

LES SPECTACULAIRES

LE DOSSIER PÉDAGOGIQUE

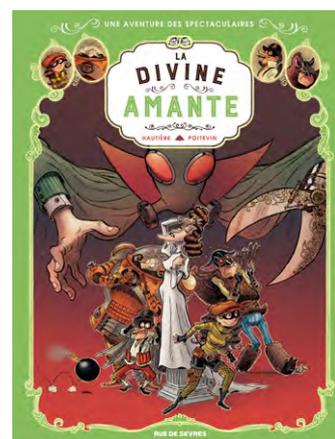
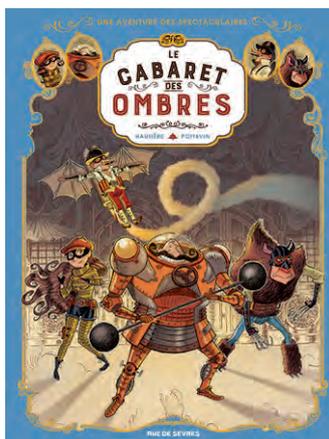
HAUTIERE  POITEVIN

Qu'ils soient hercule de foire, homme volant, lanceur de couteaux ou lycanthrope, les membres de la joyeuse troupe du Cabaret des Ombres ont tous un talent certain... pour le trucage et l'illusion.

La série *Une aventure des Spectaculaires*, qui raconte les péripéties rocambolesques d'une bande de joyeux drilles, est publiée aux éditions Rue de Sèvres, pour les lecteurs à partir de 8 ans.

Régis Hautière & Arnaud Poitevin vous offrent des pistes pour étudier la BD à l'école :

1. Les personnages
2. Du scénario à la planche finale
3. Les codes
4. Une maison Spectaculaire
5. Lexique





1. Les personnages



Faire une bande dessinée, **c'est raconter une histoire**. La création d'une bande dessinée commence donc par l'écriture d'un **synopsis**, qui est un résumé de tout ce qu'on va raconter dans l'album. Dans celui-ci, on va retrouver les trois éléments constitutifs de toute intrigue :

- les personnages principaux (ceux qui vont vivre l'histoire)
- les décors (où et quand se déroule l'intrigue ?)
- les situations (à quels événements sont confrontés nos personnages ?).

Quand ces éléments sont définis, le dessinateur peut se mettre au travail. Cela commence généralement par **les recherches de personnages**.





Au début, ces recherches partent un peu dans tous les sens. Le dessinateur laisse libre cours à son **imagination**. Ici, par exemple, le dessinateur a créé toute une galerie de super-héros. Puis, après discussion avec le scénariste, il a retravaillé certains de ces personnages pour en faire ceux qu'on retrouvera dans la bande dessinée.



Version finale des personnages



Pipolet : Arrivé deux fois troisième au concours Lépine, inventeur compulsif, il travaille à la conception de machines extraordinaires censées améliorer le sort de l'humanité. Il faut reconnaître que certaines d'entre elles pourraient presque s'avérer utiles. À condition, bien sûr, de procéder à quelques petits réglages...



Eustache : « L'homme le plus fort du monde » est en réalité un colosse en carton-pâte doté d'un tour de taille plus impressionnant que son tour de poitrine. Très affable, il peut aussi se montrer susceptible. Il est le cousin par alliance du neveu de la grand-mère maternelle du parrain de la sœur cadette d'Évariste.



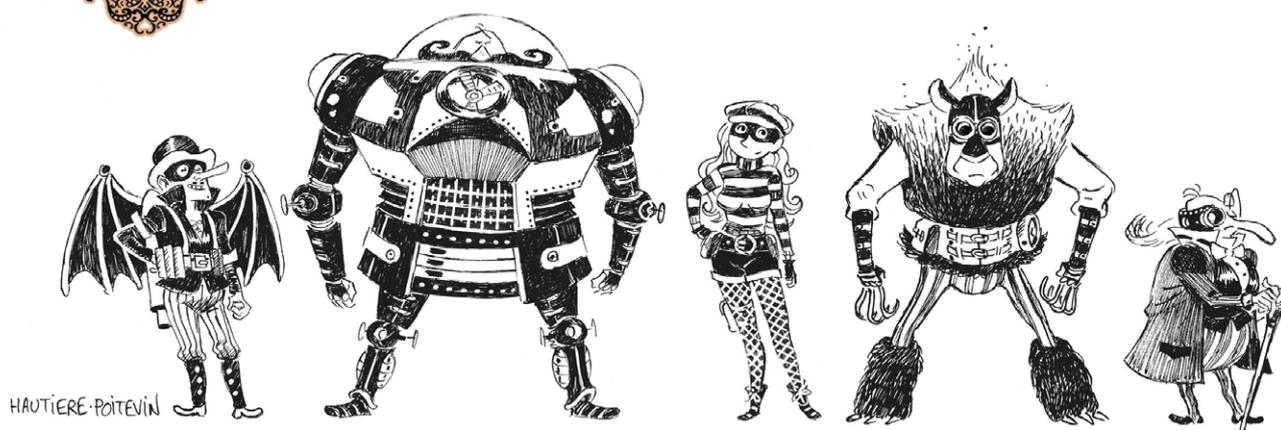
Félix : Féroce lycanthrope aux crocs aiguisés et aux griffes acérées sur scène, Félix redevient doux comme un agneau quand il en redescend. Allergique aux pollens et poils de chat. Il est sujet à de violentes crises d'éternuements. Notamment quand il revêt son costume de loup-garou en peau de lapin.



Pétronille : Jeune femme de caractère possédant un talent certain pour se travestir, elle est le leader incontesté des Spectaculaires. Ses partenaires, s'ils reconnaissent sa détermination, sa vivacité d'esprit et sa persévérance, lui reprochent parfois son autoritarisme (aucun ne se risquerait à le faire en sa présence).



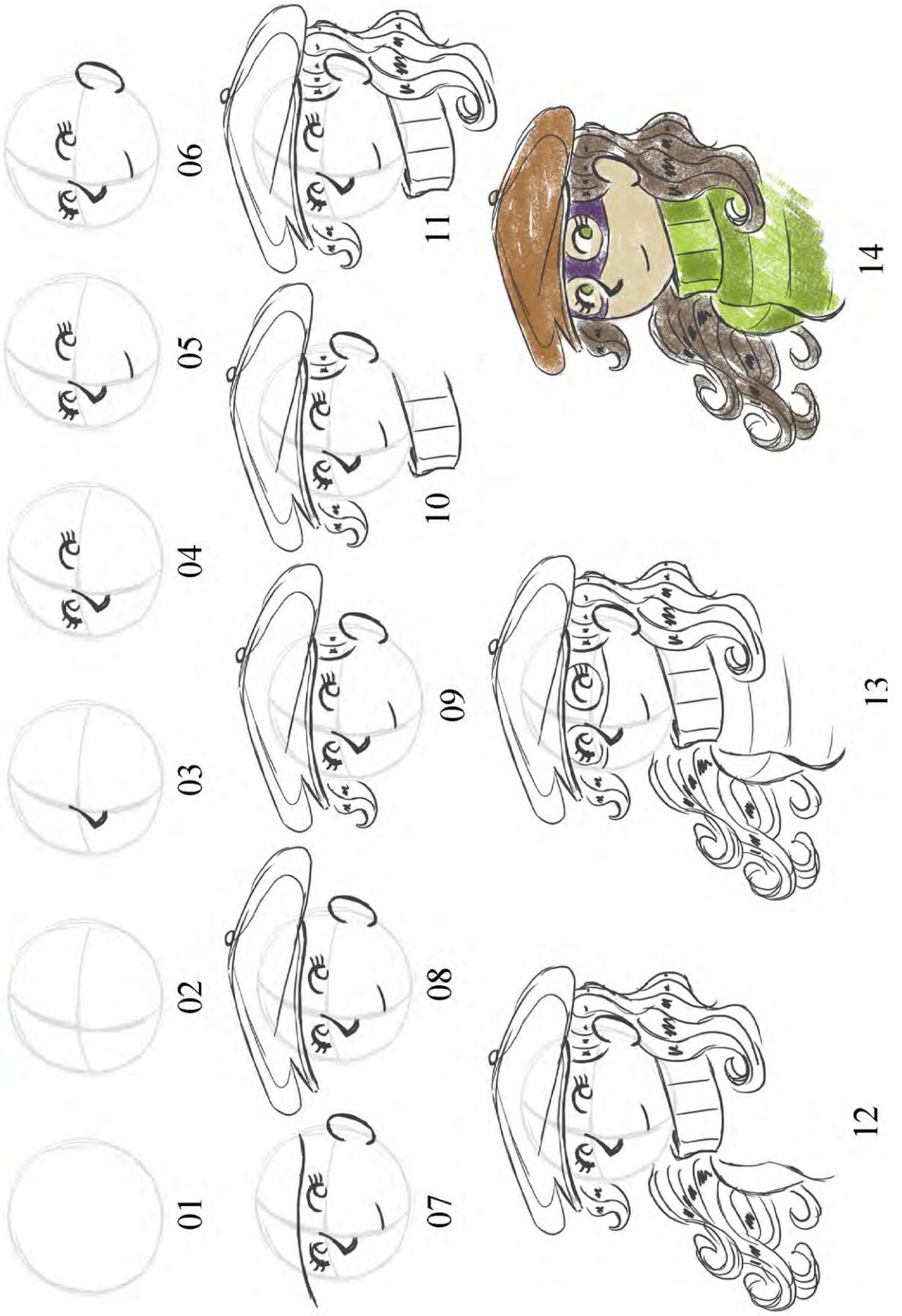
Évariste : Son numéro d'homme volant fait de lui la grande vedette du Cabaret des Ombres. Indéniablement courageux, Évariste est tout aussi incontestablement prétentieux. Au point qu'il n'envisage pas qu'une femme puisse rester insensible à ses charmes. Il n'a pas de sœur.



HAUTIERE-POITEVIN

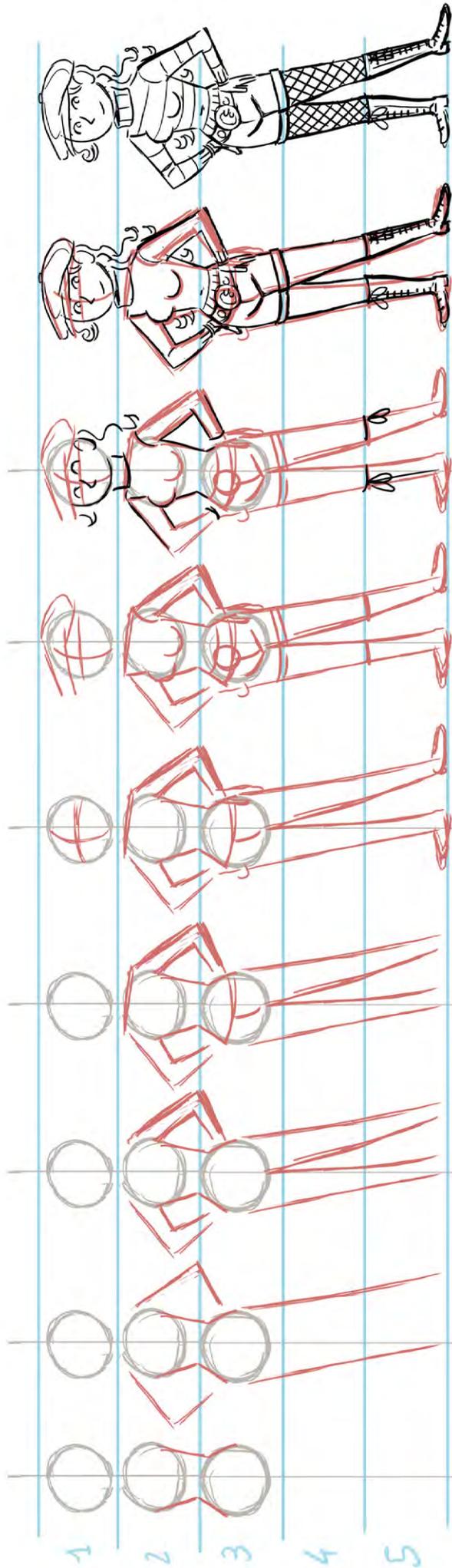


Apprendre à dessiner **PÉTRONILLE** facilement...



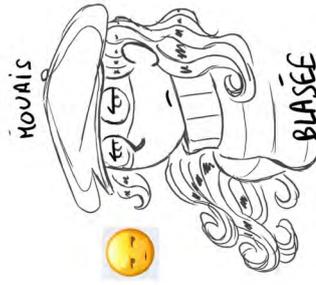


Apprendre à dessiner **Pétronille** en pied facilement...





Apprends à dessiner les **expressions du visage** avec Pétronille...
 Inspire-toi des Emojis...



2. Du scénario à la planche finale

Pendant que le dessinateur travaille sur la création des personnages, le scénariste, après avoir défini les grandes lignes de l'histoire dans le synopsis, va s'attaquer au **scénario**, c'est à dire à l'écriture des dialogues et à la description de ce qu'on doit voir dans les cases de la bande dessinée.

• Étape 1

Planche 2

Case 1

Plan moyen.

Sur un toit en zinc à faible pente.

Le couple, effaré et un peu apeuré, regarde Évariste qui attend qu'on lui donne du feu.

L'homme, déboussolé, tend à Évariste un briquet.

Homme :

- Je... oui... tenez.

Case 2

Évariste allume sa cigarette avec le briquet.

Évariste :

- 'rchi.

Case 3

Plan large.

Évariste souffle de la fumée en regardant la tour Eiffel.

Le couple le regarde sans rien dire, médusé.

Case 4

Évariste en plan taille.

Il regarde toujours en direction de la tour Eiffel, la cigarette à la main.

Évariste :

- Jolie vue, hein ?...

Case 5

Le couple. Les deux personnages regardent Évariste, bouches bées.

Homme :

- ...

Case 6

Évariste rend le briquet à l'homme.

Évariste :

- Bon allez, je vous laisse, on m'attend. Ravi de vous avoir rencontrés.

Case 7

Plan large.

Évariste saute dans le vide d'un petit bond à pieds joints.

Le couple est encore plus surpris.

Évariste :

- Hop !

Couple :

- ?!

Case 8

Le couple.

L'homme, à quatre pattes sur le bord du toit, se penche pour essayer de voir où est tombé Évariste.

Case 9

Plan large.

L'homme recule précipitamment.

Évariste surgit comme une fusée et s'éloigne en filant à toute vitesse au dessus des toits de Paris, laissant derrière lui une traînée de fumée crachée par les boosters fixés dans son dos.

Homme et femme :

- !

Évariste :

- YAHOOOOOOUUU !



Cachez les numéros de cases dans le scénario puis mélangez les textes. Demandez aux enfants d'associer les cases du storyboard aux textes correspondants.

• Étape 2

À partir de ces descriptions, le dessinateur va faire un brouillon dessiné, qu'on appelle le **story-board**. Les dessins n'ont pas besoin d'être très jolis. À ce stade, il s'agit seulement de régler la **mise en scène**.



• Étape 3

Ensemble, le dessinateur et le scénariste vont regarder le story-board et voir si la **narration** fonctionne parfaitement ou s'il y a des choses qu'on peut améliorer. Ils vont être parfois amenés à ajouter ou à supprimer des cases, à changer les dialogues ou à revoir la composition de certaines cases. Toutes ces modifications ne visent qu'une seule chose : faire en sorte que la planche soit la plus lisible et la plus compréhensible possible.



Demandez aux enfants de repérer les changements entre l'étape 2 et 3.



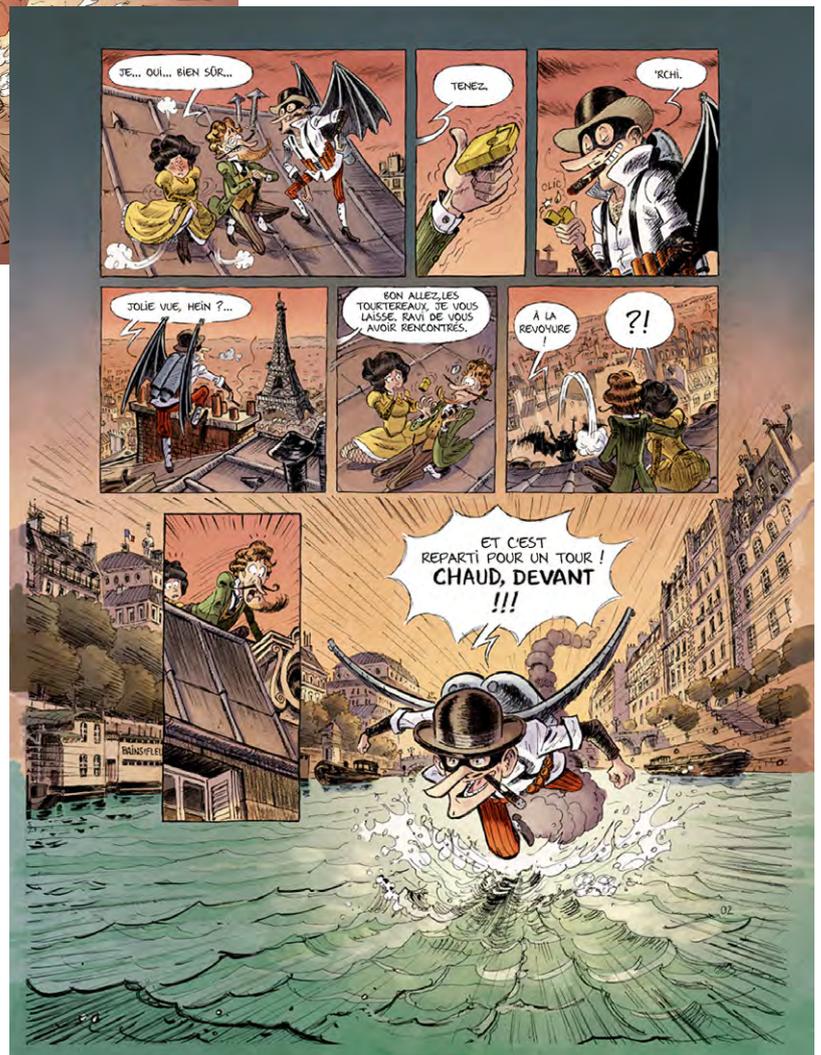
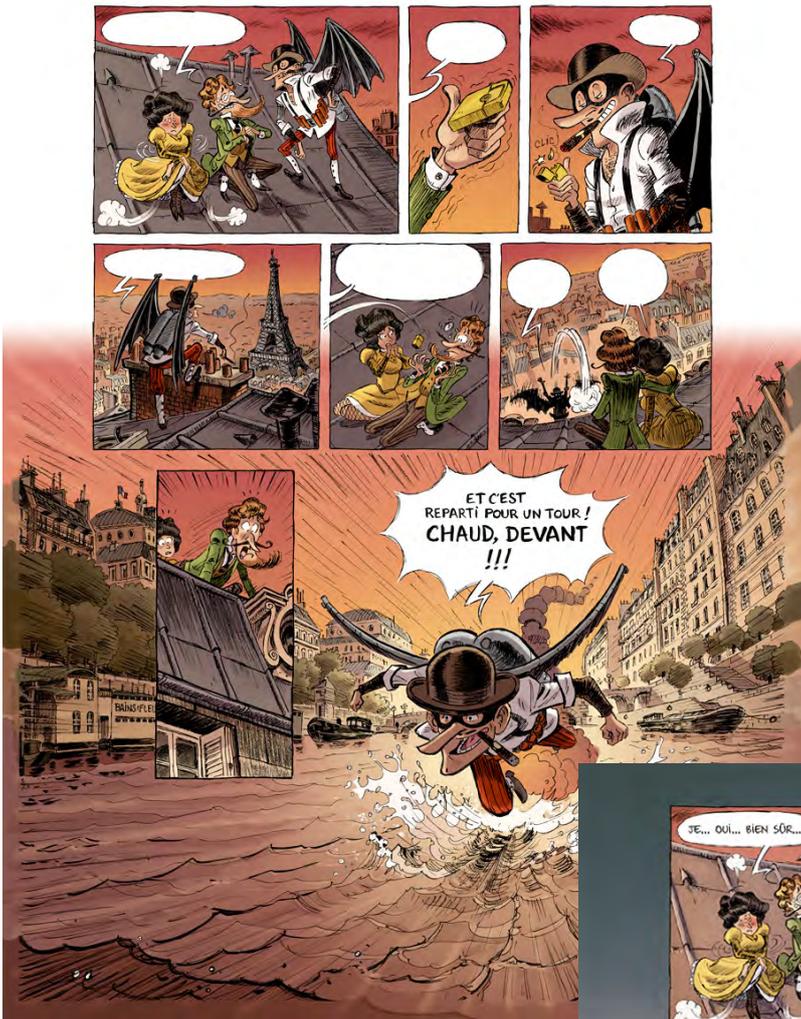
• Étape 4

Une fois le story-board validé, le dessinateur passe à la réalisation de la **planche** (c'est ainsi qu'on appelle une page dessinée). En règle générale, il travaille d'abord au crayon à papier, puis il repasse les traits avec de l'**encre noire** (mais certains dessinateurs travaillent aussi sur ordinateur, ce qui leur évite de se salir les doigts).



• Étape 5

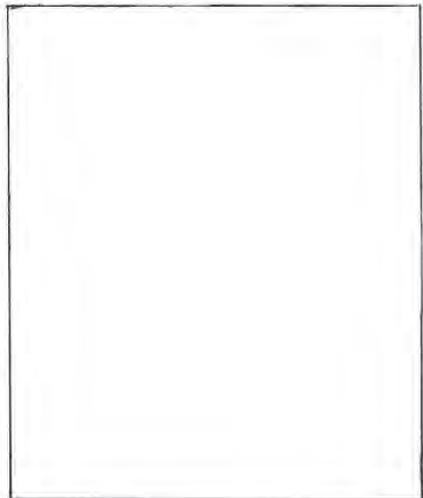
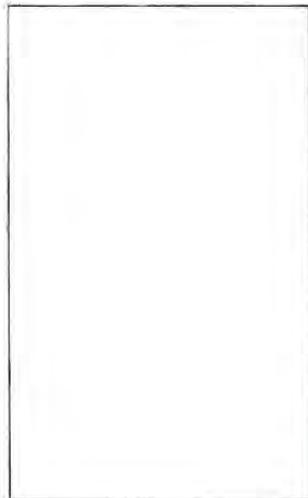
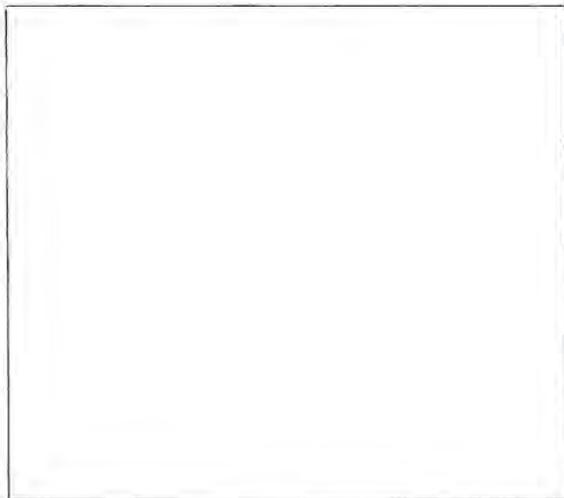
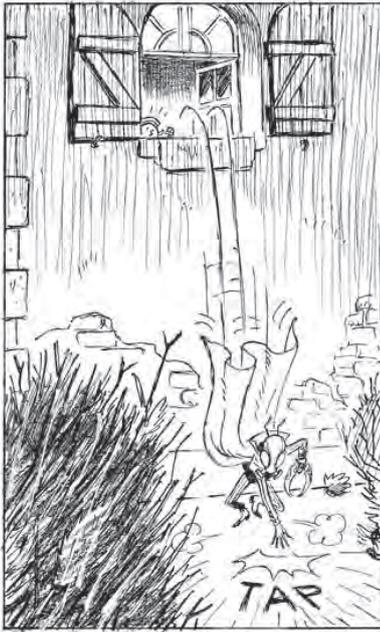
Quand l'**encrage** de la planche est terminée, cette dernière est confiée à un coloriste qui va se charger de mettre les couleurs (en cherchant à améliorer la lisibilité des dessins et à créer des ambiances).





À toi de jouer !

Imagine la fin de la planche en remplissant les cases vides soit avec des dessins, soit avec des descriptions d'images, comme dans un scénario.





3. Les codes



La bande dessinée, plus qu'un art graphique est un **art narratif**, c'est-à-dire que son but n'est pas de montrer des beaux dessins mais de raconter une histoire. Pour cela, on va utiliser un langage particulier qui mélange des textes, des dessins et des codes propres à la bande dessinée. Ces **codes** (bulles, traits de mouvement, étoiles, onomatopées, etc.) vont nous permettre de mettre du son et du mouvement dans les dessins.

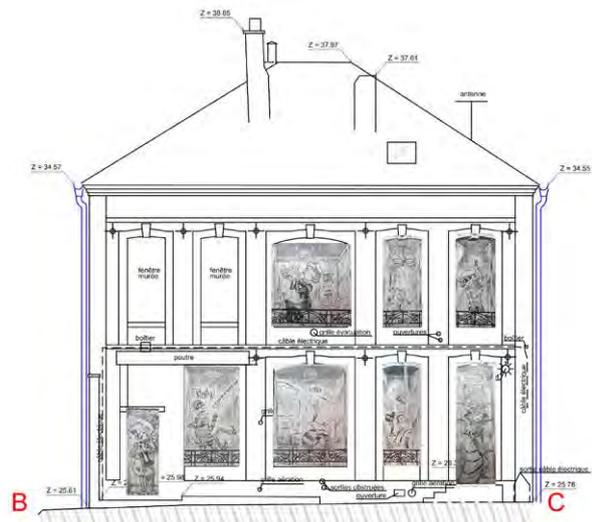
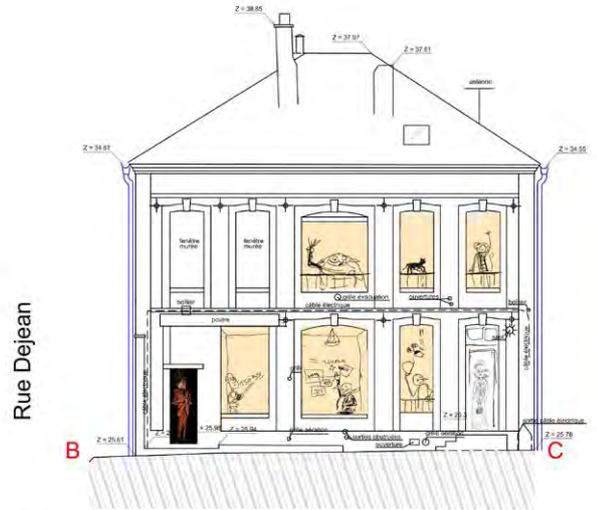
Dans l'exemple ci-dessous, où l'on voit les mêmes dessins avec et sans codes, on se rend compte que ces codes dynamisent le dessin tout en nous permettant de mieux comprendre ce qui se passe.



Demandez aux enfants de repérer dans les cases les différents codes qui participent à la compréhension des images et de l'histoire.

4. Une maison Spectaculaire

Les personnages de bande dessinée sortent parfois de leur case. Les Spectaculaires sont ainsi allés habiter une maison abandonnée, à Amiens, pour la rendre plus « spectaculaire » avant sa démolition.



5. Lexique

Case :

Dans une bande dessinée, c'est une image encadrée d'un trait ; on l'appelle aussi vignette. Chaque case est indépendante, les unes à la suite des autres, elles donnent son sens à la planche.

Coloriste :

La personne qui choisit et applique la couleur sur les planches de dessins. La mise en couleur détermine l'ambiance, les lumières et les ombres d'une planche.

Encrage :

Action et étape qui consiste à repasser le crayonné à l'encre noire pour bien préciser le dessin.

Planche :

Terme technique attribué à une page de bande dessinée. Une planche originale est la feuille sur laquelle l'auteur/autrice de la bande dessinée a travaillé directement.

Scénario :

Terme également utilisé pour le cinéma ou la télévision, c'est l'histoire détaillée de l'album. Il peut être original, donc inventé de toutes pièces, ou inspiré d'un événement, un livre, une pièce de théâtre...

Story-board :

Découpage du scénario en cases en une série de croquis avec les premiers dialogues. Il guide le dessinateur dans la réalisation des planches.

Synopsis :

Court résumé de l'histoire. Il présente le projet de bande dessinée mais n'entre pas dans les détails.

