

La bande dessinée



Choisir une BD selon ses goûts, ses envies, ...

Lorsque tu te trouves dans une librairie ou dans le rayon consacré à la bande dessinée d'une grande surface, la première chose que tu vois, c'est la couverture de la bande dessinée. Parfois il arrive que celle-ci soit emballée sous cellophane et que tu ne puisses pas l'ouvrir pour la consulter.

En règle générale, les auteurs de bandes dessinées apportent un soin tout particulier à la couverture de leurs albums.

Sur cette couverture tu trouves également toute une série d'informations. Elles t'aideront peut-être à guider ton choix.

Tu as choisi une BD parmi celles qui t'ont été proposées. Explique ici les raisons de ton choix. Qu'est-ce qui a attiré ton regard en premier lieu ?

Le dessin ?

Le nom de la série ?

Le nom des auteurs ?

Qu'est-ce qui t'a décidé à choisir celle-là plutôt qu'une autre ?

La beauté du dessin ?

Le titre ?

Le nom de la série, parce que tu la connais ?

Le nom des auteurs parce que tu les connais ?

.....

.....

.....

.....

.....

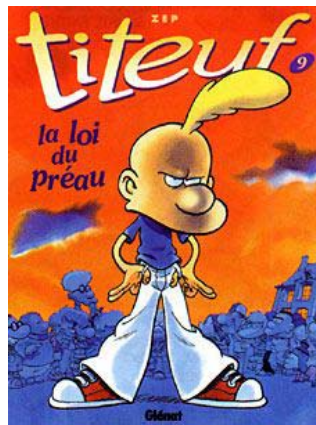
.....

.....

.....

.....

.....



La couverture à la loupe

La couverture de donne de nombreuses indications. Quelles sont-elles ?



Sur la couverture de ta BD, repère également ces informations. Note les ci-dessous

Dessinateur :

Scénariste :

Titre de la série :

Titre de la collection :

Titre de l'album :

Maison d'édition :

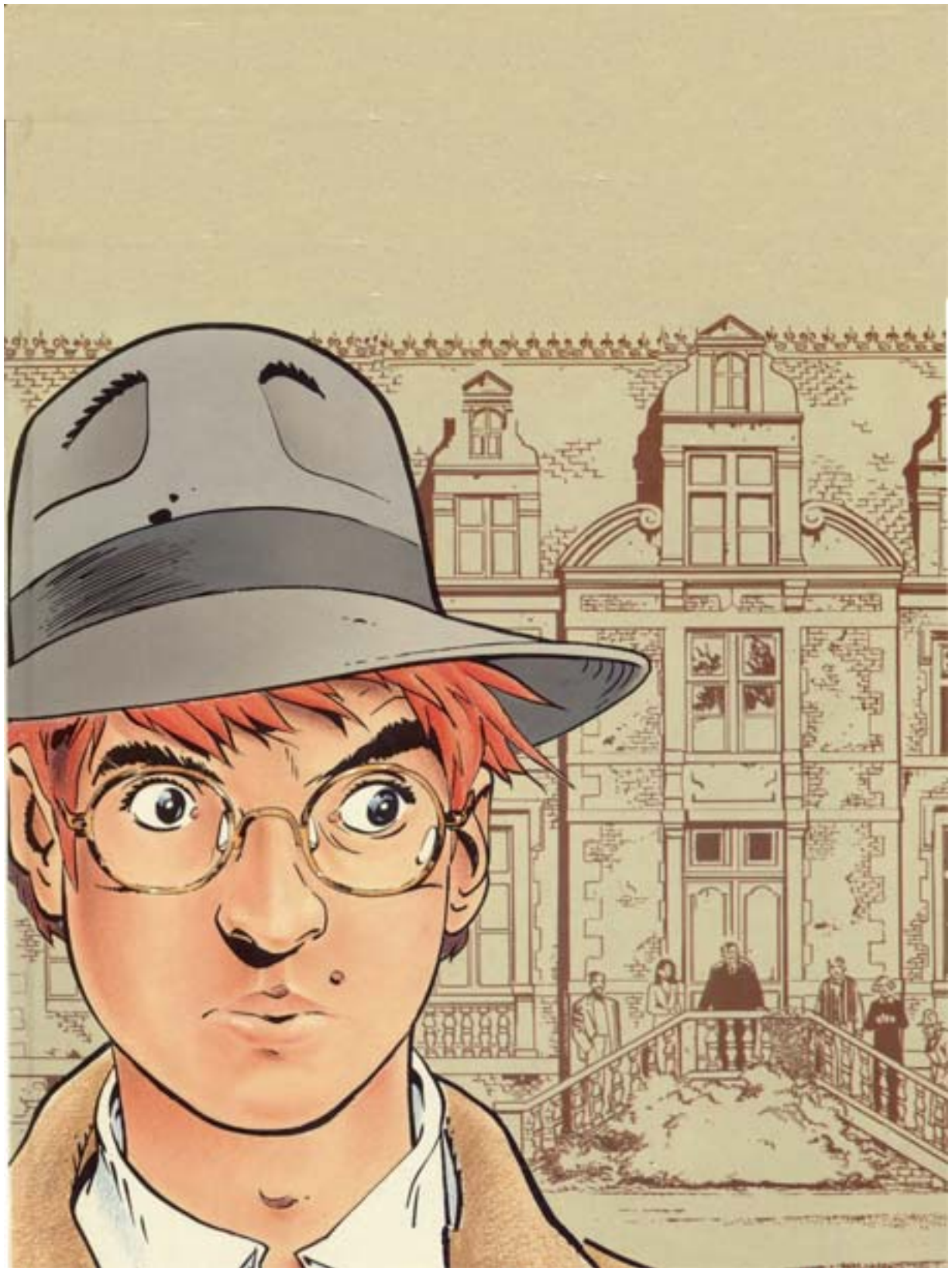
Voici divers éléments tirés d'une couverture. Découpe-les et essaie de les replacer au bon endroit sur la couverture qui se trouve à la page suivante.

DUPUIS

LES ÊTRES DE PAPIER

Dessin de Dodier
Scénario de Makyo
+ Le Tendre

2 JÉRÔME K. JÉRÔME BLOCHE



De l'idée à la bibliothèque : les étapes de la création d'une bande dessinée

Des journalistes ont demandé à Olivier Taduc, l'auteur de la série Chinaman quelles étaient les étapes de la création d'un album de bande dessinée. Voici ses réponses.

- Vous avez présenté au 29e festival de la bande dessinée d'Angoulême les brouillons, croquis et planches de l'album "Entre deux rives", cinquième album de la série CHINAMAN sur laquelle vous continuez de travailler puisque vous prévoyez au minimum une quinzaine d'albums.

Pouvez-vous nous dire quelles sont les étapes de la réalisation de cet album ?

L'idée

La série Chinaman vient du fait que j'adore à la fois les westerns, en films et en BD, et les films d'arts martiaux, que j'ai d'ailleurs découverts à l'époque de mes études. J'avais envie de marier les deux univers, il faut dire que je suis moi-même d'origine asiatique.

Je me suis souvenu qu'au dix-neuvième siècle, à l'époque de la ruée vers l'or, il y avait eu une forte immigration chinoise en Californie. A l'occasion d'un voyage à San-Francisco je suis allé visiter le musée chinois à Chinatown où j'ai trouvé toute la documentation sur la vie de ces immigrants.

Ma femme Chantal, qui est professeur d'anglais, m'a aidé à exploiter ces documents qui fournissent la base, que j'ai voulue réaliste, aux scénarios des albums, même si ces derniers ne sont que des œuvres de fiction(nous sommes dans l'aventure).

Nous avons imaginé un Chinois, Chen, que les officiers du service d'immigration ont rebaptisé "Chinaman", comme ils le faisaient pour la plupart des Chinois, parce que cela leur était plus facile à prononcer.

Nous avons proposé à Serge Le Tendre de se joindre à nous pour mener à bien ce projet.

Le scénario

Pour écrire l'histoire d'un album, nous nous réunissons, mon scénariste Serge Le Tendre, ma femme et moi-même, autour d'une table et nous commençons à lancer des idées qui serviront ou non à l'élaboration du récit. Puis petit à petit, la trame de l'histoire se construit, plus ou moins facilement, jusqu'à ce que nous soyons satisfaits, et surtout que nous soyons tous les trois d'accord. Cette étape dure généralement 3 à 4 jours.

Serge repart ensuite avec ce travail et commence le découpage du scénario en séquences ; il imagine chaque page (nous avons opté pour le format classique d'un album de BD, c'est à dire un album en couleurs de 46 pages, avec 8 à 10 cases en moyenne par page).

Pour chaque page, il indique le nombre de cases, précise ce qu'elles contiennent et propose le texte des bulles. Lorsqu'il a fait ainsi une dizaine de pages, il me les apporte. Nous retravaillons ce scénario si nous le jugeons nécessaire, il se peut que nous décidions de rajouter, ou au contraire de supprimer une case, voire de réécrire totalement des pages, notamment pour les séquences d'action.

Ensuite nous commençons à découper ce scénario à l'aide de petits croquis très schématiques afin de placer les cases, de déterminer leur taille et leur orientation ainsi que les principales masses (personnages, décors...).

Une fois ce travail fini (en général nous découpons une dizaine de pages dans la foulée), Serge regagne ses foyers (il habite Rennes, moi la région parisienne) et me laisse seul face à ma table à dessin.

Première ébauche des planches

Je commence à ébaucher les planches que nous avons ainsi conçues; j'en fais un brouillon assez précis, avec personnages et décors, en prenant soin de laisser certaines cases sans décor pour ne pas surcharger la page, et de laisser la place pour les bulles.

Cette étape, qui me prend en général entre 2 à 3 heures, nous permet de vérifier que le texte s'adapte bien à l'image, le cas échéant Serge me fait une nouvelle proposition que je valide une dernière fois.

La page définitive

Je prends une feuille de papier, relativement épaisse, deux fois plus grande que la dimension finale de la planche, sur laquelle je trace les cases et exécute le dessin définitif, au crayon tout d'abord et ensuite à l'encre de chine avec une plume ou un pinceau. J'obtiens ainsi, au bout de trois à cinq jours, une page en noir et blanc.

J'envoie alors les planches à l'éditeur, afin qu'il fasse imprimer, pour chaque planche, le dessin sur un film transparent et sur une feuille de papier exactement du même format(le format de publication), le même dessin de la page mais avec un trait gris à la place du trait noir. C'est ce qu'on appelle un "gris" ou un « bleu ».

La coloriste Céline Puthier applique les couleurs sur ce « gris » avec de la gouache ou des encres, et superpose le film au trait noir afin de récupérer le trait de contour.

Je tire une photocopie de chaque planche, sur laquelle j'inscris toutes les indications nécessaires : zones d'ombre, le temps qu'il fait, si nous nous trouvons le jour ou la nuit...

- Vous travaillez avec une coloriste, alors que vous aimez beaucoup vous-même colorer vos planches : pourquoi ?

C'est une question de temps. Les délais imposés par les éditeurs sont trop courts pour que je puisse moi-même mettre mon travail en couleur. Mais il m'arrive de faire la couleur pour certains dessins, notamment les couvertures.

Mais je n'exclus pas de mettre un jour mes albums en couleur et éventuellement d'en faire un en couleurs directes (c'est-à-dire de poser la couleur directement sur l'original et non plus sur le gris).

- Comment êtes-vous venu à la BD ?

J'ai toujours aimé dessiner. J'ai commencé tout petit. Je faisais des BD, mais je ne pensais pas du tout en faire mon métier car c'était plutôt un passe-temps.

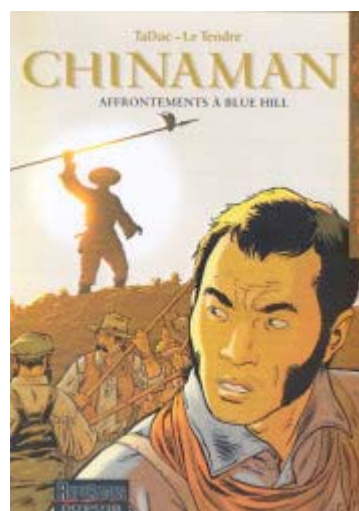
C'est venu beaucoup plus tard.

J'ai commencé des études de médecine, que j'ai rapidement abandonné ou plutôt elles m'ont abandonnées, alors j'ai décidé de me lancer dans l'aventure de la bande dessinée et ça a marché. J'envisage fort bien de faire ce métier tout au long de ma vie.

- Quels conseils donneriez-vous aux jeunes qui seraient attirés par la BD ?

Le principal n'est pas d'être uniquement bon en dessin, il faut également aimer raconter des histoires : dans une BD, le dessin est au service du récit. Il faut surtout être passionné, mais cela ne s'apprend pas !

Propos recueillis par Caroline d'Atabekian et Jacques Julien



Après avoir lu l'interview de Olivier Taduc, essaie d'y repréer 10 étapes pour mener à bien la réalisation d'une bande dessinée. Dans un premier temps, surligne les dans l'interview. Ensuite indique ci-dessous quelles sont ces dix étapes à l'aide d'une seule phrase pour chacune de celles-ci.

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

Voici quatre étapes du travail du dessinateur. Indique sous ces planches à quelles étapes relevées ci-dessus elles correspondent.



Le texte dans la bande dessinée

Bien que le dessin ait la part belle dans la bande dessinée, celui-ci doit le plus souvent être accompagné de texte pour aider à la compréhension de l'histoire et faire avancer l'action. Le texte peut se présenter de diverses manières tant au niveau du contenant qu'au niveau de la mise en forme. Dans la B-D que tu as choisie, repère différentes manières d'insérer du texte dans la BD.

Reproduis ci-dessous les différentes manières de faire figurer le texte dans la BD que tu as trouvées.

Le phylactère (ou bulle)

Le phylactère entreprend de rendre visible un élément insaisissable graphiquement : le son. Le phylactère, plus souvent appelé bulle trouve son origine dans les tableaux et la sculpture du Moyen-Age.

Celui-ci peut être de différentes formes selon ce que l'auteur veut exprimer. Les phylactères les plus souvent rencontrés sont habituellement de forme ovale, ronde, carrée ou rectangulaire. Ils sont reliés au personnage par l'**appendice**. Dans certains cas, l'appendice est constitué de petits ballons. Cela signifie que le phylactère ne traduit pas une parole mais une pensée.



Manuscrit début du XVIème siècle, Paris, BNF, Département de manuscrits, Français 24461 f° 61

Phylactères de paroles



JACOBS E.-P., S.O.S météores, Bruxelles, Le Lombard, 1982, p. 16



COMES D., Silence, Tournai, Casterman, 1980, p.87

Phylactères de pensée



COMES D., Silence, Tournai, Casterman, 1980, p.87



FRANQUIN A., Gaston Lagaffe, Rombaldi, 1985, p. 923

Phylactères “expressifs”

Les phylactères peuvent parfois prendre des formes différentes si l’auteur souhaite ajouter plus d’expression à la représentation de la parole. Dans ce cas il peut modifier le contour de la bulle comme dans les exemples ci-dessous.

Un cri, une exclamation



HERGE, *Tintin au Tibet*, Tournai, Casterman, 1960, p. 26

Un ton charmeur



CAUVIN et MALIK, *Premières flèches*, Marcinelle, Dupuis, 1990, p. 24

Un ton diabolique ou angélique



HERGE, *Tintin au Tibet*, Tournai, Casterman, 1960, p. 19

Une emphase par rapport au texte



HERGE, *Tintin au Tibet*, Tournai, Casterman, 1960, p. 11

Le graphisme du texte dans la bulle

L'auteur peut choisir de modifier le graphisme de ses lettres pour indiquer que le volume sonore monte, que le ton devient agressif, que la diction est étrangère, ...

Un accent allemand



GOSCINNY et UDERZO, Astérix chez les Goths, Neuilly-sur-Seine, Dargaud, 1963, p. 28

Le ton monte



FRANQUIN A., Gaston Lagaffe, Rombaldi, 1985 p. 778

Le récitatif

Le récitatif est un texte permettant de situer le contexte dans lequel se déroule l'action, d'apporter un **complément d'information** sur l'action, de permettre des **transitions de lieu et de temps**. Celui-ci est inscrit dans un encadré placé dans la partie supérieure de la case. On appelle également cet encadré **cartouche** ou **pavé**.

Transition de temps



HERGE, *Tintin au Tibet*, Tournai, Casterman, 1960, p. 2

Complément d'informations



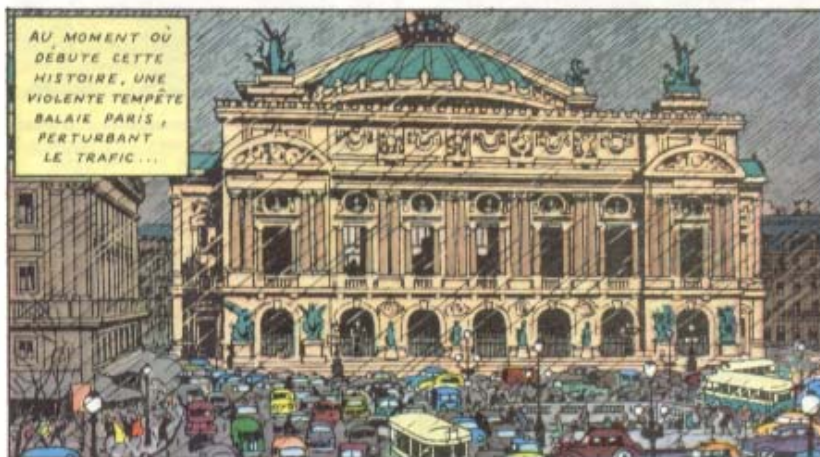
JACOBS E.-P., *S.O.S météores*, Bruxelles, Le Lombard, 1972, p. 3

Transition de temps et de lieu



HERGE, *Tintin au Tibet*, Tournai, Casterman, 1960, p. 6

Précision sur le contexte



JACOBS E.-P., *S.O.S météores*, Bruxelles, Le Lombard, 1972, p. 3

Les onomatopées

Les onomatopées sont le bruitage de la bande dessinée. Ce sont des mots qui une fois prononcés imitent celui des objets qu'ils représentent (le TIC-TAC d'une pendule) ou qui reproduisent les sons de la nature.

Elle peut être représentée soit dans une bulle, soit directement dans l'image. La représentation des onomatopées permet au dessinateur beaucoup de liberté. Il ne se contente pas de "dessiner" ce bruit, il donne des informations sur son niveau sonore, sa durée, son origine, sa direction, ...

Une planche particulièrement bruyante



Trouve des onomatopées qui correspondent aux sons suivants :

1. des aboiements :
2. des acclamations :
3. un âne :
4. des applaudissements :
5. un avion qui décolle :
6. un vieux klaxon :
7. un camion de pompiers :
8. un bébé :
9. un bêlement :
10. une personne qui boit :
11. une chute :
12. une cloche :
13. un croassement :
14. un cochon :
15. un déchirement :
16. le froissement d'un morceau de tissu :
17. une fuite de gaz :
18. une gifle :
19. une vieille machine à écrire :
20. le moteur d'une vieille voiture :
21. le moteur d'une voiture de sport :
22. des pleurs :
23. un éternuement :
24. des pas dans la neige :
25. des pas dans la boue :



Tu trouveras ci-dessous le texte de la fable du loup et de l'agneau de Jean de La Fontaine. Celle ci comporte un dialogue. Transpose celui-ci à la page suivante dans les bulles vides. Essaie d'utiliser des graphies adéquates pour les paroles des personnages.

Le Loup et l'Agneau

La raison du plus fort est toujours la meilleure ;
Nous l'allons montrer tout à l'heure.

Un agneau se désaltérait
Dans le courant d'une onde pure.
Un loup survient à jeun, qui cherchait aventure,
Et que la faim en ces lieux attirait.
« Qui te rend si hardi de troubler mon breuvage »

Dit cet animal plein de rage :
Tu seras châtié de ta témérité.

_ Sire, répond l'agneau, que votre majesté
Ne se mette pas en colère ;
Mais plutôt qu'elle considère
Que je me vas désaltérant
Dans le courant,

Plus de vingt pas au-dessous d'elle ;
Et que par conséquent, en aucune façon,
Je ne puis troubler sa boisson.

_ Tu la troubles, reprit cette bête cruelle ;
Et je sais que de moi tu médis l'an passé.

_ Comment l'aurais-je fait si je n'étais pas né ?
Reprit l'agneau ; je tette encore ma mère.

___ Si ce n'est toi, c'est donc ton frère.

_ Je n'en ai point. _ C'est donc quelqu'un des tiens,
Car vous ne m'épargnez guère,
Vous, vos bergers, et vos chiens.

On me la dit : il faut que je me venge. »

Là-dessus, au fond des forêts
Le loup l'emporte, et puis le mange,
Sans autre forme de procès.

Jean de la Fontaine

Tu trouveras ci-dessous le texte de la fable du loup et de l'agneau de Jean de La Fontaine. Celle ci comporte un dialogue. Transpose celui-ci à la page suivante dans les bulles vides. Essaie d'utiliser des graphies adéquates pour les paroles des personnages.

Le Loup et l'Agneau

La raison du plus fort est toujours la meilleure ;

Nous l'allons montrer tout à l'heure.

Un agneau se désaltérait

Dans le courant d'une onde pure.

Un loup survient à jeun, qui cherchait aventure,

Et que la faim en ces lieux attirait.

« Qui te rend si hardi de troubler mon breuvage »

Dit cet animal plein de rage :

Tu seras châtié de ta témérité.

_ Sire, répond l'agneau, que votre majesté

Ne se mette pas en colère ;

Mais plutôt qu'elle considère

Que je me vas désaltérant

Dans le courant,

Plus de vingt pas au-dessous d'elle ;

Et que par conséquent, en aucune façon,

Je ne puis troubler sa boisson.

_ Tu la troubles, reprit cette bête cruelle ;

Et je sais que de moi tu médis l'an passé.

_ Comment l'aurais-je fait si je n'étais pas né ?

Reprit l'agneau ; je tette encore ma mère.

___ Si ce n'est toi, c'est donc ton frère.

_ Je n'en ai point. _ C'est donc quelqu'un des tiens,

Car vous ne m'épargnez guère,

Vous, vos bergers, et vos chiens.

On me la dit : il faut que je me venge. »

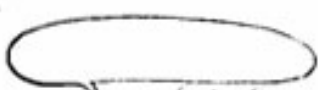
Là-dessus, au fond des forêts

Le loup l'emporte, et puis le mange,

Sans autre forme de procès.

Jean de la Fontaine

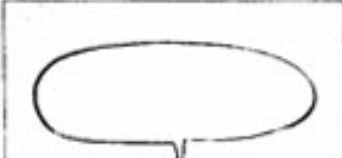
ET QUE PAR
CONSEQUENT?



HUM



?!!



JE N'EN AI POINT.



La bande son de la planche

A la page suivante, tu trouveras une planche de Gaston Lagaffe, dessinée par André Franquin. Tu remarqueras que tous les éléments textuels de cette planche ont été effacés. Accomplis ce qui est demandé ci-dessous.

1. Résume en quelques lignes le scénario de cette planche dans l'espace réservé ci-dessous.
2. Invente les paroles et les pensées qui doivent se trouver dans les différents phylactère.
3. Utilise au moins deux onomatopées dans ces bulles.
4. Utilise au moins un idéogramme dans une bulle.
5. Ajoute une onomatopée représentant le bruit de la chaudière poussée à fond par Gaston.
6. Dans l'avant dernière case, sur la gauche, tu remarqueras grâce à des traits représentant des éclats de voix qu'il manque un cri. Ajoute ce cri et utilise une graphie qui montre bien que c'est un cri et que le ton monte.

Résumé de la planche

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

L'échelle des plans

Dans une BD ou dans un film, les personnages sont parfois vus de près, parfois de loin. Le dessinateur joue lui-même le rôle de caméraman en choisissant, pour chaque image, à quelle distance du sujet "il place sa caméra". Du plus loin au plus proche. Dans la BD que tu as choisie, repère différentes vignettes pour lesquelles la "caméra" est placée plus ou moins près du personnage. Le rapport entre la place occupée par le décor et le personnage est un indice important dans l'échelle des plans, de même que la proportion du corps du personnage principal qui est représentée. Reproduis schématiquement ces vignettes ci-dessous.

Le plan d'ensemble

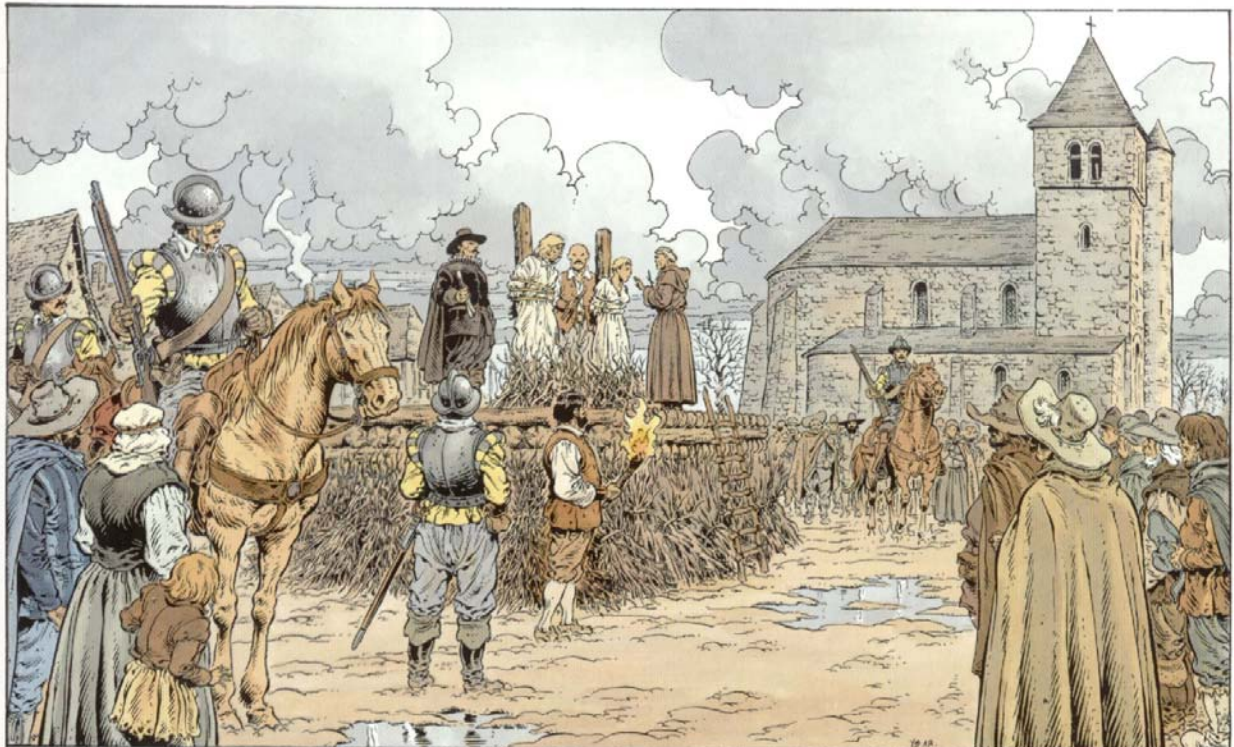


Vance W. & Van Hamme J., Le dossier Jason Fly, Dargaud, Turnhout, 1989, p. 33

Le plan d'ensemble met en évidence le cadre de l'action. Les personnages sont noyés dans le décor. C'est ce dernier qui est important. Il s'agit pour le dessinateur de préciser le lieu et l'époque de l'action, d'inscrire ses personnages dans leur environnement. Généralement, ce genre de plan est placé en introduction, soit de l'album, soit de chaque séquence. C'est aussi un plan qui aère le récit et laisse respirer le lecteur. **Le but recherché est principalement de décrire le cadre de l'action à venir.**

Le plan large

Ce plan permet de présenter plus précisément le personnage dans son contexte. Il permet de se focaliser sur une action précise ou sur une partie du contexte. **Avec ce plan, on cherche davantage à situer le(s) personnage(s) dans le contexte.**



Swoffs, La lettre de l'inquisiteur, Glénat, Grenoble, 1995, p. 3

Le plan moyen

Ce cadrage isole un personnage afin de mettre en évidence son geste ou son attitude. Même si l'on voit un peu de décor derrière lui, celui-ci n'est plus que secondaire, il n'apporte plus d'information complémentaire à la compréhension de l'image. Toute l'attention est portée sur le personnage. **L'utilisation de ce cadrage dans la bande dessinée correspond en général à un moment où l'auteur veut privilégier un personnage.**



Vance W. & Van Hamme J., Le dossier Jason Fly, Dargaud, Turnhout, 1989, p. 37

Le plan américain



Charlier & Giraud, Nez cassé, Dargaud, Paris, 1980, p.13

Le personnage est coupé à mi-cuisses. On se rapproche de plus en plus du personnage, ce cadrage permet de capter une expression, une mimique en plus d'une expression. Il intensifie l'action. **On attire l'attention sur le personnage. Ce plan est souvent utilisé pour faire dialoguer des intervenants.** Ce type de cadrage est un héritage des films de Western, dans lesquels le réalisateur devait montrer le revolver des cow-boys, revolver qui se trouvait à hauteur de la cuisse.

Le plan rapproché

Dans le plan rapproché, le personnage est coupé à hauteur du buste ou des épaules. On est plus "intime" avec le personnage. On peut aisément capter son état psychologique, ses intentions, son caractère. **On attire l'attention sur ses sentiments plus que sur son physique.**



Rossi & Letendre, La gloire d'Héra, Casterman, Tournai, 2002, p.9

Le gros plan



Gosciny & Uderzo, Astérix et les Normands, Dargaud, Neuilly-sur-Seine, 1974, p. 21

Le gros plan isole une partie du décor ou du personnage, un bras, une main, un visage, ...Ce cadrage met en valeur l'émotion d'un visage à un moment crucial : rires, pleurs, colère, peur, ...C'est le plan idéal pour montrer un sentiment. Si le gros plan s'effectue sur un objet, il attire l'attention du lecteur sur un élément dramatique du récit, un téléphone qui sonne, un bâton de dynamite qui va exploser. **Le gros plan sert à dramatiser, à susciter une émotion.**

Le très gros plan



Swolfs, La lettre de l'inquisiteur, Glénat, Grenoble, 1995, p. 18

Le très gros plan met en valeur un élément très précis, un oeil, un doigt, un canon de revolver, un cadran de montre, ...Cela focalise l'attention sur un objet précis et lui donne une valeur dramatique, un rôle prépondérant dans l'histoire. **Ce cadrage suggère l'intensité de l'émotion.**

Les angles de vue



Dany & Van Hamme, Histoire sans Héros,
Le Lombard, Bruxelles 2001, p 48

Imagine la position du dessinateur par rapport aux personnages qu'il a représentés. Où se trouve-t-il ?

.....

.....

.....

.....

Quelle impression donne cette vignette ? Que penses-tu que l'auteur a voulu faire passer comme impression ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Et sur cette vignette, quelle impression penses-tu que l'auteur a voulu donner ?

.....

.....

.....

.....

.....



Rosinski & Van Hamme, Le grand pouvoir du Chninkel, Tournai, Casterman, 2001, p. 21

En utilisant cet angle de vue, quel était selon toi l'objectif de l'auteur ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Le dessinateur utilise ici le même angle de vue que sur la vignette précédente. Penses-tu qu'il essaie de donner le même effet ? Explique ce que tu ressens par rapport à cette case.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Au cinéma, l'angle de vue dépend de l'endroit où l'on place la caméra, dans le cas de la bande dessinée, on peut très bien imaginer que le dessinateur décide aussi de l'endroit d'où il verra la scène. Si la caméra se trouve au dessus du sujet filmé, on parle d'une plongée. Dans le cas contraire, on parle d'une contre-plongée. Outre le fait qu'ils amènent de la variété dans le rythme de la bande dessinée, les angles de vue peuvent aussi faire passer des idées. Le choix de l'un ou l'autre ne se fait donc pas au hasard.

La plongée

Quand l'oeil se situe au-dessus de la scène, on parle de plongée. Vu d'en haut, tout paraît écrasé. Ainsi un personnage paraîtra vulnérable, perdu ou en situation d'infériorité vis-à-vis d'un autre personnage. La plongée permet aussi de montrer un plus vaste ensemble. Par exemple, un personnage arrive à l'angle d'un pâté de maison. Il ne sait pas qu'un danger le guette derrière le coin. Le lecteur, lui, le sait car la plongée peut montrer non seulement le héros, mais aussi celui qui l'attend derrière le coin.

La plongée peut aussi simplement accentuer l'impression de profondeur.



Yslaire & Balac, Plus ne m'est rien, Glénat, Grenoble, 2001, p. 44

La contre-plongée

C'est le contraire de la plongée. C'est une vue idéale pour exprimer la supériorité d'un personnage (ou la majestuosité d'un lieu). Vu du dessous, il donne l'impression d'être plus grand et plus impressionnant.



Gosciny & Uderzo, Astérix et les Normands, Dargaud, Neuilly-sur-Seine, 1974, p. 21

L'échelle des plans : exercice

Pour la planche suivante, indique pour chaque case quel est le cadrage de l'échelle des plans qui a été utilisé. Indique également quel était le but recherché par le dessinateur lorsqu'il a choisi ce plan plutôt qu'un autre.



Case 1

Plan utilisé :

.....

Raison du choix de ce plan :

.....

.....

Case 2

Plan utilisé :

.....

Raison du choix de ce plan :

.....

.....

Case 3

Plan utilisé :

.....

Raison du choix de ce plan :

.....

.....

Case 4

Plan utilisé :

.....

Raison du choix de ce plan :

.....

.....

Case 5

Plan utilisé :

.....

Raison du choix de ce plan :

.....

.....

Case 6

Plan utilisé :

Raison du choix de ce plan :

Essaie à présent d'en faire autant avec cette seconde planche.



Réalisation d'un roman-photo

Le roman photo est à mi-chemin entre le cinéma et la bande dessinée. Certaines techniques sont communes, telles l'échelle des plans et les angles de vue, d'autres sont spécifiques à la bande dessinée (bulles, récitatifs, etc...)

L'équipe

Pour la réalisation de ce travail, vous travaillerez par groupes de 3 personnes. Bien que travaillant en équipe, vous définirez les rôles suivants au sein du groupe : le dessinateur ; le scénariste et l'éditeur.

Le scénariste, sur base du scénario choisi, se chargera du découpage du roman photo. Il devra donc décider du nombre de case que comprendra le roman photo (8 ou 16, soit une ou deux planches). Pour chaque case il devra indiquer quels sont les personnages qu'on y voit, ce qui s'y passe et ce qui s'y dit.

Le dessinateur, en collaboration avec le scénariste devra choisir pour chaque case le cadrage choisi (v. échelle des plans) et l'angle de vue. Il fera un croquis sommaire de la case et de l'organisation des cases sur la planche.

L'éditeur, se charge de vérifier que la réalisation de la BD est bien en rapport avec le scénario. Il se charge de vérifier que le travail avance bien et collecte le travail après chaque heure de cours. L'éditeur doit aussi donner son avis sur le travail du dessinateur et du scénariste pendant la réalisation.

Le scénariste :

Le dessinateur :

L'éditeur :

Les scénarios

Choisissez l'un des quatre scénarios suivants pour réaliser votre roman photo

Deux copains (ou copines) jouent au basket. Y demande à P ce qu'il compte faire de son week-end. P lui répond qu'il va retrouver sa nouvelle copine (ou copain) dont il est follement amoureux. Il lui indique qu'il espère avoir une relation sexuelle avec elle (lui). Y lui propose alors un préservatif. P refuse et se met en colère, sa copine nouvelle copine n'est pas une fille comme ça et que de toutes façons ça n'arrive qu'aux autres. Y lui répond que lui aussi il pensait que ça n'arrivait qu'aux autres... jusqu'au jour où il a attrapé le SIDA.

Pendant la récréation, deux copines (ou copains) discutent. Y a soif mais n'a plus d'argent pour s'acheter à boire. V lui dit que c'est toujours la même histoire, il faut toujours lui prêter de l'argent. Y éclate en sanglots et explique qu'elle se fait racketter à la sortie de l'école. V lui dit qu'il faut qu'elle en parle, qu'il y a dans l'école des personnes qui peuvent l'aider. Y fait la démarche et quelques temps plus tard, les problèmes sont résolus.

Un matin, Y arrive à l'école, en montant les escaliers, sa copine M se rend compte qu'elle boîte. M lui demande ce qui lui est arrivé. Y répond qu'elle est tombée dans les escaliers chez elle. Au cours d'une discussion, M dit à V que Y lui a dit qu'elle était tombée dans les escaliers et que ça expliquait sa claudication. Apparemment Y a donné une autre raison à V. M et V vont voir Y pour savoir ce qu'il se passe exactement. Y avoue qu'elle s'est disputée avec son copain et qu'il l'a poussée contre le mur. M et V trouvent ça anormal et disent à Y que son copain n'a aucun droits sur elle et que dans ces circonstances elle ferait mieux de le quitter.

M vient de recevoir son premier bulletin de l'année. Il est en échec dans les ¾ des cours. En fait il n'aime pas du tout l'option dans laquelle il se trouve et n'a aucune motivation. Son copain F est dans une autre option. F s'y sent bien et a de très bons résultats. M en parle avec ses parents, ses professeurs. Ils finissent par s'accorder sur un changement d'option. Après le changement d'option, tout va mieux, les résultats de M ont remonté.

Groupe :

Case n° :

1. Dans cette case, que se passe-t-il ?

.....
.....

2. Dans cette case quel est le type de texte présent ?

- Narratif
- Bulle(s)
- Onomatopée(s)

3. Quel est le texte ?

.....
.....
.....
.....

4. Quelle est le plan choisi ?

.....

5. Pourquoi avoir choisi ce plan ?

.....

6. Quel est l'angle de vue choisi

.....

7. Pourquoi avoir choisi cet angle de vue ?

.....

8. Trace un croquis de ta case (n'oublie pas d'y laisser de l'espace pour le texte)

La bande dessinée

Références au programme et pistes de développement :

Dans une situation-problème significative, observer un document qui utilise plusieurs langages (visuel, sonore, écrit) ; analyser les effets produits par l'action des langages utilisés et faire part de son interprétation par divers moyens d'expression.

Objet à lire : Langage visuel-écrit : la bande dessinée

Séquence

Séance 1

L'élève sont amenés à choisir une bande-dessinée parmi un choix de BD toutes différentes. Leur choix doit uniquement se faire en fonction le la couverture. Les BD ne peuvent pas être ouvertes.

Les élèves sont ensuite amenés à expliquer leur choix, tout d'abord par écrit avec quelques questions leur permettant de les guider dans leurs réponses.

Les élèves présentent ensuite au reste de la classe leur BD et les raisons de leurs choix. Les élèves doivent également expliquer ce qu'ils pensent trouver dans la BD choisie et quels sont les éléments de la couverture qui leur permettent de poser une hypothèse.

Séance 2

Les élèves doivent repérer les éléments « textuels » présents sur une couverture de bande dessinée. Une fois ces éléments retrouvés, ils sont invités à faire le même exercices pour la BD choisie lors de la séance 1.

Les différents éléments sont ensuite redéfinis systématiquement et replacés dans un schémas

Séance 3

Une interview d'auteur de BD est remise aux élèves. Dans cette interview, l'auteur explique quels sont les différentes étapes de la création d'une BD. Les élèves sont amenés à retrouver ces étapes suite à la lecture de cette interview. Ils doivent pour cela s'aider de la structure du texte dans un premier temps et à systématiser leur re-lecture pour y trouver les informations nécessaires.

Séance 4

Correction de l'exercice séance 3 (l'interview est relue avec les élèves paragraphe par paragraphe). Chaque étape doit être reformulée sous forme d'une phrase simple. Les différentes phrases doivent ensuite être utilisées pour composer un texte suivi à l'aide d'organisateur textuels(de succession et d'ordre)+ lexique

au premier abord, dans un premier temps, d'emblée, en premier lieu, le premier aspect, pour commencer, primo, de plus, d'une part... d'autre part, enfin, en terminant, d'abord, ensuite, premièrement, tout d'abord, à ce sujet, en ce qui concerne, pour ce qui est de, quant à, alors que,

Séance 5

Le phylactère et le récitatif

Dans la BD choisie par les élèves, ceux-ci sont amenés à identifier diverses formes de phylactères. Ses diverses formes sont reproduites par l'élève dans ses feuillets. On passe ensuite à une mise en commun des diverses observations et à la structuration de celles-ci. Les phylactères suivants doivent émerger de cette phase d'observation : parole, pensée, récitatif + effets graphiques des phylactères

Les onomatopées

Les élèves doivent repérer des onomatopées dans les BD choisies. La démarche est ici identique à celle utilisée pour les phylactères. Les élèves reproduisent, les onomatopées dans leurs feuillets. Les élèves sont ensuite amenés à se rendre compte que le graphisme des onomatopées donne un surcroît de sens à celles-ci. Une même onomatopée peut être graphiquement différente.