



**L'image et la narration.
Comment construire une narration à
partir d' images fixes ?**

Et si
l'autre
c'était
toi ?

Si tu es témoin ou victime
de harcèlement, il y a toujours
une personne de confiance pour
en parler dans ton établissement.

Pour signaler une situation
de harcèlement :

Service et appel gratuits - Numéro d'appel national

→ **3020** 

Pour signaler une situation
de cyberharcèlement :

Service et appel gratuits - Numéro d'appel national

→ **3018** 

NON AU HARCÈLEMENT

www.nonauharcement.fr



NON

AU HARCÈLEMENT À L'ÉCOLE



MOQUERIES, INSULTES, BRIMADES...
EN FRANCE, DE PLUS EN PLUS D'ENFANTS, DÈS L'ÉCOLE PRIMAIRE,
SONT VICTIMES DE HARCÈLEMENT OU DE CYBER-HARCÈLEMENT.



L'ÉCOLE, C'EST
FAIT POUR GRANDIR
PAS POUR SOUFFRIR!



SUJET/ UNE BD CONTRE LE HARCELEMENT



Sujet :

Réalise une bande dessinée au minimum de 5 vignettes et au maximum de 8 vignettes qui raconte comment LUTTER CONTRE LE HARCELEMENT dans le milieu scolaire.

Tu dois être capable de :

Imaginer et mettre en image une histoire qui dénonce le harcèlement dans le milieu scolaire. 6pts

(D.1.4.1/ S'exprimer et communiquer par les arts).

CONSTRUIRE 3 ESPACES DIFFERENTS (perspective, plans). 6pts

(D5.3.2 Mettre en œuvre les techniques de création).

(D5.3.1 Imaginer, concevoir, réaliser des production.)

RESPECTER LES CODES DE LA BANDE DESSINEE (titre, vignettage, bulle, onomatopée, cartouche, typographie). 6PTS

(D1.4.1 S'exprimer et communiquer par les arts).

D2.1.3 Comprendre les consignes. 2PTS

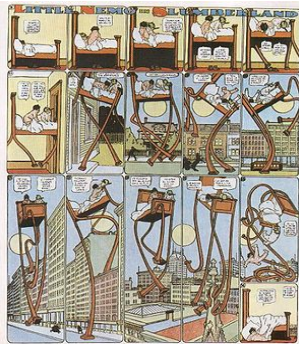
Références artistiques :



La cité idéale/ **Perspective linéaire**/ Renaissance Italienne.



Vincent van Gogh, octobre 1888, huile sur toile
72 x 90 cm, Musée Van Gogh.



1905/1914
BD **Little Nemo in Slumberland**
Winsor McCay



1972/1980
BD **MAUS**
Art Spiegelman



2000/2003
BD **Persepolis**
Marjane Satrapi

VOCABULAIRE/
Perspective
Plans
Onomatopée
Cartouche
Typographie
Case
Planche
Harcèlement
Empathie



UNE PLANCHE de BD ?

LE VOYAGE



L'ILE NOIRE





UNE ONOMATOPÉE ?

ZAP!

HEY!

COOL!

NO!

WOW!

HMM

BOOM!

YEAH!

OMG

HI!!

POOW!

POOF

YES!

CRASH!

SUPER

OH!

POP!

BANG!

BAM!

WHAM!

OK

BANG!

HELLO!

WTF?!

OOPS!

POW POW

BAM

CRASHHH!!!

SPLASH

LOOM

KRUNCH

OH!!!



BOOM

KABOOM

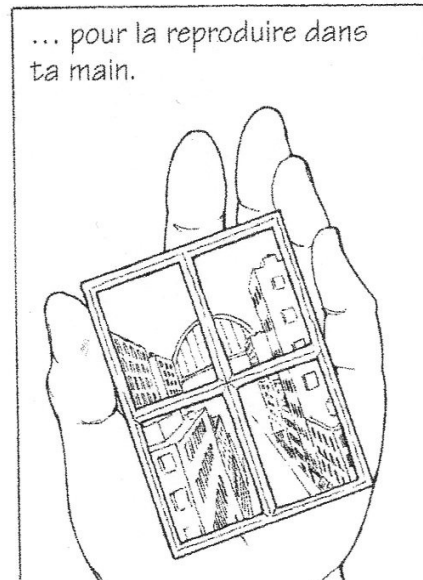
RATATATATA



Comment donner l'illusion
de la profondeur sur une
feuille de papier ?







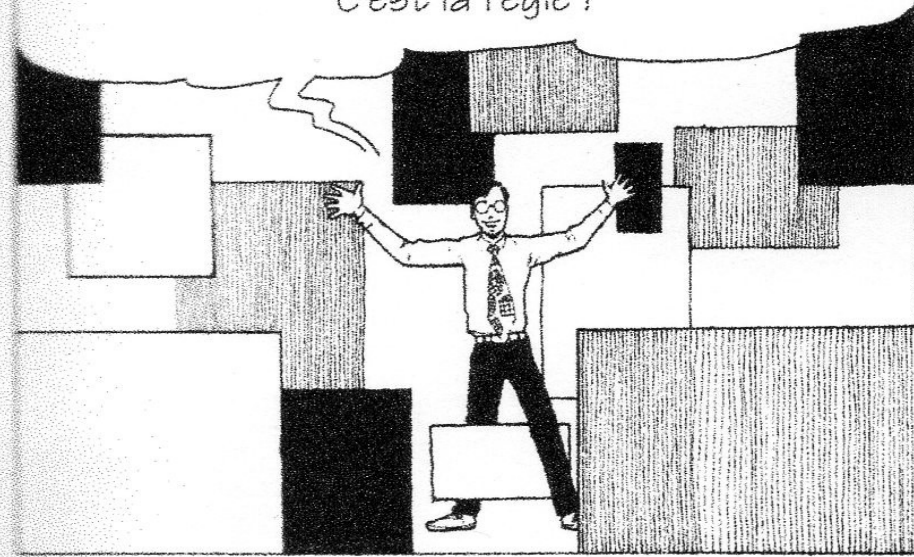
La perspective permet de donner l'illusion de la profondeur sur une surface plane comme une feuille de papier.



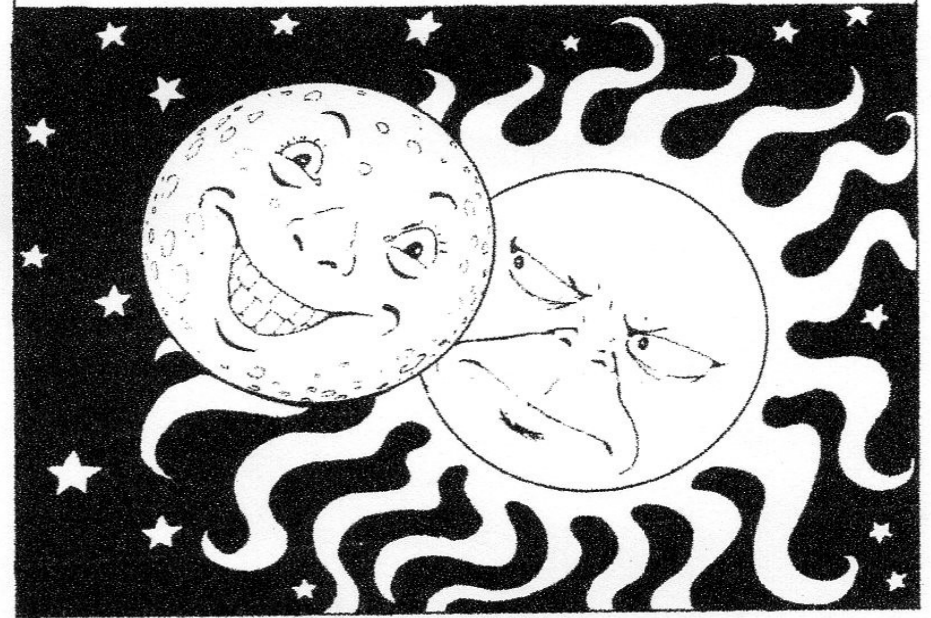
La Cité Idéale, vers 1470



Oui, le chevauchement : le procédé qui permet de savoir lequel des objets est placé devant, ou plus exactement lequel est le plus proche de nous. Les objets les plus proches chevauchent toujours les autres !
C'est la règle !



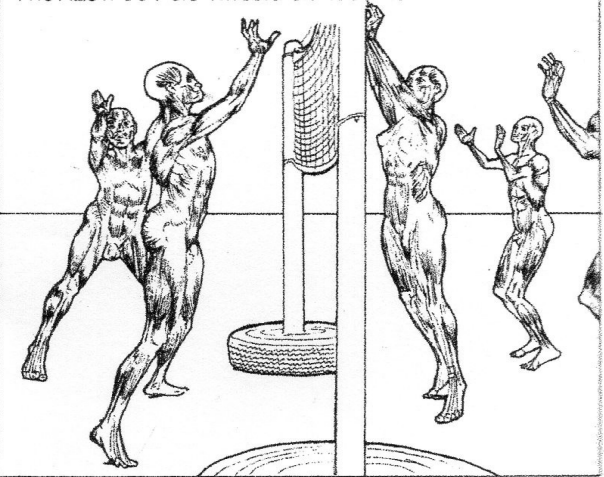
Par exemple, comment sait-on que la lune est plus proche de la terre que le soleil ? Parce que lors d'une éclipse, la lune mord sur le soleil !



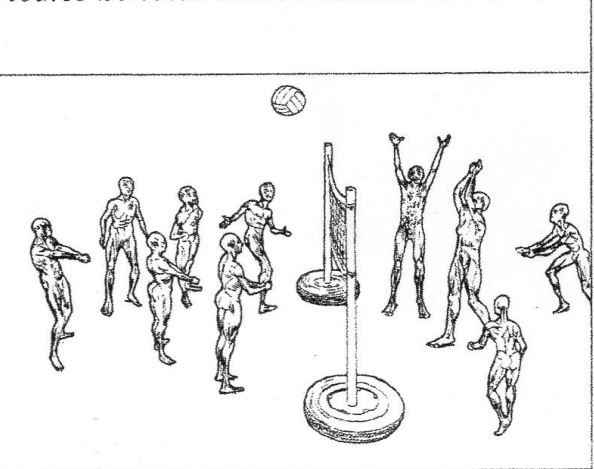
Tu noteras que les yeux de tous les joueurs sont plus ou moins au niveau de la ligne d'horizon.



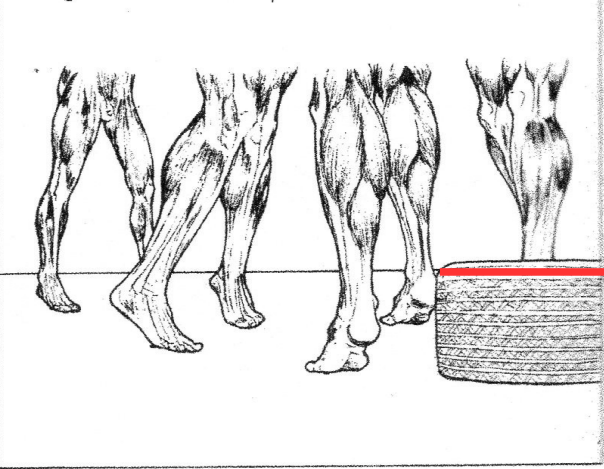
Si tu te baisses un peu, tu observeras que l'horizon est au niveau de leur nombril.



Si tu grimpes sur un arbre, tu verras que toutes les têtes sont au-dessous de l'horizon.



Et si tu te mets à plat ventre, comme ici, la ligne d'horizon coupe leurs chevilles !



Vocabulaire et codes de la bande dessinée



Case : (aussi appelée une case) image d'une bande dessinée délimitée par un cadre.



Phylactère : (aussi appelée un phylactère) forme variable qui, dans une vignette, contient les paroles ou pensées des personnages reproduites au style direct.



Encadré narratif : encadré rectangulaire contenant des éléments narratifs et descriptifs assumés par le narrateur, appelés également commentaires.



Onomatopée : mot qui imite un son ; les onomatopées constituent le bruitage de la bande dessinée.

La souris Kiki
La souris Kiki
La souris Kiki

Typographie : manière dont le texte est imprimé : caractères, forme, épaisseur, disposition...

Vocabulaire et codes de la bande dessinée



Une vignette : (aussi appelée une case) image d'une bande dessinée délimitée par un cadre.



Une bulle : (aussi appelée un phylactère) forme variable qui, dans une vignette, contient les paroles ou pensées des personnages reproduites au style direct.



Un cartouche : encadré rectangulaire contenant des éléments narratifs et descriptifs assumés par le narrateur, appelés également commentaires.



Une onomatopée : mot qui imite un son ; les onomatopées constituent le bruitage de la bande dessinée.

La souris Kiki
La souris Kiki
La souris Kiki

La typographie : manière dont le texte est imprimé : caractères, forme, épaisseur, disposition...

L'ECHELLE DES PLANS

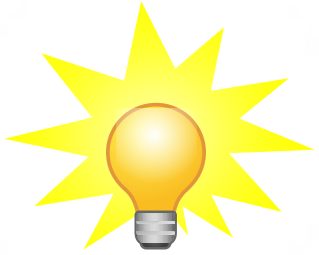
:
Ils montrent le décor, cela permet de situer l'action.



:
Il montre l'action du personnage vu de la tête au pied.

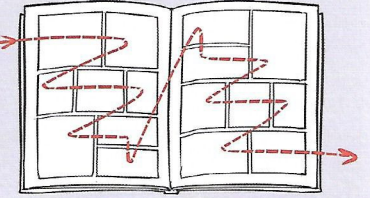
:
Le personnage est coupé au niveau des cuisses.





Le sens de lecture

On lit un livre page par page selon un sens précis : en Occident, de gauche à droite et de haut en bas. Pour les cases d'une BD, c'est la même chose.



Objectif 1 :

Réaliser le **brouillon** de mon idée.

Je raconte quoi ?

Combien de cases comporte ma planche ?

Quel est le titre de ma BD ?

Les questions que je dois me poser :

Quand ? (Début)

Exemple : Nous sommes en l'an 3000 et il n'y a plus de végétation sur la Terre...

Quel problème à résoudre ? (Élément déclencheur et développement)

Exemple : Il n'y a plus de végétation sur Terre à cause de la pollution.

Quelle solution ? (Fin)

Mon héros trouve une solution au problème.

Objectif 2 :

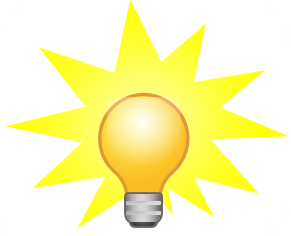
Construire ma planche de BD.

Objectif 3 :

Mettre en place le titre de ma BD en travaillant la typographie.



AU CRAYON !!!!



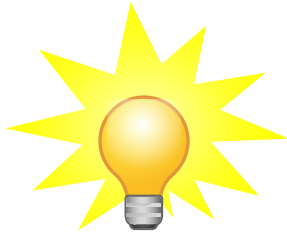
Pour m'aider je peux demander des silhouettes, du papier calque,
à Mme THEVENET !!!!!

Objectif 1 :

Mettre en place le titre de ma bd.
Réaliser 2 vignettes au crayon.

Objectif 2 :

Réaliser 3 vignettes **au crayon.**



Pour m'aider je peux demander des silhouettes, du papier calque, des Images à mon professeur !!!!!

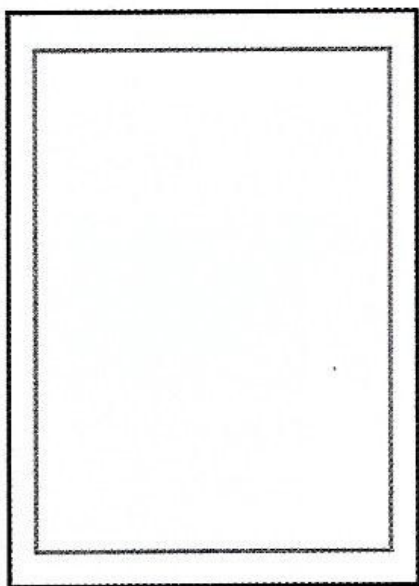
Objectif 1 :

Réaliser 5 vignettes au crayon.

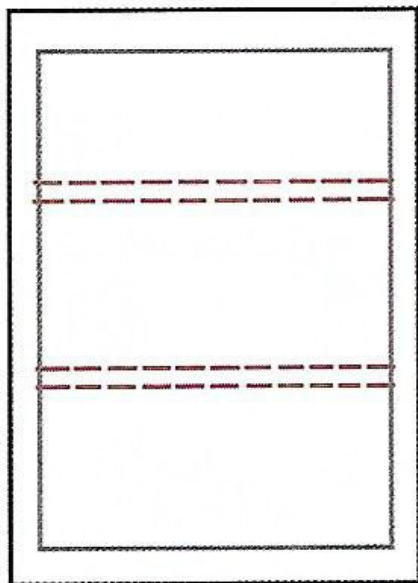
Objectif 2 :

Terminer la réalisation des vignettes au crayon.

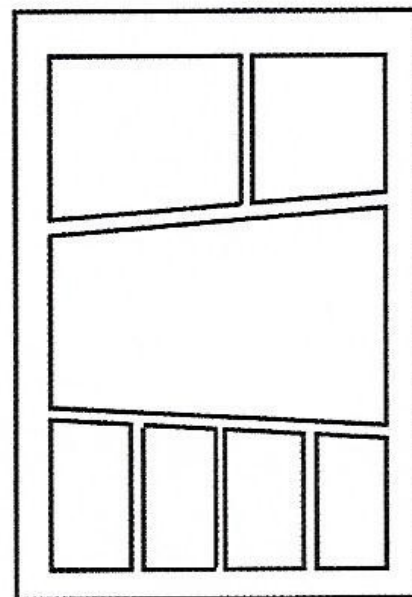
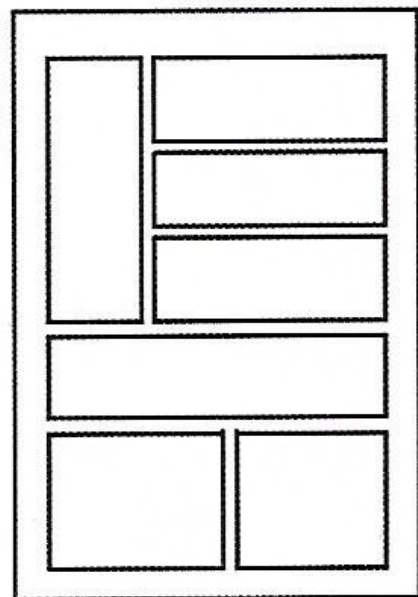
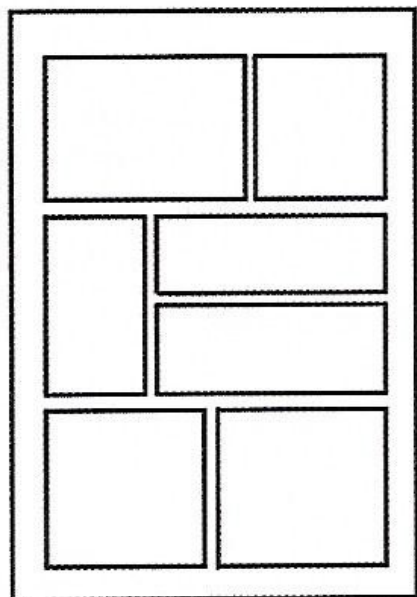
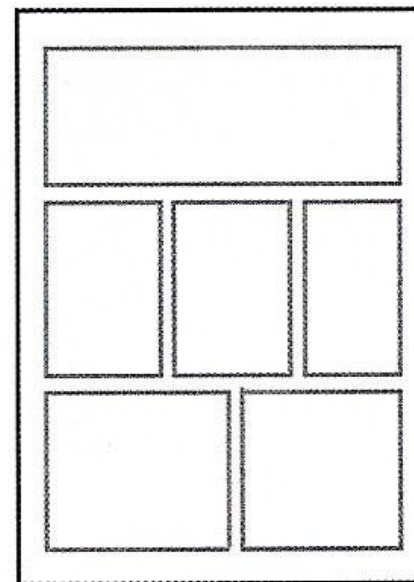
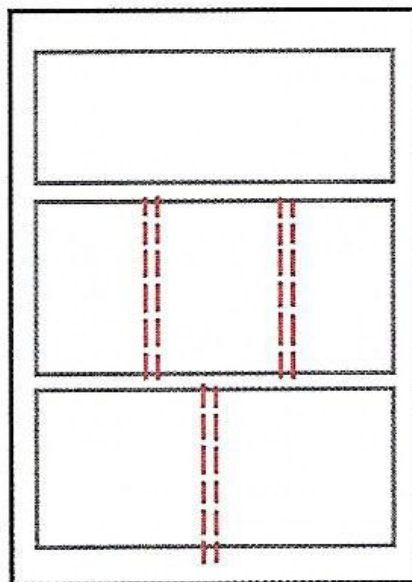
Commence par tracer un rectangle, presque aux bords de ta feuille.



Puis divise-le en bandes.

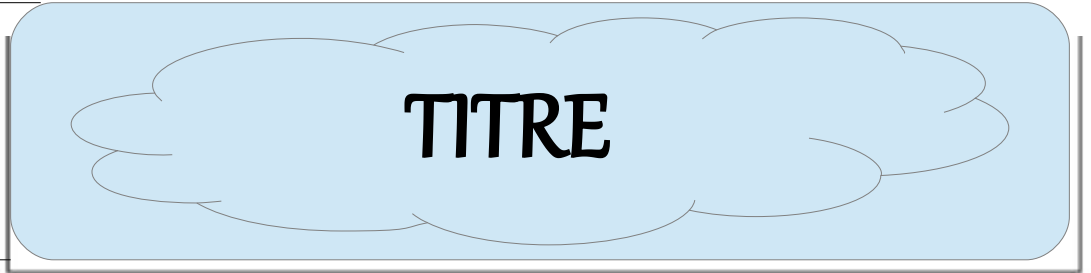


Maintenant, divise chaque bande en une, deux ou trois cases.



EN SUIVANT CETTE MÉTHODE, MAIS EN DIVISANT LES BANDES À TA FAÇON, TU PEUX OBTENIR PLEIN DE COMBINAISONS DIFFÉRENTES.

0,5 cm



0,5 cm

8 cm

0,5 cm

8 cm

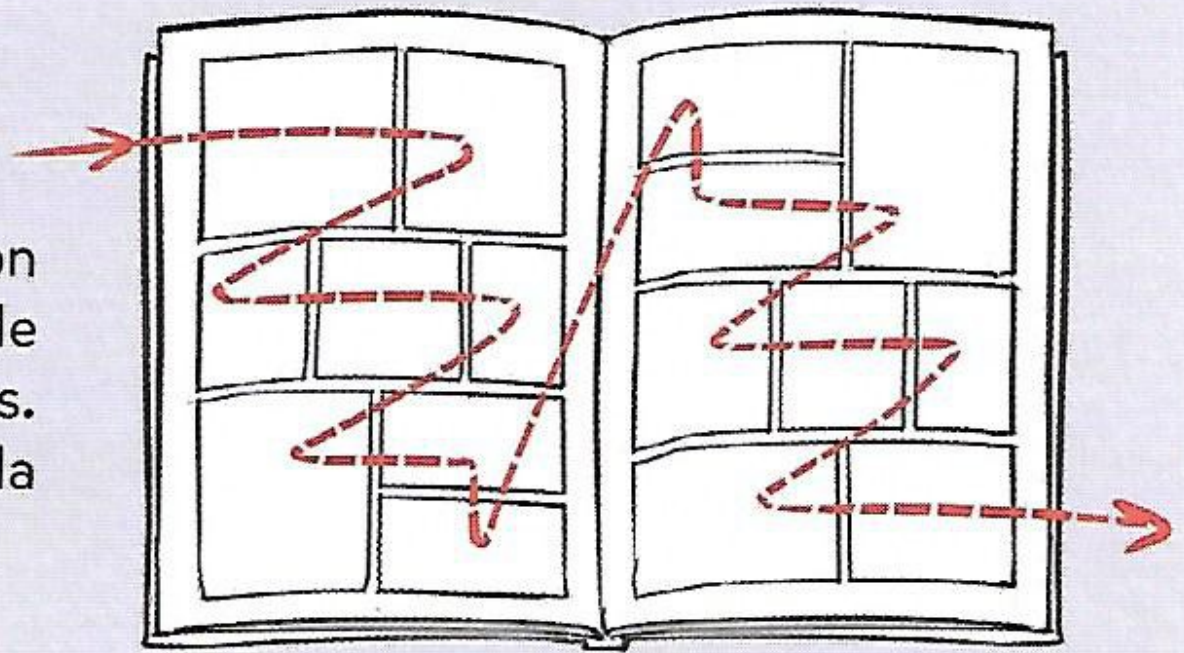
0,5 cm

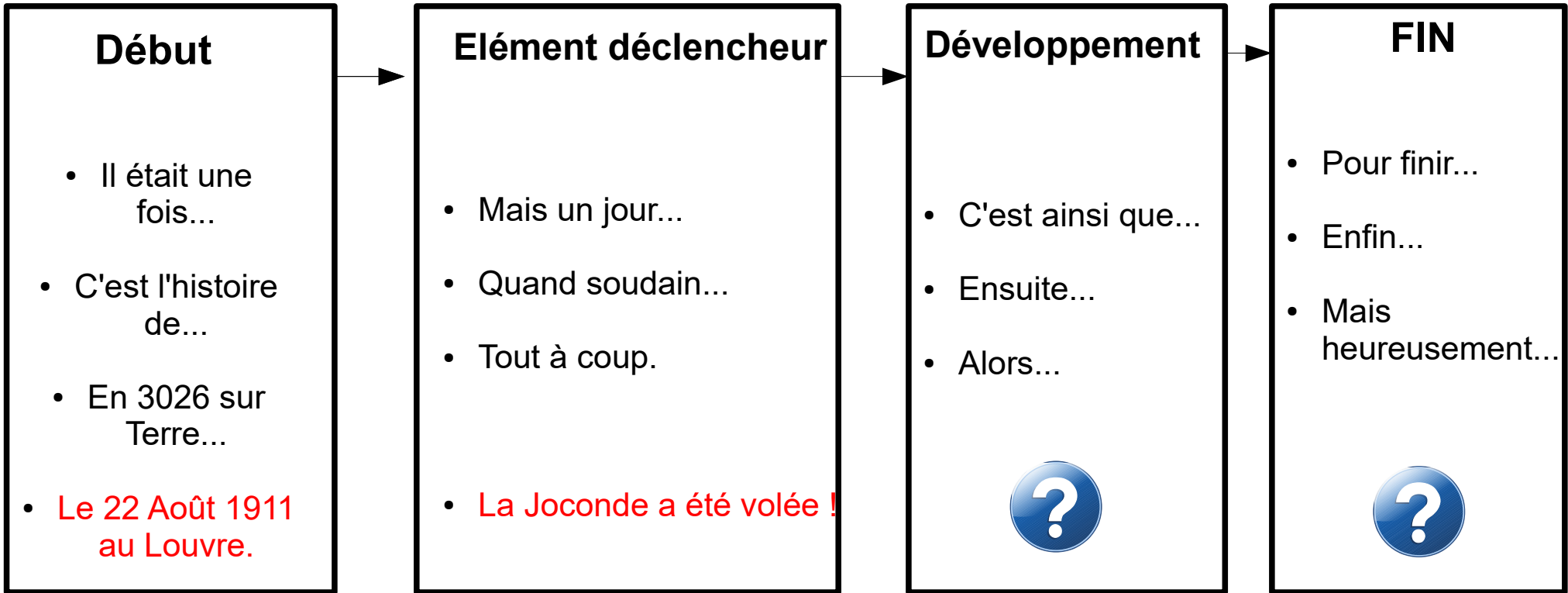
0,5 cm



Le sens de lecture

On lit un livre page par page selon un sens précis : en Occident, de gauche à droite et de haut en bas. Pour les cases d'une BD, c'est la même chose.







SUJET BD/ Fiche méthodologique/

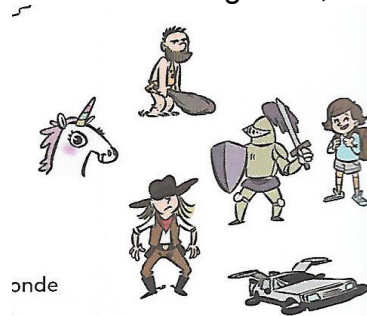
Thème

- 1/ Sport
- 2/ Art (musique, danse, dessin...)
- 3/ Ecole
- 4/ Nature
- 5/ Animaux
- 6/ Famille



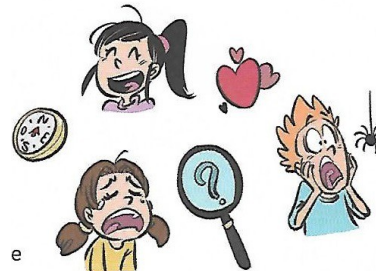
Epoque

- 1/ Préhistoire
- 2/ Moyen Âge
- 3/ Far West
- 4/ Epoque actuelle
- 5/ Futur
- 6/ Hors époque : monde imaginaire, rêve



Registre

- 1/ Humour
- 2/ Romantique
- 3/ Mystère
- 4/ Aventure
- 5/ Horreur/ peur
- 6/ Triste/ tragique



Héros

- 1/Garçon
- 2/Fille
- 3/ Animal
- 4/ Animal « humanisé »
- 5/ Monstre/ fantôme
- 6/ Vieil homme ou vieille femme



Elément déclencheur

- 1/ Conflit avec un rival ou un ennemi
- 2/ Mauvaise météo
- 3/ Disparition d'un personnage, d'un objet
- 4/ Concours (course, concours de dessin...)
- 5/ Voyage, déménagement
- 6/ Arrivée d'un nouveau personnage ou d'un animal



MÊME SI TU N'ES
QU'AU BROUILLON, SACHE
QUE LES TEXTES DES BULLES
SE LISENT DE GAUCHE
À DROITE, COMME DANS
UN LIVRE.



TU VOIS CE
PETIT TRUC
QUI DÉPASSE DE
LA BULLE ?



C'EST
L'APPENDICE.
IL PERMET DE
SAVOIR QUI
PARLE.

LES ERREURS À ÉVITER



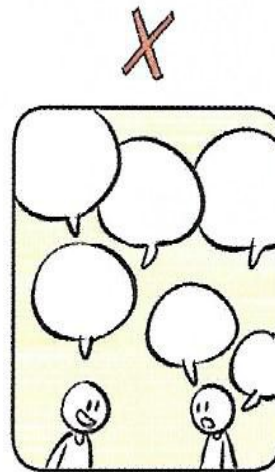
La bulle « chewing-gum »



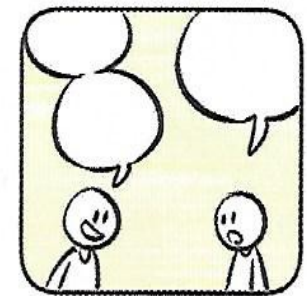
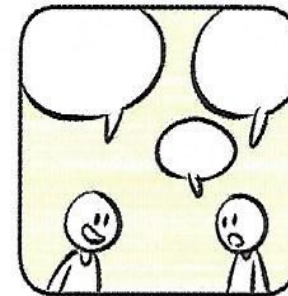
La bulle « fantôme »



La bulle « patte de mouches »



Attention à ne pas mettre trop de bulles dans une case ! Mieux vaut diviser ton dialogue en plusieurs cases, c'est plus agréable à lire.



ÉTAPE 1

J'ÉCRIS
MON TEXTE.




ÉTAPE 2

JE DESSINE
MA BULLE
AUTOUR.



ÉTAPE 3

J'AJOUTE
LE PETIT
APPENDICE À
MA BULLE.



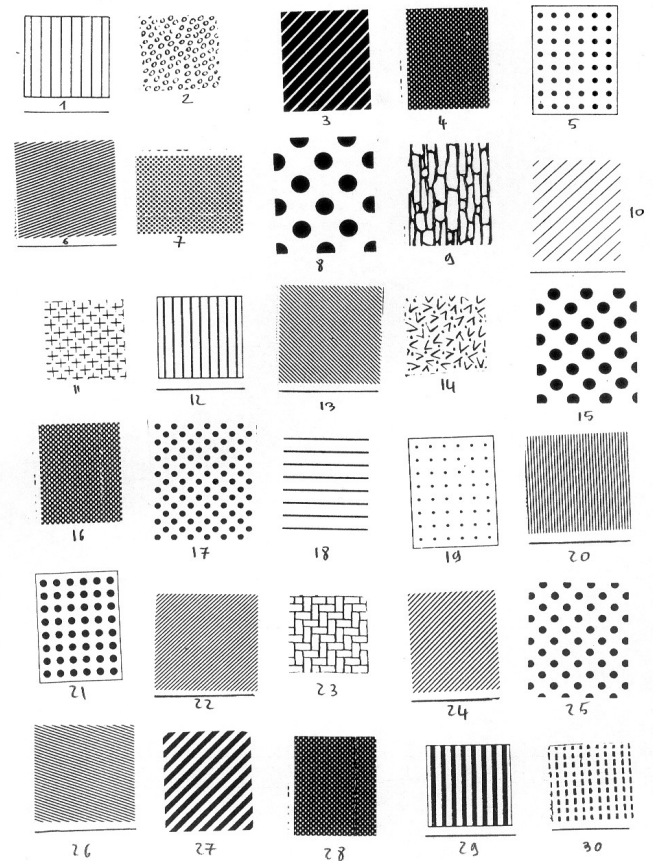
GLITCH
CARTOON
WESTERN
HORREUR

Médiéval



*Cette reconnaissance
adorable personne c'est toi
sous le grand
voile
de la bouche
de la
tombée de la
l'œil
un peu
plus bas
c'est ton
cœur
qui
bat*

Travailler en noir et blanc.



Art Spiegelman, BD MAUSS.

0746



Persepolis de Marjane Satrapi.



Le changement



Planche du tome 4 des Cahiers d'Esther. (RIAD SATTOUF / ALLARY EDITIONS)

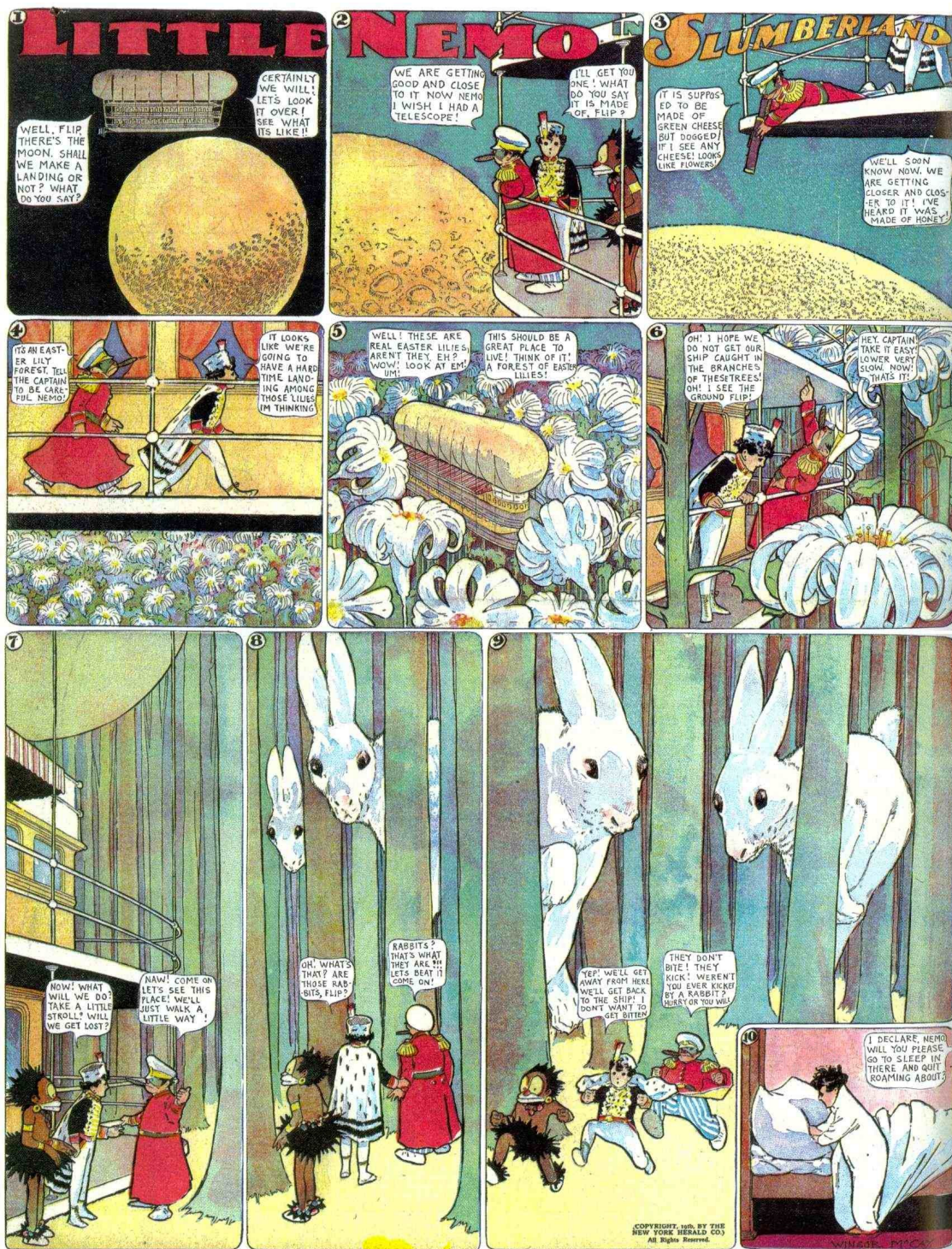


Planche de Little Nemo in Slumberland, de Winsor Mccay (1869-1934).

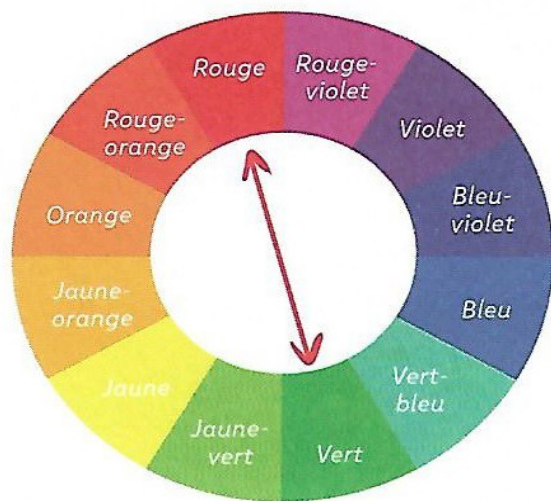
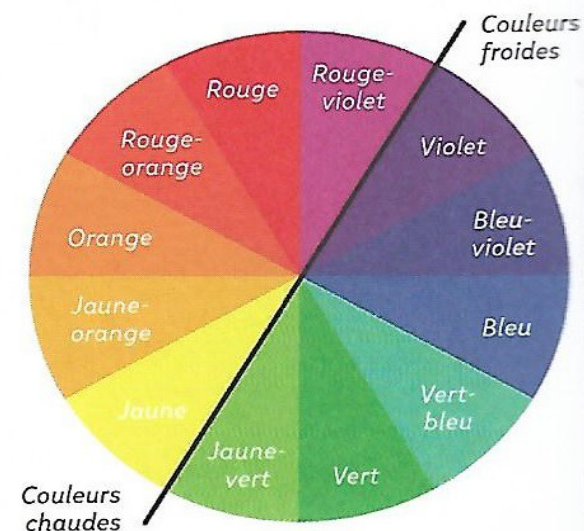
Le cercle chromatique

« CHROMA » ?
ÇA VEUT DIRE COULEUR.
LE CERCLE CHROMATIQUE
EST UNE DISPOSITION
PARTICULIÈRE DES COULEURS
QUI PERMET DE COMPRENDRE
FACILEMENT COMMENT
ELLES AGISSENT
ENTRE ELLES.



LES COULEURS CHAUDES ET FROIDES

En divisant le cercle en deux, on trouve d'un côté les couleurs chaudes qui vont apporter une sensation de chaleur à tes dessins et, de l'autre, celles qui vont donner une sensation de fraîcheur. Sache que les couleurs chaudes semblent se rapprocher de nous et que les froides paraissent s'éloigner. Cela est très intéressant pour dessiner un paysage, par exemple, où les couleurs du lointain sont toujours plus froides.



LES COULEURS « COMPLÉMENTAIRES »

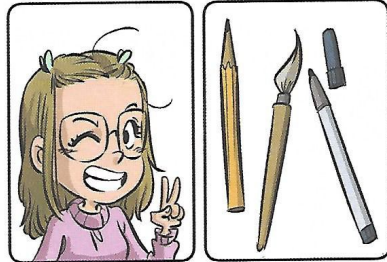
Une bonne astuce pour avoir un rendu harmonieux c'est d'utiliser des couleurs complémentaires. Mais qu'est-ce que c'est ? Regarde le cercle : chaque couleur est en face d'une autre. Et bien deux couleurs qui se font face sont appelées « complémentaires », c'est-à-dire qu'elles vont bien ensemble. Le rouge va bien avec le vert, le bleu avec l'orange, le jaune avec le violet, etc.

Les ombres

Les ombres, c'est très important ! Elles vont apporter du volume et de la vie à tes dessins qui paraîtront moins « plats ». Il y a deux sortes d'ombres : les ombres propres et les ombres portées.

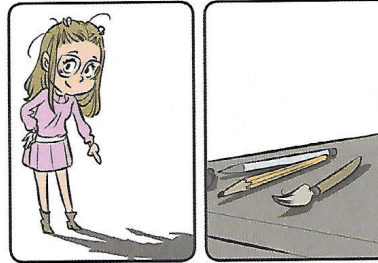


LES OMBRES PROPRES



C'est la partie qui n'est pas éclairée sur une surface, que ce soit sur un personnage ou un objet.

LES OMBRES PORTÉES



C'est l'ombre d'un personnage ou d'un objet projetée sur une surface.



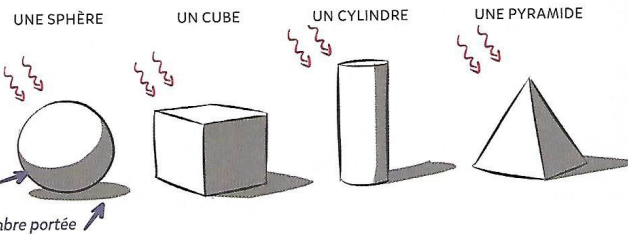
La source lumineuse

Il n'y a pas d'ombre sans lumière. La première chose à faire est donc de définir d'où vient la lumière. La plupart du temps, elle provient du soleil ou des lampes suspendues au plafond, c'est-à-dire d'en haut. Mais elle peut aussi provenir d'en bas quand on regarde un écran de portable ou un feu de camp, par exemple.

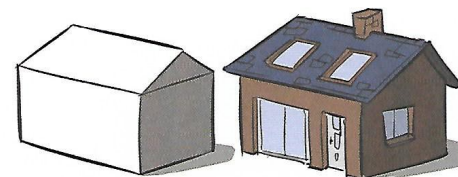
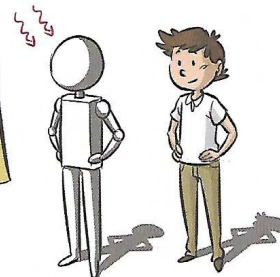


Comprendre le volume

En fonction du volume de l'objet ou du personnage, la lumière, donc également les ombres propres et portées, vont réagir de manière différente.



EN SIMPLIFIANT AU MAXIMUM LES VOLUMES D'UN PERSONNAGE, ON PEUT OBTENIR UN ASSEMBLAGE DE SPHÈRES, DE CUBES OU DE CYLINDRES. APRÈS AVOIR IDENTIFIÉ D'OÙ PROVIENT TA SOURCE DE LUMIÈRE, TU N'AS PLUS QU'À PLACER LES OMBRES SUR CHAQUE VOLUME.



C'EST ENCORE PLUS SIMPLE AVEC LES VOLUMES DES BÂTIMENTS.





Fiche technique/ AIDE

