

Ministère des Affaires étrangères et européennes

Direction de la politique culturelle et du français

ACTIVITÉS DE REPÉRAGE À PARTIR D'UNE PLANCHE DE BD



© 60 gags de Boule et Bill, Studio Boule et Bill 2009



Titeuf, Tome 2, L'amour c'est po propre" par Zep ©Editions Glénat-1993



© L'Histoire du conteur électrique, Fred - Dargaud



© Le Démon de midi, Florence Cestac - Dargaud

BD MIX OU LA PASSION DU DESSIN DE JEAN-LOUP MARTIN

Réalisation : Tatiana Bésory & Michel Boiron (CAVILAM)

Rédaction : Tatiana Bésory & Michel Boiron (CAVILAM)

Coordination : Elyane Daniel (Sous-direction de la diversité linguistique et du français, Pôle de la coopération francophone, Audiovisuel éducatif, juin 2009)

BD MIX OU LA PASSION DU DESSIN

ACTIVITÉS DE REPÉRAGE À PARTIR D'UNE PLANCHE DE BANDE DESSINÉE

Nous proposons ici un ensemble d'activités qui permettent d'observer et de comprendre les bandes dessinées. À titre d'exemple, ces activités et les pistes de réponses aux questions sont illustrées par l'étude de quatre planches en particulier, mais elles sont destinées à servir de guide à l'exploration de ce genre dans le contexte de l'apprentissage du français comme langue étrangère et langue seconde.

Nous vous suggérons de privilégier les séquences de travail en groupes pour favoriser les échanges entre les apprenants. Un travail d'observation et de création en relation avec un professeur d'arts plastiques de votre établissement pour un projet transdisciplinaire peut être très enrichissant.

Les signes + à côté des activités indiquent le degré de difficulté : + très facile ; ++ facile ; +++ complexe.

Choix de planches choisies à titre d'exemples :

- *Le Démon de midi*, de Florence Cestac, planche 4.
- *L'Histoire du conteur électrique*, de Fred, planche 19.
- *Les Aventures de Boule et Bill*, de Roba, planche 26 bis
- *L'Amour, c'est pô propre*, de Zep, planche 15 de l'album.

Ces quatre planches sont par ailleurs exploitées dans le cadre de fiches pédagogiques spécifiques et détaillées incluses dans le livret pédagogique de BD MIX.

Se référer au tableau d'analyse des planches pour consulter la typologie des activités proposées et présentées avec telle ou telle planche.

Pour le travail en classe, nous vous conseillons de choisir une des 4 planches proposées et de l'imprimer en nombre d'exemplaires nécessaires, si possible en couleur.

Rappeler aux apprenants la différence entre une page de BD et une planche de BD. Le terme « page » désigne la feuille imprimée du livre. La « planche » correspond à une page de bande dessinée. La numérotation des pages d'une bande dessinée et celle des planches peut ainsi différer.

Les projets d'analyse de bandes dessinées peuvent conduire à la création de bandes dessinées par les élèves. Ici, il est possible d'aller du plus simple au plus compliqué.

Ainsi, suivant les objectifs, les apprenants peuvent soit simplement compléter une série d'illustrations en imaginant une case complémentaire, soit créer un « comic strip » basé sur une histoire en trois vignettes, soit imaginer une planche de bande dessinée, soit concevoir un projet beaucoup plus ambitieux en produisant un album personnel ou collectif.

TABLEAU D'ANALYSE DES PLANCHES

CI-DESSOUS LA LISTE DES ACTIVITÉS PROPOSÉES AVEC LA RÉFÉRENCE À LA PLANCHE UTILISÉE EN EXEMPLE

	<i>60 gags de Boule et Bill, de ROBA</i>	<i>L'amour c'est pô propre, de ZEP</i>	<i>Histoire du conteur électrique, de FRED</i>	<i>Le démon de midi, de Florence CESTAC</i>
1. Activité sur le sens de la lecture d'une BD	X			
2. Activité sur la mise en page de la page	X			
3. Activité sur la mise en page				
4. Activité sur la séparation entre les cases, sur les ellipses	X			
5. Activité sur une case	X			
6. Activité sur les couleurs et leur fonction narrative	X			
7. Activité sur les effets de lumière			X	
8. Activité sur l'univers général de la planche	X			
9. Activité sur le cadre de la case			X	
10. Activité sur l'absence de cadre		X		
11. Activité sur la représentation des personnages et des scènes			X	
12. Activité sur les variations d'angles et de points de vue			X	
13. Activité sur la notion d'angle de vue			X	
14. Activité sur la profondeur de champ			X	
15. Activité sur le cadre et le hors-cadre, le champ et le hors-champ	X			
16. Activité sur la notion de plan				X
17. Activité sur la 1 ^{ère} case de la 1 ^{ère} bande de la page de BD	X			
18. Activité de description des éléments du décor	X			
19. Activités sur les personnages	X			
20. Activité sur les relations entre les personnages	X			
21. Activité de résumé à partir des images	X			
22. Activité sur le texte narratif : les encadrés				X
23. Activité sur le contour d'une bulle	X			
24. Activité sur la place des bulles dans la case	X			
25. Activité sur la place de l'appendice de la bulle		X		
26. Activité sur l'expression du silence		X		
27. Activité sur le non-dit des bulles	X			
28. Activité sur le lettrage d'une bulle	X			
29. Activité sur les onomatopées	X			
30. Activité de repérage lexical	X			
31. Activité sur le registre de langue		X		
32. Activité sur la relation entre les images et le texte	X			

BD MIX EN CLASSE

ACTIVITÉS DE REPÉRAGE : MISE EN ROUTE

Objectifs communicatifs : <ul style="list-style-type: none">- Présenter un genre de BD.- Parler de ses goûts.- Présenter un personnage de BD.- Résumer l'histoire d'une BD.	Objectif linguistique : <ul style="list-style-type: none">- Enrichir son vocabulaire thématique sur la BD. Objectif interculturel : <ul style="list-style-type: none">- Découvrir la bande dessinée française et francophone.
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Activité de remue-méninges sur la BD

 Tous niveaux, tous publics, en petits groupes +/-++

Qu'évoque l'expression « bande dessinée » pour vous ?

La bande dessinée est considérée comme le « 9^e art », qu'en pensez-vous ?

Noter les propositions des apprenants au tableau et discuter en grand groupe classe.

Activité d'actualisation des connaissances sur la BD française et francophone

 Tous niveaux, tous publics, en petits groupes +/-++

Quelles bandes dessinées connaissez-vous ?

Si je vous dis Tintin, Astérix et Obélix, Boule et Bill, à quoi pensez-vous ?

Donnez le plus d'informations possibles sur les personnages connus. Par exemple : Astérix est petit et fort. Il porte une moustache, etc.

Laisser les apprenants discuter entre eux puis mettre les propositions en commun à l'oral.

Activité sur les genres de bande dessinée

 Tous niveaux, tous publics, individuel ++/+++

Quel genre de BD préférez-vous ? Les bandes dessinées comiques, de science-fiction, fantastiques, policières, historiques ?

Pour chaque genre, donnez les caractéristiques de ces bandes dessinées.

Laisser les apprenants discuter entre eux puis mettre les propositions en commun à l'oral.

Activité de présentation de BD

 Tous niveaux, tous publics, individuel +/-++

Quel est le titre de votre BD préférée ?

Faites un résumé de cette bande dessinée et justifiez votre choix.

Les apprenants préparent un résumé et leur argumentation à l'écrit puis présentent leur BD favorite à l'oral.

Activité de présentation d'un personnage de BD

 Tous niveaux, tous publics, individuel +/-++

Quel est votre héros / personnage de BD préféré ? Présentez-le à la classe.

Les apprenants choisissent un personnage puis le présentent à la classe.

Activité sur le lexique de la bande dessinée

 Tous niveaux, tous publics, en petits groupes +/-++

Noter le vocabulaire suivant au tableau : une planche, une case (ou une vignette), un cadre, un encadré, une bulle, une onomatopée, un symbole, un personnage, un décor.

Inviter les apprenants à chercher la définition de ces mots dans un dictionnaire.

Chaque groupe présente la définition d'un mot à la classe.

Puis demander de venir dessiner une illustration des mots au tableau.

Voir les définitions de ces termes dans la fiche « Le lexique de la bande dessinée ».

BD MIX EN CLASSE

ACTIVITÉS DE REPÉRAGE - TRAVAIL SUR LES IMAGES : UNE PLANCHE DE BD

Objectifs communicatifs : <ul style="list-style-type: none">- Discuter sur la mise en page d'une BD.- Décrire une situation.- Parler des effets de lumière.- Compléter une fiche présentant une BD.	Objectif linguistique : <ul style="list-style-type: none">- Enrichir son vocabulaire sur le thème de la BD. Objectifs interculturels : <ul style="list-style-type: none">- Découvrir la bande dessinée française et francophone.- Parler de la symbolique des couleurs.
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Une bande dessinée est un livre imprimé. Elle comporte des images et du texte. Elle fait donc appel à deux compétences simultanément : une compétence iconographique et une compétence linguistique.

En général, le sens de lecture d'une planche de bande dessinée est de gauche à droite et de haut en bas, puis de page en page avec une numérotation croissante. Ce sens de lecture occidental n'est pas universel. Ainsi, les lectures très populaires de mangas sont basées sur une lecture inversée : on tourne les pages de gauche à droite et non de gauche à droite...

Dans le cadre de la création artistique, l'auteur peut jouer avec les sens de lecture et inventer ainsi des connivences avec le lecteur en modifiant la taille des cases, en faisant sortir le dessin du cadre, en supprimant les contours des vignettes, en jouant avec les dominantes de couleur ou les lignes du trait du dessin, etc.

La vignette est la plus petite unité du récit. Un récit peut comporter trois cases : Il s'agit d'un « comic strip » avec en général un contenu humoristique ou ironique. Une planche de bande dessinée est constituée d'une succession de vignettes (le plus souvent entre 7 et 11) organisées par bandes généralement horizontales d'environ 2 à 4 cases. Ces cases sont la plupart du temps limitées par un trait et séparées par du blanc. Le blanc entre chaque case représente du temps qui passe et constitue donc une ellipse temporelle entre deux moments distincts d'une même action ou d'actions successives. (Par exemple, un personnage arrive devant un restaurant dans la première case. Dans la deuxième case, il est en train de commander son repas. On ne l'a pas vu entrer, se diriger vers la table, s'asseoir, recevoir le menu, etc.).

La succession de planches constitue le récit en lui-même.

1. Activité sur le sens de la lecture d'une bande dessinée

 **Tous niveaux, tous publics, en petits groupes +/++**

Dessinez avec des flèches l'ordre de lecture des vignettes de la planche.

Quel est le sens de lecture planche de bande dessinée ?

Les apprenants dessinent des flèches pour indiquer le sens de lecture de la page.

Exemple de correction pour la planche « Boule et Bill » de Roba :

On lit de gauche à droite la bande les deux vignettes du haut. Ensuite, on descend d'une ligne, on reprend de gauche à droite et ainsi de suite.

2. Activité sur la mise en page de la page

 Tous niveaux, tous publics, en petits groupes +/-

Observez la planche.

Combien y a-t-il de cases sur cette planche ?

Combien y a-t-il de bandes ?

Selon vous, pourquoi l'auteur a-t-il choisi ce découpage ?

Mise en commun.

Exemple de correction pour la planche « Boule et Bill » de Roba :

La planche est découpée en 10 cases. Il y a 4 bandes. La première et la dernière bande sont composées de 2 cases et les deux bandes du milieu sont composées de trois cases.

C'est une planche complète de BD avec une histoire complète. L'histoire commence en haut et finit en bas. L'auteur a choisi ce découpage pour créer une symétrie dans la présentation.

3. Activité sur la mise en page

Une planche de bande dessinée est un découpage du récit en une succession de vignettes. Le nombre et la taille des vignettes diffèrent selon les auteurs. Le format le plus fréquent est de quatre bandes par planche. Un nombre pair de cases aura tendance à favoriser une organisation régulière et symétrique des vignettes dans la planche. Par contre, un nombre impair de cases oblige l'auteur à proposer des cases de taille différente, ce qui dynamise davantage la mise en page.

 Tous niveaux, tous publics, en petits groupes +/-

Demander aux apprenants d'observer les cases de la page choisie.

Comment sont organisées les vignettes ?

Mise en commun.

Exemple de réponse pour Boule et Bill de Roba :

L'organisation de la planche est symétrique, en quatre bandes avec deux vignettes en haut et en bas et six vignettes identiques sur les deux bandes du centre. Les deux premières cases présentent la situation, les deux dernières la chute.

4. Activité sur la séparation entre les cases, sur les ellipses

 Tous niveaux, tous publics, en petits groupes ++/ +++

Préciser aux apprenants le fait que la séparation entre les cases constitue une « ellipse » dans le récit. Il se passe quelque chose qu'on ne voit pas entre deux vignettes.

Demander aux apprenants d'observer les espaces entre deux cases de la planche.

Choisissez deux cases et décrivez les actions qui se sont passées entre les deux images représentées.

Mise en commun.

Exemple de correction pour la planche « Boule et Bill » de Roba, cases 1 et 2 :

Le père est arrivé, il a ouvert la porte, il a commencé à discuter avec l'enfant et son chien.

5. Activité sur une case

La case délimite un espace-temps qui est interdépendant des autres cases de la planche et au-delà s'inscrit chronologiquement dans le récit. Une case n'est jamais seule. Isolée, elle devient une source d'énigmes : que s'est-il passé avant ? Que va-t-il se passer après ? Qui sont les personnages ? Que font-ils là ? Quelle est leur relation ?

Des artistes comme l'Américain Roy Lichtenstein ont perçu et utilisé cette forte dimension narrative en isolant une image, la reproduisant et agrandissant le format. Isolée et placée dans un musée, l'image n'est plus celle d'une bande dessinée, mais œuvre unique d'artiste. La case présente les personnages, l'action, le décor, l'atmosphère, etc.

 **Tous niveaux, tous publics, en petits groupes ++/+++**

Demander aux apprenants de choisir une case sur la page.

En petits groupes, donnez toutes les informations indiquées dans la planche sur les personnages, l'action, le décor et l'atmosphère.

Mise en commun.

Exemple de réponse pour la planche « Boule et Bill » de Roba :

Première case : Il y a un chien et un jeune garçon. Le chien est un cocker. Le garçon a six ou sept ans. Ils jouent. Une troisième personne parle, mais on ne la voit pas : le père ou la mère ? Les pieds des deux personnages ne touchent pas le sol, ce qui permet d'indiquer le mouvement, etc.

6. Activité sur les couleurs et leur fonction narrative

La perception, l'interprétation et la symbolique des couleurs sont différentes selon les cultures. Le choix d'utiliser uniquement le noir et blanc ou la couleur dans la création d'une bande dessinée est un choix esthétique, mais aussi narratif.

Par exemple, en France, le rouge est symbole de passion, mais aussi de violence ou de colère ou encore d'érotisme. Le jaune est symbole de chaleur, le blanc de pureté, le bleu de fraîcheur, le vert de la nature, de l'espoir, le noir associé à la mort, etc.

Les trois couleurs primaires sont le bleu, le jaune et le rouge.

Les couleurs chaudes sont le rouge, l'orange et le jaune. Elles ont valeur d'action, de danger.

Les couleurs froides sont le violet, le bleu, le vert. Elles ont plutôt valeur de calme, de tristesse.

En imprimerie, les trois couleurs de base sont le jaune, le magenta (rouge violacé) et le bleu cyan, auxquelles on associe le noir pour recréer pratiquement toutes les nuances.

Dans la bande dessinée classique, on utilise souvent des aplats : une seule couleur pour représenter la couleur d'un objet ou d'un décor.

La couleur peut avoir une fonction figurative : elle imite plus ou moins le réel ; une fonction informative : elle indique le moment de la journée ; une fonction symbolique : elle donne une indication sur l'interprétation à donner au récit.

 **Tous niveaux, tous publics, en petits groupes +/++**

Observez la planche. Quelles sont les couleurs dominantes de cette page ?

Quels objets, quels personnages, quels lieux ont quelles couleurs ?

Mise en commun à l'oral. Puis, dessiner un tableau à deux colonnes au tableau indiquant les informations suivantes : « couleurs chaudes », « couleurs froides ».

Classez les couleurs de la page présentée en fonction de ces informations.

À votre avis, pourquoi ces couleurs ont-elles été choisies par l'auteur ?

Discussion en grand groupe classe.

Exemple de correction pour la planche « Boule et Bill » de Roba :

Sur cette planche on retrouve les couleurs primaires : jaune, bleu, rouge. Le ballon est rouge. Le pull-over de Boule est jaune, son pantalon bleu. Le chien Bill est orange / roux, le mur est jaune, etc.

Les couleurs distinguent et désignent les éléments essentiels du dessin. Ici, il ne s'agit pas d'une représentation réaliste, mais simplifiée.

Couleurs chaudes : jaune, rouge, orange...

Couleur froide : bleu.

7. Activité sur les effets de lumière

L'éclairage d'une scène varie selon les sources de lumière identifiées ou non : une lampe, le soleil, la lune, une fenêtre et se définit à la fois par le contraste clair et obscur, l'opposition lumière et ombre(s) et le positionnement de la lumière par rapport au sujet représenté : lumière de face, en contre-jour, etc. On peut parler de luminosité forte ou faible, de clair et de foncé, de lumière franche, tamisée, de reflet, de transparence.

 Tous niveaux, tous publics, en petits groupes +/-

Demander aux apprenants d'observer les cases de la page / planche.

Quel est le type d'éclairage utilisé dans cette case ?

D'où vient la lumière ?

Mise en commun.

Exemple de réponse pour la planche de Fred :

L'éclairage de cette page présente un éclairage à la bougie. On voit des petits traits autour des flammes. L'atmosphère est douce. Il y a un jeu entre le clair et l'obscur. Sur la case numéro trois, par exemple, la lumière vient de derrière le personnage par la porte ouverte, ce qui projette l'ombre devant le personnage. Bizarrement, le personnage est également très clair comme si une lumière l'éclairait entièrement et uniformément de face.

8. Activité sur l'univers général de la planche

 Tous niveaux, tous publics, en petits groupes +/-

Distribuer la fiche apprenant « Étude de la planche » à chaque groupe.

À l'aide de la planche, complétez le tableau suivant.

Laisser aux apprenants le temps de la réflexion et de la rédaction. Discussion en grand groupe classe et validation des réponses.

Exemples de réponse pour la planche « Boule et Bill » de Roba :

Genre : comique / Époque : maintenant, mais il y a déjà quelques années (référence à des joueurs de football célèbres autrefois / Temporalité : entre 2 et 5 minutes / Couleurs : Jaune, blanc, bleu, rouge, orange / Lieux : au début, dans une maison et à la fin, dehors sous la pluie / Ambiance : joyeuse pour l'enfant et son chien. Mais le père a l'air en colère / Thème : la vie familiale, la vie quotidienne, les relations parents enfants, les animaux domestiques...

Étude de la planche

À l'aide de la planche présentée, complétez le tableau suivant.

GENRE Fiction, humoristique, comique, aventures...	
EPOQUE Passé, présent, futur... Caractéristiques.	
TEMPORALITE Un moment de la journée, une journée, une nuit, une semaine...	
COULEURS Bleu, jaune...	
LIEUX Maison, rue, etc. Familier, exotique, imaginaire...	
AMBIANCE, ATMOSPHERE Joyeuse, triste, angoissante...	
THEMES La vie quotidienne, la vie professionnelle, la vie sentimentale...	

BD MIX EN CLASSE

ACTIVITÉS DE REPÉRAGE - TRAVAIL SUR LES IMAGES : LES CASES DE LA PLANCHE

Objectifs communicatifs : <ul style="list-style-type: none">- Comparer des cases.- Présenter une case.- Analyser les angles de vue.- Exprimer son opinion.- Présenter les différents plans d'une BD.	Objectif linguistique : <ul style="list-style-type: none">- Enrichir son vocabulaire thématique sur la BD. Objectifs interculturels : <ul style="list-style-type: none">- Découvrir la bande dessinée française et francophone.- Parler de la symbolique des cases de BD.
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

9. Activité sur le cadre de la case

La case ou vignette constitue la plus petite unité du récit. La succession des cases construit le récit en tant que tel.

La forme des cases apporte aussi des informations sur le contenu. Les cases sont généralement rectangulaires et larges. Plus la case est large et grande, plus elle a tendance à contenir un plan général et à donner l'ambiance d'une action. Le temps est en suspension. Le regard s'arrête. La succession de nombreuses cases sur la même bande montre que le rythme de l'action est très rapide ou s'accélère. Des cases verticales sur toute une colonne sont aussi utilisées pour offrir aux lecteurs des angles de vue originaux ou varier les sens de lecture. Une case peut également occuper toute la page de la bande dessinée et intégrer des inserts (images dans l'image) qui montrent des détails de l'action en train de se dérouler.

Dans certaines bandes dessinées, les cases ne sont pas matérialisées par un trait et il n'y a pas de séparation visible entre les cases. Ainsi, l'action est présentée comme continue dans le temps, sans ellipse.

Souvent, les auteurs conçoivent les planches par double page, telles qu'elles apparaissent au lecteur en train de lire le livre. La composition des couleurs et du rythme est ainsi pensée en fonction de l'ouvrage imprimé.

✍ Tous niveaux, tous publics, en petits groupes +/++

Demander aux apprenants de se concentrer sur la mise en page des cadres.

Reproduisez sur une feuille l'ordre et la forme des cases sans leur contenu.

Combien y a-t-il de cases ? Quelle est leur forme ?

Comparez les différents cadres des cases de la page présentée. Qu'indiquent, selon vous, la forme et la taille des cases ?

Mise en commun.

Exemple de réponse pour Fred :

La page est découpée en 7 cases : deux bandes de trois cases et une case circulaire au centre. Le regard est d'abord attiré par la case circulaire. On dirait que la case du centre est posée sur les autres bandes et empêche de voir les autres cases complètement. La forme circulaire rappelle la vue d'une longue vue ou d'un télescope. La lecture s'organise autour de cette case centrale.

10. Activité sur l'absence de cadre

Une absence de cadre va permettre la mise en valeur d'une scène, d'un personnage, d'une action ou d'un espace par la disparition de repères spatiaux. Le temps s'arrête.

✍ Tous niveaux, tous publics, en petits groupes +/++

Observez la planche. Les cases sont-elles toujours encadrées ?

Que signifie, selon vous, une absence de cadre ?

Mise en commun.

Exemple de réponse pour Titeuf :

Il n'y a pas de cadre à la dernière case de la planche. Le personnage Titeuf est vexé par la réaction de sa mère. La dernière case contient une remarque du personnage « Maman a le truc pour casser l'ambiance. ». Cette remarque a une valeur générale. La suppression du cadre de la vignette enlève le lien temporel avec l'anecdote racontée qui n'est qu'un exemple.

11. Activité sur la représentation des personnages et des scènes

La bande dessinée est un art de la suggestion, de la représentation. Les points de vue ne sont pas toujours physiquement possibles dans la réalité. Les scènes ne sont pas vues, mais représentées. Il n'y a pas de caméra, mais il y a une illusion de point de vue.

La vision subjective permet de représenter ce que voit un personnage. Le lecteur voit à travers les yeux du personnage.

Le personnage peut être aussi représenté sous des angles différents. Dans ce cas, le lecteur est apparemment le témoin et observateur de la scène.

 **Tous niveaux, tous publics, en petits groupes ++/+++**

Demander aux apprenants d'observer la planche et d'identifier le point de vue d'où le lecteur voit la scène.

Observez les cases de la planche et identifiez où est placé l'observateur de la scène.

Mise en commun.

Exemple de réponse pour Fred : (Numérotation des cases de gauche à droite : 1, 2, 3 en haut ; 4, 5, 6 en bas ; 7, vignette circulaire du centre.)

Case 1 : la femme de ménage est vue de dos en face.

Case 2 : La femme de ménage est vue de face. L'observateur semble être placé au-dessus de la scène.

Case 3 : la femme de ménage est vue de face, peut-être à travers les yeux de M. Mousse, le personnage.

Case quatre : la femme de ménage est vue de face. Le point d'observation semble placé à côté du lit, derrière la bougie.

Case 5 : le point de vue est face au toit où se situe l'action. Le seul lien avec les personnages est créé par la bulle qui sort de la fenêtre.

Case 6 : le personnage semble vu à travers les yeux de M. Mousse.

Case 7 : ici, plusieurs points de vue pourraient être identifiés. D'une manière générale, la scène est observée de haut, au-dessus du lit à droite du personnage M. Mousse.

12. Activité sur les variations d'angles et de points de vue

En général, la succession de vignettes est associée à un changement de point de vue de la présentation, ce qui permet à la fois de dynamiser les scènes et en même temps de donner une illusion de déplacement temporel.

Comme au cinéma, deux personnes qui se parlent peuvent être présentées tour à tour ensemble, puis chaque interlocuteur de face.

Le champ et le contrechamp se définissent comme deux images successives dont le point de vue est opposé : on voit la scène de droite, puis de gauche, alternativement de face, puis de dos.

 **Tous niveaux, tous publics, en petits groupes ++/+++**

Observez les cases de la planche. Quels angles de vue sont proposés ?

Mise en commun.

Exemple de réponse pour Fred :

1^{ère} case : on voit la vieille dame de dos, 2^e case : on la voit de face, mais de loin, 3^e case ; on la voit de plein pied. Etc.

13. Activité sur la notion d'angle de vue

Dans une planche de bande dessinée, l'auteur combine les effets avec les angles de vue en plongée, contre-plongée, vue de face et ceux de champ et de contrechamp.

Le changement de point de vue accentue l'idée de décalage dans le temps entre deux images. La couleur et la continuité du style du dessin sur l'ensemble de la page créent la cohérence graphique.

La vue normale de face est en apparence neutre, objective et réaliste. Le lecteur est témoin de la scène présentée.

La plongée (vue plongeante sur la scène ou les personnages) sert généralement à présenter un décor dans son ensemble ou permet d'en montrer les détails. Cet angle est souvent utilisé lorsqu'un personnage est en danger.

La contre-plongée (vue ascendante du bas vers le haut) sert à mettre en valeur un personnage - cet angle est souvent utilisé dans les photographies d'hommes politiques - ; elle évoque la supériorité, la puissance, etc.

La visée oblique crée un déséquilibre géométrique. Elle accentue un effet de bizarrerie.

✍ Tous niveaux, tous publics, en petits groupes ++/+++

Noter au tableau les noms des angles de vue suivants : la vue normale de face, la plongée, la contre-plongée, la visée oblique.

Lire à haute voix les définitions présentées.

Les apprenants présentent des situations mettant en scène un angle de vue. Exemple : regarder vers le haut d'une falaise, contre-plongée.

Puis demander aux apprenants d'observer une planche de bande dessinée.

Quels sont les angles de vue présentés ?

Mise en commun.

Exemple de réponse pour Fred : (Numérotation des cases de gauche à droite : 1, 2, 3 en haut ; 4, 5, 6 en bas ; 7, vignette circulaire du centre.)

Case 1 : Vue normale de face

Case 2 : Plongée.

Case 3 : vue normale de face.

Case quatre : contre-plongée.

Case 5 : vue normale de face.

Case 6 : contre-plongée.

Case 7 : plongée.

14. Activité sur la profondeur de champ

La profondeur de champ représente les différents plans qui constituent l'image : le premier plan, le second plan (ou plan intermédiaire), l'arrière-plan.

Le premier plan est utilisé pour valoriser quelque chose ou quelqu'un.

Le second plan (ou plan intermédiaire ou plan médian) complète la mise en scène pour apporter des informations dramatiques. C'est généralement ce plan qui porte la situation principale de la case. Le second plan devient l'arrière-plan quand la case ne comprend pas de plan intermédiaire.

Une succession de plans donne au spectateur une illusion de relief. C'est la déformation des perspectives et un jeu sur la profondeur de champ qui fait croire au spectateur que dans un espace à deux dimensions, on voit un espace à trois dimensions conforme à la réalité. Les couleurs et les effets de lumière choisis pour mettre en valeur les différents plans contribuent à leur mise en relief. Le premier plan peut être uni pour mettre en valeur ce qui est coloré, ou inversement.

✍ Tous niveaux, tous publics, en petits groupes ++/+++

Rappeler les éléments à observer et leur définition : profondeur de champ, premier plan, second plan ou plan intermédiaire, arrière-plan.

Demander aux apprenants d'observer les cases d'une planche de BD.

Quels sont les différents plans présents dans les cases ?

Quelle est l'impression donnée par une succession de plans ?

Quel est le rôle joué par les couleurs des cases et de la planche ?

Mise en commun.

Exemple de réponse pour une case de la planche de Fred :

Dans la case circulaire, on voit au premier plan la table de nuit avec différents objets et le lit de M. Mousse. Au plan intermédiaire ou plan médian, on voit la femme de ménage et différents tableaux ou objets de la chambre. En arrière-plan, on voit les étoiles derrière la fenêtre et la porte d'une autre pièce dans le couloir derrière la femme de ménage.

15. Activité sur le cadre et le hors-cadre, le champ et le hors-champ

Le champ est ce qui est représenté dans la vignette, le hors-champ est ce qui n'est pas visible. Lorsqu'une partie d'un objet ou d'un lieu est présentée dans le champ, notre esprit a tendance à reconstruire la zone hors-champ.

Les auteurs sélectionnent ce qui est représenté pour se consacrer soit à l'essentiel, soit pour mettre en valeur un personnage ou un lieu et éliminer ce qui n'est pas nécessaire à la narration. Évoquer un lieu, un personnage sans le montrer peut provoquer une attente chez le lecteur.

 **Tous niveaux, tous publics, en petits groupes +/++**

Demander aux apprenants d'observer une série de cases.

Choisissez une case et dites ce que l'on voit (le champ) et ce que l'on ne voit pas (le hors-champ).

Mise en commun.

Exemple de réponse pour Boule et Bill de Roba :

Première case de la planche : on voit Boule et Bill, la porte, le mur, des tableaux. On ne voit pas le personnage qui parle à droite, l'appartement, etc.

Dans la case où la balle atterrit dans la cheminée, les personnages sont situés hors champ.

16. Activité sur la notion de plan

On retrouve souvent dans la bande dessinée une terminologie proche de l'univers du cinéma. C'est le cas pour l'échelle des plans.

Le plan panoramique présente généralement un lieu vu de loin, il définit le contexte général pour l'action.

Le plan d'ensemble (ou plan général) présente un décor où les personnages sont plus ou moins visibles. Il place le cadre de l'action à venir.

Le plan moyen présente les personnages, des pieds à la tête, avec ou sans décor.

Le plan américain présente un personnage coupé à mi-cuisses.

Le plan rapproché présente un personnage à la ceinture. Il met en avant les gestes, les attitudes.

Le gros plan présente des détails du visage, des expressions, un objet.

Le très gros plan présente le détail d'un objet ou d'un personnage (uniquement les yeux, par exemple).

 **Tous niveaux, tous publics, en petits groupes ++/+++**

Noter au tableau les noms des plans suivants : 1. plan panoramique, 2. plan d'ensemble (ou plan général), 3. plan moyen, 4. plan américain, 5. plan rapproché, 6. gros plan, 7. très gros plan.

Lire les définitions de ces différents plans avec des exemples.

Diviser la classe en petits groupes.

Demander aux apprenants d'observer une planche.

Quels sont les différents plans identifiables sur la planche ?

Mise en commun.

Exemple de réponse pour la planche de Florence Cestac : Numérotation des vignettes de gauche à droite et de haut en bas de 1 à 8.

Vignette 1 : plan américain.

Vignettes 2, 3 : plans rapprochés.

Vignette 4 : plan américain

Vignettes 5 et 6 : plans rapprochés.

Vignette 7 : plan d'ensemble.

Vignette 8 : mélange de plan rapproché pour le premier plan avec les animaux sur les branches d'arbres et plan d'ensemble pour l'arrière-plan.

BD MIX EN CLASSE

ACTIVITÉS DE REPÉRAGE - TRAVAIL SUR LES IMAGES : L'HISTOIRE EN IMAGES

Objectifs communicatifs : <ul style="list-style-type: none">- Présenter une case de BD.- Décrire un lieu.- Identifier et nommer des objets.- Décrire des personnages.- Résumer une page de BD.	Objectif linguistique : <ul style="list-style-type: none">- Enrichir son vocabulaire thématique sur la BD. Objectifs interculturels : <ul style="list-style-type: none">- Découvrir la mise en images d'une histoire.- Parler de la symbolique du décor.
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

17. Activité sur la 1^{ère} case de la 1^{ère} bande de la page de BD

La première case d'une BD est très importante, elle lance le récit.

Elle comporte en général des informations essentielles : un lieu, des personnages, une situation, des informations textuelles.

✍ Tous niveaux, tous publics, en petits groupes +/++

Demander aux apprenants d'observer la 1^{ère} case d'une BD ou d'une planche qui constitue un récit entier.

Décrivez la première case: que voit-on ? Où sommes-nous ? Y a-t-il des personnages ?

Quel est le but de cette 1^{ère} vignette ?

Noter les propositions des apprenants au tableau.

Exemples de réponse pour la planche « Boule et Bill » de Roba :

Nous sommes dans une maison, devant la porte d'entrée. On voit un enfant avec un ballon. Derrière lui, il y a un chien. Ils vont vers une porte. Ils veulent aller dehors jouer au ballon. Cette première case présente les deux personnages principaux de la planche en action.

18. Activité de description des éléments du décor d'une planche de BD

Le décor dans lequel évoluent les personnages donne des informations sur le lieu et l'époque où se situe l'histoire. Par ailleurs, il met en scène des accessoires ou objets utiles au récit. Le décor peut être très élaboré et détaillé ou au contraire très minimal. Un auteur peut délibérément choisir de ne pas dessiner de décor dans une case et de faire apparaître uniquement un personnage.

✍ Tous niveaux, tous publics, en petits groupes +/++

Demander aux apprenants d'observer une planche.

Quels sont les éléments du décor présentés dans cette page ?

Combien y a-t-il de lieux ? Quels sont les éléments qui permettent de caractériser ces lieux ? A quelle époque nous situons-nous ?

Quels objets peut-on identifier ?

Mise en commun à l'oral.

Exemples de réponse pour la planche « Boule et Bill » de Roba :

Il y a deux lieux sur cette planche. Tout d'abord, l'intérieur de la maison. On voit la porte d'entrée, le couloir et aussi, le salon avec la cheminée. A la fin de la planche, on voit un autre lieu, l'extérieur de la maison : le jardin. On voit un arbre.

Nous nous situons dans l'époque contemporaine.

Les objets : un fauteuil, un ballon de football, des tableaux au mur, un pot de fleurs, une gamelle de nourriture pour chien, la cheminée.

19. Activité sur les personnages

Un personnage de BD est généralement caractérisable par un ou plusieurs détails physiques, un trait de caractère, etc.

Dans les bandes dessinées humoristiques, le personnage principal est rarement drôle. Ce sont les personnages secondaires qui portent l'humour. Par exemple, dans la série de Tintin et Milou d'Hergé, le personnage de Tintin est sérieux, l'humour est porté par le Capitaine Hadock, le professeur Tournesol, la cantatrice Castafiore, etc.

✍ Tous niveaux, tous publics, en petits groupes +/-++

Demander aux apprenants d'observer les personnages présents sur la page de BD.

Décrivez physiquement les personnages. D'après les actions effectuées par ce(s) personnage(s), décrivez son (leur) caractère.

Comment est présenté le personnage dans la case ? Quel est l'effet produit ?

Établir sur proposition des apprenants une description référence pour chaque personnage présenté. Mise en commun à l'oral.

Exemples de réponse pour la planche « Boule et Bill » :

L'enfant a les cheveux roux. Il porte un jean bleu et un pull jaune. Il a un ballon rouge dans les mains. Le chien est petit. C'est un cocker. Il est roux aussi avec des poils blancs. Son nez et son collier sont noirs. L'enfant et le chien sont joueurs. Ils aiment beaucoup s'amuser. Ils font des bêtises.

Au début, on voit l'enfant et son chien de dos. On a l'impression qu'ils veulent sortir de la page. Ensuite, on les voit de trois quarts en train de jouer dans le salon avec un ballon. Enfin, dans la dernière case, on les voit de profil. Ils sont heureux, leurs pieds ne touchent plus le sol.

20. Activité sur les relations entre les personnages

✍ Tous niveaux, tous publics, en petits groupes +/-++

Le récit d'une bande dessinée met en scène des personnages en relation.

Il existe des relations sociales (familiales, professionnelles, loisirs, historiques, etc.), des relations interpersonnelles (amicales, amoureuses, conflictuelles, etc.) et des relations situationnelles (par exemple, deux personnages se rencontrent par hasard ou sont associés à une enquête, etc.)

Observez la planche et les personnages. Comment qualifieriez-vous la relation entre les personnages ?

Mise en commun à l'oral.

Exemple de réponse pour la planche « Boule et Bill » :

L'enfant et le chien ont l'air d'être de bons amis. Le chien suit facilement l'enfant.

L'adulte de la planche est le père de l'enfant de la BD.

21. Activité de résumé d'une planche de bande dessinée à partir des images

Une vignette de bande dessinée est par définition constituée d'informations iconiques : l'image et d'informations linguistiques : le texte dans les bulles.

Une partie importante de l'information est véhiculée par l'image.

✍ Tous niveaux, tous publics, en petits groupes +/-++

Préciser aux apprenants qu'ils ne doivent observer que les images.

À partir des images de la planche, résumez la page présentée.

Chaque groupe propose son résumé.

Exemples de réponse pour la planche « Boule et Bill » de Roba :

Boule et Bille veulent jouer dehors. Ils jouent à l'intérieur. Le père n'est pas content et les fait sortir. Pourtant, il pleut.

BD MIX EN CLASSE

ACTIVITÉS DE REPÉRAGE - TRAVAIL SUR LE TEXTE : LES ENCADRÉS ET LES BULLES

Objectifs communicatifs : <ul style="list-style-type: none">- Lire à haute voix.- Décrire un encadré narratif.- Comprendre et restituer le contenu d'une bulle de BD.- Analyser la place de bulles dans les cases.- Analyser le lettrage d'une bulle.- Travailler sur les onomatopées.	Objectifs linguistiques : <ul style="list-style-type: none">- Enrichir son vocabulaire thématique sur la BD.- Identifier un registre de langue. Objectifs interculturels : <ul style="list-style-type: none">- Discuter du rôle des encadrés narratifs et des bulles de dialogue dans une page de BD.
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Dans les sociétés occidentales, nous lisons de gauche à droite et de haut en bas. Ainsi en est-il des textes de bandes dessinées. Pour la lecture des bulles d'une case de BD, on commence toujours par celle située le plus à gauche puis on passe à celle(s) de droite. Si l'organisation des cases et des bulles est différente du découpage conventionnel, l'auteur le signale au lecteur par des flèches.

Les bulles peuvent contenir du texte écrit ou des icônes diverses. L'épaisseur du trait et la ponctuation vont indiquer l'intonation attribuée au locuteur. Les icônes représentent souvent des idées non verbales ou des pensées (par exemple, une tête de mort avec des points d'exclamation pour signifier l'agressivité d'un personnage face à un autre.) D'autres types d'écrits existent dans les bandes dessinées : écrits sur des affiches ou facsimilés de journaux ou journaux intimes, menus de restaurant, etc. et bien sûr les onomatopées qui sont des mots destinés à représenter un bruit.

Il existe plusieurs types de bulles (appelées aussi phylactères) suivant le type de texte contenu :

- un encadré rectangulaire pour le texte narratif : le narrateur raconte l'histoire, donne des indications temporelles ou de lieu (par exemple : un peu plus tard... Pendant ce temps-là... etc.)
- des bulles rondes ou ovales avec un appendice indiquant qui est le locuteur. Le texte est sensé être dit par le personnage désigné. Mais il s'agit bien d'un texte écrit et non de l'oral. (La lecture attentive de nombreuses bandes dessinées montre même qu'il s'agit souvent d'un texte très écrit ne comportant que quelques signes d'oralité.)
- des bulles, souvent sous forme de nuages, associées à un personnage par de petits cercles séparés et désignant ses pensées.

22. Activité sur le texte narratif : les encadrés

C'est le narrateur qui parle et qui donne des indications de lieu, de temps, d'événements. L'encadré contient un texte descriptif et/ou informatif et vient en appui aux images représentant des décors. L'encadré peut aussi être utilisé par le narrateur pour faire des commentaires humoristiques sur les personnages ou les faits.

 **Tous niveaux, tous publics, en petits groupes +/++**

Observez la planche et identifiez toutes les personnes qui parlent et ce qu'elles disent. Quelles sont les informations données dans les encadrés, s'il y en a ? À votre avis, qui parle ?

Mise en commun.

Exemple de réponse pour la planche de Florence Cestac :

Ici, trois personnes parlent : la narratrice, le mari et l'enfant.

Dans les encadrés de la deuxième, troisième, septième et huitième case, c'est la narratrice qui parle. Nous sommes dans un récit au passé comme dans un roman.

Les autres textes sont les paroles attribuées aux personnages au moment où on les voit. Le temps utilisé est le présent.

23. Activité sur le contour d'une bulle

Le contour d'une bulle peut aussi lui-même indiquer un ton, une intention ou une émotion. Si le contour est hérissé, la voix est sèche. Si le contour est éclaté, c'est un sentiment de douleur. Si le contour est indécis, la voix est hésitante. Si le contour est en pointillés, la voix est basse, discrète. Si le contour est en arrondi, le dessinateur représente une pensée. Si le contour est irrégulier, cela peut évoquer la peur, etc.

Les bulles peuvent indiquer les pensées ou les paroles des personnages ou du narrateur.

 **Tous niveaux, tous publics, en petits groupes +/++**

Observez les bulles de la planche. Dites celles qui contiennent des paroles dites par les personnages, celles qui indiquent leurs pensées, celles qui sont attribuées au narrateur.

Mise en commun.

Exemple de réponse pour la planche « Boule et Bill » :

Première case : deux bulles : paroles du garçon et paroles de son papa.

Deuxième case : trois bulles : celles de gauche attribuées aux paroles du père et du fils ; celle de droite pour les pensées réelles de Boule et Bill.

24. Activité sur la place des bulles dans la case

Les bulles sont placées de gauche à droite et de haut en bas pour mettre en avant l'enchaînement des paroles. Une bulle est souvent placée en haut parce que sa dimension prend de la place sur la construction de l'image, du décor, de l'action. Un dialogue rapide entre deux personnages est présenté par une alternance de bulles très proches.

 **Tous niveaux, tous publics, en petits groupes +/++**

Choisir une bulle où plusieurs personnages prennent la parole dans la case.

Indiquez la place des bulles dans une case. Quel est le sens de lecture des bulles dans la case ?

Mise en commun.

Exemple de réponse pour la planche « Boule et Bill » :

Les bulles sont généralement placées en haut de la case, collées au bord haut du cadre de la case.

Quand il y a plusieurs personnages dans la case, on commence à lire la bulle de gauche et ensuite, la bulle de droite dans la même case. Parfois, la bulle donne les paroles d'un personnage qui n'est pas dans la case, comme dans la dernière case de la 3^e bande.

25. Activité sur la place de l'appendice de la bulle

L'appendice d'une bulle de bande dessinée permet de relier un personnage à sa bulle. C'est l'appendice qui guide le lecteur vers le personnage. Il est possible que cet appendice renvoie à un personnage hors case. La présence de ce personnage est alors suggérée par un appendice relié à une bulle.

 **Tous niveaux, tous publics, en petits groupes +/++**

Est-ce que les bulles correspondent toutes à des paroles ou pensées de personnages présents dans la case ?

Mise en commun à l'oral.

Exemple de réponse pour la planche « Titeuf » :

Dans la 1^{ère} case de la planche, la 1^{ère} bulle présente les paroles d'un personnage qui n'est pas présent dans la case. On ne sait qu'à la fin que c'est la mère de Titeuf. C'est en suivant l'appendice que l'on repère que le personnage est hors cadre.

26. Activité sur l'expression du silence

Les signes de ponctuation sont souvent utilisés dans la BD. Ainsi, un point d'interrogation peut indiquer la surprise, l'incompréhension, l'indécision (?). Un point d'exclamation indiquera l'étonnement, l'insistance (!). Une combinaison des deux signes peut aussi être utilisée pour indiquer des sentiments ou des états d'âme associant divers sentiments contradictoires (?!). Les points de suspension sont également très employés pour indiquer que le personnage reste sans voix ou ne veut pas répondre...

 **Tous niveaux, tous publics, en petits groupes +/++**

Repérez les bulles qui ne contiennent pas de texte. Qu'indiquent-elles ?

Quels sont les signes utilisés ?

Mise en commun.

Exemple de réponse pour la planche « Titeuf » :

Dans la première bande de la planche, on voit deux bulles avec des points d'interrogation. Dans la 2^e bulle de la 1^{ère} case, Titeuf semble surpris des paroles de sa mère. Dans la 2^e case, Titeuf se demande qui lui a écrit et ce que contient la lettre.

27. Activité sur le non-dit des bulles

Les idéogrammes et pictogrammes peuvent remplacer des mots grossiers ou des paroles très agressives, par exemple : des têtes de mort, des éclairs, des bombes ; des idées de bonheur, par exemple : un cœur, une petite fleur ; des idées, par exemple : une ampoule ; des idées noires, par exemple : un nuage noir, une toile d'araignée.

 **Tous niveaux, tous publics, en petits groupes +/++**

Observez la planche.

Repérez les bulles qui ne contiennent pas de texte. Qu'indiquent-elles ?

Quels sont les symboles ou les dessins utilisés ? Qu'est-ce que cela indique ?

Mise en commun

Exemple de réponse pour la planche « Boule et Bill » de Roba :

Dans la 1^{ère} case de la dernière bande, le père de Boule est très en colère. On voit des symboles comme des gros points d'exclamation en couleur, un rouge et un noir. Il y a aussi une étoile jaune, une spirale noire, le dessin d'une explosion. Et surtout, il y a un signe qui ressemble à une calligraphie chinoise. Ces symboles indiquent la colère du père.

28. Activité sur le lettrage d'une bulle

Aujourd'hui, les auteurs font de plus en plus appel à l'ordinateur pour inscrire les textes dans les bulles. La plupart du temps, ces caractères informatiques imitent l'écriture manuscrite qui reste encore utilisée par la plupart des auteurs.

L'écriture manuscrite et le dessin ont un point commun important pour la bande dessinée : tous deux sont basés sur le trait. Ainsi, on peut dire que l'écriture est une forme de dessin. Le « lettrage » est l'opération qui consiste à écrire le texte dans les bulles. Cela se fait traditionnellement au crayon puis à l'encre de Chine.

L'écriture choisie est une écriture manuscrite, généralement en majuscules. La calligraphie des bulles, l'épaisseur, la forme des lettres indiquent l'humeur et l'intonation du personnage. Par exemple, on chuchote en très petits caractères, on crie en caractères très gras. Plus la police d'écriture est grande, plus le personnage s'énerve. Au contraire, si la police d'écriture est petite, cela signifie que le personnage murmure ou parle à voix basse.

 **Tous niveaux, tous publics, en petits groupes +/++**

Observez les paroles ou les pensées des personnages. Quelle est l'écriture choisie pour présenter les paroles d'un personnage ? Y a-t-il sur cette page des tailles de caractère, de forme, de couleur, d'espacements différents ? Si oui, qu'est-ce que cela indique ? Quels sont les principaux sentiments de ces dialogues ?

Mise en commun.

Distribuer des feuilles blanches aux petits groupes.

En vous inspirant des styles présentés sur la planche, imaginez des bulles avec des textes en essayant de représenter les voix suivantes : une voix qui murmure, une voix qui hurle, une personne qui rit, une personne qui est triste.

Les apprenants font d'abord des essais de style entre eux puis choisissent un modèle.

Les apprenants viennent dessiner au tableau.

Exemple de réponse pour la planche « Boule et Bill » de Roba :

On voit dans les bulles des styles différents. Dans la 1^{ère} bulle, Boule parle normalement. Mais le père parle plus fort : on imagine qu'il est dans une autre pièce et/ou qu'il ne veut vraiment pas que les enfants sortent dehors. Le style d'écriture est large et gras.

29. Activité sur les onomatopées

La bande dessinée est un livre. On n'entend rien. On lit. Pourtant, les bruits sont généralement visibles/ lisibles dans une bande dessinée grâce aux onomatopées. On les a tellement associées à la BD que souvent, ceux qui ne connaissent pas le 9^{ème} art pensent que les onomatopées sont le seul type de texte que l'on trouve dans un recueil.

En fait, la bande dessinée propose deux sollicitations à évocation sonore pour le lecteur : les textes attribués aux personnages (nous avons une voix intérieure associée au personnage qui parle) et les bruits évoqués par les onomatopées.

Les onomatopées sont des mots inscrits hors des bulles. Elles peuvent être accompagnées de symboles, par exemple des notes de musique qui renforceraient l'onomatopée « bom bom » représentant les basses d'une musique très forte.

Quelques onomatopées fréquentes : « crac », « vlan », « paf », « pan », « plouf », « vroom », « snif », etc. Elles peuvent aussi venir en soutien à un objet, par exemple un téléphone qui fait « dring ». L'écriture de l'onomatopée permet de localiser la source du son.

 **Tous niveaux, tous publics, en petits groupes +/++**

Rappeler aux apprenants ce qu'est une onomatopée.

Quelles sont les onomatopées que vous connaissez ?

Mise en commun à l'oral. Puis demander aux apprenants de désigner les onomatopées sur la planche présentée.

Quelles sont les informations données par les onomatopées ? Comment sont-elles dessinées ? Quelle est leur place dans la case ? Est-ce qu'elles sont appuyées par un autre symbole ?

Mise en commun.

Exemple de réponse pour Boule et Bill de Roba :

Dans la 2^e case de la 1^{ère} bande, on voit dans la bulle de pensée du chien : « flitch flatch ! ». Cette onomatopée ressemble aux sons des pas dans une flaque d'eau. Dans la 1^{ère} case de la 3^e bande, on voit « boum dzing » qui représente le bruit d'un ballon qui rebondit avec le bruit d'un miroir qui se brise. Dans la dernière case, les mêmes « flitch flatch » indiquent que l'enfant et le chien sautent dans les flaques d'eau.

30. Activité de repérage lexical

 Tous niveaux, tous publics, en petits groupes ++/+++

Repérez les mots ou expressions qui appartiennent à la même thématique sur la planche.

Noter le lexique au tableau.

Puis sur proposition des apprenants, compléter la liste.

Exemple de réponse pour la planche « Boule et Bill » de Roba:

Le lexique du football : jouer, attraper, la balle, passe, reprise, marquer.

31. Activité sur le registre de langue

 Tous niveaux, tous publics, en petits groupes +/++

Quel est le registre de langue utilisé dans cette bande dessinée : standard, familier, soutenu ? Quels sont les mots qui vous permettent d'identifier le registre ?

Mise en commun à l'oral.

Exemple de réponse pour « Titeuf » :

Le registre de langue est familier. L'expression « casser l'ambiance » est généralement utilisée par les jeunes.

32. Activité sur la relation entre les images et le texte

 Tous niveaux, tous publics, en petits groupes ++/+++

Le texte et l'image entretiennent fondamentalement trois types de relation :

- la complémentarité : texte et image donnent des informations différentes ;
- la redondance : le texte décrit ce que l'on voit ou a le même contenu que l'image ;
- l'opposition : le texte nie ou contredit l'interprétation que l'on pourrait donner à l'image (par exemple : « il était très travailleur » et on voit le personnage en train de regarder la télévision).

Dans la bande dessinée, on trouve aussi souvent des images muettes, sans texte. Elles intègrent une pause dans le récit, un répit. C'est du temps qui passe. Certains auteurs mêlent les genres et proposent des bandes dessinées associées à des passages sous forme de carnets ou même de textes imprimés (voir Jacques Ferrandez par exemple.) Demander aux apprenants de se concentrer sur les images et le texte d'une case.

Décrivez la relation entre les images et le texte de la case.

Mise en commun.

Exemple de réponse pour la planche « Boule et Bill » de Roba:

Première case : Le texte des dialogues est complémentaire à l'image. Boule et Bill se dirigent vers une porte. Le texte indique l'action qu'ils projettent de faire : « Viens Bill, on va s'amuser ! »

L'intervention du deuxième locuteur, le père : « Hé là !... Où allez-vous ? » est un rappel à l'ordre imprévisible. Ici, il y a vraiment complémentarité des deux messages linguistique et iconographique. L'histoire serait compréhensible pour un non-francophone en raison des éléments graphiques associés au lettrage du texte.

PLANCHE DE FLORENCE CESTAC, LE DÉMON DE MIDI



PLANCHE DE FRED, L'HISTOIRE DU CONTEUR ÉLECTRIQUE



PLANCHE DE ROBA, 60 GAGS DE BOULE BILL



