

2 L'ART DE RACONTER UNE HISTOIRE

ACTIVITÉ 3 Comment construit-on un personnage de bande dessinée ? 55

MOTS-CLÉS : dessin, description, stéréotype, vêtements, accessoires, personnalité, qualités, défauts, comique de caractère, synonymes, identité.

ACTIVITÉ 4 Qui est le héros ? 58

MOTS-CLÉS : héros, mission, destinateur, aides, opposants.

ACTIVITÉ 5 Quelles sont les principales étapes d'un récit d'aventures ? 59

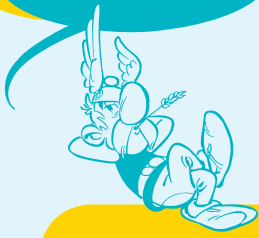
MOTS-CLÉS : schéma narratif, statu quo.

ACTIVITÉ 6 Comment passe-t-on d'une planche à une autre ? 60

MOTS-CLÉS : liens, suspense, ellipse, hors-champ.

ACTIVITÉ 7 Comment communique-t-on dans la bande dessinée ? 63

MOTS-CLÉS : ton, émotions, gestes, onomatopées, dialogue.



MOTS-CLÉS : dessin, description, stéréotype, vêtements, accessoires, personnalité, qualités, défauts, comique de caractère, synonymes, identité.

ACTIVITÉ 3 Comment construit-on un personnage de bande dessinée ?

- 1 Choisissez l'un de ces personnages :** Astérix, Panoramix, Obélix, Cléopâtre, Numérobis, Amonbofis, Jules César.
 - Faites la liste de toutes les informations que vous pouvez donner sur votre personnage.
 - Ajoutez vos propres observations sur ce personnage : que pensez-vous de lui, de ses actions ?
- 2 Faites un bref compte-rendu,** devant la classe, des principales caractéristiques de votre personnage. Pendant votre exposé, un élève écrira au tableau les mots les plus importants, qui résument le mieux votre personnage.
- 3 Comment peut-on organiser toutes ces informations de manière logique ?** Proposez des catégories dans lesquelles on peut les ranger.

L'apparence du personnage

- 4 Grâce à quel(s) détail(s) comprenez-vous immédiatement qu'Astérix est gaulois, que Numérobis est égyptien et que Jules César est romain ?**

Dans la bande dessinée, il n'y a pas de description : le dessin remplace le texte. L'identité de chaque personnage doit donc être immédiatement visible !



- 5 Quel accessoire montre qu'Astérix est un guerrier et que Panoramix est un druide ?**
- 6 Observez plus précisément Panoramix.** Quel détail, dans son apparence, correspond bien au stéréotype de l'homme sage et expérimenté ?

Un stéréotype (ou cliché) est une image employée très souvent, sans originalité particulière.

Le caractère du personnage

Pour faire rire, la bande dessinée humoristique utilise le comique de caractère : on exagère les défauts des personnages pour les rendre ridicules.

7 Quelles qualités Astérix et Panoramix possèdent-ils ? Donnez au moins trois noms communs désignant les qualités de chaque personnage. **Aidez-vous d'un dictionnaire si nécessaire, pour trouver des synonymes.**

8 Les adjectifs ci-dessous permettent de décrire les défauts des personnages. Associez chaque adjectif de la **liste a** avec le synonyme qui lui correspond dans la **liste b**. Cherchez dans le dictionnaire le sens des mots que vous ne connaissez pas.

Un synonyme est un mot de sens identique ou voisin.

a. colérique – gourmand – prétentieux – maladroit – sournois – méprisant – autoritaire.

b. despotique – fourbe – irascible – vaniteux – condescendant – glouton – malhabile.

9 Chacun des couples de synonymes que vous avez établis à la question précédente permet de décrire un personnage. **Lequel ? Choisissez dans la liste suivante :**

Jules César, Cléopâtre, Obélix, Amonbofis, Numérobis.

10 À la fin de la planche 1, Jules César dit au sujet de Cléopâtre : « les épices lui montent facilement au nez ». **Dans cette expression, quel mot trouve-t-on d'habitude à la place d'« épices » ? À quel défaut cette expression fait-elle référence ?**

11 Obélix a plusieurs défauts... **Associez à chaque case deux adjectifs qui décrivent son comportement, parmi ceux de la liste :**

chatouilleux – immature – entêté – inconscient – susceptible – obstiné.

Planche 4 : case 10



Planche 17 : case 7



Planche 37 : case 8



12 Observez la planche 37, case 8 : que se passe-t-il durant cette scène ? Que fait Obélix ? D'après vous, quel autre trait de sa personnalité apparaît ici ?

13 Quel personnage de l'album vous fait le plus rire ? Expliquez pourquoi ce personnage, à vos yeux, est particulièrement comique. **Vous utiliserez au moins un exemple précis.**

Quel nom lui donner ?

14 Quels sont les deux personnages dont le nom n'a pas été inventé par les auteurs ? Qu'est-ce qui les distingue des autres personnages ?

15 Le nom des autres personnages nous indique immédiatement le peuple auquel ils appartiennent.

- Quelle partie du nom contient cette information ?
- Quels noms antiques les auteurs ont-ils imité, en créant ces nouveaux noms ?

16 Le nom des trois Gaulois dont nous suivons les aventures n'a pas été entièrement inventé. **Recherchez, dans un dictionnaire, quels noms communs ils imitent :**

Personnage	Mot à définir	Définition
Astérix	Petite étoile (*) que l'on place à côté d'un mot, dans un texte, lorsqu'on veut donner sa définition.
Obélix	Pierre monumentale, toute en longueur, terminée par une petite pyramide.
Panoramix	Présentation complète sur un sujet, sur un thème.

17 En vous aidant des définitions précédentes, expliquez pourquoi Astérix, Obélix et Panoramix ont été nommés ainsi.

Dans l'album précédent, intitulé « Le tour de Gaule d'Astérix » (album n°5), un petit chien se met à suivre Astérix et Obélix partout où ils se rendent. Il n'a pas encore de nom... Les deux auteurs, Goscinny et Uderzo, lancent alors un concours : les lecteurs devront proposer des noms pour ce nouveau personnage.

Quel nom a été finalement choisi ?
Quel épisode, dans « Astérix et Cléopâtre », montre que son nom reflète bien son caractère ?

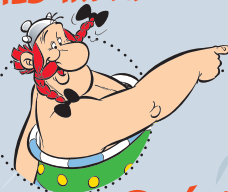
BILAN

POUR CHACUN DE CES TROIS PERSONNAGES, REPRODUISÉZ LA FICHE CI-DESSOUS, PUIS COMPLÉTEZ-LA EN REMPLISSANT LES CATÉGORIES INDIQUÉES.



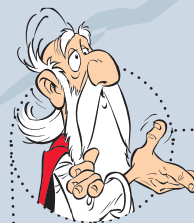
ASTÉRIX

- FONCTION, MÉTIER :
- APPARENCE PHYSIQUE (CORPS, VÊTEMENTS, OBJETS) :
- CARACTÈRE, PERSONNALITÉ :



OBÉLIX

- FONCTION, MÉTIER :
- APPARENCE PHYSIQUE (CORPS, VÊTEMENTS, OBJETS) :
- CARACTÈRE, PERSONNALITÉ :



PANORAMIX

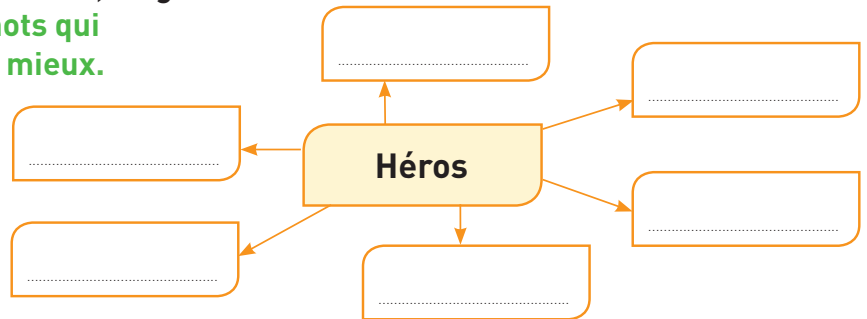
- FONCTION, MÉTIER :
- APPARENCE PHYSIQUE (CORPS, VÊTEMENTS, OBJETS) :
- CARACTÈRE, PERSONNALITÉ :

ACTIVITÉ 4 Qui est le héros ?

MOTS-CLÉS : héros,
mission, destinateur,
aides, opposants.

1 Pour vous, qu'est-ce qu'un héros, en général ?

Associez à « héros » les mots qui vous semblent convenir le mieux.



2 Selon vous, qui est le héros de l'histoire ?

Justifiez votre réponse.

.....
.....

3 Lisez les définitions suivantes du mot « héros ». À quel(s) personnage(s) de l'album chacune d'entre elles correspond-elle ?

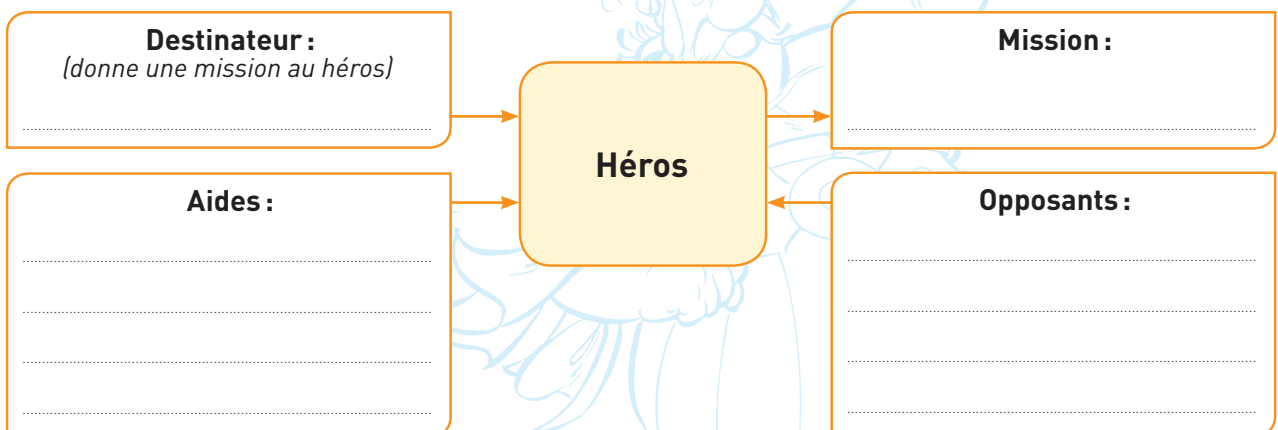
- Personnage qui a reçu une mission importante.
- Personnage qui se distingue par ses pouvoirs ou ses qualités exceptionnelles.
- Personnage qui lutte ou qui utilise son intelligence pour surmonter un obstacle.

4 Tout au long de l'album, différents mots évoquent les pouvoirs extraordinaires des Gaulois. Retrouvez dans l'album tous les mots appartenant au champ lexical de la magie.

5 Observez la réaction de Tournevis, dans la planche 22.

- a. Pourquoi est-il surpris ? Qu'est-ce que Tournevis ignore, en réalité ? Expliquez pourquoi cette scène est comique.
- b. Dans cet épisode comme dans l'ensemble de l'album, trouvez-vous que les trois Gaulois méritent d'être appelés « êtres surhumains » ? Justifiez votre point de vue.

6 Classez les personnages suivants dans ce schéma : Astérix, Panoramix, Obélix, Cléopâtre, Numérobis, Amonbofis, Jules César.



7 Ce schéma vous satisfait-il ? Souhaitez-vous proposer des modifications ? Lesquelles ?

8 Finalement, y a-t-il un seul héros dans cette histoire ?

ACTIVITÉ 5

Quelles sont les principales étapes d'un récit d'aventures ?



Un récit comporte plusieurs étapes ; ensemble, elles constituent le « schéma narratif » de l'histoire.

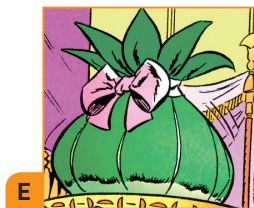
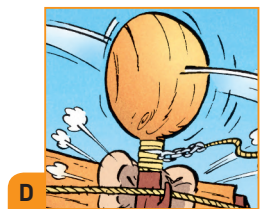
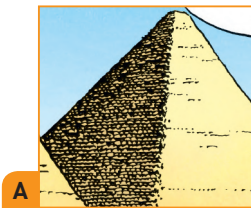
Le schéma narratif

1 Retrouvez chaque étape du schéma narratif de l'album « Astérix et Cléopâtre », en répondant aux questions.

Étapes du récit	Questions correspondantes	Planches de l'album
La situation initiale	Au début de l'album, où sont les héros et que font-ils ?	n°..... à
L'élément déclencheur (ou perturbateur)	Quel événement vient changer leur situation et leurs habitudes ?	n°..... à
Les péripéties	Quelles épreuves ou difficultés les héros rencontrent-ils durant leur mission ? <i>(Les héros doivent surmonter plusieurs épreuves, que vous préciserez ensuite dans la question 2).</i>	n°5 à 39
Le dénouement	Quel événement met définitivement fin à leurs ennuis ?	n°..... à
La situation finale	À la fin de l'album, dans quelle situation les héros se trouvent-ils ?	n°..... à

Les péripéties

2 Chacune des images ci-dessous représente une péripétie, c'est-à-dire un danger ou un obstacle que les héros sont parvenus à surmonter.



a. Pour chacune de ces images, donnez un titre qui rappelle le danger ou l'obstacle que les héros ont surmonté. (exemple : « Image ... : l'attaque des pirates. »)

b. Classez ces images dans l'ordre chronologique du récit, de la première à la dernière péripétie :

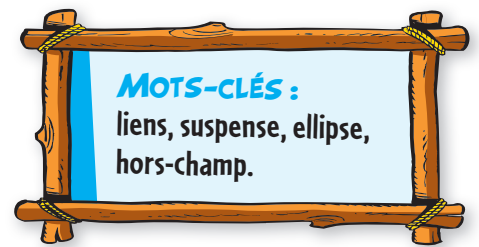
Classement	1	2	3	4	5	6	7
Images							

La situation finale

- 3 À la fin de l'histoire, qu'est-ce qui a changé dans la vie de Numérobis ?
Indiquez quelles planches et quelles cases vous ont permis de répondre.
- 4 Dans la dernière planche, à la fin de l'album, que font les Gaulois du village tous ensemble ? Quel adjectif nous permet de comprendre que cet événement se produit régulièrement ?

Dans chaque album de la série « Astérix », on revient toujours au statu quo, c'est-à-dire à la situation de départ : les personnages de Goscinny et Uderzo n'aiment pas beaucoup le changement !

- 5 Qu'est-ce qui a changé dans les habitudes d'Obélix ?
- 6 Quelle phrase permet de prédire qu'il retrouvera vite ses anciennes habitudes et que rien n'aura réellement changé dans le village ?



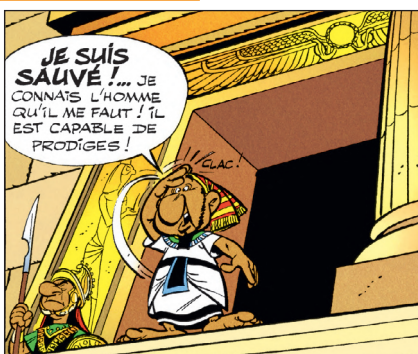
ACTIVITÉ 6

Comment passe-t-on d'une planche à une autre ?

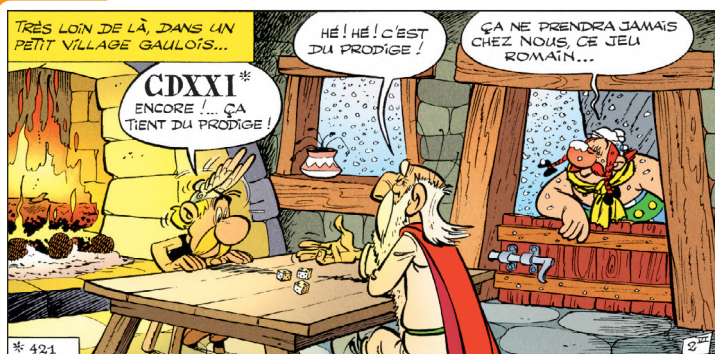
Les planches 2 et 3

Lisez et observez attentivement les dernières cases de la planche 2.

Planche 2 : case 8



Case 9



- 1 À la fin de la planche 2, que vient de faire Panoramix ? Pourquoi Astérix est-il surpris ?

Dans l'Antiquité, les Romains connaissaient déjà les jeux de dés, mais pas le jeu du 421. Ce jeu consiste à lancer trois dés en même temps pour tenter d'obtenir la combinaison gagnante : un « 4 », un « 2 » et un « 1 ».

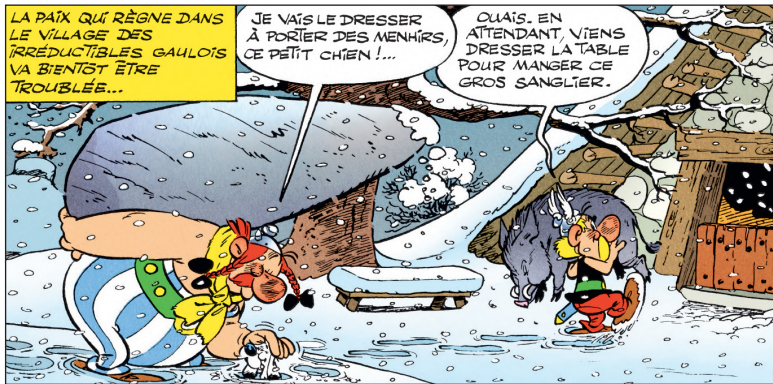
2 Comparez les cases 8 et 9 de la planche 2.

- a. Quelle information importante le cartouche (ou récitatif) nous donne-t-il ?
- b. Quelles différences voyez-vous entre les deux dessins ?
- c. Quel mot, présent dans la case 8 et la case 9, permet de créer un lien entre les deux cases ?

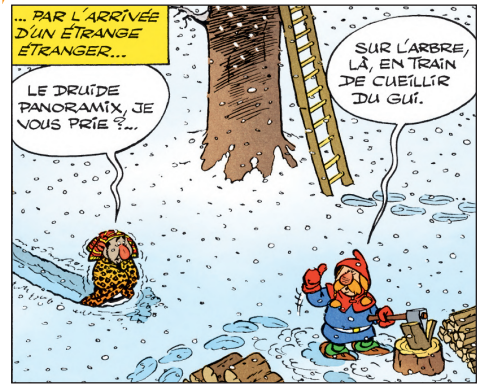
3 À la fin de la planche 2, qu'est-ce que le lecteur devine déjà concernant la suite de l'intrigue ? Quelles questions se pose-t-il encore ?

4 Observez le début de la planche 3 : quels détails permettent de tisser des liens entre la planche 2 et la planche 3 ?

Planche 3 : case 1



Case 2



Les planches 6 et 7

Lisez et observez attentivement les dernières cases de la planche 6 et la première case de la planche 7.

Planche 6 : case 9



Case 10

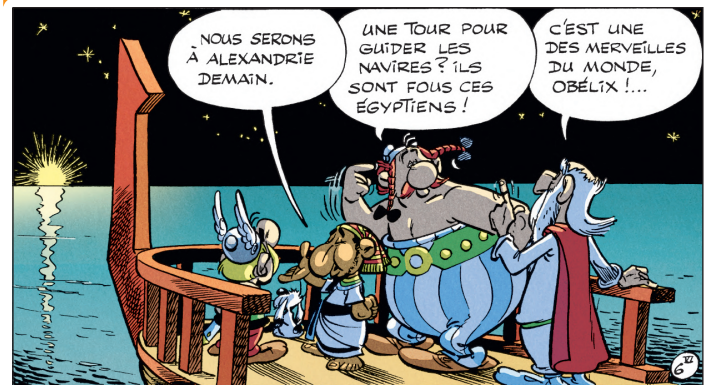


Planche 7 : case 1



5 Situez ces trois cases dans le déroulement du récit : rappelez brièvement les événements précédents et ceux qui vont suivre.

6 Quelle partie de l'histoire les auteurs ont-ils choisi de résumer, dans le récitatif de la planche 6 ? Pourquoi ont-ils choisi de faire une ellipse à ce moment du récit, à votre avis ?

Dans un récit, une ellipse consiste à passer sous silence certains événements : on supprime ou on résume une partie de l'histoire.

7 Quels mots et détails créent un lien entre la fin de la planche 6 et le début de la planche 7 ?

Les planches 9 et 10

Lisez et observez attentivement les dernières cases de la planche 9 et la première case de la planche 10.

Planche 9 : case 13



Case 14

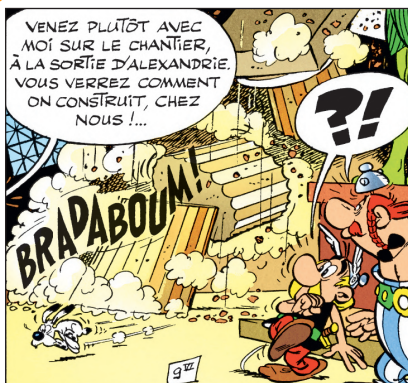
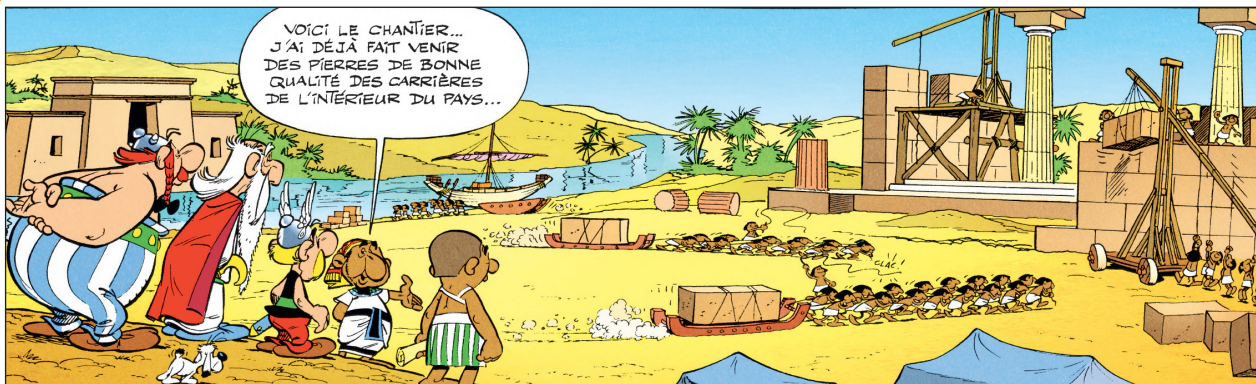


Planche 10 : case 1



8 Rappelez quels événements viennent de se produire dans la planche 9.

9 Amonbofis apparaît pour la première fois dans la planche 9. Mais deux personnages ont déjà parlé de lui auparavant : lesquels ?

10 Décrivez précisément le décor situé à l'arrière-plan, dans les cases 13 et 14 : les éléments d'architecture, les formes, les couleurs.

11 Quel changement dans le décor intervient entre les cases 13 et 14 ? Qu'est-ce qui a provoqué cet incident ? Le reste du décor a-t-il changé ?

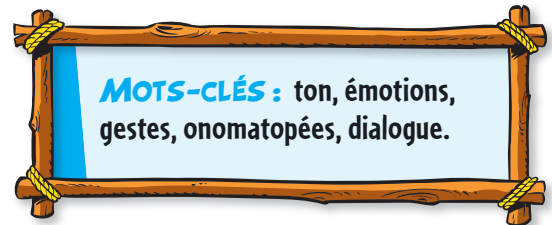
Le « hors-champ » désigne ce que l'on ne voit pas, ce qui est à l'extérieur de la case.

12 Observez la position des personnages. Se trouvent-ils à l'intérieur du cadre qui délimite la case ou sont-ils hors-champ ? Cochez les cases correspondantes dans le tableau suivant :

		Panoramix	Numérobis	Idéfix	Astérix	Obélix
Case 13	dans le cadre					
	hors-champ					
		Panoramix	Numérobis	Idéfix	Astérix	Obélix
Case 14	dans le cadre					
	hors-champ					

13 Dans la case 14, comment sait-on que Numérobis est encore là ? Pourquoi, à votre avis, les auteurs l'ont-ils placé hors-champ ?

14 Quels mots et détails créent un lien entre la fin de la planche 9 et le début de la planche 10 ?



ACTIVITÉ 7

Comment communique-t-on dans la bande dessinée ?

Du découpage à la planche de bande dessinée...

1 Observez attentivement ces deux extraits du découpage de la planche 1 et les cases correspondantes.

Le scénario découpé est un document qui ne contient que du texte. Les éléments ci-contre sont des extraits du document original de René Goscinny dont la première page est présentée en Doc. F page 52 de ce guide. Le scénariste y raconte l'histoire, en indiquant au dessinateur ce que chaque case devra contenir.

Case 3	<p>Gros plan de Cléopâtre qui se retourne. Nous la voyons de profil, ou de trois quarts. Son tarin* est en évidence. Elle est furieuse. (Pas trop exagéré le nez, tout de même... Oh, pardon, Bébert !)</p> <p>*tarin (familier) : nez</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Le scénariste s'adresse à un certain « Bébert » ... Qui est-ce ?</p> </div>	<p>Cléopâtre : « Ce que tu dis là est infâme, ô César ! »</p>
Case 9	<p>César passe, en direction de la coulisse, devant Cléopâtre, qui se tient à côté d'un autre beau vase. César, ironique, ne regarde pas Cléopâtre.</p>	<p>César : « ... Mais j'en doute ! »</p>

- Dans le découpage, quel type d'informations peut-on lire dans la colonne de gauche ? Et dans celle du milieu ?
- Dans la case 3, deux groupes de mots ont été soulignés. Ils ne le sont pas sur le document original. Comment le dessinateur a-t-il représenté ces deux informations ? Entourez ces indices sur l'image.
- Dans la case 10, entourez sur l'image les indices qui montrent la colère de la reine.

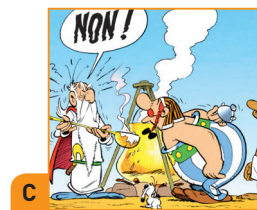
2 **Observez attentivement la case 3 de la planche 30 :**

Amonbofis a l'air
 Il se tient debout à côté du, les bras
 Derrière lui, Tournevis semble
 Il pour montrer qu'il est d'accord.
 Amonbofis : « ».
 Tournevis : « ».

Le scénariste avait rédigé plusieurs informations pour aider le dessinateur à créer cette case. Mais certaines parties ont été effacées. Complétez ce qui manque !



De la bande dessinée vers le texte



1 **Observez attentivement les bulles et les caractères qu'elles contiennent.**

- Décrivez leur taille et leur forme. Qu'ont-elles d'original ?
- Qu'indiquent-elles sur la manière dont les personnages s'expriment (ton, volume, émotions) ?

2 **Si on transforme ces bulles en texte rédigé, on obtient les phrases ci-dessous. Complétez-les, en utilisant les verbes de parole suivants :**

protesta – grommela – pensa – fulmina – s'exclamèrent – s'indigna – marmonna – se demanda – s'étonnèrent – vociféra.

Il y a deux réponses possibles pour chaque phrase.

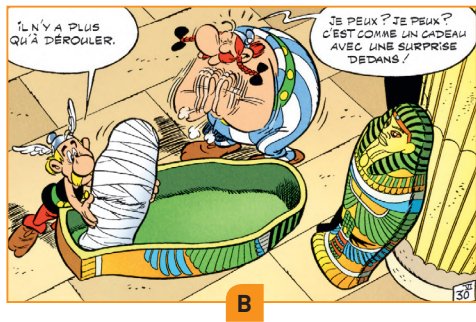
- « Idéfix?! », Astérix et Panoramix.
- « Curieux ; pas de contremaîtres, pas de fouets. Et que faisons-nous ici? », Ginfis.

Dans un texte, pour préciser le ton et les émotions contenus dans les paroles des personnages, on emploie des verbes de parole.

- C. « Non ! », Panoramix.
- D. « Assez !!! Je suis sortie du palais en courant, sans prendre le temps de me changer, quand j'ai appris ce qui se passait ! », Cléopâtre.
- E. « Rrgnongneumpeu ! », Obélix.

3 Pour chacune des trois cases ci-dessous, trouvez le plus grand nombre possible d'adjectifs pour préciser quelle émotion le personnage exprime.

Pour préciser les émotions exprimées par les personnages, on peut aussi employer des adjectifs : étonné, tremblant, inquiet...



- A. Panoramix a l'air
- B. Obélix a l'air
- C. Idéfix a l'air

4 À l'aide des cases ci-dessous, complétez les phrases avec l'adjectif qui convient. Vous utiliserez les adjectifs suivants : *soumis* – *cruel* – *suppliant* – *exalté*. Il y a deux réponses possibles pour chaque phrase.



- A. « Je viens d'avoir une idée horrible !, jubila Amonbofis, d'une voix »
- B. « Est-ce qu'on ne pourrait pas s'en aller, par hasard ?, demanda Amonbofis, d'un ton »

Rédiger un dialogue à partir d'une case

Pour faire parler plusieurs personnages, on rédige un dialogue. Chaque tiret indique qu'un autre personnage prend la parole.



Jules César estime que son nouveau palais n'est pas assez grand. Cléopâtre ne peut supporter cette nouvelle provocation ! Imaginez la dispute entre le général et la reine. Pensez à employer des verbes de parole et des adjectifs.

Transformez la case ci-contre en un dialogue entièrement rédigé. Vous utiliserez des verbes de parole et des adjectifs pour préciser sur quel ton parlent les personnages.

Vos phrases seront construites de la manière suivante : paroles + verbe de parole + nom du personnage + d'un ton... / d'une voix... / l'air... (+ adjectif)

- « Pour la première fois, Obélix, vu les circonstances, je vais te donner à boire de ma potion magique, »
- , Obélix,
- Puisqu'on te le dit, , l'air amusé. »