

TRAITS RÉSISTANTS

LA RÉSISTANCE DANS LA BANDE DESSINÉE DE 1944 À NOS JOURS

Dessine-moi une BD



A l'occasion de l'exposition **TRAITS RÉSISTANTS** (que tu peux retrouver sur le site internet de la ville de Tulle dans la rubrique «expositions en cours») nous te proposons un **PETIT CONCOURS**.

Tu dois dessiner **UNE BD SUR LA RÉSISTANCE**.
A toi d'inventer les personnages et l'histoire.

Ce petit carnet est là pour t'aider à organiser ta bande-dessinée car ce genre comporte beaucoup de codes.

Une fois ton chef-d'œuvre réalisé, envoie le au Pôle Musées de Tulle. Le jury du musée se rassemblera pour récompenser ses oeuvres préférées.

UNE ONOMATOPEË :

Des petits mots pour exprimer des bruits.



UN IDÉOGRAMME :

Petit dessin exprimant une idée ou l'émotion du personnage.

UNE BULLE :

Elle sert à indiquer qui parle. L'appendice (petite virgule qui sort de la bulle) doit pointer vers la bouche du personnage qui parle. On écrit d'abord les dialogues puis on dessine la bulle autour.



TRAITS RÉSISTANTS

LA RÉSISTANCE DANS LA BANDE DESSINÉE DE 1944 À NOS JOURS

Dessine-moi une BD



A l'occasion de l'exposition **TRAITS RÉSISTANTS** (que tu peux retrouver sur le site internet de la ville de Tulle dans la rubrique «expositions en cours») nous te proposons un **PETIT CONCOURS**.

Tu dois dessiner **UNE BD SUR LA RÉSISTANCE**.
A toi d'inventer les personnages et l'histoire.

Ce petit carnet est là pour t'aider à organiser ta bande-dessinée car ce genre comporte beaucoup de codes.

Une fois ton chef-d'œuvre réalisé, envoie le au Pôle Musées de Tulle. Le jury du musée se rassemblera pour récompenser ses œuvres préférées.

UNE ONOMATOPEÉE :

Des petits mots pour exprimer des bruits.



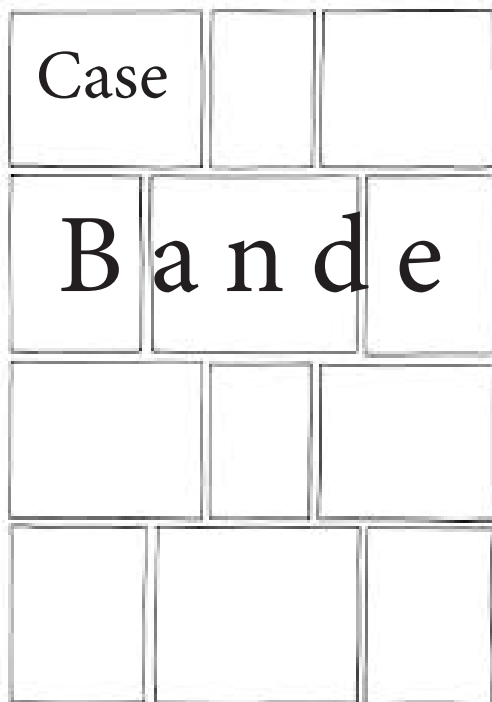
UN IDÉOGRAMME :

Petit dessin exprimant une idée ou l'émotion du personnage.

UNE BULLE :

Elle sert à indiquer qui parle.
L'appendice (petite virgule qui sort de la bulle) doit pointer vers la bouche du personnage qui parle.
On écrit d'abord les dialogues puis on dessine la bulle autour.





Une bande-dessinée se compose de **PLANCHES**, c'est comme ça qu'on appelle une page.

Une planche se compose de **BANDES** qui se composent elles-mêmes de **CASES OU VIGNETTES**.

Pour bien comprendre l'histoire il faut que la planche se lise de haut en bas et de gauche à droite.

**SUR UNE PAGE BLANCHE
DESSINE TA PLANCHE**

DÉROULÉ D'UNE HISTOIRE :

Une histoire commence toujours avec une scène qui plante le décor (quand ? ou ?) pour cela tu peux t'aider en représentant des monuments connus pour faire deviner au lecteur le lieu de l'histoire. Pour faire deviner l'époque tu peux t'aider en représentant des objets datés ou des vêtements dont la mode est passée.

ÉCRIS TON HISTOIRE SUR UNE PAGE AVEC LE NUMÉRO DES CASES QUI CORRESPONDENT AUX DIFFÉRENTES SCÈNES.

Une fois le décor planté et le héros présenté, l'histoire peut commencer.

Le héros doit arriver devant un problème, quelque chose qui change sa routine.

Ce problème peut être à cause d'un «méchant», d'une panne, ...

Ton héros va devoir régler ce problème ou vivre une aventure.

Pour finir tu peux choisir d'avoir un héros victorieux qui se joue des problèmes ou bien un héros qui subit une défaite mais qui n'a peut-être pas dit son dernier mot...

EXEMPLE POUR T'AIDER :

1er case : Plante le décor

2ème case : Présentation du héros

3ème case : Découverte d'un problème et d'un méchant par le héros

4ème case : Le héros réfléchit et monte un plan

5ème case : Grâce à son plan il règle le problème

6ème case : Le héros peut retourner à sa vie normale

N'hésite pas à écrire ce que tu dessineras dans les cases pour t'aider.

COMMENÇONS PAR TRAVAILLER TON PERSONNAGE

Qui est ton personnage ?

Imagine ton personnage principal. N'oublie pas de lui rajouter des objets, des vêtements qui le rendront plus facilement repérable par le lecteur.

Quel est son nom ?

.....

Peut importe que ce soit joli ou très ressemblant, il faut que le lecteur comprenne ce qui est dessiné.
On peut faire appel à se souvenirs pour s'aider : textures, positions, formes, couleurs, ...

DÉVELOPPE TON STYLE PROPRE !

AIDE TOI POUR T'INSPIRER DES PLANCHES DE L'EXPOSITION TRAITS RÉSISTANTS, DISPONIBLES SUR LE SITE DE LA VILLE DE TULLE

DESSINE TON HÉROS ICI

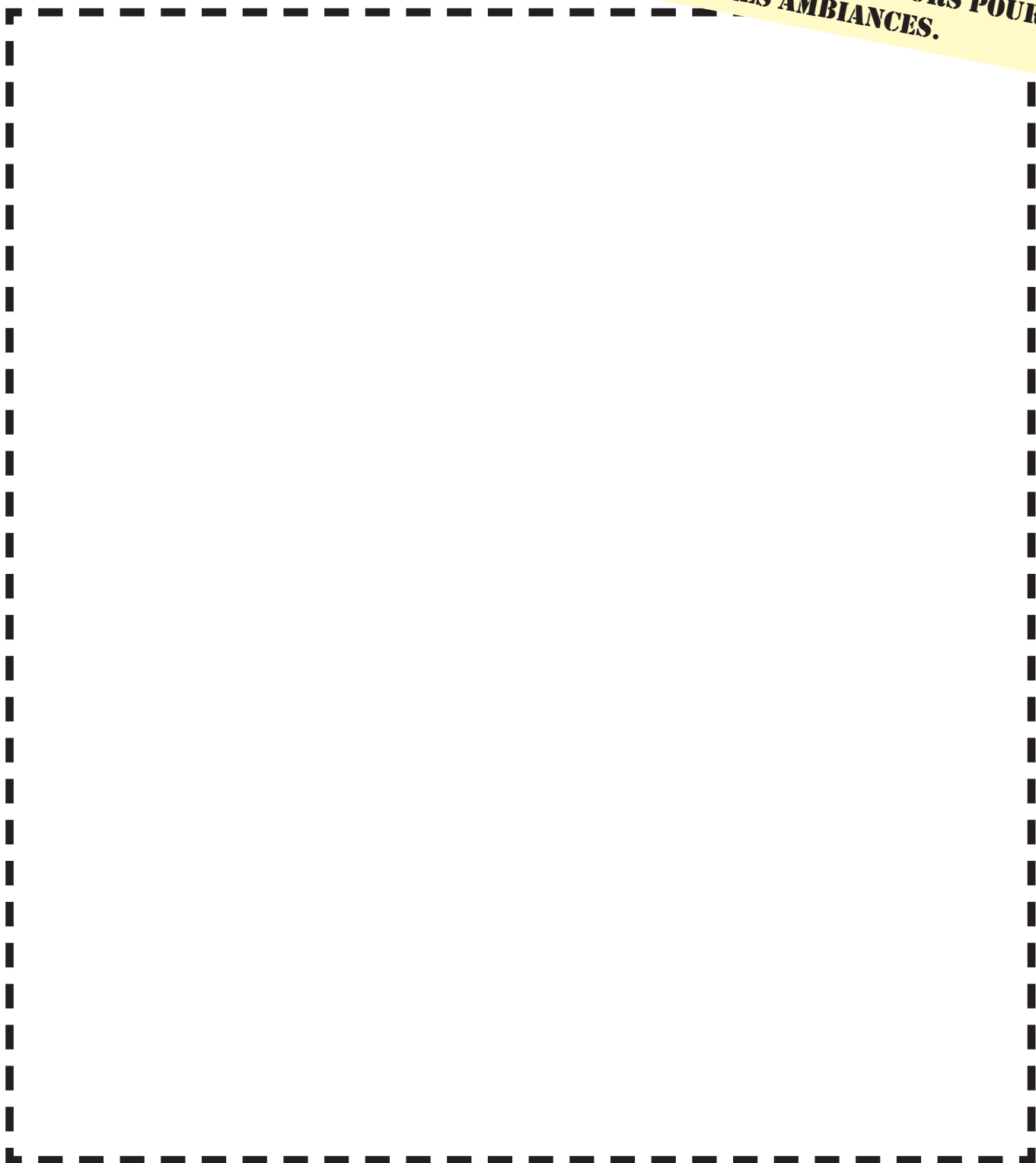
LA SCÈNE ET LE LIEU :

L'HISTOIRE SE DÉROULE À TULLE :

Plante le décor : ville ou campagne ? matin ou soir ? quelle est la météo ? Le héros est-il seul ou au milieu d'une foule ?

Tous les détails que tu rajouteras aideront le lecteur à mieux entrer dans l'histoire.

**JOUE AVEC LES COULEURS POUR
RENDRE LES AMBIANCES.**



ET ENFIN FAIS CONFIANCE À TON IMAGINATION

Si tu as besoin d'aide pour le décor :

Tulle, 1944 c'était un matin froid et humide, comme connaissent ces villes de fond de vallées, au fond desquelles, coule une froide rivière.

L'air glacé et mouillé enveloppait la ville calme dans une brume épaisse. Il était très tôt, le grand clocher de la cathédrale n'avait pas encore sonné 6h00, et ce silence des cloches faisait écho au calme de la ville.

Quelques audacieux arpentaient les trottoirs, mais un calme peu commun enveloppait les bruits de leurs pas.

Ce calme ne présageait rien de bon, c'était sûr quelque chose de terrible allait arriver...

INSCRIS ICI LE DÉROULÉ DE TES SCÈNES

A TES CRAYONS ET À TOI DE JOUER !

**ENVOIE TA BD À L'ADRESSE SUIVANTE,
AVANT LE 15 DÉCEMBRE 2020**

MUSEE.CLOITRE@VILLE-TULLE.FR

OU

**PÔLE MUSÉE, 1 RUE DU 9 JUIN 1944,
19000 TULLE**

**LE JURY DU MUSÉE CHOISIRA ENSUITE LES
PLUS BELLES OEUVRES ET LES GAGNANTS
RECEVRONT UNE BANDE-DESSINÉE.**

**BON COURAGE ET QUE L'INSPIRATION SOIT
AVEC VOUS !**