

Pour les 3^e P.Arts DaCa et Éducation plastique. / M.Rossini

Bonjour à tous.

J'espère que vous vous portez bien et que vous restez prudent durant les journées de confinement. J'espère que les travaux qui ont été demandés précédemment sont bien terminés et que vous n'avez pas eu trop de difficultés.

Je reviens vers vous pour la suite des demandes, en sachant très bien, que vous êtes livrés à vous-même.

Je vais vous demander de réaliser une planche de BD personnelle sur un format A4, en vous aidant des modèles ci-joints. Vu que la bande dessinée que vous deviez faire en groupe n'est plus vraiment possible de la compléter. Attention que votre première partie que vous deviez faire compte et doit être terminée.

Le thème à développer est une réalisation de vos activités du confinement et de votre état d'âme durant cette période.

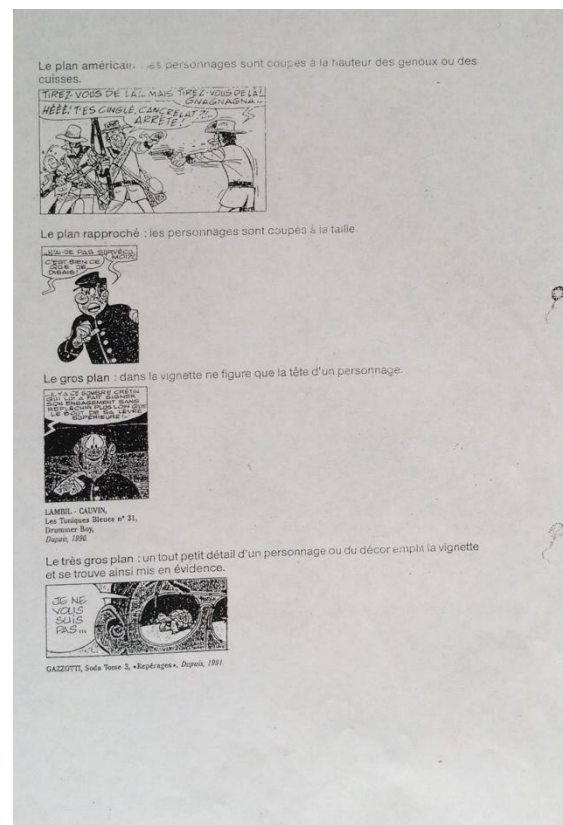
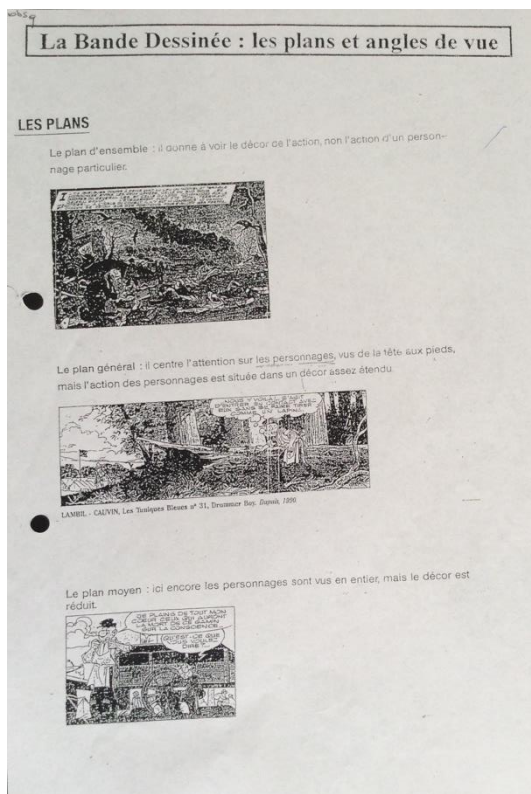
Vous pouvez vous inspirer et décalquer des personnages de BD pour vous y aider dans le dessin.

Vous choisissez la technique : des crayons de couleur ou des feutres.

Respecter la composition, la mise en page et la calligraphie des textes. Réaliser un travail soigné et précis.

Voici le rappel de la manière de travailler une DB et les différentes consignes, ainsi que divers exemples ci-joints.

Bon travail



B. Les angles de vue (ou visées)

Les angles de vue sont les différentes façons de présenter le sujet et ils ont chacun une valeur évocatrice qui leur est propre, permettant de traduire en images un certain nombre d'idées.

L'angle de vue normal

C'est l'angle de vision sous lequel est vue une scène lorsqu'on se trouve plus ou moins au niveau du sujet pour observer celui-ci, ce qui correspond à notre vision habituelle et objective des choses dans la plupart des circonstances de la vie.



La vue en plongée

Lorsqu'une scène est vue d'un point d'observation plus élevé que le sujet, on a une vue en plongée. Par le jeu de la perspective, les personnages vus en plongée paraissent plus ou moins diminués, comme écrasés sur le sol, d'où l'impression d'infériorité.



La vue en contre-plongée

Lorsqu'une scène est vue d'un point d'observation se situant plus bas que le sujet, on a une vue en contre-plongée. Les personnages vus en contre-plongée paraissent plus grands, plus impressionnants que nature, d'où l'impression de majesté, de supériorité, de puissance.

Le champ-contre-champ

Il ne constitue pas un angle de vue à proprement parler, mais seulement une certaine façon d'associer deux angles de vue immédiatement l'un à la suite de l'autre. Cette façon de présenter une scène, alternativement d'un côté puis de l'autre constitue un bon moyen de varier le point de vue sous lequel on regarde une scène lorsque celle-ci menace d'être un peu monotone, puisque le contre-champ présentera un décor tout différent de celui qui était vu dans le champ : ceci suffira à renouveler totalement l'intérêt de l'image.

8. De l'image au son

3 x 50 min

Analyse et reconstitution de l'ambiance sonore d'une planche de bande dessinée

Les savoirs



Commentaire

Il y a peu de chances qu'un fusil produise un jour le « BOANG » de cette vignette* de B.D. On comprend pourtant instantanément la signification de ces lettres.

Un bruit en 5 lettres...

Les lettres sont de grande taille et rouges : elles traduisent de la sorte un bruit fort et violent. Le dessinateur a omis de représenter un quelconque décor, afin de mettre encore plus en évidence l'importance du son produit par le fusil.

F. Walthery, Natacha. La mémoire de métal, © Dupuis (1974)

Introduction

Lorsque nous lisons une B.D., nous imaginons parfaitement l'ambiance sonore de la scène grâce aux mille petits détails introduits dans chaque planche : des mots, des onomatopées*, des notes de musique et autres symboles graphiques dont la taille, le style, la couleur et la forme revêtent un sens particulier. Ainsi par exemple, dans une B.D., pour parler plus fort il suffit d'écrire plus grand !

Vocabulaire

Les DIALOGUES, les BRUITS et la MUSIQUE

Suggérées dans une B.D., ils participent à l'ambiance de l'histoire racontée, au même titre que la palette des couleurs, le style de trait, le cadrage, le découpage en vignettes*... et bien sûr le scénario de l'histoire.



F. Walthery, Natacha. La mémoire de métal, © Dupuis (1974)

Description technique

Description

Pour restituer correctement l'ambiance sonore d'une planche de B.D., il faut suivre les consignes suivantes :

1. Lire la planche de B.D. plusieurs fois de suite, afin de s'imprégner de l'ambiance de l'histoire.
2. Considérer que la planche de B.D. est un court-métrage dont il faut saisir le rythme.
3. Répertorier par écrit les différents sons (paroles, musiques, bruits) qui interviennent dans chacune des vignettes* (cf. p. 51 pour les 4 premières vignettes de la planche* ci-dessous).
4. Rechercher des objets et des techniques qui permettent de reproduire chaque son le plus fidèlement possible.
5. S'organiser et se répartir les tâches entre camarades pour que chaque son soit produit au moment adéquat par rapport à l'histoire.
6. Répéter plusieurs fois la séquence sonore, jusqu'à obtenir un enchaînement et un niveau des sons parfaits.



F. Walthery, Natacha. La mémoire de métal, © Dupuis (1974)

Trucs & Astuces

① Avant de créer le décor sonore de la planche de B.D., essayez de saisir le rythme du scénario. Celui-ci est-il lent ou rapide ?

② Analyse, avant de les reproduire, les éléments qui forment l'avant-plan* sonore et ceux qui constituent des bruits de fond.

③ N'utilisez pas d'instrument de musique. Testez les capacités vocales et des objets de la vie courante : tu seras étonné du résultat !

Matériel non exhaustif...



Prolongement

Supports pour exercices complémentaires (Méthode imposée, sujet libre)

Si tu n'apportes pas tes propres planches de B.D., en voici une extraite du même album que précédemment...

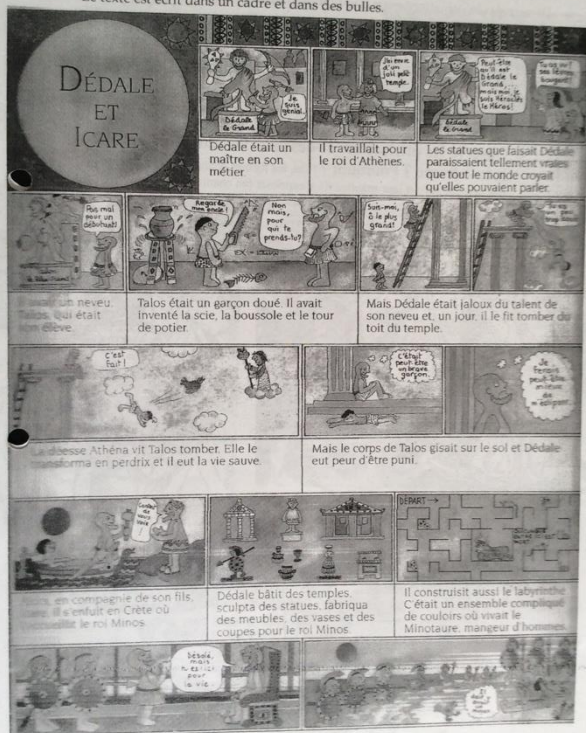


F. Walthery, Natacha. La mémoire de métal, © Dupuis (1974)

3. Du texte, des paroles, des sentiments.

- ❖ Observe cette planche de bande dessinée. Où le texte est-il écrit ?

Le texte est écrit dans un cadre et dans des bulles.



- ❖ Le texte possède différentes fonctions :

- Retranscrire les dialogues des personnages. Les paroles se placent alors dans un phylactère.
- Donner des informations pour comprendre l'histoire. Le texte est placé dans un récitatif.

a. Le phylactère

- ❖ Observe les phylactères de la bande dessinée de Dédale et Icare. Quelle est leur fonction ?

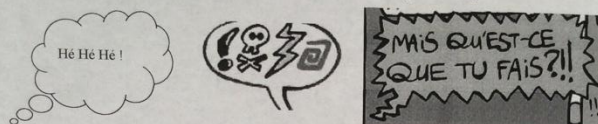
Ils contiennent le dialogue du personnage qui s'exprime et auquel ils sont reliés.

- ❖ Observe les phylactères ci-dessous. Possèdent-ils tous la même forme ? Pourquoi ? Non, les formes changent selon l'humeur des personnages et leur manière de s'exprimer (en chantant, en pensant...)



❖ Exercice.

Voici des phylactères. Imagine pour chacun le personnage qui s'exprime, quel sentiment se dégage de son discours et ce qu'il s'est passé juste avant.



b. Le récitatif

- ❖ Observe ces récitatifs. Quelles informations donnent-ils ? des informations sur les personnages, le temps, le lieu. Il peut également créer des liens logiques entre chaque étape du schéma narratif.

- ❖ Dans quelle case d'une bande dessinée un récitatif est-il obligatoire afin de bien comprendre l'histoire ? Au début, pour présenter les personnages, les lieux...

