

## Stage « pratique du dessin dans la bande dessinée » du jeudi 23 janvier 2014

### Groupe de travail n°3 (Cathy Toussaint, Serge Pradier, Jean Jacques Humbert, Cécile Maignaud) Les fonctions du cadrage, les rapports du cadre avec son contenu dans la bande dessinée.

Le cadre contient une image.

Il fractionne la narration en de multiples unités.

Il a une fonction esthétique : jeux formels, ruptures de formes, sortir du cadre...

Il a une ou des dimensions qui sont en relation avec le sens donné à l'image.

1) Proposition de travail à partir d'une **capture d'écran d'un site** (page de présentation du site)

Exemple : le site de Marion Fayolle [cargocollective.com/marionfayolle](http://cargocollective.com/marionfayolle)

Créer une planche de bande dessinée en vous servant du document comme support.

Trouver des liens entre les différentes « fenêtres » (cadres) présentées afin de raconter une ou plusieurs histoires en intervenant graphiquement sur le document.

(Rajouter des éléments, supprimer et ou transformer des informations, des images...).

Travailler sur les images ou le texte ou entre les documents (les interstices).

Outils graphiques (feutre noir et feutres couleurs, blanc correcteur.)

Ciseaux, pointe de compas (pour percer la feuille par exemple), colle.

Etablir un parallèle entre les fenêtres du Web et les cadres pour une planche de bande dessinée.

Importance de la taille de certain cadre pour mettre en avant certaines informations : exemple de la fenêtre publicitaire qui vient envahir l'écran...

Mise en abîme : fenêtre dans la fenêtre, écran de l'ordinateur...

Comparer aussi les fonctions de l'hypertexte (liaisons directes entre plusieurs éléments : texte/image de documents différents) et l'utilisation de flash-back ou flash-forward dans la narration.

Références : Brecht Vandenbroucke « White Cube » Acte Sud, album à paraître en avril 2014

Chris Ware « Jimmy Corrigan » 2013

2- Proposition de travail à partir d'une **capture d'écran d'une page de recherche sur Google image** (recherche sur une œuvre d'art par exemple).

Multiplication de la même image : parallèle avec une page de bande dessinée organisée en « gaufrier ».

Faire de ce document une planche de bande dessinée en introduisant des éléments « perturbateurs » sur et entre les images. Raconter une histoire en une page.

Mêmes conditions que pour la proposition 1.

3- Autre proposition: **Retravailler une planche d'une bande dessinée « traditionnelle**» (ex : une planche des Aventures de Tintin d'Hergé) en intervenant sur les cadres de plusieurs images afin de changer la signification de la planche (agrandir, diminuer le taille des cadres, changer leur forme) en découpant dans des documents de la planche (photocopies A5, A4 et A3 de la planche d'Hergé). Ciseaux, colle, un support pour reconstituer la nouvelle planche.

# TRANSFORMER MA PLANCHE/ RACONTER AUTRE CHOSE...

## 5ÈME (S4)

## 01-2014

### OBJECTIFS de la séquence :

Retravailler une planche d'une bande dessinée « traditionnelle » (ex : une planche des Aventures de Tintin d'Hergé) en intervenant sur les cadres de plusieurs images afin de changer la signification de la planche (agrandir, diminuer le taille des cadres, changer leur forme) en découpant dans des documents de la planche (photocopies A5, A4 et A3 de la planche d'Hergé) et en réalisant des opérations plastiques qui transformeront la matérialité du document.

Ciseaux, colle, un support pour reconstituer la nouvelle planche.

**Définir la notion de cadre dans la bd :** Le cadre contient une image ; Il fractionne la narration en de multiples unités ; Il a une fonction esthétique : jeux formels, ruptures de formes, sortir du cadre... Il a une ou des dimensions qui sont en relation avec le sens donné à l'image.

**PROGRAMMES :** « Images, œuvres et fictions ».

**Entrée choisie :** construction/transformation des images : intervention sur l'image/détournement : Question sur le cadrage, le montage, le point de vue, hétérogénéité ; cohérence.

**Apprentissages :** fabriquer des images de fiction :

- en construisant une narration à partir de plusieurs images.

**Situation pédagogiques :**

- modifier et détourner les images pour en travailler le sens (en se réappropriant les images, les détourner -avec des opérations plastiques-, leur donner une dimension fictionnelle).

- distinguer la nature des images, étudier des œuvres emblématiques, situer leur chronologie.

### ÉVALUATION PAR COMPÉTENCES :

Expérience	Plastique	Situation d'enseignement	Observables pour évaluer	Compétences Pilier 3.
------------	-----------	--------------------------	--------------------------	-----------------------

Organiser des images dans une intention narrative.	Déterminer la succession et le rythme des cadrages dans un but narratif.	Construire une narration à partir d'une ou plusieurs images (story-board,	L'élève organise des éléments pour communiquer une narration en	C4 : organiser la composition du doc. C5 : connaître et pratiquer
--	--	---	---	--

		BD, film).	images.	diverses formes d'expression à visée artistique.
--	--	------------	---------	--

### CHAMPS NOTIONEL(S) ABORDÉ(S) :

**Narration** : Définir comment celle-ci se construit à partir de la planche de BD (case+dessin+texte).

**Intervention sur l'image, détournement** : de quelles façons, l'usage et l'utilisation de diverses interventions (plastiques, narratives par exemple)... modifient-t-elle le sens et le contenu du procédé initial. (Voir aussi les objectifs).

### ÉVALUATION :

**FORMATIVE** : En fin de seconde séance, elle permettra de pointer comment la mise en place de la consigne et par conséquent les interventions qui en découlent, interprètent le document initial. Avant la verbalisation, les élèves rempliront, le tableau ci-dessous pour réfléchir à la nature de celles-ci.

Ton travail a-t-il toujours le même nombre de cases que le doc initial : oui / non : pourquoi ?	Réponse :
Celles-ci sont-elles de la même dimension ? Oui / non ; Pourquoi ?	Réponse :
Parmi ces mots, lesquels as-tu mis en valeur ? « Découpe, déchire, colle, agrafe, scotche, redessine, ajoute des personnages ou des décors, décalque... encadre ». Pourquoi ? Qu'est-ce que cela apporte au travail ?	Réponse :
Décris, en t'appuyant sur les différentes cases que tu as créés, comment se développe ton histoire.	Réponse :

Cette évaluation FORMATIVE me permettra en fin de séquence d'avoir des repères sur chaque travail pour évaluer par compétences.

**SOMMATIVE** : (En fin de séquence).

Être capable (en répondant à la consigne) de modifier et détourner les images pour transformer le sens de la planche de Tintin. /10pts.

Être capable dans un travail plastique personnel de construire une narration à partir de plusieurs images. /10pts.

### RÉFÉRENCES ICONIQUES :

- Une planche de **Tintin** et Milou
- Une planche de Brecht **Vandenbroucke**, « Superbia ».
- **Chris Ware** « Jimmy Corrigan », Delcourt 2003
- Rivane **Neuenschwander** - « Zé Carioca and Friends : O Saci »

peinture acrylique sur le mur

- Robert **Combas**, « Rencontre entre Mickey et Tintin », 1977-1978, peinture sur toile
- Gilles **Barbier**, « L'Hospice » 2002 Technique mixte, son et télévision (programmes en direct), Dimensions variables Collection Martin Margulies
- Bernard **Rancillac**, série « c'est quoi M'man la mondialisation ? »
- Andy **Warhol**, « Quatre pandas », sérigraphie sur toile.
- Roy **Lichtenstein**, « As I opened fire », 1964, (en ouvrant le feu), Magna sur toile, trois panneaux, 172,7x142,2 cm chacun, Amsterdam.,
- Autre références possibles : Wang Du, Lavier, Séchas, Ridicularis canis animatus de... ?

## **DISPOSITIF :**

**Matériel** : photocopies A5, A4 et A3 de la planche d'Hergé

Incitation iconique : une planche de Hergé, imprimée en plusieurs formats.

**Contraintes** : - À partir des photocopies mise à votre disposition

**Consigne** : « Découpe, déchire, colle, agrafe, scotche, redessine, ajoute des personnages ou des décors, décalque... encadre comme tu veux ! Mais surtout... **transforme** l'histoire de Tintin à ta façon et **raconte** autre chose » .

## **DÉROULEMENT DU COURS :**

### **1ÈRE SÉANCE :**

1) Distribuer un morceau d'une planche « Hergé » : **VERBALISATION**

**OBJECTIFS** : Repérer comment se construit l'image à l'intérieur du cadre et d'un cadre à l'autre.

Repérer le rôle des cases dans la narration, les articulations.

Cette partie du travail permettra de faire ressortir les notions suivantes :

Le cadre contient une image et oriente la narration.

Il fractionne la narration en de multiples unités.

Il a une fonction esthétique : jeux formels, ruptures de formes, sortir du cadre...

Il a une ou des dimensions qui sont en relation avec le sens donné à l'image.

### **Distribuer 4 vignettes. Questions posées :**

À quoi sert le cadre ? Comment l'image circule d'une case à l'autre ? Comment se construit l'image ? Importance du dialogue ?

- 2) Distribuer une planche complète de tintin (de plusieurs formats)

- 3) Distribuer la fiche consigne/la lire.

- 4) Se mettre au travail (jusqu'à la fin de la séance).

### **2SD SÉANCE :**

1) s'installer, rappel de la consigne (s'appuyer sur la fiche consigne),

2) se mettre au travail

3) Prendre dix minutes pour remplir le tableau de l'évaluation formative.

### **3ÈME SÉANCE :**

**1) Verbalisation** : cette dernière permettra d'évaluer comment la consigne est mise en œuvre. Les élèves pour discuter s'aideront du tableau rempli à la séance précédente.

**Questions** : qu'est-ce qui a changé entre la planche initiale et leurs travaux ? (repérer comment leurs interventions plastiques ont modifié l'histoire, l'organisation de la planche : ajout ou suppression, agrandissement des cases, réorganisation...)

## **2) Finir la réalisation.**

### **4ÈME SÉANCE :**

- 1) Afficher les travaux et évaluer (distribuer les critères).
- 2) Regarder les images : comment les oeuvres présentées développent-elles la narration ou au contraire produisent une rupture avec celle-ci ?
- 3) Distribuer une nouvelle consigne (pour bousculer leurs interventions trop timides...) : Consigne : « Tout chambouler, apporter un vent de folie en accentuant radicalement tout ce qui est demandé dans la consigne ».

### **5ÈME SÉANCE :**

Continuer le travail en appliquant la dernière consigne ; le terminer (jusqu'à la fin de l'heure).

### **6ÈME SÉANCE :**

Distribuer la fiche d'évaluation et évaluer.  
Nouveau travail.

**FIN DE LA SÉQUENCE.**



apporte au travail ?	
Décris, en t'appuyant sur les différentes cases que tu as créés, comment se développe ton histoire.	Réponse :

### ÉVALUATION PAR COMPÉTENCES :

Expérience	Plastique	Compétences Pilier 3.
------------	-----------	-----------------------

Organiser des images dans une intention narrative.	Déterminer la succession et le rythme des cadrages dans un but narratif.	C4 : organiser la composition du doc.	A	EC	NA
		C5 : connaître et pratiquer diverses formes d'expression à visée artistique.	A	EC	NA

### ÉVALUATION PAR COMPÉTENCES :

Expérience	Plastique	Compétences Pilier 3.
------------	-----------	-----------------------

Organiser des images dans une intention narrative.	Déterminer la succession et le rythme des cadrages dans un but narratif.	C4 : organiser la composition du doc.	A	EC	NA
		C5 : connaître et pratiquer diverses formes d'expression à visée artistique.	A	EC	NA

### ÉVALUATION PAR COMPÉTENCES :

Expérience	Plastique	Compétences Pilier 3.
------------	-----------	-----------------------

Organiser des images dans une intention narrative.	Déterminer la succession et le rythme des cadrages dans un but narratif.	C4 : organiser la composition du doc.	A	EC	NA
		C5 : connaître et pratiquer diverses formes d'expression à visée artistique.	A	EC	NA

intention narrative.		pratiquer diverses formes d'expression à visée artistique.	
----------------------	--	--	--

### ÉVALUATION PAR COMPÉTENCES :

Expérience	Plastique	Compétences Pilier 3.
------------	-----------	-----------------------

Organiser des images dans une intention narrative.	Déterminer la succession et le rythme des cadrages dans un but narratif.	C4 : organiser la composition du doc.	A	EC	NA
		C5 : connaître et pratiquer diverses formes d'expression à visée artistique.	A	EC	NA

### ÉVALUATION DE FIN DE SÉQUENCE :

NOM :

CLASSE :

Être capable (en répondant à la consigne) de modifier et détourner les images pour transformer le sens de la planche de Tintin. /10pts.

Être capable dans un travail plastique personnel de construire une narration à partir de plusieurs images. /10pts.

### ÉVALUATION DE FIN DE SÉQUENCE :

NOM :

CLASSE :

Être capable (en répondant à la consigne) de modifier et détourner les images pour transformer le sens de la planche de Tintin. /10pts.

Être capable dans un travail plastique personnel de construire une narration à partir de plusieurs images. /10pts.

### ÉVALUATION DE FIN DE SÉQUENCE :

NOM :

CLASSE :

Être capable (en répondant à la consigne) de modifier et détourner les images pour transformer le sens de la planche de Tintin. /10pts.

**Être capable dans un travail plastique personnel de construire une narration à partir de plusieurs images. /10pts.**

ÉVALUATION DE FIN DE SÉQUENCE :

NOM :

CLASSE :

Être capable (en répondant à la consigne) de modifier et détourner les images pour transformer le sens de la planche de Tintin. /10pts.

**Être capable dans un travail plastique personnel de construire une narration à partir de plusieurs images. /10pts.**

ÉVALUATION DE FIN DE SÉQUENCE :

NOM :

CLASSE :

Être capable (en répondant à la consigne) de modifier et détourner les images pour transformer le sens de la planche de Tintin. /10pts.

**Être capable dans un travail plastique personnel de construire une narration à partir de plusieurs images. /10pts.**

ÉVALUATION DE FIN DE SÉQUENCE :

NOM :

CLASSE :

Être capable (en répondant à la consigne) de modifier et détourner les images pour transformer le sens de la planche de Tintin. /10pts.

**Être capable dans un travail plastique personnel de construire une narration à partir de plusieurs images. /10pts.**

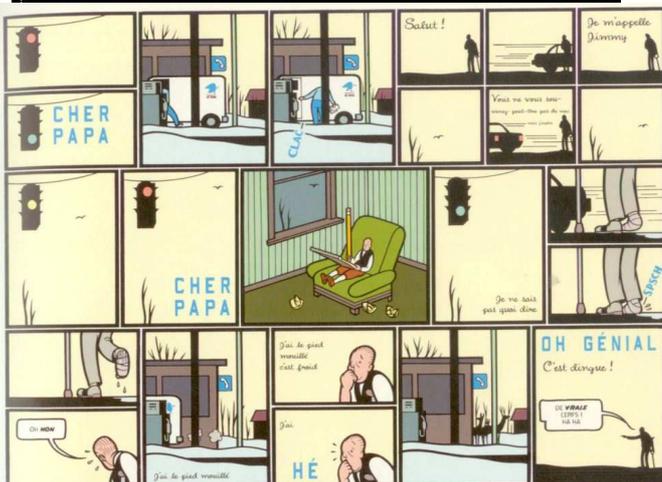
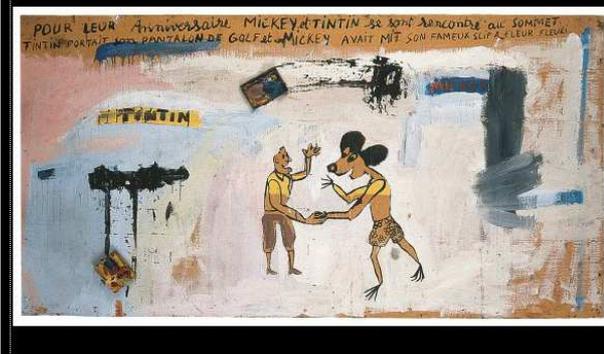


FICHE RÉFÉRENCES : « Transformer la planche/Raconter autre chose »

- 1) Roy **Lichtenstein**, « As I opened fire », 1964, (en ouvrant le feu), Magna sur toile, trois panneaux, 172,7x142,2 cm chacun, Amsterdam.
- 2) Erro « target practice », peinture sur toile.
- 3) Bernard Rancillac, peinture tirée de la série « C'est quoi, M'man, la mondialisation ? ».
- 4) Robert Combas, « Rencontre entre Mickey et Tintin », 1977-1978, peinture sur toile.
- 5) Rivane **Neuenschwander** - « Zé Carioca and Friends : O Saci » peinture acrylique sur le mur
- 6) **Chris Ware** « Jimmy Corrigan », Delcourt 2003

**Consigne :** « Tout **CHAMBOULER**, apporter un **VENT DE FOLIE** en accentuant radicalement tout ce qui est demandé dans la **première** consigne ».

**RAPPEL 1ÈRE CONSIGNE :** « Découpe, déchire, colle, agrafe, scotche, redessine, ajoute des personnages ou des décors, décalque... encadre comme tu veux ! Mais surtout... **transforme** l'histoire de Tintin à ta façon et **raconte**



autre chose» .

**Contrainte :** travail à réorganiser sur la nouvelle feuille de dessin.

**Faire** ce travail en piochant dans ces techniques : fusain, pastel, peinture, feutre, collage, mine de plomb.

**Consigne :** « Tout **CHAMBOULER**, apporter un **VENT DE FOLIE** en accentuant radicalement tout ce qui est demandé dans la **première** consigne ».

**RAPPEL 1ÈRE CONSIGNE :** « Découpe,

déchire, colle, agrafe, scotche, redessine, ajoute des personnages ou des décors, décalque... encadre comme tu veux ! Mais surtout.... **transforme** l'histoire de Tintin à ta façon et **raconte** autre chose» .

**Contrainte** : travail à réorganiser sur la nouvelle feuille de dessin.

**Faire** ce travail en piochant dans ces techniques : fusain, pastel, peinture, feutre, collage, mine de plomb.

**Consigne** : « Tout **CHAMBOULER**, apporter un **VENT DE FOLIE** en accentuant radicalement tout ce qui est demandé dans la **première** consigne » .

RAPPEL 1ÈRE CONSIGNE : « Découpe, déchire, colle, agrafe, scotche, redessine, ajoute des personnages ou des décors, décalque... encadre comme tu veux ! Mais surtout.... **transforme** l'histoire de Tintin à ta façon et **raconte** autre chose» .

**Contrainte** : travail à réorganiser sur la nouvelle feuille de dessin.

**Faire** ce travail en piochant dans ces techniques : fusain, pastel, peinture, feutre, collage, mine de plomb.

**Consigne** : « Tout **CHAMBOULER**, apporter un **VENT DE FOLIE** en accentuant radicalement tout ce qui est demandé dans la **première** consigne » .

RAPPEL 1ÈRE CONSIGNE : « Découpe, déchire, colle, agrafe, scotche, redessine, ajoute des personnages ou des décors, décalque... encadre comme tu veux ! Mais surtout.... **transforme** l'histoire de Tintin à ta façon et **raconte** autre chose» .

**Contrainte** : travail à réorganiser sur la nouvelle feuille de dessin.

**Faire** ce travail en piochant dans ces techniques : fusain, pastel, peinture, feutre, collage, mine de plomb.