

**BANDE DESSINÉE
ET MIGRATIONS**



Kit d'ateliers

Autour de *Bande dessinée et immigrations. Un siècle d'histoire(s)*

Le Musée national de l'histoire de l'immigration propose des ateliers créatifs et pédagogiques qui peuvent suivre l'itinérance de l'Expo mobile et compléter vos initiatives locales.

Atelier valise

Cycle 3

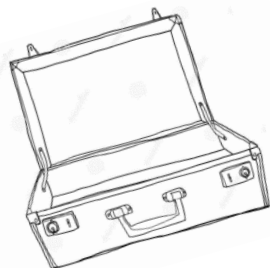
Animé en Ile-de-France par l'équipe des volontaires en service civique du Musée national de l'histoire de l'immigration

Inspiré de la bande dessinée *Le Piano oriental* de **Zeina Abirached**, l'atelier « valise » permet d'aborder avec un public jeune (cycle 3) des notions liées à la migration et au départ, tout en encourageant les enfants à dessiner quel que soit leur niveau.

Dans *Le Piano oriental*, l'héroïne revient sur son départ du Liban vers la France et sur les objets qu'elle choisit d'emporter avec elle. Elle a alors 23 ans et peut emmener une valise de 23 kg, soit l'équivalent d'« un kilo d'affaires par année vécue »... Sur ce principe, l'atelier propose aux enfants de réfléchir aux objets qu'ils emmèneraient avec eux s'ils devaient partir vivre dans un autre pays, en les limitant au nombre d'objets correspondant à leur âge (par exemple un enfant de 9 ans dessinera 9 objets).

Matériel :

- > *Le Piano oriental* de Zeina Abirached, avec si possible un agrandissement de la planche n°28 ([annexe 1](#))
 - > Feuilles au format A3 avec un dessin de valise (une par participant) ([voir annexe 2](#))
 - > Matériel de dessin (feutres, crayons, stylos, éventuellement pochoirs, colles, ciseaux...)



Zeina Abirached, *Le Piano oriental*, Casterman, 2015, p. 28

Déroulé de l'atelier (1h30-2h) :

> **Introduction** : définition des termes « immigré », « étranger », discussion autour des raisons qui peuvent pousser quelqu'un à quitter son pays pour un autre (10mn)

> **Présentation courte de l'exposition *Bande-dessinée et immigrations*** (20mn). Il peut être intéressant d'insister particulièrement sur les différences de styles de dessin entre les BD présentées : l'atelier est aussi l'occasion de décomplexer les enfants en montrant que l'on n'a pas besoin de dessiner « bien », ou dans un style académique, pour créer une BD et, plus largement, s'exprimer par le dessin. La bande-dessinée *Les Mohammed* de Jérôme Ruillier est un bon exemple à donner dans ce cadre.

> **Présentation de l'album *Le Piano oriental de Zeina Abirached*** et de la planche n°28, où elle explique qu'elle ne peut emporter que 23kg d'affaires (5mn). D'autres bandes dessinées évoquant le départ vers un autre pays peuvent être utilisées à côté de celle-ci : par exemple *Persépolis* de Marjane Satrapi, et notamment le départ de Marjane pour l'Autriche lors de son adolescence, ou le départ de Marjane pour la France à l'âge adulte ; ou *Magic Majid* avec l'arrivée de Majid en France, depuis le Sénégal.

> **Explication de l'atelier** (5mn). Les animateurs distribuent une feuille A3 avec un dessin de valise à chaque participant, et leur demandent de dessiner, en montrant la planche du *Piano oriental* en exemple, le nombre d'objets correspondant à leur âge (8 objets pour un enfant de 8 ans). Les objets correspondent à ce que les enfants voudraient le plus emporter s'ils devaient s'installer dans un autre pays. On peut demander aux enfants de commencer par écrire la liste d'objets qu'ils choisissent.

> **Dessin** (entre 45mn et 1h). Les animateurs les accompagnent en leur demandant d'expliquer leur choix et en veillant à ce qu'ils comprennent l'enjeu de l'atelier : on part pour une longue durée (au moins un an) et pas des vacances. Le but est que les enfants réfléchissent à des objets qui leur semblent essentiels, parce qu'ils ne pourraient pas s'en passer, qu'ils y sont très attachés ou qu'ils leur rappellent des souvenirs... (Par exemple, on peut essayer d'orienter ainsi les enfants qui emportent des vêtements : *tu pourras sûrement trouver des vêtements dans le pays où tu vas. Mais est-ce qu'il y a un vêtement en particulier que tu voudrais absolument avoir ? Un pull préféré ? Pourquoi ? Parce que tu le trouves beau, parce qu'il te rappelle des souvenirs ?*)

> **Restitution** (environ 10mn). Les enfants présentent l'un des objets au moins qu'ils ont choisi. Il peut être amusant de faire la restitution sous forme de **jeu**. Par exemple : on demande aux enfants de se mettre en cercle par ordre alphabétique en fonction de la première lettre de leur prénom, puis de leur plat préféré (et ainsi de suite en fonction du temps restant). Enfin, on leur demande de choisir un des objets de leur valise et de se placer en fonction de la première lettre de celui-ci (l'enfant qui a choisi sa « console » juste avant celui qui a choisi son « doudou »). Les enfants expliquent leur choix en une phrase.

Atelier BD

Collège-lycée

Animé en Ile-de-France par l'équipe des volontaires en service civique du Musée national de l'histoire de l'immigration

L'atelier BD a pour objectif de familiariser les participants avec le medium de la bande dessinée tout en leur faisant prendre conscience de la diversité des parcours migratoires. Il s'adresse en particulier à un public de collégiens et de lycéens.

En petits groupes, les participants tirent au sort une série d'éléments qui serviront de cadre à leur récit : le prénom de leur personnage et son pays d'origine, un pays d'arrivée, la raison du départ de son pays d'origine, ainsi que le premier moyen de transport utilisé pour quitter son pays.

Chaque groupe réalise ensuite une bande dessinée de quatre pages représentant quatre étapes d'un parcours migratoire : le départ, le transit, l'arrivée et la situation quelques mois plus tard dans le pays d'arrivée. Chaque membre du groupe (ou binôme éventuellement) réalise une des planches, sans consulter les autres. Ce principe de « cadavre exquis » permet de créer un effet de surprise au moment de la restitution et de provoquer un échange autour de la grande variété des trajectoires de migration.

Matériel :

- 36 cartes imprimées avec les éléments à tirer au sort ([annexe 1](#))
- 4 planches à compléter par groupe ([annexe 2](#))
- 4 listes de questions d'aide à la construction du récit par groupe ([annexe 3](#))
- Matériel de dessin

Déroulé de l'atelier (2h) :

> **Introduction** : définition des termes « immigré », « étranger », discussion autour des raisons qui peuvent pousser quelqu'un à quitter son pays pour un autre (10mn)

> **Présentation courte de l'exposition *Bande-dessinée et immigrations*** (20mn)

> **Présentation de quatre BD** qui exposent le parcours migratoire d'un immigré et ses différentes composantes (20mn) : le lieu de départ et les raisons du départ ; le(s) lieu(x) de transit et les obstacles rencontrés lors du transit ; l'arrivée dans le pays d'accueil et les conditions d'arrivée ; l'installation de l'immigré dans le pays d'accueil et ses conditions de vie. A travers la présentation de ces bandes dessinées, le médiateur oriente donc le propos sur les facteurs d'incitation au départ de son propre pays, sur les facteurs d'attraction vers un nouveau pays, et plus globalement sur le parcours migratoire.

Proposition de sélection : *Persépolis* de Marjane Satrapi, *Magic Majid* de Majid Bâ, *L'Arabe du futur* de Riad Sattouf, *Mémoires de Viet Kieu* de Clément Baloup, *Bekame* d'Aurélien Ducoudray, *Au cœur de la tempête* de Will Eisner, et *Les Ombres* de Zabus et Hippolyte.

Pour décomplexer les jeunes sur les dessins qu'ils devront effectuer, le médiateur peut insister sur la diversité des styles de dessin et sur des formes de dessin parfois très synthétiques (Marjane Satrapi, Zeina Abirached...).

> **Préparation de l'atelier** (10mn) Une fois l'atelier expliqué et compris par les jeunes, des groupes de quatre personnes (ou quatre binômes s'il y a beaucoup de participants) sont formés. Chaque groupe tire au sort le prénom et le pays d'origine de son personnage, le pays d'arrivée de son personnage, les raisons du départ, ainsi que le premier moyen de transport utilisé par son personnage. Ainsi, chaque groupe se retrouve avec un personnage fictif créé par le hasard. (Les cartes à tirer au sort sont disponibles en [annexe 1](#)).

Une fois le personnage fictif créé, les membres ou binômes de chaque groupe doivent se répartir les quatre étapes du parcours migratoire (départ, transit, arrivée, installation).

Les planches de bande dessinée correspondant à l'étape choisie sont distribuées aux binômes : il existe une planche-type pour chaque étape du parcours migratoire ([voir annexe 2](#)). En même temps que les planches leur sont distribuées les pages de questions correspondantes ([annexe 3](#)).

Une fois les supports distribués, les binômes sont répartis dans l'espace en fonction de l'étape choisie (départ, transit, arrivée, installation) et non en fonction de leur groupe. Ceci permet d'insister sur le format du « cadavre exquis » : en effet, les binômes de chaque groupe ne doivent pas se concerter dans l'écriture et le dessin de leur planche, afin de créer un effet de surprise lors de la reconstitution de l'histoire.

> **Écriture** (10mn) A partir des éléments tirés au sort par son groupe et des contraintes imposées par la planche de bande dessinée, chaque jeune ou binôme doit imaginer au brouillon l'étape du parcours migratoire qu'il a choisie. Cela peut prendre la forme d'un scénario écrit, décrivant ce qui se passe dans chaque case, ou d'un dessin au brouillon.

Afin d'aider les binômes à créer le récit et la planche, une série de questions leur est distribuée avec la planche ([annexe 3](#))

> **Dessin** (40mn) Les participants dessinent dans la planche qui leur a été distribuée, en laissant de la place pour les bulles, les cartouches, et les onomatopées. Une fois les dessins réalisés, les binômes peuvent dessiner bulles et cartouches, et écrire les textes à l'intérieur des bulles et des cartouches. Les médiateurs vérifient l'orthographe. Enfin, les binômes peuvent passer à la mise en couleur.

> **Restitution et rangement** (10mn) Suite au dessin, les groupes sont reconstitués afin d'assembler leurs différentes planches et de découvrir l'histoire de leur personnage. Cette reconstitution des groupes peut se faire en petit comité, ou debout devant tout le monde, pour que chaque groupe présente son propre cadavre exquis et le parcours de son personnage, avec ses incohérences et ses bizarreries.

Ce temps de restitution peut être l'occasion d'un dialogue sur la diversité des trajectoires migratoires et les manières de représenter la migration. (*Par exemple, beaucoup de jeunes s'étonnent de devoir dessiner un personnage qui quitte un pays européen pour des raisons économiques ou climatiques. C'est l'occasion d'expliquer que l'Europe a très longtemps été une terre d'émigration, notamment vers les États-Unis, ou encore que les changements climatiques ont des effets partout, même s'ils sont pour l'instant plus dramatiques ailleurs.*)

Une fois le temps de restitution terminé, les jeunes procèdent au rangement du matériel et de la salle.

C'ÉTAIT CLAIR, JE POUVAIS EMMENER 1 KILO D'AFFAIRES
PAR ANNÉE VÉCUE



"QU'EMPORTERAI-TU SI TU DEVAIS PASSER UN AN SUR UNE ÎLE DÉSERTIQUE?"

