

# Proposition d'atelier BD (comic strip)

dans le cadre de votre « événement » (lieu à définir)

Animé par TOEC (acronyme de Tarissables Ogres Et Cyans)

Durée : Une 1/2 journée (environ 3h) - Date à définir



**Comic strip** : forme de bande dessinée sur une bande racontant une brève histoire conclue par une **chute\***.

Quelle que soit la formule choisie par l'organisation, l'atelier permettra :

- Une **présentation de TOEC** (dessinateur et scénariste)
- Une **initiation aux codes de la bande dessinée** (de manière ludique et participative)
- La **création d'un comic strip** (dans son intégralité ou de manière partielle)

**Objectif** : que chacun reparte avec son comic strip !

## Déroulé

### Présentation de TOEC (15 minutes environ) :

- Pourquoi je suis ici, voilà ce que je fais...
- Des questions oui mais pas tous à la fois s'il vous plaît...



### Initiation aux codes de la bande dessinée (45 minutes environ) :

**Lexique par mots-clés\*** : phylactère, onomatopée, etc... ? Qu'est-ce que c'est ? À quoi ça sert ?

**Émotions par le mouvement dessiné** : yeux, bouche, corps ? Comment se faire comprendre sans parler ?

**Exercice d'expression verbale** : des pensées sans conter ? Mise en situation avec un strip sans paroles à compléter !

### Formule au choix (1h30 environ)



#### Formule « TOECie »

- Dans un strip incomplet où il interagit avec mes personnages
- Faire parler un protagoniste mystère
- Dans la dernière scène, terminer le strip en dessinant ce protagoniste

#### Formule « Cyan »

- Avec mes personnages ou d'autres
- Élaboration collective d'une histoire commune en 4 cases
- Une fois l'histoire inventée, chacun dessine sa version

#### Formule « Ocre »

- Avec leurs propres personnages créés
- Chaque participant élabore sa propre histoire en 4 cases
- Une fois validé, réalisation de leur propre comic-strip

#### Matériel nécessaire pour chaque participant

- Feuilles de papier blanc A4 - 80g (qualité supérieure appréciée mais facultative)
- 1 Crayon de papier + 1 feutre noir à pointe fine
- 1 Gomme
- 1 Règle (idéalement 30 cm)
- Assortiment de crayons de couleur
- Assortiment de feutres de couleur (facultatif)

#### Matériel nécessaire à l'intervenant

- Un tableau ou paper-board avec crayons adaptés

Âge	Dès 9-10 ans
Nombre de participants	30 participants maximum
Lieu	Une salle avec table(s) et chaise pour chacun

## \* Vocabulaire BD à étudier avant les ateliers (à adapter selon les niveaux) :

### Les bases :

**Un comic strip (ou strip)** : BD en trois ou quatre cases disposées en bande horizontale

**Une case (ou vignette)** : Image d'une bande dessinée, souvent délimitée par un cadre

**Un cadre** : Forme d'une case aux multiples possibilités

**Une incrustation** : Une case qui s'insère dans une autre case

**Une bande** : Succession horizontale de plusieurs images

-> Quand il y a plusieurs bandes, cela forme **une planche** (page entière de BD)

**Une gouttière (ou intercase)** : Zone de vide entre les cases

**Une marge** : Espace du bord de la feuille jusqu'aux limites des cases

**Un décor** : Représentation du lieu où se passe l'action

**Un protagoniste** : Un personnage principal dans l'histoire, son opposé est un **antagoniste** (souvent un méchant)

**Une action** : Évènement qui se passe dans l'histoire que l'on raconte

**Une bulle (ou un phylactère)** : Forme variable dans une case, qui contient les paroles ou les pensées des personnages

**Un appendice** : Extrémité d'une bulle relié au personnage qui parle ou pense

-> Souvent, en forme de pointe pour les paroles, et de petits ronds pour les pensées

-> Parfois, un simple trait relie la bouche d'un personnage à ses mots

**Une onomatopée** : Mot qui fait comprendre un son, c'est le bruitage en bande dessinée

**Un idéogramme (ou signe de ponctuation expressif)** : Symbole qui exprime le sentiment d'un personnage

**Un Emanata** : Symbole graphique utilisé pour indiquer une qualité sensorielle invisible (exemples : goutte suspendue pour exprimer la gêne, étoiles devant les yeux pour exprimer l'émerveillement etc...)

**Une ligne de mouvement** : Une ou plusieurs lignes accompagnant le mouvement d'un personnage ou d'un objet, indiquant son sens et son intensité

**Un cartouche (ou un récitatif, ou encore appelé « texte extradiégétique »)** : Encadré contenant une narration, il sert à faire comprendre certaines actions impossibles à restituer par image

**Un texte intradiégétique** : Tout texte écrit existant en tant que tel dans l'univers de l'histoire représentée, comme un objet intégré au décor

**Une typographie (ou un lettrage)** : La forme et la taille des lettres

### Processus créatif :

**Scénariste** : La personne qui écrit l'histoire d'une BD, elle indique les scènes, les actions, les dialogues, les détails...

Parfois, elle fait des « brouillons » de la BD pour donner à la personne qui dessinera la version finale de la BD des conseils sur la taille et la place de chaque élément à dessiner

-> On appelle ça un **story-board**, que l'on utilise aussi pour faire des films, la seule différence est qu'il n'y a pas à dessiner le son puisqu'on l'entend

**Un crayonné** : Dessin rapide d'une idée (pour un personnage, un paysage ou un objet, on appelle ça un **croquis**)

**Un encrage** : Avec de l'encre, passer sur les traits des dessins terminés pour qu'ils ne s'effacent pas et soient le plus visible possible.

## *Procédé narratif :*

**Une scène** : Suite de cases avec le même décor

**Une séquence** : Suite de scènes formant un ensemble, même si le décor change

**Une ellipse** : Temps qui passe entre deux cases ou deux scènes , cela permet de « sauter » des évènements et ainsi changer le rythme d'une histoire ou de créer du mystère

**Un flash-back (retour en arrière)** : Manière de raconter ce qui s'est déroulé avant l'action que l'on est en train de lire

**Une chute** : Fin soudaine et surprenante d'une scène

## *Pour aller plus loin dans la mise en scène :*

**Un plan** : (Terme venant du Cinéma, définissant une série d'images enregistrées en une seule fois, par une prise de vue ininterrompue ) En BD : c'est un morceau de l'histoire contenu dans une image

-> On peut obtenir différentes manières de montrer, selon le **plan** utilisé...

**Plan d'ensemble** : Quand on voit l'ensemble de l'action ou de très loin, les détails ne se voient pas

**Plan général** : Quand on voit toute l'action mais suffisamment près pour que les détails soient visibles

**Plan moyen (ou « en pied »)** : Quand on voit un personnage ou un objet en entier pendant l'action

**Plan rapproché** : Quand on voit un personnage ou un objet de près, « coupé » au niveau de la ceinture, on se concentre plus sur le haut de son corps

**Plan « américain »** : Quand on voit un personnage « coupé » juste au dessus des genoux (historiquement, pour voir le revolver)

**Gros plan** : Quand on voit surtout le détail d'un personnage ou d'un objet

-> ... et l'**angle de vue** choisi !

**Un angle de vue** : Manière dont le lecteur « voit » l'action, ce peut être parfois comme s'il était placé comme un personnage de l'histoire

**ADV en plongée** : Vue de dessus, peut donner une sensation de supériorité vis-à-vis de ce qui est vu

**ADV en contre-plongée** : Vue de dessous, peut donner une sensation d'infériorité vis-à-vis de ce qui est vu

**ADV en champ-contrechamp** : Façon d'associer deux angles de vue l'un à la suite de l'autre, **le champ** est l'image d'un point de vue et **le contrechamp** sera la vision opposée du **champ**.

**Le hors-champ** : Tout ce qui se passe en dehors d'une image et que l'on ne peut pas savoir sans autre information