

REALISER UNE PLANCHE RELATANT UN EVENEMENT HISTORIQUE

ETAPE 1 : Définition des groupes et choix de l'événement à traiter (voir liste)

ETAPE 2 : Lire le(s) document(s) donné(s) pour trouver les informations à mettre dans la planche.

une planche est divisée en 3 ou 4 strips (= lignes horizontales dans lesquelles le dessinateur place des cases)

ETAPE 3 : Définition du scénario et découpage des cases.

Pour faire son scénario, il faut réaliser et remplir le tableau suivant :

	Action	Dialogue
Case 1	- Paysage ou décor - Action, mouvement - Texte du cartouche - Voix (nombre de bulles à mettre)	Personnage 1 : « ... » Personnage 2: « ... » Personnage 3 « ... » ...
Case 2

Aide et conseils

Une case est une image. Les cases peuvent être réparties comme on le veut du moment que l'on comprend le sens de lecture. Les cases ne sont pas toujours en forme de carré. Elles peuvent avoir des formes et des tailles différentes. Plus l'enchaînement des cases est fluide plus l'histoire est facile à comprendre.

Gouttière : espace blanc entre les cases. L'auteur ne raconte pas toutes les péripéties d'une action mais seulement les moments les plus importants. Le lecteur reconstitue ce qui s'est passé sans s'en rendre compte.

Les émotions des personnages peuvent être représentées par des symboles graphiques : étoiles qui dansent autour de la tête, les gouttes de sueur, les cœurs...

La variation des plans : comme au cinéma, la BD utilise le gros plan, le plan moyen, le plan d'ensemble. Le gros plan permet de rapprocher le spectateur de l'action et de donner plus d'intensité à une scène en insérant une petite case dans une grande par exemple. La variation stimule le regard et relance l'intérêt pour la lecture.

Le son peut être présent grâce aux onomatopées : bang! Vlam! Plouf!

Le mouvement peut être représenté avec des lignes de vitesses = des traits qui sortent des personnages et qui donnent l'illusion d'un mouvement rapide (ex: nuage de fumée pour indiquer qu'une voiture roule vite).

Les décors : si l'action se déroule dans un lieu connu, les décors doivent être fidèles à la réalité sinon le lecteur a du mal à croire à ce qu'on lui raconte.

La bulle : aussi appelée phylactère. Elle est généralement ronde mais pas toujours. Sa forme peut permettre d'exprimer une idée ou des sentiments.

Un cartouche : encadré rectangulaire contenant des éléments narratifs et descriptifs assumés par le narrateur, appelés également commentaires.

Le récitatif : texte des cartouches : il peut s'agir de textes courts comme « Pendant ce temps... » ou « Le lendemain matin... » mais il peut être beaucoup plus étoffé et expliquer ou détailler l'action.

ETAPE 4 : Recherche des décors et des personnages

Grâce à des recherches dans les BD ou sur Internet, décalquez les décors et les personnages dont vous avez besoin.

ETAPE 5 : Le crayonné (utilisation du crayon à papier)

Placez vos décors, vos personnages vos bulles et/ou vos cartouches dans les cases. Attention ! Prévoyez assez de place pour écrire le texte.

ETAPE 6 : Encrage et mise en couleur

L'encrage vise à repasser sur le crayon à papier de la peinture, de la couleur ou un trait noir.

La mise en couleur est le coloriage des cases. La couleur permet de mieux raconter son histoire une même scène aux couleurs différentes à chaque fois ne signifie pas forcément la même chose. La couleur permet de donner de la profondeur aux décors en séparant les différents plans.

Le noir et blanc ? Les auteurs choisissent parfois le noir et blanc pour les histoires policières, les ambiances nocturnes inquiétantes, les événements tragiques. Le noir et blanc donne un effet dramatique.

ETAPE 7: Le lettrage

Placez le texte dans les bulles et les cartouches.

La forme des lettres nous renseigne sur l'humeur des personnages. Par exemple, lorsqu'un personnage est en colère, les lettres tremblent et leur taille est augmentée pour donner l'impression que la bulle vibre.

Pour écrire droit, il faut utiliser une portée c'est-à-dire tracer une ligne horizontale que vous effacerez après.