

© MAX CABANES 2022

PRIX HORS LES MURS 2023

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Festival Normandiebulle
de Darnétal



**LE PRIX HORS LES MURS 2023 EST ORGANISÉ
PAR LA VILLE DE DARNÉTAL ET NORMANDIE LIVRE ET LECTURE
DANS LE CADRE DU FESTIVAL DE BANDE DESSINÉE NORMANDIEBULLE**



Cette action s'inscrit dans le cadre de la convention régionale Culture / Justice, signée par la Direction régionale des affaires culturelles de Normandie, la Direction interrégionale des services pénitentiaires de Rennes, la Direction interrégionale de la protection judiciaire de la jeunesse du Grand-Ouest et la Région Normandie.



**MINISTÈRE
DE LA JUSTICE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*



**PRÉFET
DE LA RÉGION
NORMANDIE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*



**RÉGION
NORMANDIE**

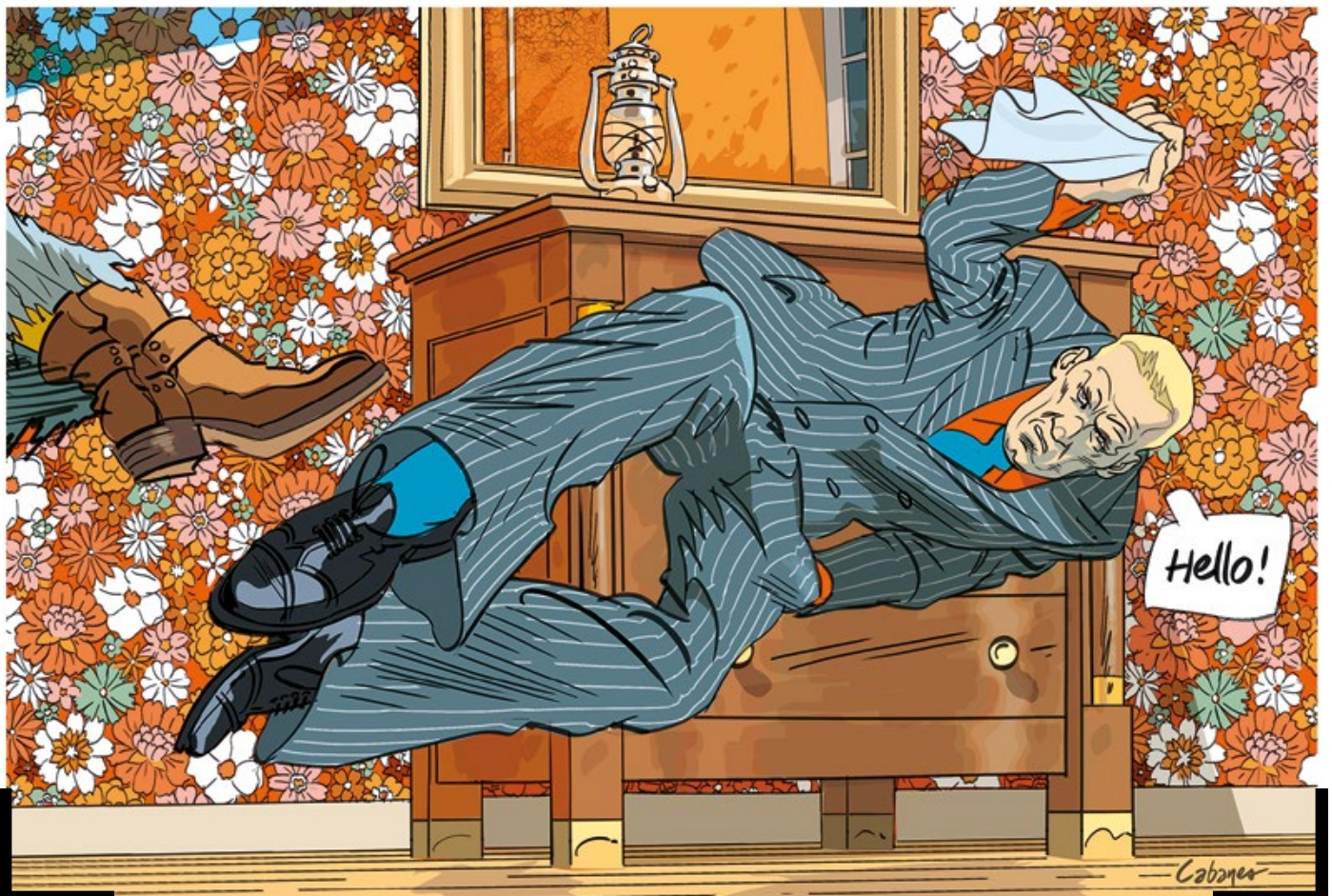
SOMMAIRE

PRIX HORS LES MURS 2023

LA NAISSANCE D'UNE BD P.5

LA SÉLECTION HORS LES MURS 2023 P.11

LE DÉROULEMENT DU PRIX P.22



LA BANDE DÉSSINÉE

DÉCORTIQUÉE

1- LA NAISSANCE D'UNE BD

UNE BANDE DESSINÉE, C'EST D'ABORD UNE IDÉE : celle d'une bonne histoire à raconter, comme dans un film ou un roman. C'est le travail du scénariste. Il commence à jeter sur le papier tout ce qui lui passe par la tête : des mots clés, des bouts de phrase, des envies de personnages, des pistes d'intrigues à explorer... Puis il rédige le synopsis, ce court texte qui résume, en une page ou deux, les grandes lignes de son récit. Ensuite, il passe par l'écriture du scénario. Il étoffe son idée de départ, détaille les différentes scènes, écrit les dialogues, peaufine la psychologie de ses acteurs de papier. Il donne ainsi naissance à tout un univers que le dessinateur devra traduire en images.

Enfin, **IL DÉCOUPE LES DIFFÉRENTES SÉQUENCES** en lui indiquant, planche après planche, et case après case, la progression de l'action jusqu'à la dernière page. Ensuite, c'est au dessinateur de jouer ! Mais une BD reste une œuvre collective : scénariste et illustrateur vont continuer à échanger des idées tout au long du processus de création de leur album.

Avant de dessiner, il faut se renseigner sur le contexte de l'histoire, le décor ou les personnages, c'est à dire se documenter. Ce travail de **RECHERCHE D'INFORMATION** (photographies, films, catalogues, repérage sur des lieux pour s'inspirer...) est indispensable pour garantir une crédibilité et permettre au lecteur de rentrer dans le récit. C'est seulement après ce travail que le dessinateur s'enferme dans son atelier pour réaliser quelques **DESSINS PRÉPARATOIRES**. Une fois le décor et les personnages bien en main, le voilà prêt à passer à l'action...

Le dessinateur commence par le **CRAYONNÉ**, sorte de brouillon réalisé au crayon à papier. À ce stade, sa liberté est entière : il griffonne, répartit les scènes dans les cases, esquisse et précise des attitudes, gomme, corrige, recommence... Puis il passe à **L'ENCRAGE**. Cette étape consiste à repasser sur le tracé du crayon avec une plume, un pinceau ou un feutre. L'encrage est essentiel : il donne son aspect définitif au trait du dessinateur et affirme son identité graphique aux yeux du lecteur.

La dernière phase est celle de la **MISE EN COULEURS**. Cette tâche est le plus souvent confiée à un coloriste, qui travaille sur une photocopie de la planche originale (le « bleu ») ou, de plus en plus souvent, par ordinateur. Mais certains, adeptes de la couleur directe, posent les couleurs à même leur dessin : ils lui attribuent ainsi une véritable dimension picturale.

Pour qu'une bande dessinée arrive entre les mains des lecteurs, elle doit d'abord être **IMPRIMÉE** et devenir un livre. Une fois la mise en couleurs réalisée, les planches originales (ou les fichiers informatiques si le dessinateur travaille sur ordinateur) sont envoyées chez le photogreveur. Son rôle consiste à réaliser les films utilisés par l'imprimeur pour fabriquer un album. Avant, il était impossible de faire sans eux. Mais aujourd'hui, une BD peut être diffusée grâce à Internet.

2- LEXIQUE DE LA BD

ALBUM : livre contenant une bande dessinée.

APLAT : teinte plate appliquée de façon uniforme, sans ombre ni dégradé.

BANDE DESSINÉE : histoire comique ou réaliste racontée en images.

BANDE OU STRIP : bande horizontale composée d'une ou plusieurs cases. Le strip peut être une unité ou un « étage » au sein d'une planche.

BLEU : épreuve tirée au format de parution, où le dessin est reproduit dans un ton très pâle (souvent bleu). La mise en couleur est traditionnellement réalisée non pas sur une planche originale, mais sur cette épreuve.

BULLE : (ou ballon, ou phylactère) espace délimité par un trait, qui renferme les textes/ paroles que prononcent les personnages.

CADRAGE : choix d'un angle de vue et du plan définissant la disposition et la grosseur du sujet (décors, personnages...) dans la case (gros plan, plan moyen, plan large, etc.).

CADRE : c'est le pourtour d'une image, de la « case ».

CASE OU VIGNETTE : c'est la phrase de la bande dessinée. Elle constitue l'unité de base de la narration, et consiste en un dessin encadré, généralement isolé par du blanc et comprenant (ou non) des inscriptions verbales (bulle ou narratif).

COLORISTE : spécialiste assurant la mise en couleur définitive des « planches ».

CRAYONNÉ : état de la planche avant l'encrage. Le dessinateur exécute d'abord ses dessins au crayon, les précisant et les corrigeant jusqu'à ce qu'il en soit satisfait. Il les repasse ensuite à l'encre de chine.

COMIC : généralement utilisé aux États-Unis pour désigner une bande dessinée. La bande dessinée ayant eu du mal à se faire reconnaître comme un art à part entière, le terme a une connotation d'illustrés pour enfant aux États-Unis.

DÉCOUPAGE : distribution du scénario dans une suite de cases qui forment une séquence narrative. Le découpage détermine le contenu de chaque image. C'est le travail du scénariste à l'intention du dessinateur.

ELLIPSE : moment plus ou moins long qui n'est pas montré entre deux cases.

ENCRAGE : étape de la réalisation d'une bande dessinée consistant à exécuter à l'encre de chine le dessin préalablement établi au crayon.

FANZINE : publication réalisée bénévolement par des auteurs amateurs. Les fanzines informent sur la bande dessinée et publient des auteurs débutants.

GAG : effet comique produit par l'arrivée dans le cours d'une histoire, d'un événement totalement imprévu et inattendu.

IDÉOGRAMME : signe graphique qui symbolise une idée ou un sentiment.

LETTRAGE : forme des lettres composant le texte placé dans les bulles ou les narratifs. Action de tracer ces lettres, à la plume ou au Rotring. Ce travail est parfois assuré par un spécialiste, le « lettreur ».

MANGA : nom donné à la bande dessinée au Japon, mais aussi au dessin d'humour et aux films d'animation. Le terme signifie à peu près « image grotesque », « dérisoire ».

MISE EN PAGE : organisation des cases dans la planche. Définit la forme, la superficie et l'emplacement de chacun des cadres.

NARRATIF (OU RÉCITATIF) : espace encadré accueillant un commentaire sur l'action ou une intervention du narrateur.

ONOMATOPÉE : assemblage de lettres imitant un bruit, un son (exemples : bang, clic-clac, splatch...).

PLANCHE : nom donné à une page de bande dessinée. Une planche comprend 2 à 4 bandes superposées. La planche originale est la feuille sur laquelle a travaillé le dessinateur.

PLANS : ce sont les différentes façons de présenter le sujet, vu à des distances diverses selon l'effet recherché (plan d'ensemble, moyen, gros plan...).

SCÉNARISTE : personne qui imagine l'histoire, et qui fournit au dessinateur le découpage ainsi que les dialogues. Le dessinateur peut être son propre scénariste.

SCÉNARIO : déroulement écrit d'une histoire, en quelques pages. C'est à partir de celui-ci que le scénariste établit le découpage à l'intention du dessinateur.

SCÈNE : suite d'images se présentant dans le même décor.

SÉQUENCE : suite d'images ou de scènes formant un ensemble, même si elles ne se présentent pas dans le même décor.

SYNOPSIS : résumé du scénario.

3- CLÉS DE COMPRÉHENSION

LE SCHÉMA NARRATIF CLASSIQUE

Un tout petit peu de théorie : une histoire est une suite d'événements qui se déroulent généralement dans l'ordre chronologique. Le schéma narratif est constitué de cinq étapes :

1. LA SITUATION INITIALE : c'est la situation dans laquelle se trouve(nt) le(s) personnage(s) avant que l'histoire ne commence. On y trouve tous les éléments dont le lecteur a besoin pour comprendre ce qui se passe...

2. L'ÉLÉMENT PERTURBATEUR (OU DÉCLENCHEUR) : c'est ce qui vient déclencher l'histoire. C'est donc le début de l'histoire.

3. LES ACTIONS OU PÉRIPÉTIES : elles développent le récit. Plus il y a de péripéties, plus l'histoire sera longue (pendant l'histoire).

4. L'ÉLÉMENT ÉQUILIBRANT (OU DE RÉOLUTION) : c'est ce qui vient rétablir la situation. Il apporte une solution positive ou négative. C'est la fin de l'histoire.

5. LA SITUATION FINALE : c'est la situation dans laquelle on laisse le ou les personnage(s) à la fin de l'histoire. On est après l'histoire.



© SOURCE : CITÉ INTERNATIONALE DE LA BANDE DESSINÉE ET DE L'IMAGE [EN LIGNE] DISPONIBLE SUR : WWW.CITEBD.ORG

LA PLANCHE

La planche est à la bande dessinée ce que la page est au roman. Une planche est divisée en plusieurs strips, ces bandes horizontales dans lequel le dessinateur vient placer ses cases. Certains dessinateurs, cependant, prennent la liberté de laisser vagabonder les cases sur la planche. Le scénariste, lui aussi, doit tenir compte de l'espace de la planche afin d'agencer les scènes de son récit de manière à ce que la vision d'ensemble soit cohérente.

LA CASE

La case constitue l'unité de base de la narration, et consiste en un dessin encadré, généralement isolé par du blanc et comprenant (ou non) des inscriptions verbales (bulle ou narratif). La case est l'élément central de la planche sur lequel s'appuient le scénariste et le dessinateur pour construire et développer leur histoire. Son contenu, sa taille, sa forme contribuent à délivrer des informations au lecteur. L'effet de gros plan peut être obtenu en insérant une petite case dans une plus grande. Autre exemple, la forme elle aussi participe à la narration : floue, elle va figurer le rêve ; tremblée, elle reflète la tension dramatique d'une scène, en noir et blanc, elle peut évoquer le passé (ci-dessous).



© CUVEELE ET DAWID, DESSOUS-DESSOUS, ÉDITIONS DE LA GOUTIÈRE, 2015



LA BULLE

De tous les codes graphiques et narratifs du 9e art, la bulle est le plus original et le plus reconnaissable. La bulle joue un rôle actif dans la narration : elle permet d'exprimer des idées et des sentiments que le seul dessin est parfois impuissant à représenter.

Pour indiquer que le personnage réfléchit, le dessinateur utilisera des contours pommelés à la manière d'un nuage. Pour montrer que le personnage chuchote, il utilisera un contour en pointillé. Si le personnage crie, il utilisera une bulle hérissée de petits piquants.



@ STÉPHANE MELCHIOR-DURANT ET LOÏC SÉCHERESSE, RAJU, GALLIMARD, 2008

LE LETTRAGE

Le lettrage participe à la compréhension de l'histoire et varie selon l'humeur des personnages. Ainsi, pour la colère, le lettrage adopté sera celui d'une forme tremblée et d'une grande taille.



@ KYUNGEUN ET SAFIEDDINE, YALLAH BYE, LE LOMBARD, 2015

LES SONS

Pour les sons, le dessinateur utilise principalement les onomatopées, et peut ainsi tout faire entendre : une explosion, la chute d'un arbre, le bruit d'un corps plongé dans l'eau... Au fil des albums, c'est tout un catalogue de bruits qui s'est mis en place, et dans lequel le dessinateur peut puiser au gré de ses besoins. Si l'onomatopée constitue l'outil le plus souvent utilisé pour exprimer le son, elle peut être complétée par des symboles graphiques, comme l'image d'une trompette pour faire entendre au lecteur un klaxon de voiture. Une BD ne se lit pas seulement, elle s'écoute aussi... et dans chaque pays les onomatopées ont des formes différentes selon les langues.



@ ANDRÉ FRANQUIN, GASTON LAGAFFE

LA SÉLECTION

HORS LES MURS 2023

LA DERNIÈRE REINE

JEAN-MARC ROCHETTE / éd. Casterman / 2022 / 240 p.

HOKA HEY !

NEYEF / éd. Rue de Sèvres / 2022 / 222 p.

LE POIDS DES HÉROS

DAVID SALA / éd. Casterman / 2022 / 176 p.

LE PETIT FRÈRE

JEAN-LOUIS TRIPP / éd. Casterman / 2022 / 334 p.

PERPENDICULAIRE AU SOLEIL

VALENTINE CUNY-LE CALLET / éd. Delcourt / 2022 / 436 p.



ROCHETTE

**LA DERNIÈRE
REINE**

casterman

LA DERNIÈRE REINE

JEAN-MARC ROCHETTE / éd. Casterman / 2022 / 240 p.

Le nouveau récit alpin de Jean-Marc Rochette, un chef-d'œuvre !

Gueule cassée de 14, Édouard Roux trouve refuge dans l'atelier de la sculptrice animalière Jeanne Sauvage. Elle lui redonne un visage et l'introduit dans le milieu des artistes de Montmartre. En échange, Édouard lui fait découvrir la majesté du plateau du Vercors et l'histoire du dernier ours qu'il a vu tué quand il était enfant. Au cœur du Cirque d'Archiane, il lui dévoile la dernière reine et incite Jeanne à créer le chef-d'œuvre qui la fera reconnaître.

Dans la veine des grands romans feuilletons du 19^e, *La dernière reine* croise les destins du dernier ours du Vercors et d'Édouard Roux, gueule cassée de 14.

Comme précédemment dans *Le loup*, homme et animal se confrontent dans un récit puissant, mêlant questionnements écologiques, féminisme, histoire d'amour et histoire de l'art.

Quand il crée *Ailefroide* en 2017, Jean-Marc Rochette s'installe aux Étages, au cœur des Écrins. Il aura fallu 40 ans pour retrouver le massif qui l'a fait grandir, où adolescent il se rêvait guide, avant qu'un grave accident ne le dévie de sa trajectoire. Depuis, il s'est remis à l'alpinisme et partage son temps entre la peinture, le dessin et l'écriture. Avec *Le Loup*, bestseller traduit en une dizaine de langues et *La dernière reine*, il célèbre ce territoire qui lui est cher et questionne les sujets qui le portent : la montagne, l'équilibre entre homme et nature.

De la tragédie à l'humour, du réalisme à la fantaisie, un graphiste hors pair.

© Casterman

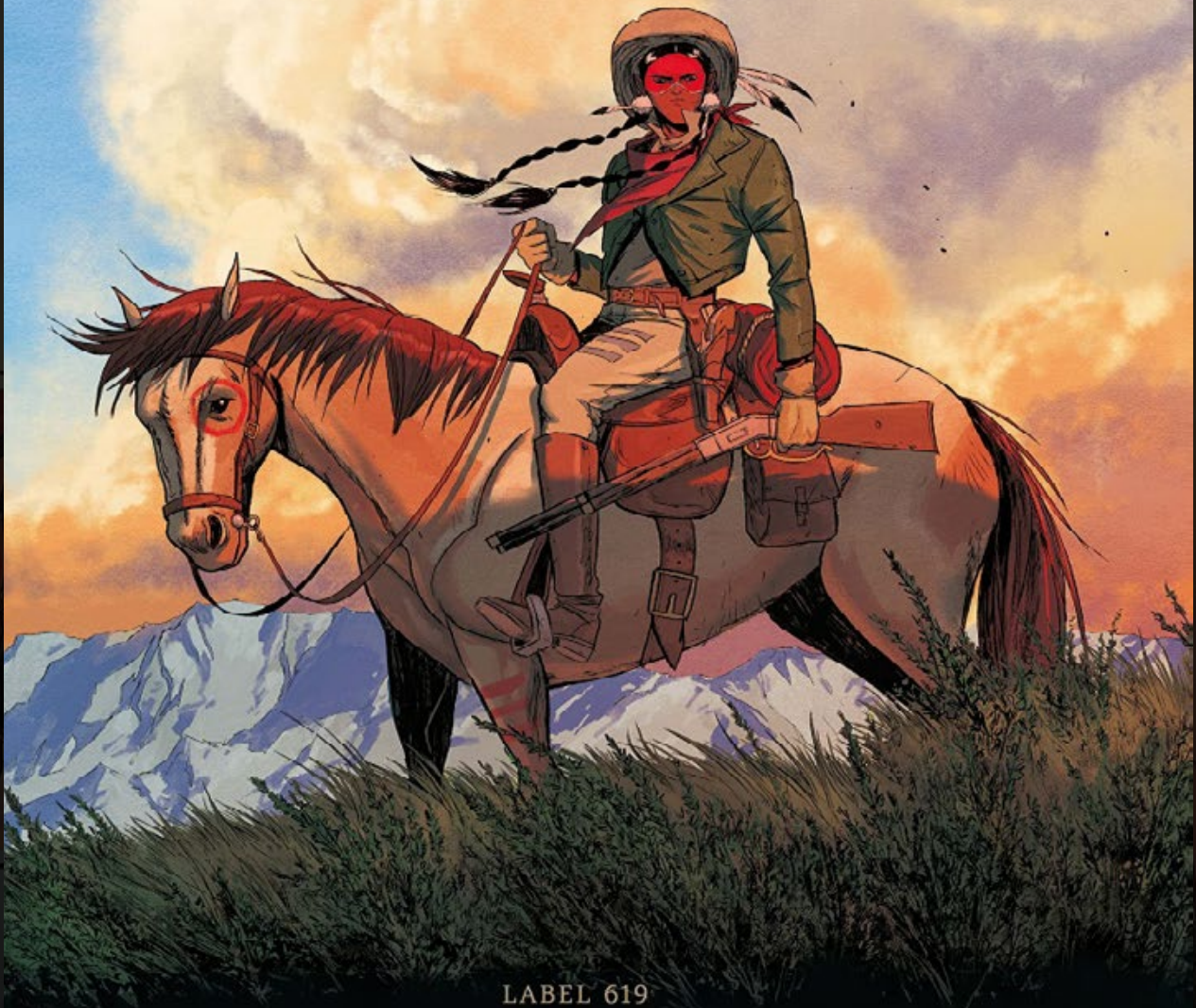


NEYEF



NEYEF

HOKA HEY!



LABEL 619

HOKA HEY !

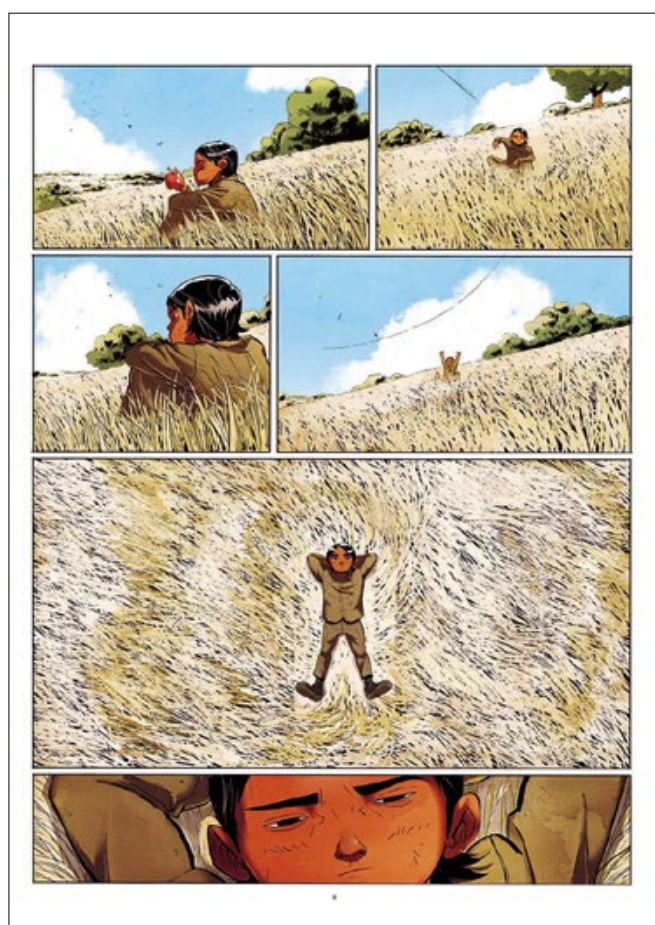
NEYEF / éd. Rue de Sèvres / 2022 / 222 p.

Dès 1850, les jeunes amérindiens étaient internés de force dans des pensionnats catholiques pour les assimiler à la nation américaine. En 1900, la population des natifs en Amérique du Nord avait diminué de 93%. La plupart étaient morts de nouvelles maladies importées par les colons, d'exterminations subventionnés par l'état, et lors des déportations.

Georges est un jeune Lakota élevé par le pasteur qui administre sa réserve. Acculturé, le jeune garçon oublie peu à peu ses racines et rêve d'un futur inspiré du modèle américain, en pleine expansion. Il va croiser la route de Little Knife, amérindien froid et violent à la recherche du meurtrier de sa mère. Accompagné de ses deux comparses, celui-ci arrache Georges à sa vie et l'embarque dans son périple. Au fil de leur voyage, l'homme et le garçon vont s'ouvrir l'un à l'autre et trouver ce qui leur est essentiel : l'apaisement de la colère par la transmission de sa culture pour l'un et la découverte de son identité et de ses origines pour l'autre.

© Rue de Sèvres

Romain Maufont, alias Neyef, naît en 1984 et aurait préféré s'appeler N'guyen comme sa grand-mère. Il passe la majorité de son enfance en Allemagne où il commence à dessiner en recopiant les personnages de *Dragon Ball*. Après le lycée, il étudie quatre ans à l'école d'arts appliqués Pivaut de Nantes. Il collabore ensuite au fanzine *Le Chakipu*. Son univers est un mélange de vieux dessins animés, de monstres de S.F., d'Hawaï... Il aime ce qui est kitsch et étrange... Ses influences se tournent du côté de Mike Mignola (*Hellboy*), d'Eiichiro Oda (*One Piece*) et d'*Alice au pays des merveilles* (de Lewis Carroll).



© Ankama

DAVID SALA

LE POIDS DES HÉROS



casterman

casterman

LE POIDS DES HÉROS

DAVID SALA / éd. Casterman / 2022 / 176 p.

Une majestueuse et foisonnante recomposition de son enfance par David Sala.

Dans *Le poids des héros*, David Sala retrace sa trajectoire personnelle très tôt marquée par les figures tutélaires, mais non moins écrasantes, de ses grands-pères, héros de guerre et de la résistance. En convoquant son point de vue de petit garçon, il nous plonge dans une majestueuse et foisonnante exploration de l'enfance et de l'adolescence.

Le recours à l'imaginaire permet d'approcher les zones d'ombre et les failles à bonne distance, tout en recomposant un parcours d'apprentissage et de transmission universel pour le lecteur.

Sans oublier la saveur impérissable des courses en vélo, de la découverte des premiers morceaux de rap US, des premiers temps d'initiation artistique à l'école Émile Cohl.

David Sala est né le 18 juillet 1973, à Décines (69). Après des études à l'école Émile Cohl, à Lyon, il réalise diverses couvertures de romans. Puis il publie, avec Jorge Zentner, sa première série de bande dessinée, *Replay* (trois volumes, Casterman, 2000). Cette collaboration se prolonge avec les quatre volumes de Nicolas Eymerich, *Inquisiteur* (Delcourt) entre 2004 et 2007. Il travaille également pour l'édition jeunesse, pour laquelle il produit plus d'une dizaine d'albums, dont son grand succès *La colère* de Banshee, mais aussi *La belle et la bête* ou encore *Féroce* (Casterman Jeunesse). En 2013, il revient à la bande dessinée et publie *Cauchemar dans la rue* pour la collection Rivages noir/Casterman. En 2017, il s'attaque avec brio à l'œuvre de Stefan Zweig, en signant une adaptation remarquable du *Joueur d'échecs*. Il est de retour en bande dessinée en 2022, avec *Le poids des héros*.



© Casterman

JeanLouis Tripp

Le petit frère



casterman

LE PETIT FRÈRE

JEAN-LOUIS TRIPP / éd. Casterman / 2022 / 334 p.

À travers le souvenir de son frère Gilles, disparu trop tôt dans un accident de la route, Jean-Louis Tripp fait le récit d'une bouleversante histoire familiale. Un soir d'août 1976. Jean-Louis a 18 ans. C'est le temps des vacances en famille, des grandes chaleurs et de l'insouciance... Mais un événement brutal va tout interrompre : Gilles, le frère de Jean-Louis, est fauché par une voiture. Transporté à l'hôpital, le garçon succombe à ses blessures quelques heures plus tard. Pour Jean-Louis, hanté par la culpabilité, un difficile parcours de deuil commence...

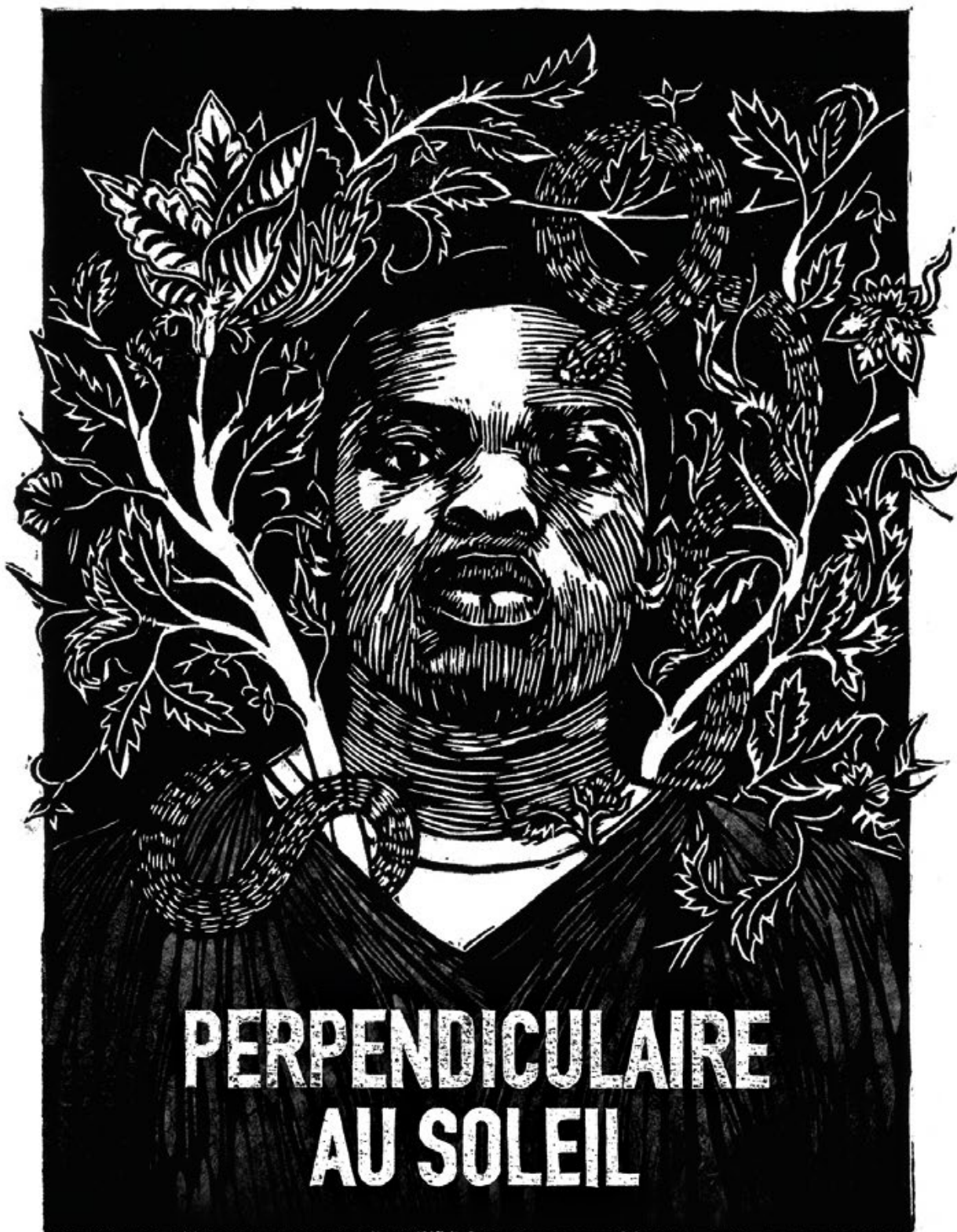
45 ans plus tard, l'auteur choisit de revenir sur cet épisode et de retraverser chaque moment du drame. Avec franchise et sensibilité, il sonde sa mémoire et celle de ses proches pour raconter les suites immédiates et plus lointaines de l'accident, luttant pour dessiner la perte tragique d'un petit frère de 11 ans qui continue d'exister dans l'histoire familiale...

Né en 1958, Jean-Louis Tripp publie ses premières histoires courtes à la fin des années 1970, avant de bifurquer vers la peinture, la sculpture et l'enseignement. En 2006, il publie avec Régis Loisel la série à succès *Magasin Général*, puis en 2017 et 2020 les deux volumes d'*Extases*, un récit autobiographique sincère et intime.

© Casterman



VALENTINE CUNY - LE CALLET



DEL COURT / ENCRAGES

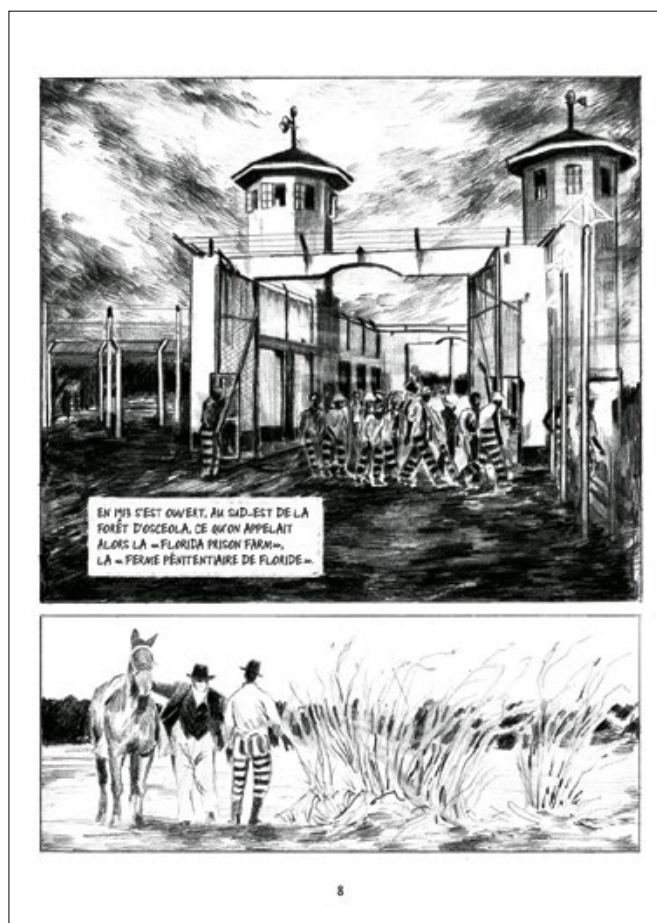
PERPENDICULAIRE AU SOLEIL

VALENTINE CUNY-LE CALLET / éd. Delcourt / 2022 / 436 p.

À 19 ans, Valentine Cuny-Le Callet entame une correspondance avec Renaldo McGirth, un condamné à mort incarcéré depuis plus de 10 ans en Floride. Au fil de leurs échanges, des images qu'ils s'échangent, des rares visites, naît un projet de récit graphique d'une intense émotion, reflet de leurs vies parallèles. Le livre questionne avec une intense émotion la brutalité d'un système carcéral, et l'amitié qui surgit, depuis une cellule de 5m².

Née en 1996, Valentine Cuny-Le Callet vit et travaille entre la France et les États-Unis. Elle est diplômée de l'École nationale supérieure des arts décoratifs de Paris, section Image imprimée. En 2018, elle illustre *Le monde antique de Harry Potter* (éd. Stock), *Encyclopédie* de Blandine Le Callet consacrée aux références à l'Antiquité gréco-romaine dans la saga de J.K. Rowling. Militante au sein de l'Acat, Valentine Cuny-Le Callet entretient depuis 2016 une correspondance avec Renaldo McGirth, détenu dans le couloir de la mort en Floride. Elle raconte leur amitié et ses visites en prison dans *Le Monde dans 5m²* (éd. Stock, 2020), qu'elle adapte et prolonge dans *Perpendiculaire au soleil* (éd. Delcourt, 2022), récit graphique écrit et dessiné à quatre mains avec Renaldo McGirth. Valentine Cuny-Le Callet prépare actuellement une thèse en arts plastiques et création contemporaine à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Son projet, intitulé : *Témoigner et résister dans le couloir de la mort : contraintes, censure et Do it yourself*, porte sur la pratique des arts plastiques par les détenus condamnés à mort aux États-Unis.

© Delcourt



LE DÉROULEMENT

DU PRIX

LES MEMBRES DU JURY DU PRIX HORS LES MURS

se réunissent au sein des 10 Établissements pénitentiaires participants de Normandie :

Centre de détention de Val de Reuil
Centre de détention du Havre
Maison d'arrêt de Rouen
Maison d'arrêt d'Évreux
Maison d'arrêt de Caen
Centre pénitentiaire de Caen
Maison d'arrêt de Cherbourg-en-Cotentin
Maison d'arrêt de Coutances
Centre de détention d'Argentan
Centre pénitentiaire d'Alençon-Condé-sur-Sarthe

1- LA CHARTE DES LECTEURS

Une charte du lecteur, qui doit être signée par la personne détenue participante, définit les engagements des personnes participant au jury.
L'utilisateur qui désire participer à l'action s'engage ainsi à :

S'INSCRIRE auprès de son auxi de bibliothèque

LIRE au moins 3 des 5 albums en sélection

PARTICIPER aux rencontres prévues pour discuter des ouvrages

VOTER avant le 1^{er} septembre par courrier à l'ordre du Spip-Bibliothèque



2- LE PLANNING 2023

AVRIL - AOÛT : période de lecture

MAI : rencontres avec des auteurs et professionnels du livre dans les établissements

SEPTEMBRE : rencontres avec des auteurs et professionnels du livre dans les établissements

30 SEPTEMBRE : remise des prix au festival Normandiebulle - Darnétal

3- LA GRILLE D'ÉVALUATION

Une grille d'évaluation sera communiquée à chaque lecteur. Elle permettra de noter, pour un total de 20 points, cinq aspects de chaque album : couverture (4 pts), dessin (4 pts), sujet (4 pts), histoire (4 pts), et émotion (4 pts).

La bande dessinée la plus proche de 20 sera celle qui portera le numéro 1 dans la dernière colonne.

La bande dessinée qui comptabilisera le plus grand nombre de «1» aura gagné !

MERCI

POUR VOTRE PARTICIPATION !

