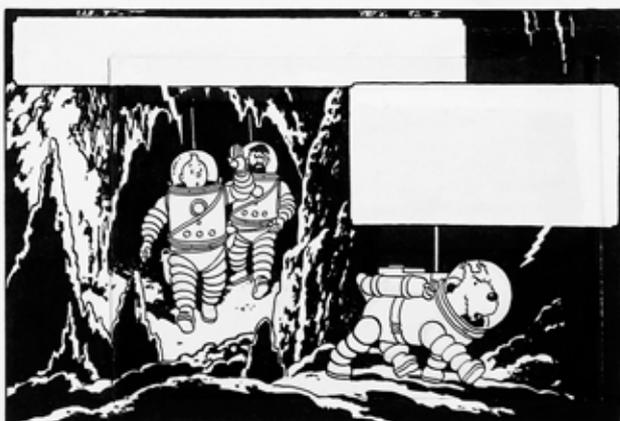
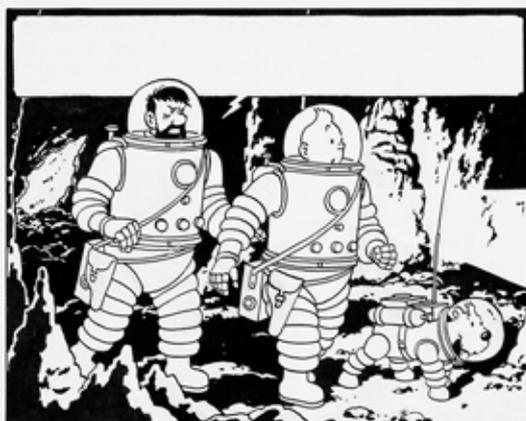
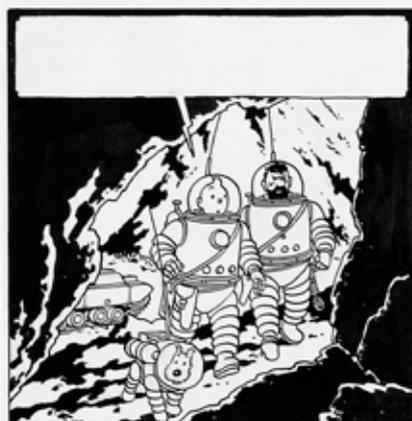
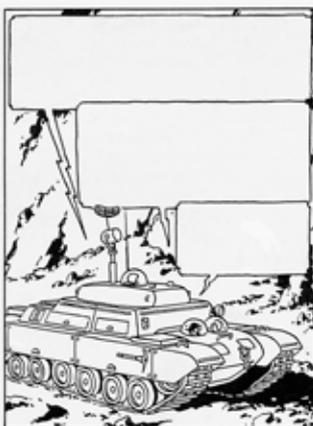
Benjamin Rabier, Tintin Lutin, éditeur F. Juven, 1898 © [www.benjaminrabier.com](http://www.benjaminrabier.com)



A ces mots, le Lapin-qui-court-au-clair-de-lune se dirigea vers son prisonnier en brandissant son couteau à scalper. Il approchait déjà son arme des extrémités capillaires du scout, lorsque celui-ci, complètement libéré...

Dès le premier album, « Tintin au pays des Soviets », Tintin est un reporter travaillant pour « Le Petit XX<sup>e</sup> », le journal publiant ses aventures. Dans les premiers albums, sa profession sert de motif à ses voyages. Après l'aventure de « Tintin en Amérique », Hergé ne perd plus de temps à présenter la profession de Tintin. On ne le voit plus exercer directement son métier pour un employeur. La plupart de ses aventures partent directement de son domicile, rue du Labrador à Bruxelles, puis du Château de Moulinart. La curiosité naturelle de Tintin, déformation professionnelle du reporter, et son désir de justice suffisent à le pousser à se lancer dans de folles aventures. Les Aventures de Tintin se déroulent dans un univers reproduisant minutieusement l'univers réel, fourmillant de personnages aux traits de caractère bien définis. Au fil des aventures, plusieurs figures récurrentes apparaissent, comme le capitaine Haddock — qui ne tarde pas à devenir un personnage principal —, les détectives incompetents Dupond et Dupont, ou encore le professeur Tournesol. Les aventures de Tintin suivent une trame très linéaire : une énigme résolue de manière logique, qu'Hergé présente avec un sens de l'humour qui lui est propre.





☀️ A ton avis, où se déroule cette aventure de Tintin et Milou ? Entoure la bonne réponse.

- ✓ Dans une grotte
- ✓ Au Pôle Nord
- ✓ Sur la lune

☀️☀️ Justifie ci-dessous ta réponse

.....  
.....  
.....

☀️ Connais-tu le titre de cet album de Tintin ?

- ✓ Objectif lune
- ✓ On a marché sur la lune
- ✓ A la conquête de l'espace

☀️☀️ En effectuant une recherche sur internet, peux-tu retrouver la date de parution de cet album de Tintin ?

.....

☀️☀️ Pour répondre à ces questions, recherche sur internet ou à la bibliothèque, des informations sur l'exploration lunaire.

-En quelle année l'homme a-t-il marché sur la lune ?

.....

-Qui était ce premier homme à poser le pied sur la lune ?

.....

-Quelle était sa nationalité ?

.....

-Dans le cadre de quelle mission spatiale s'est-il rendu là-bas ?

.....

-A-t-on envoyé d'autres êtres vivants sur la lune ? Si oui, lesquels ?

.....

☀️☀️☀️ Hergé est « l'inventeur » du style de la « Ligne Claire » caractéristique de l'École de Bruxelles. Peux-tu identifier, dans les planches d'Hergé exposées au Musée de l'Art wallon, les caractéristiques de ce style ?

.....  
.....  
.....

**Noël Bissot**  
 (Ensival, 1916 - Verviers, 1972)

Après une formation en sculpture à l'École des Arts Décoratifs de Verviers, Noël Bissot se spécialise dans le portrait, participant à quelques expositions. C'est dans le journal « La Dernière Heure » que Bissot réalise ses premiers pas de dessinateur en créant des « carrés humoristiques ». Dans le complément « Chez Nous - Junior » (annexe de Tintin), il publie sa première bande dessinée « Coccinelle », histoire d'un reporter de télévision canadien. Il débute ensuite une collaboration avec « Le Journal de Spirou » et se lance dans la réalisation de mini-récits, créant de nouveaux personnages. Il lance ensuite la bande du « Baron ».

 **Le Baron :** Cette série de mini-récits met en scène un Moyen Âge imaginaire où règnent contes et légendes. Le Baron de Bosse rêve d'être plus puissant en prenant les terres de son ennemi de toujours, Mongibet et en prenant la place du roi. Il se fait aider de Belphegore, un sorcier plein d'idées qui, hélas, ne fonctionnent pas comme il le voudrait. Mongibet a les mêmes rêves que le Baron. Les héros de Bissot savent qu'ils sont dans un mini-récit. Ils se permettent donc de faire des remarques au dessinateur sur la qualité de ses scénarios ou sur le rôle qui leur est confié. Face aux rôleurs, le dessinateur a une arme terrible : la gomme.



Noël Bissot, Le Baron - L'arme secrète du Baron, Le Journal de Spirou, n° 1453, pg. 46. Coll. CED, Liège © Bissot - Dupuis 2011

 **A TOI DE JOUER**

 Dans cette planche, quels sont les éléments graphiques qui t'indiquent que l'histoire se déroule au Moyen Âge ?

.....

.....

.....

.....

  Belphegore est un sorcier. Une des cases de cette planche nous renseigne sur sa profession. Quelle est cette case ? Que peut-on y voir ?

.....

.....

.....

.....

☛ Compare les personnages de la BD *Le baron* avec les héros d'Hergé et de Jacobs. Quelles grandes différences de traitement repères-tu ?

.....

.....

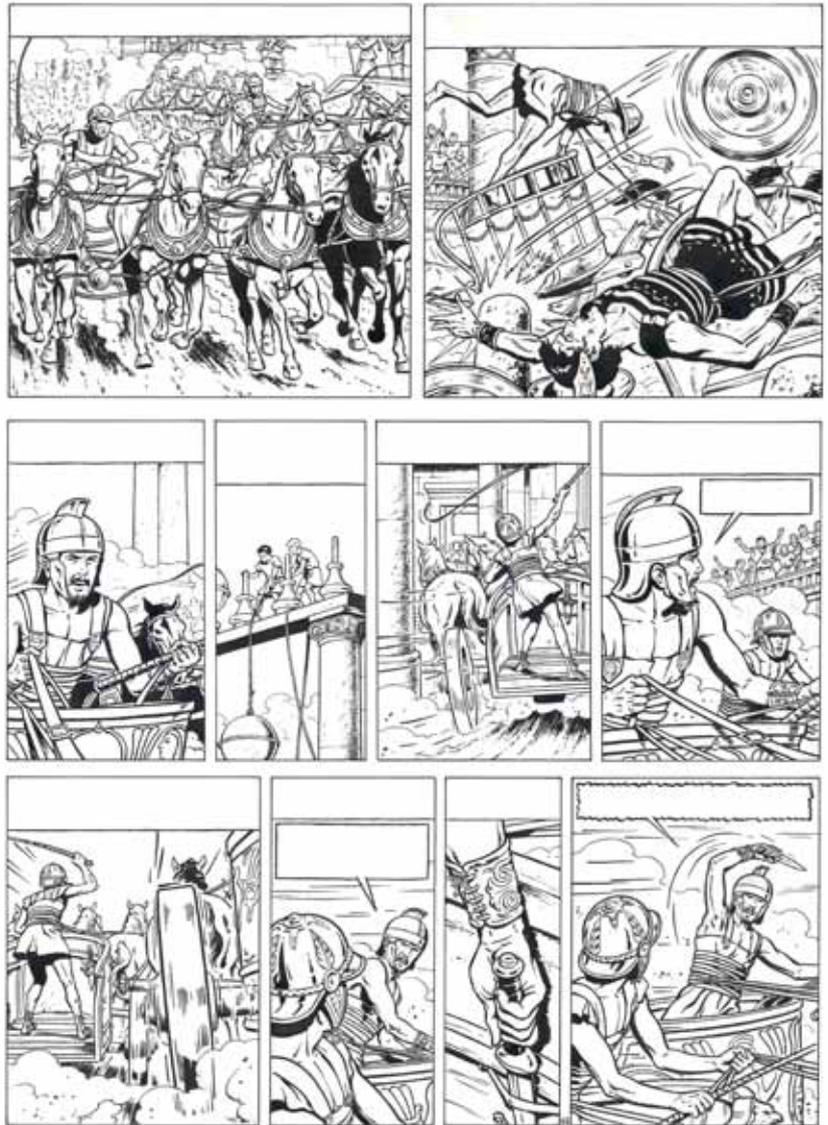
.....

.....

🗨 Jacques Martin (Strasbourg, 1921 - Orbe, 2010)

Dès son plus jeune âge, Jacques Martin a trois passions qui marqueront sa carrière : l'art classique, l'histoire et la bande dessinée. Malgré une formation d'ingénieur, il invente dès 1942 « *Les aventures du jeune Toddy* ». A la fin des années '40, il travaille en « *free-lance* » en Belgique, pour l'Office technique de publicité. A cette période, son style oscille encore entre les séries humoristiques et réalistes. En 1948, il entre au journal « *Tintin* » et conçoit son principal héros : *Alix*.

Les dessins de Jacques Martin, académiques et rigoureux, se rattachent au style de la « *Ligne Claire* » prôné par l'École de Bruxelles. Cependant, malgré un souci de réalisme, les attitudes des personnages sont peu naturelles, inspirées de la sculpture antique. Martin donne à ses personnages une certaine théâtralité des gestes et des expressions. Scénariste imaginatif et très bien documenté, Jacques Martin veut garder dans son récit la vérité historique. L'histoire est au cœur de son travail.



Jacques Martin, *Alix - Le tombeau étrusque*, Casterman, 1968, pl. 53. Coll. CED, Liège © Casterman

📖 *Alix* : Le beau, jeune et intrépide *Alix* est un héros classique. L'histoire commence en 53 avant J.-C., *Alix* découvre ses origines suite au décès de son père *Honorus Galla*. Ses parents biologiques étaient des mercenaires gaulois dont la tribu combattait aux côtés des Romains. Au fil des récits, *Alix* découvre les multiples civilisations existant sous l'Empire romain. Véritable référence pour les amateurs de l'Antiquité, « *Les voyages d'Alix* » montre la passion de l'auteur pour l'histoire de l'Antiquité, présentée comme une grande aventure.

☀ Alix est un jeune Gaulois adopté par un Romain. Ses aventures se déroulent sous l'Empire romain. Dans cette planche, quels éléments graphiques te permettent-ils de situer l'histoire d'Alix à cette époque ?

.....

.....

.....

.....

☀ Sur cette planche, on peut voir Alix pratiquer un sport. Lequel ?

.....

☀☀ Effectue une recherche sur internet ou en bibliothèque et retrouve des représentations antiques d'attelages de chars. Compare ces images avec les dessins de chars de Jacques Martin. Ces dessins sont-ils proches des illustrations antiques ?

.....

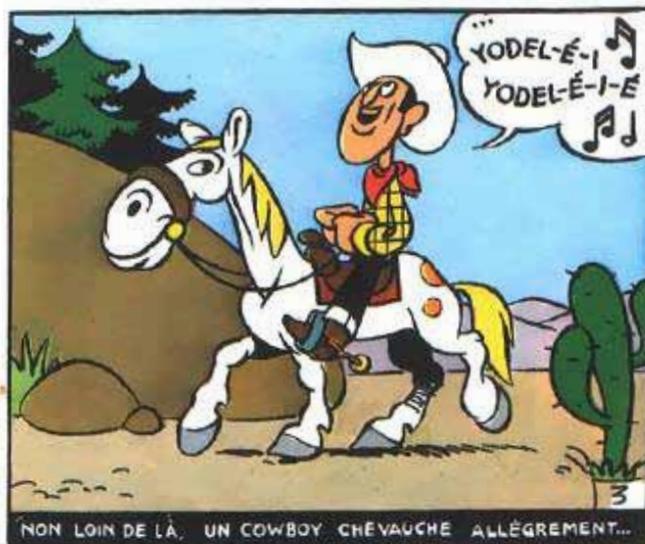
🗨 **Morris, Maurice De Bevere dit (Courtrai, 1923 - Bruxelles, 2001)**



Morris, Lucky Luke - Tortillas pour les Dalton, Dupuis, 1967, pl. 19. Coll. CED, Liège

Morris commence sa carrière à l'âge de 20 ans dans le studio belge de dessins animés CBA. En 1945, il se lance dans l'illustration pour des journaux tels que « Le Moustique » ou encore le quotidien flamand « Het Laatste Nieuws ». Un an plus tard, il donne naissance au personnage de Lucky Luke dans le Journal de « Spirou ». En 1949, Morris s'installe temporairement aux États-Unis, tout en continuant la série du célèbre cow-boy pour les Éditions Dupuis. A son retour en Europe en 1955, il s'associe à René Goscinny (le scénariste d'Astérix). A la mort de ce dernier, Morris collabore avec d'autres scénaristes et fonde fin 1990 sa propre structure d'édition : Lucky Productions.

Le graphisme des débuts de Lucky Luke est très influencé par le dessin animé. Le cow-boy est rondouillard et ses mains ont 4 doigts (comme Mickey). Rapidement il se personnalise et s'affine. Le style est simple et expressif, les scénarios remplis d'humour.



Morris, Lucky Luke, première apparence © www.gamespot.com

 Lucky Luke : avec ce héros, Morris revisite le western. Il y rencontre des figures du Far West telles que Billy the Kid ou encore Calamity Jane. Il revoit en toute liberté la vérité historique et joue avec les clichés des westerns. L'origine du nom de Lucky Luke provient de 2 mots, Lucky qui signifie heureux et Luck qui signifie chance. Pour créer Lucky Luke, Morris s'est inspiré de cinq acteurs américains : Tom Mix (1880 - 1940), William Hart (1870 - 1946), Roy Rogers (1911 - 1998), Gene Autry (1907 - 1998) et Gary Cooper (1901 - 1961). La plupart de ses aventures se déroulent au Texas. Lucky Luke est solitaire et nomade, il loge temporairement dans les villes de Nothing Gulch, Pleasant Gulch ou Dry Gulch. Son métier est cow-boy, il garde et conduit les troupeaux, mais il lui arrive souvent d'accepter d'autres emplois comme guide pour une caravane, shérif, maire, surveiller les Dalton ou agent spécial du gouvernement. Lors de ses premières aventures, Morris donne à Lucky Luke un tempérament violent. Il est également rustre et utilise un langage vulgaire. Lorsque Goscinny devient le scénariste de la série, la personnalité de Luke change. Le personnage est alors pudique, galant, courtois, respectueux, séduisant, très habile au maniement des armes (il tire plus vite que son ombre), toujours prêt à secourir les plus faibles, il ignore la peur et est au service de la justice.

## A TOI DE JOUER

 Quels sont les vêtements de Lucky Luke ?

.....

 Dans le Far West, quels hommes portaient ces habits ?

.....

 Dans la première case de la planche, on peut voir un paysage de montagne.  
La végétation y est-elle abondante ?

.....

 De quel type de plantes s'agit-il ?

.....

 Dans cette planche, repère tous les stéréotypes des westerns utilisés par Morris.

.....

.....

.....



☛☛☛ A part la chaise invisible de Génial Olivier, peux-tu voir dans cette planche une autre de ses inventions ?

.....  
.....  
.....

☛☛☛ Observe attentivement dans cette planche le dialogue entre Olivier et son ami. Est-elle la seule histoire de la planche ?

OUI / NON

Décris ce que tu vois.

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

☛☛☛ Dans quelle école classerais-tu les aventures de Génial Olivier ?

- ✓ Marcinelle
- ✓ Bruxelles

Justifie ta réponse.

.....  
.....  
.....

**Jean Graton (Nantes, 1923)**



Jean Graton, Michel Vaillant - L'honneur du Samourai, Lombard, 1966, pl. 39  
© Jean Graton / Graton Editeur.  
Avec l'aimable autorisation de la Fondation Jean Graton

Très tôt, la vie oblige Jean Graton à se débrouiller seul et à travailler, dès ses 16 ans, comme ouvrier au chantier naval. Il rêve pourtant de vivre de son dessin et quitte Nantes pour Bruxelles, où il dessine pour la presse tout en suivant des cours du soir de publicité. Il fait ses débuts dans la BD pour l'hebdomadaire «Spirou», puis pour «Tintin» où il crée, en 1957, Michel Vaillant. Cette série sur le sport automobile rencontre rapidement le succès et inspire leur passion à de nombreux jeunes qui deviendront designers, ou pilotes comme Alain Prost. Le style de Graton est d'une rigoureuse exactitude technique, donnant une valeur documentaire à ses histoires.

& Michel Vaillant : Ce coureur automobile fait d'abord son apparition dans de courts épisodes avant de paraître en album. L'histoire se noue autour de «Vaillante», l'entreprise familiale, et le suspense est garanti grâce aux courses automobiles. Le milieu des sports mécaniques y est rendu avec un maximum de détails et de réalisme.

Henri Vaillant, créateur des automobiles Vaillante, se lance dans la compétition avec l'aide de ses deux fils ; Jean-Pierre, l'ingénieur, et Michel, le pilote virtuose, loyal et courageux. Ce trio est accompagné de personnages féminins attachants ainsi que de seconds rôles tels que Steve Warson, l'adversaire américain qui deviendra l'allié des Vaillant.

## A TOI DE JOUER

☀️ Où se déroule cette planche des aventures de Michel Vaillant ?

- ✓ Au Paris-Dakar
- ✓ Sur un anneau de vitesse
- ✓ Sur un circuit de F1 urbain

☀️☀️ Par quelle invention visuelle le dessinateur donne-t-il l'impression de vitesse aux véhicules ?

.....

.....

.....

.....

☀️☀️ As-tu déjà assisté à une course de voitures ? Le bruit des autos y est très présent. Par quelle astuce, typique de cette BD, Graton a-t-il réussi à reproduire l'atmosphère sonore ?

.....

.....

.....

.....

.....

## André Franquin (Bruxelles, 1924 - Saint-Laurent-du-Var, 1997)

Après des études artistiques, André Franquin devient directeur du studio de dessins animés « CBA » à Bruxelles. Lors de la fermeture du studio, Morris le présente à Jijé. Grâce à cette rencontre, il intègre les Éditions Dupuis en 1946 et reprend le personnage de Spirou (il en est le troisième dessinateur après Rob-Vel et Jijé). Il y ajoute de nouveaux personnages comme le Marsupilami. Suite à un désaccord avec les Éditions Dupuis, Franquin quitte « Spirou » et rejoint le journal « Tintin » pour lequel il crée les personnages de « Modeste et Pompon ».

Cette collaboration durera quelques années, jusqu'à ce que Franquin se réconcilie avec Dupuis. En 1957, il crée l'anti-héros Gaston Lagaffe. En 1977, il crée « Le trombone illustré », un supplément autonome du journal de Spirou. Il y conçoit ses premières « Idées noires » qui se prolongent, à la disparition du magazine, dans « Fluide glacial », une revue de bandes dessinées destinée à un public adulte.

Le style de Franquin est vif et expressif. Ses bandes dessinées sont empreintes d'un humour subtil et intelligent. Il est considéré comme un des plus grands représentants de l'École de Marcinelle.

 **Gaston Lagaffe** : Gaston fut créé à l'origine pour animer les pages du journal de « Spirou » avec le statut de héros-sans-emploi ou de personnage de BD sans série. Lagaffe est le premier anti-héros d'une longue série. Loin des contraintes du héros Spirou, Gaston permet à Franquin d'exprimer toute une part de sa personnalité : la paresse et l'insoumission à l'autorité. Gaston Lagaffe, en s'installant dans la rédaction imaginaire du journal, est devenu le principal moteur de la publication réelle. Gaston Lagaffe est un touche-à-tout à la fois génial et poète, comme tous les grands savants, mais aussi paresseux. Inventeur loufoque, Gaston Lagaffe crée quelques inventions prémonitoires telles que l'ouvre-boîte électrique et la télécommande pour télévision qui n'existaient pas encore à cette époque!



☀ Comment Gaston Lagaffe est-il habillé ?

.....  
.....  
.....

☀ Crois-tu que cette tenue soit idéale pour travailler dans les bureaux d'une maison d'édition ?

OUI / NON

☀☀ Que nous indique cette tenue vestimentaire sur la personnalité de Gaston ?

.....  
.....  
.....

☀ Qui est Fantasio ? L'as-tu déjà rencontré dans une autre bande dessinée, laquelle ? Qu'est-ce que Champignac ?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

☀☀ Dans cette planche, que fait Gaston, et pourquoi ?

.....  
.....  
.....  
.....

☀☀ Fantasio est-il content de cette initiative ? Pourquoi ?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

☀☀ Pourquoi Yves Lebrac, le dessinateur de la rédaction que l'on voit dans les deux dernières cases, se fait-il casser la figure par Fantasio ? Explique.

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**Raymond Macherot (Verviers, 1924 – 2008)**

Alors que Raymond Macherot se destine au journalisme et à la peinture, il doit, pour des raisons financières, réaliser quelques illustrations humoristiques pour l'hebdomadaire satirique « Pan ». En 1953, il rejoint l'équipe du journal « Tintin ». Après avoir créé plusieurs personnages, dont la série animalière « Chlorophylle et Minimum », il quitte « Tintin » en 1964 pour le journal « Spirou ». C'est pour cette revue qu'il crée le personnage de Sibylline. Humoriste talentueux, il utilise l'univers animalier pour décrire les défauts des hommes.



**Sibylline** : Sibylline est une petite souris, courageuse, mais entêtée. Elle évolue dans un univers champêtre et animalier. Elle est accompagnée de son fiancé Taboum, du corbeau commerçant Flouzemaker, du hérisson policier Verboten, sans oublier leur redoutable ennemi : le rat Anathème, rongeur plus bête que méchant. Plus la série avance, plus Macherot y ajoute des personnages inquiétants tel que Burokratz, un vampire. A partir de cette période, l'auteur aime ridiculiser la pauvre Sibylline. Le style évolue également; cette bande dessinée décrivant les détails de la vie rurale, devient une BD privilégiant les gros plans et les traits rageurs.

Raymond Macherot,  
Sibylline, Dupuis, pl. 6. Coll. CED, Liège  
© Macherot - Dupuis 2011

**A TOI DE JOUER**

☀ Sibylline est une souris. N'y a-t-il pas quelques détails dans cette bande dessinée qui la rendent plus « humaine » ? Cite-les ci-dessous.

.....

.....

.....

.....

☀ Dans cette planche, on voit la maison de Sibylline. Où se trouve-t-elle ?

.....

.....

**Peyo, Pierre Culliford dit (Bruxelles, 1928 - 1992)**

Après la Seconde Guerre mondiale, Peyo entre au studio bruxellois de dessin animé CBA. Il y rencontre ceux avec qui il formera le célèbre « Groupe des 4 » : Franquin, Morris et Eddy Paape. Bien qu'il veuille s'orienter au départ vers la publicité, il publie ses premières bandes dessinées dans le journal « La Dernière Heure ». C'est dans ces pages qu'il invente en 1946 le personnage de Johan, dont la série se poursuit dans le journal « Le Soir » puis le magazine de « Spirou ». Dans un des épisodes (« La flûte à six trous », 1958) apparaissent les Schtroumpfs. Ceux-ci deviennent, deux ans plus tard, une série autonome. Avec le succès grandissant de ces petits hommes bleus, Peyo crée son propre studio et s'entoure d'une équipe.



Peyo, Johan et Pirlouit - Le sortilège de Maltrochu, Dupuis, 1970, pl. 49. Coll. CED, Liège © Peyo 1970, Lic. IMP5 Brussels 2011

**Johan et Pirlouit**

Johan est un page du Moyen Âge. Lors de son apparition dans le journal « Spirou », Johan, blond à l'origine, change de couleur de cheveux et s'adjoint la compagnie de Pirlouit. Grâce à cette série, Peyo devient un des auteurs-dessinateurs vedettes de l'hebdomadaire. A cette époque, l'univers médiéval et fantaisiste s'affirme. Dans l'épisode « Le lutin des Bois-aux-Roches », Johan rencontre Pirlouit, un petit bonhomme hargneux et colérique. Ils deviennent très vite inséparables et vivent de nombreuses aventures. Face au succès des Schtroumpfs, Peyo abandonne cette BD en 1970. En 1992, peu avant son décès, il annonce le retour des deux héros. Malgré sa mort, d'autres aventures de Johan et Pirlouit voient le jour sous la direction du studio de Peyo.

 Les aventures de Johan et Pirlouit se déroulent au Moyen Âge. Dans cette planche, quels éléments t'indiquent-ils que l'histoire se passe durant cette période historique ?

.....  
.....  
.....  
.....

 Dans l'avant-dernière case de cette planche, peux-tu reconnaître un autre personnage célèbre de la BD ?

.....  
.....  
.....

  Le nom de ces petits bonshommes bleus vient du mot l'allemand « Strumpf »: va voir au dictionnaire la signification de ce mot.

.....  
.....  
.....

  Dans le physique des Schtroumpfs, quel élément rappelle-t-il la signification de ce mot allemand ?

.....  
.....  
.....

## 5. BIBLIOGRAPHIE

Jean-Benoît DURAND, *A la découverte de la BD*, Castor doc, 2006.

Jacques FIERAIN, *La BD à Bruxelles et en Brabant*, Édition l'Âge d'or, 2003.

Jacques FIERAIN, *La BD dans les provinces de Liège, Namur et Luxembourg*, Édition l'Âge d'or, 2004.

Patrick GAUMER, Claude MOLITERNI, *Dictionnaire mondial de la bande dessinée*, Larousse, 1998.

Thierry GRONSTEEN, *La bande dessinée, son histoire et ses maîtres*, Centre International de la BD et de l'image, Paris, 2008.

Claude MOLITERNI, Philippe MELLOTT, Laurent TURPIN, *L'ABCdaire de la Bande dessinée*, Flammarion, 2002.

Lewis TRONDHEIM, Sergio GARCIA, *Bande dessinée, apprendre et comprendre*, Guy Delcour Productions, 2006.

Catalogue *La bande dessinée dans les collections du Cabinet des Estampes et des Dessins de la Ville de Liège*, Liège, 1996.

Catalogue *Kermesse de la Bande dessinée*, Verviers, du 19 au 29 juin 1976.

**FIN**



