



Dessine-moi...
une histoire!

COURS DE FRANÇAIS

Gaël Gilson

www.livre-mot.be

AU PROGRAMME...

Tâche 1

Je m'informe sur la bande dessinée.

Tâche 2

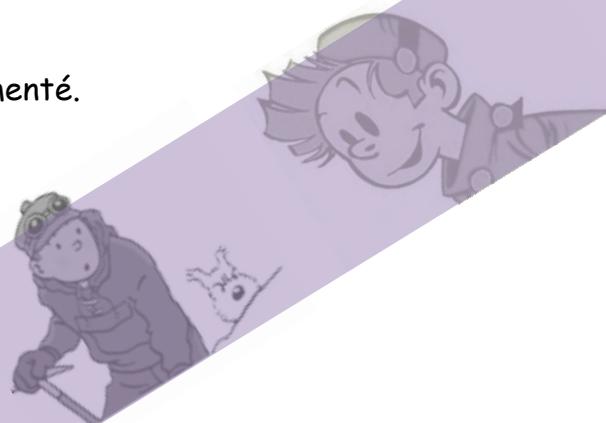
Je présente une BD en donnant un bref avis argumenté.

Tâche 3

Je réalise une planche de BD.

BIBLIOGRAPHIE :

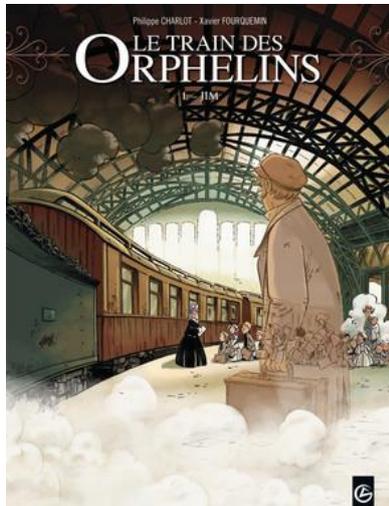
- Patrick GAUMER, *La BD, Guide Totem*, Larousse, 2002.
- Frédéric POMIER, *Comment lire la bande dessinée ?*, Klincksieck, 2005.
- Alex NIKOLAVITCH, *Mythe & Super Héros*, Les moutons électriques, 2011.
- Coll., *Qu'est-ce que la bande dessinée aujourd'hui ?*, Beaux Arts éditions, 2008.



MAIS AVANT TOUT...



Avant de démarrer cette séquence, tu vas sélectionner dans la liste ci-dessous une BD que tu as envie de lire. Attention : chaque élève devra choisir une BD différente. Tu peux évidemment apporter tes suggestions !



Philippe CHARLOT, Xavier FOURQUEMIN, *Le Train des Orphelins, tome 1 : Jim, Bamboo, 2012.*

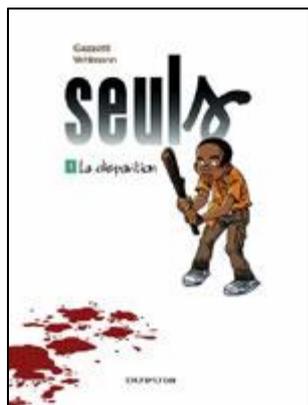
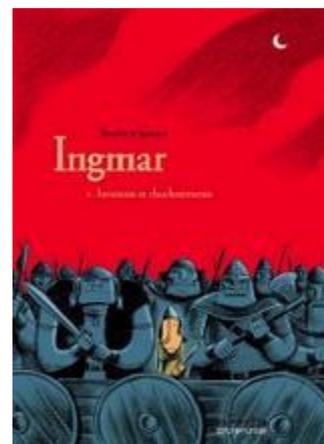
Récit de vie, historique

1990, dans sa résidence huppée de New-York, Harvey n'est pas surpris par la visite de Jim. 70 ans plus tôt, les deux hommes, alors de jeunes garçons, faisaient connaissance à bord d'un train des orphelins, un système d'adoption mis en place pour endiguer le nombre massif, sur la côte Est américaine, d'enfants sans famille issus de l'émigration européenne. Embarqués dans un étrange voyage, Jim et son petit frère expérimentent la fraternité, l'amitié, la confiance, l'entraide, mais feront aussi les frais de la trahison de ceux qui feraient tout, faute d'être bien nés, pour être bien adoptés...

Hervé BOURHIS, Rudy SPIESSERT, *Ingmar, tome 1 : Invasions et chuchotements, Dupuis, 2006.*

Aventure, humour

Quand les Vikings partent en expédition, le frêle Ingmar reste à terre avec les femmes, les enfants, et les vieillards. Il est alors le seul homme vaillant du village. Sur ces derniers, il est chargé de veiller, et ça, c'est évidemment moins drôle. Alors il passe son temps à raconter les histoires d'un preux Ingmar, courageux, intrépide, et à la force colossale. Même les gamins ne sont pas dupes : leur Ingmar à eux n'est qu'un pleutre ! Lorsque son père est blessé arrive la question de la succession : qui l'emportera ? Ingmar, l'aîné, ou Epon, son frère plus costaud ? Une aventure bien périlleuse pourrait les départager...



Fabien VEHLMANN, Bruno GAZZOTTI, *Seuls, tome 1 : La disparition, Dupuis, 2006.*

Aventure, fantastique

Quatre enfants relativement normaux, des enfants d'aujourd'hui qui voient peu leurs parents et mènent une vie banale. Un petit garçon noir dans un orphelinat. Le point commun entre ces cinq charmants bambins ? Un matin, ils vont se réveiller seuls. Sans leurs parents, ni leurs frères et sœurs. Et, tous les cinq ensemble, ils vont tenter de survivre dans un monde hostile, auquel ils ne comprennent pas tout...



Max DE RADIGUÈS, 520 Km, Sarbacane, 2012.

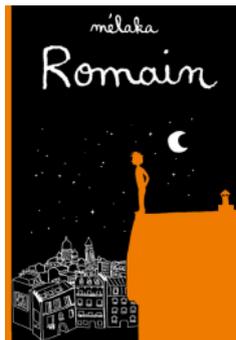
Récit de vie

Un ado de quatorze ans, en vacances, est troublé parce que sa petite copine a changé son statut Facebook en "célibataire". La raison officielle, c'est que le père les trouve trop jeunes pour être amoureux... Mais un doute subsiste, alors Simon décide de rejoindre Louise en stop pour obtenir une explication. Un Roméo et Juliette au temps des réseaux sociaux...

VANYDA, Celle que, tome 1 : je ne suis pas, Dargaud, 2008.

Récit de vie

Valentine, jolie brunette de 14 ans, n'est pas comme les autres filles de sa classe : elle est timide et effacée. Jamais, par exemple, elle n'avouera qu'elle s'endort encore avec son panda en peluche. Ou qu'elle est amoureuse de Félix. Personne, ni ses amies, ni ses professeurs, encore moins sa maman avec qui elle vit, ne sait à quoi pense Valentine. Comme le dit un de ses profs : on n'entend pratiquement jamais le son de sa voix. Pourtant, Valentine a plein de choses à dire...



MÉLAKA, Romain, L'Association, 2003.

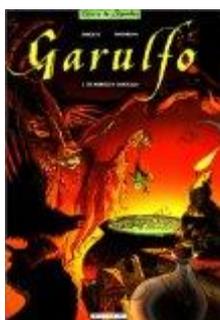
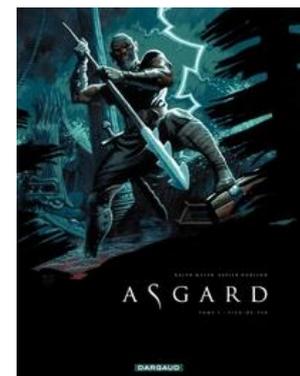
Autobiographie

L'histoire vraie de l'auteur, au moment de son adolescence. Mélanie a alors quinze ans... Mélanie est amoureuse de Romain... Mais l'amour cesse : Mélanie quitte Romain... Romain se jette du sixième étage mais survit... Mélanie se sent coupable et va lui apporter tout son soutien...

Xavier DORISON, Ralph MEYER, Asgard, Dargaud, 2012.

Fantasy

Asgard est un guerrier viking. Estropié de naissance, on le surnomme Pied-de-fer. Maudit des dieux, le roi Codfred fait pourtant appel à lui pour tuer le monstre qui attaque ses pêcheurs et affame les villageois. Asgard embarque à bord du dernier Drakkar de pêcheur avec son équipage. Marins et guerriers, hommes et femmes, affrontent un monstre en qui le barde Sven reconnaît le serpent-monde, fils des dieux et incarnation d'une terrible prophétie.



Alain AYROLES, Bruno MAÏORANA, Garulfo, tome 1 : De mares en châteaux, Delcourt, 2004.

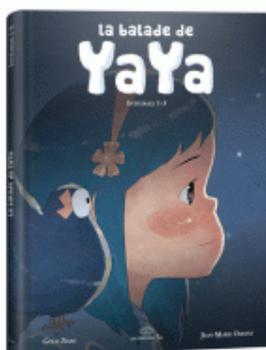
Fantasy, humour

Garulfo la grenouille n'a qu'une idée en tête : dire adieu à sa condition de batracien pour se transformer en humain. Le doux baiser d'une princesse lui permettra d'exaucer son vœu et de devenir prince. Hélas, les humains étant ce qu'ils sont, il connaîtra vite la désillusion...

Emile BRAVO, *Une épatante aventure de Jules, tome 1 : L'imparfait du futur*, Dargaud, 2006.

Science-fiction

Jules, gentil ado sans problèmes, est sélectionné par l'Agence Spatiale Mondiale pour faire partie de la première expédition vers Alpha du Centaure. Le voyage va durer huit semaines pour eux, et huit ans en temps terrestre, à cause de la relativité... Le voilà donc embarqué avec son cochon d'Inde (clandestin) et les membres de la glorieuse équipe : deux farfelus qui collectionnent sept prix Nobel ; une petite copine de chambre assez nerveuse, un commandant de vaisseau qui, entre une cuite et une déprime, foire ses atterrissages et met en péril la paix galactique.



Jean-Marie OMONT, Golo ZHAO, *La balade de Yaya, tome 1 : La fugue*, Fei, 2011.

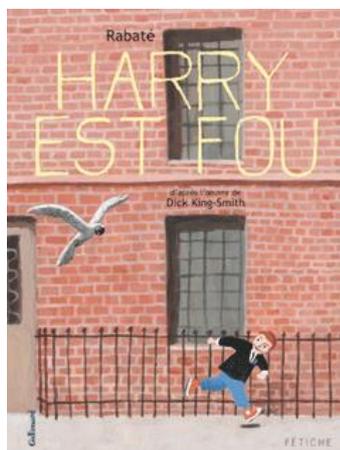
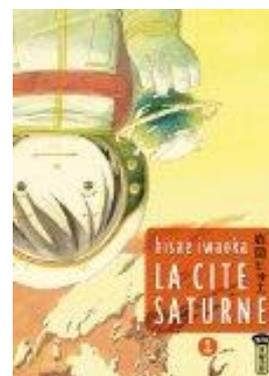
Aventure

Shanghai, 1937. Yaya est une petite fille de bonne famille. Riche, elle est sur le point de réaliser son rêve en passant un examen de piano. Mais l'arrivée de la guerre met son plan en péril. Alors que sa famille décide de partir à l'étranger pendant ces moments troubles, Yaya ne peut se résoudre à laisser derrière elle cet examen de piano. La nuit précédant le départ, elle fait une fugue pour se rendre jusqu'à l'école de musique, mais elle ne tarde pas à être surprise par les bombardements. Elle va alors être sauvée par Tuduo, un garçon des rues obligé de voler pour survivre...

Hisae IWAOKA, *La Cité Saturne, tome 1*, Kana, 2009.

Science-fiction

La Terre est devenue une zone protégée, interdite d'accès. Pour que les hommes continuent d'habiter à proximité, une cité formant un anneau autour de la planète a été construite. Mitsu est le fils d'un laveur de carreau qui a disparu lorsqu'il nettoyait les vitres extérieures de l'anneau. À peine sorti du collège, le jeune garçon décide de reprendre le travail de son père. Arrivera-t-il à résoudre le mystère qui entoure sa disparition ?



Pascal RABATÉ, *Harry est fou*, Gallimard, 2007.

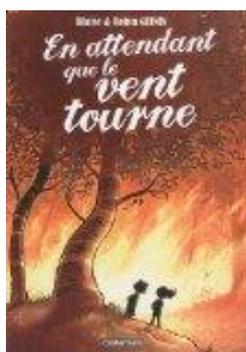
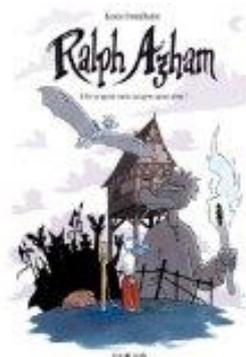
Aventure

Quand Harry voit Madison pour la première fois, il fait la grimace! Pourquoi son oncle d'Amérique lui a-t-il légué un vieux perroquet gris et muet? Harry a la réponse à cette question quand Madison commence à l'aider à faire ses devoirs, confie à sa mère le secret de succulents gâteaux et fait faire à son père de formidables progrès aux mots croisés... Bref, Madison apporte à Harry humour et originalité. Jusqu'au jour où il disparaît, capturé par un voleur. Mais Madison fera tout pour retrouver son maître...

Lewis TRONDHEIM, *Ralph Azham, tome 1 : Est-ce qu'on ment aux gens qu'on aime ?*, Dupuis, 2011.

Aventure

Ralph Azham est considéré comme un bon à rien indiscipliné et insolent. Doté d'étranges pouvoirs, il se met à dos tout le village très régulièrement. Pressenti, lorsqu'il était enfant, pour être l'Elu que tout le village attendait, Ralph Azham n'a pas été reconnu par l'oracle... Depuis, il traîne une réputation de paria, jusqu'au jour où il tient tête à La Horde, une poignée de soldats craints comme la peste par les villageois. Commence alors pour lui et pour Raoul, le petit garçon qu'il a pris sous son aile, une vie d'aventures et de dangers pour échapper à la vengeance de La Horde...



Blaise GUININ, *En attendant que le vent tourne*, Casterman, 2011.

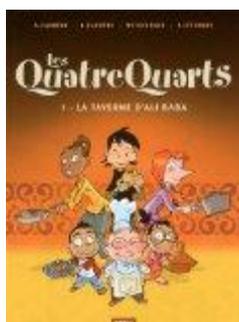
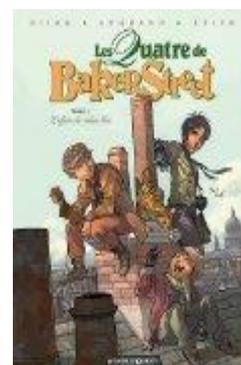
Récit de vie

Pierrot, Florentin et Xavier sont trois copains de vacances qui construisent une cabane. Mais quand celle-ci est sauvagement détruite, leurs soupçons se portent naturellement sur une petite bande du village voisin. La guerre est déclarée, des idées de plus en plus cruelles et dangereuses leur traversent l'esprit afin d'assouvir cette soif de vengeance. Ils ont mis le doigt dans l'engrenage et il va leur être difficile de faire demi-tour...

Jean-Blaise DJIAN, David ETIEN, Olivier LEGRAND, *Les Quatre de Baker Street, tome 1 : L'affaire du rideau bleu*, Vents d'Ouest, 2009.

Policier

Billy, Charlie et Black Tom sont trois détectives en herbe inséparables. Et pour cause : impossible de survivre seul dans l'East End londonien, peuplé de faux mendiants, de vrais ruffians et de franches canailles ! Heureusement, les trois amis peuvent compter sur la protection de Sherlock Holmes, pour lequel ils font parfois office d'espions des rues... Mais lorsque la fiancée de Black Tom est kidnappée sous leurs yeux, nos héros vont devoir mettre au plus vite à profit les leçons de leur mentor pour la retrouver saine et sauve...



Serge CARRÈRE, Brigitte CARRÈRE, WEISENGEL, Simon LÉTURGIE, *Les Quatre Quarts, tome 1 : La taverne d'Ali Baba*, Editions 12 bis, 2010.

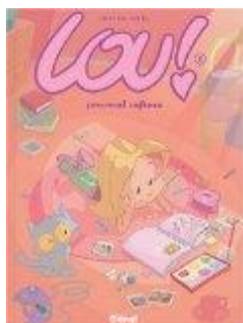
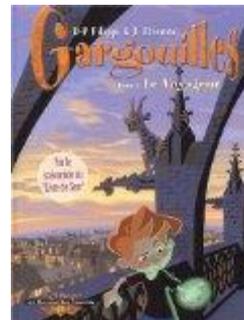
Aventure, humour

Tout comme les trois mousquetaires étaient quatre, les quatre quarts sont cinq. Cinq amis inséparables d'origines variées, réunis par leur passion pour la cuisine. Puis il y a Léo Fournot, ancien grand chef, celui dont le livre est devenu la Bible de la cuisine. Mais ce dernier est poussé hors du réseau hôtelier par la "Bouff". Ses cinq jeunes disciples vont alors tout faire pour réhabiliter celui qu'ils considèrent comme une sorte de justicier de la chaîne alimentaire.

Etienne JUNG, Denis-Pierre FILIPI, *Gargouilles, tome 1 : Le voyageur*, Les humanoïdes associés, 2003.

Aventure, fantastique

Grégoire est un garçon comme les autres, juste un peu plus bougon et solitaire que la moyenne. La tête pleine de rêves, il s'imagine vivre des aventures extraordinaires. Devinez donc sa surprise quand, après avoir découvert un étrange médaillon, il se retrouve projeté en plein 17^e siècle, parlant couramment le grec et vivant au milieu d'êtres merveilleux et magiques. En voilà une aventure extraordinaire à vivre ! Surtout lorsqu'on incarne celui qui doit sauver tout un monde ignoré des hommes...



Julien NEEL, *Lou !, tome 1 : Journal infime*, Glénat, 2004.

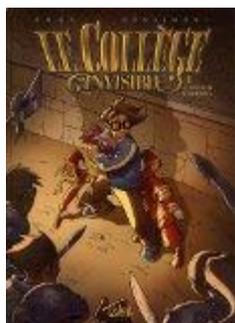
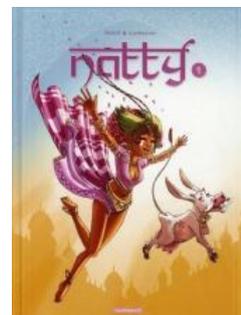
Récit de vie, humour

Lou est une petite fille qui ne connaît pas son papa, qui vit seule avec sa maman et le petit chat qu'elles ont adopté. Toutes les deux ont une grande complicité. Lou est amoureuse de son voisin d'en face mais, bien sûr, n'ose pas lui avouer... C'est une petite fille très à la mode avec des dons de styliste. Elle se dit aussi que Richard, qui vient d'emménager sur son palier, pourrait très bien plaire à sa mère. D'ailleurs, elle va se débrouiller pour les faire se rencontrer...

Eric CORBEYRAN, *Natty, tome 1*, Dargaud, 2008.

Aventure

Natty, princesse d'Orchidisthan, néglige les textes sacrés et la tradition. Si elle avait mieux étudié, elle aurait appris ce qu'elle risquait en refusant de se marier à l'un des deux candidats présentés par sa mère, la reine : la mort. Plutôt que d'accepter ce destin, Natty fuit et atterrit chez les Intouchables, tous atteints de lèpre ronceuse. Près d'eux, une rencontre pourrait bien changer son regard sur le monde...



ANGE, Régis DONSIMONI, *Le Collège invisible, tome 1 : Cancrus Supremus*, Soleil, 2002.

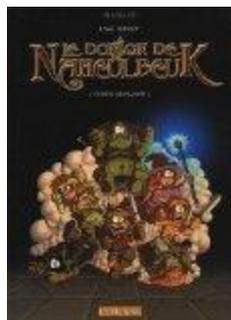
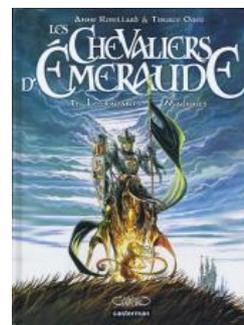
Aventure, fantastique

Guillaume a 12 ans, des lunettes, et serait un ado normal s'il n'était pas magicien. Ou plutôt un élève magicien, au Collège Invisible, dont l'entrée se trouve dans le placard à balais du lycée Voltaire... Mais Guillaume est un vrai cancre. Et son ami Thomas est obligé de faire un sort pour changer ses notes et éviter son renvoi. Il se retrouve alors premier de classe et est élu pour combattre le Mal Absolu. Il n'aurait jamais dû tricher...

Anne ROBILLARD, Tiburce OGER, *Les Chevaliers d'Émeraude, tome 1 : Les Enfants Magiques*, Casterman, 2011.

Aventure, fantasy

Au Royaume d'Émeraude, le vieux magicien Élund, après avoir consulté les étoiles et pressenti un danger, vient partager son inquiétude avec le roi Émeraude 1er : l'ennemi de leurs ancêtres sera bientôt de retour. Ils partent alors à la recherche de jeunes enfants possédant des dons surnaturels. Seuls les plus puissants, ceux qui accompliront toutes les épreuves, deviendront les sept Chevaliers d'Émeraude.



John LANG, Marion POINSOT, *Le Donjon de Naheulbeuk, tome 1 : Première saison, partie 1*, Clair de Lune, 2006.

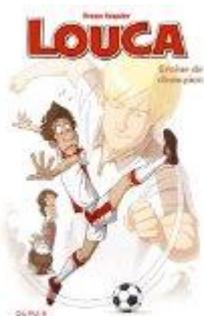
Humour, parodie

Vous en avez marre des trucs sérieux ? Des héros héroïques ? Des compagnies propres sur elles ? Alors voici l'histoire d'un groupe d'aventuriers pas comme les autres ! Entrez avec eux dans le Donjon de Naheulbeuk à la recherche de la dernière statuette de Gladeulfurha qui permettra l'accomplissement de la Prophétie...

Patricia LYFOUNG, *La Rose écarlate, tome 1 : Je savais que je te rencontrerais*, Delcourt, 2005.

Aventure

À la mort de son père, la jeune Maud est recueillie par son grand-père qui vit à Paris. Son éducation et son comportement ne plaisent guère au vieil homme habitué à fréquenter des personnes de qualité. Mais mademoiselle n'est intéressée que par l'escrime et par les méfaits d'un bandit de grands chemins, Le Renard, un Robin des Bois local qui déleste les riches pour redistribuer aux pauvres. Suivra-t-elle ses pas ?



Bruno DEQUIER, *Louca, tome 1 : Graine de champion*, Dupuis, 2012.

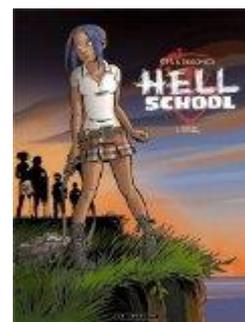
Humour, fantastique

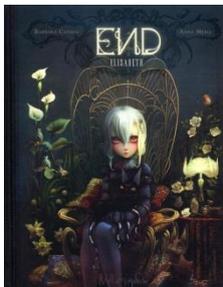
Paresseux à l'école et maladroit avec les filles, Louca est un ado qui aimerait bien changer de vie. Heureusement pour lui, il va recevoir un coup de main d'un dénommé Nathan : beau garçon, super doué au foot, intelligent, drôle... bref, le coach idéal pour Louca. À un détail près : Nathan est mort et c'est son fantôme qui va aider Louca.

DUGOMIER, *Hell School, tome 1 : Rituels*, Le Lombard, 2013.

Policier, thriller

Située sur une petite île française, l'école de l'excellence est un établissement ultra-privé dont les résultats ne sont plus à démontrer - le cauchemar de tout adolescent normalement constitué. Ainsi, le simple refus de Bastien, Hina et Boris de participer au bizutage suffira à les mettre au ban de toute vie sociale... ce qui leur laissera tout le temps d'enquêter sur les bizarreries de cette « École-Prison », comme la scolarisation gratuite des orphelins, ou les décès qui ont frappé ces mêmes orphelins au cours des dernières années !





Anna MERLI, Barbara CANEPA, *End, tome 1 : Elizabeth, Soleil, 2012.*

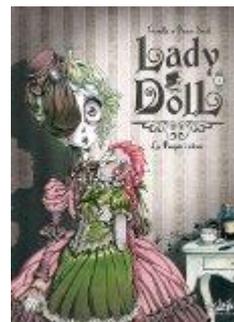
Fantastique

Elizabeth voit sa sœur, ses parents et ses camarades autour d'un cercueil blanc. Le sien. Serait-elle morte ? Elle ne peut le croire. Pourtant, nul ne la voit et elle ne peut franchir les limites du magnifique parc où elle est enfermée. Avec ses animaux, elle y passe de longues journées solitaires. Lassée, elle s'apprête à emprunter une voie dangereuse pour quitter ce jardin clos et avertir sa sœur qu'elle est vivante...

Daniele VESSELLA, Béatrice PENCO SECHI, *Lady Doll, tome 1 : La poupée intime, Soleil, 2010.*

Fantastique

Gaja ne parle qu'à ses poupées. Il faut dire que son visage déformé lui vaut d'être rejetée du monde, des autres enfants comme de son propre père. La seule créature à pouvoir comprendre Gaja est sa mère, Claire, une femme fragile, qui lui offre quantité de jouets pour qu'elle se sente moins seule. Mais Claire a une santé fragile, qui ne s'améliore qu'avec cette drogue que lui fournit son époux...



VALP, *Ashrel, tome 1 : Dragon, Delcourt, 2009.*

Fantastique

Pahn, un jeune palefrenier fuyant le royaume froid et enneigé d'Orwany, rencontre Ashrel, un garçon cynique et introverti. Ashrel possède un lourd secret qui lui gâche la vie au quotidien et lui fait perdre régulièrement son travail. Ensemble, ils se rendent dans la grande ville d'Acromby dans l'espoir d'y trouver un nouveau travail. Mais Chandras, la redoutable femme prévôt, y règne en maître. Et elle a justement pour mission de retrouver Pahn le jeune palefrenier pour une raison bien inattendue...

Paul JENKINS, *Fairy Quest, tome 1 : Les hors-la-loi, Glénat, 2012.*

Fantasy

Dans l'univers de Fairy Quest, le monde des fées et des contes pour enfants est huilé comme une horloge suisse. Tout est définitivement écrit, et il ne faut jamais sortir de l'histoire. Mais que se passe-t-il quand Le Petit Chapeau Rouge, épuisé de réinterpréter chaque jour la même histoire, décide avec son complice le Loup de sortir des sentiers battus et de s'émanciper du scénario ? Et pourront-ils vraiment devenir libres, alors que l'infâme monsieur Grimm lance ses hommes de main à leurs trousses ?





Complète la carte d'identité de la BD que tu as choisi de lire :

Auteur(s)
 Titre
 N° du tome
 Titre du tome
 Editeur
 Date de parution

Après la lecture des résumés-apéritifs...

Réponds aux questions ci-dessous :

1. Tu as remarqué que, souvent, une BD était réalisée par plusieurs auteurs. À ton avis, pourquoi ?

2. Certaines BD de la liste sont d'origine japonaise.

a) Comment appelle-t-on une « BD japonaise » ?

b) Quelle est sa particularité par rapport à une BD de chez nous ?

3. Pour t'aider dans ton choix, le genre (=catégorie de récit) de chaque BD a été mentionné. Certaines ont donc des points communs !

a) Quelques points communs ont été retranscrits dans les cases du tableau ci-dessous. À partir de ces indices, retrouve le genre.

b) Dans la dernière colonne, indique le titre d'un film ou d'un roman qui appartient à ce genre et explique oralement l'histoire.

INDICES	GENRES	DU MÊME GENRE...
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'histoire commence dans un cadre ordinaire, réaliste. ▪ Ensuite, un événement surnaturel fait basculer l'histoire vers l'irréel. ▪ Les personnages ressentent parfois de la peur. 		

<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'inspiration a été puisée dans une époque qu'on décrit. ▪ Il y a une certaine vérité historique. 		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Un mystère encore irrésolu plane. ▪ Des personnages vont mener l'enquête pour tenter de le résoudre. 		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'histoire détourne certains clichés ou certains thèmes. ▪ L'intention est humoristique. 		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'histoire est réelle. ▪ Elle coïncide avec un événement qu'a vécu l'auteur, ce dernier raconte donc un épisode de sa vie. 		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'histoire retrace la vie quotidienne des personnages. ▪ Elle traite de thèmes comme l'adolescence, les relations humaines... 		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Les personnages doivent accomplir une quête difficile. ▪ Ils doivent généralement sauver une personne ou un territoire. 		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'histoire se passe dans un univers complètement fictif. ▪ Cet univers est souvent régi par la magie et les lois naturelles de la science n'y sont pas d'application. 		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'histoire s'ancre généralement dans le futur. ▪ Elle puise dans les thèmes de la science comme l'exploration de l'espace. 		



Je m'informe sur la bande dessinée

Construire un exposé

Répartissez-vous en **4 groupes**. Chaque groupe va travailler sur une **fiche différente** :

- ⇒ Fiche 1 : HISTOIRE DE LA BANDE DESSINÉE
- ⇒ Fiche 2 : TECHNIQUES DE LA BANDE DESSINÉE
- ⇒ Fiche 3 : QUELQUES HÉROS CÉLÈBRES EN BANDE DESSINÉE
- ⇒ Fiche 4 : LA BANDE DESSINÉE EN GENRES

Ces fiches vont permettre à chaque groupe de se **spécialiser dans un domaine de la bande dessinée**. Pour vous aider, des **documents** sont mis à votre disposition dans les ateliers et une série de **tâches** vous guideront pour en retirer les **informations importantes**.

Une fois ces tâches effectuées, chaque groupe présentera son travail au reste de la classe sous forme d'**exposés interactifs**.

En écoutant vos camarades, vous devrez compléter des documents similaires aux leurs en **prenant des notes**. Soyez donc vigilants lorsque vous préparerez votre exposé : ce dernier doit permettre à la classe de récolter le plus d'informations sur la BD !

Travaillez ensemble (≠partagez-vous les tâches) : ainsi, vous **mémoriserez** de nombreuses informations et vous n'aurez pas besoin de lire un support écrit pour présenter votre exposé.

**C'est donc vous qui allez construire
et animer cette leçon !**



Ce travail te permettra de :

1. Repérer, utiliser, reformuler des informations ;
2. Distinguer les informations essentielles des informations accessoires ;
3. Pratiquer une écoute active (prendre des notes, reformuler...) ;
4. Sélectionner, dans un exposé oral, les informations importantes ;
5. Utiliser des notes pour présenter un exposé (sans ne faire que les lire) ;
6. Construire un exposé à l'aide d'une démarche proposée ;

Vérifier des informations

Grâce au travail précédent, tu as récolté de nombreuses informations sur la bande dessinée. Celles-ci vont t'aider à **vérifier l'exactitude** de certaines affirmations.

- a) Pour chaque paire d'affirmations, coche celle qui est exacte.
b) Dans l'affirmation fautive, barre les informations erronées.

1

- La bande dessinée a été inventée en 1850 par CHRISTOPHE: il invente un type de récit construit avec des cases où textes et images sont imbriqués.
- La bande dessinée a été inventée en 1830 par Rodolphe TÖPFFER: il invente un type de récit construit avec des cases où textes et images sont imbriqués.

2

- En 1905, Winsor McCay crée *Little Nemo in Slumberland*, une BD qui utilise des phylactères et des cases de dimensions variables pour dynamiser le récit.
- En 1905, Winsor McCay crée *Little Nemo in Slumberland*, une BD en noir et blanc et où les images se succèdent sous la forme d'un récit continu.

3

- Un strip est une BD humoristique d'Amérique. Ce genre connaît un grand succès grâce à la série *Krazy Kat* (George Herriman, 1939) qui met en scène une souris voulant lancer une brique sur un chat.
- Un strip est une BD policière d'Amérique. Ce genre connaît un grand succès grâce à la série *Krazy Kat* (George Herriman, 1939) qui met en scène un chien voulant emprisonner une souris.

4

- Le cinéma franco-belge (les films policiers en particulier) a influencé la BD dans les années 60 avec, notamment, *Lucky Luke* (Goscinny, 1962).
- Le cinéma américain (les westerns en particulier) a influencé la BD dans les années 60 avec, notamment, *Lucky Luke* (Goscinny, 1962).

5

- L'auteur d'une BD peut, quand il le souhaite, créer des ellipses narratives, c'est-à-dire passer d'une étape de l'histoire à une autre sans expliquer ce qu'il se passe entre les deux.
- L'auteur d'une BD peut, quand il le souhaite, créer des ellipses narratives, c'est-à-dire faire une pause pour développer un dialogue entre plusieurs personnages.

6

- Grâce à l'encre noire, un artiste peut colorer une BD dans utiliser de couleurs traditionnelles.
- Grâce à l'encre noire, un artiste peut faire ressortir le crayonné et créer des effets de mouvement.

7

- Un diffuseur se charge de faire connaître les BD auprès des libraires, bibliothécaires... et le distributeur les achemine vers différents points de vente.
- Un distributeur se charge de faire connaître les BD auprès des libraires, bibliothécaires... et le diffuseur les achemine vers différents points de vente.

8

- Les comic strip sont de petites BD qui apparaissent dans la presse sous forme de feuillets et que de nombreux immigrants utilisaient pour apprendre l'anglais.
- Les comic strip sont de petits BD qui mettaient souvent en scène des super héros engagés contre la guerre et les injustices sociales.



Lanfeust

9

- Dans la BD animalière, les animaux ont un rôle secondaire mais permettent au héros humain d'accomplir sa quête.
- Dans la BD animalière, l'anthropomorphisme permet de dénoncer certains défauts humains.

10

- Un *Shonen* est un manga pour jeunes garçons adolescents.
- Un *Shojo* est un manga destiné aux jeunes enfants.

Pour chaque affirmation ci-dessous :

- a) Dis si elle est vraie ou fausse.
- b) Corrige-la si elle est fausse ; si elle est vraie, apporte un détail supplémentaire.
- c) Explique de quel document/exposé tu t'es aidé pour trouver la réponse.

1

Prince Vaillant (Harold FOSTER, 1937) est une série qui a influencé de nombreuses BD d'aventures.

VRAI - FAUX (entoure)

Correction éventuelle OU détail supplémentaire :

De quel document/exposé t'es-tu aidé pour trouver la réponse ?

2

Deux écoles d'artistes de BD se sont opposées : d'un côté, l'École de Bruxelles représentée par le *Journal de Tintin* qui est adepte des dialogues simples et joyeux ; de l'autre, l'École de Marcinelle associée au *Journal de Spirou* qui aime insérer de nombreuses cartouches narratives dans leurs séries réalistes et très documentées.

VRAI - FAUX (entoure)

Correction éventuelle OU détail supplémentaire :

De quel document/exposé t'es-tu aidé pour trouver la réponse ?

3

Souvent, pour colorer une planche de BD, un photogaveur la reproduit sur un film Rhodoïd qui contient des couleurs. En le superposant avec une autre épreuve (bleue ou grise) de cette planche contenant le crayonné, l'artiste peut finaliser son travail. Parfois, il utilise tout simplement un programme informatique.

VRAI - FAUX (entoure)

Correction éventuelle OU détail supplémentaire :

De quel document/exposé t'es-tu aidé pour trouver la réponse ?

4 Les onomatopées sont des mots qui servent à reproduire des bruitages. On en retrouve davantage dans les BD occidentales que dans les mangas car la langue japonaise est moins riche que le français pour représenter les bruits.

VRAI - FAUX (entoure)

Correction éventuelle OU détail supplémentaire :

De quel document/exposé t'es-tu aidé pour trouver la réponse ?

5 L'évolution de la BD dans le temps entretient un lien étroit avec la société et l'Histoire.

VRAI - FAUX (entoure)

Correction éventuelle OU détail supplémentaire :

De quel document/exposé t'es-tu aidé pour trouver la réponse ?

6 À partir des années 60, de nouveaux super-héros font leur apparition. Ils sont complètement semblables à ceux nés pendant l'âge d'or des récits de super-héros comme Superman ou Batman.

VRAI - FAUX (entoure)

Correction éventuelle OU détail supplémentaire :

De quel document/exposé t'es-tu aidé pour trouver la réponse ?



7

Les Schtroumpfs est une série de BD écrite par PEYO et FRANQUIN qui met en scène une société utopique, c'est-à-dire idéale.

VRAI - FAUX (entoure)

Correction éventuelle OU détail supplémentaire :

De quel document/exposé t'es-tu aidé pour trouver la réponse ?

8

Les BD n'ont pour seul but que de divertir les lecteurs.

VRAI - FAUX (entoure)

Correction éventuelle OU détail supplémentaire :

De quel document/exposé t'es-tu aidé pour trouver la réponse ?

À ton avis, suite à ces exercices, qu'est-ce qui te permet de vérifier l'exactitude de certaines informations ?



Reportage : BD et jeux vidéo

Écoute le **reportage** qui va t'être diffusé. Prends quelques **notes** à l'aide du plan ci-dessous car tu devras ensuite répondre à un **questionnaire**.

Notes sur la BD

Notes sur les
jeux vidéo

Pts communs
BD/jeux vidéo

Différences
BD/jeux vidéo

Divers

1. Est-ce la BD ou le jeu vidéo qui rapporte le plus ? Complète le tableau ci-dessous pour vérifier.

	BD	JEU VIDÉO
Nombre de produits vendus en 2010 en France		
Prix moyen d'un produit		
Total recettes		

2. Quel est le premier jeu vidéo ayant été adapté d'une BD ? En quelle année est-il sorti ?

3. Quel jeu a récemment marqué le public pour son adaptation remarquable en jeu vidéo ?

4. De quoi ont peur les artistes quand leur BD est adaptée en jeu vidéo ?

5. Qu'a fait, par exemple, le studio Ubisoft pour éviter ce problème ?

6. La BD et les jeux vidéo ont-ils les mêmes contraintes en matière de production ? Pourquoi (2 raisons) ?

7. Qu'ont principalement en commun la BD et les jeux vidéo ?

8. La BD et les jeux vidéo sont-ils soumis aux mêmes règles de censure ? Explique pourquoi.

EXERCICE RÉCAPITULATIF

Les informations que tu viens de récolter devraient te permettre de répondre aux questions portant sur le document ci-dessous.

(Le Donjon de Naheulbeuk)



1. Annote les flèches à l'aide du vocabulaire technique de la BD.
2. Comment s'appelle précisément le document que tu viens de lire ?

3. La dernière case est :

- Un sommaire
- Une scène
- Une ellipse narrative

Justification :

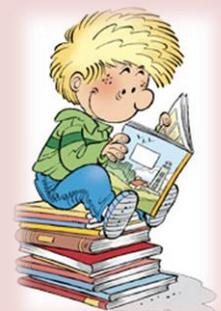
4. Quel est, à ton avis, le ou les genres de cette BD ? Cite plusieurs indices qui t'ont mis sur la piste.

5. À ton avis, à quelle catégorie de héros ceux présents ici appartiennent-ils ? Cite plusieurs indices qui t'ont mis sur la piste.

6. Cette planche est-elle plus proche de l'école de Marcinelle ou de celle de Bruxelles ? Pourquoi ?

Cherche dans ta BD :

- une onomatopée → quel bruit traduit-elle ?
- une cartouche → quelle est sa fonction ?
- une ellipse → quelle(s) scène(s) est (sont) absente(s) ?
- un sommaire → quelle est sa fonction ?
- une scène → quelle est sa fonction ?





Je présente une bande dessinée en donnant un bref avis argumenté

Construire une émission littéraire

Nous allons construire une **émission littéraire**. Chacun va **chroniquer** la BD qu'il a choisie en début de parcours en présentant brièvement l'histoire et l'univers de la BD et en donnant un **bref avis argumenté** sur sa lecture.

Premier jet : pour préparer cette émission, on te demande de compléter le formulaire ci-dessous. Il s'agit du plan de ta future prestation.

Nom : Prénom : Classe :

Titre de la BD choisie :

Genre : Scénariste :

Illustrateur : Coloriste :

Maison d'édition : Année de parution :

L'histoire en quelques mots :

Ton avis sur la BD : J'ai apprécié la lecture Je n'ai pas apprécié la lecture

Trois raisons qui défendent ton avis¹ :

Raison 1 :

Développement :

Raison 2 :

Développement :

Raison 3 :

Développement :

¹ Exprime d'abord la raison en une phrase puis développe-la. Tu peux utiliser les motifs présélectionnés de la page suivante si tu manques d'inspiration.

Si tu manques d'inspiration, nous avons présélectionné pour toi quelques motifs qui peuvent défendre un **avis de lecture** :

La qualité des illustrations / l'appréciation générale du genre / le nombre et la qualité des personnages / les caractéristiques du héros / les rebondissements / les thèmes abordés / la qualité des dialogues / le suspense

Cherche à domicile des jugements de goût positifs ou négatifs sur des supports variés (livres, films, jeux vidéo...) et apporte-les en classe.

Quels sont les points communs et/ou les différences avec le texte que tu as écrit à la page précédente ?

Points communs	Différences

Retiens :



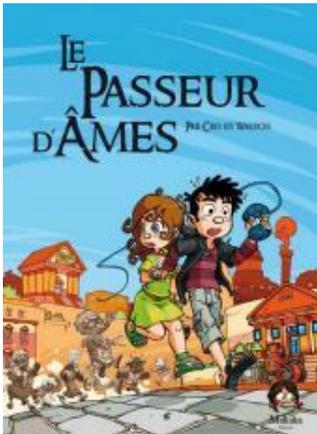
Lorsque tu rédiges un jugement de goût, tu formules tout d'abord une **thèse** : c'est ton opinion sur la BD (j'ai aimé / je n'ai pas aimé), l'idée que tu vas devoir défendre.

Tu défends ta thèse en expliquant brièvement les raisons qui ont fait que tu as aimé ou non la BD. Ce sont les **arguments**. Tes arguments doivent convaincre tes auditeurs de lire ou d'éviter la BD que tu vas présenter.

Et, pour mieux les convaincre, tu dois développer ces arguments à l'aide d'**exemples**. Les exemples prouvent le bien-fondé et la pertinence de tes arguments. Ils développent des éléments concrets de la BD.

J'ai adoré lire la BD *Reflets d'Acide*. → **La thèse**
L'humour est très présent : on ne cesse de rire ! → **L'argument** → **L'exemple**
Par exemple, les personnages ne se comprennent jamais, ce qui entraîne des situations drôlement grotesques et des retournements de situation improbables. ↑

Voici des jugements de goût sur des BD. Dans chacun d'entre eux, repère la thèse, l'argument, l'exemple.

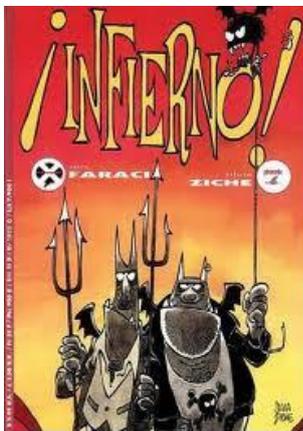


Le passeur d'âmes est un récit qui prend pour cadre la mythologie grecque, mais où on trouverait de la technologie d'aujourd'hui. À mes yeux, cette BD vaut vraiment le détour ! Ce qu'on remarque dès le début, c'est l'humour toujours présent. Entre les jeux de mots, les saynètes rigolotes et le détournement de la mythologie, les gags sont toujours réussis !

Thèse :

Argument :

Exemple / développement :



Inferno est une BD à ne pas manquer ! Elle possède une originalité qu'on rencontre très rarement. En effet, il s'agit d'une BD muette où il n'y a aucun dialogue mais dont l'histoire se laisse très facilement comprendre.

Thèse :

Argument :

Exemple / développement :



Cette BD met en scène un groupe d'enfants livrés à eux-mêmes. Je vous conseille vivement de l'ajouter à votre bibliothèque. Elle aborde de façon magistrale le thème de la guerre. Ainsi, on en découvre le côté dramatique sans pour autant tomber dans quelque chose de larmoyant.

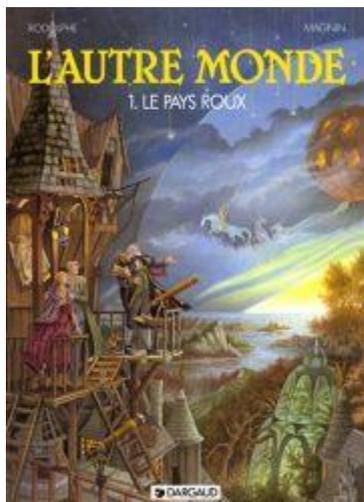
Thèse :

Argument :

Exemple / développement :

Reprends ton premier jet et légendes-y la thèse, les arguments et les développements.

Pour convaincre un lecteur, il faut évidemment apporter le plus d'arguments et d'exemples possible. Lis la chronique ci-dessous puis réponds aux questions.



Avant toute chose, un petit zoom sur cette histoire fantastique. Jan pilote son avion quand, soudain, son tableau de bord et les étoiles dans le ciel s'éteignent. Il se réveille alors dans un autre monde. Un monde plat comme dans les croyances du Moyen Age, un monde où les quatre pays portent le nom des quatre saisons, un monde où la technologie est la même qu'au début du 20^e siècle, un monde où l'imaginaire rejoint la réalité, un monde où le ciel est tel une toile tendue au-dessus de nos têtes, un monde où Jan est perçu comme un fou...

Personnellement, je trouve que cette bande dessinée est tout simplement surprenante et sa richesse en fait, à mes yeux, une incontournable de toute bibliothèque qui se respecte.

Tout d'abord, l'histoire est très bien imaginée puisqu'il propose un voyage dans l'univers de nos croyances enfantines. Par exemple, on retourne aux origines du Père Noël et des sirènes mais aussi des cigognes qui apportent les bébés ou encore des lutins : c'est très divertissant !

Ensuite, il faut souligner la beauté des dessins qui collent parfaitement à l'ambiance de l'histoire. En effet, ces derniers sont détaillés et les couleurs, très douces, appuient le caractère magique de la série.

Enfin, les personnages sont très soignés et très attachants. Ainsi, on partage les questions que Jan se pose sur un monde qu'il ne comprend pas et chacun possède une part de mystère qui contribue à l'intérêt de la BD.

En conclusion, je vous conseille vivement de la lire : le voyage en vaut la peine !

a) Par quoi le texte est-il introduit ?

b) Résume le premier paragraphe en prenant comme modèle le schéma narratif. Certaines cases peuvent rester vides.

Situation initiale	
Élément perturbateur	
Action	

Force équilibrante	
Fin	

c) En t'aidant du tableau que tu viens de remplir, le résumé de l'histoire est-il un résumé complet ou un résumé-apéritif ? Pourquoi ?

d) Complète le tableau ci-dessous.

Thèse défendue dans la chronique	
Argument 1	Développement / exemple de l'argument 1 :
Argument 2	Développement / exemple de l'argument 2 :
Argument 3	Développement / exemple de l'argument 3 :
Conclusion	

e) Quels sont les mots dans le texte qui assurent la liaison entre les différentes parties du jugement de goût ? Surligne-les au fluo.

f) Essaie de remplacer chacun de ces mots par ceux de la liste ci-dessous (gare aux intrus). Attention, tu dois préserver la cohérence du texte !

Cependant – malgré tout – bref – premièrement – deuxièmement – troisièmement – en ce qui me concerne – finalement – pour commencer – de même

Retiens :

Pour rédiger un jugement de goût sur une BD (ou sur un livre, un film, un jeu vidéo...), tu peux suivre le plan ci-dessous :

notes!

Paragraphe 1 : résumé-apéritif de la BD

Dans le 1^{er} paragraphe, tu présentes tout d'abord brièvement la BD : auteur, titre, n° du tome, éditeur, année de parution... et tu en donnes un **résumé-apéritif**, c'est-à-dire un résumé qui a pour but de susciter chez ton lecteur l'envie ou non de la lire.

Généralement, quand tu rédiges un résumé apéritif, tu présentes la situation initiale et l'élément perturbateur du récit. Tu peux éventuellement présenter quelques étapes de l'action mais attention à ne pas gâcher l'effet de surprise !

Paragraphe 2 : la thèse

Ici, tu donnes ton avis général sur ta lecture.

Paragraphe 3-4-5 : arguments + développement des arg.

Dans le 3^e paragraphe, tu dois défendre ton avis en citant une première raison (= argument 1) d'aimer ou de ne pas aimer la BD que tu présentes. Ensuite, tu développes cette raison à l'aide d'un exemple tiré de l'histoire. Fais de même dans les deux prochains paragraphes en apportant deux nouveaux arguments.

Paragraphe 6 : la conclusion.

Enfin, tu conclus en reformulant la thèse de manière originale et en rédigeant une phrase injonctive (lisez..., achetez sans plus attendre...)

NB :

Pour la cohérence du texte, chaque partie du jugement de goût doit être articulée à l'aide d'un connecteur logique. Attention à ne pas se contredire !

De surcroît – bref – car – et – de plus

Hikaru no Go est un manga particulier il permet de découvrir un jeu de réflexion assez méconnu en Europe : le go., les dessins sont bons le héros n'est pas repoussant comme certains héros de mangas., l'aventure se lit facilement, ce qui ne gâche rien au plaisir de lecture !

....., il s'agit là d'un bon shonen qui ne devrait pas vous décevoir !

À la fois – en plus – car – mais – à tel point qu' – heureusement – tout d'abord – aussi

Aristide broie du noir est une pépite de la BD !, l'écriture en rimes et en vers est magnifique. Drôle, poétique et teintée de noirceur, elle tient le lecteur en haleine, elle risquerait d'occulter la partie dessinée de l'album.

....., il n'en est rien, là on a droit à du grand art : le trait rond de Jérémie Almanza, sa colorisation sombre et pastel, nuancée contrastée, la poésie étrange et noire qui se dégage de son trait, tout collabore à capter nos yeux.

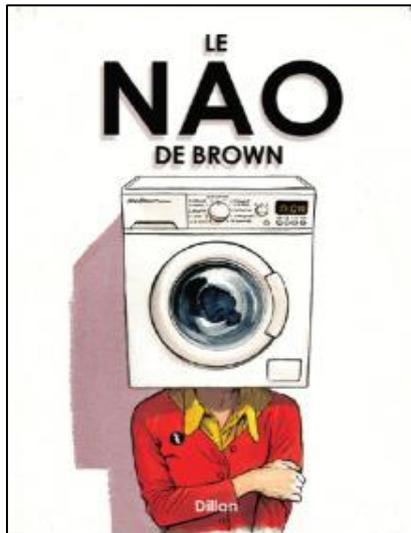
Et – mais – vraiment – pour – après tout – d'abord – ainsi – quant au – certes – surtout pour – ensuite – puisqu'

Walking Dead est une très bonne série,les fans de récits horrifiques., le dessin est remarquable les personnages sont très expressifs., ces derniers sont excellents, tant dans leurs actions que dans leur façon d'agir.scénario, il est le point fort de la série et le suspense est bien ficelé., chaque volume nous tient en haleine et se termine sur un cliffhanger frustrantil faut toujours attendre le prochain tome découvrir la suite de l'histoire.

....., on pourrait formuler quelques reproches (par exemple, certaines scènes ont un côté de déjà-vu). la qualité de la série permet de faire abstraction de ces petits défauts qui ne lui portent pas préjudice., la perfection n'est pas de ce monde.

Rétablis la cohérence textuelle de cette chronique en replaçant les connecteurs au bon endroit. Pour t'aider, les liens logiques sont indiqués.

Alors – toujours – pour finir – ensuite – avant tout – ici – malgré – comme – aussi – en conclusion – mais – d'abord – le second – pour commencer – pour – le premier



..... **(introduire)**, Le Nao de Brown tente un pari audacieux, que de nombreux auteurs de romans graphiques osent, **(opposition)** réussissent très rarement : nous faire pénétrer l'intimité d'un personnage. Pas comme un viol de sa conscience, mais comme dans ses journées fondatrices, autour d'un verre, dans un bar cosy, où une jeune femme que vous aimez bien vous fait ses confidences, vous laisse doucement entrapercevoir ce qu'elle est réellement derrière l'apparence du quotidien. Un moment qui bouleverse pour toujours la vision que vous avez d'elle. Et qui vous fait lentement glisser vers l'amitié ou l'amour. Voilà ce que réussit ici Glynn Dillon.

..... **(structurer les idées)**, petit détour par l'intrigue. C'est l'histoire d'une jeune femme **(comparaison)** nous, qui se bat contre ses peurs quotidiennes, ses fragilités psychiques, **(but)** trouver une place dans notre monde, trouver enfin l'amour, sans se rendre compte que l'histoire des gens qu'elle croise est au moins aussi complexe que la sienne... Au final, elle s'imagine être la seule en lutte pour aller mieux et, ne pouvant parler de son combat, elle s'abîme dans la solitude.

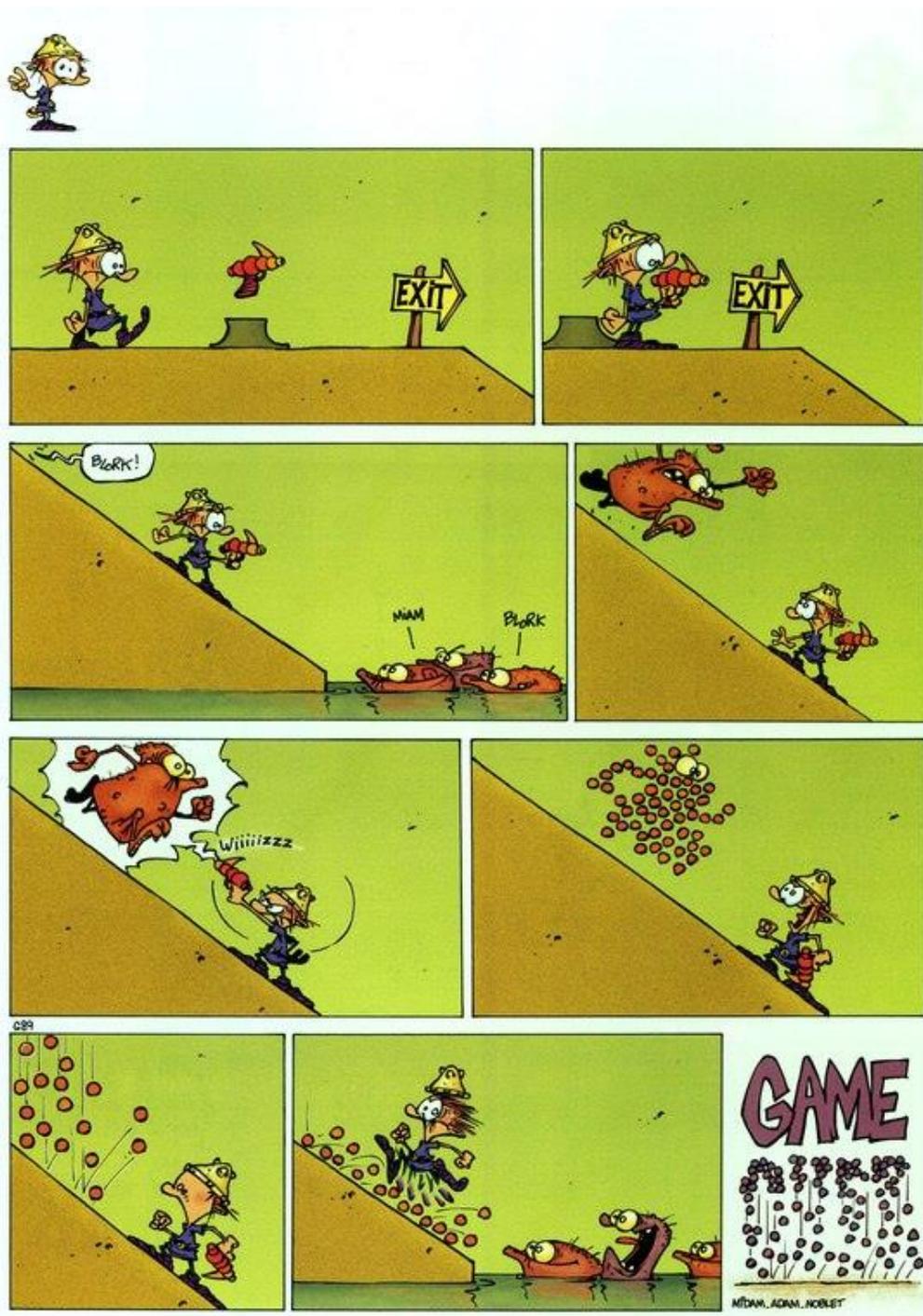
..... **(structurer les idées)**, son regard sur Nao et sur l'ensemble des personnages qui gravitent autour d'elle, est **(temps)** d'une ahurissante justesse, tant dans ce qu'ils font – qui n'est jamais banal, **(opposition)** la quotidienneté des petits moments choisis – que dans la justesse absolue des dialogues qui tous sonnent parfaitement vrais.

..... **(structurer les idées)**, le dessin est lui **(ajouter une idée)** d'une parfaite humanité, nous donnant à voir un monde très concret et des personnages très réalistes, presque photographiques, mais constamment animés par l'émotion qui les traverse. Nous sommes ici face à des êtres humains de chair et de sang, aussi complexes que leurs vies sont minuscules. Nao, elle, est parfaitement normale, en apparence. Elle est jolie, elle a du talent... mais elle sait (ou plutôt elle croit) qu'elle est un monstre à l'intérieur. **(conséquence)**, elle sur-joue la normalité et la gentillesse, pour que les gens l'apprécient et que personne ne se rende compte de ce qu'elle croit être « vraiment » : un tueur prêt à dérapier.

..... **(structurer les idées)**, je m'autorise deux conseils. **(structurer les idées)** : abordez ce livre sans rien en attendre. Je viens de vous parler de ses qualités... Laissez-les venir à vous, ne vous attendez pas à ce qu'elles vous explosent au visage. Elles sont subtiles et s'insinueront en vous si vous leur laissez la place. **(structurer les idées)** : je vous recommande de ne pas vous laisser avoir par la couverture du livre, souvent bien plus prometteuse que le contenu réel. **(situer)**, c'est tout l'inverse. La couverture est bien en deçà de l'énorme talent qui se trouve à l'intérieur. **(conclure)**, passez outre cette couverture ratée et rentrez dans le monde de Nao Brown.

Source : <http://www.bdtheque.com/>

Résume la planche ci-dessous à l'aide du schéma narratif. Ensuite, rédige en un résumé apéritif.



Game Over



Game Over





Sur chaque planche que tu viens de lire, formule une thèse (qui correspond à ton avis) puis défends-la à l'aide de deux arguments que tu développeras.

Thèse sur la planche 1	
Argument 1	Développement / exemple de l'argument 1 :
Argument 2	Développement / exemple de l'argument 2 :

Thèse sur la planche 2	
Argument 1	Développement / exemple de l'argument 1 :
Argument 2	Développement / exemple de l'argument 2 :

Pénélope BAGIEU chronique régulièrement ses coups de cœur BD sur madmoiZelle.com². Visionne une de ses chroniques et réponds aux questions ci-dessous.



Pénélope Bagieu, née le 22 janvier 1982 dans le 14^e arrondissement de Paris, est une illustratrice et dessinatrice de bande dessinée française.



a) Par quoi Pénélope introduit-elle sa chronique ? En quoi ce procédé est-il intéressant ?

b) Quelles sont les différentes parties de la chronique de Pénélope ? À quoi servent-elles ?

PARTIES	FONCTIONS

c) À quoi servent les arguments qu'elle formule pour défendre son avis ?

À présent, en t'inspirant du travail de Pénélope, dresse le plan de ta chronique et prépare-la afin de faire découvrir ta BD à la classe. Ton professeur te filmera et vos chroniques seront assemblées dans une petite vidéo qui sera publiée sur Internet !

² <http://www.madmoizelle.tv/v3/category/chroniques-bd>

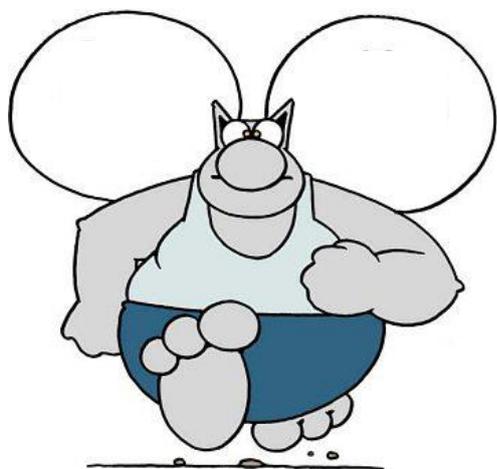
Je réalise une planche de BD



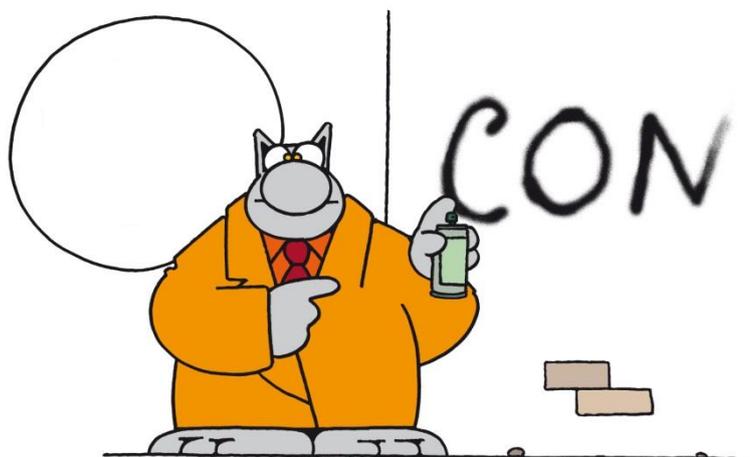
Lorsque tu lis une BD, tu observes à la fois le texte et l'image. Ces deux langages sont complémentaires et s'apportent mutuellement du sens pour te permettre de mieux comprendre le récit.

Réalise les exercices ci-dessous pour comprendre le lien qui existe entre le texte et l'image. Ensuite, tu devras toi-même réaliser une planche de BD !

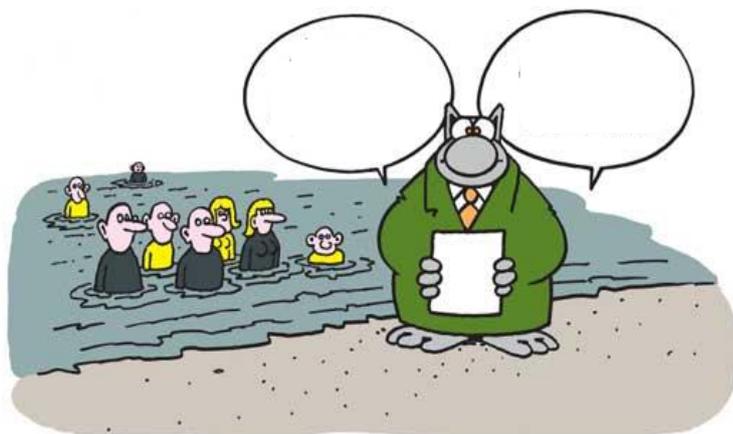
Voici des billets célèbres de *Geluck* mettant en scène *Le Chat*. Seulement, les paroles ont été effacées. En t'aidant des illustrations, associe chaque parole à une bulle.



L'ÉGLISE BELGE NE FAIT PAS
D'EXCUSES AUX ENFANTS ABUSÉS

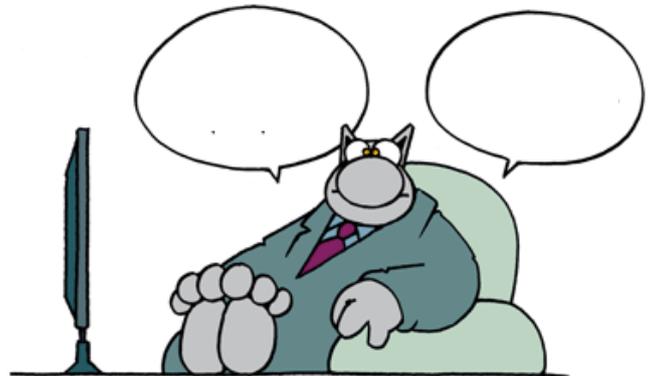


JOURNÉE MONDIALE DES RÉFUGIÉS





CHANGEMENT D'HEURE ...



- « Des excuses, des excuses, c'est un peu facile ! »
- « Je me demande parfois si ce n'est pas perdre son temps... »
- « Devront-ils faire leur discours de bienvenue en français ou en flamand ? »
- « Il n'aimait pas son nom »
- « Ca va un peu mieux »
- « Est-ce que ces petits vicieux se sont excusés de nous avoir excités ? »
- « Quand je me dis que je suis relié au monde entier »
- « Que d'essayer de rattraper le temps perdu. »
- « Les écrans de télévision sont de plus en plus plats »
- « En octobre »
- « Je voulais écrire 'contestation' mais la bombe est vide... »
- « L'inventeur de la cédille est un certain 'Groçon' »
- « Lorsque les Wallons accueilleront leurs voisins du nord comme réfugiés climatiques... »
- « Je me sens tout petit »
- « Si je me dis que le monde entier est relié à moi »
- « Et en avril, on les avance »
- « Et bizarrement, les programmes aussi »
- « On recule les aiguilles »

Comme tu l'as vu précédemment, les ONOMATOPÉES sont des mots qui servent à « écrire » certains bruits. Par exemple, l'onomatopée « sniff » indique que quelqu'un pleure. Tu en utilises souvent lorsque tu discutes sur Internet avec tes amis et les auteurs de BD y ont souvent recours pour dynamiser les réactions et les actions de leurs personnages. Dans l'exercice suivant, replace les onomatopées au bon endroit.

Atchoum – clap clap – dring – Zzzzzzzzz – ouiiiiinn – vlan – paf – plouf – badaboum – slurp – scrunch – glou glou

- ! Le téléphone sonne !
- ! Il ramassa une baffe en pleine figure.
- ! Il avala sa soupe en moins de deux minutes !
- ! Ça lui fit un bien terrible de boire un peu d'eau.
- ! La roche est tombée au sol, en plein sur sa tête.
- ! Il ne pouvait s'empêcher d'éternuer.
- ! Il dormait paisiblement.
- ! Son frère venait de tomber dans l'eau.
- ! Ce bébé ne cessait de pleurnicher !
- ! Il croqua dans la barre de chocolat.
- Et ! La porte a claqué lorsqu'il est sorti, fâché.
- ! La foule en délire applaudissait !

Le savais-tu ? Un même bruit peut être traduit différemment selon les langues. Essaie de compléter le tableau ci-dessous pour t'en rendre compte.

Hatsjoe – Boenk boenk – au – chuu – wau wau – thump thump – kikeriki – aïe – au – kokekokko – meow – cock a doodle doo – hatschi – mwah – muah – doki doki – ouaf-ouaf miauw – miao – kukeleku – nyaanyaa – woef woef – wanwan – hakushon – smack – boum boum – ow – atchoum

	Français	Anglais	Néerlandais	Allemand	Japonais
<i>Miaulement</i>	Miaou				
<i>Aboiement</i>		Woof-woof			
<i>Cri du coq</i>	Cocorico				
<i>Bisou</i>			Smak		
<i>Battement de cœur</i>				Ba-dumm	
<i>Cri de douleur</i>					Itai
<i>Éternuement</i>		Achoo			

Repère dans ta BD au moins 5 onomatopées différentes (si possible) et explique le bruit qu'elles traduisent. Comment certaines sont-elles mises en page et qu'est-ce que cela apporte à la scène ?

Onomatopées	Sens

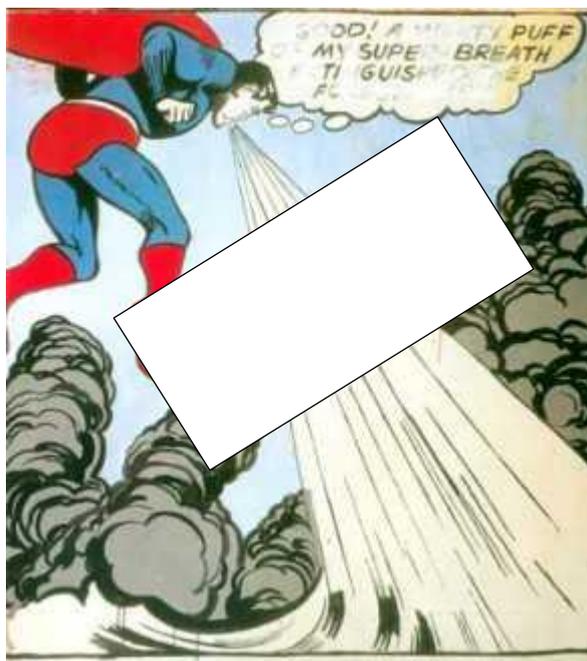
Mise en page des onomatopées :

.....

.....

.....

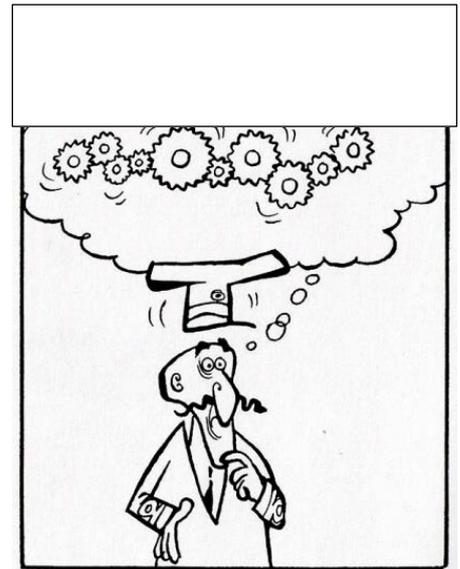
Dessine des onomatopées dans les cases ci-dessous pour traduire les bruits.





Les IDÉOGRAMMES sont des représentations graphiques qui permettent de comprendre certains événements ou sentiments difficilement identifiables (un cœur pour l'amour, des petits dessins divers pour les injures, une ampoule pour montrer qu'un personnage vient d'avoir une idée...). Un dessin vaut parfois mieux qu'on long discours ! Dans les cases ci-dessous, invente une cartouche qui met en évidence le sens des idéogrammes.





Repère dans ta BD au moins 5 idéogrammes différents (si possible) et explique ce qu'ils traduisent.

Idéogrammes	Sens

À présent, observe dans ta BD les différents phylactères. Ont-ils tous la même forme ? À ton avis, pourquoi ? Explique en les reproduisant ci-dessous.

Complète la caricature ci-dessous en imaginant les dialogues. Sois cohérent avec la forme des phylactères et la direction de leur appendice !



Utilise tout ce que tu viens d'apprendre pour compléter les planches de BD ci-dessous. Insère le plus d'éléments possible (idéogrammes, onomatopées...) et sois attentif à tous les détails.



Le Train des Orphelins



Des sites sympas pour continuer à t'entraîner :

www.caricatool.com	Associe des caricatures, des décors, des bulles et d'autres éléments graphiques pour concevoir de manière intuitive une petite BD.
http://www.pixton.com/fr/	Crée seul ou entre amis des planches de BD à l'aide des outils en ligne et commente les productions des jeunes du monde entier.
http://www.radio-canada.ca/jeunesse/jeux/bd/	À partir de petites BD déjà dessinées, imagine les dialogues et partage tes créations avec les Internautes.
http://www.wittycomics.com/	Choisis deux personnages et un décor et imagine-leur une conversation.
http://www.superlame.com/	Choisis une de tes photos et, sur ce site, ajoute des phylactères pour devenir un personnage de BD !
http://www.toondoo.com/	Crée une BD complètement personnalisée à l'aide des nombreuses ressources en ligne. Tu peux créer toi-même tes personnages, décors, objets, animaux... et partager ensuite tes productions avec d'autres Internautes !

A toi de concevoir ta planche de BD !

Tu as à présent assez d'outils pour créer ta propre planche de BD ! **Comment vas-tu procéder ?** Choisis une des deux pistes ci-dessous :

- Soit tu te sens l'âme d'un artiste et tu dessines toi-même tes illustrations,
- Soit tu n'es pas très habile de tes mains et tu peux utiliser des collages (images de films, photos de toi, images découpées dans des magazines...).

Tu choisis toi-même le thème et le genre littéraire de ton histoire. Apporte tes images et ton matériel **en classe** et suis les consignes ci-dessous :

1. Souviens-toi des étapes de la création d'une BD. Pour que ton travail soit de qualité, commence d'abord par réaliser un **synopsis**. Ensuite, réalise le **découpage et le scénario** avant de procéder à la **mise au net** et au **lettrage**.
2. Concernant le lettrage, ta planche devra contenir les **4 types de phylactères** rencontrés au fil de la séquence (dont au moins 1  1  1 cartouche).
3. Tu devras intégrer à ta planche au moins **2 onomatopées** et **2 idéogrammes** différents. Ils doivent à eux seuls permettre de comprendre le sens d'une situation.
4. Tu indiqueras dans le coin de ta planche le **genre littéraire** (à toi de le choisir !). Ta planche devra faire ressortir au moins **1 caractéristique** de ce genre.
5. Ta planche doit raconter une petite histoire complète, contenir au moins **6 cases** et les dialogues doivent être **cohérents** avec les illustrations.

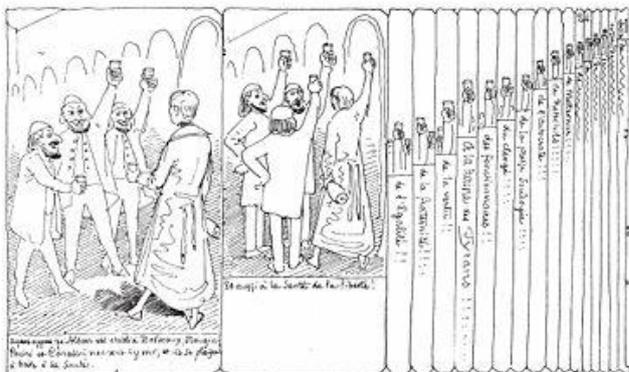
Bon travail, sois original et attention à l'orthographe 😊 !

Matériel pédagogique



Fiche 1 : Histoire de la bande dessinée

Lisez le document ci-dessous puis complétez la ligne du temps.



En 1830, **Rodolphe TÖPFFER** invente la BD. Il crée un récit fait de cases et non de pages où textes et images sont totalement **imbriqués**.

La Famille Fenouillard est une des premières bandes dessinées française parue à la fin du 19^{ème} siècle. **CHRISTOPHE** en est l'auteur et commence à la publier en 1889

dans le *Journal de la Jeunesse* sous forme d'épisodes, comme un **feuilleton** :

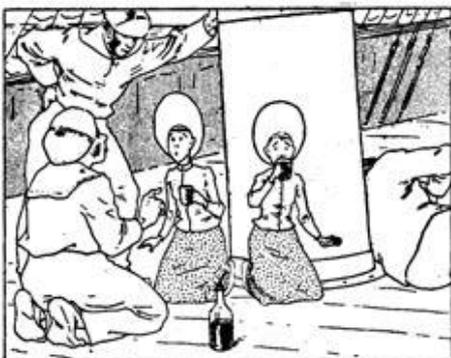
Remède souverain contre le mal de mer.



Revenu de son évanouissement, M. Fenouillard (qui a le pied marin, mais pas l'estomac) éprouve de vagues inquiétudes. Sa famille aussi. La figure lamentable que font ces demoiselles, éveillent la compassion de l'équipage qui met à leur disposition des moyens infailibles de conjurer le mal. « Voyez-vous, mam'selle, moi, n'y a que ça pour me remettre d'aplomb. »



Incapables de répondre, mesdemoiselles Fenouillard suivent d'un œil vague les préparatifs médicaux de Mathurin et de Gobinet (dit Vent-debout). « Voyez-vous, mam'selle, conte Mathurin, c'est du vrai velours ! Ça et une bonne pipe, y a rien de tel pour vous ravigoter un homme, et subséquemment des jeunesse comme duquel vous respendez. »

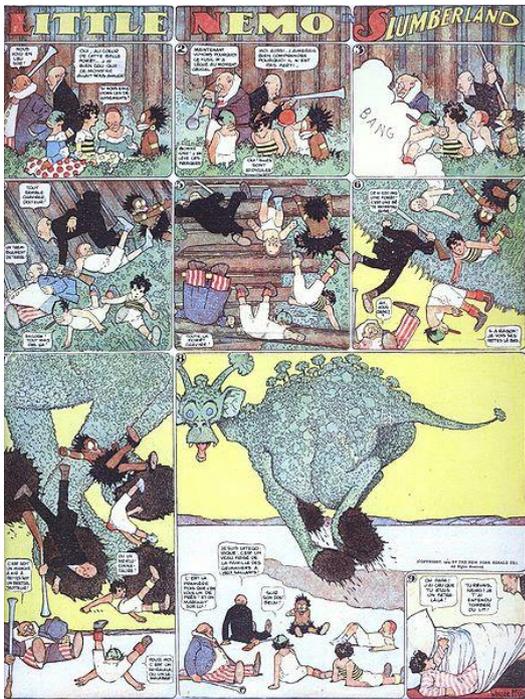


Gobinet (dit Vent-debout) prodigue ses conseils à mesdemoiselles Fenouillard : « Voyez-vous ! leur dit-il, pour que ça se sente un peu, faut boire d'un seul coup. » Ces demoiselles, pleines de confiance dans la science de Gobinet, s'exécutent. Artémise commence à sentir un incendie intérieur qui la fait loucher. La crise de M. Fenouillard devient aiguë.



Il est à présumer que le remède Mathurin-Gobinet est aussi prompt qu'énergique. Mesdemoiselles Fenouillard se précipitent vers le bordage avec la rapidité de l'éclair et la violence d'un torrent dévastateur : dans leur course folle, elles brisent la bouteille qui contenait le fil-en-quatre, au grand désappointement de Mathurin et de Gobinet. — « V'là ouisque conduit la galanterie française », conclut mélancoliquement Mathurin.

C'est la première fois où les images s'enchaînent sous la forme d'un récit.



En 1905, Winsor McCay crée *Little Nemo in Slumberland*. Cette bande dessinée utilise systématiquement des **phylactères** (bulles), et W. McCay abandonne la mise en page classique en créant des **cases de dimensions variables** selon les besoins du récit. Chez lui, les **couleurs** jouent un rôle important.

En 1937, Harold FOSTER invente *Prince Vaillant* qui influencera de nombreux auteurs de bandes dessinées. C'est le pionnier des **BD d'aventures**. L'histoire s'ancre dans le Moyen Age et Vaillant, sur le point de devenir chevalier de la Table ronde, devra accomplir de nombreuses quêtes. Foster a écrit ses aventures jusqu'en 1970 en leur insufflant une **logique solide** : par exemple,

dans un épisode de 1937, une sorcière prédit des événements qui se réalisent dans un autre épisode, en 1942.

À la même année, HERGÉ publie la sixième aventure de *Tintin*, *L'oreille cassée*, qui est un peu le berceau de toute l'âme de la série avec son aventure périlleuse et burlesque. Elle paraît donc en 1937 avant d'être mise en couleur en 1943. Il initie un courant de **BD réalistes** qu'on retrouvera dans le *Journal de Tintin* avec des œuvres célèbres comme *Blake et Mortimer* (Edgar P. JACOBS) ou encore *Michel Vaillant* (Jean GRATON).



En 1939, George HERRIMAN permet au **strip** (BD humoristique d'Amérique) de connaître un immense succès en inventant *Krazy Kat*, une série drôle où la souris Ignatz tente de lancer une brique sur le chat Krazy tandis que Pupp, le chien policier, met tout en œuvre pour le protéger.

Dans les années 1940, JIJÉ fonde *L'école de Marcinelle*, un style de bande dessinée associé au journal *Spirou*. De nombreux auteurs comme FRANQUIN (*Gaston Lagaffe*, *Marsupilami*) ou PEYO (*Les Schtroumpfs*) y ont travaillé. Eux sont adeptes de la bulle arrondie où fusent des dialogues simples, joyeux et spontanés. À l'inverse, leurs concurrents (dont HERGÉ) préfèrent détailler des textes plus longs, très documentés dans des phylactères narratifs (appelés « **cartouches** ») de forme rectangulaire.



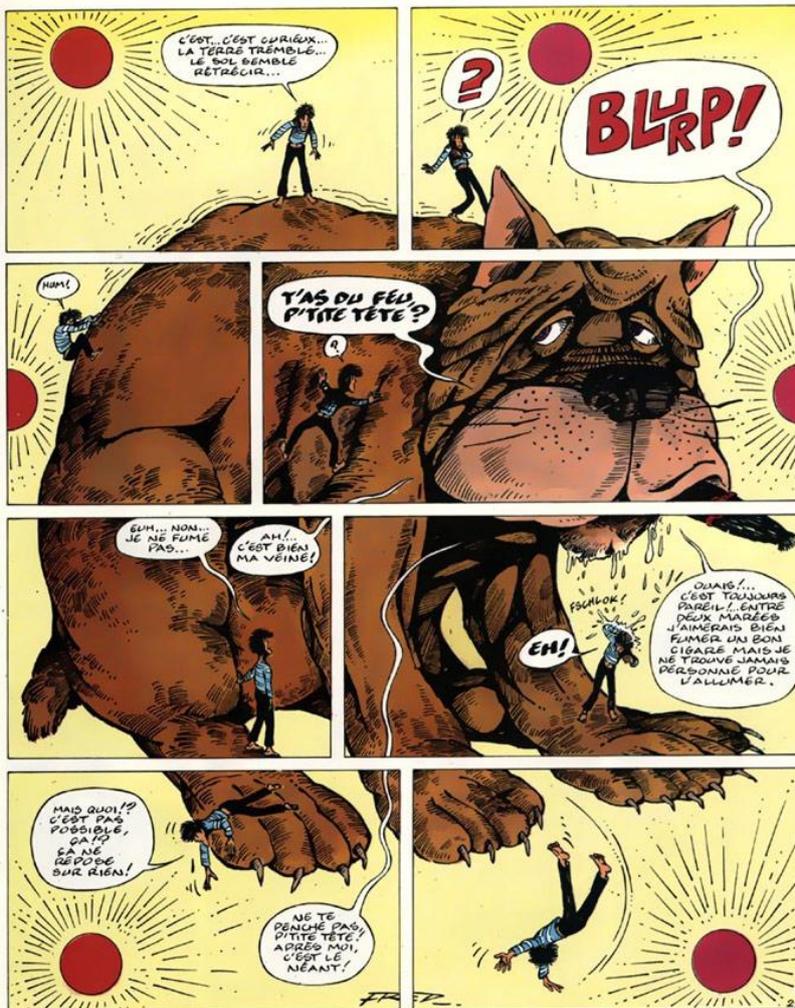
1959 est une date importante dans l'histoire de la BD car c'est cette année-là que paraît, avec **Albert UDERZO** au dessin et **GOSCINNY** au scénario, le célèbre duo **Astérix et Obélix**. On y revisite nos classiques (l'époque des Romains, des Grecs et des Egyptiens) sur un ton humoristique qui n'a pas faibli avec le temps. Après la mort de René Goscinny en 1977, Albert Uderzo a repris intégralement la série.



En 1962, le **cinéma américain** a une grande influence sur la bande dessinée franco-belge. Pour preuve : **GOSCINNY** invente **Lucky Luke**, le fameux cowboy flegmatique et justicier, en s'inspirant des célèbres westerns américains.

GOTLIB, connu pour son célèbre magazine de BD humoristique *Fluide Glacial*, devient célèbre dès 1968. Pour renforcer l'**humour** de ses cases, il

utilise une sorte de **voix off** qui **raconte** l'histoire dans des encadrés, les **cartouches**.

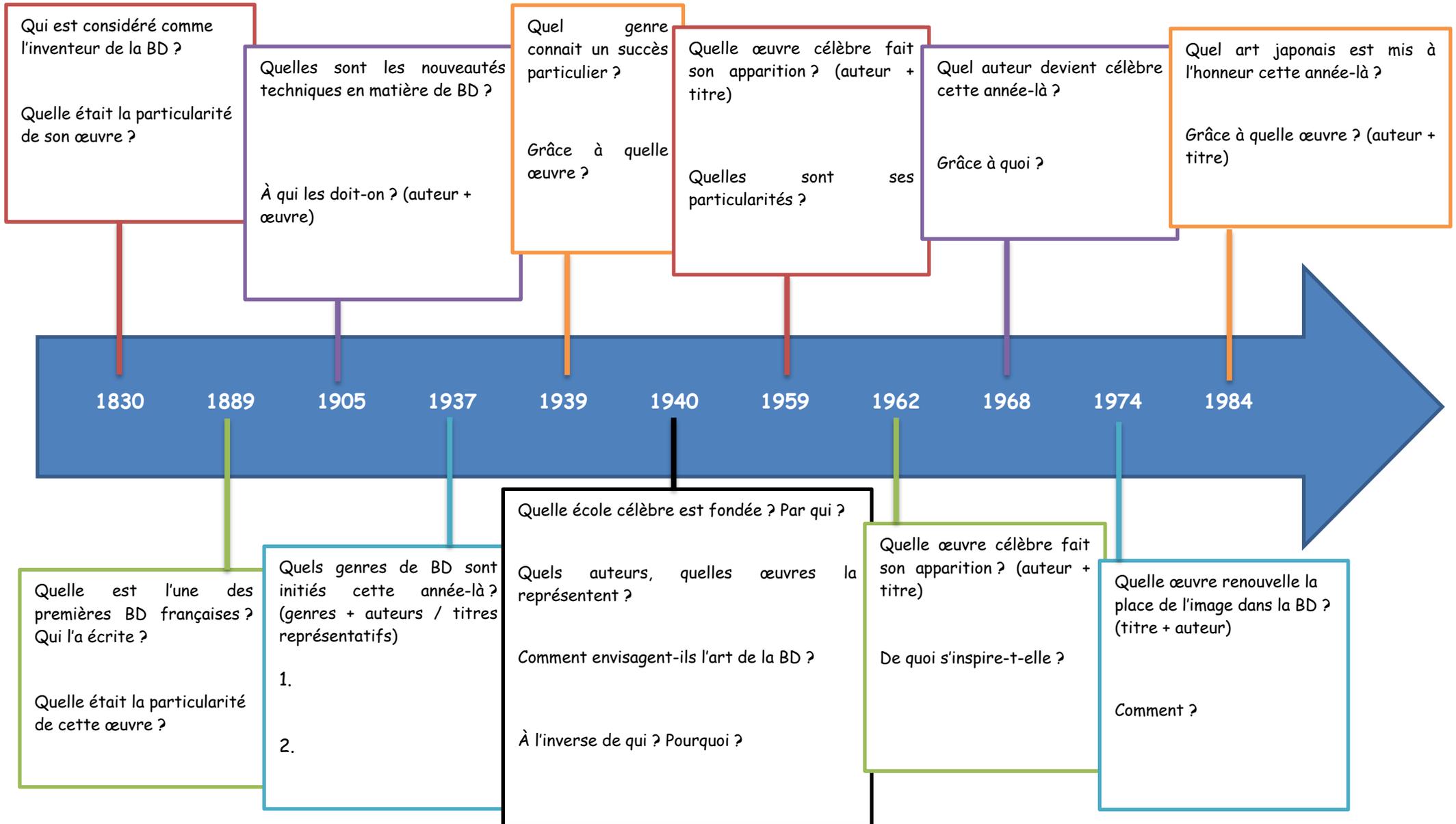


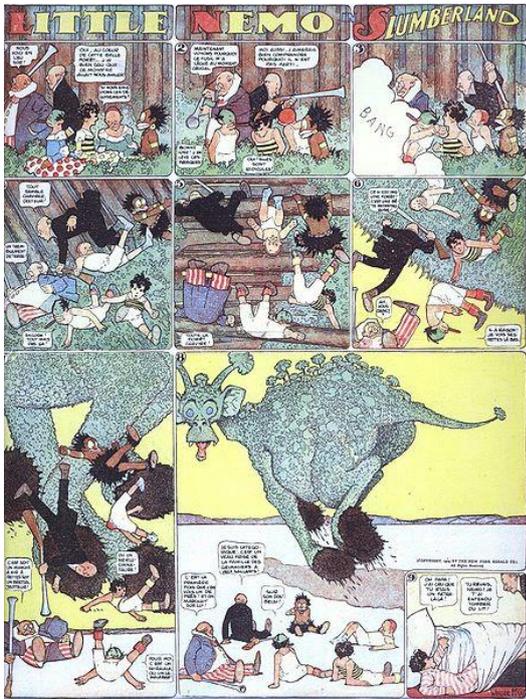
En 1974, *Simbabbad de Batbad*, le sixième album des aventures de **Philémon**, écrites par **FRED**, montre une autre façon d'utiliser l'image en bande dessinée : celle-ci s'étend sur toute une planche comme un tableau qu'on découpe ensuite en cases pour que l'histoire s'y déroule en étapes successives. L'effet est vertigineux !

En 1984, **Akira TORIYAMA** donne ses lettres de noblesse au manga avec son célèbre *Dragon Ball*.



- Complétez ensemble la ligne du temps ci-dessous pour faire ressortir les infos importantes du texte que vous venez de lire.
- Cette ligne vous servira de support au TN lorsque vous présenterez oralement l'histoire de la BD à vos camarades. Pour vous suivre, ces derniers auront à leur disposition uniquement les illustrations qui accompagnaient le texte. Utilisez-les donc pour illustrer vos propos.





.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....



.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....

.....



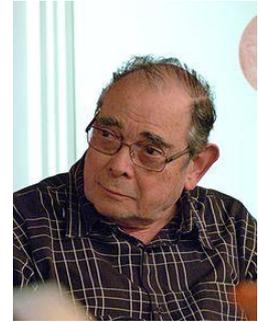
.....

.....

.....

.....

.....



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



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

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





Lisez le document ci-dessous puis réalisez les tâches demandées.

La conception d'une BD

Aujourd'hui, de nombreux artistes s'essayent à de nouvelles techniques, comme la réalisation complète d'une BD par ordinateur. Mais en ce qui concerne une BD réalisée plus traditionnellement, la conception suit un parcours bien précis. Nous prendrons ici le parcours d'un auteur « complet », c'est-à-dire un auteur qui écrit et dessine lui-même.

PREMIÈRE ÉTAPE : LE SYNOPSIS

Pour réaliser une bonne BD, il faut évidemment un bon **scénario** (histoire). L'auteur commence donc par rédiger un bref résumé de son intrigue en faisant ressortir les étapes principales du récit : c'est le **synopsis**. Certains éditeurs demandent ce synopsis avant de publier un artiste. Il doit donc être **attractif** !

DEUXIÈME ÉTAPE : LE SCÉNARIO ET LE DÉCOUPAGE

L'auteur entame ensuite le scénario de sa BD. Pour ce faire, il découpe sa page en cases comme s'il faisait un **brouillon**. Dans chaque case, il indique (et/ou il esquisse) les **différents éléments narratifs** qu'on y trouvera : décors, personnages, attitudes de ces derniers, actions... Sur une autre page, il note les **textes et les dialogues**. Il doit aussi penser à ménager un **suspense** en fin de page : c'est une technique narrative, proche du **feuilleton**, qui va donner du **rythme** à l'histoire et qui va susciter chez le lecteur l'envie de poursuivre sa lecture. L'auteur peut, quand il le souhaite, passer d'une étape de l'histoire à une autre, et même les espacer dans le temps en n'expliquant pas ce qu'il se passe entre les deux. C'est ce qu'on appelle l'**ellipse narrative**. Il peut aussi s'attarder sur un moment de l'histoire pour développer un dialogue entre deux personnages : là, l'auteur écrit alors une **scène**. Parfois, l'auteur peut aussi prévoir des **cartouches**. Ce sont des cases rectangulaires et narratives où l'auteur raconte un résumé des événements précédents, où il explique que l'histoire reprend 5 ans plus tard, où il présente ses personnages comme le ferait une voix-off. Là, il fait ce qu'on appelle un **sommaire**. Pour que l'histoire prenne, l'auteur s'arrange pour alterner les phases d'action, les passages comiques, les moments calmes...

TROISIÈME ÉTAPE : L'ESQUISSE

L'auteur trace ensuite les esquisses de ses décors et de ses personnages. Il pense aux différentes expressions que pourrait prendre chaque personnage. Ensuite, il esquisse la mise en scène de chaque case. Il retravaille également ses cases et les adapte au besoin pour assurer la cohérence de l'histoire au fil des **bandes** (successions horizontale de plusieurs cases) et tout au long de la **maquette**.

QUATRIÈME ÉTAPE : LE CRAYONNÉ ET LA MISE AU NET

L'artiste entame ensuite le crayonné de sa planche : il **dessine** pour de bon l'**arrière-plan** (qui est souvent le décor) et l'**avant-plan** (où se situent généralement les

personnages). Son trait doit être précis et il doit prendre en compte l'importance des **dialogues** et prévoir des espaces suffisants pour accueillir les **phylactères** (bulles).

CINQUIÈME ÉTAPE : L'ENCRAGE

L'**encrage noir** peut être réalisé à la plume, au Rotring (stylo sans plume), au feutre ou au pinceau. Il permet de faire ressortir le **crayonné** et donc les **contours**. L'encrage, en jouant avec l'atténuation, sert aussi à créer des **effets de mouvement** (comme la vitesse).

SIXIÈME ÉTAPE : LA MISE EN COULEUR

Lorsqu'une planche est créée définitivement, il faut la mettre en couleur. Pour ce faire, il existe plusieurs techniques. Soit l'artiste envoie sa planche à un **photogreveur**. Ce dernier la reproduit sur un bleu (épreuve destinée à l'artiste pour qu'il puisse y mettre ses couleurs) puis sur un **film Rhodoïd** (la planche, sauf les traits noirs, sera transparente). L'artiste colorie l'épreuve bleue ou grise (avec de la peinture, par exemple) avant de superposer le film Rhodoïd pour replacer le crayonné. Soit il utilise un programme sur l'**ordinateur**.

SEPTIÈME ÉTAPE : LE LETTRAGE

Normalement, l'auteur aura pris soin d'esquisser le **texte** à l'intérieur des cartouches ou des phylactères ainsi que les **onomatopées** (mots destinés à reproduire un bruitage comme un ronflement, un éternuement, une douleur...). L'auteur peut mettre au net ce lettrage à la main ou faire appel à un **programme informatique**.

HUITIÈME ÉTAPE : LE TITRE ET LA COUVERTURE

L'artiste, s'il ne l'a pas déjà fait, doit ensuite choisir un **titre accrocheur** pour son œuvre puis en réaliser la **couverture**. Cette dernière fera office de **vitrine** et devra donc être particulièrement soignée pour **accrocher** le lecteur. Elle doit, par exemple, donner un indice sur le contenu de l'histoire sans rien dévoiler de l'intrigue.

ET FINALEMENT : LA FABRICATION ET LA DIFFUSION

Il faut à présent présenter la **publier** (et donc avoir trouvé un éditeur !). La BD est alors envoyée chez un **imprimeur** qui imprime la BD sous forme de cahiers qu'il plie pour obtenir la forme d'un livre grand format. Les pages sont ensuite recouvertes par la couverture et un **diffuseur** se chargera de les faire connaître auprès des libraires avant qu'un **distributeur** ne les achemine vers différents points de vente...

- **Tâche 1** : complétez le lexique lacunaire suivant.
- **Tâche 2** : partagez-vous les différentes étapes de la création d'une BD et tentez de mémoriser le plus d'informations possible.
- **Tâche 3** : présentez aux autres les informations que vous avez apprises. Pour ce faire, chacun présente, dans l'ordre dans lequel on les retrouve, les étapes de la création d'une BD : vos camarades auront un schéma à compléter.
- **Tâche 4** : aidez vos camarades à compléter le même lexique que vous. Laissez-leur d'abord un peu de temps pour essayer de trouver seuls les réponses puis corrigez avec eux. Gardez en mémoire que votre exposé devrait leur permettre de trouver tous les mots !

Lexique du parfait bédéphile



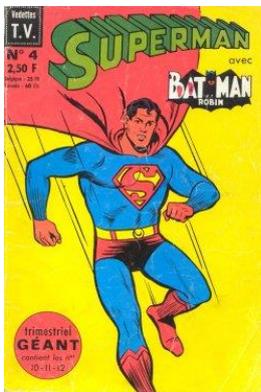
Termes	Définitions
Album	Livre de bande dessinée
	Là où se situent souvent les décors dans une BD
	Là où se situent souvent les personnages et l'action dans une BD
	Succession horizontale de plusieurs bandes
	Epreuve destinée à l'artiste pour qu'il puisse colorer sa BD
	Case souvent rectangulaire à fonction narrative
	Espace rectangulaire dans lequel l'artiste dessine
Coloriste	Personne qui peut se charger de la mise en couleur
	Dessin définitif de l'arrière-plan et de l'avant-plan
	Plan page par page, case par case de ce que sera la BD
	Echange de paroles dans une BD
	Se charge de faire connaître la BD auprès des libraires
	Se charge d'acheminer les BD dans les points de vente
	Procédé narratif qui passe sous silence une période de temps
	Renforcement du crayonné à l'aide d'encre noire
	Film transparent où ressortent les contours noirs de la BD
	Imprime la BD et réalise l'objet-livre
	Réalisation des textes et des dialogues d'une BD
	Mot ou expression qui traduit visuellement un bruitage
	Reproduit les planches de l'artiste en bleu et en film Rhodoïd
	Page entière d'une BD
	Bulle où l'on retranscrit les paroles d'un personnage
	Pause destinée au développement d'un dialogue entre personnages
	Pause aménagée pour informer le lecteur, résumer l'histoire...
Plan écrit de l'histoire	
Résumé de l'histoire à partir duquel sera développé le scénario	



Lisez le document ci-dessous puis réalisez les tâches demandées.

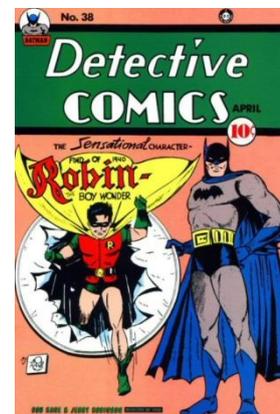
Les premiers super-héros

À la fin des années 1930, les *comic strips* participent au succès des journaux de la presse quotidienne. Ce sont des bandes dessinées quotidiennes publiées sous forme de **feuilletons** (que de nombreux immigrants utilisent d'ailleurs pour apprendre l'anglais). Plusieurs éditeurs vont publier ces séries sous forme de recueils. Les premiers *comic books* font alors leur apparition en s'inspirant des **pulps**³. Les premiers *comic books* sont essentiellement de genre policier ou d'aventure. Un jour, en 1937, **Joe SHUSTER** et **Jerry SIEGEL** proposent à l'un de ces éditeurs le personnage de **Superman**. Le succès est immédiat et un nouveau genre apparaît : le **récit de super-héros**. Le succès des super-héros ne fait grandir, surtout à cause de la période de **bouleversements des années 40** avec les Nazis et les Japonais qui sont alors des ennemis implacables à combattre (Joe Shuster et Jerry Siegel étaient d'ailleurs des juifs dont le nom a été américanisé). L'âge d'or du comic book se prolonge jusqu'au début des années 1960 avec l'apparition de héros tels que :



Les pouvoirs de **Superman** lui sont conférés par le soleil jaune de la Terre dont il absorbe les radiations, et aussi par le fait que sa constitution est adaptée à la pesanteur de Krypton, très supérieure à celle de la Terre. Invulnérable, Superman est doté d'une super-force, d'une super-vitesse. Il peut voler, voir à des milliers de kilomètres, congeler des cibles avec son souffle. Cependant, il craint la kryptonite, fragment radioactif de la planète Krypton.

Batman a été créé par **Bob KANE** et **Bill FINGER** en 1939. L'homme qui se cache sous ce costume est connu sous le nom de Bruce Wayne, et il n'a aucun pouvoir. Batman opère dans la ville fictive américaine de Gotham City, aidé par des personnages tels que Robin, son maître d'hôtel Alfred Pennyworth ou encore le commissaire de police Jim Gordon. Toute une série de super-vilains s'opposent régulièrement à lui comme Le Joker, Double-Face, l'Épouvantail, Bane et Ra's al Ghul. Il devient très vite la figure du justicier qui s'oppose au mal.



³ Les *pulps* étaient des magazines bon marché imprimés sur de la mauvaise pulpe (pâte à papier). On y publiait des nouvelles ou des romans sous forme d'épisodes. Les genres favoris étaient l'aventure, l'horreur, la science-fiction ou le western.

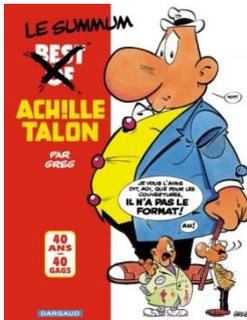
A partir des années 1960, de nouveaux super-héros font leur apparition comme **Spiderman** (Stan LEE, Steve DITKO), **Le surfeur d'argent** (Jack KIRBY, Stan LEE) ou encore **Les Quatre Fantastiques** (Jack KIRBY, Stan LEE). Ces super-héros, à l'inverse de leurs prédécesseurs, sont parfois en proie à un **mal-être** qui les pousse à réfléchir sur eux-mêmes. Lorsqu'ils se voient dépassés par les événements, leurs réactions peuvent être d'une violence extrême.



« Un grand pouvoir implique de grandes responsabilités »

Peter Parker est le fils unique de Richard et Mary Parker, tués en travaillant pour le gouvernement. Orphelin à 6 ans, il est alors confié à son oncle et à sa tante qui l'élèvent. Talentueux en sciences, c'est un enfant qui manque de confiance en lui. Ses camarades se moquent beaucoup de lui. Un jour, à la suite d'une expérience à laquelle il assiste, il est mordu par une araignée radioactive. Cette morsure lui confère des superpouvoirs : une force et une agilité hors du commun, la capacité d'adhérer aux parois ainsi qu'un sixième sens l'avertissant des dangers imminents. Il représente engagement à faire le bien et le refus de renoncer.

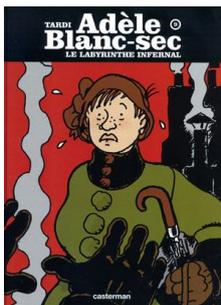
L'antihéros



Achille Talon, véritable **antihéros** de la BD, a été créé en 1963 par **Greg**. C'est un quadragénaire bourgeois et ventripotent au nez énorme et à la calvitie généreuse, très vaniteux, célibataire (malgré ses projets de mariage avec Virgule de Guillemets, marquise de son état), velléitaire et maladroit au possible, individualiste et narcissique à souhait. Il apparaît donc comme une véritable **caricature** de la bourgeoisie, largement tournée en dérision par le

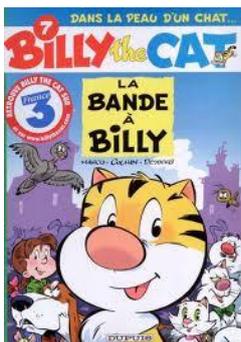
procédé de **l'ironie**. De nombreux antihéros sont justement inventés pour critiquer à la fois ouvertement et de manière détournée les défauts humains.

L'héroïne



Adèle Blanc-Sec a, elle, été créée par **Jacques TARDI** en 1976, en plein **vague féminisme** en France. Elle affronte savants fous, momies enrubannées et criminels en tous genres. Mature, totalement libre de pensée et indépendante, elle ne manque pas de dire ce qu'elle pense, critiquant parfois directement la société.

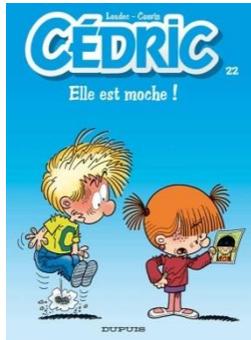
Le héros animal



Billy the Cat, personnage de BD belge, est inventé en 1979 par **Stephen DESBERG** et **Stéphane COLMAN**. C'est l'histoire de Billy, un petit garçon qui meurt accidentellement et qui se réincarne en chaton tigré. Il va alors tenter de s'adapter à sa nouvelle existence et doit accomplir 1000 bonnes actions pour retrouver son apparence humaine. Cette aventure le fera devenir meilleur. De nombreux personnages de BD sont des **animaux**. Les auteurs utilisent

l'anthropomorphisme (fait d'attribuer des caractéristiques humaines à ce qui ne l'est pas) pour critiquer la société et/ou apporter, de manière détournée, un enseignement aux enfants.

Le héros adolescent



En 1984, les belges Raoul CAUVIN et LAUDEC inventent le personnage de Cédric qui paraît dans le journal *Spirou*. Ils racontent l'histoire d'un jeune garçon, les cheveux en bataille, qui tente de séduire à nouveau sa petite camarade Chen. Cédric apparaît, comme de nombreux personnages de BD du même âge, comme une **chronique de l'adolescence** où on aborde des thèmes de la **vie quotidienne**. La BD prend alors des formes de **guide de survie dans le monde adolescent**, toujours tournée avec **humour** pour justement **dédramatiser** la complexité de cette période.

Le héros critique



Le Chat apparaît pour la première fois en 1983 dans le journal *Le Soir*, sous la plume de Philippe GELUCK. Ce chat philosophe développe un véritable **sens de la répartie** et tourne en dérision l'**actualité**. Ces **strips**, gags en une ou quelques planches, sont devenus très célèbres. De nombreux héros de ce genre déferlent dans l'actualité et n'hésitent pas à faire aller leur langue pour dénoncer les travers de notre société et crier les non-dits...

Le héros utopique



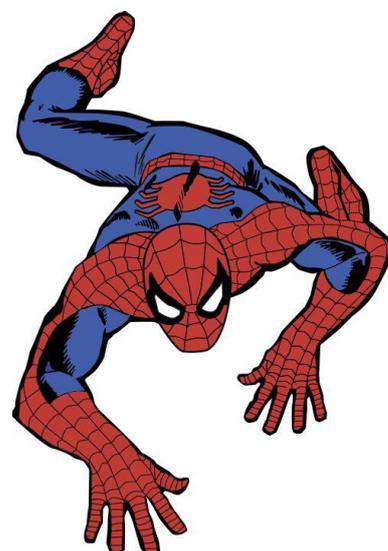
Si on en croit la légende, ce serait lors d'un pique-nique que PEYO et André FRANQUIN auraient inventé le mot « schtroumpf » : « Passe-moi le schtroumpf ! », « Et toi, file-moi le schtroumpf ! ». La série paraît en 1958 et met en scène une **société presque idéale**. Il n'y a pas de loi chez les Schtroumpfs, juste des **valeurs morales** et du **respect**. À de nombreuses reprises, les Schtroumpfs tentent d'adopter un système correspondant plus à celui des humains, pour retomber sur leurs pieds avec la conclusion que leur monde est bien mieux sans. En plus, les Schtroumpfs, malgré le monde plutôt médiéval dans lequel ils vivent, travaillent beaucoup autour d'expériences chimiques, prônant ainsi l'importance des **sciences**. Ils vivent en harmonie avec la nature et communiquent avec les animaux.

- Complétez la fiche d'identité des héros ci-dessous en faisant clairement ressortir les informations principales. Faites des liens avec des héros que vous connaissez.
- Partagez-vous les héros et présentez-les à vos camarades qui devront eux aussi, en vous écoutant, compléter les fiches d'identité.
- Attention, au cours des autres exposés, d'autres héros feront leur apparition. N'hésitez pas à prendre des notes de leurs caractéristiques !



Nom		
Année d'invention		
Auteur(s)		
Caractéristiques		
Leur rapport à la société / leurs fonctions		

Nom	
Année d'invention	
Auteur(s)	
Caractéristiques	
Leur rapport à la société / leurs fonctions	



Nom	
Année d'invention	
Auteur(s)	
Caractéristiques	
Leur rapport à la société / leurs fonctions	



Nom	
Année d'invention	
Auteur(s)	
Caractéristiques	
Leur rapport à la société / leurs fonctions	



Nom	
Année d'invention	
Auteur(s)	
Caractéristiques	
Leur rapport à la société / leurs fonctions	



Nom	
Année d'invention	
Auteur(s)	
Caractéristiques	
Leur rapport à la société / leurs fonctions	



Nom	
Année d'invention	
Auteur(s)	
Caractéristiques	
Leur rapport à la société / leurs fonctions	



Nom	
Année d'invention	
Auteur(s)	
Caractéristiques	
Leur rapport à la société / leurs fonctions	





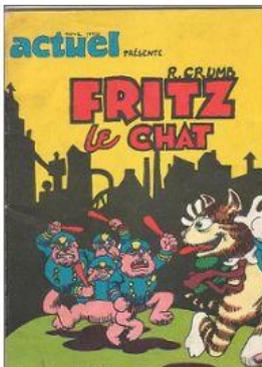
Fiche 4 : La bande dessinée en genres

Lisez les documents ci-dessous puis réalisez la tâche demandée

La BD animalière :



La Bête est morte (Jacques Zimmermann, Edmond-François Calvo, 1944) est une **satire**⁴ **animalière** de l'occupation nazie : les Allemands sont des loups (et Hitler le Grand méchant loup!), les Français des lapins, les Belges des lionceaux, les Anglais des dogues, les Américains des bisons et les Russes des ours. Un grand-père français raconte la **Seconde Guerre Mondiale** à ses trois petits-fils. Pendant que certains pays profitent de la vie, dans l'ombre, la nation allemande se prépare à la guerre sous l'égide de son chef, Hitler, une bête féroce avide de pouvoir qui veut dévorer les hommes pour dominer le monde.

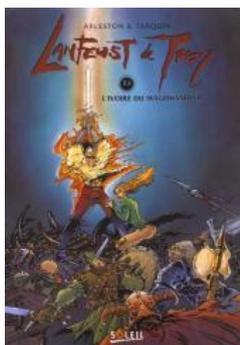


Fritz le Chat est un personnage de BD pour **adultes** créé par **Robert CRUMB** en 1959. Fritz était au départ un simple chat nommé Fred mais en grandissant Crumb lui donna des **caractéristiques humaines** pour aboutir à la version définitive lors de son adolescence. Crumb inséra occasionnellement des éléments **autobiographiques** dans le comics, notamment des références à ses propres mésaventures sexuelles. Il devient une **figure contestataire** des années 60 quand la jeunesse lutte pour gagner la **liberté d'expression**. Fritz a tout du **rebelle** de cette époque : obsédé, il se drogue, humour noir, je-m'en-foutisme...

La BD de fantasy :



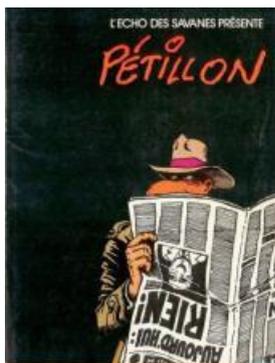
Thorgal (Jean VAN HAMME, Grzegorz ROSINKI, 1977) a été élevé par les **Vikings**, mais beaucoup d'entre eux ne l'ont jamais vraiment accepté... Aujourd'hui, fouetté puis enchaîné, le jeune guerrier est mené à l'anneau des sacrifiés par Gandalf-le-fou, roi des Vikings du Nord. Parce que lui, le barde sans terre, l'orphelin sauvé des eaux, a osé aimer la fille de son roi. Et parce qu'elle a osé l'aimer en retour. Ce premier album donne le ton que conservera la série tout au long des aventures : vikings rugueux, **mythes** et **magie**, **héros** à la grandeur d'âme proportionnelle à son courage (c'en est pénible parfois!).



Dans le monde de **Troy** (ARLESTON, TARQUIN, 1994) où chacun possède un **pouvoir**, Lanfeust, un apprenti forgeron peut fondre le métal. Il connaît une vie paisible jusqu'au jour où il découvre qu'au contact d'une épée, il peut posséder le **pouvoir absolu** ! Accompagné du vieux sage Nicolède et de ses deux filles, Cyan et Cixi, il est emporté dans un **tourbillon d'aventures** au cours desquelles il va se lier d'amitié avec la plus dangereuse des créatures, le troll Hébus ! De son petit village de Glinin à la ville éternelle d'Eckmül, en passant par les lointaines baronnies, Lanfeust va devoir accomplir une **fabuleuse quête** qui décidera du sort de Troy !

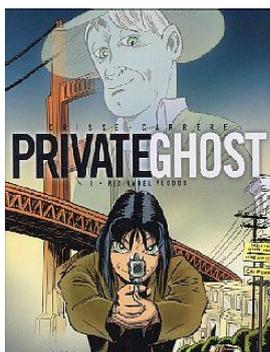
⁴ Texte qui se moque de manière ironique.

La BD policière :



Jack Palmer (**PÉTILLON**, 1974) est **détective privé**. On se demande bien pourquoi et comment, d'ailleurs, vu qu'il est indéniablement très nul. Pas doué avec un flingue, diplomate comme un éléphant dans un magasin de porcelaine, discret comme un gros bouton sur le nez, et flottant dans un trench-coat taillé pour Schwarzenegger alors qu'il a plutôt le format nain de jardin. Son seul mérite, et ce n'est pas rien, c'est de provoquer de tels imbroglios⁵ qu'il contraint les coupables à se démasquer. Le gros atout de la série, c'est le travail de son auteur. **Journaliste méticuleux**, Pétillon se **documente**, réfléchit, lit, enquête, réfléchit encore, et nous livre finalement sur le **mode satirique** une synthèse plus qu'honnête sur des **sujets de sociétés et d'actualité** toujours complexes. Cela peut être le monde de la mode, le monde de l'illusion de façon générale, qui est celui dans lequel on vit. L'auteur ne manque jamais de souligner les motivations de groupes organisés, ainsi que tous les petits travers des humains que nous sommes, mais aussi nos bons côtés.

D'après http://fraphael.free.fr/Jack_Palmer.htm



L'impétueuse Savannah Danig a trouvé sa voie : laissant son copain gérer sa galerie d'art, la pétillante brunette, qui vient d'hériter d'un appartement laissé à l'abandon par sa grand-mère, a décidé d'exercer le métier de détective privé ! Elle a même déjà une cliente, la belle Malvina, préoccupée par la disparition de son amant, artiste fauché, peintre en bâtiment d'occasion. Mais Savannah commet boulette sur boulette, se lance imprudemment et ignore tout des ficelles du dangereux métier de privé. Sam Dasher, lui, était un bon privé à l'époque de la prohibition. Enquêteur efficace et donc bardé d'ennemis, amoureux de la fiancée d'un boxeur, Sam se réveille après une douloureuse cuite de 50 ans. Il est mort et son fantôme vient d'être délivré de la bouteille de whisky posée sur le bureau de son ancien appartement, désormais occupé par sa petite fille, Savannah. Sam apprend à maîtriser ses émotions pour influencer sur la matière, et entreprend de protéger et d'aider sa téméraire descendante, tout en dénouant un à un les fils de sa mémoire afin de comprendre comment il est mort et pourquoi son âme erre encore. On retrouve avec plaisir le thème du film *Ghost* : les fantômes sont des morts dont le décès résulte d'une injustice qui doit être réparée, ou appelle une vengeance qui doit être assouvie.

D'après http://fraphael.free.fr/private_ghost.htm

⁵ Situation confuse, embrouillée.

Le manga :

Le mot japonais « *manga* » souvent traduit littéralement par « image dérisoire » ou « dessin non abouti », est composé de « *ga* » (画), qui désigne la représentation graphique (« dessin », « peinture » ou toute image dessinée - comme l'estampe), et « *man* » (漫), « involontaire », « divertissant », « sans but », mais aussi « exagérer », « déborder » (qui peut être interprété comme caricature), ainsi qu'« au fil de l'idée ». Ainsi on pourrait aussi bien traduire ce mot par « dessin au trait libre », « esquisse au gré de la fantaisie », « image malhabile ».

Le dessinateur de mangas est appelé **mangaka**. Il est soumis à des rythmes de parution **très rapides**, et ne bénéficie pas toujours d'une liberté totale sur son œuvre, selon la réception auprès du public. Si le manga connaît un fort succès, l'auteur devra prolonger son histoire, même s'il voulait la terminer. À l'inverse, certaines œuvres peu connues ne verront pas leurs suite et fin publiées.

Les mangas se lisent souvent dans le sens inverse des bandes dessinées occidentales : **de droite à gauche**, ce qui correspond au **sens de lecture japonais**.

L'énorme popularité des mangas rivalise avec les grosses pointures de la bande dessinée européenne ; ainsi, les 42 tomes de *Dragon Ball* se sont vendus à plus de 250 millions d'exemplaires dans le monde et les 63 tomes de *One Piece* se sont vendus à plus de 270 millions d'exemplaires dans le monde, un chiffre qui surpasse, dans l'absolu, celui enregistré par *Les Aventures de Tintin et Milou* avec 24 albums édités à plus de 200 millions d'exemplaires.

Techniquement parlant, les mangas sont presque toujours en **noir et blanc**. En effet, ils sont la plupart du temps publiés dans un premier temps dans des revues peu coûteuses, sur du papier recyclé, et souvent seules les premières pages de la revue (correspondant à une mise en avant d'une série particulière) ont droit à la couleur. C'est ainsi que l'on retrouve parfois des pages en couleur au beau milieu des œuvres éditées par la suite séparément.

Notons au passage que les mangas comptent souvent un **nombre de pages (de planches) très importants**. À titre d'exemple, une BD européenne contiendra une quarantaine de planches quand le manga en comptera plus d'une **centaine**, voire plus de deux cents. Par ailleurs, le manga est le plus souvent une série en **plusieurs volumes**. Au final, le nombre total de planches racontant une histoire dans un manga est beaucoup plus élevé que dans une BD à l'européenne (même s'il s'agit d'une série). Ceci affecte par conséquent beaucoup la **structure du récit et sa narration**. D'où des techniques propres au manga.

Le dessin, en général, est **moins « statique »** que dans les bandes dessinées occidentales. Les personnages ont souvent de grands yeux, ce qui permet de renforcer l'**expressivité du visage**. De nombreux **codes graphiques** sont utilisés pour symboliser l'état émotionnel ou physique d'un protagoniste. L'étonnement, par exemple, est souvent traduit par la chute du personnage ; l'évanouissement, par une croix remplaçant les yeux. Il y a également une utilisation fréquente d'**onomatopées** relatives aux mouvements, actions ou pensées des personnages. Notons au passage que le japonais est beaucoup plus riche que le français en onomatopées et que leur champ d'application est plus large, incluant des concepts surprenants tels que l'onomatopée du sourire (niko niko), du silence (shiiin).

Les décors des scènes sont parfois **moins fouillés** que pour une bande dessinée occidentale. Cela peut aller jusqu'à faire évoluer les personnages dans un décor blanc. Ce parti pris a pour conséquence de focaliser l'attention du lecteur sur l'**histoire** en général et sur les **dialogues** en particulier. On note ainsi une certaine résurgence de l'**aspect théâtral**.

Les mangas ont un panel de sujets très large qui peut aller de la musique (*Detroit Metal City*, *Nodame Cantabile*, *Beck*, etc.) au vin (*Les Gouttes de Dieu*) en passant par la boulangerie (*Yakitate!! Ja-pan*).

Le traitement des thèmes varie selon le public visé et les revues de mangas sont généralement destinées à une **catégorie d'âge** (qui s'apparente davantage, pour certains, à une stratégie commerciale) :

- *Kodomo* (子供) : pour les jeunes enfants (*Doraemon, La Magie d'Opale*) ;
- *Shōnen* (少年) : pour les jeunes garçons adolescents (*One Piece, Naruto, Fairy Tail, Dragon Ball, Reborn!, Full Metal Alchemist, GTO*) ;
- *Shōjo* (少女) : destinés aux jeunes filles adolescentes (*Vampire Knight, Sailor Moon, Fruit Basket, Nana, Shugo Chara!*) ;
- ...

Source : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Manga>

- **Tâche 1** : comparez les 2 BD présentées pour chaque genre et tentez d'identifier au moins 5 caractéristiques du genre. Vous pouvez aussi vous aider des BD de vos camarades.
- **Tâche 2** : lisez l'article sur le manga et comparez ce genre à la BD occidentale à l'aide du tableau annexé.
- **Tâche 3** : présentez les genres à la classe et les œuvres associées. Apportez si possible des exemples d'œuvres supplémentaires. Ensuite, présentez votre comparaison du manga et la BD occidentale. Vos camarades devront remplir une fiche similaire en vous écoutant.

- Comparez les 2 BD présentées pour chaque genre pour dégager au moins 5 caractéristiques du genre.

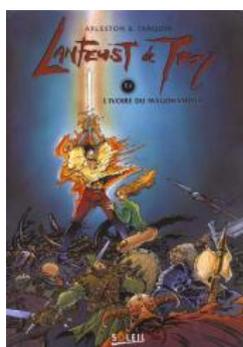
Genre :



Caractéristiques :

Rapport avec la société :

Genre :

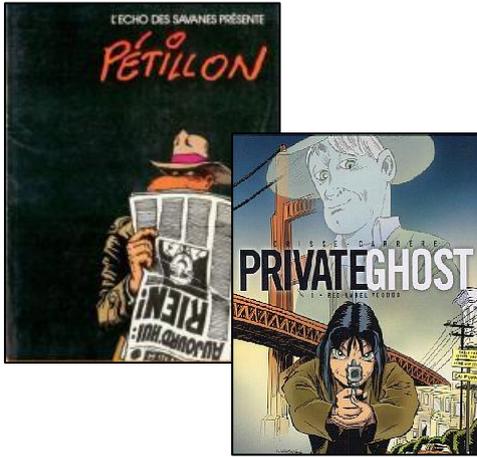


Caractéristiques :

Rapport avec la société :

Genre :

Caractéristiques :



Rapport avec la société :

- Comparez le manga avec la BD occidentale :

	BD occidentale	Manga
Comment s'appelle celui qui écrit ?		
Sens de lecture		
Popularité		
Caractéristiques des dessins		
Caractéristiques des personnages		
Caractéristiques des dessins		
Caractéristiques des dialogues		
Caractéristiques des thèmes		