

Faire de la bande dessinée

Exercices de créativité

Objectifs

Faisant appel à l'intelligence divergente, ces exercices sont destinés à développer les capacités des élèves à **inventer** (trouver des réponses multiples et inédites à des problèmes posés), à **improviser** (faire naître une idée à partir d'une sollicitation), à **tirer parti** d'une situation donnée (prendre à son compte un élément imposé)...

Si elles ne sauraient se suffire à elles-mêmes, dans le cadre d'un enseignement des arts plastiques axé sur les conduites créatrices, ces activités sont pourtant un complément utile pour amener les élèves à développer constamment inventivité et improvisation, caractéristiques essentielles des conduites de création des artistes.

Exemples

Une forme : → inventer

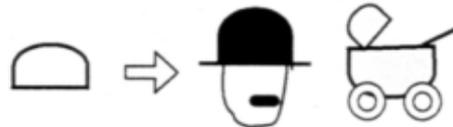
Chercher le plus grand nombre d'utilisations possibles d'une forme dans des dessins figuratifs.

Objectif : développer l'intelligence divergente.

Critère : le nombre et la variété des réponses.

(Exemple à partir d'un demi-cercle)

Toutes sortes d'autres formes sont possibles ...



Des formes : → improviser

Dictée de formes (un arc de cercle, un angle aigu, une ligne brisée, etc.). Les élèves les dessinent où ils le souhaitent, de la taille qu'ils décident, comme ils veulent dans la page. Il s'agit ensuite d'improviser un dessin qui intègre ces formes, en

tenant la feuille dans n'importe quel sens ... Si les formes sont identiques pour tous, leur taille et emplacement différent, d'où une grande variété de réponses.

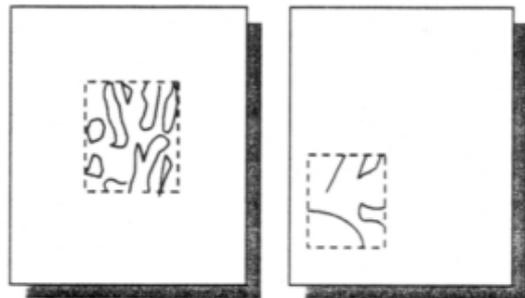
(Exemple avec dessin de départ identique, tenu à l'horizontale puis à la verticale)



Un fragment d'image : → tirer parti

Un morceau d'une image (photographie, dessin, fragment d'une reproduction de peinture ...) est placé sur la feuille. Il s'agit, en prolongeant les lignes et les formes, d'imaginer et représenter ce à quoi ce détail pourrait appartenir.

Au cycle III, on insistera sur la nécessité de retrouver des couleurs et des effets de matière identiques au fragment d'origine, afin de confondre et d'absorber parfaitement le point de départ imposé dans la réalisation plastique.

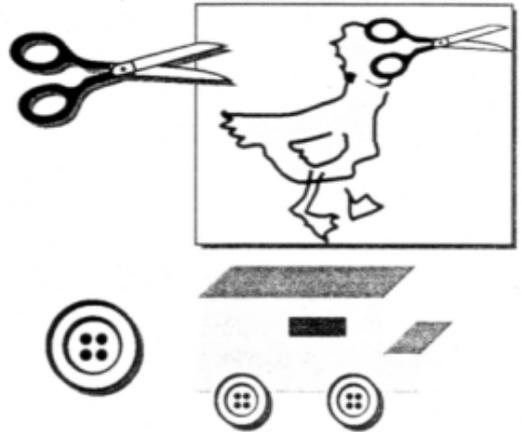


Un objet : → transformer

Transformer et/ou intégrer un objet du quotidien dans une production plastique qui en exploitera les caractéristiques.

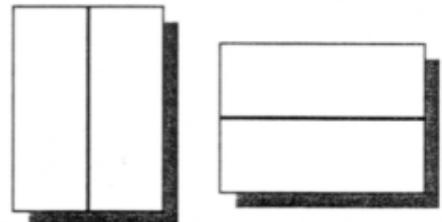
L'exercice peut se faire avec l'objet entier ou à partir de détails. Plusieurs objets peuvent être utilisés en même temps. La réalisation peut se faire sous la forme d'un dessin, reprenant les contours ou une reproduction des formes (photocopie, photo ...) ou en trois dimensions, utilisant les objets réels.

(références possibles : sculptures de Picasso, collages surréalistes, peintures-objets de G. Chaissac ...)



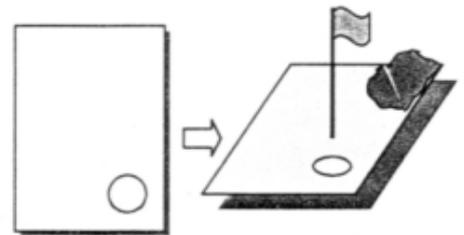
Une ligne : → exploiter

Une ligne traverse la page dans toute sa longueur. Il s'agit de l'intégrer dans une production, après en avoir cherché toutes les utilisations possibles : corde, fil, séparation, limite, etc. La situation proposée (la ligne traverse la feuille de part en part) permet d'introduire au Cycle III les notions de *hors champ* (l'image se prolonge en dehors du cadre) et de *cadrage* (une partie seulement des éléments représentés sont visibles)...



Un trou : → utiliser

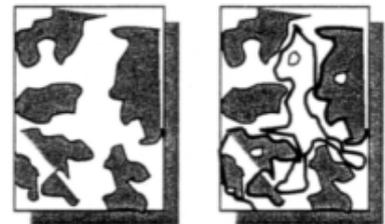
Chaque élève fait un trou dans sa feuille. Il cherche à l'exploiter, en fonction de sa taille, son emplacement, sa forme... La présence réelle de ce trou permet un travail en trois dimensions, notamment par pliages, collages et/ou assemblages.



Des taches : → tirer parti

Faire des taches sur une feuille. Chercher dans ces taches des formes, des silhouettes, puis les rendre visibles en prolongeant les formes et en ajoutant les éléments manquants. On découvrira des formes noires sur fond blanc, mais aussi des formes claires dans les interstices entre les taches.

Les taches peuvent se faire sur support humide ou froissé, par projection ou coulures...



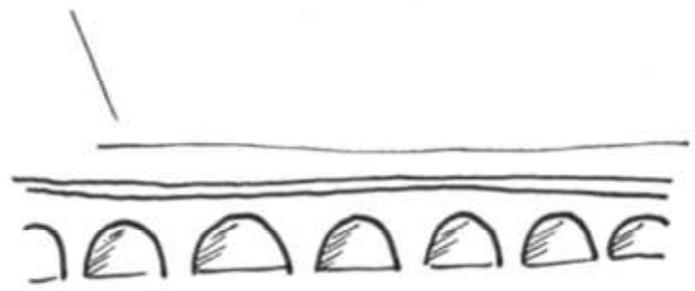
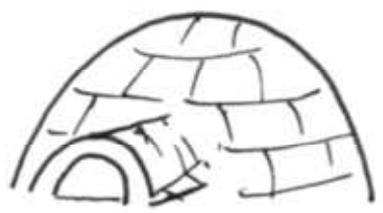
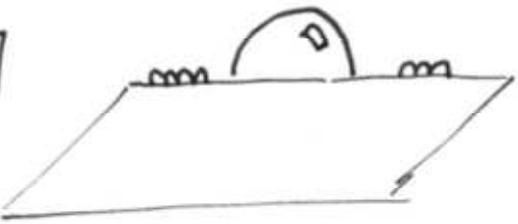
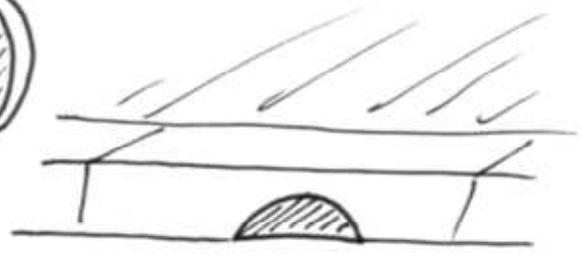
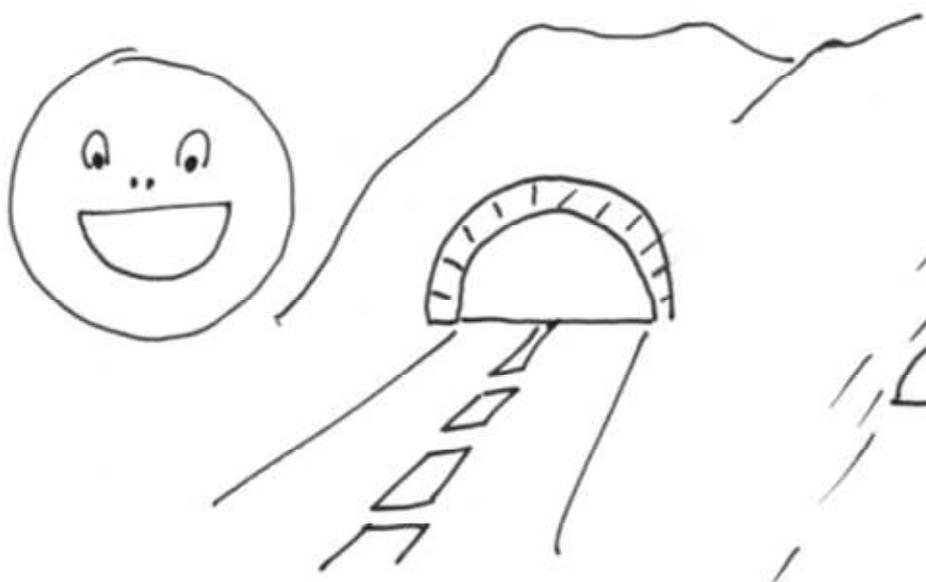
Repères bibliographiques

Alain BEAUDOT, *La Créativité à l'école*, Paris, P.U.F., 1980 (3^e édition)

Collectif, *Le Livre d'anti-coloriage I et II*, Paris, Seuil

P. Scouart, *Coloriages en liberté*, Paris, Seuil

Marthe SEGUIN-FONTES, *Le Second souffle de la créativité*, Paris, Dessain et Tolra, 1977



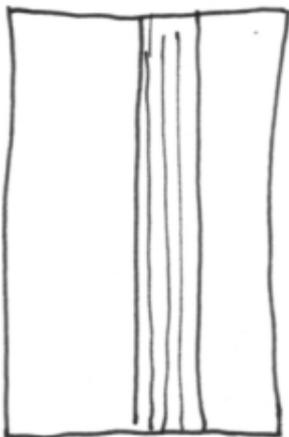
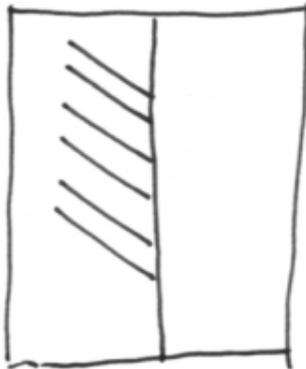
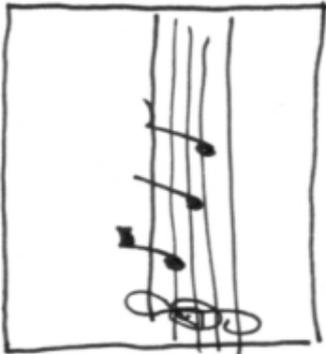
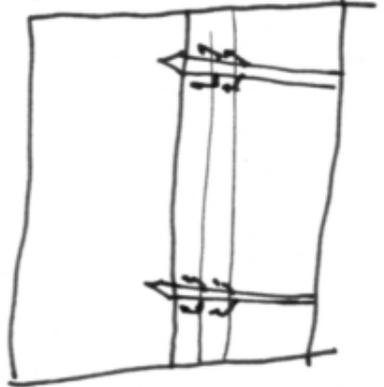
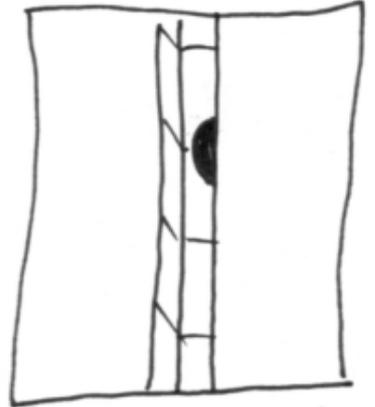
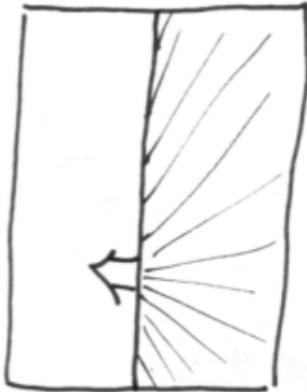
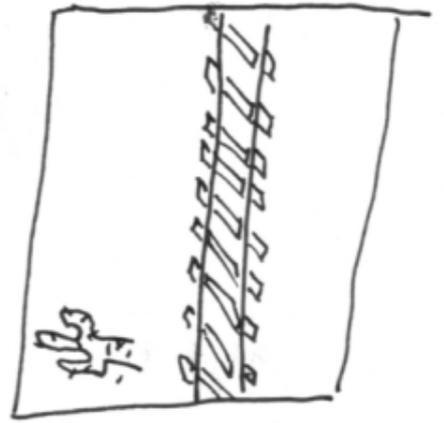
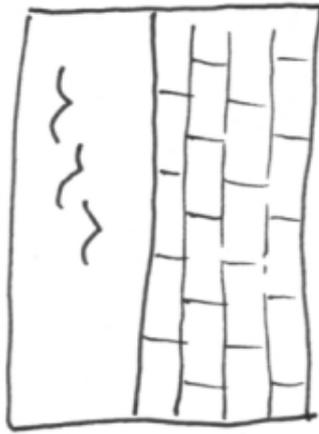
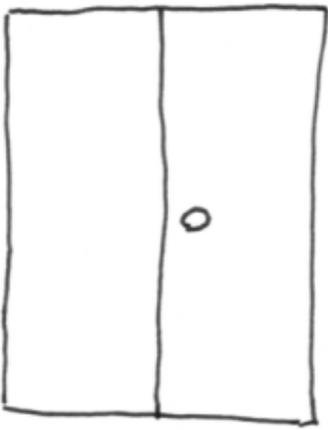




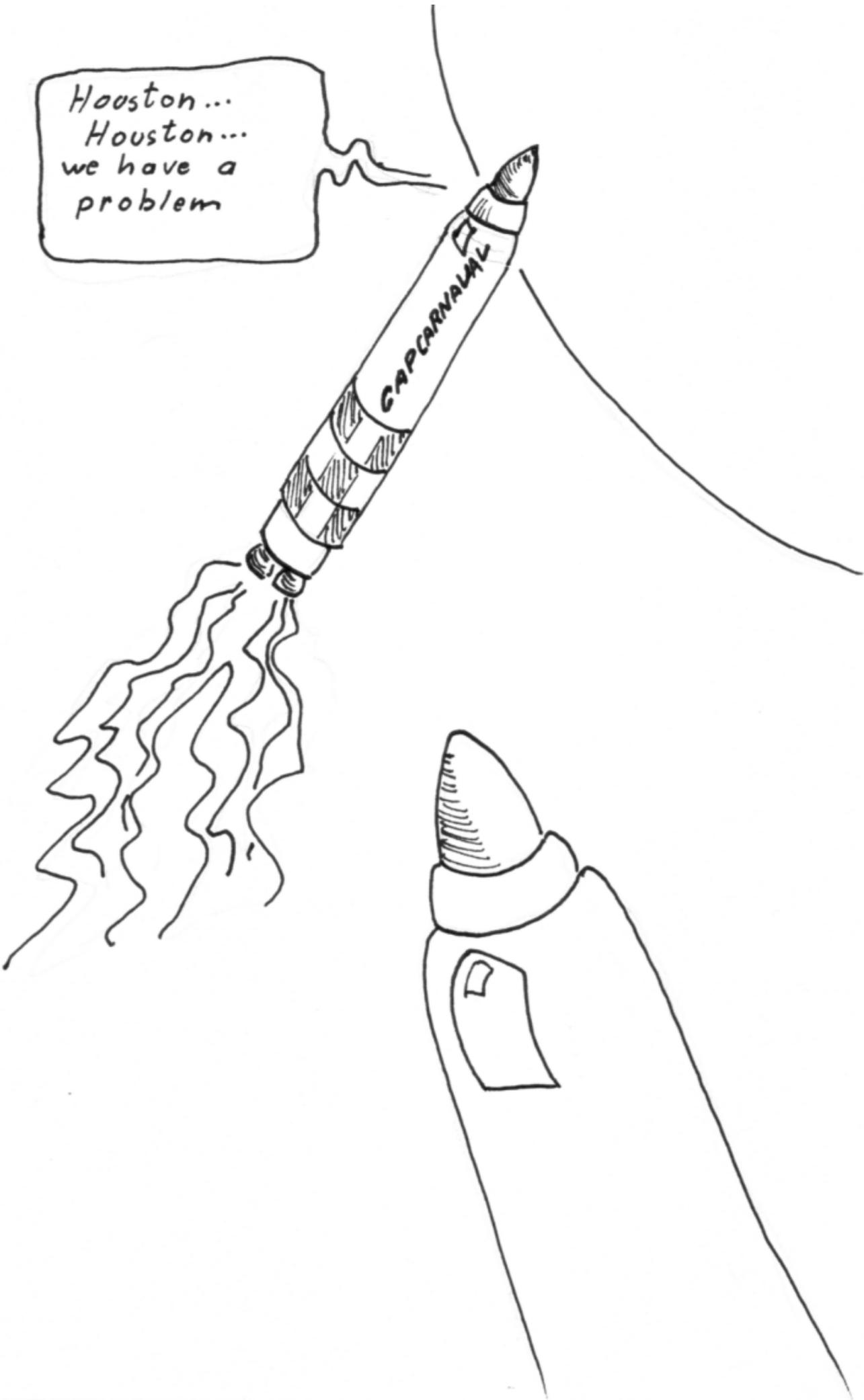








Houston...
Houston...
we have a
problem



AUJOURD'HUI : ÉCRIRE LE(S) TEXTE(S) -

AVANT TOUT, N'OUBLIE PAS QU'IL FAUT TOUJOURS ÉCRIRE TES TEXTES TRÈS SOIGNEUSEMENT, EN CARACTÈRES D'IMPRIMERIE...

Jimmi, le robot m'exécute pas bien !

POUR LES DIALOGUES, ÉCRIS-LES DANS DES BULLES DIVERSES FORMES JONT POSSIBLES, MAIS CERTAINES EXPRIMENT MIEUX LA FAÇON DE PARLER DE TES DIFFÉRENTS PERSONNAGES !

S'IL YA DES PARTIES D'HISTOIRE QUE TU SIMPLIFIES, AJOUTE DES INDICATIONS DANS DES CARTOUCHES

PENDANT CE TEMPS...

LE LENDEMAIN MATIN...

JIMMI-JIMMY SE PRÉCIPITA SUR LES DEUX BANDITS...

PIÉ BAN

RAPPELLE-TOI D'ACCENTUER LA TAILLE DES LETTRES, SELON CE QUE TU VEUX DIRE DANS LES CASES OU LES ONOMATOPEES !!!

WAAHGH

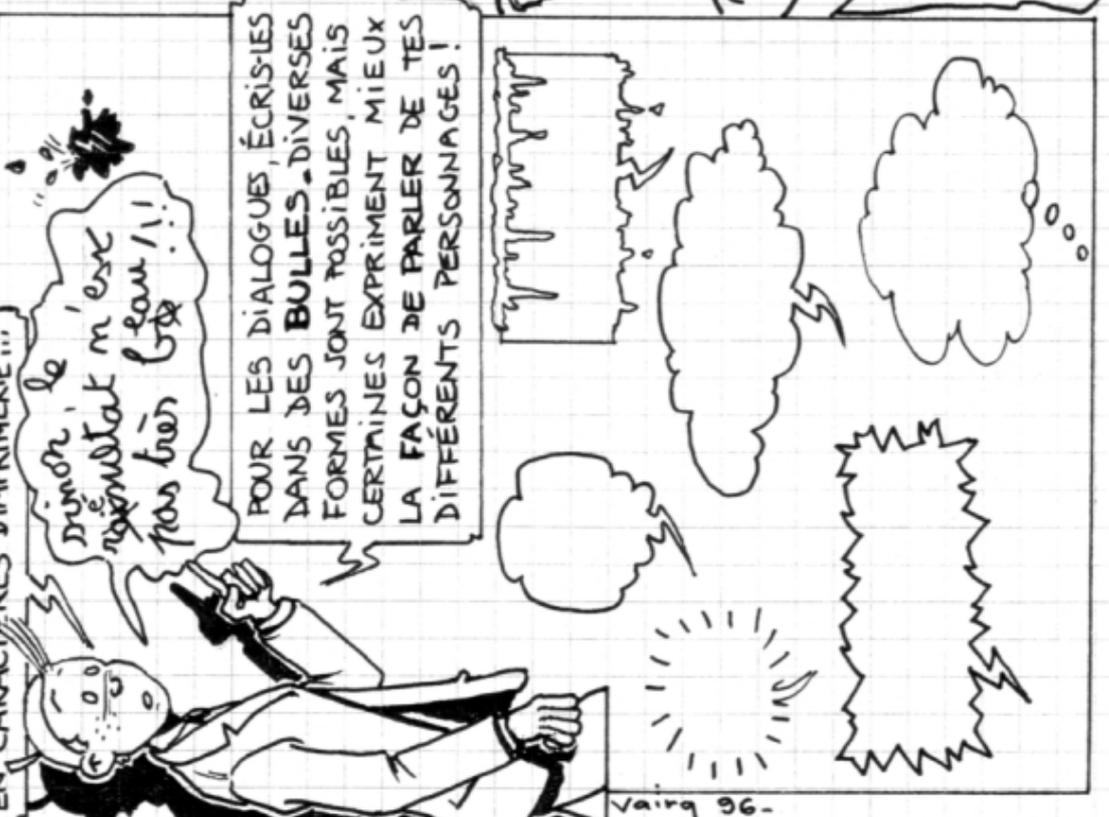
CHUT!...

ALLEZ, FONCE !!!
VROOM
PIIN
VROOM



RENDS-TOI, CANAILLE, TU ES FAIT !!!

OU FAITE ?



Je parle
normalement,
sans blabla, ou
avec un minimum

JE PARLE
LE BLOK

Est-ce que
quelqu'un a
du feu?

je ne sais rien mais je dirait
tout surtout si je ne sais le plus de
mes paroles va vous noyer vous
soûler vous emporter ou au pire
vous enfoncez dans un sommeil profond
et plus rien ne pourra vous sortir de
ce profond labyrinthe mis à part
peut-être une pause café que vous
espérez je le vois bien ça :
et je vais là et là et ça vient
mauvais je pars et je reviens
et si j'ai le temps de faire de
maître rien ne change et ça ma

 **ZIIIP!**

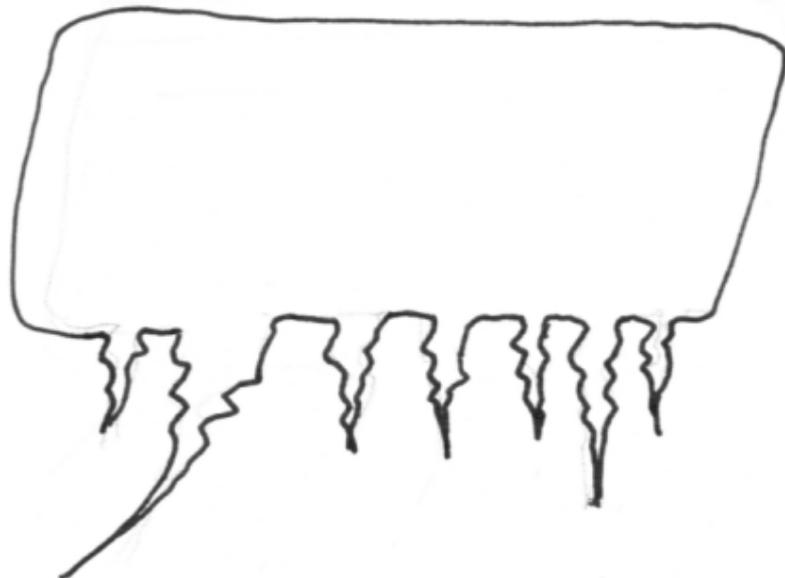
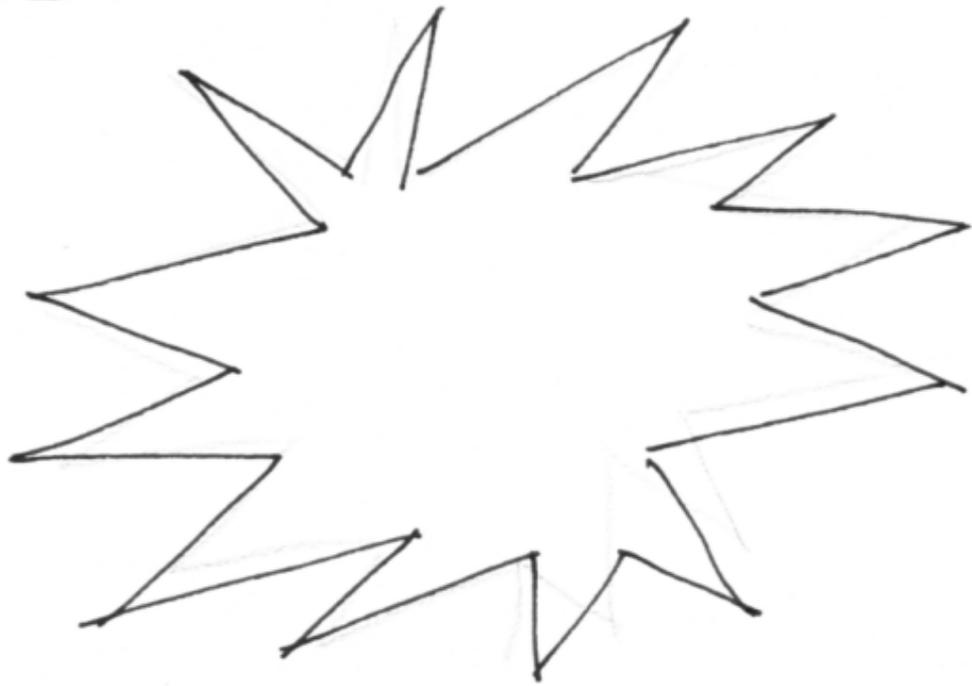
BOUM

plouf

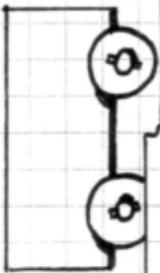
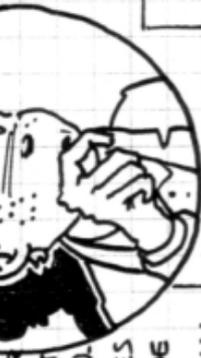
VIP

Monsieur
Brugière, vous
êtes promu au rang
de super
inspecteur.

COCCO



POUR FAIRE BOUGER TES PERSONNAGES ET ACCENTUER LES MOUVEMENTS, VOICI DES PETITS "TRUCS" QUE JE TE PROPOSE !... REGARDE CETTE BALE ET CETTE CAÏSE À ROULETTES!



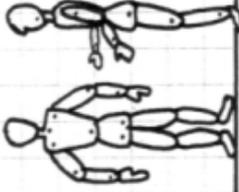
"QUELQUES TRAIS SUFFISSENT À MONTRER LES DIFFÉRENTS DÉPLACEMENTS..."



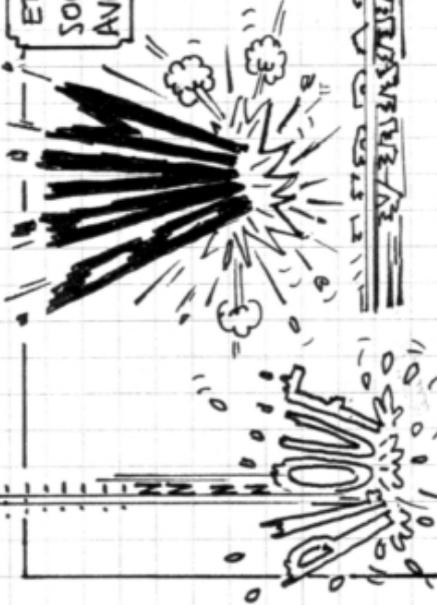
"ET TU PEUX ÉGALEMENT DÉFORMER LES OBJETS POUR ACCENTUER LEUR VITESSE"



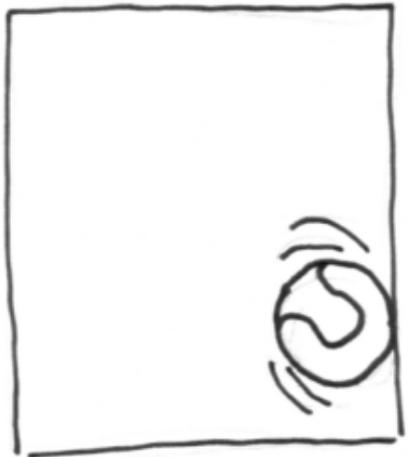
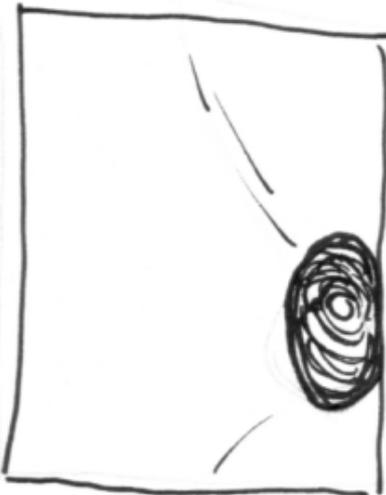
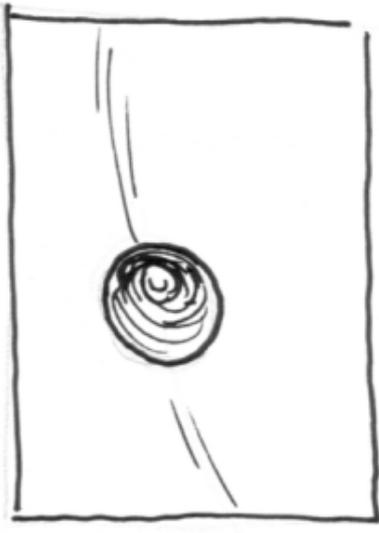
POUR MIEUX REPRÉSENTER TES PERSONNAGES, FABRIQUE-TOI UN PANTIN DE FACE* ET UN AUTRE DE PROFIL. TU POURRAS LES DÉPLACER SELON LES MOUVEMENTS DE TES PERSONNAGES, PUIS LES DESSINER.

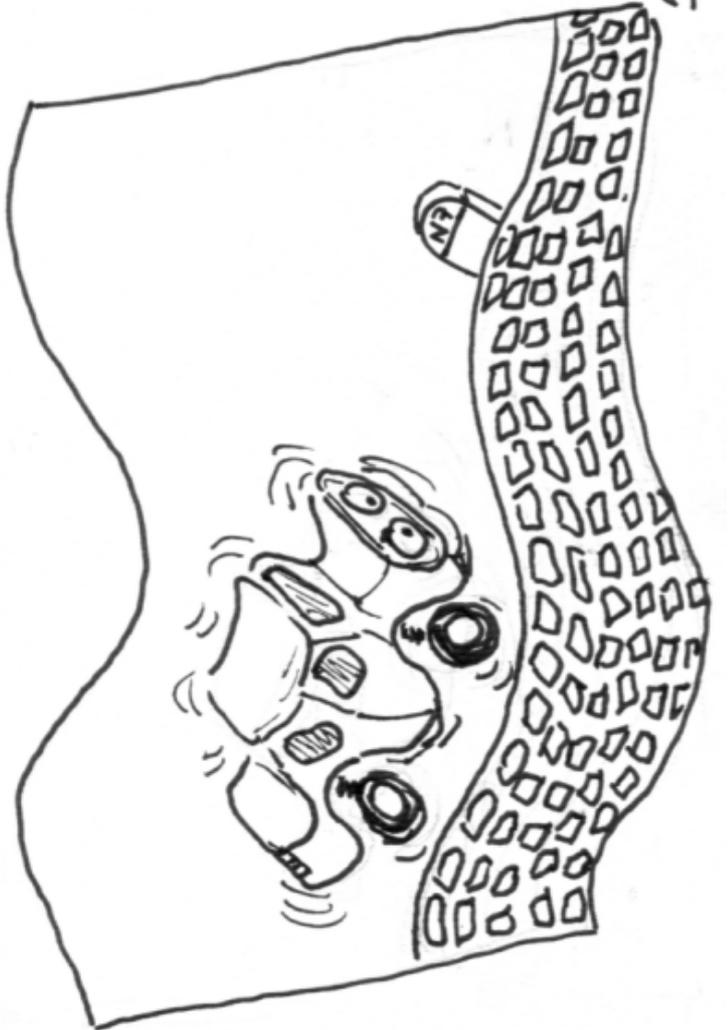
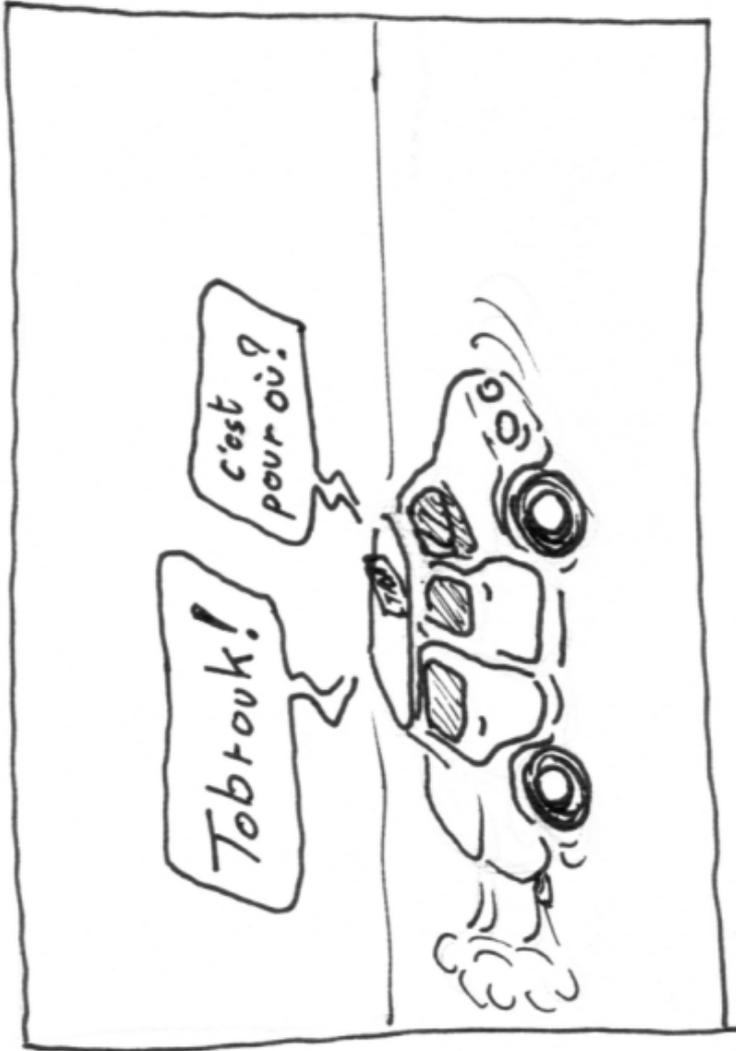
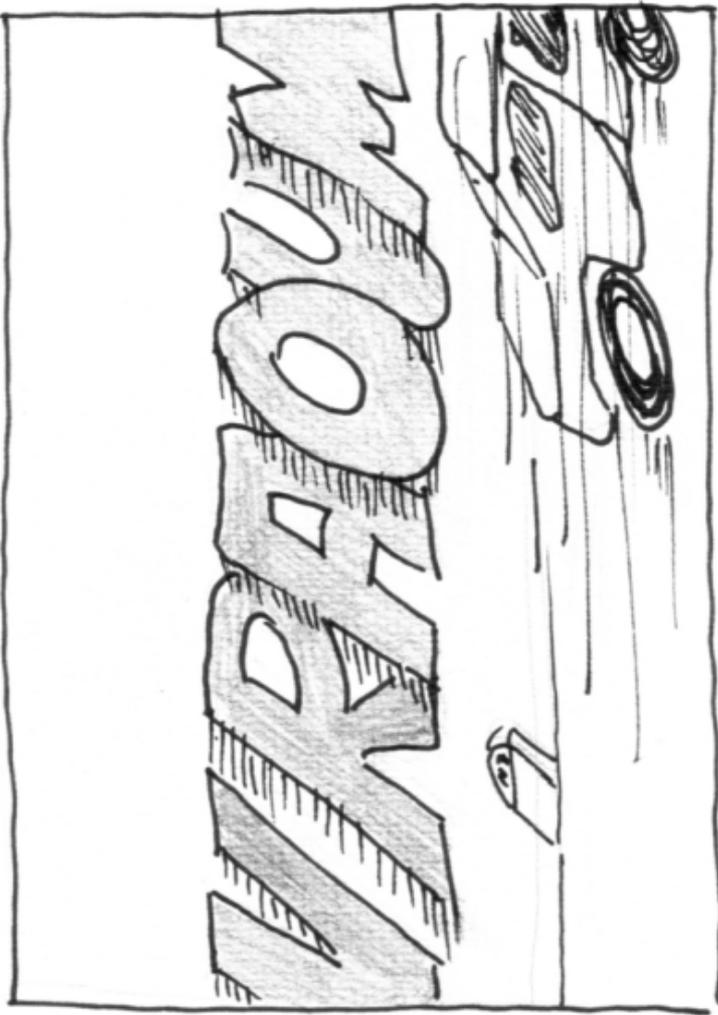


ET N'OUBLIE PAS QUE TU PEUX SOULIGNER CES MOUVEMENTS AVEC DES ONOMATOPEES!



* VOIR LA FICHE "PANTIN"

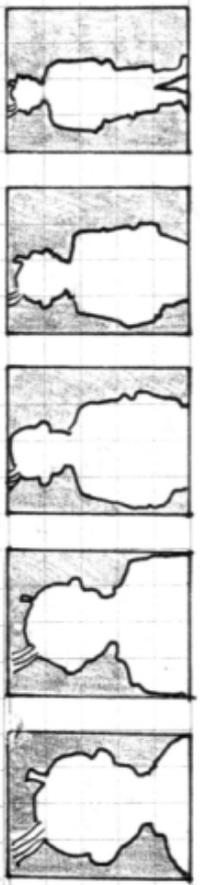
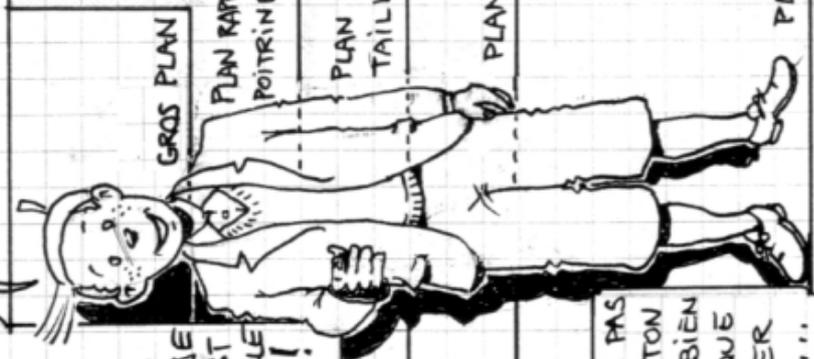




AUJOURD'HUI : LE CADRAGE !

SAIS-TU QUE DANS TES DESSINS, TU PEUX REPRÉSENTER TES PERSONNAGES DE DIFFÉRENTES FAÇONS : DE TRÈS PRÈS (SEULEMENT LA TÊTE !...) OU DE PLUS LOIN !... VOICI QUELQUES EXEMPLES QUE JE TE PROPOSE. C'EST CE QUE L'ON APPELLE LE CADRAGE !

ALORS, N'OUBLIE PAS DE BIEN CHOISIR TON CADRAGE, POUR BIEN EXPRIMER CE QUE TU VEUX MONTRER OU RACONTER !...



TU PEUX AUSSI PLACER TES PERSONNAGES DANS UN DÉCOR !

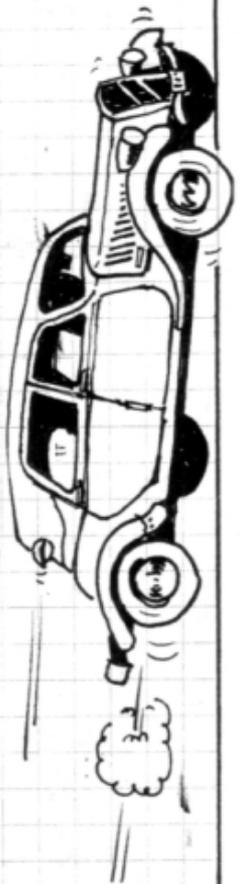


EN PLAN GÉNÉRAL !...

ET SURTOUT, TU PEUX CHANGER LA FORME DE TES CASES, AFIN D'ACCENTUER LES ACTIONS DE TON HÉROS FAVORI !...



... LA PUISSANTE VOITURE FILAIT À VIVE ALLURE !...



OU EN PLAN D'ENSEMBLE

D'UN BOND, JIMMI-JIMMY SAUTA À TRAVERS LA FÊNETRE, FERMÉE !...

