



ASTÉRIX - OBELENE - PÉRISEUS / © 2017, Les Éditions Albert René, Goscinny - Uderzo
Asterix & Obélix, Musée Gallo-Romain Chabot © 2002, PATHE PRODUCTION - CHEZ YANN Photographie © Blanche Guegan - D.ajp. l'œuvre de Goscinny et Uderzo. Dessin Uderzo / Logo Pathe Asterix ALBERT RENÉ

une exposition
coproduite avec
la cinémathèque française,
en partenariat avec
l'institut rené goscinny

21 juin 2018 - 2 janvier 2019

musée de la cité de la bande dessinée
angoulême
quai de la charente

citebd.org

dossier d'accompagnement

pour les visites scolaires et périscolaires
maternelle, élémentaire, collège

la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image
médiation culturelle 05 17 17 31 23 sdubourg@citebd.org et mrodriguez@citebd.org
service éducatif csmo@citebd.org

1. présentation de l'exposition

2. le parcours de l'exposition

3. biographie de gosciny

4. gosciny et les programmes scolaires

5. fiches pédagogiques

la scénographie

la parodie

6. analyse de planche

7. quelques pistes

cette exposition est dédiée à **pierre tchernia**

goscinnny

et le cinéma

astérix, lucky luke & cie



astérix

© 2018 les éditions albert rené / goscinnny - uderzo

du 21 juin 2018 au 2 janvier 2019 à la cité internationale de la bande dessinée et de l'image, angoulême

exposition coproduite par **la cité de la bande dessinée et de l'image** et **la cinémathèque française**, en partenariat avec **l'institut rené goscinnny**.

nous remercions tout particulièrement albert uderzo, jean-jacques sempé et les héritiers de morris

remerciements : groupe media-participations : mediatoon distribution, mediatoon licensing, citel vidéo, dargaud, lucky comics, belvision, pluriad pathé – fondation jérôme seydoux-pathé – éditions albert rené – INA

commissaire général jean-pierre mercier,
commissaires associés : Frédéric Bonnaud, Aymar du Chatenet, et Pierre Lambert pour la section studios idéfix
assistés de Marie Naudin et Emmanuel Soulier
avec la collaboration de Matthieu Orléan

conseiller scientifique : olivier gonord

scénographie : pascal rodriguez
signalétique : felix müller et wanja ledowski
coordination : sébastien bollut avec nelly lavaure
régie des œuvres : caroline janvier
régie générale, installation et lumière : argos arhea design
communication et coordination administrative : annick richard et corinne coutanceau

catalogue de l'exposition coédité par rmn - grand palais et la cinémathèque française

visuels pour la presse sur demande

la cité internationale
de la bande dessinée
et de l'image

LA CINEMATHEQUE
FRANÇAISE

Institut
René
Goscinnny

Ministère de la Culture

CNC CHARENTE
LE DÉPARTEMENT

Angoulême

Nouvelle-Aquitaine

3

libre

Charente
Libre

1. présentation de l'exposition

La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image vise à partager les richesses du patrimoine et de la création du 9^e art, dans toutes leurs dimensions, et notamment dans le dialogue que la littérature graphique entretient avec les autres formes d'expression artistique. Depuis ses origines, la bande dessinée a noué des liens étroits avec différents arts, et ce dialogue n'a cessé de se renforcer au fil des années.

L'exposition « **Goscinny et le cinéma, Astérix, Lucky Luke et Cie** » constitue à cet égard une réalisation exemplaire, coproduite avec la Cinémathèque française et en partenariat avec l'Institut René Goscinny. Elle propose l'exploration d'un univers artistique majeur, celui de René Goscinny, imprégné par le cinéma et ayant marqué de manière profonde et durable l'imaginaire populaire français.

René Goscinny est devenu l'un des représentants les plus éminents de la culture française dans le monde, l'un des auteurs les plus lus, avec 500 millions de livres vendus, traduits dans 150 langues. Passant avec la même virtuosité et le même bonheur de la bande dessinée au cinéma, se nourrissant l'une l'autre, il demeure un maître et une référence pour les jeunes générations. Les nombreuses adaptations cinématographiques de plusieurs des bandes dessinées qu'il a imaginées et scénarisées sont parmi les plus importants succès du 7^e art. Son sens des gags et la verve de ses dialogues en font l'un des grands humoristes du XX^e siècle. L'exposition dévoile ces liens puissants et féconds entre la bande dessinée et le cinéma, confondus dans l'une des démarches artistiques les plus marquantes de l'après-guerre.

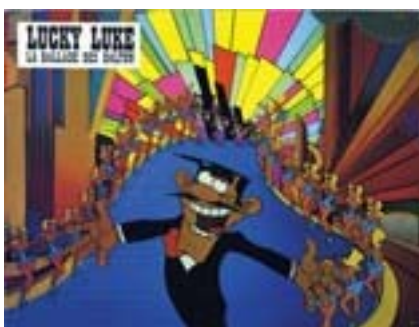
Les équipes de la Cité sont heureuses de présenter cette exposition dont Jean-Pierre Mercier, conseiller scientifique à la Cité, a assuré le commissariat général. Elle sera accompagnée de plusieurs opérations, animations, ateliers et d'un cycle de cinéma jusqu'en janvier 2019. Cela permettra à un public nombreux de redécouvrir ou découvrir une constellation d'œuvres essentielles de notre patrimoine, incarnées par des grandes figures d'acteurs, dans une scénographie éblouissante.

pierre lungheretti

directeur général

cité internationale de la bande dessinée et de l'image

introduction



la ballade des dalton de gosciny
et morris, 1978.

crédit : co-production dargaud productions /
rené gosciny productions / idéfis studio ©
productions dargaud films – paris / rené
gosciny / morris. tous droits réservés.

Scénariste d' *Astérix* et de *Lucky Luke*, auteur avec Sempé du *Petit Nicolas*, **René Gosciny** entretenait un rapport d'exception avec le cinéma : nourri dès son plus jeune âge aux classiques de l'humour hollywoodien et français, aux dessins animés et aux westerns, il y a trouvé le goût de raconter des histoires, drôles car telle était sa nature. Humoriste génial, parodiste d'exception, il a souvent repris pour s'en moquer les classiques du grand écran. Ses lecteurs le savent bien... Dès les années 1960 et le succès d' *Astérix*, le cinéma s'est emparé de son univers. Gosciny, avec ses complices Uderzo et Morris est alors devenu scénariste et réalisateur de films, avant de lancer les studios Idéfis, première tentative ambitieuse de productions de dessins animés inspirée du modèle américain.

Ami et complice de Pierre Tchernia, il a travaillé avec lui pour la télévision avant de rédiger le scénario du *Viager* devenu, depuis

sa sortie en 1972, un classique de la comédie française.

Depuis sa mort brutale en 1977, des dizaines de dessins animés et de films en prise de vue réelle inspirés des personnages de Gosciny ont été produits, avec un succès populaire jamais démenti. Coproduite par La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image et La Cinémathèque française, en partenariat avec l'Institut René Gosciny, **l'exposition « Gosciny et le cinéma, Astérix, Lucky Luke et Cie »** a été présentée, avec un succès remarqué, du 4 octobre au 4 mars 2018 dans les salles d'exposition de La Cinémathèque.

Elle s'installe à présent au **musée de la bande dessinée d'Angoulême** du **21 juin 2018 au 2 janvier 2019**.

Elle met en pleine lumière cette histoire méconnue dans une présentation d'une exceptionnelle richesse, allant des costumes de Monica Bellucci, Gérard Depardieu et Alain Delon au César d'honneur à titre posthume attribué à Gosciny en 1978, en passant par les scénarios, les planches de Morris, les dessins de Sempé, des croquis, *story-boards*, photos et surtout des extraits de films et d'émissions TV. Ce sont des centaines de documents que le spectateur est invité à découvrir dans une scénographie à la fois instructive et ludique. Un parcours enfant permet aux plus jeunes visiteurs de découvrir l'exposition tout en jouant et en se déguisant.

jean-pierre mercier

commissaire général de l'exposition
conseiller scientifique de la cité

« Je crois qu'il faut écrire pour la bande-dessinée comme il faut écrire pour le cinéma. » René Goscinny

René Goscinny n'aura écrit et réalisé que quatre longs métrages : *Astérix et Cléopâtre* (1968), *Daisy Town* (1971), *Les 12 Travaux d'Astérix* (1976) et *La Ballade des Dalton* (1978). Mais cette courte filmographie de cinéaste à part entière, interrompue par sa mort le 5 novembre 1977, masque une activité soutenue de scénariste pour le cinéma (*Le Viager*, Pierre Tchernia, 1971) et la télévision, et surtout un rapport incroyablement fécond à un art qu'il aura passé sa vie à approcher pas à pas, jusqu'à réaliser enfin son rêve en 1974 avec la création des studios Idéfix. De « gagman » anonyme pour Bourvil (*Le Tracassin ou les plaisirs de la ville*, Alex Joffé, 1961) à patron du premier studio d'animation européen, Goscinny poursuit son idée fixe et s'abandonne tout entier à son irrépressible désir de cinéma, né dans les années 30 devant *Blanche-Neige et les Sept Nains* (Walt Disney, 1937) et *La Chevauchée fantastique* (*Stagecoach*, John Ford), cinquante ans, déjà parvenu bien au-delà de ses rêves les plus fous, « calife de la bande dessinée » en France, reconnu par le monde entier et riche à millions ?

En se lançant dans les studios Idéfix, contre toute rationalité budgétaire puisqu'il embauche une cinquantaine de salariés permanents, il ne se contente pas de créer de toutes pièces la filière d'animation française. « Walt Goscinny » suit bien sûr son héros absolu, modèle industriel compris, mais surtout, il dévoile son ambition de toujours, secrète et pourtant exposée à chaque page des albums de *Lucky Luke* et *Astérix* : il est cinéaste, il se sait cinéaste.

Eux, ses millions de lecteurs, ne s'en sont pas aperçus, trop occupés à s'esclaffer et à savourer d'infinis degrés de lecture, quand les innombrables exégètes ne se perdent pas dans d'absconses hypothèses sociologiques, mais lui, René, sait que depuis longtemps déjà, il écrit des plans plutôt que des cases, qu'il en fait le croquis sommaire si besoin est, que ses géniaux complices dessinateurs (Morris, Uderzo) sont ensuite chargés de réaliser sur le papier, ce dont il aurait été bien incapable, piètre dessinateur mais suffisamment dessinateur tout de même pour se livrer aux joies du *story-board*. Morris et Uderzo, l'apport de ces deux-là est si décisif (l'un maître de la couleur, l'autre du mouvement, pour aller vite) que filer la comparaison scénariste/dessinateur, metteur en scène/chef-opérateur serait trop commode, et finalement injuste, mais il n'empêche que c'est bien Goscinny qui conçoit et décrit chaque plan. Scénariste, il est maître du récit et s'échinera sa vie durant à trouver l'idée de départ, soit, mais c'est aussi lui qui conçoit le découpage et choisit le point de vue adopté. C'est donc lui qui décide de la place de la caméra. Et c'est là, dans sa dernière salve d'albums d'*Astérix* (à partir du début des années 70), que son génie de metteur en scène est peut-être le plus saisissant. Mais avant de parvenir à ce stade ultime d'audace et d'expérimentation, qui ne doit plus grand-chose aux films adorés et connus par cœur, René Goscinny a d'abord été un œil, un très singulier œil de spectateur de cinéma : l'œil parodique par excellence.

En sept parties, des premiers chocs enfantins au César posthume qui lui est décerné en 1978 par « les professionnels de la profession » reconnaissants, notre exposition « Goscinny et le Cinéma. Astérix, Lucky Luke & Cie » montre comment cette familiarité et ce désir profond de cinéma innervent la totalité de l'œuvre du plus grand des scénaristes de bande dessinée.

Il s'agit de montrer comment le cinéma est partout chez Goscinny ; comment, par exemple, le burlesque américain, et en particulier Laurel et Hardy, ressurgit tout naturellement en Astérix et Obélix quand il s'agit de créer un couple d'hommes autosuffisant. Dans les albums d'*Astérix*, le cinéma fournit le décorum du péplum et ses morceaux de bravoure (course de chars, combats de gladiateurs, Reine des reines égyptienne et intrigues politiques romaines) ; Goscinny et Uderzo, eux, ont trouvé l'essentiel : les Gaulois, leur village et un univers parfaitement stable et cohérent.

Pour ses premiers pas, Astérix a emprunté au *slapstick* américain beaucoup de son dynamisme et de ses codes. Mais les talents conjugués de ses deux créateurs – Laurel et Hardy, encore, évidemment – l'ont vite fait évoluer vers l'anachronisme hilarant et la satire sociale, le démontage des clichés nationaux et des travers d'époque.

Mais Astérix deviendra vite une star de cinéma, des premiers balbutiements télévisuels aux triomphes d'*Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre* ou du *Domaine des Dieux*, comme un juste retour des choses, comme si le cinéma n'en finissait plus de reconnaître l'un de ses serviteurs les plus dévoués, René Goscinny, dont chaque scénario, chaque *story-board*, porte l'empreinte et le regret du film qu'il aurait pu devenir.

Mais c'est bien sûr avec *Lucky Luke*, dont chaque album est gorgé de références et de motifs westerniens, que Goscinny affirme le plus fortement l'étendue de sa cinéphilie et sa capacité à transformer à sa guise les grands motifs de son cinéaste préféré, John Ford.

Pour Goscinny, les westerns de Ford, et en particulier sa « trilogie de la cavalerie » (*Le Massacre de Fort Apache*, *La Charge héroïque*, *Rio Grande*), sont une source d'inspiration constante en même temps qu'une somme d'épineux problèmes à résoudre.

Comment, en effet, transformer le pathétique fordien, fondé d'abord sur une tragédie de l'appartenance, en un amusant album de bande dessinée, avec son héros asexué, sans faille et désinvolte, soit l'exact inverse du héros fordien, souvent névrosé, plein de remords, se sachant coupable et archi-faillible ? Mission impossible pour quiconque, personne d'ailleurs n'ayant songé à parodier Ford (à l'imiter, oui), sauf pour Goscinny, dont le génie réside justement en sa capacité à adapter l'inadaptable, à transformer les larmes en rires, la tragédie en comédie. De la reconstitution d'une salle de cinéma de Buenos Aires à un dernier montage des innombrables adaptations posthumes (Goscinny for ever!), en passant par le péplum, le western et le fort goût goscinnien du démontage de toutes les conventions cinématographiques, notre exposition est conçue comme une promenade à travers le plus populaire des arts, le cinéma, revu et encore magnifié par le plus doué et le plus amoureux de ses captifs, René Goscinny.

frédéric bonnaud

directeur général de la cinémathèque française commissaire associé de l'exposition

2. parcours de l'exposition

section 1

l'enfant qui rêvait d'être walt disney

« J'étais parti aux États-Unis dans l'espoir de travailler chez Walt Disney, mais Walt Disney l'ignorait » racontait avec humour René Goscinny, ajoutant : « J'admire Walt Disney. Ce sont ses réalisations qui m'ont donné envie de faire mon métier ». Astérix, Lucky Luke, Iznogoud et le Petit Nicolas peuvent dire merci à l'Oncle Walt !



aquarelle de rené goscinny

représentant *blanche neige et les sept nains* vers 1942. crédit : © rené goscinny

Goscinny et Mickey sont de la même génération. René vient au monde à Paris en 1926 et la petite souris date de 1928. C'est à Buenos Aires, la ville où René grandit entouré de sa famille, qu'il découvre les grands classiques du cinéma américain, en particulier les burlesques : Laurel & Hardy, Charlot et Buster Keaton. « Quand j'étais gosse et que j'avais de bonnes notes, mon père, pour me récompenser, m'emmenait voir Keaton. Et quand je n'étais pas sage, pour m'encourager, il m'emmenait encore voir Keaton. Lui aussi, il lui fallait une excuse pour rire : c'était moi ! ». En 1938, lors de l'un de ses séjours parisiens, le jeune René assiste à la projection du premier long-métrage de Disney, *Blanche-Neige et les Sept Nains* dont il dira : « C'est pour moi le sommet de la perfection ».



fernand.

ces caricatures ont été dessinées par rené goscinny entre 1950 et 1954 pour l'hebdomadaire belge *le moustique*.

elles témoignent de sa fascination pour le cinéma. crédit : © rené goscinny

A 15 ans, René Goscinny signe ses premières œuvres graphiques et réalise une série de gouaches fidèlement inspirées de l'univers de *Blanche-Neige* et de *Pinocchio*. Plus tard, au milieu des années 40, il réalisera une série de caricatures de stars hollywoodiennes. Que l'on retrouvera bien plus tard, dans les albums de bandes dessinées qu'il écrit, sous les traits de Gaulois ou de cow-boys. Sa passion du cinéma hollywoodien et de Walt Disney sera une permanente source d'inspiration. Et son rêve deviendra réalité avec la création, en 1973, des studios Idéfix.

Clin d'œil de l'histoire, savez-vous que l'une des voies qui mènent à Disneyland Paris s'appelle l'avenue René Goscinny ? Ce n'est donc pas sans raison que ses amis le surnommaient Walt Goscinny.

section 2

le petit nicolas va au ciné

« Quand je serai grand, je m'achèterai une classe, rien que pour jouer dedans » s'exclame le Petit Nicolas. La salle de classe, le pavillon de banlieue, le terrain vague sont les décors à la Disney de cette enfance que René Goscinny décrivait si bien.



jean-jacques sempé et rené goscinny, *le petit nicolas*. crédit : © imav éditions / goscinny-sempé

Goscinny invente un langage qui, associé au trait poétique de Sempé, fera le succès du célèbre écolier et de son chouette groupe de copains. Le Petit Nicolas se distingue des autres héros de Goscinny : il n'est ni Gaulois, ni vizir, ni cow-boy, et ses aventures sont narrées sous forme de récits illustrés, qui les distinguent de la pure bande dessinée. S'il nous raconte une enfance idéalisée, le Petit Nicolas nous renseigne surtout sur celle des auteurs. Pas étonnant qu'il ait été le premier des personnages de Goscinny à être adapté. André Michel réalise en 1964, pour la télévision, une série intitulée *Tous les enfants du monde*. Un pupitre, des bancs, une cour de récréation plantent

le décor. Quelques gamins chahuteurs, une maîtresse d'école, le Bouillon et le Directeur restituent des scènes savoureuses, comme celle de la photo de classe. Et dans le rôle des parents de Nicolas, deux comédiens d'exception : Michael Lonsdale et Bernadette Lafont.



jean-jacques sempé et rené goscinny, *le petit nicolas*, « la séance de cinéma » dans *pilote* n°1, 1959.

Il faudra attendre 2009, cinquante ans après la naissance du personnage (créé la même année qu'Astérix) pour que le célèbre écolier devienne une vedette de cinéma. *Le Petit Nicolas* puis *Les Vacances du Petit Nicolas*, réalisés par Laurent Tirard, avec dans le rôle des parents Kad Merad et Valérie Lemercier, sont des succès. Une série animée d'une centaine d'épisodes est diffusée à la télévision française en 2009. Ces différentes adaptations confirment que ce héros des années soixante est indémodable.

crédit : © imav éditions / goscinny-sempé

section 3 astérix, une star est née



rené goscinny sur le tournage de *deux romains en gaule*, 1967. crédit : © g. galmiche / dr

Toujours à la recherche de nouveaux récits et personnages à exploiter, le cinéma s'est très tôt intéressé à Astérix. Né à l'été 1959 des imaginations enfiévrées de René Goscinny et Albert Uderzo, le petit Gaulois explose en 1965, avec *Astérix et Cléopâtre*. Les compteurs s'affolent, Goscinny lui-même parle d'« hystérie collective » et de « phénomène de société », et l'album se vend à 350 000 exemplaires, vite suivis par les 600 000 exemplaires d'*Astérix chez les Bretons*. La fusée Astérix est lancée, plus rien ne l'arrêtera...



astérix et cléopâtre de rené goscinny et albert uderzo, 1968. © 1968 dargaud films - © 2018 les éditions albert rené / goscinny - uderzo

Très sceptique quant à la possibilité d'incarner ses héros en chair et en os au cinéma, Goscinny concocte avec Uderzo et Pierre Tchernia un divertissement télévisuel intitulé *Deux Romains en Gaule*, avec Roger Pierre et Jean-Marc Thibault, et l'ami Lino Ventura qui passait par là... D'abord intitulée *Nos ancêtres les Gaulois*, cette « gauloiserie » est diffusée le samedi 25 février 1967 sur la première chaîne et *Télérama* y consacre sa couverture : un petit Astérix animé y sort d'un cahier d'écolier. Ce sera le premier d'une longue série.



crédit : © dr

À la fin de cette même année 67, un très sommaire *Astérix le Gaulois* sort des Studios Belvision. Même pas informés du projet par leur éditeur Georges Dargaud, Goscinny et Uderzo maugréent mais participent au succès commercial de ce film d'animation. Désormais, rien ne se fera plus sans eux : une adaptation non-autorisée de *La Serpe d'or* est détruite après réalisation, tandis que leur engagement sur l'adaptation animée d'*Astérix et Cléopâtre* est la première étape vers l'aventure des studios Idéfix. Poursuivant son rêve de devenir un Walt Disney français, René Goscinny est devenu scénariste, réalisateur, producteur de dessin animé. Avec une star nommée Astérix.



dans *astérix chez les helvètes*, 1970, goscinny et uderzo transposent la scène de l'orgie romaine du *satyricon* de fellini.

© 2018 les éditions albert rené / goscinny - uderzo

section 4 lucky luke et la parodie



une case de fin de l'album « i'm a poor lonesome cowboy ». crédit : © lucky comics, 2017.

« Go West! » Tel est le mot d'ordre de toute la génération de l'après-guerre. C'est à New York au début des années 50 que Maurice de Bevere alias Morris et Goscinny font connaissance. Fascinés par le rêve américain et la conquête de l'Ouest, les deux auteurs ont en commun la passion des westerns, et une véritable fascination pour John Ford et John Wayne. En vingt-cinq ans de collaboration, Morris et Goscinny signeront 37 albums de *Lucky Luke*, parodie revendiquée des grands classiques hollywoodiens.



lucky luke : daisy town. réalisation : belvision. scénario et dialogues : morris, goscinny et pierre tchernia, 1971. crédit : *daisy town*, co-production dargaud

« La première histoire à avoir véritablement été influencée par un film (en l'occurrence *Pacific Express* de Cecil B. DeMille), c'est *Des Rails sur la prairie*, qui est aussi le premier scénario de Goscinny » dira Morris. Suivront, entre autres, certains albums cultes comme *Le Pied-Tendre* inspiré de *L'Extravagant Mr. Ruggles* de Leo McCarey, *Le 20ème de cavalerie* et *La Diligence* inspirés respectivement du *Massacre de Fort Apache* et de *La Chevauchée fantastique* de John Ford, un film que Goscinny disait avoir vu une quinzaine de fois. Au fil des albums, Lucky Luke croise de nombreux cow-boys, caricatures d'acteurs de cinéma : David Niven, Wallace Beery, Lee Van Cleef, ou même Mae West... Tandis que le *poor lonesome cowboy* s'inspire de Gary Cooper dans *Le Cavalier du désert* (William Wyler, 1940).



Une case de fin d'un album « i'm a poor lonesome cowboy ». crédit : © lucky comics, 2017

Lucky Luke fait ses premiers pas sur grand écran en 1971 dans le dessin animé des studios Belvision, *Daisy Town*. Puis, pour les studios Idéfix, dans *La Ballade des Dalton* (sorti en 1978), adaptation ambitieuse et jubilatoire des aventures du cow-boy solitaire qui « tire plus vite que son ombre ».

René Goscinny ne se cantonne pas à être le scénariste de ces films : il prêtera même sa voix à Jolly Jumper !

section 5 les studios idéfix



les 12 travaux d'astérix de rené goscinnny et albert uderzo, 1976.

crédit: 1976 – dargaud films productions

– rené goscinnny- albert uderzo

© 2018 les éditions albert rené / goscinnny - uderzo



cellulo. dans la ballade des dalton, en 1978, goscinnny et morris transposent une scène de chantons sous la pluie de stanley donen, 1952.

crédit : la ballade des dalton, co-production dargaud productions/rené goscinnny productions / idéfix studio © dargaud films – paris / rené goscinnny / morris. tous droits réservés.

En 1973, René Goscinny, Albert Uderzo et leur éditeur Georges Dargaud s'associent pour créer leur propre studio de dessin animé baptisé les studios Idéfix. Entourée d'anciens collaborateurs de Paul Grimault et de jeunes animateurs, l'équipe s'installe dans des locaux situés à Paris. René Goscinny décide d'écrire un scénario original d'*Astérix* adapté à la narration cinématographique. L'idée du sujet est trouvée par Albert Uderzo : « En prospectant les légendes classiques de l'Antiquité, je m'étais arrêté aux Douze Travaux d'Hercule. René a saisi l'idée au vol car il y voyait la possibilité de douze sketches greffés sur un thème central ». Pierre Tchernia participe à l'élaboration du scénario et des dialogues. Uderzo dessine le *story-board* ainsi que de nombreuses planches de modèles, représentant anciens et nouveaux personnages. La production des *12 Travaux d'Astérix* débute le 1er avril 1974. Un an plus tard, les locaux étant devenus trop exigus pour les cinquante techniciens et artistes, les studios déménagent à Neuilly de publicité Publiart, propriété de Dargaud. Le film sort en Allemagne -sur-Seine, dans un immeuble flambant neuf occupé par l'agence au printemps 1976, puis en France pour les fêtes de fin d'année, et cumule plus de 9 millions de spectateurs. Les studios entreprennent alors la production d'un second long-métrage autour du personnage de Lucky Luke, *La Ballade des Dalton*, sur un scénario original de Goscinny. La disparition brutale de ce dernier, le 5 novembre 1977, entraîne quelques mois plus tard la fermeture définitive des studios Idéfix.

Un César posthume sera remis en 1978 à René Goscinny pour l'ensemble de son œuvre cinématographique.

section 6 l'humour à la télé



rené goscinny et pierre tchernia.

crédit : institut rené goscinny © droits réservés

Le fabuleux succès d'*Astérix* aidant, René Goscinny devient une figure familière de la télévision dès les années 60. L'ORTF s'empare du *Petit Nicolas* dès 1964 (*Tous les enfants du monde*) et de l'univers d'*Astérix* avec *Deux Romains en Gaule*, en 1967. Comme Goscinny aime faire le clown à ses heures, il y campe un aubergiste gaulois et déclarera : « Ce que j'ai fait aujourd'hui, Hergé ne l'aurait pas fait... Il a bien trop de dignité ! » « Bon client », aussi courtois que tiré à quatre épingles, Goscinny devient un habitué des émissions de télévision et il sera même, en novembre 1975, l'invité d'honneur d'*Aujourd'hui Madame*, l'incontournable et interminable « talk » des après-midi, cauchemar des enfants des années 70 puisqu'il précédait les rares programmes destinés à la jeunesse. Mais c'est avec les 26 épisodes des *Minichroniques* diffusées pour les fêtes de fin d'année 1976, et produites par TF1 (chaîne encore publique), que Goscinny gagne vraiment ses galons de célébrité télévisuelle. Tel Alfred Hitchcock avant lui, il introduit chaque épisode avec un texte ciselé et une visible jubilation à faire l'acteur. Comble de tristesse, la deuxième saison des *Minichroniques* sera diffusée après la mort de leur concepteur, à partir du 19 décembre 1977. Au générique de ce sommet de l'œuvre télévisuelle de Goscinny, apparaît un certain Pierre Desproges, cinq ans avant *La Minute nécessaire de monsieur Cyclopède*, autre chef d'œuvre du « programme court ». Il faudra attendre les grandes années des *Nuls* (1987-1992) pour retrouver à la télévision une veine parodique proprement goscinnienne.

section 7 goscinny for ever

Une évocation contemporaine de la salle de cinéma qui met en valeur le César décerné à titre posthume à René Goscinny.

3. Biographie de Goscinny 14/08/1926 - 05/11/1977



Goscinny et Uderzo en 1967.

Crédit : Fonds d'archives Institut René Goscinny © Droits réservés

Né le 14 août 1926 à Paris, René Goscinny passe son enfance en Argentine, entre Buenos Aires et la pampa. Après des débuts prometteurs de sous-aide-comptable d'un aide-comptable dans une usine de récupération de vieux pneus, il entre comme apprenti dessinateur dans une agence de publicité.

À 19 ans, il part à la conquête de l'Amérique et, plus précisément, des studios Walt Disney. Très vite promu chômeur, il ne rencontrera jamais le maître, mais tombe par hasard sur la bande du futur magazine *Mad* - Harvey Kurtzman, Jack Davis et Will Elder - et se sent beaucoup moins seul : l'humour anglo-saxon coïncide parfaitement avec sa propre manière d'envisager les choses.

Il rencontre Morris à New York, Jean-Michel Charlier à Bruxelles et Albert Uderzo à Paris, dans les locaux de la World Press, petite agence belge dont il dirige le bureau parisien créé en 1951. Les auteurs de l'époque étant payés avec un lance-pierre, le stakhanovisme s'impose : Goscinny, qui a compris que son talent s'épanouissait plus efficacement dans le scénario que dans le dessin, met en chantier une multitude de bandes dessinées (parmi lesquelles *Oumpah-Pah*, *Strapontin* et *Luc Junior*). Il tape des kilomètres d'articles et de nouvelles (pour le *Pariscope* et *L'Os à moelle*, entre autres) et tient même un temps la rubrique de savoir-vivre dans l'hebdomadaire féminin 'Bonnes Soirées'.

En 1955, il reprend le scénario de "Lucky Luke" et anime, avec Sempé, une version en bande dessinée du "Petit Nicolas"... Ce personnage connaîtra sa véritable notoriété sous la forme de textes illustrés qui seront publiés quelques années plus tard dans 'Sud Ouest', puis dans 'Pilote'.

En 1956, un désaccord brutal et irréversible se produit avec la World Press : Goscinny, Charlier et Uderzo, désireux de promouvoir ce métier qui n'en est pas encore un, rédigent une très sulfureuse charte des auteurs, qui leur vaut de se retrouver sur le pavé du jour au lendemain - et sur la liste noire de tous les éditeurs. En compagnie de Jean Hébrard, un des responsables commerciaux de la World Press, ils fondent alors Édifrance, une petite agence de presse.

En 1959, ils prennent une part active dans le lancement de l'hebdomadaire *Pilote*. Avec Uderzo, Goscinny y signe le premier épisode des aventures d'Astérix ; il partagera ensuite la rédaction en chef du magazine avec Charlier.

En 1962, il crée *Iznogoud*, une série mise en images par Jean Tabary.

En 1965, il invite Marcel Gotlib à collaborer aux *Dingodossiers* de *Pilote*. Après Mai 1968, il installe les inoubliables pages d'actualités dans le magazine, puis anime, sur Europe no 1, *Le Feu de camp du dimanche matin*, avec Gédé, Fred et Gotlib. Entre-temps, sans la moindre promotion, mais par le bouche à oreille, le petit Gaulois connaît une irrésistible ascension : en 1965, le premier satellite



Albert Uderzo et René Goscinny.

Soirée pour la sortie du film *Astérix le Gaulois*

chez Maxim's le 15 novembre 1967

français est baptisé *Astérix* et, quelques années plus tard, les albums sont traduits dans une trentaine de langues, dont l'espéranto et le latin...

Pendant que le boom *Astérix* secoue la bande dessinée, la faisant passer du statut d'amusement enfantin à celui d'art respectable, Goscinny, qui n'a pas son pareil pour reconnaître et cultiver les talents, fait de *Pilote* un laboratoire de création où s'épanouit la nouvelle bande dessinée, avec Gotlib, Fred, Jean Giraud, Reiser, Cabu, Claire Bretécher, Mandryka, Jean-Claude Mézières, Philippe Druillet, Jacques Tardi, F'Murr, Enki Bilal...

En 1973, et tandis que le trio Mandryka-Bretécher-Gotlib s'éloigne de *Pilote* pour prendre en charge le tout nouvel *Écho des savanes*, il offre la rédaction en chef du journal à Guy Vidal. En 1974, il crée, avec Uderzo et Georges Dargaud, les studios Idéfix. En 1976, alors que les studios donnent naissance aux *Douze Travaux d'Astérix*, le 23e album du petit Gaulois sort, tiré à 1 300 000 exemplaires.

Goscinny nourrit une foule de projets : l'édition, la télé (malgré son "atmosphère de bureau de poste en faillite") et, surtout, le cinéma. Scénariste de l'irrésistible *Viager*, réalisé en 1972 par Pierre Tchernia, il s'enthousiasme pour cette autre façon de faire rire, puisque là est sa vocation. Mais l'histoire s'arrête le 5 novembre 1977, tandis que l'équipe des studios Idéfix travaille sur *La Ballade des Dalton*, perpétuant son rêve le plus ancien : après tout, c'était pour conquérir les studios Walt Disney qu'il était parti en Amérique...

D'après <http://www.dargaud.com/bd/Auteurs/Goscinny>

4. gosciny et les programmes scolaires

Cycle 2

Questionner le monde :

Se situer dans l'espace et dans le temps

- Construire des repères spatiaux.
 - o Se repérer, s'orienter et se situer dans un espace géographique.
 - o Utiliser et produire des représentations de l'espace.
- Construire des repères temporels.
 - o Ordonner des évènements.
 - o Mémoriser quelques repères chronologiques.

Se situer dans le temps

Prendre conscience que le temps qui passe est irréversible.

- Le temps des parents.
- Les générations vivantes et la mémoire familiale.
- L'évolution des sociétés à travers des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) et des techniques à diverses époques.

Repérer des périodes de l'histoire du monde occidental et de la France en particulier, quelques grandes dates et personnages clés.

- Quelques personnages et dates.

Cycle 3

Français :

Comprendre un texte littéraire et l'interpréter

- Mise en œuvre d'une démarche de compréhension à partir d'un texte entendu ou lu.
- Identification du genre et de ses enjeux.
- Mobilisation de connaissances lexicales et de connaissances portant sur l'univers évoqué par les textes.
- Mise en relation de textes et d'images.
- Construction des caractéristiques et spécificités des genres littéraires (conte, fable, poésie, roman, nouvelle, théâtre) et des formes associant texte et image (album, bande dessinée).

Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter

- Mise en œuvre d'une démarche de compréhension.
- Explicitation des relations et des éléments de cohérence externes.
- Mobilisation des connaissances lexicales.
- Identification, construction de caractéristiques et spécificités des genres propres aux enseignements et disciplines.
- Mise en relation explicite du document lu avec d'autres documents lus antérieurement et avec les connaissances culturelles, historiques, géographiques, scientifiques ou techniques des élèves.
- Identification de la portée des informations contenues dans le ou les documents :
 - singulières (exemple, expérience, illustration)
 - ou générales (caractéristiques, propriétés).

Culture littéraire et artistique

CM1-CM2

- Héros / héroïnes et personnages
 - Vivre des aventures
 - Se découvrir, s'affirmer dans le rapport aux autres
- 6ème
- Récits d'aventures

- Résister au plus fort : ruses, mensonges et masques

Arts Plastiques

- Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations : la différence entre images à caractère artistique et images scientifiques ou documentaires, l'image dessinée, peinte, photographiée, filmée, la transformation d'images existantes dans une visée poétique ou artistique.
- La narration visuelle : les compositions plastiques, en deux et en trois dimensions, à des fins de récit ou de témoignage, l'organisation des images fixes et animées pour raconter.
- La prise en compte du spectateur, de l'effet recherché : découverte des modalités de présentation afin de permettre la réception d'une production plastique ou d'une œuvre (accrochage, mise en espace, mise en scène, frontalité, circulation, parcours, participation ou passivité du spectateur...).

Histoire des Arts

Dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles

Se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial :

- Effectuer une recherche (dans le cadre d'un exercice collectif et sur la base de consignes précises) en vue de préparer une sortie culturelle.
- Se repérer dans un musée ou un lieu d'art par la lecture et la compréhension des plans et indications.
- Être sensibilisé à la vulnérabilité du patrimoine.

Histoire et géographie

Se repérer dans le temps : construire des repères historiques

CM1 / Thème 1 : Et avant la France ?

6° / Thème 3 : L'empire romain dans le monde antique

Cycle 4

LECTURE ET COMPRÉHENSION DE L'ÉCRIT ET DE L'IMAGE

Lire des textes variés avec des objectifs divers

- **Adapter sa lecture à l'objectif poursuivi**
- **Adapter sa lecture aux supports et aux modes d'expression**
- **Reconnaitre les implicites d'un texte et faire les inférences et hypothèses de lecture nécessaires**
- **Recourir à des stratégies de lecture diverses**

Lire des images, des documents composites (y compris numériques) et des textes non littéraires

- Caractéristiques des différents documents
- étudiés (scientifiques, médiatiques, composites...).
- **Lire et comprendre des images fixes ou mobiles variées empruntées à la peinture, aux arts plastiques, à la photographie, à la publicité et au cinéma en fondant sa lecture sur quelques outils d'analyse simples**
- **Situer les œuvres dans leur contexte historique et culturel**
 - Éléments d'analyse de l'image.
 - Relation entre textes littéraires, images illustratives et adaptations cinématographiques.

Lire des œuvres littéraires et fréquenter des œuvres d'art

Culture littéraire et artistique

5° : Se chercher, se construire/ Regarder le monde, inventer des mondes/ Agir sur le monde

4° : La fiction pour interroger le réel

3° : Dénoncer les travers de la société

Arts Plastiques

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art
L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

Histoire des Arts

- Décrire une œuvre d'art en employant un lexique simple adapté.
- Associer une œuvre à une époque et une civilisation à partir des éléments observés
- Rendre compte de la visite d'un lieu de conservation ou de diffusion artistique ou de la rencontre avec un métier du patrimoine.

Histoire Géographie

Se repérer dans le temps : construire des repères historiques

5. Fiches pédagogiques

Scénographie de Pascal Rodriguez pour l'exposition.

La scénographie

Qu'est-ce qu'une scénographie ?

Si l'on prend la définition du Larousse, c'est « l'ensemble des éléments picturaux, plastiques et techniques qui permettent l'élaboration d'une mise en scène, notamment théâtrale, ou d'un spectacle quelconque. » Le terme est aussi employé pour une exposition car elle nécessite le même type de recherches, et de mise en œuvre qu'un spectacle quel qu'il soit. En fonction du thème de l'exposition, le scénographe va concevoir des éléments visant à mettre en valeur ce qui est abordé et ce qui est présenté.

Ici, on peut demander aux élèves de repérer ce qui caractérise chaque pièce et de justifier les choix dans les différentes pièces du point de vue des couleurs, des objets, de l'accrochage...

Chaque groupe d'élèves peut travailler sur une salle ou bien sur l'ensemble des salles et effectuer un travail de mise en commun de retour en classe. L'intérêt étant pour chacun de partager son point de vue sur les choix de scénographie avec les autres à la fin.

On peut leur distribuer le questionnaire suivant :

1. Pour chacune des salles parcourues, note les couleurs et les éléments du décor choisis par le scénographe, sous forme d'un tableau.

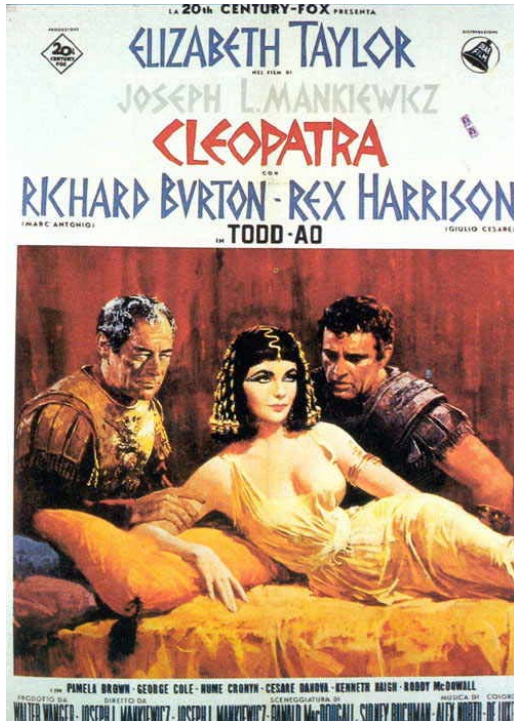
Section	Couleurs dominantes	Objets	Matières (bois...)
1			
2			
3			
4			
5			
6			

2. Pour chaque section, pourquoi ces choix, à ton avis ?

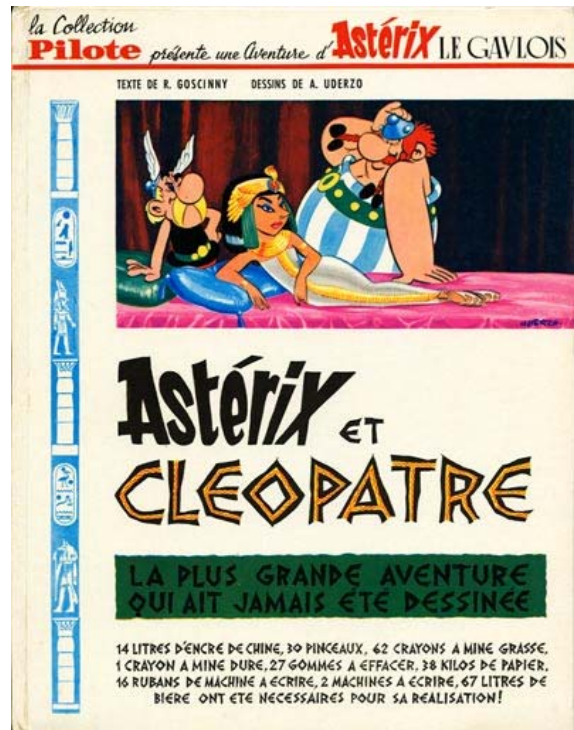
Liste tes différentes propositions ci-dessous et partage-les avec tes camarades.

La parodie

Analyse comparée de l'affiche du film *Cléopâtre* de Mankiewicz et de la première de couverture d'*Astérix et Cléopâtre*



1963



1965

Parodie : « Imitation burlesque d'une œuvre littéraire ou artistique ». (*Le Petit Robert*)

On peut travailler avec les élèves la parodie en partant de l'affiche du film et de la première de couverture de l'album.

« Quand on a vu Cléopâtre avec René, on a d'abord bien rigolé... Mais en sortant, on s'est dit qu'il y avait une idée à creuser là-dedans... » Uderzo.

Quelques éléments d'histoire : Le film de Mankiewicz sort en 1963. Un tournage étalé sur deux ans et demi, un budget qui n'a cessé d'exploser des records pour atteindre un total de 44 millions de dollars (ce qui en fait encore aujourd'hui le film le plus cher de tous les temps), des décors gigantesques construits et reconstruits trois fois de suite dans trois pays différents (Etats-Unis, Angleterre et Italie), les caprices invraisemblables des stars (et surtout d'Elizabeth Taylor)... Et 250 minutes de film.

L'intrigue : 48 avant J.-C., Jules César tombe amoureux de Cléopâtre. Ils ont un fils et César la rétablit sur son trône d'Egypte. Quatre ans plus tard, après l'assassinat de Jules César, c'est au tour de Marc Antoine de tomber amoureux de la belle.

L'affiche du film: On voit donc les trois protagonistes sur l'affiche : César, Cléopâtre et Marc-Antoine. Cléopâtre occupe tout le premier plan sur son divan de la même couleur que sa robe. Elle est représentée en entier, allongée, chacun de ses bras est tenu, l'un par César, l'autre par Marc-

Antoine, et pourtant, elle n'y prête pas attention. Le titre, en haut à droite, est aussi jaune. Elle seule semble paisible, affichant un sourire apaisant, confiant.

La première de couverture : On peut, grâce à elle, montrer ce qu'est l'hyperbole !

On retrouve la composition de l'affiche du film, sur la partie haute de la couverture. Cléopâtre au premier plan, entourée d'Obélix et d'Astérix. Ici, les deux gaulois sont souriants contrairement à la reine d'Egypte qui montre son fort caractère, auquel il est souvent fait référence dans l'album... On retrouve aussi dans la graphie de Cléopâtre la couleur et la forme du titre du film. D'autre part, la composition de la couverture ne ressemble pas à celle des autres albums. L'illustration dans le premier tiers de la couverture, le titre et son sous-titre hyperbolique dans le deuxième tiers, puis dans le dernier, une énumération elle aussi hyperbolique. On voit le jeu avec le film et ce qu'il a coûté. La parodie est donc double : on joue avec les personnages, l'intrigue mais aussi avec le film lui-même et sa réalisation.

A ce sujet, on peut laisser les élèves regarder le découpage réalisé par Olivier Gonord à partir des 3 films suivants :

Cléopâtre de Mankiewicz (1963)

Astérix et Cléopâtre de Goscinny et Uderzo (animation 1968)

Astérix et Obélix : mission Cléopâtre de Chabat (2002)

Ils verront trois traitements différents des mêmes séquences, comme celle du bain, une scène avec un goûteur, ou encore la séquence d'introduction...

On peut préparer un petit questionnaire avec les élèves, par exemple :

- Comment est présenté la ville et le palais de Cléopâtre dans les 3 films ?
- Repère dans les différentes séquences, le caractère de Cléopâtre, ses vêtements, ses objets, son « véhicule »... Points communs et différences
- Dans la scène du bain : points communs et différences ?
- La scène du goûteur : points communs et différences ?

...

6. Analyse de planche

Astérix et Cléopâtre, page 2, 1965

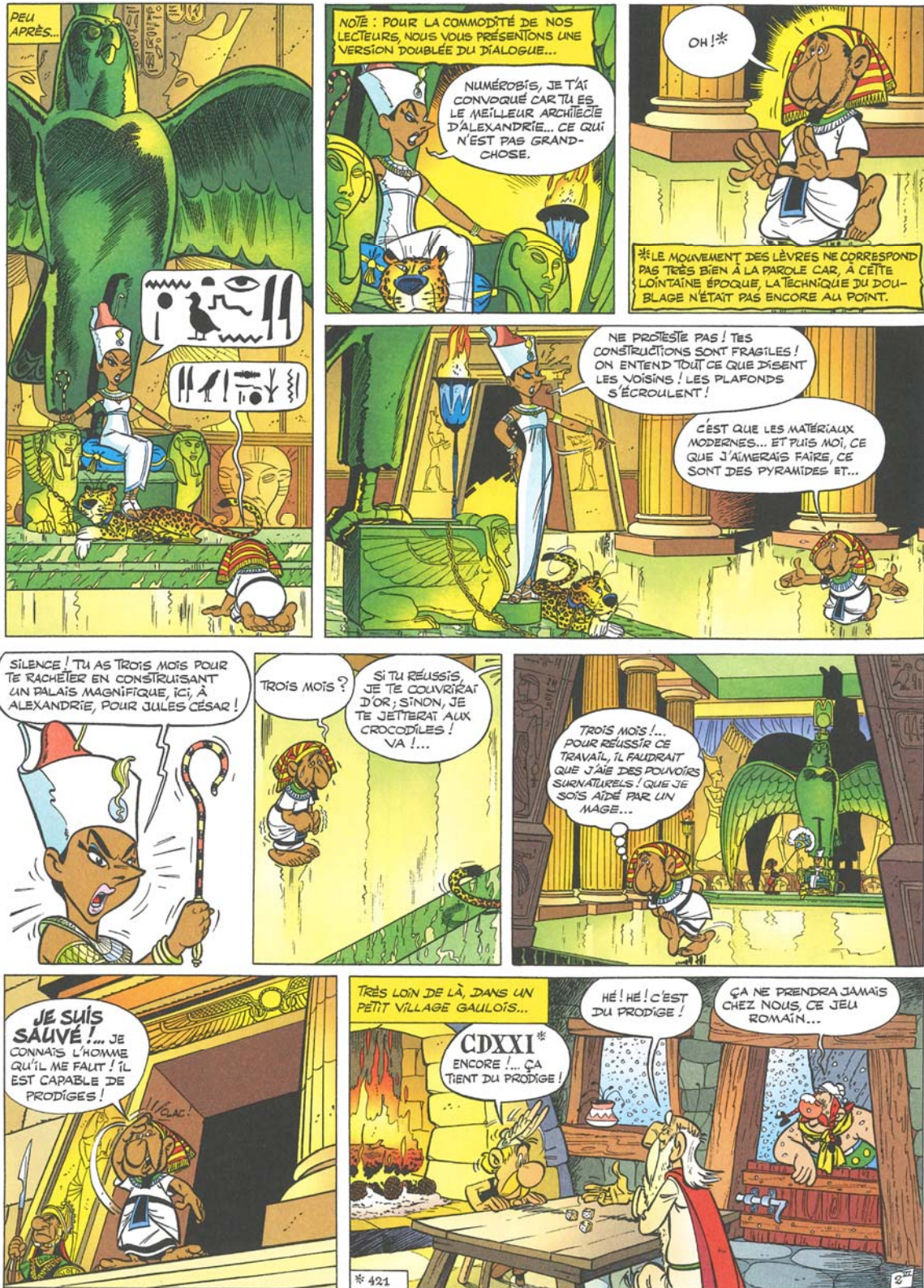
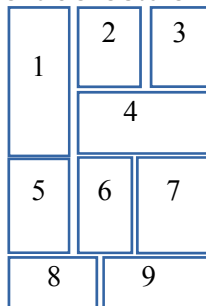


Planche 2, Astérix et Cléopâtre, 1695 © 2018 les éditions albert rené / gosciny - uderzo

Cette planche, présente dans l'exposition, est intéressante à double titre : c'est une page polyglotte et le scénariste joue avec son lecteur (le narrateur sort de son rôle, celui de raconter l'histoire, et utilise les récitatifs, non pour donner des compléments d'information concernant la narration mais pour des clins d'oeil cinématographiques).

Sens de lecture :



Cette planche est la deuxième de l'album.

Après une première page consacrée au couple Cléopâtre-César et au lancement du pari, c'est l'apparition du personnage de Numérobis, et la dernière case met à l'honneur les Gaulois que nous n'avons pas encore vus.

1. Cléopâtre est sur son trône de reine avec les vrais attributs du pouvoir de l'Égypte antique : une sorte de sceptre (le heqa), La double couronne (la blanche et la rouge étant imbriquées, cette couronne prend alors le nom de pa-sekhemty, "les deux puissantes", « pschent » en grec. Elle symbolise l'unification de la Haute et de la Basse-Égypte. Les couleurs sont inversées dans la bande dessinée) et sa légendaire panthère qui repose sous ses pieds. Face à elle, de dos pour le lecteur, Numérobis est présenté se prosternant devant sa reine. Alors que Cléopâtre parlait « français » à la première page, la deuxième commence sur un échange en hiéroglyphes. Un récitatif en haut de la case nous indique que cette scène se situe peu de temps après le défi lancé à Cléopâtre. Le lecteur peut se retrouver désarmé face à ces deux bulles incompréhensibles pour lui. Il va donc se concentrer sur l'image, la posture des personnages, espérant comprendre l'échange dans la case suivante.

2. Ce ne sera pas le cas ! On zoome sur Cléopâtre et dans cette case, le texte prend le pas sur l'image : un récitatif et une bulle occupent quasiment la moitié de la case. Mais le récitatif n'en est pas un : c'est une sorte de note explicative, concernant le doublage. Goscinny joue avec le lecteur : il le propulse dans l'univers du cinéma avec cette note. Le lecteur n'aura pas la signification des bulles précédentes mais dès la case 2, les personnages « parleront français ».

3. La case 3 nous offre un contre champ : Numérobis marque sa surprise mais seulement par le texte et surtout par la nouvelle note explicative située en dessous de l'image et occupant un tiers de la case. Goscinny continue son jeu en filant sa métaphore du cinéma pour créer une sorte de gag récurrent que l'on retrouvera sous une autre forme dans la dernière case.

4. Nous retrouvons nos deux personnages de côté. Cléopâtre s'est levée et de son bras gauche lance une injonction à Numérobis. Elle ne semble pas de bonne humeur si on en juge par les émanatas* autour de sa tête. Le mouvement est très présent dans cette case : les traits nous le montrent autour du bras de Cléopâtre, autour des mains de Numérobis, et même autour de la queue de la panthère. Cela marque la tension qui règne. Cléopâtre met en cause les constructions de l'architecte qui essaie de se défendre mais il ne peut terminer sa défense, ce que l'on voit grâce aux points de suspension.

5 et 6. Les deux cases suivantes nous offrent à nouveau un champ-contre-champ, où Cléopâtre interrompt Numérobis pour lui ordonner de créer le palais pour Jules César. Nous voyons ensuite la

réaction de l'architecte à cette annonce, qui tremble de tous ses membres (voir les traits de mouvements tout autour de son corps, ainsi que les gouttes de sueur émanant de son visage). Son angoisse est aussi visible dans la question qu'il pose, case 6, comme s'il n'était pas sûr d'avoir bien entendu... La réponse de Cléopâtre n'en est pas une : elle le récompensera ou il mourra. La menace est aussi présente dans la case par le bout de la queue de la panthère qui s'agite.

7. Numérobis est présenté de face, sortant de la salle du trône et l'on peut apercevoir derrière lui l'immensité de la salle et la grandeur du trône, trône que l'on ne voit jamais en entier pour mieux marquer sa démesure. Cette case permet aussi de s'apercevoir d'un petit oubli : en effet : dans la case 2 et 4 on peut voir une sorte de flambeau à la gauche de Cléopâtre. Ce flambeau disparaît dans la case 1 et dans la 7. Cela rappelle les problèmes de raccords au cinéma, problèmes apparemment fréquents dans le film de Mankiewicz... Numérobis marche vers la sortie et le lecteur lit ses pensées, peu optimistes.

8. Une petite onomatopée, discrète au-dessus de la tête de Numérobis, « clac », accompagnée du mouvement de sa main frappant son front, nous montre qu'il a la solution à ses problèmes. C'est un homme que le lecteur habitué des aventures d'Astérix et Obélix connaît bien et que l'on découvre de dos à la case suivante.

9. Cette dernière case nous transporte dans un tout autre univers, plus familier, mais en total opposition avec ce que nous venons de lire : il fait froid (la neige tombe, par la fenêtre, il y en a même sur le nez rouge d'Obélix), le feu dans la cheminée flambe, le carrelage n'a rien à voir avec les sols brillants du palais de Cléopâtre. Nous basculons dans le village gaulois grâce au récitatif, en haut à gauche. La scène montre Panoramix, le futur sauveur de Numérobis, au centre, face à lui Astérix et à sa droite Obélix. On les voit jouer aux dés et Astérix prononce un chiffre romain : « CDXXI », 421, dont on voit la traduction en bas, nouveau jeu de traduction de Goscinny.

**Emanatas : signes symboliques (traits de vitesse, gouttelettes de sueur, spirale d'étourdissement ou de folie, etc.) "émanant" d'un personnage pour manifester une émotion ou un mouvement.*

7. Quelques pistes

Quelques idées de travaux à réaliser avant ou après la visite.

- Travail sur un groupement de textes extraits du *Petit Nicolas* (contexte, personnages, illustrations de Sempé...)

=> faire écrire les élèves à la manière de Goscinny

- Le cinéma à l'époque de Goscinny (Les films de Keaton, Charlie Chaplin, Laurel et Hardy pour ancrer dans une époque)

- Travail d'écriture scénaristique : donner aux élèves une planche de *Lucky Luke* ou d'*Astérix et Obélix*, et leur demander de l'observer puis d'imaginer le scénario tel que Goscinny a pu le transmettre à Morris ou à Goscinny.

On peut leur donner un exemple (il y en a plusieurs dans l'exposition). Cela permet de travailler le texte descriptif et de distinguer narration- description et dialogue.

- Autre travail d'écriture : transposer une planche de *Lucky Luke* ou d'*Astérix et Obélix* en texte narratif. Plusieurs consignes sont possibles : texte au présent, aux temps du passé, insertion des dialogues (choix du type de discours...)

- A partir d'une page de scénario de Goscinny, imaginer la planche réalisée : construction de la planche, crayonné, couleur éventuellement...

- Travail sur l'Égypte au temps des Romains, sur les Gallo-Romains, le Far west (voir dossier pédagogique sur Morris à télécharger sur le site de la cité :

- Rédiger la biographie de René Goscinny et mettre en lien les dates importantes de sa vie avec des événements historiques. À rédiger ou faire une frise chronologique.

- Dessiner à sa manière les personnages de Goscinny.

la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image
121 rue de Bordeaux BP 72308 F-16023 Angoulême cedex

Etablissement public de coopération culturelle à caractère industriel et commercial
créé par le département de la Charente, le ministère de la Culture et de la Communication,
la ville d'Angoulême et la région Poitou-Charentes.

musée, centre de documentation, librairie
quai de la Charente
bibliothèque, expositions
121 rue de Bordeaux
cinéma, brasserie
60 avenue de Cognac
maison des auteurs
2 boulevard Aristide Briand

renseignements

05 45 38 65 65 www.citebd.org

horaires

du mardi au vendredi de **10h à 18h** samedi, dimanche et jours fériés de **14h à 18h**
juillet et août jusqu'à 19h

tarif musée et expositions (sous réserve de modifications)

plein tarif 7 €

tarif réduit 5 € (étudiants -26 ans, apprentis, handicapés, demandeurs d'emploi, RSA, cartes vermeil, familles nombreuses, groupes de plus de 10 personnes)

10 -18 ans dont les groupes scolaires 0 €

gratuité pour les moins de 18 ans, les accompagnateurs de groupe de plus de 10 personnes et les accompagnateurs de personnes handicapées, bénéficiaires des minimas sociaux, auteurs de BD, abonnés à la Cité

le premier dimanche du mois gratuité pour tous (hors juillet-août)

prestations supplémentaires sans la carte abonnement (s'ajoutant au tarif d'entrée au musée)

atelier **6 €** visite accompagnée **5 €**

carte cité **groupe** (scolaire et collectivités) : 100 €

L'abonnement Cité scolaire valable un an pour un établissement donne accès au musée, aux expositions temporaires, au prêt de malles à la bibliothèque sur rendez-vous le mercredi, à des tarifs préférentiels sur les visites et ateliers (visites accompagnées : 2,50€ par enfant, ateliers : 3€ par enfant). Il donne droit à 5% de réduction sur les achats à la librairie.

L'abonnement donne accès au musée, aux expositions temporaires, au prêt à la bibliothèque (douze documents, livres ou périodiques, pour une durée de trois semaines, quinze documents pour une durée de cinq semaines en juillet et août), au ciné pass (10 places ou 5 places valables un an).

parking gratuit

à côté du musée de la bande dessinée.

gps 0°9,135' est 45°39,339' nord.

bus lignes STGA 3 et 5, arrêt Le Nil