

FICHE D'ANIMATION PHILO

LA PHILO EN BD²

QUOI, DES IDÉES EN CASES ?!?

OBJECTIFS³

- Problématiser
- Traduire une idée en bande dessinée
- Prendre conscience des rapports texte/image
- Contextualiser un problème
- Rechercher des exemples
- Synthétiser
- S'initier aux codes de la bande dessinée

QUEL THÈME ABORDER ?

Dans l'animation *La philo en BD*, ce sont les extraits de BD choisis comme support qui fixent les thèmes abordés.

Cette fiche accompagne le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques¹* où sont présentés les outils méthodologiques nécessaires à l'animation d'une discussion philo.



EN PRATIQUE

- PUBLIC** À partir de 10 ans
- NOMBRE** De 6 à 20 participants
- DURÉE** De 100 à 150 minutes
- ESPACE** Moments en grand groupe assis en cercle ou en demi-cercle
Moments en individuel à table

MATÉRIEL

- 2 extraits de bandes dessinées (par participant)
- Un tableau et de quoi y écrire
- Un crayon, une gomme et un feutre noir fin (idéalement à l'encre de Chine) par participant
- Des tables lumineuses (facultatif)
- Des référentiels BD (facultatif)

En annexe

- Les différents strips vierges
- Listes de références

¹ PÔLE PHILO, *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*, Laïcité Brabant wallon, 2019 (Éd. révisée).

² Pour une réflexion plus approfondie sur les enjeux de cette animation, voir Mignon, A., « Penser hors des cases. Considérations sur l'intégration du 9ème art aux pratiques philosophiques », in *Penser & Créer*, vol. II, Laïcité Brabant wallon, à paraître.

³ Les fiches d'animation du Pôle Philo rencontrent les **compétences** visées par le décret de la Fédération Wallonie-Bruxelles sur l'éducation à la philosophie et à la citoyenneté. L'animation *La philo en BD* sollicite les socles de compétences suivants : Élaborer un questionnement philosophique / Assurer la cohérence de sa pensée / Se décentrer par la discussion.

Animation conçue en 2019

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

L'animateur a préparé deux espaces distincts, à savoir, d'une part, un espace constitué de tables individuelles pour les participants (qui sera exploité durant la phase créative de l'animation) et, d'autre part, un espace libre où ceux-ci pourront se rassembler en cercle ou en demi-cercle (et qui sera exploité lors de la phase de discussion).

La lecture

- 1 L'animateur distribue à chaque participant deux planches ou strips (c'est-à-dire des bandes de 3 ou 4 cases remplissant la largeur d'une planche) de bande dessinée, que celui-ci aura sélectionné en fonction de leur accord au thème choisi pour l'animation. Il est important que ces extraits soient auto-suffisants – c'est-à-dire qu'ils aient un début et une fin propres – et qu'ils se terminent par une chute humoristique ou un trait d'esprit invitant à la réflexion. L'animateur invite ensuite les participants à lire ces extraits de manière individuelle et silencieuse.
- 2 Une fois la lecture terminée, l'animateur questionne les participants eu égard à leur compréhension des extraits, notamment de leurs chutes.

Avez-vous ri ou souri en découvrant ces histoires ? Pourquoi ? Qui n'a pas compris ce qu'il a lu ? Pourquoi ? Quelqu'un peut-il expliquer ce qu'il y a de drôle, d'amusant ou de remarquable dans ces extraits ? D'après vous, que manque-t-il pour comprendre cette histoire ? Quel passage vous bloque ou vous étonne ? Qui peut

reformuler en d'autres mots ce qui se joue dans ce gag ou dans cette réflexion ?

Peu à peu, sans donner lui-même l'éclairage du sens, l'animateur amène le groupe à interpréter et s'approprier les idées développées dans ces quelques cases. Il invite à relever les indices dans le texte et dans l'image pour faire émerger la compréhension. Cette étape conduit déjà les participants à appréhender et penser les rapports texte/image, tellement cruciaux en bande dessinée.

La cueillette

- 3 L'animateur propose alors aux participants d'identifier un possible thème ou problème commun aux deux histoires proposées.

Ces deux histoires parlent-elles de la même chose, du même problème ? Si oui, lequel ? Identifiez-vous un lien entre ces bandes dessinées ? Abordent-elles le même sujet, un thème commun ?

En outre, l'animateur demande aux participants de formuler des questions qui permettraient de discuter ensemble des thèmes ou problèmes identifiés.

Que pourrait-on se demander sur ce thème ou ce problème ? Quelles questions vous viennent à l'esprit quand on parle de ce genre de choses ?

- 4 L'animateur note au tableau les idées de thème et les questions soulevées par les participants. Il veille en particulier à ce que les questions soient formulées de manière philosophique. À cette fin, L'animateur peut rappeler qu'une question philosophique

est abstraite, a une portée universelle et demeure ouverte au sens où elle suscite des réponses multiples et argumentées⁴.

La discussion philo

- 5 L'animateur procède à la sélection d'une question par un vote majoritaire des participants. La question choisie devient alors le déclencheur d'une discussion philo d'environ 15 minutes.
- 6 L'animateur clôt la discussion par une synthèse des idées et réflexions émises par les participants. Il invite ces derniers à garder en mémoire les idées qui pourront les inspirer dans la création à venir de leur propre bande dessinée.

La mise en scène

- 7 L'animateur invite les participants à mettre en scène un personnage faisant face au problème philosophique discuté à l'étape 5. Il explique que cette mise en scène se déploiera sur trois ou quatre cases d'une bande dessinée, selon le canevas suivant :
 - Dans la première case, le personnage est présenté dans un contexte identifiable (par exemple une fête foraine, sa chambre ou un magasin) et cela au sein d'un plan large.
 - Dans la deuxième (et éventuellement troisième) case(s), le personnage rencontre un problème ou un événement inattendu (on le dépasse dans la file, quelqu'un surgit, un objet se casse, etc.).

Le plan est alors plus rapproché, de manière à attirer l'attention du lecteur sur le problème rencontré.

- Dans la dernière case, le personnage résout le problème ou y réagit pour restaurer un équilibre et amener un dénouement final (il détourne l'attention, il s'encourt, ou encore pense à quelque chose). Plusieurs plans peuvent ici être exploités selon l'intention du participant-scénariste (comme par exemple un gros plan sur le visage du personnage pour en souligner l'émotion).

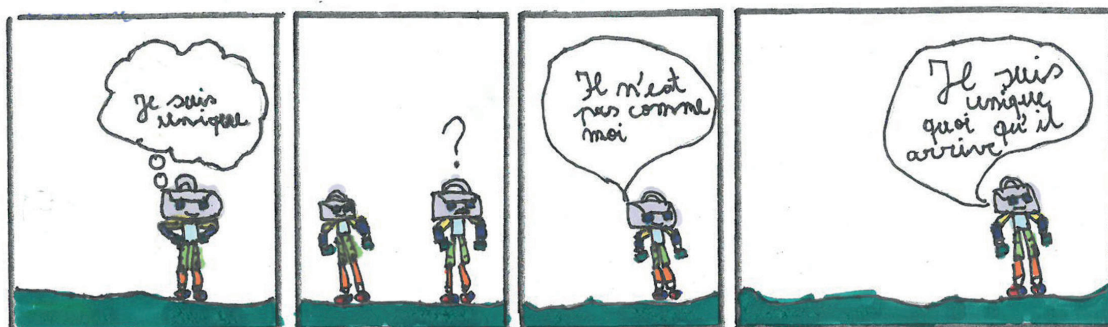
En fonction du thème et de la question en jeu, ces consignes peuvent être enrichies ou aménagées.

Relativement au thème de l'identité⁵, nous avons discuté de la question : « Quelle expérience peut me faire douter de ce que je suis ? » Dans les deux strips de Mafalda que nous avons lus, les personnages sont confrontés à des reflets déformants, avec des réactions différentes. Vous allez à présent réaliser votre propre strip en suivant ces consignes : dans la première case, votre personnage se trouve dans une situation habituelle de sa vie, dans un décor qui lui est propre et révèle une part de son identité (sa chambre ou son club de sport, par exemple) ; dans la deuxième case, un événement va le perturber et le faire douter de lui ; enfin, dans la dernière case, vous illustrerez sa réaction : que fait-il, que pense-t-il, que montre-t-il comme émotion ? Vous pouvez utiliser quatre cases si cela facilite la compréhension de votre idée.

⁴ Pour plus de détails sur ce point, se référer au *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*, pp. 12-13.

⁵ Nous avons ici utilisé deux strips de la série *Mafalda*. Voir : Quino, *Mafalda revient* (tome 3), Glénat, 1981, p. 30 ; et Quino, *Le monde de Mafalda* (tome 5), Glénat, 1982, p. 21.

→ Dans ce strip (d'Alicia), on comprend que le personnage est déstabilisé par l'apparition d'un autre personnage qui lui ressemble très fort. La participante a posé des choix stratégiques afin de synthétiser son idée sans devoir faire de grands dessins compliqués. Elle s'est laissée deux cases afin de marquer le temps nécessaire au personnage pour qu'il retrouve son équilibre et sa confiance en lui.



→ Dans ce strip (de Natalia), la participante a décidé d'illustrer le doute dès la première case, révélé par le questionnement de son personnage. On ne comprend pas bien le message véhiculé par la présence du micro. La participante a exploité deux cases pour la « péripétie » (un individu laisse tomber un déchet au sol et le personnage le ramasse) pour arriver, en dernière case, au dénouement (le personnage infère de son acte un trait de caractère, ce qui constitue une connaissance à son sujet mettant fin au doute initial).

- 8 L'animateur met à disposition les strips vierges et le matériel de dessin. Il communique alors aux participants des consignes d'ordre plus technique. Il explique par exemple que les participants doivent commencer par dessiner au crayon ordinaire sans appuyer trop fort, et cela afin de simplement localiser les divers éléments (personnage, décor, texte et phylactères) schématiquement (des lignes

et des formes pour les volumes) et de vérifier que tout fonctionne en termes de lisibilité. Quand cette première étape est terminée et validée par l'animateur, les participants peuvent dessiner les détails et affirmer leurs traits. Ils repassent enfin au feutre noir, gommant pour enlever les traces de crayon restantes, et mettent de la couleur s'ils le souhaitent.

UN EXEMPLE DE DISCUSSION PHILO À PRÉPARER⁶

Choisir un thème et rechercher des notions liées :

Le bonheur

Le plaisir, la joie, la relation à autrui, la satisfaction, l'équilibre, la lassitude, l'intérêt, le bien-être, la santé.

Choisir deux strips de bande dessinée qui abordent ce thème :

Quino, *Le monde de Mafalda* (tome 5), Glénat, 1982, p. 7 et p. 11.

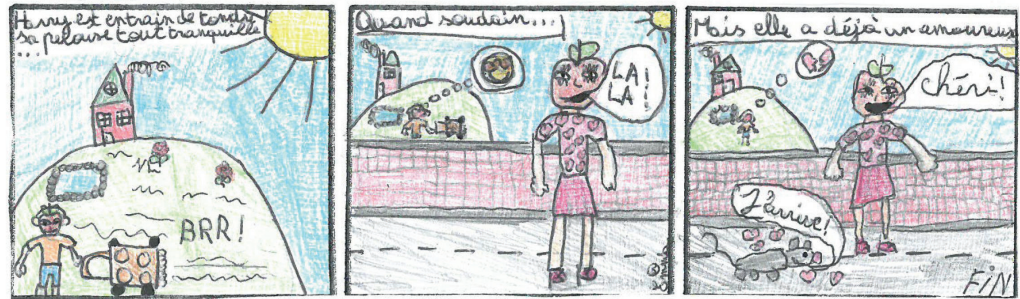
Questions possibles à partir de ces extraits :

- Le bonheur a-t-il une fin ?
- Le bonheur peut-il durer toujours ?
- Pourquoi les autres peuvent-ils à la fois nous rendre heureux et malheureux ?
- Pourquoi dit-on que l'enfer, c'est les autres ?
- Peut-on être heureux tout seul ?
- De quoi dépend le bonheur ?
- Quelle(s) différence(s) y a-t-il entre :
 - Le plaisir et le bonheur ?
 - La joie et le bonheur ?
 - Être satisfait et être heureux ?
 - Être euphorique et être heureux ?
 - L'optimisme et le bonheur ?
- Quelle relation y a-t-il entre le désir et le bonheur ?
- Le bonheur est-il un sentiment, une émotion, un état, une valeur, un idéal ?
- Peut-on être heureux sur terre ?
- Si les choses n'avaient pas de fin, nous rendraient-elles heureux ?

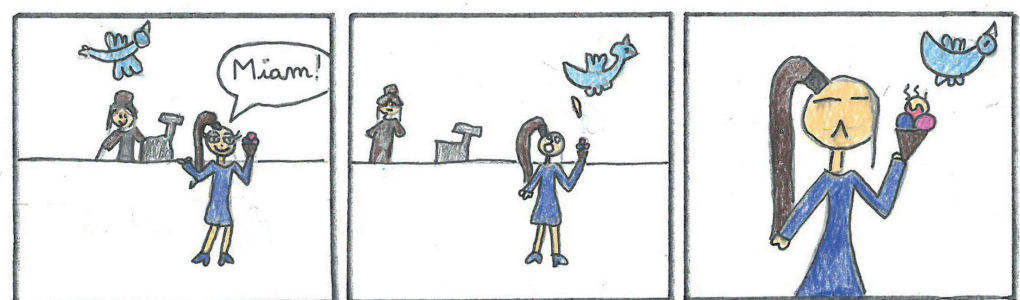
⁶ Une méthode de préparation est disponible dans le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*.

Exemples de réalisations suite à une discussion sur la question :
« Le bonheur a-t-il une fin ? »

Articulation entre bonheur, tranquillité et désir (Emma)



Articulation entre bonheur et plaisir (Natalia)



Articulation entre bonheur et état d'esprit (Charlize)



Articulation entre bonheur et regard de l'autre (Charlotte et Julia)



ASTUCES !

L'idéal est d'inscrire cette animation dans un projet de 4 à 6 séances, avec comme objectif final la création, par participant, d'une planche complète de bande dessinée composée de 4 strips. Dans ce cas de figure, la construction au préalable d'un personnage par chaque participant devient une étape indispensable de l'initiation aux codes du 9^e art et source d'apprentissages nouveaux. Investi d'un univers particulier ou *a minima* de caractéristiques propres, ce personnage, amené à vivre différentes « aventures » philosophiques, ne manquera pas de nourrir les idées du participant pour inventer son histoire.

Afin d'apprivoiser les codes de la bande dessinée (construction de personnage, composition de l'image, ellipses, codes graphiques, etc.), n'hésitez pas à laisser des référentiels⁷ à disposition des participants entre les séances pour qu'ils puissent les consulter à leur guise.

L'usage d'une table lumineuse permet de décalquer des croquis ou des brouillons directement sur les cases et d'ainsi en améliorer la composition.



⁷ Quelques exemples sont : un personnage articulé (pour comprendre le corps et le mouvement), des planches à compléter pour s'exercer sur certains aspects du dessin (émotions, décors, identification du personnage ; voir par exemple les outils *Mon grand bloc* « *Je crée mes bandes dessinées* » aux Éditions Usborn, qu'on peut plastifier pour réutiliser avec des marqueurs effaçables), ou encore des bandes dessinées « méta » comme celles de Scott Mc Cloud ou Akira Toriyama, dont les références sont en annexe.

ANNEXES À PRÉPARER



Imprimer les strips vierges
(au moins un par participant)



Découper les strips vierges



Empty rounded rectangular box for notes.

Empty rounded rectangular box for notes.

Empty rounded rectangular box for notes.

Empty rounded rectangular box for notes.

Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon - www.polephilo.be

Empty rounded rectangular box for notes.

Empty rounded rectangular box for notes.

Empty rounded rectangular box for notes.

Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon - www.polephilo.be

Empty rounded rectangular box for notes.

Empty rounded rectangular box for notes.

Empty rounded rectangular box for notes.

Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon - www.polephilo.be

Empty rounded rectangular box for notes.

Empty rounded rectangular box for notes.

Empty rounded rectangular box for notes.

Empty rounded rectangular box for notes.

Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon - www.polephilo.be

LISTE DE BANDES DESSINÉES À EXPLOITER COMME SUPPORT

De Quino, chez Glénat :

- T1, *Mafalda*, 1980.
- T2, *Encore Mafalda*, 1980.
- T3, *Mafalda revient*, 1981.
- T4, *La bande à Mafalda*, 1981.
- T5, *Le monde de Mafalda*, 1982.
- T6, *Le petit frère de Mafalda*, 1983.
- T7, *La famille de Mafalda*, 1983.
- T8, *Mafalda et ses amis*, 1984.
- T9, *Les vacances de Mafalda*, 1985.
- T10, *Le club de Mafalda*, 1986.
- T11, *Mafalda s'en va*, 1987.
- T12, *Il était une fois Mafalda*, 1989.

De Bill Waterson, chez Hors Collection :

- Calvin & Hobbes, *Adieu, monde cruel !*, 1991.
- Calvin & Hobbes, *En avant, tête de thon !*, 1991.
- Calvin & Hobbes, *On est fait comme des rats !*, 1992.
- Calvin & Hobbes, *Debout, tas de nouilles !*, 1994.
- Calvin & Hobbes, *Fini de rire !*, 1993.
- Calvin & Hobbes, *Allez, on se tire !*, 1993.
- Calvin & Hobbes, *Que fait la police ?*, 1994.
- Calvin & Hobbes, *Elle est pas belle, la vie ?*, 1994.
- Calvin & Hobbes, *On n'arrête pas le progrès !*, 1995.
- Calvin & Hobbes, *Tous aux abris !*, 1995.
- Calvin & Hobbes, *Chou bi dou wouah !*, 1996.
- Calvin & Hobbes, *Quelque chose bave sous le lit !*, 1996.
- Calvin & Hobbes, *Enfin seuls !*, 1997.
- Calvin & Hobbes, *Va jouer dans le mixer !*, 1997.
- Calvin & Hobbes, *Complètement surbookés !*, 1998.
- Calvin & Hobbes, *Faites place à Hyperman !*, 1998.
- Calvin & Hobbes, *La flemme du dimanche soir*, 1999.
- Calvin & Hobbes, *Gare au psychopathe à rayures !*, 1999.
- Calvin & Hobbes, *Que de misère humaine !*, 2000.
- Calvin & Hobbes, *Il y a des trésors partout !*, 2001.
- Calvin & Hobbes, *Je suis trop génial !*, 2002.
- Calvin & Hobbes, *Le monde est magique !*, 2003.
- Calvin & Hobbes, *Ya des jours comme ça !*, 2004.
- Calvin & Hobbes, *Cette fois, c'est fini !*, 2005.

De Sophie Guerrive, aux Éditions 2024 (série en cours) :

- Tulipe*, 2016.
- Les voyages de Tulipe*, 2017.
- Tulipe et les sorcières*, 2019.
- L'hiver de Tulipe*, 2021.

De Dominique Roques et Alexis Dormal, chez Dargaud (série en cours) :

- Pico Bogue, *La Vie et moi*, 2008.
- Pico Bogue, *Situations critiques*, 2009.
- Pico Bogue, *Question d'équilibre*, 2009.
- Pico Bogue, *Pico love*, 2010.
- Pico Bogue, *Légère contrariété*, 2011.
- Pico Bogue, *Restons calmes*, 2013.
- Pico Bogue, *Cadence infernale*, 2014.
- Pico Bogue, *L'original*, 2015.
- Pico Bogue, *Carnet de bord*, 2016.
- Pico Bogue, *L'amour de l'art*, 2017.
- Pico Bogue, *L'heure est grave*, 2019.
- Pico Bogue, *Inséparables*, 2020.

LISTE DE RÉFÉRENTIELS À EXPLOITER POUR INITIER AUX CODES DE LA BD

De Scott Mc Cloud, chez Vertige Graphic :

L'Art invisible : comprendre la bande dessinée, 2000.

Réinventer la bande dessinée, 2002.

De Scott Mc Cloud, chez Delcourt :

Faire de la bande dessinée, 2007.

De Akira Toriyama, chez Glénat :

L'apprenti mangaka, 1997.

Aux Éditions Usborn (collectif) :

Je crée mes bandes dessinées (sans date).

Mon grand bloc « Je crée mes bandes dessinées », 2017.