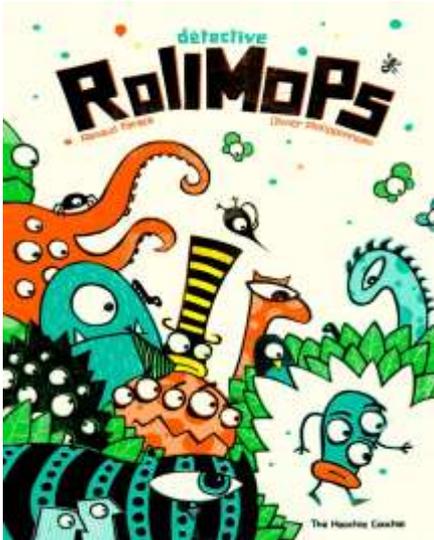


## Des cubes BDés à la Bd détective Rollmops

Le joueur créateur de BD poursuivra son initiation aux contraintes oubapiennes en cherchant à résoudre les 9 enquêtes savoureuses de la BD « Détective Rollmops » du scénariste Renaud Farace avec des illustrations en gravure sur bois d'Olivier Philliponneau. Chaque énigme est contenue dans un mini-récit et forme une véritable histoire où jeux de mots, graphiques et narratifs s'enchaînent au fil des planches.



Pour chaque enquête, un jeu différent invite le lecteur à participer. Dès la première page, les auteurs s'adressent à lui : « ce livre nécessite des lecteurs actifs, pas des paresseux qui tournent mollement les pages et sautent un mot sur deux ... »

Les éditions « The Hoochie Coochie » " sur leur site présente cet album/BD comme un « excellent répertoire d'analyses et de propositions pédagogiques pour les professeurs, bibliothécaires et l'ensemble des intervenants culturels auprès de la

jeunesse. »

<http://www.thehoochiecoochie.com/catalogue/livres/hors-collection/126-detective-rollmops>

### Les 9 enquêtes :

- *La machine à oublier les cases* : un *morlaque* ou une histoire qui tourne en rond ou se mord-la queue.

Consignes pour mener cet atelier : imaginer sur 8 cases une histoire et lui donner un titre. (Exemples de morlaques dans le livret du projet auteur en résidence avec des collégiens du collège de la Loupe pendant la résidence d'Olivier Philliponneau en 2013)

- *Enigme en clair-obscur* : un calligramme de dessins (contrainte oulipienne) où une nouvelle forme apparaît en éloignant le livre.
- *Histoire qui n'a pas de sens* : histoire labyrinthique, aventure à lire dans tous les sens où il sera question de sens de l'orientation, de sens de l'humour et d'équilibre...

- *Dans la jungle* : Rollmops est à rechercher dans une planche qui fourmille de personnages.
- *Jeu de pas de l'oie*: jeu de l'oie détourné où le lecteur choisira un guide ou téléchargera un pion sur ce site

[www.detectiverollmops.fr/](http://www.detectiverollmops.fr/)

- *Jeu de miroirs* : un palindrome pour l'Oulipo, la planche se lit dans les 2 sens, l'image centrale en marque la césure.
- *Atchoum* : un upside-down où la résolution et la suite de l'histoire apparaît en renversant le livre.
- *Chantier à pliage* : une contrainte surprenante qui par un jeu de pliage compose et dévoile la suite de l'histoire.
- *Rock'nrollmops* : un rébus musical