



MODE D'EMPLOI

« INVENTE UNE NOUVELLE AVENTURE POUR LA TOUR EIFFEL »



Illustration : Alice Danneyrolles

SOMMAIRE

01. LE CAUE 75 - LA MISSION TOUR EIFFEL	p.5
02. PRÉSENTATION DE L'APPEL À IDÉES	p.6
03. ATTENDUS	p.7
04. MODE D'EMPLOI	p.8
05. L'UNIVERS DE LA BD	p.10
- La bande dessinée	
- Le storyboard	
- Petit lexique de la bande dessinée	
06. FICHES CONSEIL	p.16
- Le scénario	
- Au service de la narration	
- Le dessin	
- Autres outils graphiques	

01. LE CAUE 75 - LA MISSION TOUR EIFFEL

En partenariat avec la Mission Tour Eiffel de la Ville de Paris, le Conseil d'Architecture, d'Urbanisme et d'Environnement (CAUE) de Paris organise un appel à idées, gratuit, sur tout le territoire français dénommé « Appel à idées – Mission Tour Eiffel – Invente une nouvelle aventure pour la Tour Eiffel ».

Le CAUE de Paris a pour objet de promouvoir la qualité architecturale, urbaine et environnementale par des actions de conseil, de sensibilisation, d'information et de formation. Ses missions s'adressent à de nombreux publics : particuliers, collectivités locales et administrations, maîtres d'ouvrage... Intervenant sur le territoire parisien depuis 1981, et doté d'une équipe pluridisciplinaire, le CAUE de Paris porte, au travers de ses missions d'intérêt public relatives à la qualité du cadre de vie, l'esprit de participation du public.

Dans la continuité des ateliers de sensibilisation à l'architecture et à l'environnement urbain qu'il propose sur le temps scolaire depuis plus de 15 ans, le CAUE de Paris, à la demande de la Mission Tour Eiffel de la Direction Constructions Publiques et Architecture de la Ville de Paris, propose une démarche participative à destination des enfants de 6 à 11 ans, pour initier une réflexion sur le futur aménagement aux abords de la Tour Eiffel, du Trocadéro au Champ de Mars.

02. PRÉSENTATION DE L'APPEL À IDÉES

La Ville de Paris, en lien avec la Société d'exploitation de la Tour Eiffel, a lancé le 16 février 2018 un dialogue compétitif de conception pour le réaménagement du site du célèbre monument « Site Tour Eiffel : découvrir, approcher, visiter » qui sera réalisé d'ici 2023. Le CAUE de Paris organise, dans ce cadre, un appel à idées national intitulé « Invente une nouvelle aventure aux pieds de la Tour Eiffel » dont le lancement aura lieu le vendredi 22 février 2019.

Ce projet vise, d'une part, à interroger le jeune public, par une approche historique et sensible, sur les futurs usages à proposer sur le site, et d'autre part, à créer un parcours du Trocadéro à l'École Militaire, afin de valoriser et faciliter l'accès au monument. Il s'agit de faire réfléchir les enfants autour de problématiques urbaines, et de récolter leurs ressentis lors de leur visite à la Tour Eiffel (aux pieds ou en hauteur), ou leurs impressions imaginaires, s'ils ne s'y sont jamais rendus ou s'ils ne l'ont jamais vue.

Comment s'approche-t-on de la Tour Eiffel ? Quelles perceptions a-t-on de ce monument ? Quels aménagements, quels usages futurs imaginer pour les espaces publics attenants ? Comment guider les visiteurs vers la Tour Eiffel ? Quelles nouvelles offres de services proposer ? Quelles signalétiques mettre en œuvre ? Quels parcours dessiner ? **Sous forme de storyboard ou de bande dessinée, les élèves devront illustrer la nouvelle histoire de la Tour Eiffel, en s'interrogeant sur la valorisation du monument, à ses pieds ou depuis d'autres lieux emblématiques du quartier.**

Les participants doivent **compléter le cahier de réponse (fichier à part)** fourni par le CAUE de Paris, en fonction de leur catégorie (candidature individuelle ou en groupe). Toutes les techniques de dessin manuel sont acceptées. La réflexion portera sur plusieurs thématiques : l'accessibilité, la mobilité, les usages actuels et futurs, la temporalité et la saisonnalité, les temps d'attente et d'observations. Toutes les thématiques ne seront pas obligatoirement traitées.

Les trois éléments attendus ; le **parcours**, le **récit** et le **storyboard**, sont à adresser, en originaux ou en format numérique, au CAUE de Paris, **avant le vendredi 31 mai 2019, 23h59**.

- **LE PARCOURS** : pour tracer le parcours qu'emprunte(nt) le(s) personnage(s) de la bande dessinée sur le « Site Tour Eiffel », allant d'un lieu emblématique du quartier (Trocadéro, Musée du Quai Branly, École militaire...) jusqu'aux pieds ou au sommet de la Tour Eiffel, ou vice-versa.
- **LE RÉCIT** : pour bâtir le scénario de l'histoire et décrire plus précisément ses propositions quant au futur aménagement du site Tour Eiffel.
- **LE STORYBOARD** : pour illustrer le scénario imaginé autour du parcours sur le « Site Tour Eiffel ». Aussi appelé chemin de fer en français, le storyboard est communément utilisé pour la préparation du scénario d'un film. Il désigne une suite d'illustrations correspondant chacune à un plan et permettant (lors de la préparation d'un film) de visualiser le découpage. Cela ressemble à une bande dessinée. C'est l'art de montrer ce que l'on veut raconter.

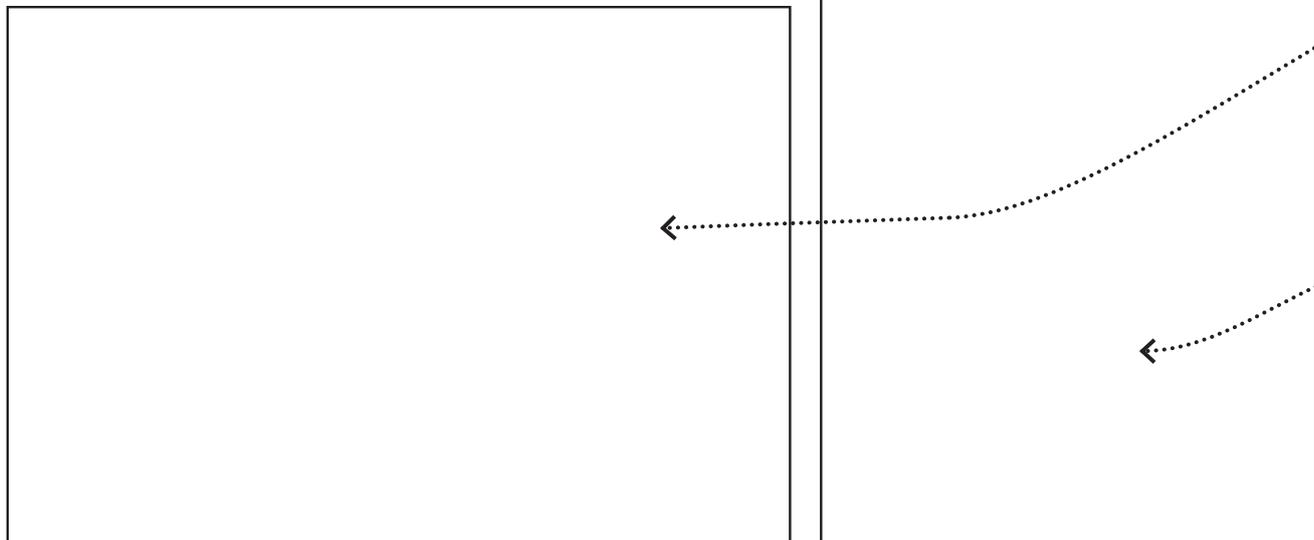
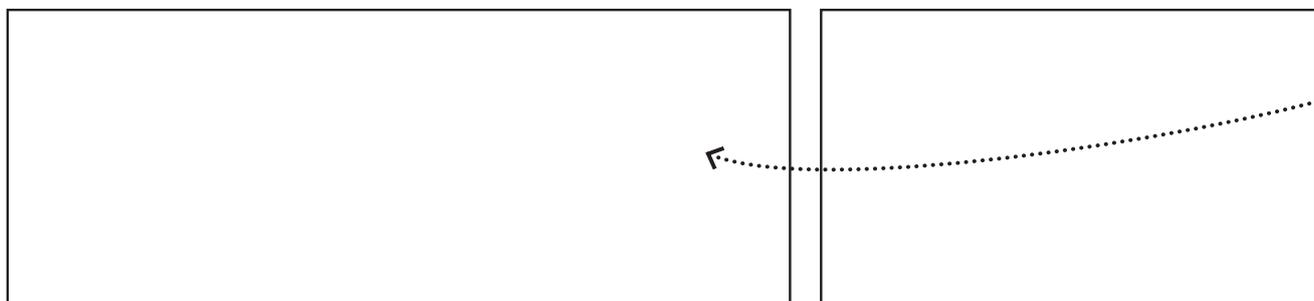
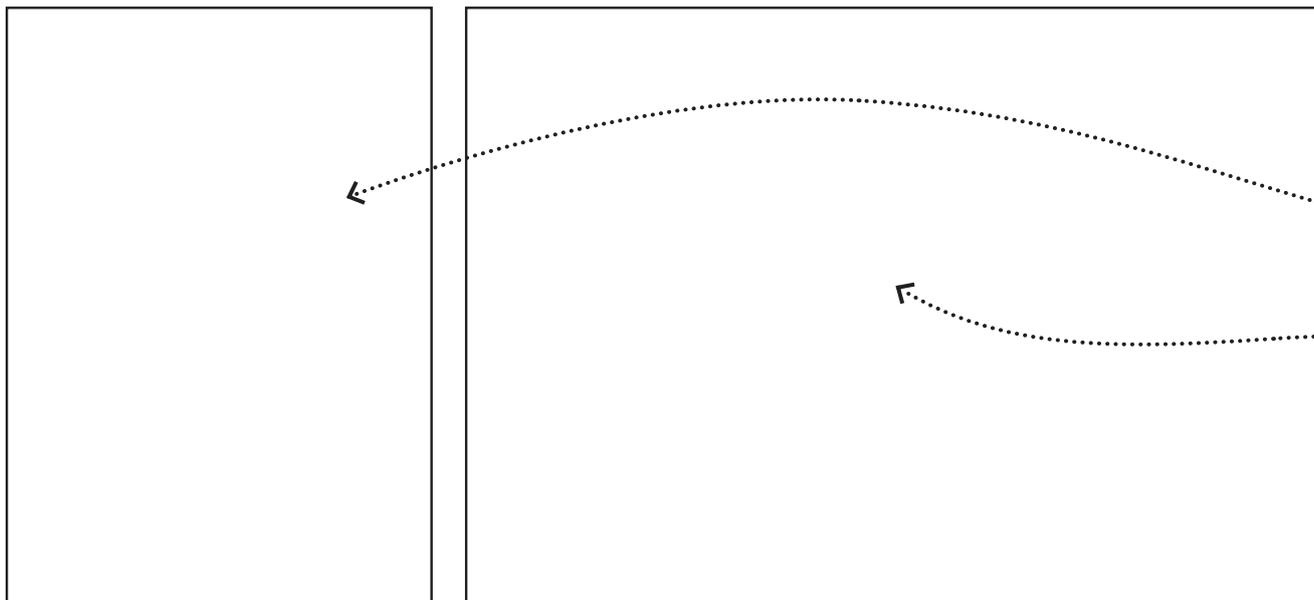
04. MODE D'EMPLOI

TITRE DE L'OEUVRE :

Nom(s) et prénom(s) participant(s) :

Âge : Classe :

LA BANDE DESSINÉE





Remplissez le cahier de réponse et envoyez-nous vos pages.

N'oubliez pas de trouver un titre à votre bande dessinée (à renseigner dans le bordereau d'envoi)

La situation initiale c'est la situation dans laquelle se trouve(nt) le(s) personnage(s) **avant** que l'histoire ne commence. On y trouve tous les éléments dont le lecteur a besoin pour comprendre ce qui se passe.

L'élément déclencheur (ou perturbateur) c'est ce qui vient déclencher l'histoire. C'est donc le **début** de l'histoire.

Les actions ou péripéties développent le récit (**pendant** l'histoire).

L'élément équilibrant (ou de résolution) c'est ce qui vient rétablir la situation. Il apporte une solution positive. C'est la **fin** de l'histoire.

La situation finale c'est la situation dans laquelle on laisse le(s) personnage(s) à la fin de l'histoire. Vous pouvez par exemple **finir votre histoire sur un plan de la Tour Eiffel.**

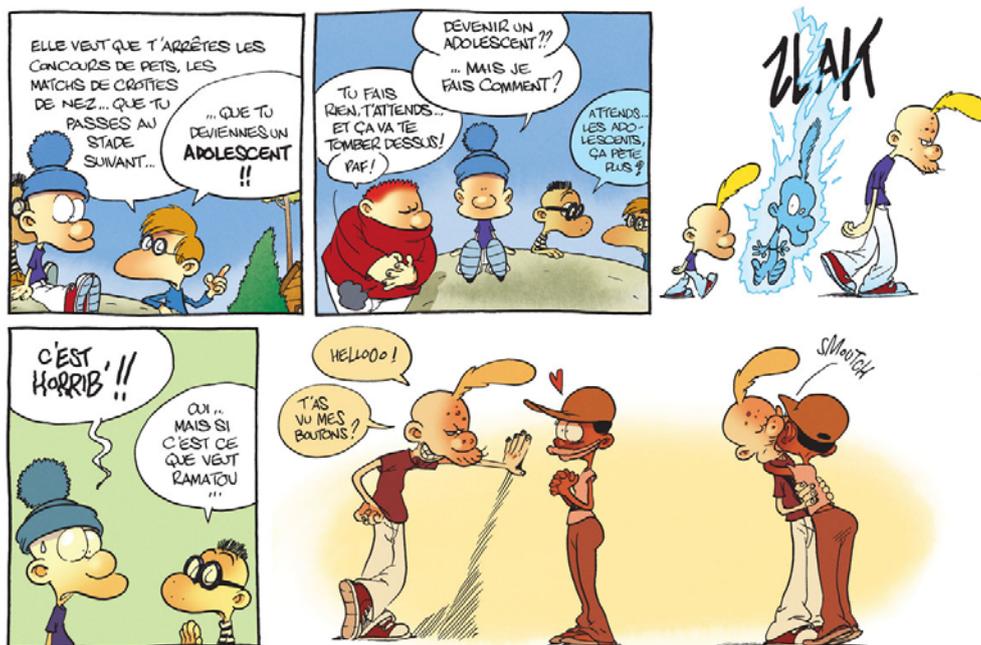
05. L'UNIVERS DE LA BD

LA BANDE DESSINÉE

La **bande dessinée** est une **suite de dessins racontant une histoire**. Les personnages s'y expriment par des textes écrits dans des **bulles**. Parfois, des lignes de texte, appelés **cartouches**, accompagnent les dessins : elles servent à donner des indications de temps, de lieu ou à fournir des informations permettant une meilleure compréhension de l'action.

Apparue en Suisse au début des années 1830, la BD se répand dans le monde entier au cours du XIXe siècle grâce aux revues et journaux satiriques.

Aux États-Unis, il y a les Comics et au Japon les Mangas.



Extrait de l'album «Titeuf, Tome 14, Bienvenue en adolescence» de ZEP (Glénat)
© Zep/Glénat 2015



Extrait de l'album «Revoir Paris» de Benoit Peeters et François Schuiten, 2014
© Casterman 2014 Peeters/Schuiten

LE STORYBOARD

Un **storyboard** utilise une **séquence d'images et de texte** pour **illustrer une histoire**. C'est une stratégie qui vient du cinéma et des bandes dessinées. C'est une étape incontournable pour mettre en forme un concept animé ou un film.

Un storyboard s'accompagne d'un **script** ou d'un **scénario**, qui permet de décrire en profondeur l'action et le sujet d'un projet.



Extrait du storyboard du film «Les Oiseaux» (The Birds),
d' Alfred Hitchcock, 1963
© Culturedarm



Extrait du storyboard du film d'animation «Un Monstre à Paris» de Bibi Bergeron, 2011
© Aurélien Prédal

PETIT LEXIQUE DE LA BANDE DESSINÉE

La **planche** est une page entière de bande dessinée ; elle comporte généralement plusieurs **vignettes** qui sont délimitées par un cadre.

La **vignette ou la case** : espace souvent entouré par un cadre où est dessiné un moment de l'action.

Les **onomatopées** : des interjections émises pour simuler un bruit particulier associé à un être, un animal ou un objet, par l'imitation des sons que ceux-ci produisent.

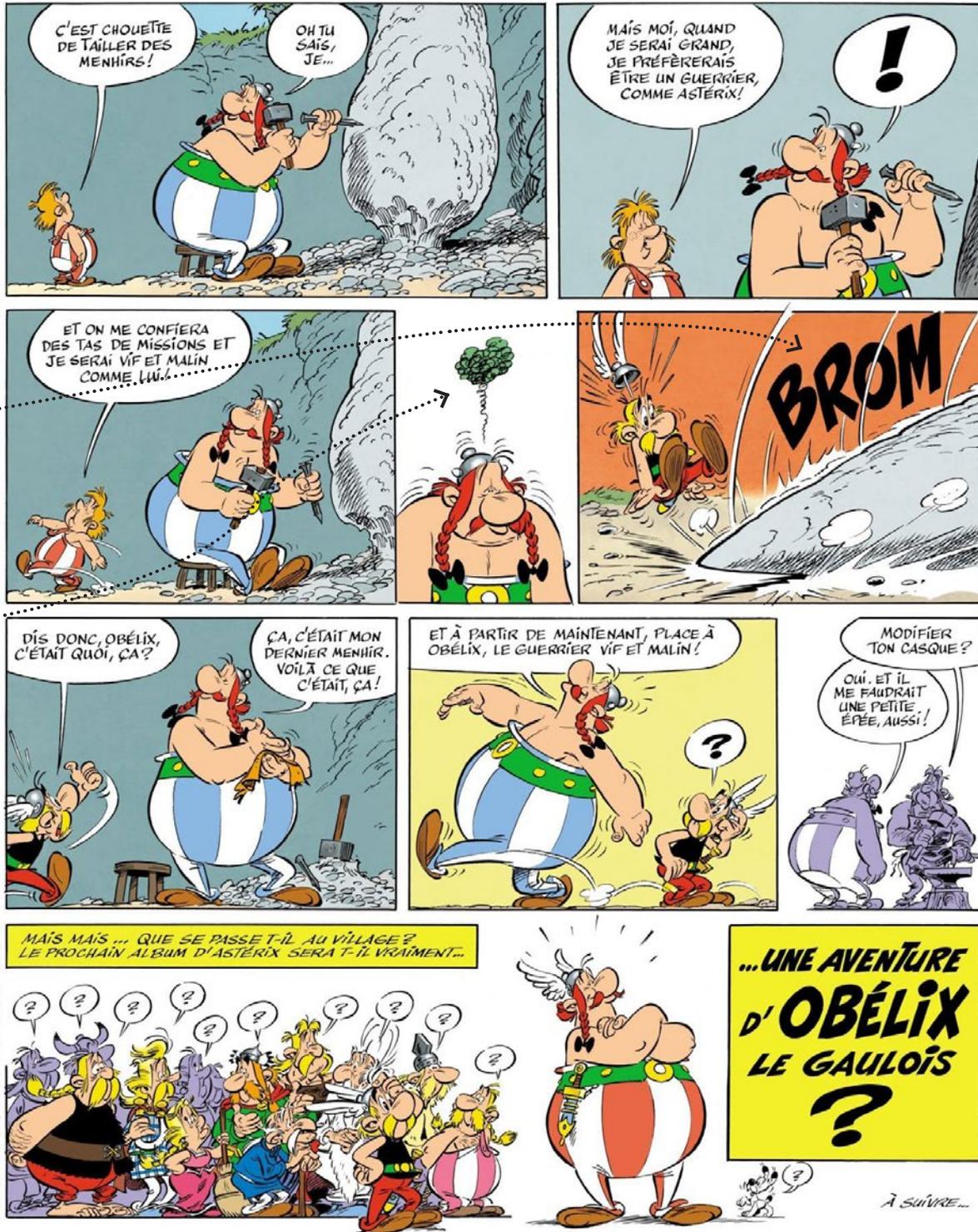
L'**idéogramme** : icône, symbole ou petit dessin exprimant une pensée ou un sentiment.

Les **bulles ou les phylactères** : espaces dans lesquels sont inscrites les paroles des personnages.

Le **cartouche** : endroit souvent placé en haut des cases où l'on marque les indications de lieu, de temps, servant à situer une action.



Des modèles de bulles, d'onomatopées et de cartouches à découper sont disponibles dans le cahier de réponse pour t'aider à mettre en récit ta BD !



Extrait de la BD «Astérix et la Transitalique», Jean-Yves Ferry (scénario) et Didier Conrad (dessins), 2017 © Astérix

06. FICHES CONSEIL

LE SCÉNARIO

UNE BONNE HISTOIRE

Une bande dessinée réussie, c'est d'abord une **bonne histoire**, qui saura captiver son lecteur de bout en bout. Le scénario est à la fois l'histoire qui sera racontée et la méthode de travail pour concrétiser cette histoire. Cette méthode peut prendre deux formes : soit une forme rédactionnelle, écrite, soit la forme d'une esquisse dessinée.

LE POINT DE DÉPART

Pour bâtir un scénario, le point de départ est de choisir l'histoire à raconter et de choisir le ton (dramatique, humoristique, etc.) dans lequel elle sera exprimée. À ce stade, il faut se montrer spontané(e) en jetant sur le papier toutes les idées qui passent par la tête : les personnages possibles, les lieux de l'action, les idées de gags... Viendra ensuite le tri entre les éléments efficaces et utiles à l'histoire et ceux qui ne le sont pas.

UN SYNOPSIS

Le **synopsis** s'écrit sous forme de résumé, bref mais précis, de l'histoire. L'étape du synopsis est indispensable. Il permet de vérifier la cohérence du récit et sa compréhension par tout le monde : **toute histoire a un début et une fin.**

LE DÉVELOPPEMENT

Le développement du scénario est l'écriture proprement dite. L'histoire est racontée de façon plus fouillée, plus détaillée : définir les lieux, les ambiances, exposer les facettes des personnages, décrire précisément les différentes scènes et leur enchaînement, rédiger les dialogues s'il y en a, etc.

Pour maintenir la cohérence de l'histoire et vérifier la progression de l'action de case en case, le récit peut être découpé pour correspondre à chacune des cases de la bande dessinée (à la façon d'un storyboard).

<p>Journal, Blangrain, Lillabul.</p> <p>Journal - VOUS ÊTES SÛR QUE C'EST LA CASQUETTE? Blangrain - ET COMMENT! Lillabul - ALLEZ BON! NOUS VOILA AVEC UNE HISTOIRE DE FANTÔMES SUR LES BRAS!</p>		<p style="text-align: right;">415</p> <p>Lillabul (l'air fin)</p> <p>Lillabul - ET LES HISTOIRES DE FANTÔMES, J'AI TOUJOURS TROUVÉ, ÇA 'SU SPECTRE!</p>
<p>Lillabul se marie</p> <p>WA WAH WAH</p> <p>Lillabul - FANTÔME... SPECTRE... C'EST PAS BON, CA ?</p>	<p>Lillabul, les larmes aux yeux, l'air navré. Blangrain se retourne. Journal le regarde, furieux. Blangrain étouffe.</p> <p>Journal - <u>NON!</u> Lillabul - AH! BON! Blangrain - ?</p>	<p>Blangrain - ÉCOUTEZ! ON MARCHE DANS ICI TAILLIS.</p> <p>Journal - ? Lillabul - ?</p>

Scénario de Maurice Tillieux pour la pl. 4b, de Gil Jourdan et les fantômes, "Gil Jourdan" n°14



«Gil Jourdan et les fantômes», planche 4b. Scénario de Maurice Tillieux. Dessins de Gos, «Gil Jourdan» n°14, 1972 © Gos-Tillieux

AU SERVICE DE LA NARRATION

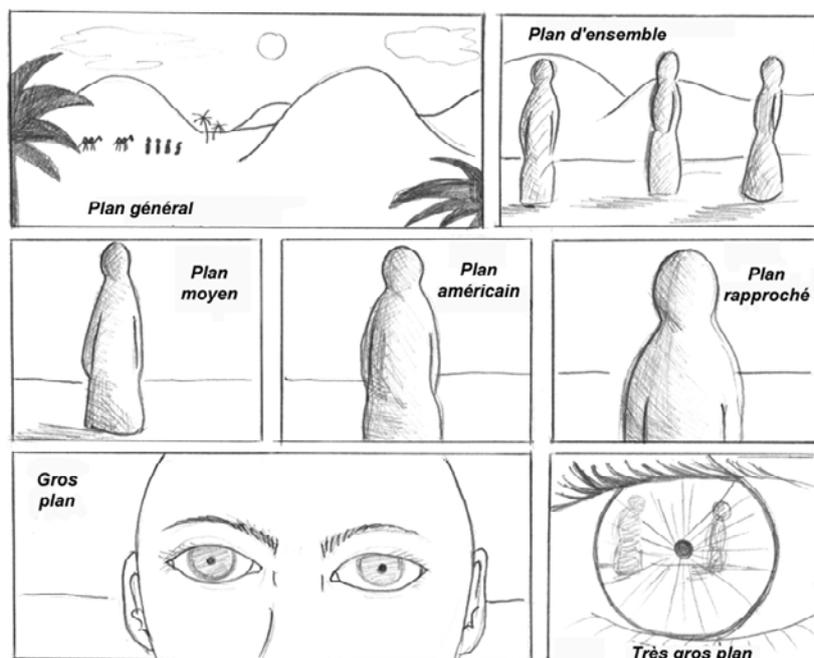
LA CASE

La taille et la forme de la case permettent à la fois de fournir au lecteur des informations sur le déroulement du récit en cours et d'en rythmer l'action.

Pour chaque case, il faut toujours rechercher en priorité le plan et l'angle les plus efficaces pour répondre aux nécessités du récit.

LES DIFFÉRENTS PLANS

- **Plan général ou panoramique** : permet de planter le décor ou une situation
- **Plan d'ensemble** : permet de montrer les personnages et leur environnement
- **Plan moyen** : l'image se resserre sur un ou plusieurs personnages visibles en totalité
- **Plan américain** : le personnage est cadré à mi-cuisse
- **Plan rapproché** : le personnage est cadré à la hauteur de la taille ou de la poitrine
- **Gros plan** : montre uniquement le visage du personnage ou permet d'attirer le regard sur un détail



LES ANGLES DE VUE

L'alternance et la diversité des plans, au sein d'une même planche permet de stimuler le regard du lecteur afin de relancer son intérêt.

- **Horizontale** : scène se déroulant à hauteur des yeux – angle le plus utilisé
- **En plongée** : scène vue du dessus – angle utilisé pour évoquer un sentiment de supériorité
- **Contre-plongée** : scène vue d'en dessous – angle utilisé pour renforcer une situation de supériorité
- **Décadrée ou en visée subjective** : scène vue à travers les yeux du personnage – angle utilisé pour faire ressentir l'état d'esprit du personnage



Contre-plongée



Horizontale



Plongée



Décadrée

Les cases doivent s'enchaîner de manière harmonieuse pour permettre une lecture fluide et faciliter la compréhension de l'histoire. En France, le sens de lecture est de gauche à droite. Il faut en tenir compte pour le découpage de la planche, notamment dans le positionnement des bulles, afin que le passage de l'une à l'autre soit logique et naturel.

LE DESSIN

STORYBOARD (DÉCOUPAGE GRAPHIQUE)

Avant d'aborder la mise en images finalisée de votre histoire, vous pouvez effectuer au préalable un **découpage dessiné**, ce que l'on appelle au cinéma un **storyboard**. C'est l'esquisse de votre planche.

Cette étape vous permet de placer dans chacune des cases le décor, les personnages et les phylactères (les bulles). Vous allez ainsi pouvoir visualiser, de façon sommaire mais précise, toutes les cases qui vont contribuer à raconter l'histoire. Cette phase de découpage dessiné vous permet de trouver le rythme de votre récit – et de vérifier encore une fois que votre histoire fonctionne.

CRAYONNÉ

Commencez tout d'abord par le **crayonné** : dessinez chacune des vignettes au crayon à papier et mettez en image de façon détaillée, et en apportant le plus de soin possible, ce que vous aviez schématiquement esquissé dans le découpage dessiné.

L'étape du crayonné va vous permettre de modifier vos dessins autant de fois que vous le souhaitez : gomez, corrigez, effacez et redessinez afin de trouver le bon positionnement des cases, des personnages, des bulles.. et le bon équilibre narratif de la page.

Gardez à l'esprit qu'une planche est un tout. Il est important d'en concevoir la composition et le rythme dans son ensemble.

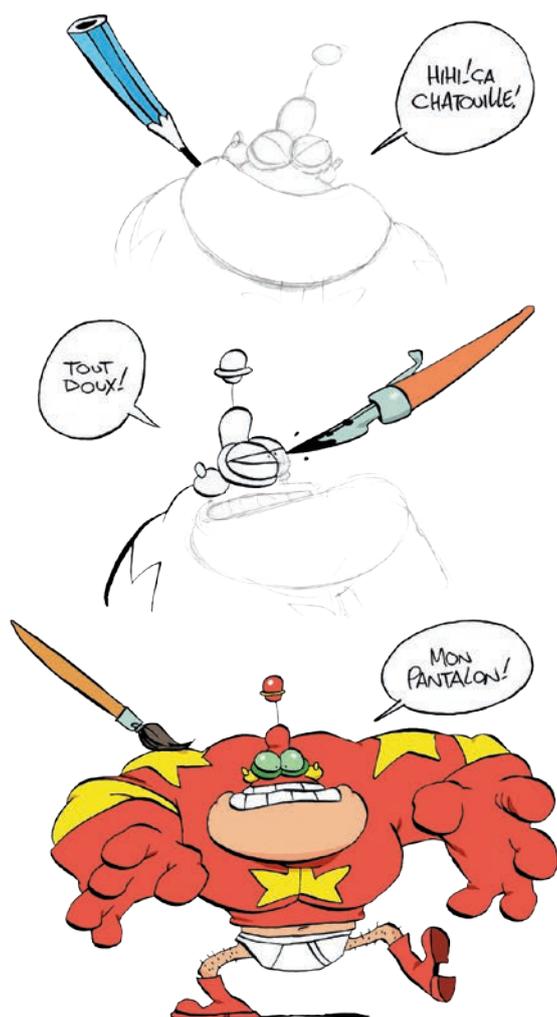
ENCRAGE

Une fois le crayonné achevé, vous pouvez passer à la dernière étape du dessin : l'**encrage**. Ce travail consiste à repasser avec une encre noire les traits crayonnés que vous souhaitez garder (vous gommerez les traits de crayon superflus une fois l'encre sèche). L'encrage est une étape décisive du processus de la bande dessinée. C'est lui qui donne au dessin son épaisseur, son style et son aspect définitifs.

MISE EN COULEUR

Enfin, dernière étape du travail graphique, la **mise en couleur**. La couleur doit servir l'histoire que vous racontez. Elle peut être utilisée par exemple pour mettre en valeur les aménagements du site que vous proposez sur le site Tour Eiffel.

Vous avez une large palette à votre disposition ; la gouache, les aquarelles, l'acrylique, les feutres ou même le photomontage. Laissez parler votre imagination !



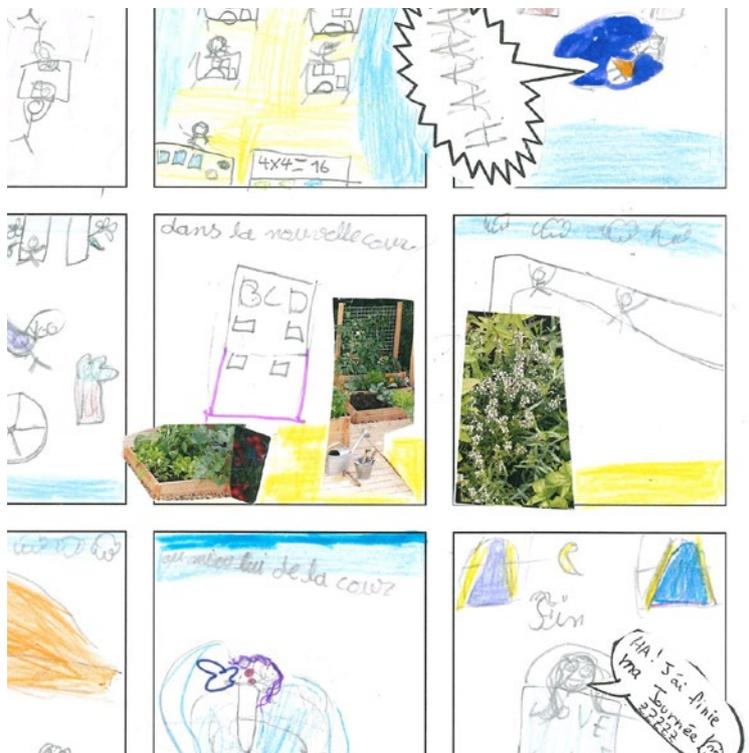
© Concours de la BD Scolaire.
Festival international de la Bande
Dessinée Angoulême

AUTRES OUTILS GRAPHIQUES

Libre à vous d'utiliser d'autres outils graphiques pour compléter vos dessins : pastels, peintures, collages... Toutes les techniques de dessin manuel sont acceptées, tant qu'elle ne prennent pas de volume (les documents finalisés seront scannés).



Exemple de bande-dessinée incorporant des collages et du pastel, 2018
© CAUE de Paris



Exemples de bandes-dessinées incorporant des collages, 2018
© CAUE de Paris



Conseil d'architecture, d'urbanisme
et de l'environnement

Pour toute demande d'information complémentaire : toureiffel@caue75.fr

7 rue Agrippa d'Aubigné - 75004 PARIS
01 48 87 70 56 - contact@caue75.fr

www.caue75.fr