

Ma BD (à) Musée

l'envers du décor



(1) Pour créer une bande-dessinée, dix-huit auteurs angevins, scénaristes et dessinateurs, ont visité les musées d'Angers.

(2) Ils ont choisi une œuvre ou une salle « coup de cœur ».



(3) Ils ont cherché, imaginé, dessiné, peint, collé... pour inventer une histoire. Leurs dessins préparatoires sont reproduits dans cette exposition.



(4) Les quinze histoires, drôles ou poétiques, sont réunies dans « Ma BD (à) musée ». La connais-tu ? Elle est dans ton CDI !

Olivier Supiot

Mademoiselle Leroux

Crayon, encre et acrylique



Avec un dessin rapide et spontané, Olivier Supiot réalise un premier storyboard où il pose son idée.

en écho au
Portrait de M^{lle} Laura Leroux
de Jean-Jacques Henner
1898, huile sur toile, 130 × 71 cm
musée des Beaux-Arts



L'auteur précise son histoire en modifiant certaines cases. Le dessin est peint à l'acrylique.

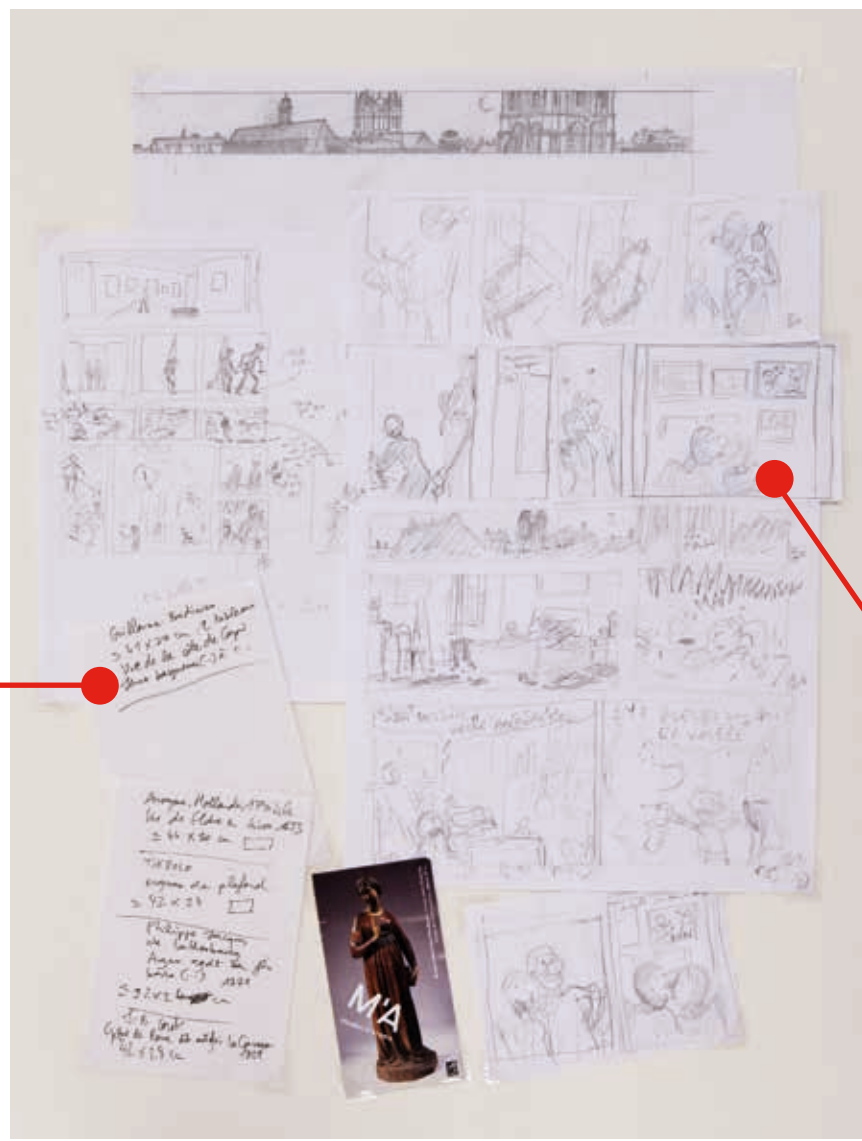
Les textes sont écrits à la main séparément et intégrés aux bulles numériquement.

Fañch Juteau

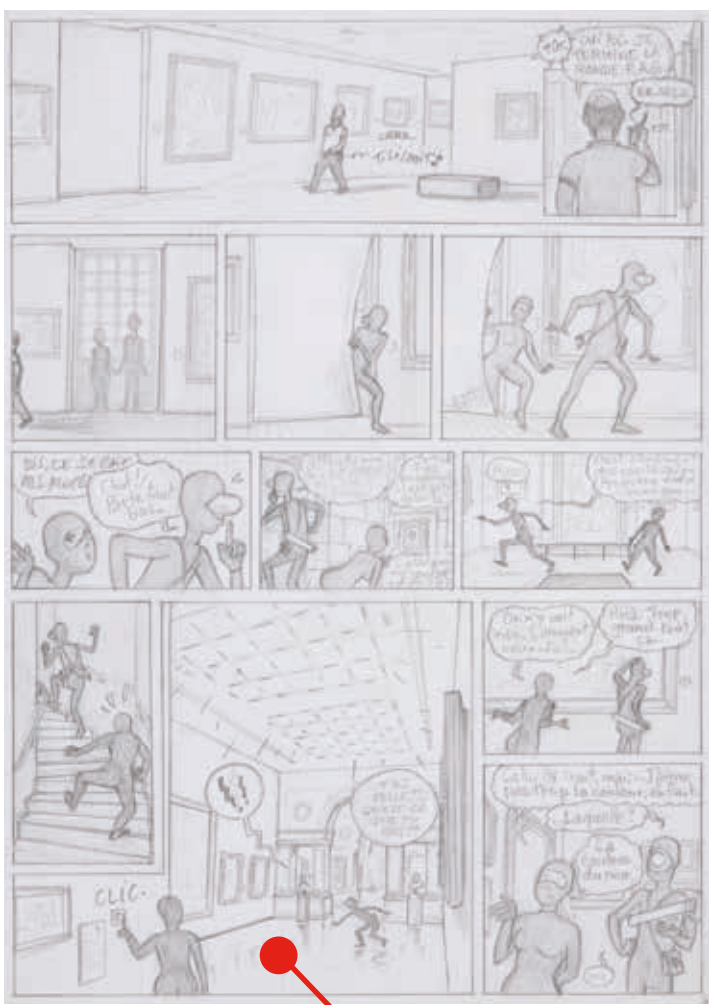
Musse au musée

Crayon et numérique

À partir de notes prises au musée, Fañch Juteau écrit sommairement son scénario.



Il esquisse une première mise en page puis découpe, colle ses cases pour fixer son storyboard.



Les planches sont dessinées au crayon sur papier, les textes écrits à la main. L'ensemble est finalisé par informatique, le trait renforcé puis mis en couleur à l'aide d'une tablette graphique.

Une histoire au musée des Beaux-Arts



Damien Geffroy

Georges, ce dragon!

Encre et numérique

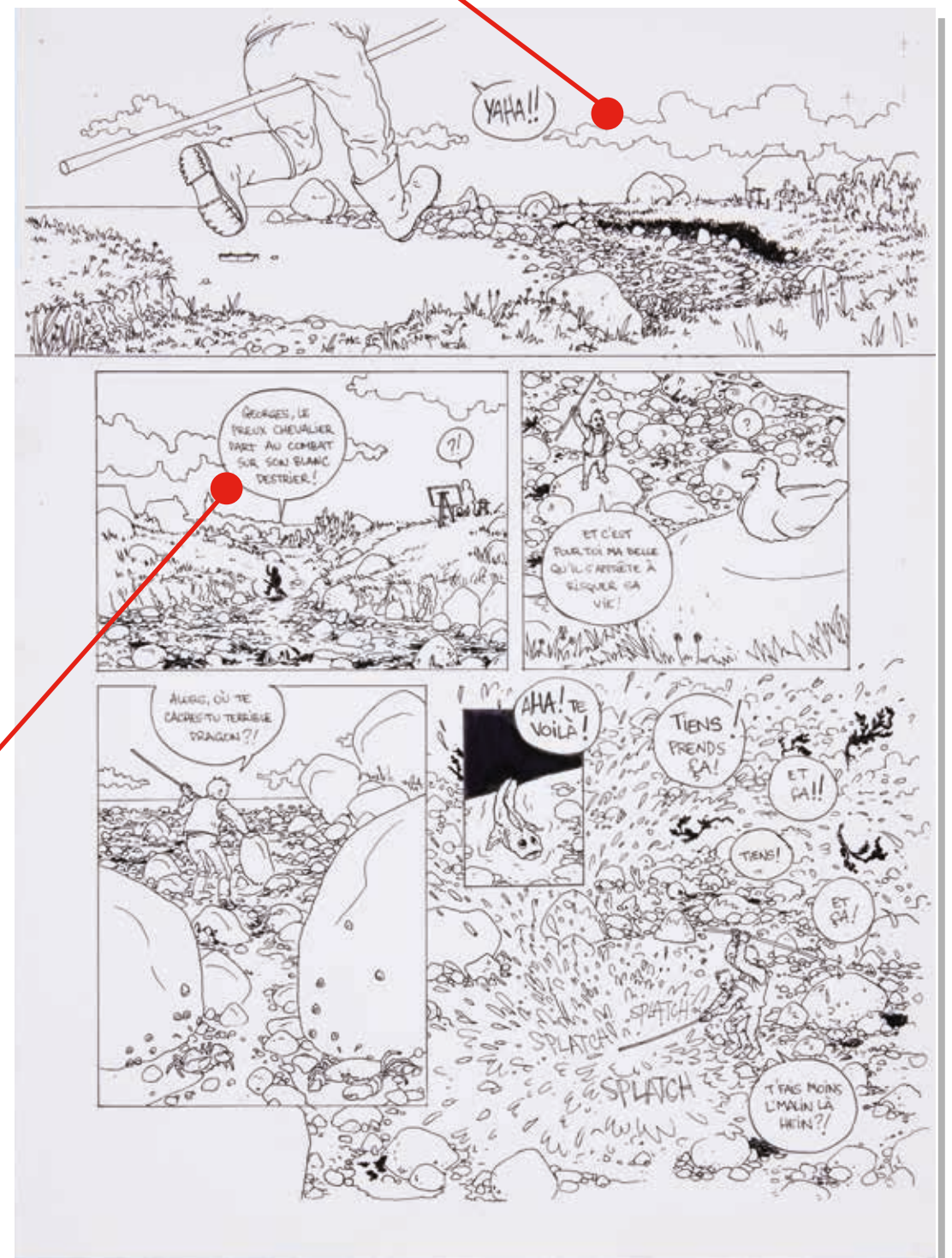


Pour dynamiser sa mise en page, Damien Geffroy dépasse le cadre de ses cases, ajoute des médaillons et joue sur les différents points de vue.

inspiré de
Saint Georges aux rochers rouges
de Maurice Denis
1910, huile sur toile, 75 × 130 cm
musée des Beaux-Arts



L'auteur réalise son crayonné sur papier à l'aide d'un feutre isographe. Très précis, il offre un tracé d'un débit régulier et d'un noir intense. Son dessin est ensuite scanné et mis en couleur informatiquement.



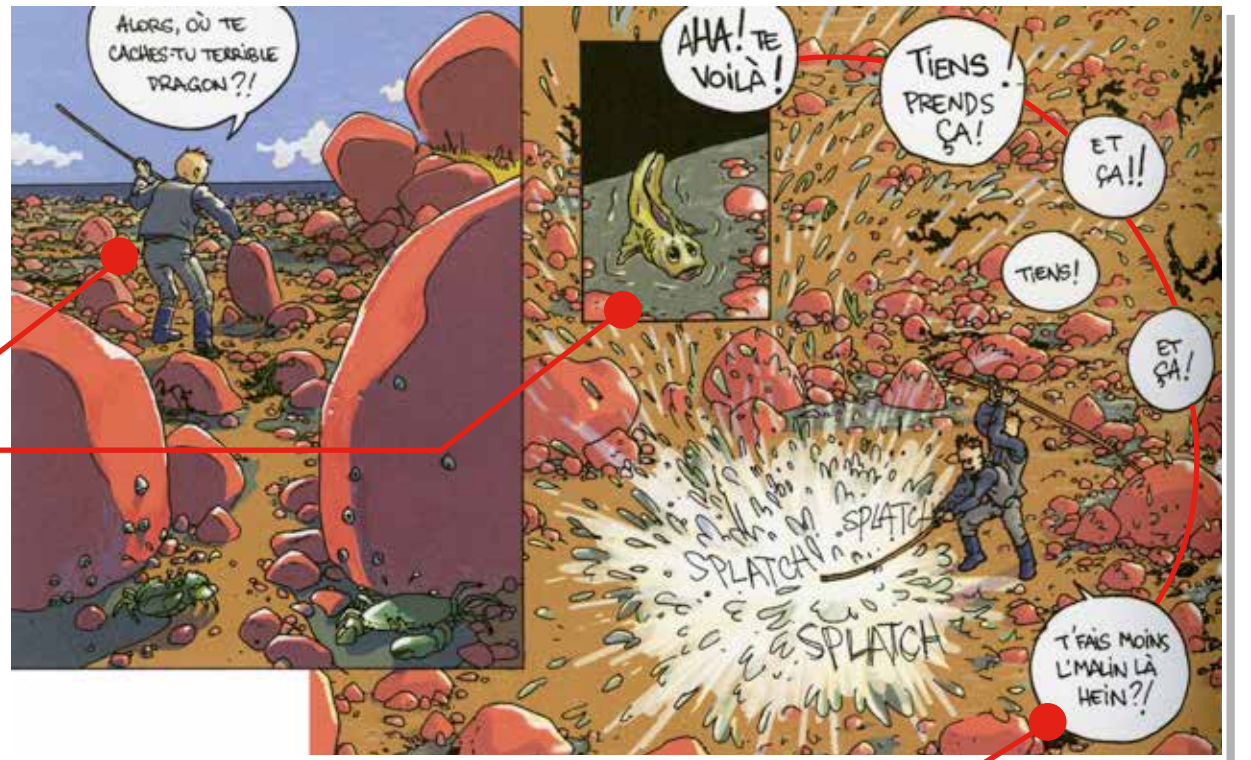
Damien Geffroy

Georges, ce dragon!

Encre et numérique

Du son et des images simultanées pour une action dynamique

Damien Geffroy juxtapose deux cases pour représenter le même instant avec des points de vue différents : d'un côté l'enfant qui soulève la pierre, de l'autre le poisson regardé par l'enfant. Cette technique appelée *champ-contrechamp* est efficace pour donner de la tension au face-à-face.



Les bulles mettent en son le récit. Ici, les 6 bulles et les 3 «splatch» envahissent l'espace de la case et rendent l'image bruyante.



L'auteur superpose deux images qui se déroulent au même moment, l'une à l'extérieur dans la rue, l'autre à l'intérieur.

Dans cette case, les personnages ne sont pas dessinés. Mais les bulles permettent de comprendre qu'ils sont présents à l'intérieur de la galerie d'art. Le lecteur ne voit pas les personnages mais les entend.

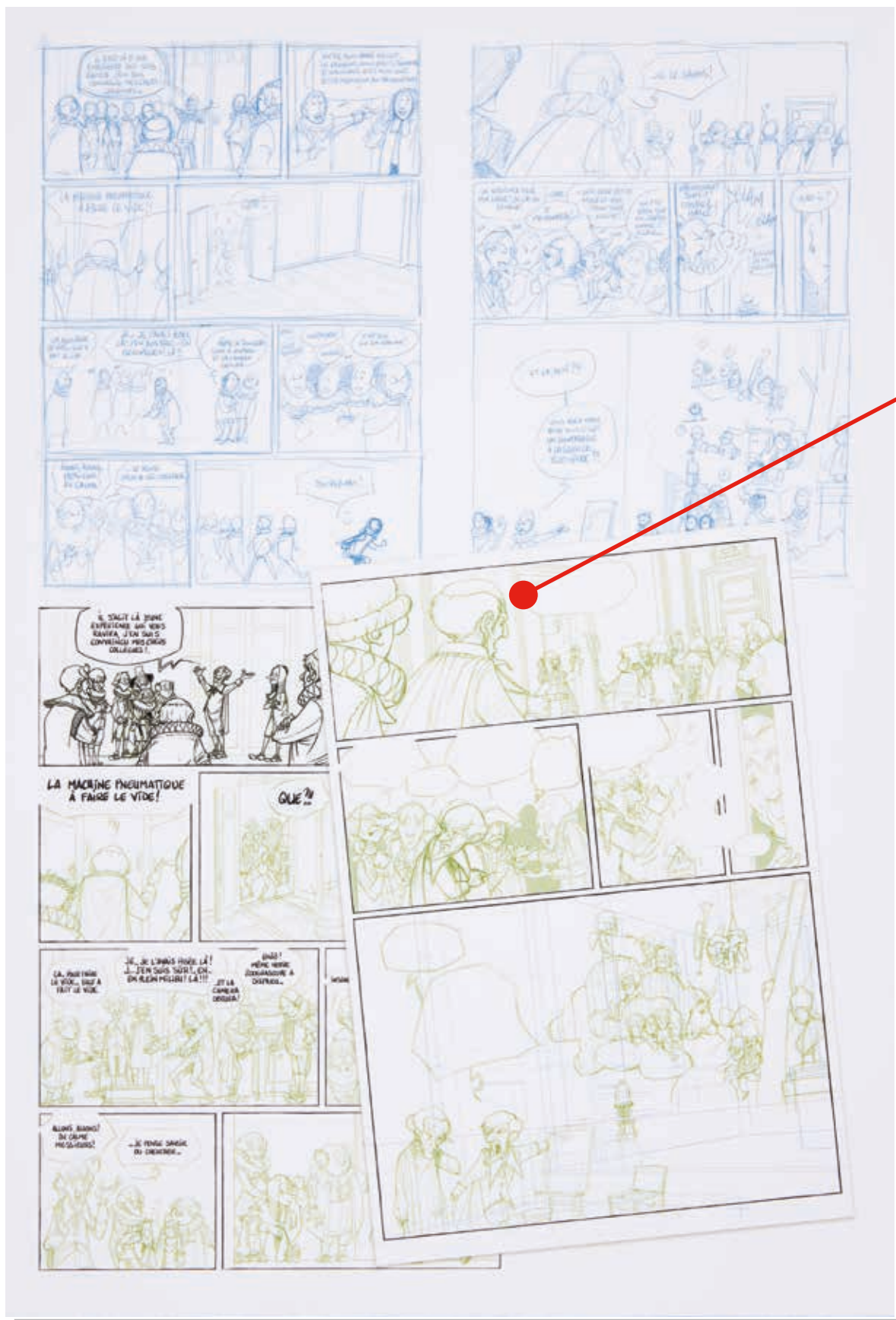


inspiré de
Saint Georges aux rochers rouges
de Maurice Denis
1910, huile sur toile, 75 × 130 cm
musée des Beaux-Arts

Loïc Jombart

Les p'tits génies

Numérique



Loïc Jombart dessine ses planches sur tablette graphique. Il retrouve la même précision du tracé que sur papier et apprécie les facilités du numérique pour agrandir, réduire ou inverser l'image.



Un hommage aux Génies des sciences, de la poésie, de l'histoire, de la physique et de l'astronomie de Noël Hallé 1761, huile sur toile, 3 x 3,3 m musée des Beaux-Arts

Erik Juszezak

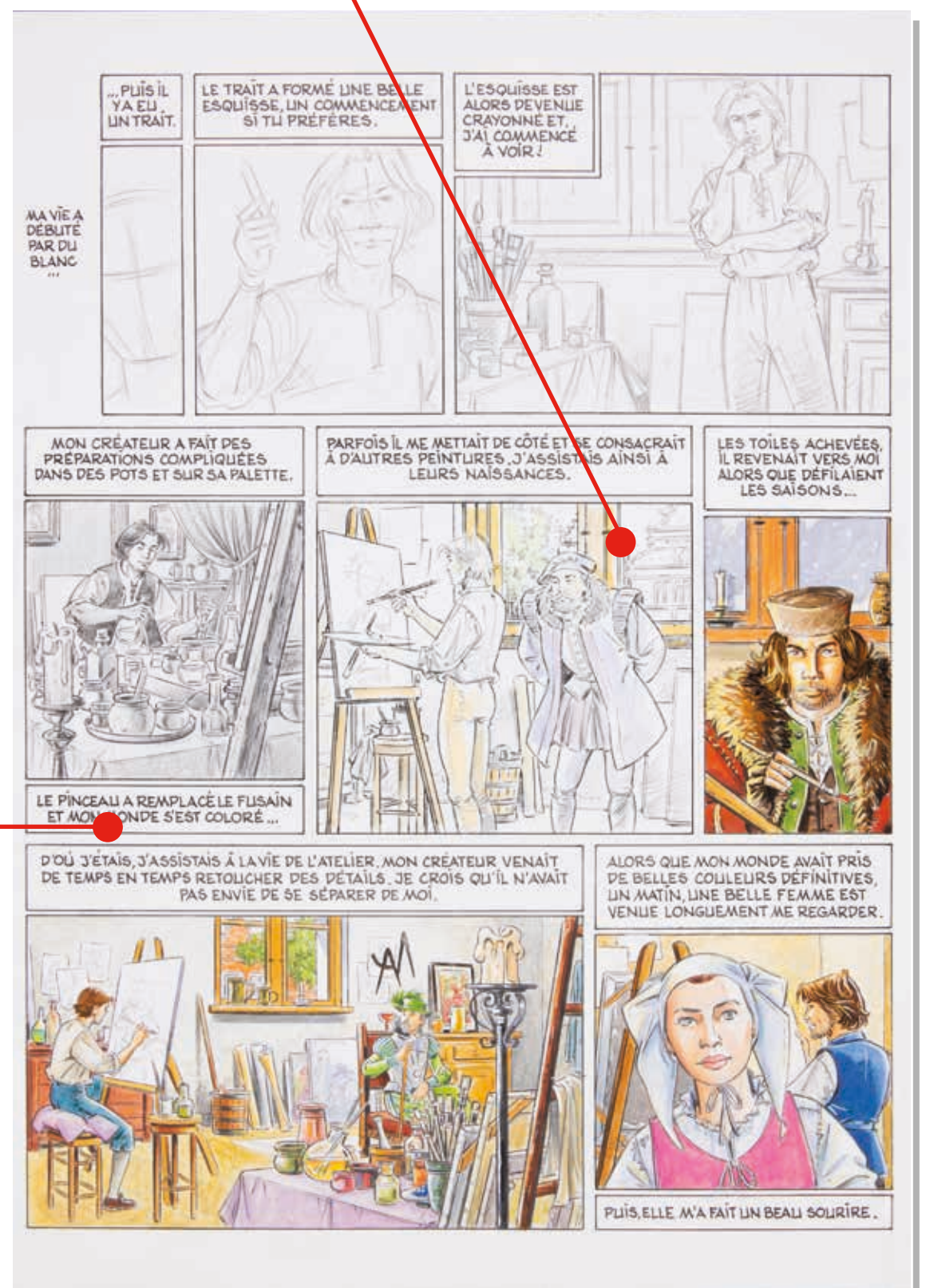
Je te vois!

Crayon, encre et gouache



Éric Juszezak réalise ses premières esquisses pour chercher différents regards, points de vue ou cadrages.

La technique utilisée pour les premières cases illustre le processus de création. L'auteur crayonne d'abord sa planche. Il l'encre partiellement puis met en couleur à l'aide d'une gouache diluée.



Les textes sont écrits entièrement à la main.



En miroir avec la
Sainte Hélène découvrant la vraie Croix,
œuvre anonyme de l'école du Nord
16^e siècle, huile sur bois, 98 × 50 cm
musée des Beaux-Arts

Mathou

L'art est un jeu d'enfant

Crayon, encre et numérique

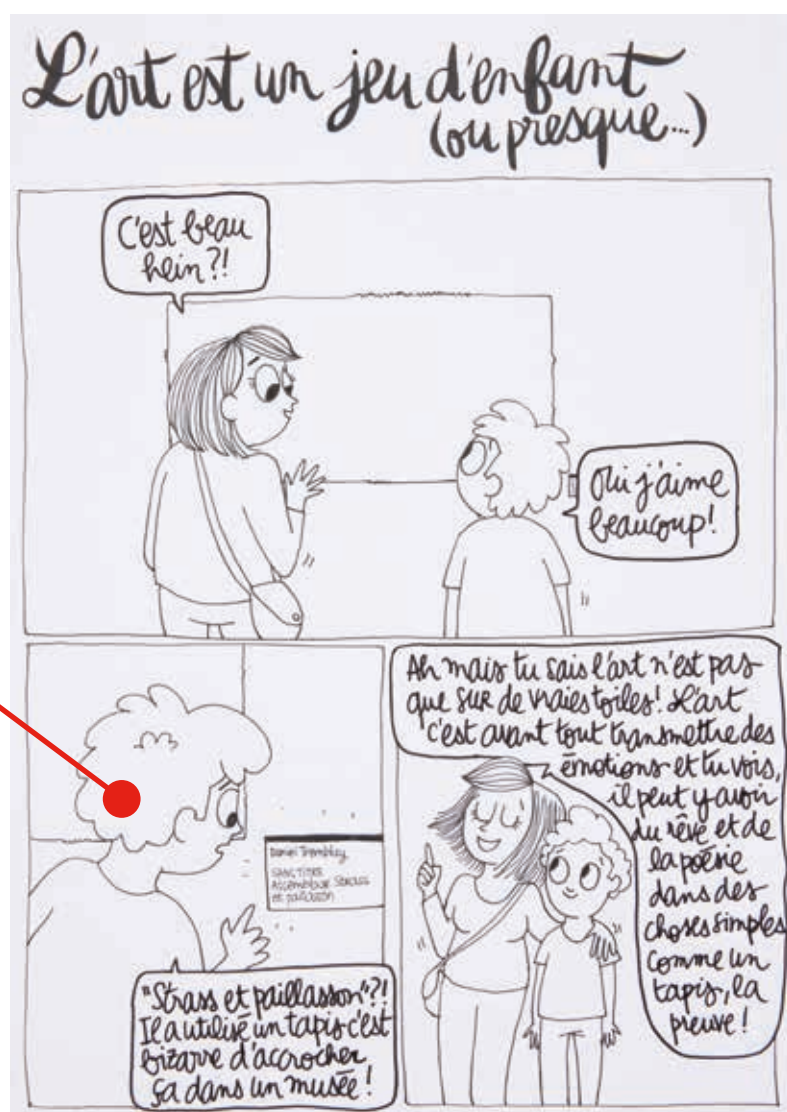


Une émotion face au
Sans Titre de Daniel Tremblay
1982, technique mixte, 50 × 130 cm
musée des Beaux-Arts

Illustratrice, Mathou aime dessiner les plaisirs et les tracasseries du quotidien. Les assemblages poétiques de Daniel Tremblay ont naturellement été un coup de cœur pour elle. Sa double planche propose une vision humoristique et sensible de l'art contemporain.



Mathou dessine au crayon papier et réalise l'encre au feutre fin et au pinceau à l'encre de Chine. Elle scanne ensuite sa planche et ajoute les coloris à l'aide d'un logiciel de traitement d'images.



François Salembier

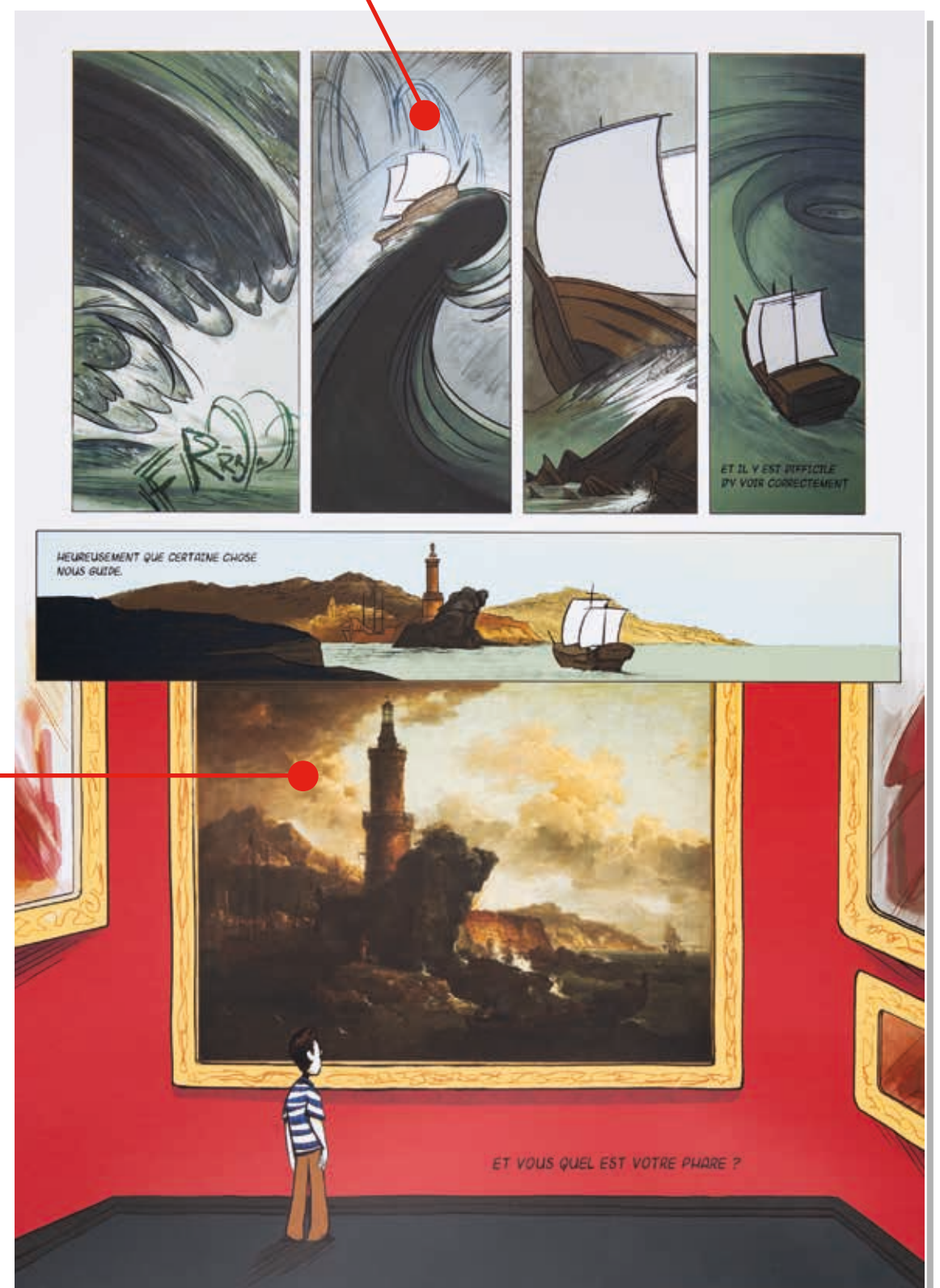
Orages

Numérique



Après avoir écrit ses idées et réalisé quelques croquis sur papier, François Salembier dessine ses planches numériquement.

Le crayonné, l'encrage et la colorisation se font à l'aide d'une tablette graphique qui est, pour lui, un outil au même titre qu'un crayon. Il en apprécie les possibilités infinies comme pouvoir revenir en arrière ou changer facilement de couleurs.



En confrontation avec la *Marine, effet d'orage* de Claude Joseph Vernet Vers 1750, huile sur toile, 100 × 130 cm musée des Beaux-Arts



François Salembier

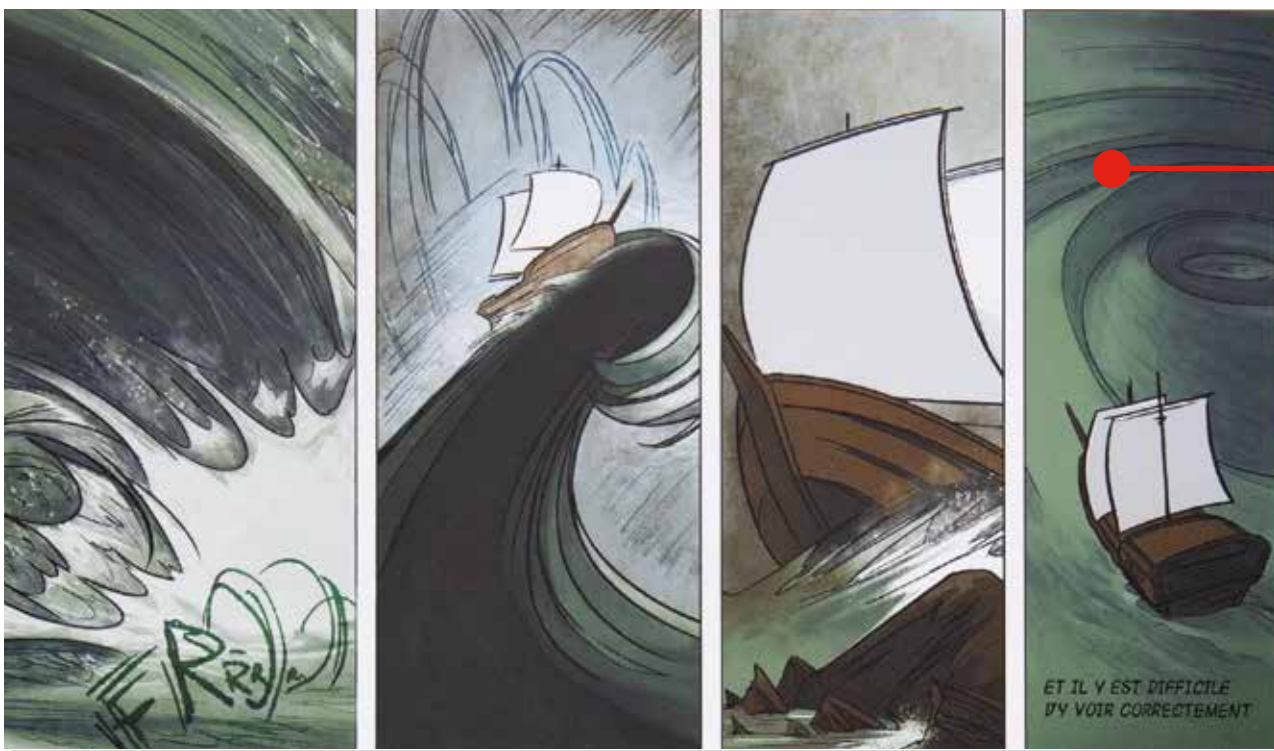
Orages

Numérique

Bien choisir son cadrage et son nombre d'images, c'est bien raconter!

Les *gros plans* servent à souligner les émotions d'un personnage. Ici, le cadrage serré sur le visage en colère puis sur la bouche qui crie permet d'insister sur la violence de la scène.

L'œil du lecteur se situe sous le visage. Ce point de vue en contre-plongée rend le personnage plus impressionnant.



Représenter la tempête sur 4 cases successives, au format identique, est une façon d'accélérer l'histoire. L'enchaînement des scènes paraît très rapide.



Les plans larges offrent des vues d'ensemble. Ils permettent de ralentir le rythme de l'histoire.

En confrontation avec la *Marine, effet d'orage* de Claude Joseph Vernet Vers 1750, huile sur toile, 100 × 130 cm musée des Beaux-Arts



Alex Imé

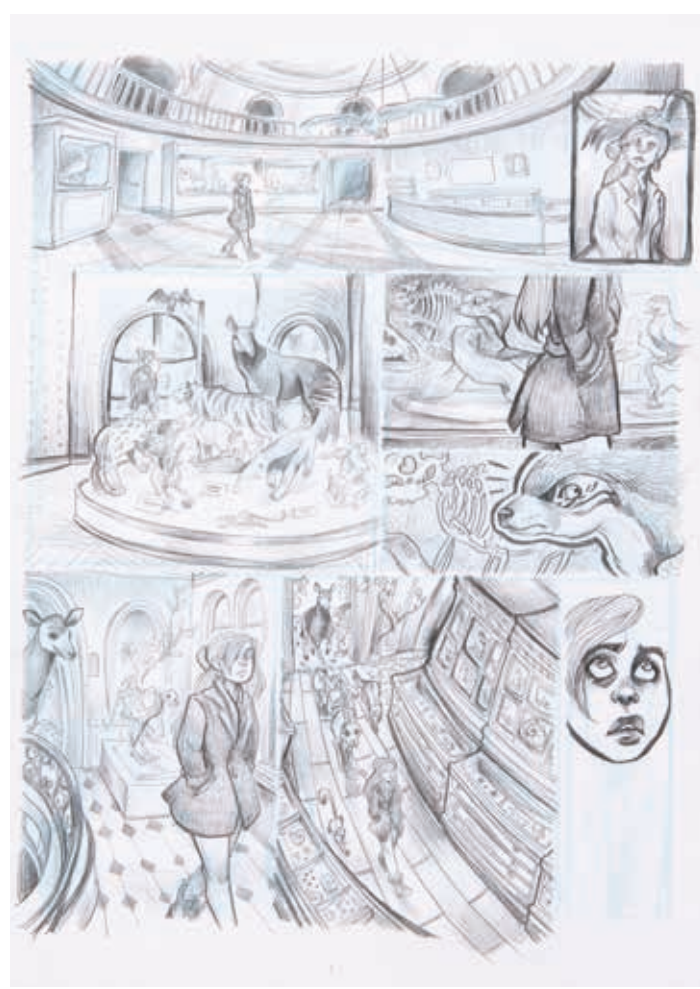
Rencontres fortuites

Crayon et numérique



Sur un petit format, Alex Imé dessine au crayon un story-board sommaire. À l'aide d'un logiciel de traitement d'images, elle le retravaille en associant ses dessins à des photos du muséum.

Elle passe les traits en bleu clair à l'aide d'un logiciel puis imprime la planche. Elle dessine à nouveau dessus au crayon. Le tout est ensuite finalisé numériquement, les traits bleus retirés, les couleurs ajoutées. Ses allers-retours entre le papier et l'écran permettent à l'auteur de ne pas figer le dessin et de garder la spontanéité du premier coup de crayon.

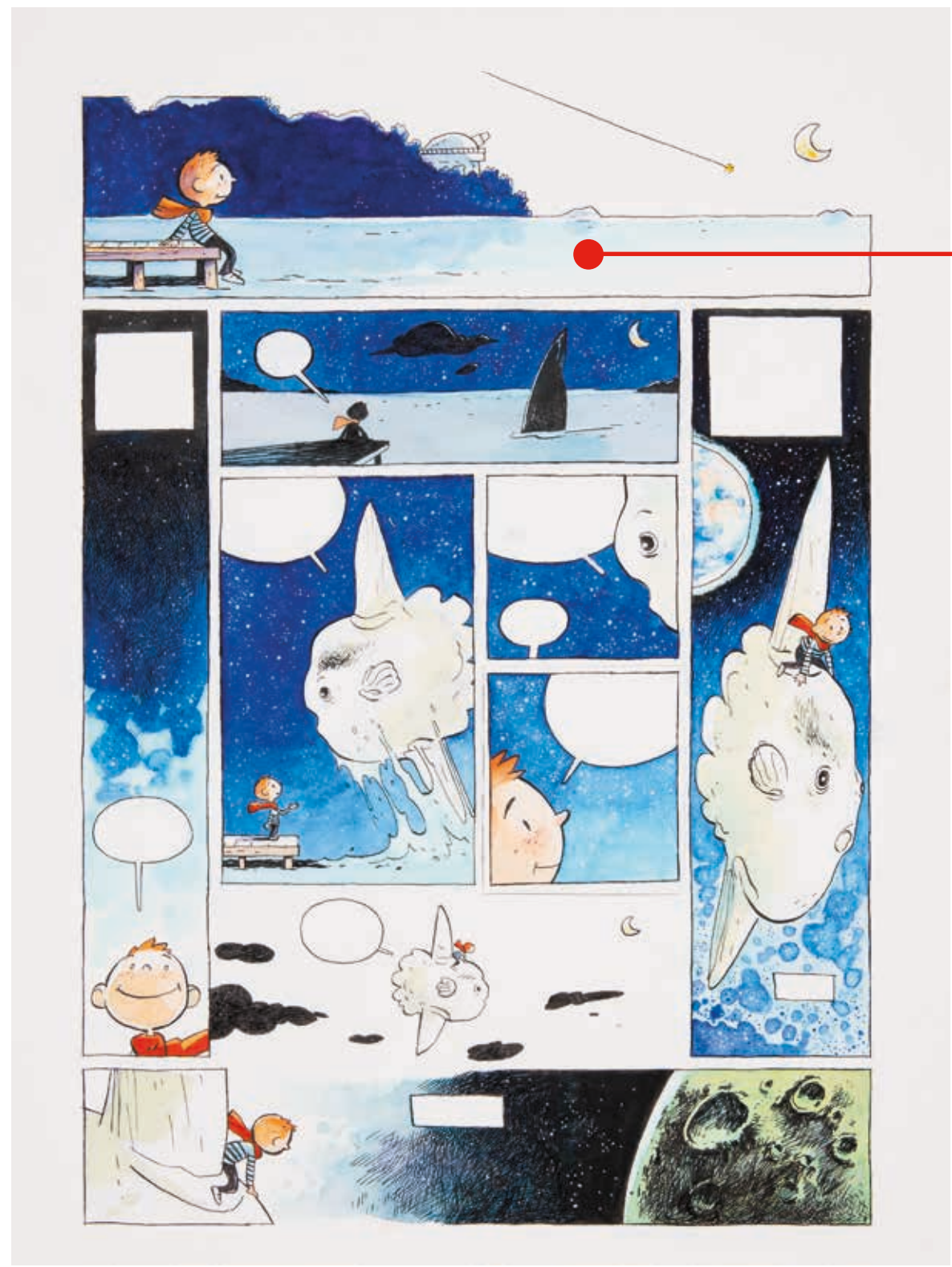


En regard avec un squelette humain muséum des Sciences Naturelles

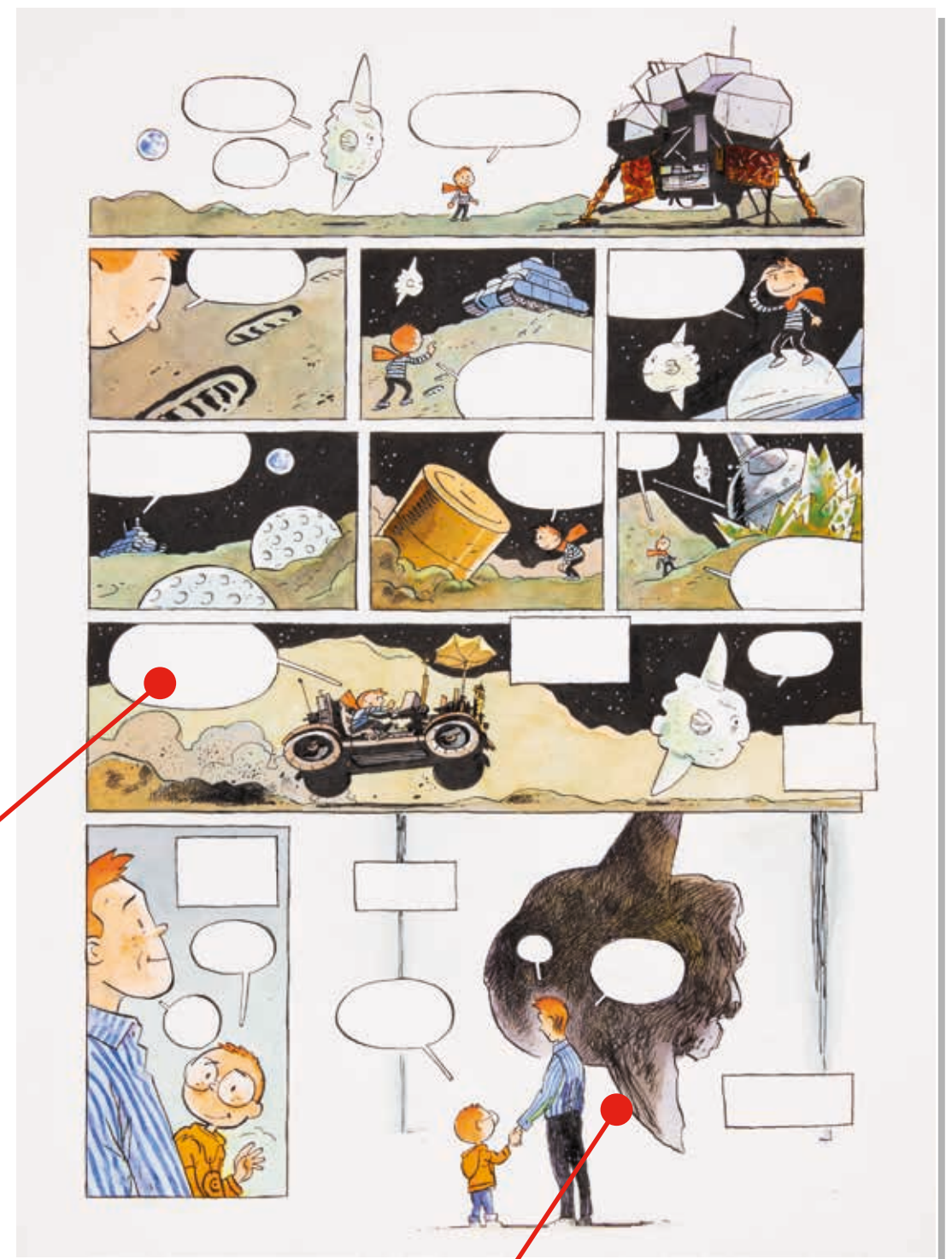
Boris Beuzelin

Le vœu de Siméon

Encre colorée



Boris Beuzelin a travaillé sa double planche à l'encre colorée jouant avec les taches d'eau pour le bleu de la mer et du ciel.



Les bulles, restées vides sur les dessins originaux, sont complétées informatiquement.



Le poisson-lune du muséum a inspiré à l'auteur une histoire poétique. Par association d'idées, l'animal devient une sorte de véhicule. Il emmène le héros rêveur sur la lune transformée en musée de la conquête spatiale.

Un rêve grâce au Poisson-Lune
1850, spécimen naturalisé
muséum des Sciences Naturelles

Gildo Giorgi & Myriam Nion

Espèces disparues

Crayon, encre et numérique

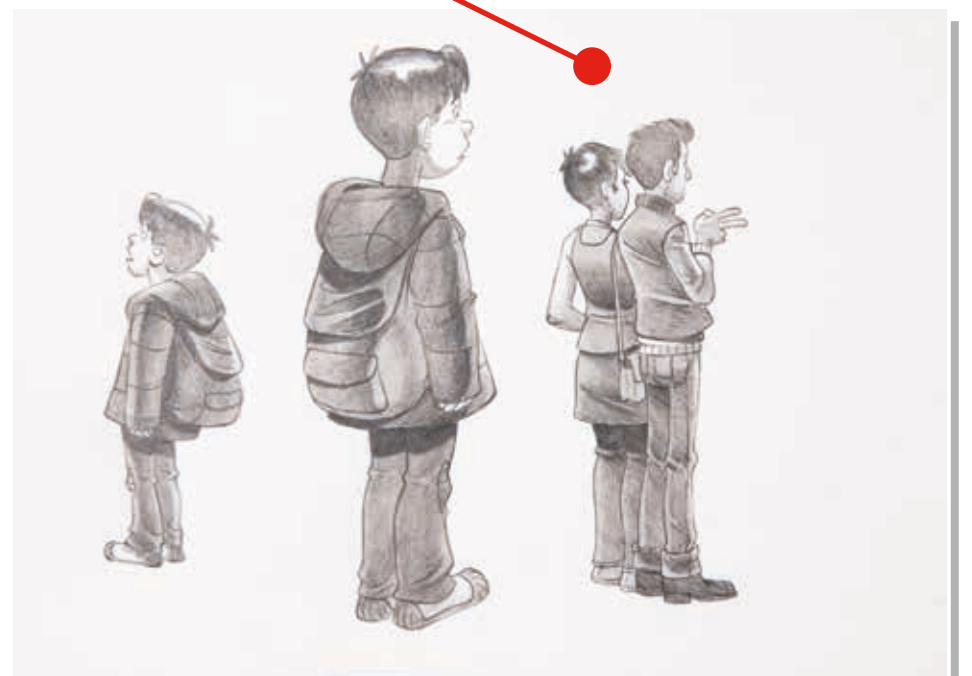


Myriam Nion, qui aime le travail de l'ombre et la lumière, construit le décor en noir et blanc au crayon et à l'encre.

Gildo Giorgi travaille les personnages au crayon. L'assemblage des dessins et la mise en couleur se font ensuite numériquement. Leur BD est le résultat d'un travail à quatre mains.



Une ronde des mammifères au muséum des Sciences Naturelles



Gildo Giorgi & Myriam Nion

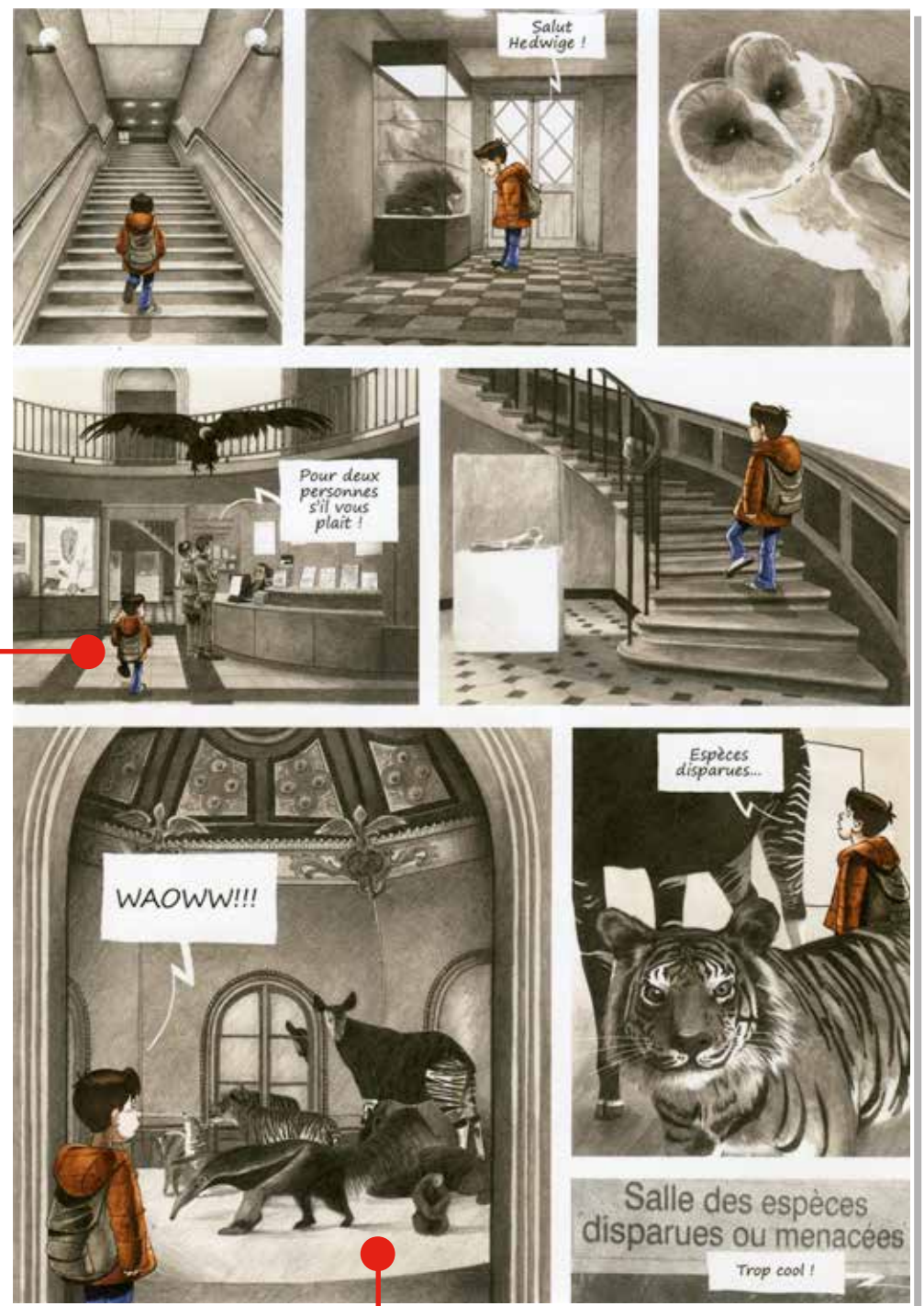
Espèces disparues

Crayon, encre et numérique

Un temps qui file de case en case

Au fur et à mesure des cases, le lecteur suit l'enfant dans sa déambulation. Comme au cinéma, cet effet s'appelle le *travelling*. Les plans se succèdent et donnent l'impression d'accompagner le personnage.

L'enchaînement des cases permet ici de créer un effet de zoom avant. Le lecteur passe d'un plan d'ensemble à un gros plan. Le point de vue change, la seconde image semble être vue par les yeux du personnage.

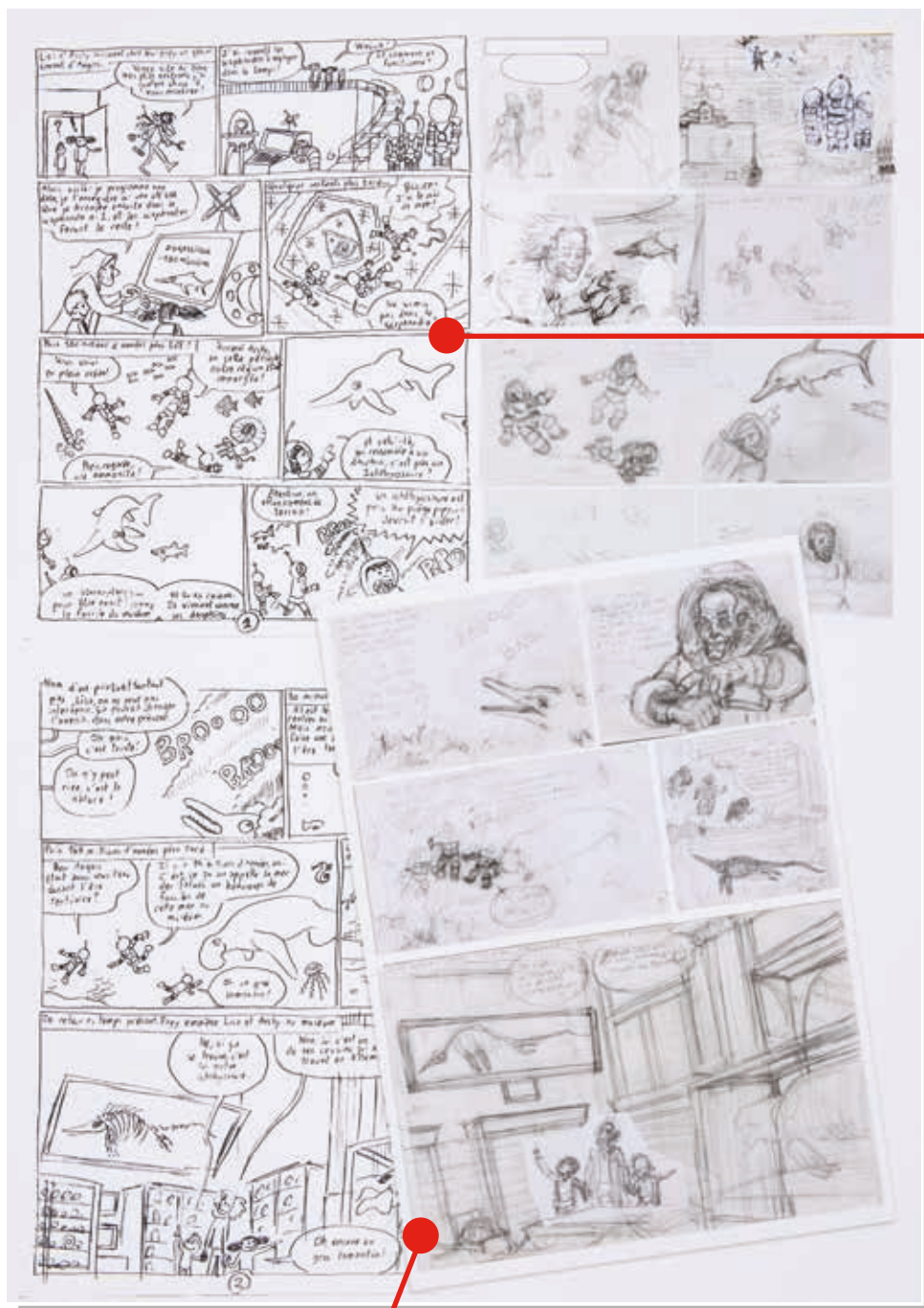


Une ronde des mammifères au muséum des Sciences Naturelles

Philippe Menvielle & Sylvain Lauprêtre

Les Chronosaures

Acrylique



La BD des *Chronosaures* est une collaboration entre deux auteurs. Passionné de paléontologie, Philippe Menvielle scénarise l'histoire autour de deux fossiles du muséum. Son story-board est extrêmement précis. Le découpage des cases, le cadrage, les bulles sont déjà en place.

Le dessinateur Sylvain Lauprêtre précise le dessin après avoir réalisé quelques croquis sur les personnages. Il s'est inspiré notamment du savant excentrique du film *Retour vers le futur* de Robert Zemeckis. Puis, il peint son dessin à l'acrylique sur une feuille de grand format.



Une plongée à l'époque du Jurassique (-200 à -145,5 millions d'années) avec l'*Ichtyosaure* fossile muséum des Sciences Naturelles



Nathalie Bodin

Une histoire pour les lapins

Pastel



Nathalie Bodin écrit son scénario, case par case.

Elle en réalise le crayonné sur un petit format pour poser les grandes lignes qu'elle redessine ensuite de façon plus détaillée sur une feuille A4.

Pour la mise en couleur, la dessinatrice utilise le pastel, une technique qui apporte un rendu velouté au dessin. Elle modèle son trait à la façon d'un sculpteur, en ajoutant ou retirant de la matière. Le contour des cases est enfin nettoyé et les textes ajoutés numériquement.



Des lapins de la Tapisserie «Mille fleurs», vers 1500, laine et soie, 3 × 2,3 m



Et dans le rôle de la lectrice, la Vierge de l'Annonciation début 15^e siècle, bois polychrome, 1,5 × 0,5 × 0,4 m musée-château de Villevêque

Nathalie Bodin

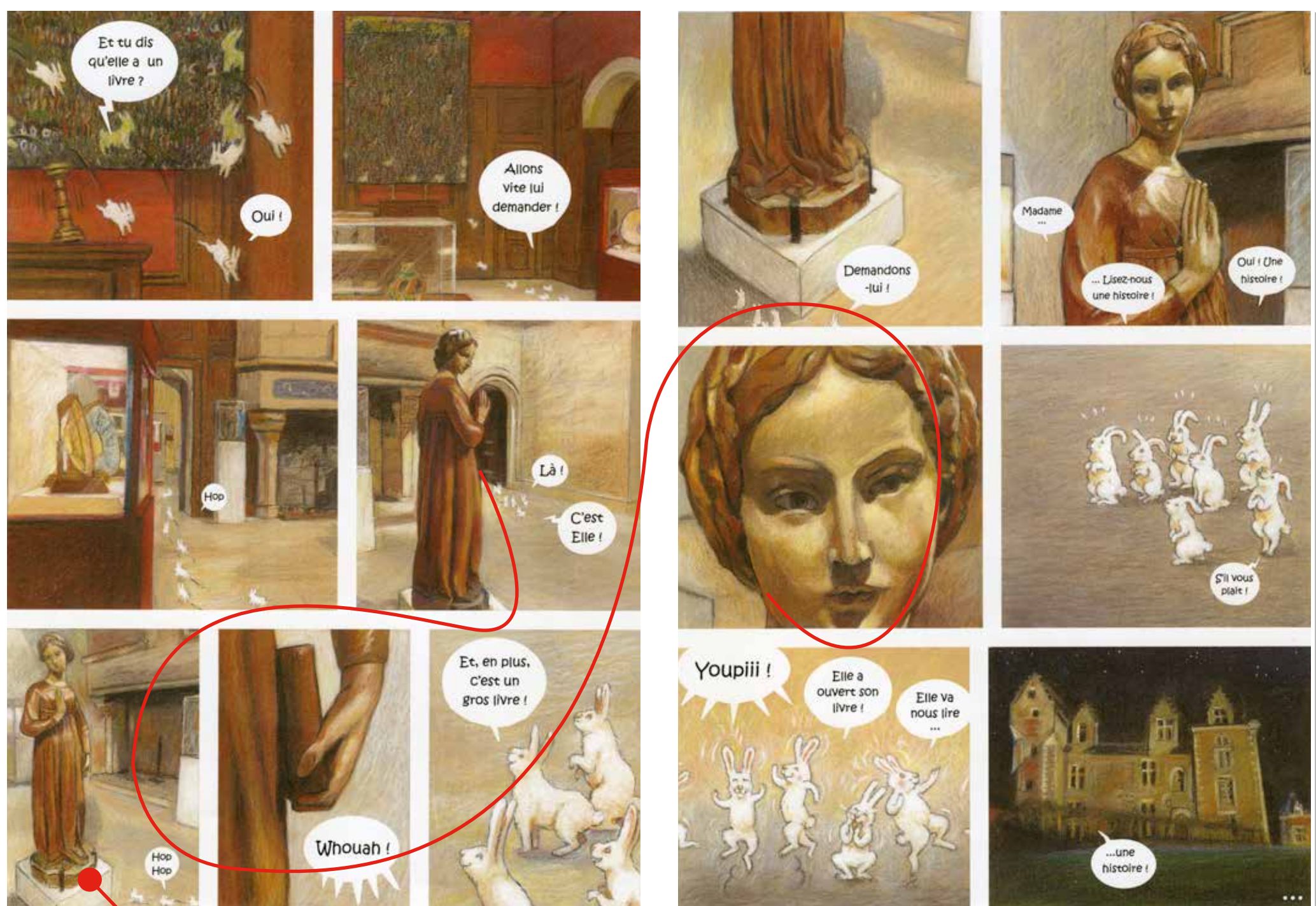
Une histoire pour les lapins

Pastel

Se promener de case en case

L'œil du lecteur est comme un visiteur dans le musée, il tourne autour de la sculpture.

Chaque case présente l'œuvre de façon différente : vue d'ensemble, en gros plan, de face, de dos, du dessus, du dessous... As-tu retrouvé tous ces points de vue ?



Dans le rôle de la lectrice, la Vierge de l'Annonciation début 15^e siècle, bois polychrome, 1,5 × 0,5 × 0,4 m musée-château de Villevêque

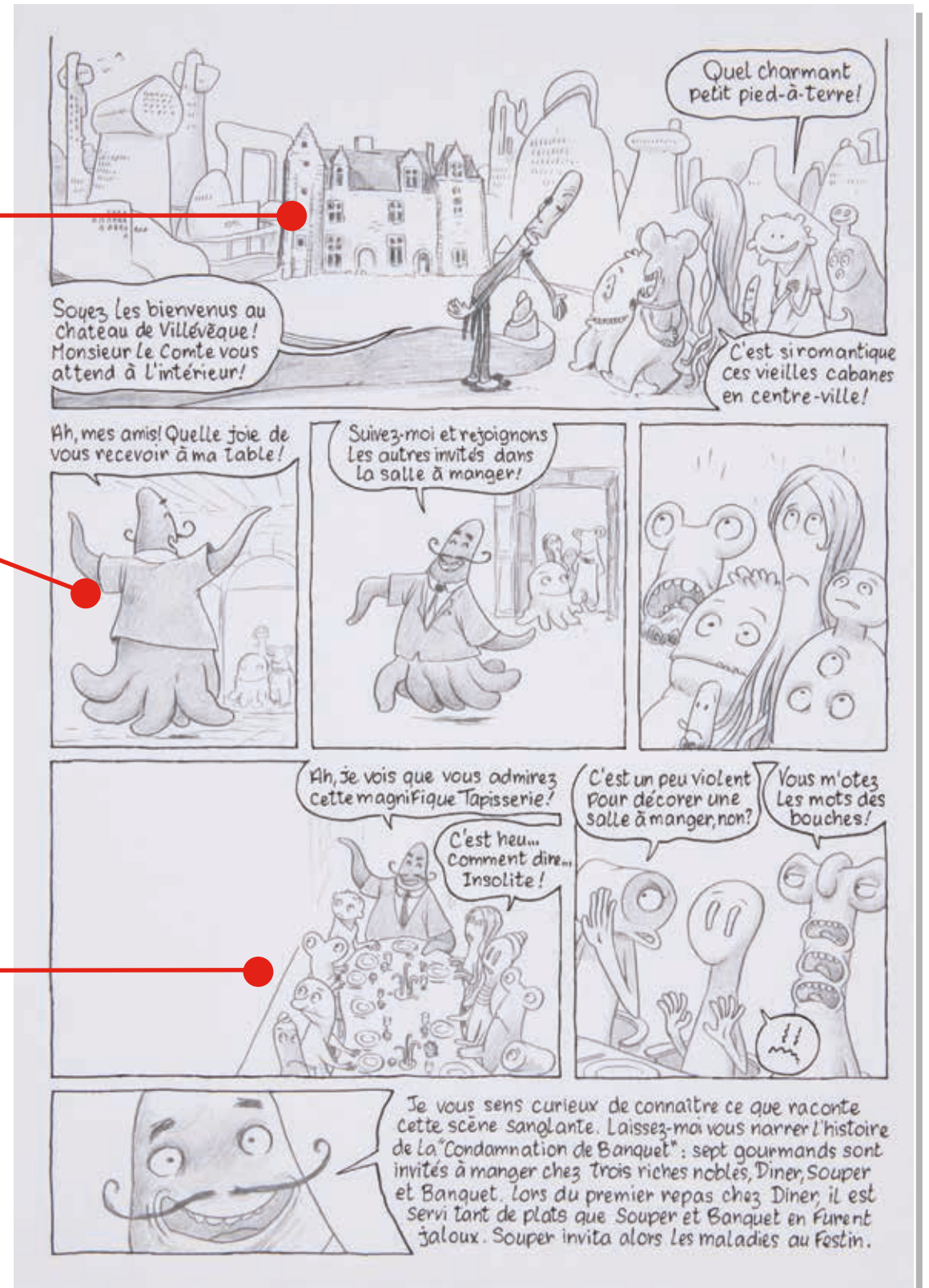
Téhem

Bon appétit!

Crayon et numérique

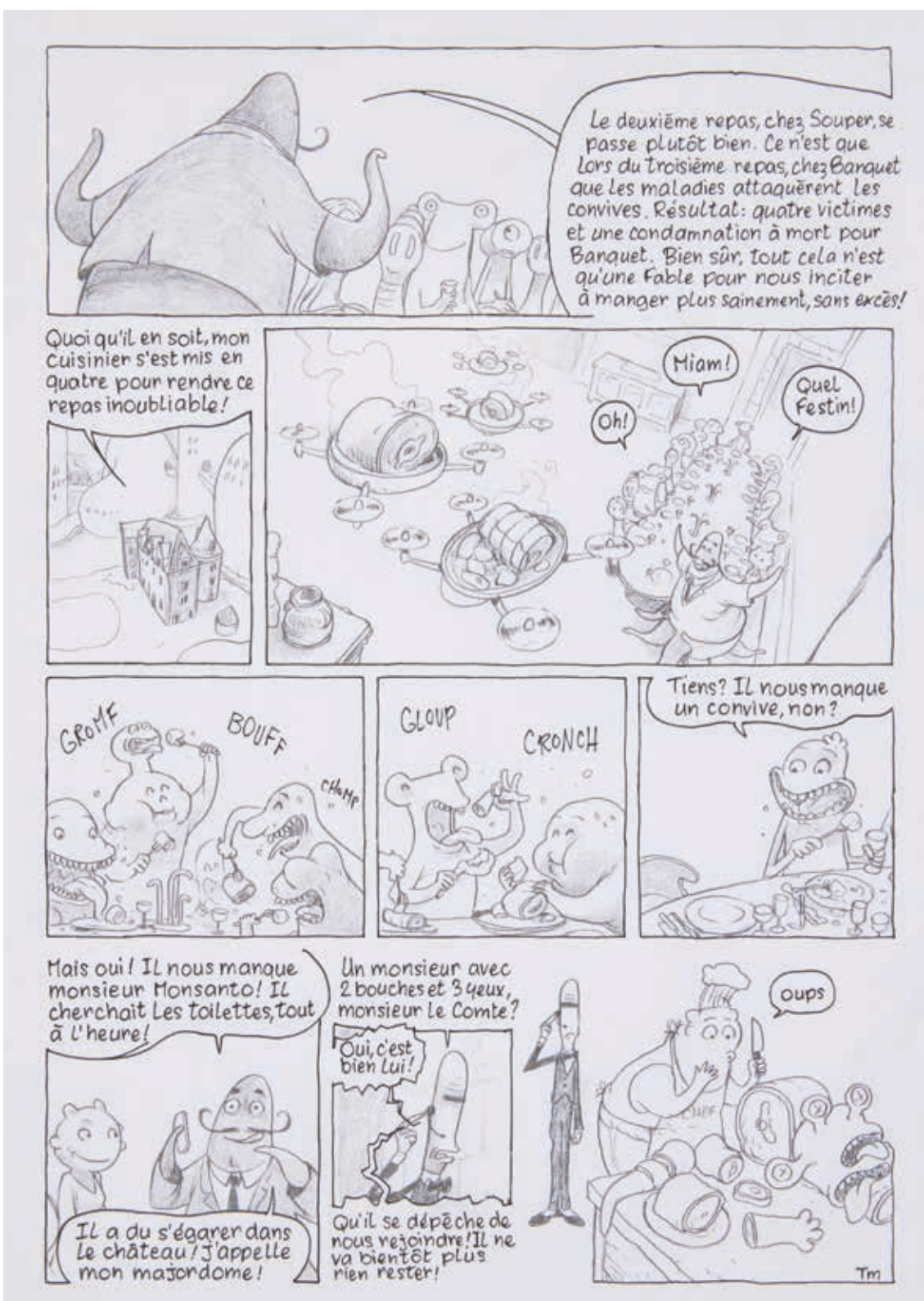


Une histoire au musée-château de Villevêque



Téhem réalise son dessin au crayon sur papier. La couleur est ajoutée informatiquement.

L'auteur a été séduit par la tapisserie *La Condamnation de Banquet*, une œuvre qui invite à réfléchir sur le bien-manger. Son message intemporel a amené l'auteur à imaginer une histoire dans un futur de science-fiction où la chute fait écho, avec humour, à nos actualités.

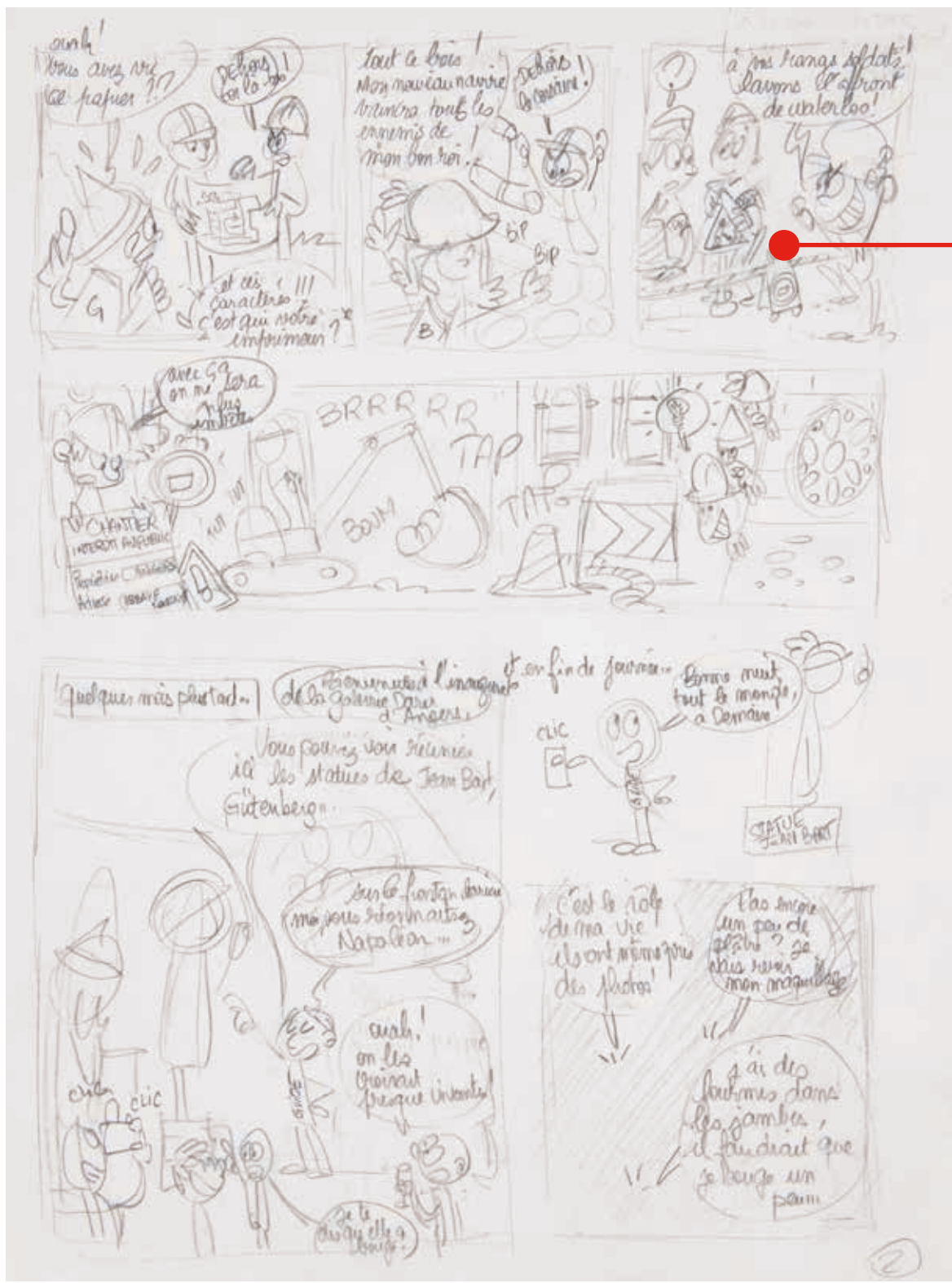


Inspiré de la *Condamnation de Banquet* début du 16^e siècle, laine et soie, 4,1 x 4,6 m musée-château de Villevêque

Pauline Casters

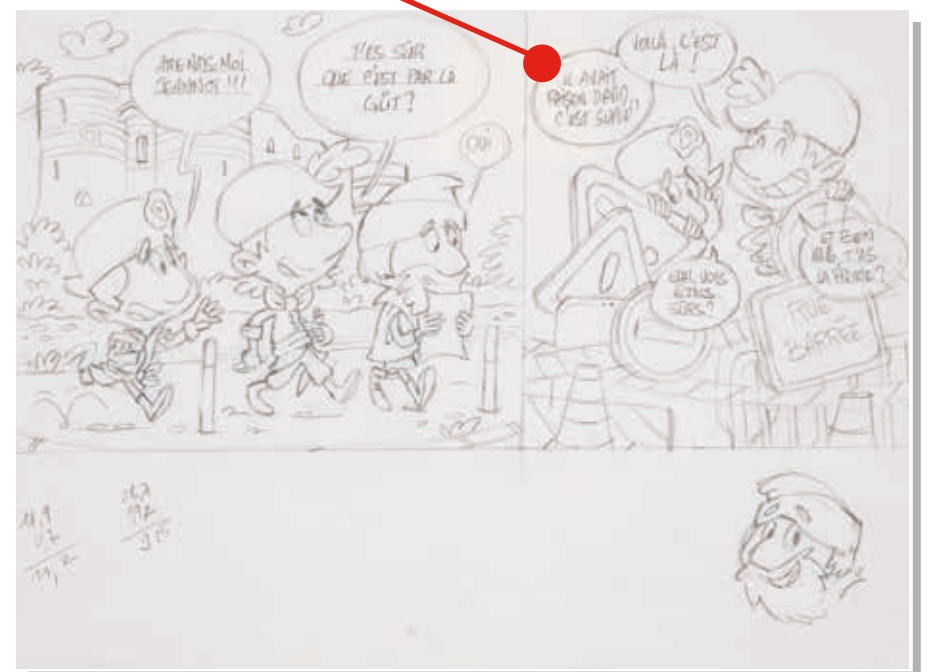
Les 3 statues

Crayon et numérique

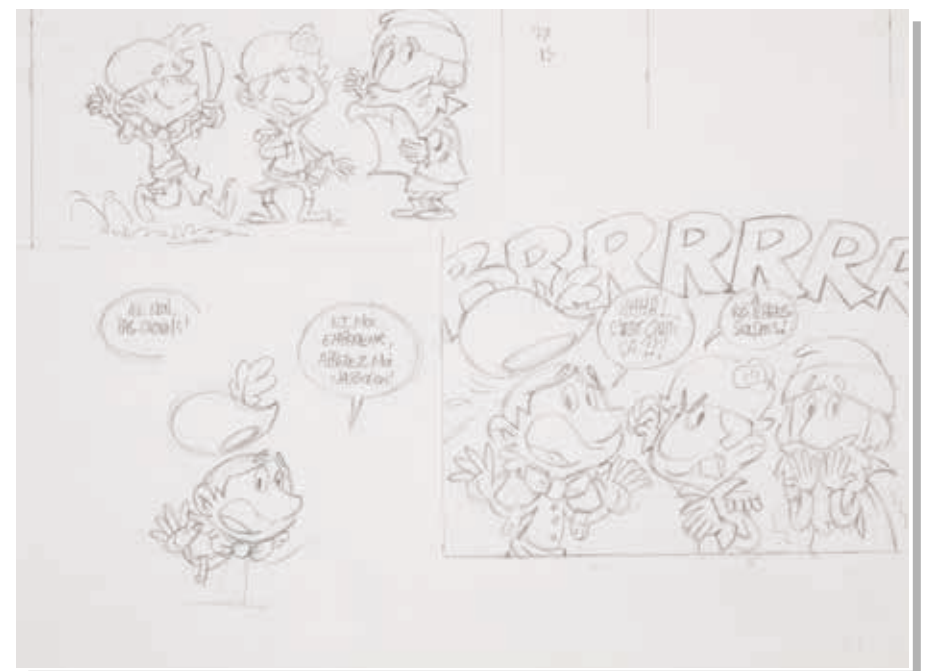


Pauline Casters détaille son scénario à l'écrit. Elle crayonne son story-board et réalise quelques croquis sur les postures et expressions des personnages.

Elle dessine ses cases séparément, une par une. La mise en page s'effectue ensuite numériquement. L'encrage et la mise en couleurs se font à la tablette graphique.



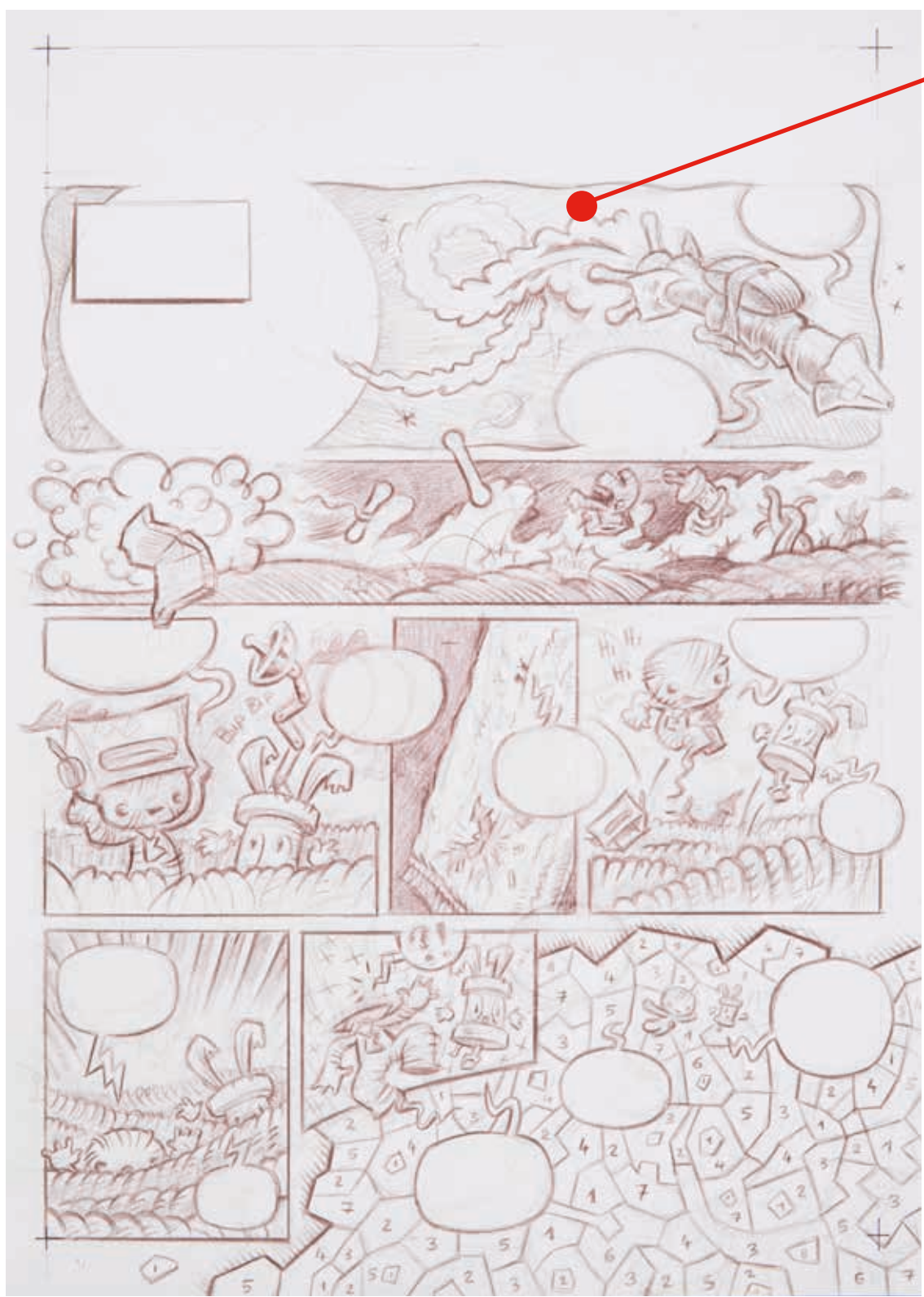
Une histoire dans la Galerie David d'Angers



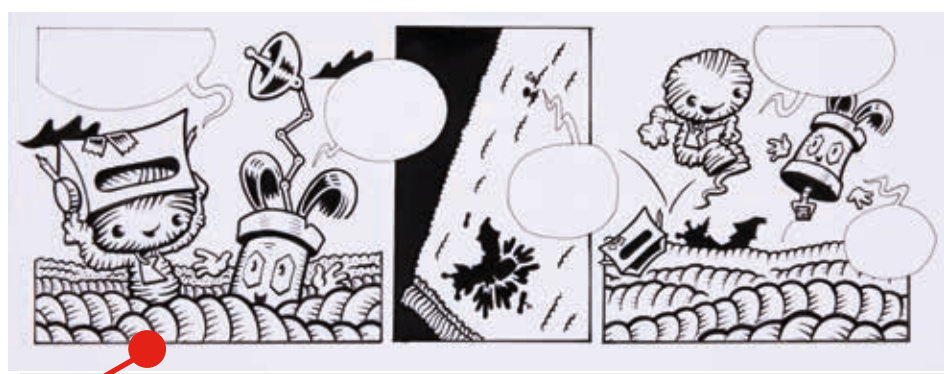
Gregor et Tony Émeriau

Sergent ficelle

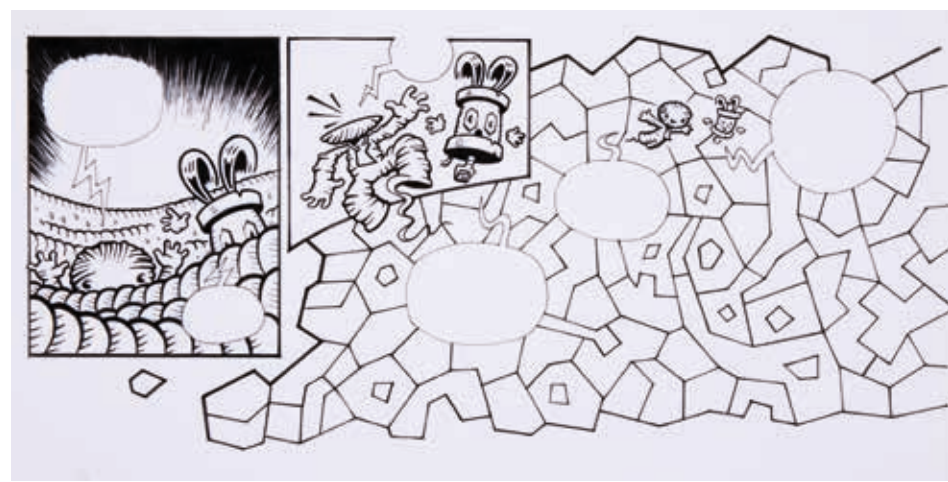
Encre et numérique



Cette BD, inspirée du *Chant du Monde* de Jean Lurçat, est le fruit d'une collaboration entre deux auteurs : Gregor au dessin et Tony Émeriau au scénario.



L'absence de regards dans les tapisseries a amené les auteurs à imaginer un personnage : «Sergent Ficelle». Celui-ci guide le lecteur et change de dimension en écho au volume et à la matière des œuvres textiles.



Une histoire au musée Jean-Lurçat et de la Tapisserie contemporaine.