



## DESSIN « BD »

### PRESENTATION

GOBELINS, l'école de l'image invite les collégiens et les lycéens (de la 4<sup>ème</sup> au bac) à atelier découverte de la bande dessinée (dite encore BD ou bédé). Souvent désignée comme le « neuvième art », la BD permet par l'approche graphique de s'exprimer, d'expérimenter et de créer une histoire en images.

**Un atelier de découverte de la démarche créative de l'école mais aussi un atelier de création conduisant à l'élaboration de planches de bande-dessinée à travers différentes étapes :**

1/ Pour commencer : j'effectue ma recherche documentaire afin d'imaginer mon histoire : quels sont mes personnages ? dans quel décor évoluent-ils ?

2/ J'ébauche mes premières pistes à travers le storyboard, le rapport texte/image. Je trace mes esquisses et mes croquis.

3/ J'apprends les règles et les codes de la narration en bande-dessinée, à travers le découpage des scènes, la création des titres et des dialogues

4/ Enfin, je procède à mes choix graphiques et réalise mes planches de BD dans un temps déterminé

**A l'issue de l'atelier, vous pourrez présenter vos créations aux autres participants ainsi qu'à vos parents. C'est également l'occasion de montrer aux visiteurs votre processus de création, des premières esquisses aux planches finalisées et de vous exprimer sur vos réalisations et vos choix graphiques.**

### PROGRAMME

Lundi	
<u>Matin</u> Prise de contact / Présentation atelier	<u>Après-midi</u> Planche tendance, choix artistiques, ébauches, ...

Mardi	
<u>Matin</u> _Premières expérimentations	<u>Après-midi</u> _Premières expérimentations
Mercredi	
<u>Matin</u> Réalisation	<u>Après-midi</u> Réalisation
Jeudi	
<u>Matin</u> Réalisation	<u>Après-midi</u> Réalisation
Vendredi	
<u>Matin</u> Finalisation /Exposition	<u>Après-midi</u> Finalisation /Exposition

### Thèmes au choix :

Trois thèmes (au choix) pour alimenter votre inspiration :

- 1/ Illustrer un "sentiment" ou une "émotion" en choisissant parmi :

- le courage
- la colère
- la terreur
- la jubilation
- l'enthousiasme
- la sidération

- 2/ Le magicien amnésique :

Le magicien vient de faire la démonstration de sa baguette magique et il a changé un personnage en animal (ou en chose) mais le résultat de cette transformation n'est pas celui escompté et il ne parvient ni à annuler le sort ni à opérer correctement de nouvelles transformations. C'est sa baguette (ou sa mémoire ?) qui sont devenus dysfonctionnels.

*Variantes : A/une entité extra-terrestre ou « super-héros » montre ses « super-pouvoirs » et il en perd le contrôle. B/un savant-fou fait la démonstration de sa machine à transformation qui ne marche pas correctement.*

- 3/ Le trésor a disparu :

Les pirates sont venus chercher le trésor qu'ils avaient caché mais ils constatent en ouvrant le coffre que celui-ci est vide ou qu'il contient tout autre-chose, mais quoi ?

## CONSEILS PRATIQUES

**Lieu : CAMPUS GAMBETTA**

**247 Avenue de Gambetta Paris 20<sup>ème</sup>**

**Accueil :** le 1<sup>er</sup> jour, l'accueil a lieu à partir de 9h45 dans le hall d'attente du 1<sup>er</sup> étage.

**Horaires :** L'atelier débute à 10h et se termine à 17h du lundi au vendredi.

**Pause déjeuner :** La pause déjeuner se déroule de 12h30 à 13h30. Seuls les mineurs ayant

une autorisation de sortie pourront sortir de l'enceinte de l'école pour déjeuner à l'extérieur. L'école dispose d'un espace libre-service pour déjeuner avec micro-ondes.

**Evènement** : Les parents sont conviés le dernier jour de l'atelier à partir de 16h30 pour voir la réalisation des participant clôturant l'atelier.

## LISTE DU MATERIEL

### LISTE DU MATERIEL

Feuilles de « Canson » A3 300g  
Encre de chine  
Bloc de papier « Canson études et croquis » – 29,7x42cm A3  
Pinceau fin  
Porte-plume et plume type atome  
Règle  
Crayon à papier  
Une gomme