Découvrir la BD au travers d'une exposition réalisée par les 6°A

« Prix BD des collégiens »

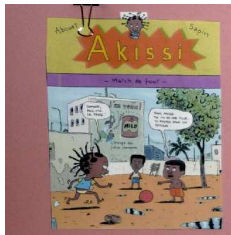
Prix BD des Collegiens

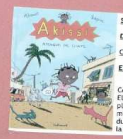
Scénario: Mathieu GABELLA

Dessin et couleur: Paolo MARTINELLO

Editeur: Drugstore

Dans une époque médiévale ressemblant à celle des contes des mille et une nuits, un enfant est sauvé de la mort par un mystérieux étranger. Il va faire de lui un « hashichin », c'est-à-dire un assassin ! Après son entraînement, à l'occasion d'une rencontre, il se transforme en « djin ». Il est enfermé dans une lampe à huile et doit accomplir trois missions pour espérer en sortir...





Scénario: Marguerite ABOUET

Dessin: Mathieu SAPIN

Couleur: Clémence

Editeur: Gallimard

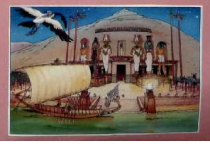
Ce sont les aventures d'une petite fille rigolote du nom d'Akissi. Elle vit en Afrique, entourée de sa famille et il va lui arriver plein d'histoires: une attaque de chat, une séance de cinéma mouvementé, une bataille contre les vers solitaires, un singe du nom de boubou complètement « foufou », la découverte de la maternité ou encore, les joies de la chasse au pigeon.

Scénario: Isabelle DETHAN

Dessin et couleur: MAZAN

Editeur: Delcourt

Dans l'Egypte ancienne, deux enfants, accompagnés de leur chat tentent, par tous les moyens, d'arriver au tribunal des morts afin que leur grand-mère soit jugée par Osiris, « roi des morts ». Leur objectif est que son âme ne devienne pas errante. Une fois sur place, il leur faudra également retrouver le chemin du monde des vivants à travers de nombreuses aventures palpitantes.



Scénario, dessin et couleur : MODRIMANE

Editeur: Sarbacane

Une journée au collège pas tout à fait comme les autres car Wilson est toujours absent. Les rumeurs les plus folles circulent à propos de son père, apparemment en prison. Deux univers s'interposent, le rêve, où les hommes sont des animaux et celui du collège, où la vérité finira par éclater.

Scénario: Bertrand BOUTON

Dessin et couleur : Cédric FORTIER

Editeur: Poisson Pilote

Prune et Janus, deux orphelins erreet dans une ville du XIX^ème^ siècle. Attirés par un chat jouant de la corde raide, ils se retrouvent dans un monde féerique où tout est fantastique: jeux, bonbons etc.. Ce monde est dirigé par une reine qui veut devenir leur nouvelle mère. Mais derrière ce monde merveilleux se cache d'étranges choses plutôt maléfiques...

L'Histoire de la B.D

Le vocabulaire de la B.D.

Strip
Succession horizontale de plusieurs images. Une bande comprend généralement entre une et huit vignettes.

Planche
Nom donné à une page de B.D., à l'ensemble des cases d'une page.

Onomatopée
Transposition écrite d'un bruit ou d'un son, par exemple « boum », « paf »...

Pavé narratif (texte-off)
Espace encadré accueillant un commentaire sur l'action ou une intervention du narrateur.

Bédéphile
Lecteur passionné de B.D.

Ellipse
Ce qui n'est pas montré. Espace entre deux vignettes.

Idéogramme
Indice graphique dont se sert le dessinateur pour symboliser une pensée, un sentiment (l'ampoule allumée = idée lumineuse).

Bulle (phylactère)
Espace réservé au texte parlé ou pensé à l'intérieur de la vignette, généralement cerné par un trait continu et terminé par un appendice.

Crayonné
Brouillon détaillé de la planche, généralement réalisé en grand format au crayon.

Case
Surface d'une image délimitée par le cadre et faisant partie d'une planche.

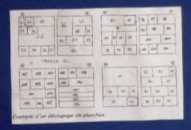
LA BD, QUI LA FAIT?

Le dessinateur

Le dessinateur est le maillon le plus visible de la profession. Il peut être également son propre scénariste. En collaboration avec le scénariste, il a pour mission de transformer, interpréter et finaliser les intentions du scénariste en images. Son dessin doit rendre les gestes voulus par l'histoire et faire ressortir les sentiments. Pour cela, il choisit le cadrage, le plan... Le dessinateur est plus un narrateur graphique qu'un illustrateur. Au Japon et aux Etats-Unis, les auteurs travaillent fréquemment en atelier de 5 ou 6 personnes. Cette pratique est peu répandue en France.

Le scénariste

Il construit l'histoire. Il détaille chaque case, indiquant au dessinateur le décor, l'action, et les textes qui y figureront (bulle, pensée ou texte off). Il fixe le nombre de cases dans chaque page. C'est donc lui qui rythme l'avancée de l'histoire et gère les ellipses, c'est-à-dire ce qui n'est pas montré. Ces ellipses créent un effet de raccourci qui rythme l'action.



Le coloriste

Le rôle du coloriste, c'est de mettre la couleur sur les planches. Il arrive que le dessinateur s'occupe lui-même de la mise en couleur. Les outils du coloriste peuvent être traditionnels (aquarelle, gouache, craie grasse) ou informatique avec un logiciel de mise en couleur. Lorsque le dessinateur fait lui-même la couleur, cette technique est appelée «couleur directe».
Par exemple, pour la BD «Akissi», il y a un dessinateur, Mathieu Sapin, et une coloriste, Clemence. Pour la BD «3 souhaits», le dessinateur, Paola Martinella, a fait lui-même la couleur.

HÔTE L ETRANGE

LES ETAPES POUR UNE BD RÉALISER

- Une histoire / Un scénario
- Le découpage, le crayonné

- l'encrage
- la mise en couleur

des plans

Le plan d'ensemble / Le plan général:
Le plan d'ensemble est un plan très large qui permet de montrer de grands décors, des paysages, des foules... Il a donc une forte valeur descriptive. Le plan général permet de situer les acteurs dans l'espace. Il repose également sur un décor important, tout en permettant d'identifier les protagonistes.

Le plan moyen:
Il isole d'un groupe plus ou moins important des personnages, celui ou ceux qui sont le plus directement concernés par l'action. L'image se ressere sur ce ou ces personnages cadrés en pied au premier plan. Il a une valeur narrative.

Plan américain:
Il est également appelé "plan rapproché". Il entraine le lecteur au coeur de l'action. Le personnage est "coupé" en haut des cuisses. Il a une valeur narrative.

Gros plan:
Il renforce l'intensité du récit. On distingue nettement les expressions du visage et toutes les émotions exprimées. Il a une valeur dramatique.

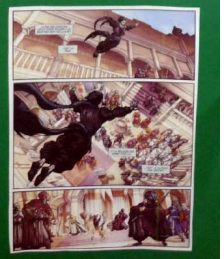
Très gros plan:
Il souligne l'importance d'un détail jusqu'alors ignoré. Le regard est attiré par une expression bien particulière du visage ou par la singularité d'un objet. Il a une valeur expressive ou documentaire.

PLONGÉE / CONTRE PLONGÉE

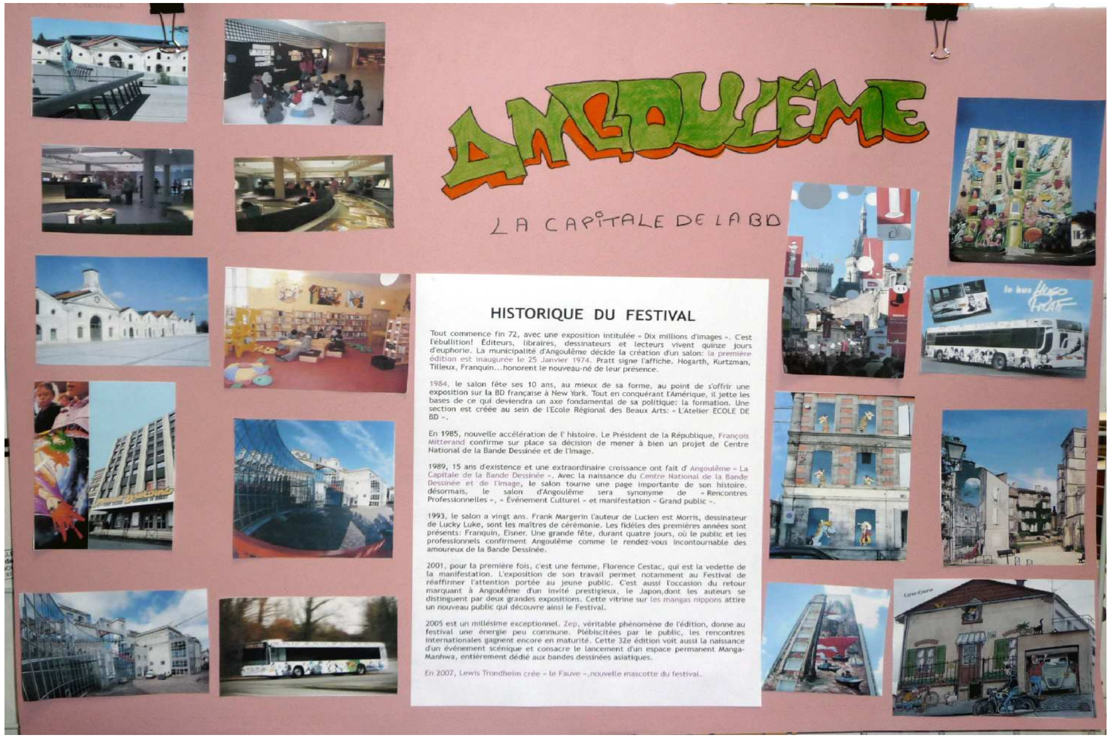
Plongée:
L'œil se situe plus haut que le sujet. La plongée peut avoir deux fonctions bien différentes :
- Une fonction informative ou narrative lorsqu'elle permet de donner du champ à l'action en situant les personnages ou en indiquant le sens de leurs déplacements.
- Une fonction symbolique lorsqu'elle traduit la force de l'adversaire, ou la domination du destin en écrasant et réduisant à merci les personnages.

Contre-plongée:
L'œil se situe plus bas que le sujet. La contre-plongée a essentiellement une fonction symbolique. Elle induit la supériorité, la puissance.

CHAMP/ CONTRE CHAMP

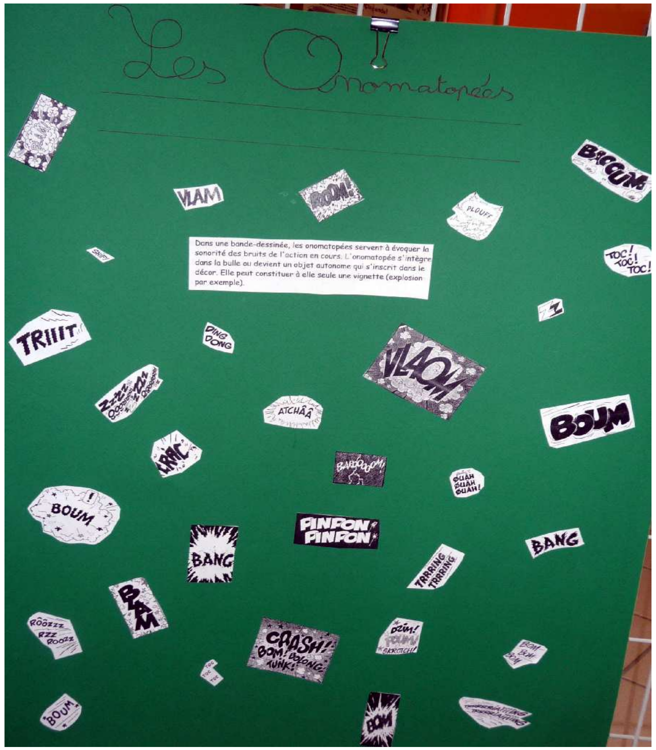


Pour rendre une scène moins monotone et varier le point de vue du lecteur, l'auteur peut utiliser le procédé du Champ/Contre-champ. Le champ est l'ensemble d'une scène vue sous un certain angle. Le contre-champ sera la vision immédiate du même sujet présenté dans le sens diamétralement opposé.


ANGOULÊME
LA CAPITALE DE LA BD
HISTORIQUE DU FESTIVAL
Tout commence fin 72, avec une exposition intitulée « Dix millions d'images ». C'est l'ébullition! Éditeurs, libraires, dessinateurs et lecteurs vivent quinze jours d'euphorie. La municipalité d'Angoulême décide la création d'un salon: la première édition est inaugurée le 25 Janvier 1974. Pratt signe l'affiche. Hogarth, Kurtzman, Tilleux, Franquin...honorent le nouveau-né de leur présence.
1984, le salon fête ses 10 ans, au mieux de sa forme, au point de s'offrir une exposition sur la BD française à New York. Tout en conquérant l'Amérique, il jette les bases de ce qui deviendra un axe fondamental de sa politique: la formation. Une section est créée au sein de l'Ecole Régional des Beaux Arts: « L'Atelier ECOLE DE BD ».
En 1985, nouvelle accélération de l' histoire. Le Président de la République, François Mitterand confirme sur place sa décision de mener à bien un projet de Centre National de la Bande Dessinée et de l'Image.
1989, 15 ans d'existence et une extraordinaire croissance ont fait d' Angoulême « La Capitale de la Bande Dessinée ». Avec la naissance du Centre National de la Bande Dessinée et de l'Image, le salon tourne une page importante de son histoire. désormais, le salon d'Angoulême sera synonyme de « Rencontres Professionnelles », « Événement Culturel » et manifestation « Grand public ».
1993, le salon a vingt ans. Frank Margerin l'auteur de Lucien est Morris, dessinateur de Lucky Luke, sont les maîtres de cérémonie. Les fidèles des premières années sont présents: Franquin, Eisner. Une grande fête, durant quatre jours, où le public et les professionnels confirment Angoulême comme le rendez-vous incontournable des amoureux de la Bande Dessinée.
2001, pour la première fois, c'est une femme, Florence Cestac, qui est la vedette de la manifestation. L'exposition de son travail permet notamment au Festival de réaffirmer l'attention portée au jeune public. C'est aussi l'occasion du retour marquant à Angoulême d'un invité prestigieux, le Japon,dont les auteurs se distinguent par deux grandes expositions. Cette vitrine sur les mangas nippons attire un nouveau public qui découvre ainsi le Festival.
2005 est un millésime exceptionnel. Zep, véritable phénomène de l'édition, donne au festival une énergie peu commune. Plébiscitées par le public, les rencontres internationales gagnent encore en maturité. Cette 32e édition voit aussi la naissance d'un événement scénique et consacre le lancement d'un espace permanent Manga-Manhwa, entièrement dédié aux bandes dessinées asiatiques.
En 2007, Lewis Trondheim crée « le Fauve »,nouvelle mascotte du festival.

LES PRIX DU FESTIVAL
Depuis sa première édition, le festival d'Angoulême remet les prix. Le plus notable est le Grand Prix de la ville d'Angoulême, qui récompense pour l'ensemble de son œuvre un auteur.
Les trophées récompensant les albums selon différentes catégories furent les « Alfred » de 1974 à 1988 (en l'honneur du manchot de Zig et Puce) puis les « Alph'Art » de 1989 à 2003 (en référence au dernier album inachevé de Tintin par Hergé) avant ne prendre le simple nom « Prix » de 2004 à 2006 puis d' « Essentiel » de 2007 à 2009.
En 2007, Lewis Trondheim crée le « Fauve », nouvelle mascotte du festival, qui conduit à appeler le meilleur album le Fauve d'or à partir 2008, puis tous les prix officiels des « Fauves d'Angoulême » à partir de 2010.
Morceaux choisis du palmarès (grand prix):
1974 FRANQUIN
1981 MOEBIUS
1985 TARDI
1988 PRATT
MAUS est élu meilleur album étranger
1991 GOTLIB
1992 MARGERIN et MORRIS
1999 UDERZO (Prix du millénaire)
2002 SHUITEN
2003 LOISEL
2004 ZEP
2010 Grand Prix : BARU
Fauve d'Or: Riad SATTOUF (Pascal Brutal)
Fauve jeunesse: Julien NEEL (Lou)
PRATT
FRANQUIN
HERGÉ
GOTLIB
ROBA
MOEBIUS
TARDI
BANDE ET CINE
DILAL
LOISEL
MARGERIN
GOTLIB
SHUITEN
FRANQUIN
FAUVE D'OR
ZEP
SALON INTERNATIONAL DE LA BANDE DESSINEE
ANGOULEME 9
"LA B.D. ET SON AVENIR"
ANGOULEME 15
ANGOULEME 8

Le fauve
LE FAUVE
Lewis Trondheim


Les Onomatopées
Dans une bande-dessinée, les onomatopées servent à évoquer la sonorité des bruits de l'action en cours. L'onomatopée s'intègre dans la bulle ou devient un objet autonome qui s'inscrit dans le décor. Elle peut constituer à elle seule une vignette (explosion par exemple).
VLAM
BOOM!
DING DONG
TRIIIT
BOUM
BANG
PINPON PINPON
BOUM
BANG
CRASH!