

# Titre : La bande dessinée

**1er cycle du secondaire**    **Année : 1re secondaire**    **Durée : 15 périodes**

**Matériel informatique :** numériseur et iPad.

**Applications :** Comic Life 3, CartoonCam et LINE Brush.

**Matériel traditionnel :** Crayon mine, gomme à effacer, crayon feutre à pointe fine noire.



**Intention d'apprentissage :** L'élève a deux possibilités, réaliser une bande dessinée à partir de photos prises avec l'application CartoonCam et retravailler celles-ci dans Line Brush et, par la suite, les intégrer dans Comic Life 3.

**ou**

Dessiner ses personnages de manière traditionnelle au crayon feutre à pointe fine noire, numériser ces dessins, appliquer la couleur sur ceux-ci dans Line Brush et, par la suite, les intégrer dans Comic Life 3.

Il devra tenir compte des codes visuels de la BD, de la représentation de l'espace (perspective à diminution, perspective à chevauchement) ainsi que les différents types de plans.

**Compétences disciplinaires :** *Créer*

**Connaissances**

**Gestes transformateurs, matériaux et outils**

- **Identifier** les gestes transformateurs suivants : dessiner, photographier et numériser..

**Matériaux**

- **Identifier** les matériaux suivants : crayon feutre.

**Outils**

- **Identifier** les techniques suivantes : caméra numérique, numériseur, tablette graphique.
- **Identifier** les outils traditionnels et les outils liés au multimédia (ex. : le crayon feutre et le crayon proposé dans un logiciel de traitement de l'image).

**Techniques**

- **Identifier** le dessin.
- **Identifier** des techniques de photographie.

- **Identifier** les potentialités des techniques (ex. : création de dessins au crayon feutre, coloriage et mise en page de ces mêmes dessins au moyen d'un logiciel).

## Concepts et notions

### Langage plastique et langage multimédia (éléments)

- **Ligne : Identifier** différents types de lignes : dessinée.
- **Couleur: Identifier** les couleurs lumière, y compris l'intensité et le contraste.

### Langage plastique et langage multimédia (espace)

- **Représentation de l'espace : Identifier** deux façons de représenter la tridimensionnalité dans une image bidimensionnelle : perspective avec chevauchement et perspective en diminution.

## Compétence transversale :

- **Exercer son jugement critique X**
  - *L'élève apprendra à dépasser les préjugés et les évidences intuitives afin d'éviter que la simple expression d'une opinion tienne lieu de jugement.*
    - – Précision dans la formulation d'une question et des enjeux sous-jacents
    - Pertinence des critères invoqués – Qualité de l'articulation de son point de vue – Capacité à nuancer son jugement – Degré d'ouverture à la remise en question
- **Se donner des méthodes de travail efficaces X (1re secondaire)**
  - *Savoir reconnaître, parmi de multiples voies possibles, les façons de faire ou les démarches méthodologiques qui conviennent le mieux à chacun dans une situation particulière ou un contexte déterminé.*
    - – Qualité de l'analyse des moyens requis – Pertinence des méthodes choisies – Capacité d'adaptation et d'ajustement des méthodes retenues
    - Persévérance dans l'accomplissement de la tâche – Rigueur du jugement sur l'efficacité des méthodes choisies
- *Savoir communiquer*
- *Savoir travailler en équipe*

## Domaine général de formation :

- *Santé et Bien-être*
- *Orientation et entrepreneuriat*
- *Environnement et consommation*
- **Médias X**
- *Vivre ensemble et citoyenneté*



*Intention éducative Amener l'élève à faire preuve de sens critique, éthique et esthétique à l'égard des médias et à produire des documents médiatiques respectant les droits individuels et collectifs*

**Critères d'évaluation :**

**Créer des images personnelles et médiatiques**

### **Phase 1 (Inspiration)**

- **Faire un inventaire d'idées authentiques à partir de recherches liées à la proposition de création médiatique en tenant compte : de la signification de codes visuels.**
  - *Recherche de trois images de planches de BD minimum.*
- **Faire des scénarios dessinés et écrits de l'idée authentique et signifiante retenue en tenant compte de l'impact désiré sur le public cible (ex. : personnages, plans, scènes).**
  - *Dessiner et écrire trois scénarios minimum.*

**Mes attentes sur la phase d'ouverture** (inspiration) :

Participation active de la part de l'élève. Que l'élève consulte plusieurs BD. Qu'il réalise par la suite plusieurs esquisses de scénarios de base afin de pouvoir développer une image authentique.

**Retour sur la phase d'ouverture** (inspiration) :

### **Phase 2 (Élaboration)**

- **Faire l'essai de différents gestes transformateur**
  - Enregistrer une image numérique
  - Travailler une image numérique
- **Faire l'essai de différentes façons d'utiliser et de combiner les éléments du langage multimédia et, s'il y a lieu, du langage plastique de manière à créer des effets visuels susceptibles de rejoindre le public cible.**
  - *Faire l'essai de diverses façons d'utiliser divers types de plans.*
- **Choisir des éléments du langage plastique et des codes visuels susceptibles de rejoindre le public cible.**
  - *Codes visuels relatifs à la BD (Langage plastique en annexe).*
- **Utiliser les modes de représentation de l'espace suivants : perspective avec chevauchement et perspective en diminution, en fonction du message et du public cible.**
  - *Perspective avec chevauchement.*
  - *Perspective en diminution.*



**Mes attentes sur la phase d'élaboration** (phase d'action productive) :

Que l'élève :

- Que l'élève réinvestisse ses apprentissages en ce qui concerne enregistrer, numériser et travailler une image numérique.
- Que l'élève utilise divers plans lorsqu'il fera la mise en scène des personnages dans les cases de sa planche de BD.
- Qu'il utilise l'ensemble des codes visuels relatifs à la BD.
- Qu'il utilise la perspective à chevauchement et la perspective en diminution.

**Retour sur la phase d'élaboration** (phase d'action productive) :

**Phase 3 Phase de séparation (Distanciation)**

- **Utiliser le vocabulaire disciplinaire selon la terminologie prescrite dans ce programme.**
  - Utilisation du vocabulaire relatif à la BD.
- **Décrire des aspects de son expérience de création et plus particulièrement aux stratégies utilisées.**
  - **Ouverture (*inspiration*), action (*élaboration*), séparation (*distanciation*).**

**Mes attentes sur la phase de séparation** (Distanciation) :

Que l'élève :

- Que l'élève utilise le lexique en annexe.
- Qu'il fasse un retour sur les trois phases de la création soient: ouverture, élaboration et séparation.

**Retour sur la phase de séparation** (Distanciation) :

# Langage plastique

***Scénariste:** Un scénariste, c'est la personne qui écrit un **scénario**.*

***Illustrateur:** Un **illustrateur**, c'est un artiste chargé d'embellir avec des images un ouvrage.*

**Scénario:** C'est un plan avant de procéder à l'élaboration d'une œuvre médiatique.

**Planche:** Une **planche**, est une page entière de **B.D.** composée de plusieurs **bandes**, **cases** ou « **vignettes**. »

**Cases:** Les **cases** aussi appelées **vignettes** sont des images entourées par un cadre.

**Bande:** Une **bande** est une succession horizontale qui comprend entre une et six images environ.

**Bulles:** **Bulle** aussi appelée **phylactère**, est une forme variable qui, dans une **vignette**, contient les paroles ou les pensées des personnages.

**Appendice:** L'**appendice** est relié au personnage, elle permet d'identifier l'interlocuteur.

**Cartouche :** Le **cartouche** est un encadré rectangulaire contenant les commentaires du **narrateur**.

***Narrateur:** Le **narrateur** est celui qui raconte l'histoire.*

**Récitatif :** Le récitatif est un texte court souvent relatif au temps comme « Pendant ce temps... » ou « Le lendemain matin... » mais il peut être beaucoup plus étoffé, expliquer ou détailler l'action. Il sert à rendre certaines actions pratiquement impossibles à représenter par une image.

■

**Onomatopée :** L'onomatopée est un mot qui imite un son ; les onomatopées constituent le bruitage de la bande dessinée.

**Interjection :** Une **interjection** est une catégorie de mot invariable, permettant au **narrateur**, d'exprimer une émotion spontanée.

**Typographie** ou le lettrage : Différents types de texte.



**Plans** : Il s'agit de différentes façons de représenter le sujet, vu à des distances diverses.

**Plan d'ensemble** : Un **plan d'ensemble** est une vue de très loin (prédominance du décor, détails et personnages très réduits).

■

**Plan général** : Le **plan général** est une vue d'ensemble de moins loin (décor important, détails plus visibles et personnages moins petits).

■

**Plan moyen ou «en pied»** : Le **plan moyen** cadre les personnages en entier et précise l'action.

■

**Plan américain** : Dans le **plan américain** les décors sont secondaires, l'accent est mis sur les personnages coupés à mi-cuisse (concentre l'attention sur les gestes).

**Plan rapproché** : Le **plan rapproché** est une vue de près du personnage, coupés à la ceinture (il met l'accent sur l'expression psychologique).

■

**Gros plan** : Dans le **gros plan**, le décor disparaît, il cadre en général le visage (fait ressortir les jeux de physionomie).

■

**Très gros plan** : Le **très gros plan** coupe parfois une partie du visage ou de l'objet cadré et grossissent l'expression attirant l'attention sur un détail.