

Séquence 2 : Bulles de vie.

Séance 2

Objectif : se familiariser avec les codes de lecture de la Bande dessinée.

Définition :

Qu'est-ce qu'une bande dessinée ?

.....

.....

.....

.....

Extrait n°1 : Art Spiegelman, *Maus*, Flammarion.



1) La parole et le bruit

1.1. La transcription de la parole

Comment l'auteur insère-t-il la voix ou les pensées des personnages ?

Comment l'auteur traduit-il graphiquement le ton et les différents volumes des voix des personnages ?

.....

.....

.....

1.2. La transcription du bruit

Relève une onomatopée ou interjection dans les extraits sélectionnés :

Comment l'auteur peut-il également retranscrire le bruit ?

.....

.....

.....

II) L'organisation de la planche et des cases

Retrouve la définition de chaque mot puis replace les sur l'exemple qui suit et place en légende les numéros qui correspondent aux termes suivants sur l'extrait n°1.

1) Planche	C'est l'ensemble des cases qui composent une ligne horizontale.
2) Bande ou strip	C'est le carré ou le rectangle dans lequel vient se loger l'image.
3) Case ou vignette	C'est le nom donné à l'espace entre chaque case.
4) Caniveau ou étiquette	C'est le nom donné à une page de bande dessinée, à l'ensemble des cases de cette page.
5) Bulle ou ballon ou phylactère	C'est l'espace réservé au texte parlé ou pensé à l'intérieur de la case.

III) Le langage de l'image de Bande dessinée

3.1 La caractérisation des personnages

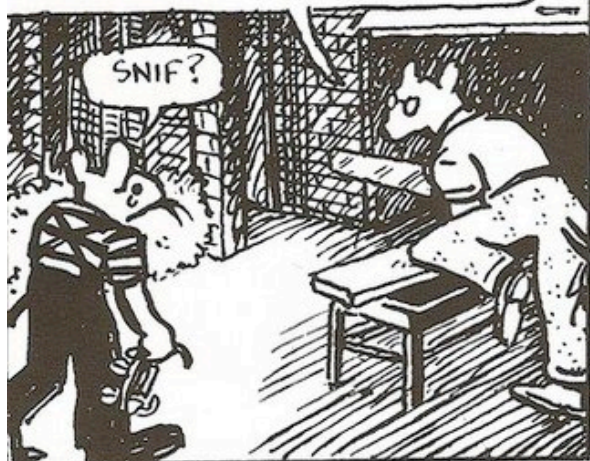
Qu'ont en commun le graphisme de Spiegelman, Ruillier et Satrapi ?

3.2 Les plans et angles de vue

Complète le tableau suivant à l'aide des vignettes de cette planche (extrait n°2 de Maus).

Différents plans	Objets, personnages, scènes
Plan d'ensemble (descriptif, décor, paysage)	
Plan général (cadre un groupe de personnages)	
Plan moyen ou américain (personnages importants en pied ou mi-jambe)	
Plan rapproché (personnages en buste)	
Gros plan (intensité sur un visage ou objet)	

ARTIE ! TIENS ÇA UN INSTANT
PENDANT QUE JE SCIE.



POURQUOI TU PLEURES, ARTIE ?
TIENS PLUS FORT LA PLANCHE !

JE SU-VIS TOMBÉ
ET MES AMIS
SONT PARTIS
SA-ANS MOI...



Il s'arrêta de scier.

DES AMIS ?
TES
AMIS ?...



ENFERMEZ-VOUS TOUS UNE SEMAI-
NE DANS UNE SEULE PIÈCE,
SANS RIEN À MANGER...



... ALORS TU VERRAS CE
QUE C'EST, LES AMIS !...



Indique sous chaque case l'angle de vue utilisé :

Angle de vue normal (au niveau du sujet, objectif)/ plongée (on observe le sujet de haut, idée d'écrasement)), contre plongée (on observe le sujet de plus bas, idée de supériorité), champ/contre champ (deux personnages vus tour à tour ou deux situations opposées).



Satrapi



Atelierbd.com



C. Poot

Fiche prof
Séquence 2 : *Bulles de vie.*

Séance 2

Objectif : se familiariser avec les codes de lecture de la Bande dessinée.

Définition :

Qu'est-ce qu'une bande dessinée ?

Une bande dessinée est une histoire cohérente qui est à l'aide d'une succession d'images fixes dessinées.

I) La parole et le bruit

1.3. La transcription de la parole

Comment l'auteur insère-t-il la voix ou les pensées des personnages ?

Comment l'auteur traduit-il graphiquement le ton et les différents volumes des voix des personnages ?

- a. dans les bulles ou les récitatifs
- b. par un lettrage différent

1.4. La transcription du bruit

Relève une onomatopée dans les extraits sélectionnés :

Comment l'auteur peut-il également retranscrire le bruit ?

-icônes symboliques ou idéogrammes...

II) L'organisation de la planche et des cases

Retrouve la définition de chaque mot puis replace les sur l'exemple qui suit.

Planche	C'est le nom donné à une page de bande dessinée, à l'ensemble des cases de cette page.
Bande	C'est l'ensemble des cases qui composent une ligne horizontale.
Case ou vignette	C'est le carré ou le rectangle dans lequel vient se loger l'image.
Caniveau ou étiquette	C'est le nom donné à l'espace entre chaque case.
Bulle ou ballon ou phylactère	C'est l'espace réservé au texte parlé ou

	pensé à l'intérieur de la case.
--	---------------------------------

II) Le langage de l'image de Bande dessinée

3.1 La caractérisation des personnages

Qu'ont en commun le graphisme de Spiegelman, Ruillier et Satrapi ?

Ruillier et Spiegelman : animaux (chat, souris) : visages simplifiés aussi chez Satrapi pour caractériser les différents protagonistes qui nous permet de ns identifier aux personnages. Effet de miroir et universalité.

+ noir et blanc= sombre et gravité + réalisme

Complète le tableau suivant à l'aide des cases de cette planche.

Différents plans	Objets, personnages, scènes
Plan d'ensemble (descriptif, décor, paysage)	Père et fils (plus large)
Plan général (cadre un groupe de personnages)	Père et fils en pied
Plan moyen (personnages importants en pied ou mi-jambe)	Le père et le fils
Plan rapproché (personnages en buste)	Le père et le fils
Gros plan (intensité sur un visage ou objet)	Visage de Vladek

Indique sous chaque case l'angle de vue utilisé :

Angle de vue normal (au niveau du sujet, objectif)/ plongée (on observe le sujet de haut, idée d'écrasement)), contre plongée (on observe le sujet de plus bas, idée de supériorité), champ/contre champ (deux personnages vus tour à tour ou deux situations opposées).



Plat



Satrapa Contre

Plongée



Atelierbd.com Plongée



C. Poot Champ Ctre

champ

