

Mon pire cauchemar

Comment faire comprendre que l'on représente un cauchemar et non la réalité ?

Consigne : A l'occasion de la fête d'Halloween, vous devez présenter votre pire cauchemar en bande dessinée. Vous rendrez un court texte expliquant l'histoire en incluant au moins un mot de vocabulaire plastique.

Evaluation :

Composantes Expressives :

Ai-je réussi à représenter l'écart entre le rêve (ou le cauchemar) et la réalité ? Ai-je réussi à traduire une atmosphère ou une émotion particulière ? /10

Composantes Techniques :

Ai-je réussi grâce à une technique graphique à raconter et comprendre une histoire ? Ai-je réussi à rendre une production soignée ? /6

Composante Culturelle :

Ai-je réussi à écrire un court texte en incluant au moins un mot parmi ceux là : ombre/lumière, réalité/cauchemar, geste/médium ? /4

Première étape : Le scénario

Consigne : Vous réaliserez un tableau en deux colonnes (réalité et fiction), dans la colonne réalité vous partirez d'une situation initiale que vous avez déjà vécue puis dans l'autre colonne (fiction) vous écrirez la suite de votre phrase initiale mais en transformant la réalité en cauchemar.

Réalité

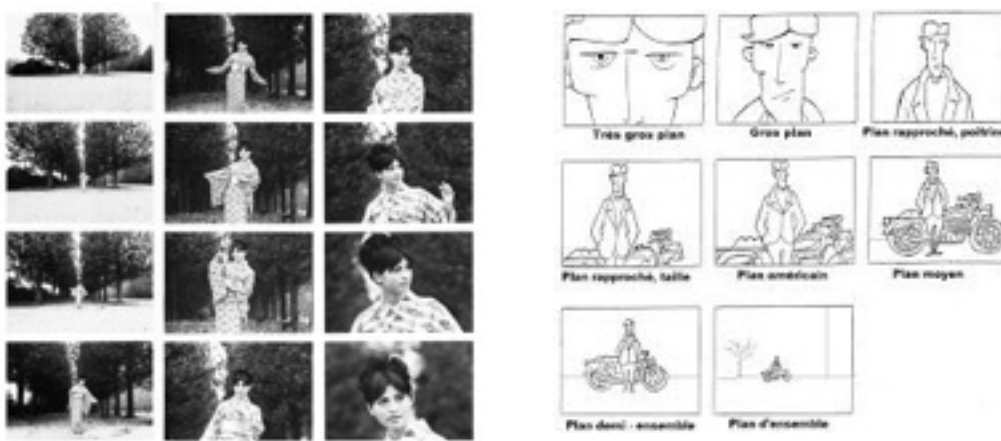
Fiction

Deuxième étape : La création de votre bande dessinée.

Consigne : Vous tracerez 6 vignettes sur une feuille imprimante A4.

Vous choisirez une scène en particulier de votre scénario, vous ferez 3 cadrages différents pour une même scène.

- **Cadrage**- Terme photo ou cinématographique qui désigne l'action de cadrer, c'est-à-dire de choisir ce qui sera présenté au regard du public, dans le champ de l'image (ou le cadre de l'image). Hors du cadre, on parle de hors-cadre ou hors-champ. Le cadrage a différentes valeurs : très gros plan, gros plan, plan moyen, plan américain (cadrage à mi-cuisse), plan italien, plan d'ensemble ou général.



Exemples de cadrage.

- **Plan**- Dimension du sujet à l'intérieur du cadre (voir cadrage) mais également différentes parties de l'espace d'une image : 1er, 2ème, 3ème plan, plan arrière/avant... qui suggèrent la profondeur de l'image. On appelle cela alors la profondeur de champ.

Georges Seurat



Troisième étape : Le croquis

Consigne : Au crayon à papier, en reprenant votre scénario. Vous ferez un croquis au crayon à papier de votre bande dessinée en commençant par la situation initiale.

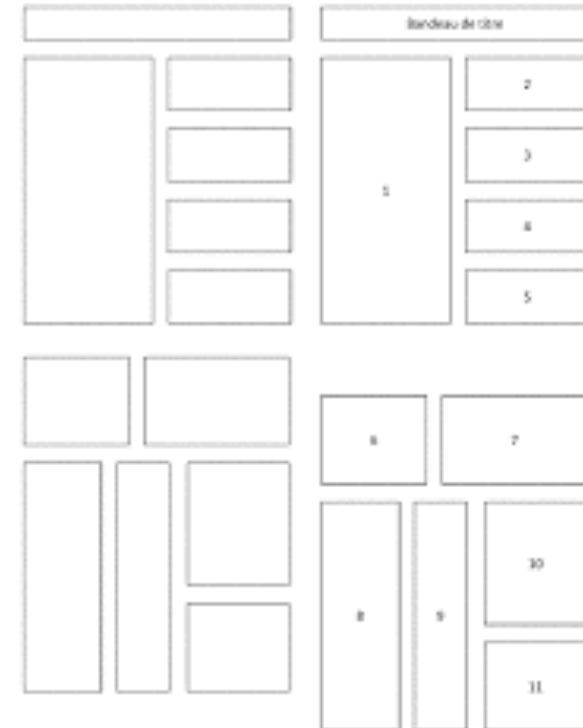
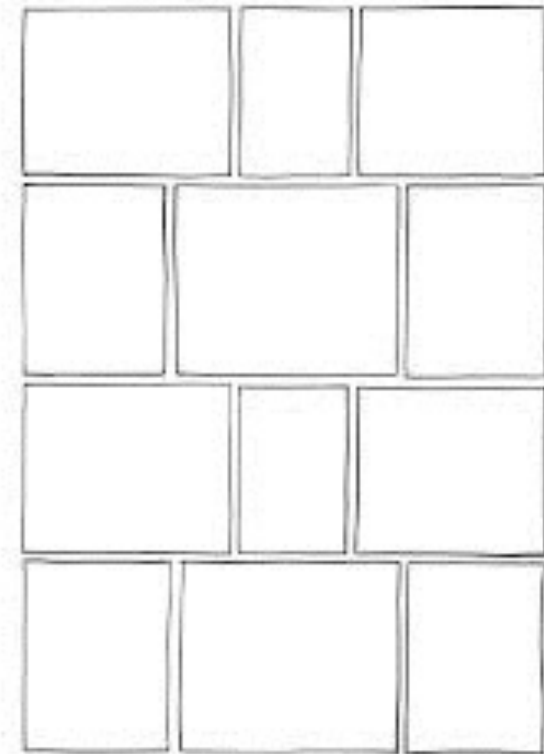
3 vignettes situation initiale, 3 vignettes situation fictionnelle (exemple : 2 vignettes de la situation initiale. 1 vignette situation de doute. 1 vignette découverte de l'élément perturbateur. 1 vignette action par rapport à l'élément perturbateur. 1 vignette pour clore l'histoire.)



- Bande dessinée *Les profs*.
- Bande dessinée *Kid Paddle*.
- Bande dessinée *Batman*.
- Bande dessinée *kingdom come* (aquarelle).
- Bande dessinée *Lanfest de Troy*.

Quatrième étape : La réalisation

Consigne : Après avoir choisi les médiums pour la création de votre bande dessinée, vous tracerez vos vignettes sur une feuille A4 de 180g. Vous inclurez une case avec le titre.



Exemples de vignette de bande dessinée.

Cinquième étape : La réalisation partie 2.

Consigne : Vous réaliserez votre bande dessinée, en commençant par le contexte, puis vous réaliserez les éléments par dessus.



Sixième étape : Texte.

Consigne : vous écrirez le texte dans les vignettes.

- **Voix** - Ensemble des sons produits par les êtres humains.
 - **Voix narrative** - La voix narrative, dans ce contexte, est la voix du narrateur. Par sa voix, le narrateur peut faire partie des événements, ou simplement être un témoin qui raconte les faits mais ne s'implique pas dans l'avenir de l'histoire.
- Lorsque vous avez terminé, vous vous relisez attentivement si vous avez réalisé une bande dessinée compréhensible.

