

PARCOURS II

" C'est un petit pas pour l'homme, un pas de géant pour l'humanité "

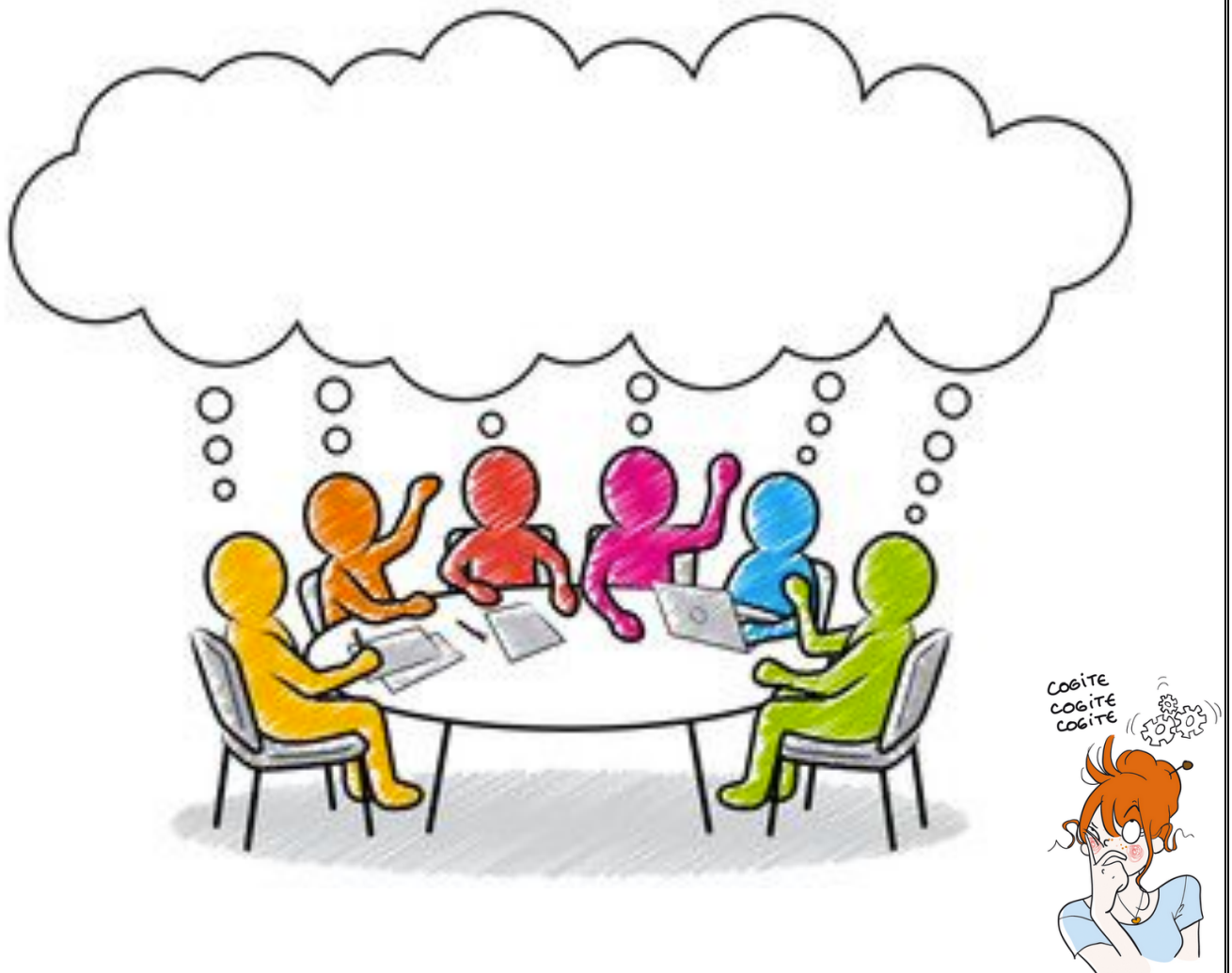
Mise en contexte : En 2019, nous fêtons les **50 ans du premier pas sur la lune** et les **10 ans du musée Hergé de Louvain-la-Neuve**. La conquête spatiale et en particulier celle de la lune ayant été imaginée par Hergé bien avant la concrétisation de ce projet, nous allons nous pencher sur le 9^{ème} art, son histoire et ses thèmes. Vous serez aussi amenés à découvrir l'histoire de la conquête spatiale et ses perspectives d'avenir...

Objectifs du parcours :

- UAA 0 : Rédiger l'explicitation de la procédure de création de recomposition.
- UAA 2 : Créer une quatrième de couverture de bande dessinée.
- UAA 5 : Réaliser une recomposition graphique et narrative à partir de bandes dessinées.
- UAA 5 : Amplifier un récit de science-fiction.

I. Introduction

- a. Lorsque l'on te parle de bande dessinée, quels mots te viennent à l'esprit ?



b. Typologie



Établissons ensemble un classement des genres de la bande dessinée.

1)

2)

3)

4)

5)

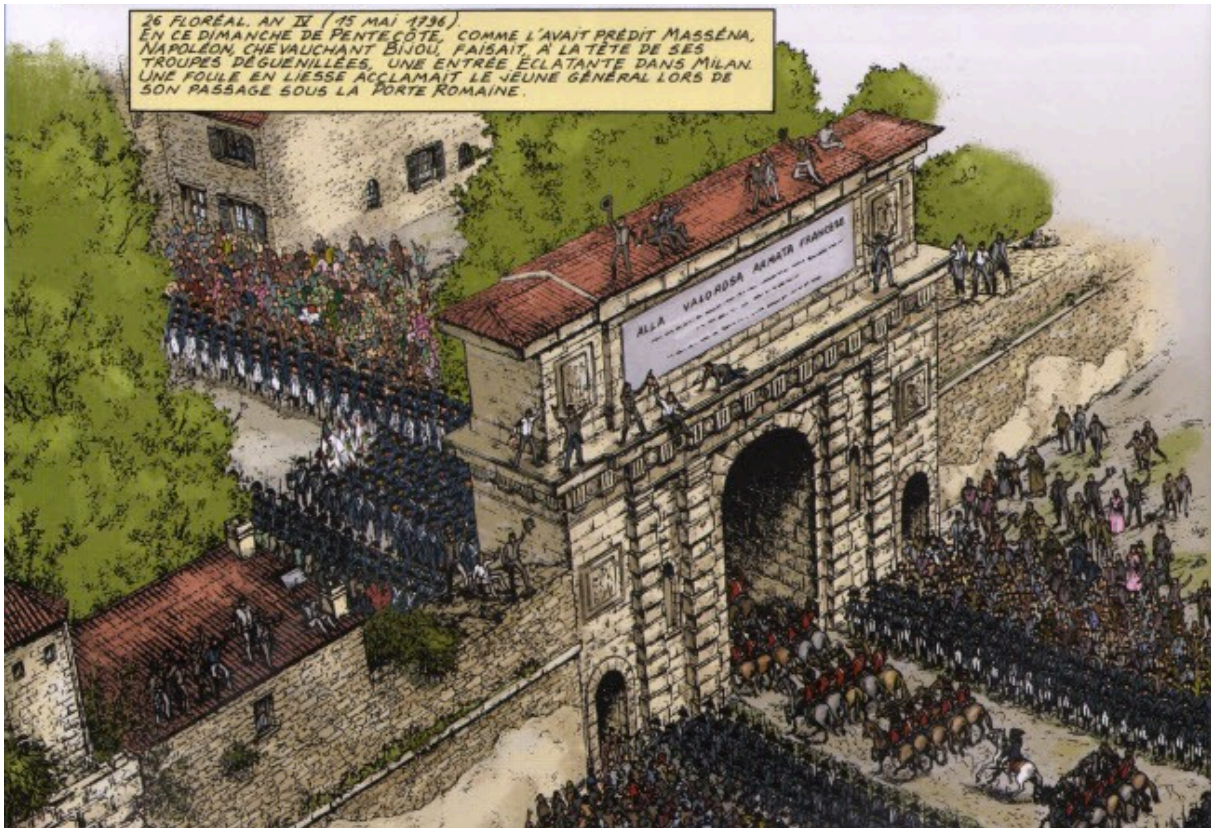
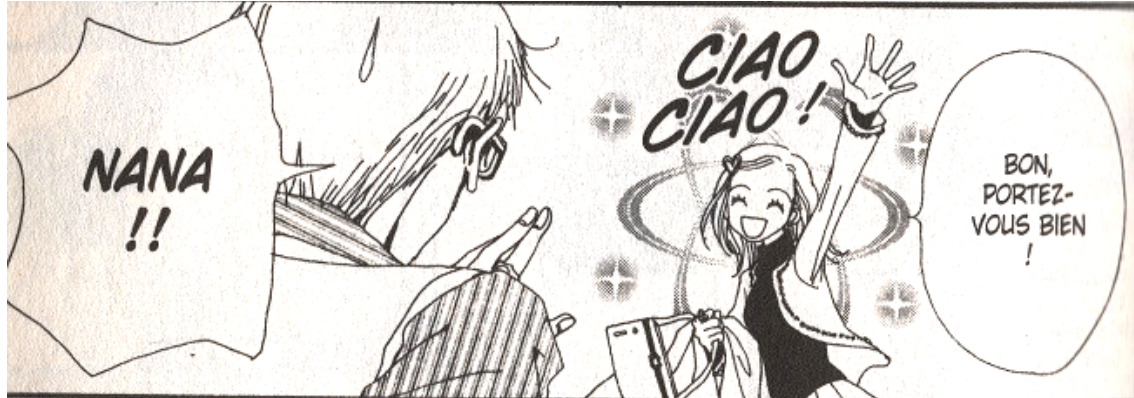
6)

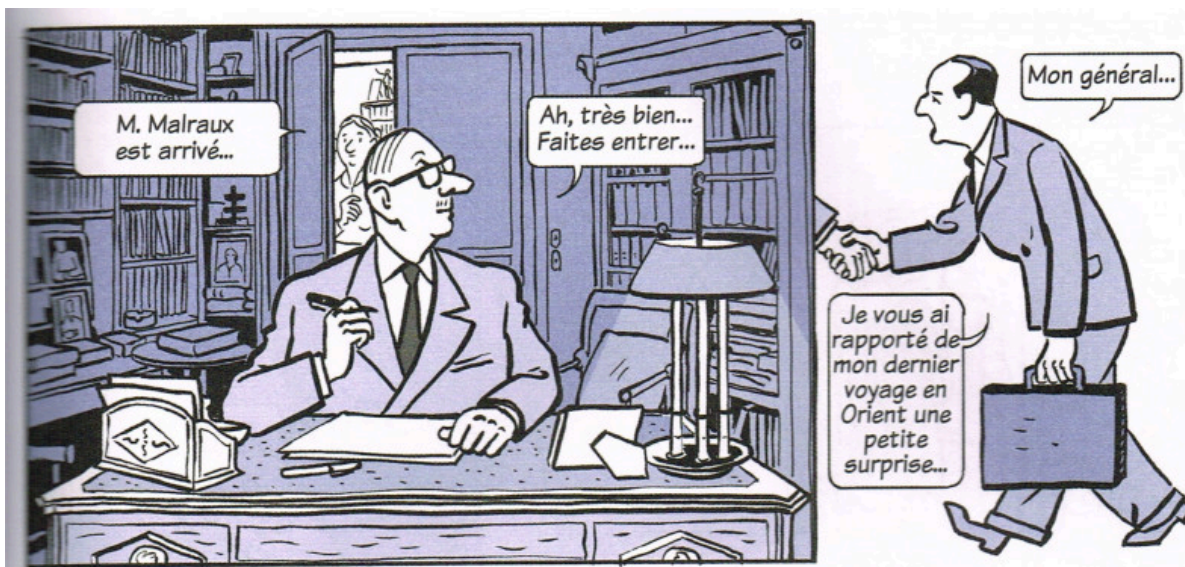
7)

8)

Exerce-toi ! Définis quel est le **genre** de BD des vignettes suivantes.







II. Histoire de la BD¹

1) Aux origines : l'art pariétal

Les peintures trouvées dans les grottes font partie de l'art pariétal (du latin *paries*, le mur). Les plus anciennes trouvées en Europe datent de **30000 ans**. Nous ne savons pas pourquoi ces peintures ont été réalisées.

Observe cet exemple d'art pariétal.
Que remarques-tu ?



2) L'antiquité



Dans l'Antiquité égyptienne, les riches défunts font représenter des scènes de leur vie sur les murs de leurs **tombeaux** (ci-contre : *fresque de la tombe de Menna, scribe vers 1400 ACN*). Les pharaons font représenter leurs victoires sur les murs des **temples** et dans leurs **palais**. Les dessins sont accompagnés d'écrits pour spécifier quels sont les personnages représentés.

Chez les Grecs et les Romains, la représentation de récits se fait également en mosaïque et en bas-relief, comme la **colonne de Trajan**, représentant la victoire de l'empereur sur les Daces. L'art est bien souvent lié à la religion et au pouvoir.

¹ J. AUQUIER et F. KERRIEN, L'invention de la bande dessinée. Dossier pédagogique, Centre Belge de la Bande Dessinée. <https://www.cbbd.be/uploads/fichiers/pages/invention-de-la-bd-web.pdf> consulté le 31 octobre 2019.

3) Le Moyen-Âge : les premiers phylactères

Durant la période médiévale européenne, l'art est principalement tourné vers la mise en exergue de la religion chrétienne. Les moines réalisent de véritables œuvres d'art : des **manuscrits** ornés **d'enluminures** très riches. C'est dans ces manuscrits que l'on va découvrir les premiers **phylactères**, ou bulles, qui permettent d'attribuer une parole à un personnage ou un animal. Le phylactère n'est pas nécessairement rattaché à la tête de celui qui prononce la parole, cela peut être aussi sa main, ses doigts, ses épaules, ses genoux ou les pattes quand il s'agit d'animaux.

Réponses à Charles VI et lamentation de
Pierre Salmon, début du XV^e siècle,
France, Paris, BnF, département des
manuscrits, Français 23279 f° 2
« Tes entrailles seront rassasiées
par ce livre »



En même temps, les moines copistes organisent les **récits en cases**, ils insèrent des **dialogues** et du **mouvement**.

On pourrait imaginer les enluminures comme un art ennuyeux. Voici la preuve du contraire !



antiphonal, Cambrai ou Tournai c. 1260-1270. LA, Getty Museum, Ms. 44/Ludwig VI 5, p. 115



Noah saoul devant Ham, Shem et Japheth, Genèse 9 :20-24, Biblia pauperum, Pays-Bas, c 1395-1400, BL, Kings 5, f° 15r



4) Le XIXe siècle : la naissance de la bande dessinée

A partir de 1450, l'imprimerie permet une plus grande diffusion des œuvres et des idées. Il faudra attendre le XIXe siècle (1827) pour que **Rodolphe Töpffer**, un auteur suisse, crée et théorise la bande dessinée. Son innovation réside dans l'articulation entre texte et images montées en séquences. C'est *L'histoire de monsieur Jabot* (1833) qui marque l'acte de naissance de la bande dessinée.



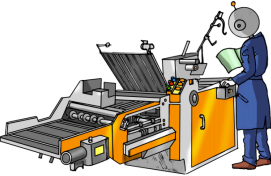
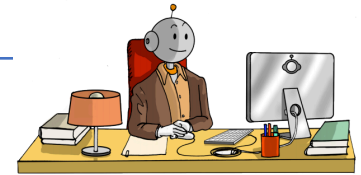


C'est aussi durant le XIXe siècle que la **presse** se développe considérablement. Le grand public aime ce nouveau média et il faut fidéliser le lecteur, d'où l'utilisation de récits en images à suivre de semaine en semaine. On retrouve également des **caricatures** politiques ou sociales, qui prennent un nouvel essor grâce à la presse (ci-dessous, caricature anglaise de Napoléon).



III. Les étapes de la création d'une bande dessinée²

Regarde attentivement la vidéo « *Les étapes de création d'une BD* » de WeB Dessin sur Youtube (<https://www.youtube.com/watch?v=1C2RV2fpV2w>) et complète le schéma suivant.

1	• Le dessinateur lit ou crée le	
2	• Le dessinateur crée le ou en français.	
3	• Le est repassé "au propre", c'est • Les décors ou accessoires sont souvent inspirés du	
4	• Le met les planches en	
5	• L'oeuvre est et reliée.	
6	• L'..... s'occupe de la distribution de l'oeuvre.	

² Illustrations : www.boutdegomme.fr

Lis ces différentes étapes de la création d'une bande dessinée. Ensuite, complète le tableau de la page suivante à l'aide du terme adéquat et du numéro de l'illustration en remettant les étapes dans l'ordre chronologique.

Le résultat final

Une fois le travail terminé, les épreuves sont envoyées chez le photogreveur qui combine le tracé en noir, la planche coloriée et les dialogues. Il ne reste plus qu'à mettre les rotatives en marche et à expédier les albums tout frais aux quatre coins du monde...

La mise au net

La planche crayonnée obtenue comporte tous les personnages mais les décors ne sont que sommairement esquissés. C'est à ce moment que les collaborateurs d'Hergé entrent en jeu et se chargent de dessiner les véhicules, les paysages, les uniformes etc., tout en respectant le plus possible le style général. Encore une fois, vérisme oblige, Hergé et ses collaborateurs n'hésitent pas à aller sur les lieux pour prendre des croquis et photos. Quand tout est complet, la planche est prête pour la mise au net, à la plume et à l'encre de Chine. Entre temps, les dialogues sont revus et corrigés, le nombre de lettres et signes comptés et les phylactères dessinés. Après une dernière vérification, les planches sont expédiées chez le photogreveur.

Le crayonné

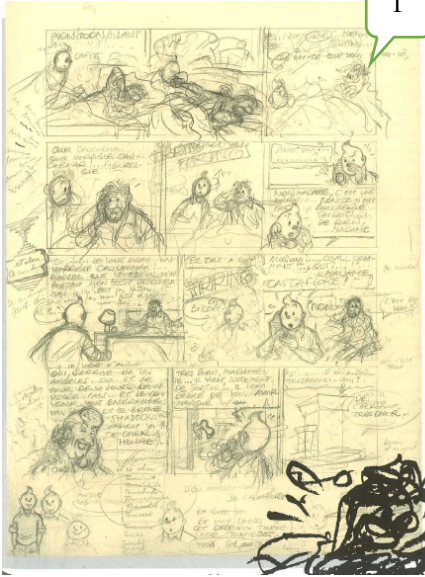
Une fois le découpage établi (il peut y avoir des dizaines de brouillons...), Hergé passe au crayonné. Il utilise alors des feuilles de 30 cm 40 cm. C'est à ce moment qu'il s'attaque véritablement au dessin. Il dessine alors les personnages, n'hésitant pas à raturer et effacer jusqu'à transpercer le papier... Souvent, il demande à ses collaborateurs de l'esquisser dans la pose qu'il veut donner à son personnage, toujours avec le souci de vérisme qu'on lui connaît. Enfin, lorsque tous les crayonnés sont terminés, il prend un calque de toutes les cases, choisissant le trait qui convient le mieux et profitant de l'occasion pour recadrer des éléments. Une fois cela fait, il décalque les dessins sur une planche propre.

Le découpage graphique

La première étape est tout naturellement de trouver un scénario, le plus simple possible, pour poser les bornes de l'histoire à raconter. Le découpage graphique vient par la suite développer et enrichir ce scénario. À ce stade, Hergé dessine sommairement l'enchaînement des cases en s'assurant de mettre un point d'orgue à la fin de chaque page. Les dialogues et les personnages sont dessinés très rapidement, sans les décors. C'est donc à cette étape que l'histoire prend sa forme.

La mise en couleurs et les dialogues

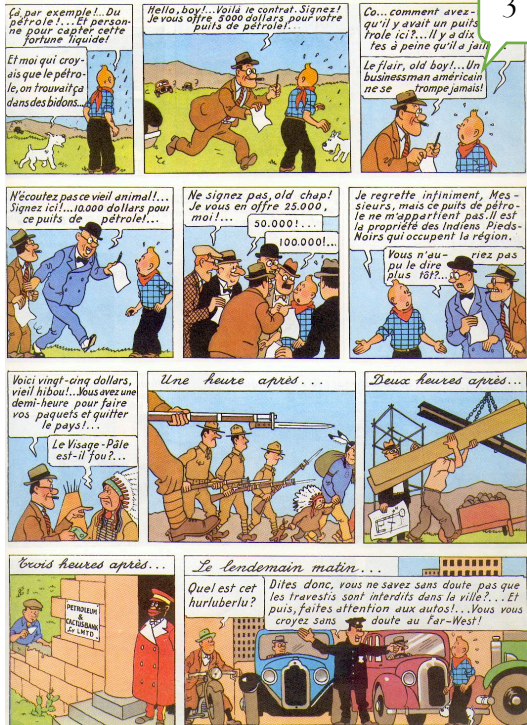
Peu après, le studio reçoit une série d'épreuves photographiques, du format de publication. Celles destinées au coloriage sont tirées dans un ton bleu gris, accompagnées d'un film de la planche en noir et blanc. Le coloriage est réalisé par les collaboratrices d'Hergé, qui utilisent selon le cas de l'aquarelle, de l'écoline ou de la gouache. Trait caractéristique d'Hergé, les couleurs sont appliquées en aplats, sans dégradés, ce qui donne selon lui une plus grande lisibilité et plus de fraîcheur. Quant aux dialogues, ils sont dessinés par un spécialiste sur une épreuve spéciale, pour chacune des traductions étrangères. Enfin, les onomatopées sont généralement dessinées par un de ses assistants.



1



2



3



4



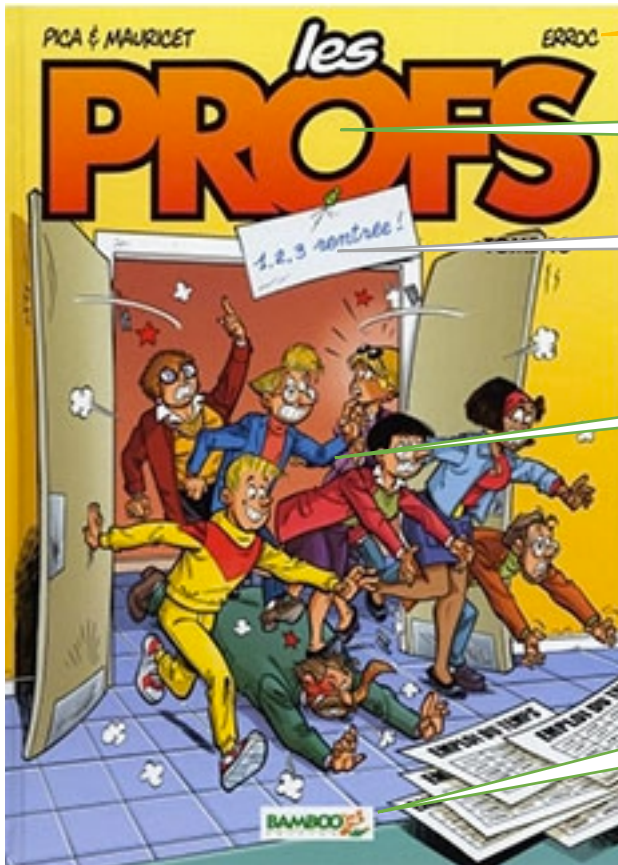
5

Étapes	Nom de l'étape	Numéro de l'illustration
1 ^{ère} étape		
2 ^{ème} étape		
3 ^{ème} étape		
4 ^{ème} étape		
5 ^{ème} étape		

IV. La bande dessinée en tant qu'objet

1) La première de couverture

Complète les cases à propos de la première de couverture de cette bande dessinée.



[Empty rectangular box for annotation]

[Empty rectangular box for annotation]

[Empty speech bubble for annotation]

[Empty oval for annotation]

[Empty speech bubble for annotation]

2) La quatrième de couverture ou quatrième plat



Elle peut ne figurer que les autres tomes de la bande dessinée ou de l'auteur, comme Astérix ou Tintin.



Ou elle peut imiter davantage les quatrième des romans, où l'on trouve un résumé, une mise en bouche de l'œuvre ou un extrait significatif. On y trouve aussi le code barre et parfois la mention de la maison d'édition.



C'est en ouvrant l'ouvrage, à la page 1, que l'on peut découvrir plus d'informations : la date d'édition originale, la date de la présente édition, l'adresse de l'éditeur, le scénariste, le coloriste, l'illustrateur... Rappel : une bande dessinée commence à la page 3 ou 5.

Exerce-toi ! Détermine les éléments suivants pour la couverture de *La fille de Vercingétorix* en traçant des phylactères :

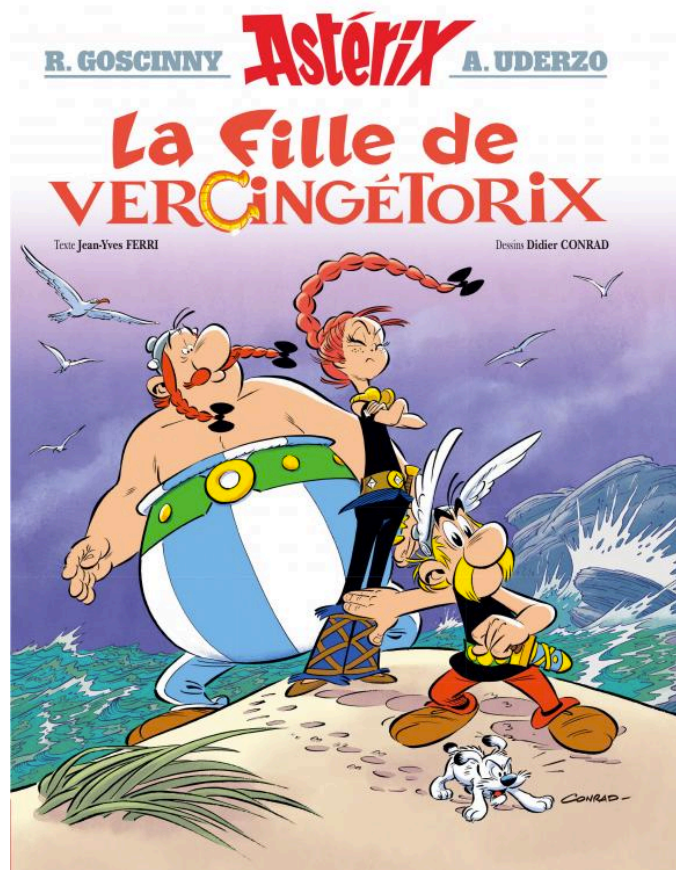
TITRE DE LA SÉRIE

TITRE DE L'ALBUM

SCÉNARISTE(S)

DESSINATEUR(S)

ILLUSTRATION DE COUVERTURE



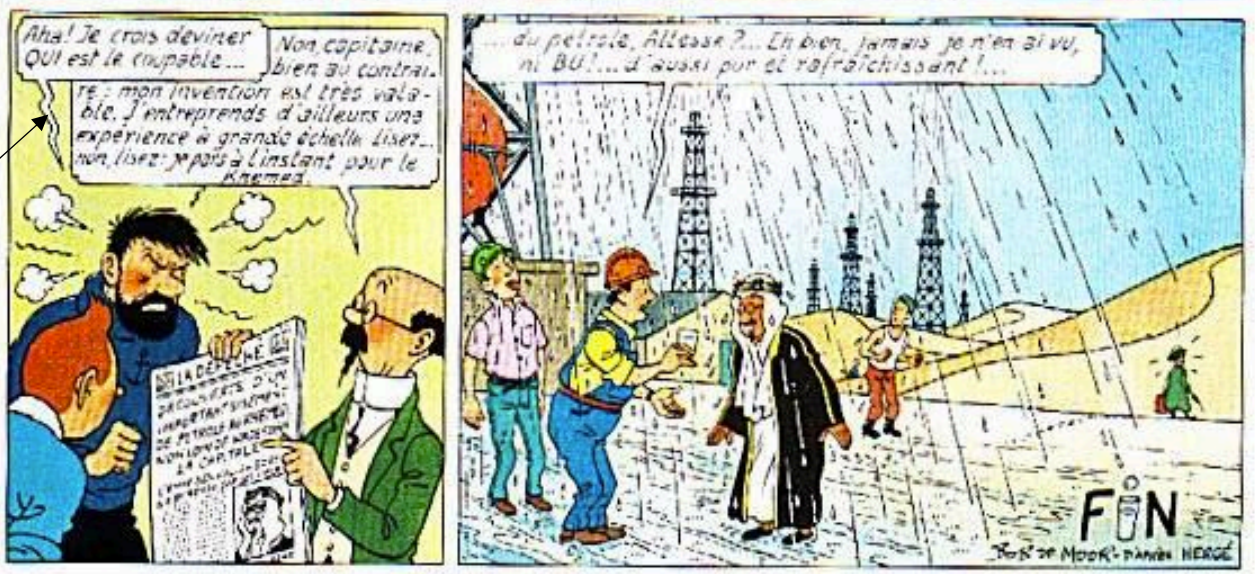
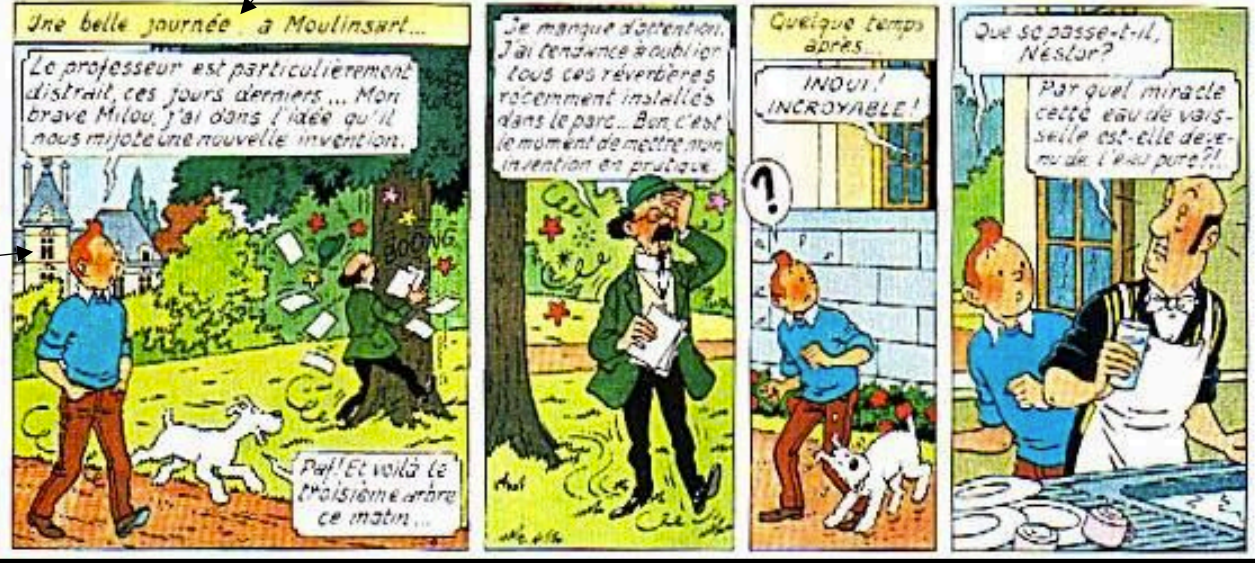
3) Vocabulaire spécifique

Remplace les mots suivants dans les phrases ci-dessous puis associe-les avec les éléments de la planche de la page suivante.

Phylactère - vignette - onomatopée - appendice - cartouche - bande - planche

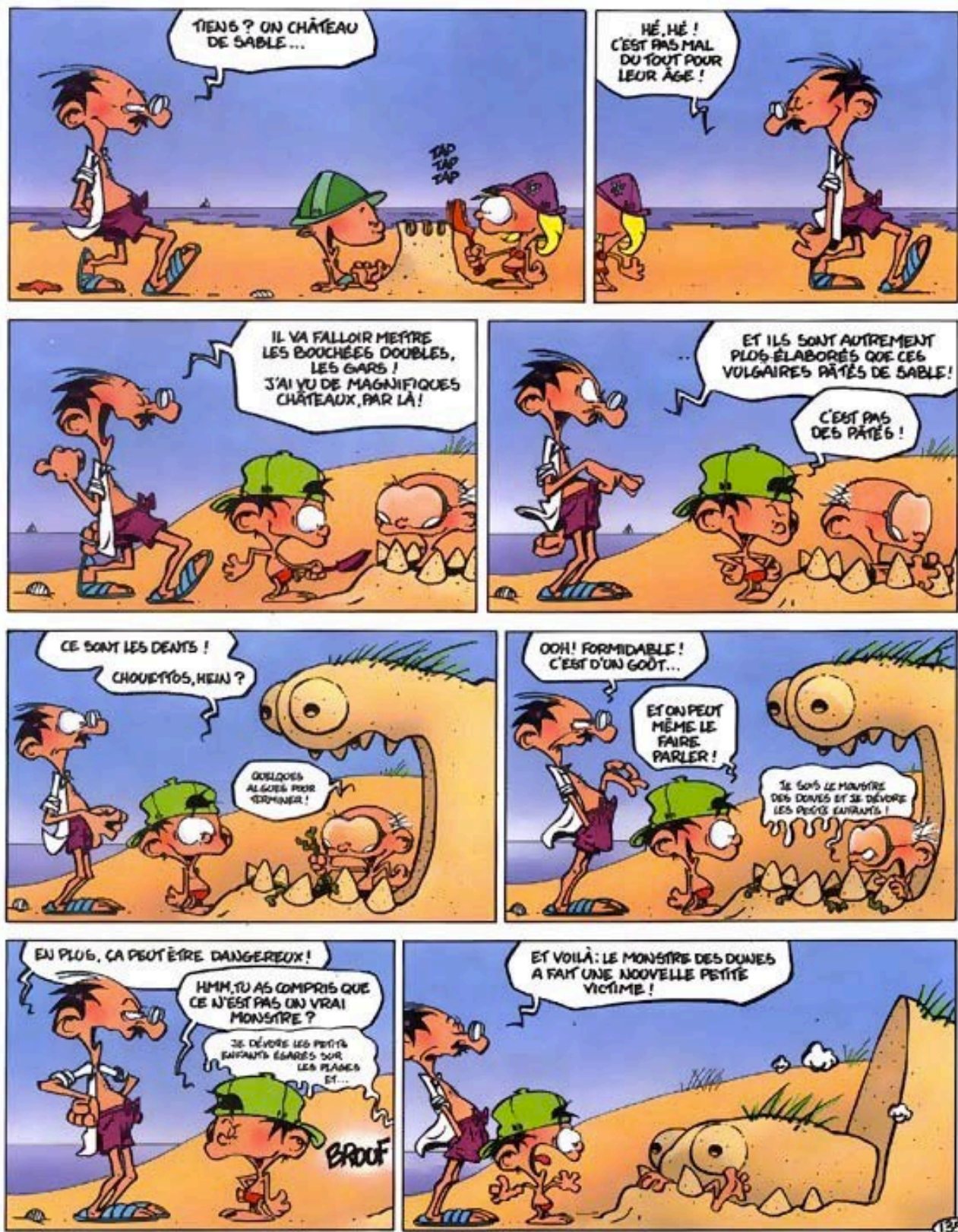
1. : c'est une page de dessin dans une bande dessinée.
2. : c'est une suite de cases disposées en une ligne. On peut également l'appeler le bandeau.
3. : c'est un encadré comportant une image et parfois du texte. On peut aussi l'appeler la case.
4. : c'est un élément graphique de forme souvent ronde ou rectangulaire et où y sont notées les paroles des personnages.
5. : mot ou icône suggérant un bruit, une action, une pensée par imitation phonétique ou graphique.
6. : encadré rectangulaire contenant des éléments narratifs et descriptifs assumés par le narrateur, appelés également commentaires.
7. : permet d'identifier le locuteur. Il prend la forme d'une flèche pour les paroles et de petits ronds pour les pensées.





Exerce-toi ! Entoure les onomatopées dans cette planche de Kid Paddle.

Pourquoi le phylactère de la 6^{ème} vignette est-il comme cela ?

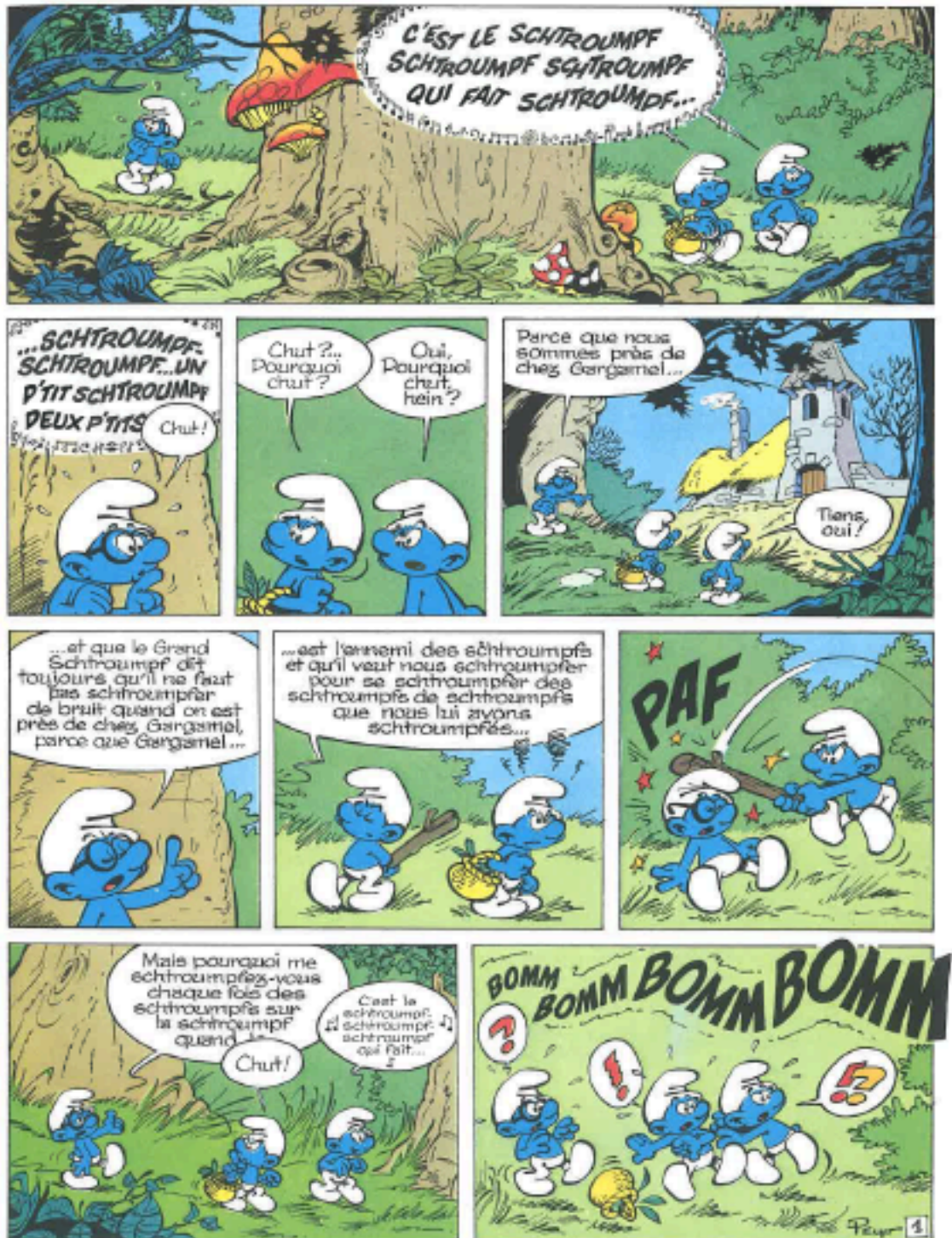


Quel est l'élément manquant dans cette planche par rapport aux définitions de la page 11 ?

V. Les différentes étapes d'un récit : le schéma narratif

Observe cette planche des *Schtroumpfs*.

- Que s'y passe-t-il ?
- Que va-t-il se passer à la page suivante ?
- Quelle est la particularité de la dernière case ?
- Où se situe cette planche dans l'album à ton avis ?



La planche des *Schtroumpfs* de la page précédente présente les deux premières étapes du schéma narratif. Petit rappel...

Le schéma narratif

- 1) **La situation**: c'est la situation dans laquelle se trouve(nt) le(s) personnage(s) que l'histoire ne commence. On y trouve tous les éléments dont le lecteur a besoin pour comprendre ce qui se passe...
- 2) **L'élément** (ou): c'est ce qui vient déclencher l'histoire. C'est donc le de l'histoire.
- 3) **Les actions** ou: elles développent le récit. Plus il y a de, plus l'histoire sera longue.
- 4) **L'élément** (ou de résolution): c'est ce qui vient rétablir la situation. Il apporte une positive ou négative. C'est la fin de l'histoire.
- 5) **La situation**: c'est la situation dans laquelle on laisse le ou les personnage(s) à la fin de l'histoire.

http://www.citebd.org/IMG/pdf/schema_narratif.pdf

situation initiale
Un homme vient de s'offrir un nouveau chapeau.

élément déclencheur
Un coup de vent lui ôte son chapeau

action 1
Arrivée de M. Poche qui veut l'aider mais l'empêche, en fait, de récupérer son chapeau.

action 2
M. Poche envoie son kangourou, Salsifis, le chercher.

action 3
M. Poche rassure l'homme.

action 4
Salsifis court après et réussit à saisir le chapeau... avec les pattes !

élément équilibrant
Salsifis arrive et éclabousse l'homme en lui tendant le chapeau cabossé.

action 5
M. Poche annonce le retour de Salsifis avec le chapeau. On croit que c'est l'élément équilibrant mais...

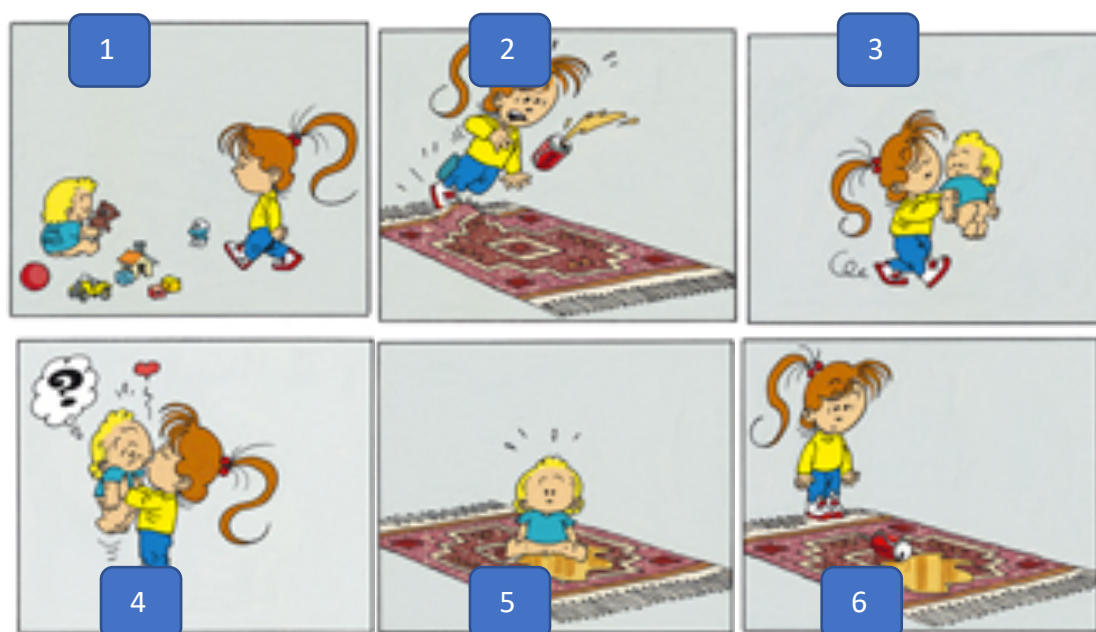
situation finale
L'homme part fâché. M. Poche ne comprend pas pourquoi...

Exerce-toi ! Voici un conte. Lis-le et **détermine** quelles sont ses différentes parties en les mettant entre crochets.

« Il était une fois un géant qui avait des chaussettes rouges magiques. Il vivait seul et s'ennuyait à mourir. Il décida donc de se marier. Il alla voir le curé et demanda la main de Mireille, mais le curé lui répondit que cela était impossible parce qu'il était beaucoup trop grand. Le géant alla donc voir le pape pour lui demander conseil. Celui-ci lui répondit que s'il voulait devenir aussi petit qu'un homme, il lui faudrait d'abord donner ses chaussettes au blanchisseur puis aller se tremper les pieds dans la mer, en invoquant le nom de la Vierge Marie. Le géant suivit scrupuleusement ces prescriptions et il devint effectivement aussi petit qu'un homme. Quand il alla récupérer ses chaussettes chez le blanchisseur, elles étaient restées gigantesques et avaient gardé leur pouvoir magique : grâce à elles, il put rejoindre sa bienaimée très rapidement, à temps pour l'épouser. Ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants. »

Pierre GRIPARI, « Le géant aux chaussettes rouges » in *La Sorcière de la rue Mouffetard et autres contes de la rue Broca*

Voici les cases d'une bande dessinée³ à remettre dans l'ordre.



Ordre:

³ Nathalie, *Mon premier tour du monde*, Salma, Mille Bulles, 2010, p. 43.

VI. Les différents personnages d'une bande dessinée : le schéma actantiel

1) Introduction à *Tintin*

Créé en 1929 par (Georges Remi), Tintin est probablement le personnage de bande dessinée belge le plus inconnu internationalement. Vivant des aventures aux quatre coins du monde, il fait partie d'un groupe de personnages récurrents qui vont nous permettre de voir plus clair dans les rôles essentiels d'un récit.

Le dessin d'..... a une particularité qui nous permet d'être davantage immergés dans l'histoire. C'est la, caractérisée par un contour systématique de tous les éléments du dessin, des couleurs en aplats, un réalisme des décors, des strips réguliers et une unité et une continuité des plans. L'auteur de Tintin utilise aussi le phylactère rectangulaire dont les textes sont écrits en bas-de-casse. **Compare** un phylactère de *Tintin* avec un phylactère de *Cubitus* (Dupa).



2) Les différents personnages

a. Tintin



b. Le capitaine Haddock

.....

.....

.....

.....



c. Milou



.....

.....

.....

.....

d. Les Dupondt

.....

.....

.....

.....



e. Le professeur Tournesol



.....

.....

.....

.....

f. Rastapopoulos, Jorgen, Al Capone, Dr Müller...

.....

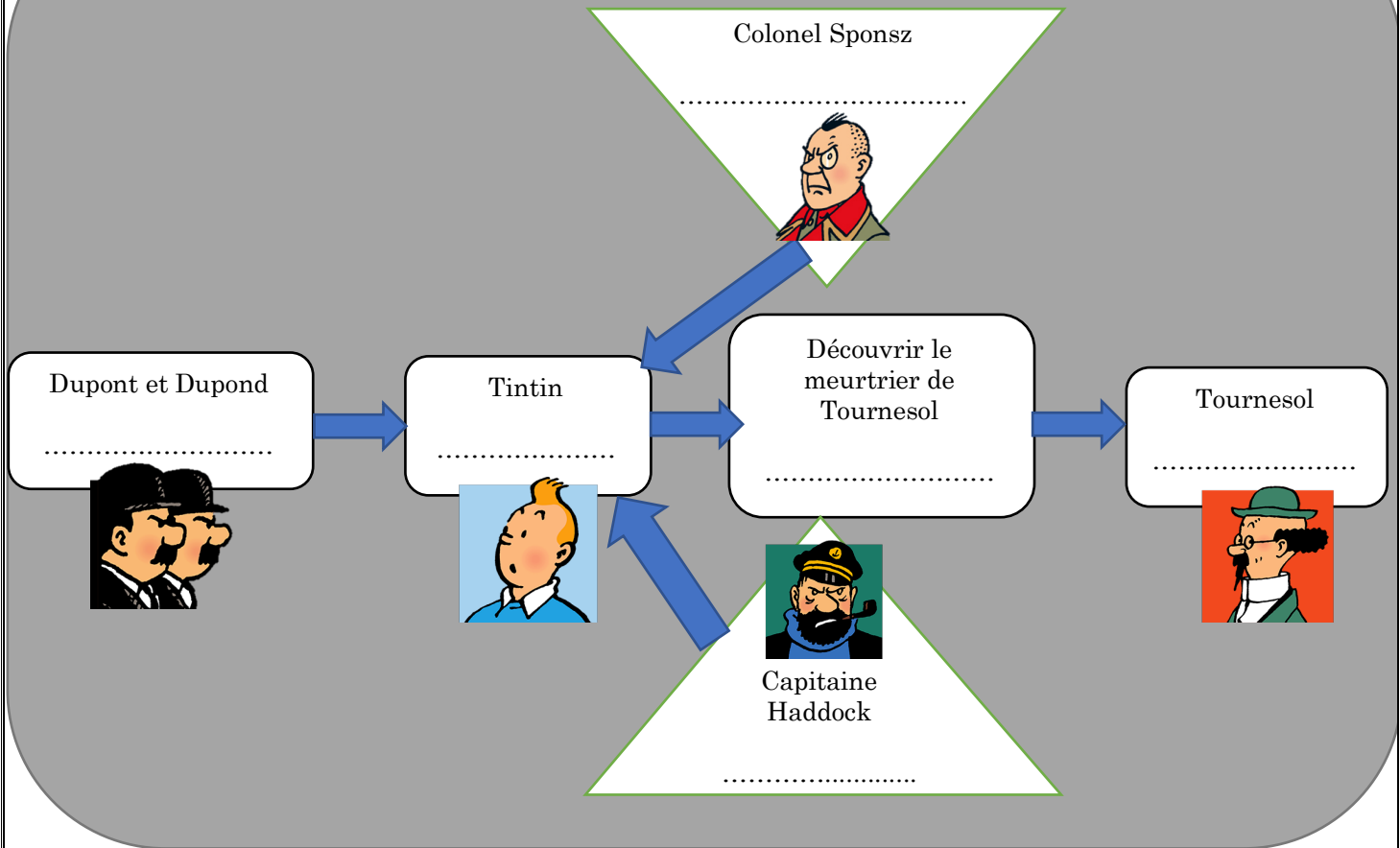
.....

.....

.....



Élément de synthèse : le schéma actantiel



Exercice : choisis un conte connu de tous et établis son schéma actantiel ci-dessous.

A large, empty rounded rectangular box with a green border, intended for the student to draw their own actantial schema for a known story.

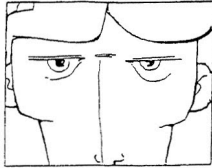
VII. Question de plans et de points de vue

Voici un même personnage vu de manières différentes. Relie chaque vignette à la bonne dénomination.



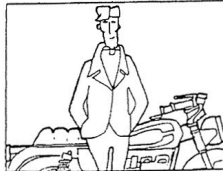
○

○ Plan américain



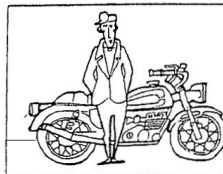
○

○ Plan d'ensemble



○

○ Très gros plan



○

○ Plan moyen



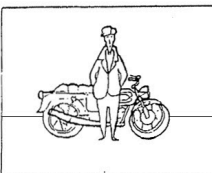
○

○ Plan demi-ensemble



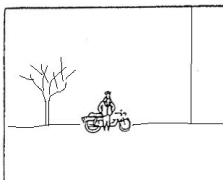
○

○ Gros plan



○

○ Plan rapproché/poitrine



○

○ Plan rapproché/taille

1) Les types de plans⁴

- a. **Le plan général** : il permet de mettre en avant le contexte en montrant l'ensemble d'un décor, d'un paysage, dans lesquels peuvent être intégrés des personnages.
- b. **Le plan large ou plan d'ensemble** : il permet de se focaliser sur une action précise, sur une partie du contexte à « échelle humaine ». Il présente le personnage dans son environnement.
- c. **Le plan moyen** : il distingue un personnage de ce qui l'entoure, il permet de lui accorder une importance, de le présenter en action.
- d. **Le plan italien (jusqu'aux chevilles) et le plan américain (jusqu'aux cuisses)** : on l'utilise pour présenter une conversation entre deux personnages. Il accorde une importance croissante au personnage et à ses gestes, intensifie éventuellement l'action.
- e. **Les plans rapprochés (poitrine/taille)** : il entraîne une appréhension plus intime du personnage, sa situation morale, psychologique, ses intentions, son caractère.
- f. **Le gros plan** : il permet d'exprimer la sensibilité, de communiquer au spectateur/lecteur les sentiments du personnage. Il supprime les distances, favorise le rejet ou l'identification, trahit les sentiments et les émotions, met en évidence un objet.
- g. **Le très gros plan** : il saisit un détail pour lui accorder une valeur symbolique ou fantastique, il focalise l'attention sur un détail significatif.

Exercice : identifie les types de plan pour les vignettes suivantes.



⁴ À partir de <http://www.ecoles.cfwb.be/argattidegamond/bo%C3%A0te%20%C3%A0%20outils/Echelle%20des%20plans.htm>

2) Les angles de vue

Pour ajouter une symbolique, un effet comique ou dramatique, le dessinateur peut choisir l'un ou l'autre angle de vue, comme un cinéaste. Par exemple, Quentin Tarantino aime beaucoup utiliser la contre-plongée dans ses films (exemple ci-dessous dans *Inglourious Basterds*, 2009).



Normal



Oblique



Plongée



Contre-plongée

Exercice : quel sentiment ressent-on lorsque l'on voit de la contre-plongée ?



A contrario, quel est celui que l'on ressent dans un plan en plongée ?