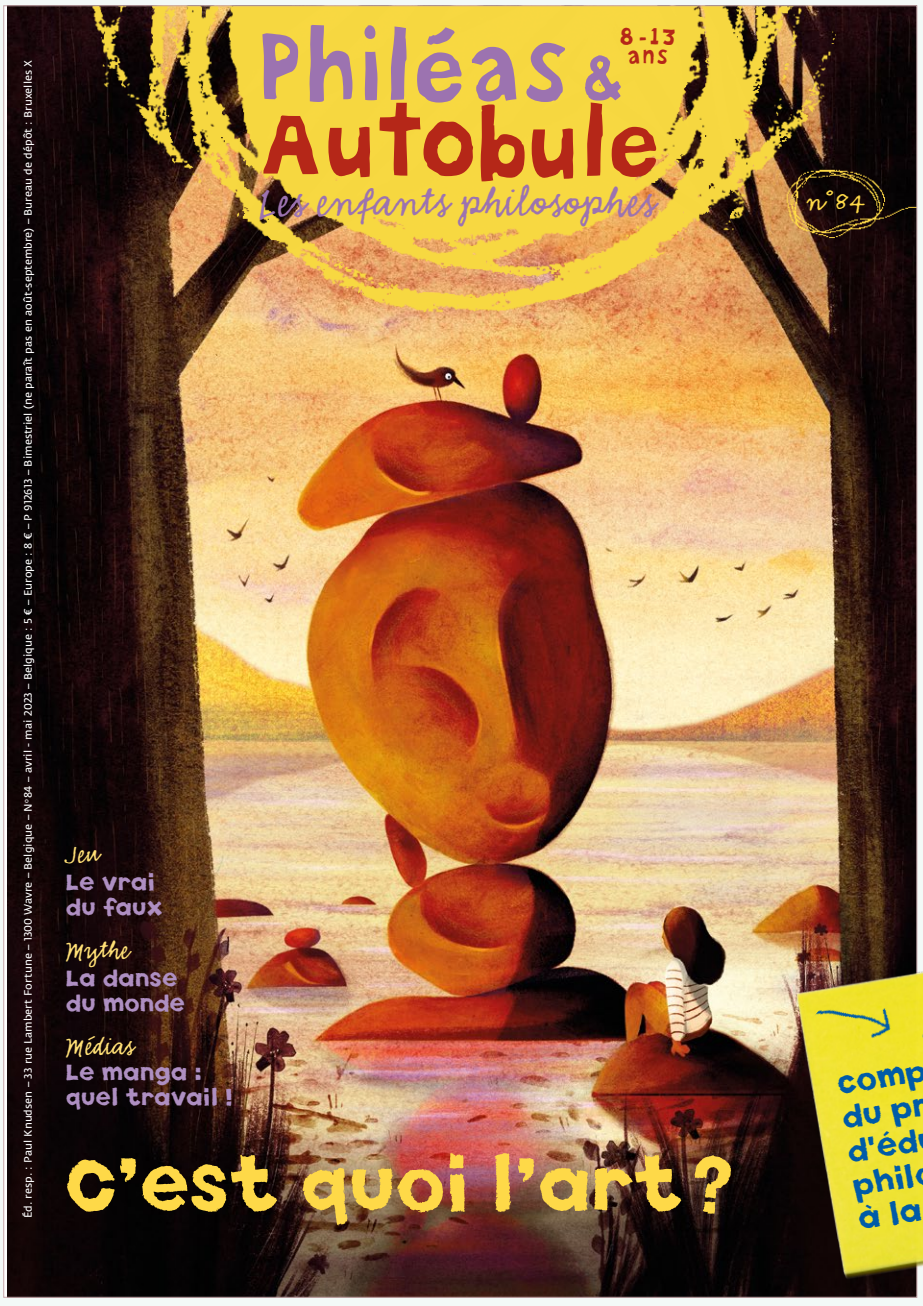
Philéas & Autobule
*Les enfants philosophes*

84

# DOSSIER PÉDAGOGIQUE

## C'est quoi l'art ?




avec les compétences du programme d'éducation à la philosophie et à la citoyenneté




Autrice de la séquence philo « Le musée philo » **Mélanie Olivier** (philosophe, formatrice et animatrice au Pôle Philo).
Illustrations plan du musée p. 11 **Anna Bourcier**

Autrice de la séquence médias « Le manga, une œuvre collective ? » **Sophie Lapy** (rédactrice et journaliste)

Dessins de Philéas et Autobule **Gally** / Éditeurs **Laïcité Brabant wallon** et **Entre-vues** / Rédactrice en chef et coordinatrice **Catherine Steffens** / Chargée d'édition et de suivi artistique **Carine Simão Pires** / Secrétaires de rédaction **Niels Thorez** et **Youry Zambrano** / Animations et formations **www.polephilo.be** / Responsable de la communication **Wivine Van Binst** / Responsable des abonnements et des ventes **Nathalie Marchal** / Graphisme et mise en page **Louise Laurent (www.louiselaurent.be).**

Avril – Mai 2023 – Éditeur responsable : **Paul Knudsen**

Contact rédaction **redaction@phileasetautobule.com, tél : 0032 (0)10 22 31 91**

**Avec le soutien du Centre d'Action Laïque et de ses régionales :** Bruxelles Laïque, Régionale de Charleroi, Centre d'Action Laïque de la Province de Liège, Régionale du Luxembourg, Régionale de Sambre et Meuse Laïque, Régionale de Picardie Laïque.

Nantes Université

unesco
Chaire Pratiques de la philosophie avec les enfants : une base éducative pour le dialogue interculturel et la transformation sociale

FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES

Wallonie

Ce dossier constitue l'accompagnement pédagogique de la revue *Philéas & Autobule*. Tous les dossiers pédagogiques sont téléchargeables gratuitement sur le site **www.phileasetautobule.com**.

# DANS CE DOSSIER




## Une séquence philo
## Le musée philo ..... 4

- Découvrir des œuvres d'art
- S'exercer à regarder autrement
- Discuter autour de l'art

Mots-clés : musée art création

**Annexes** ..... 13





## Une séquence médias
## Le manga, une œuvre collective ? ..... 25

- Comprendre les enjeux liés à la création de mangas
- Imaginer un manga
- Analyser un manga

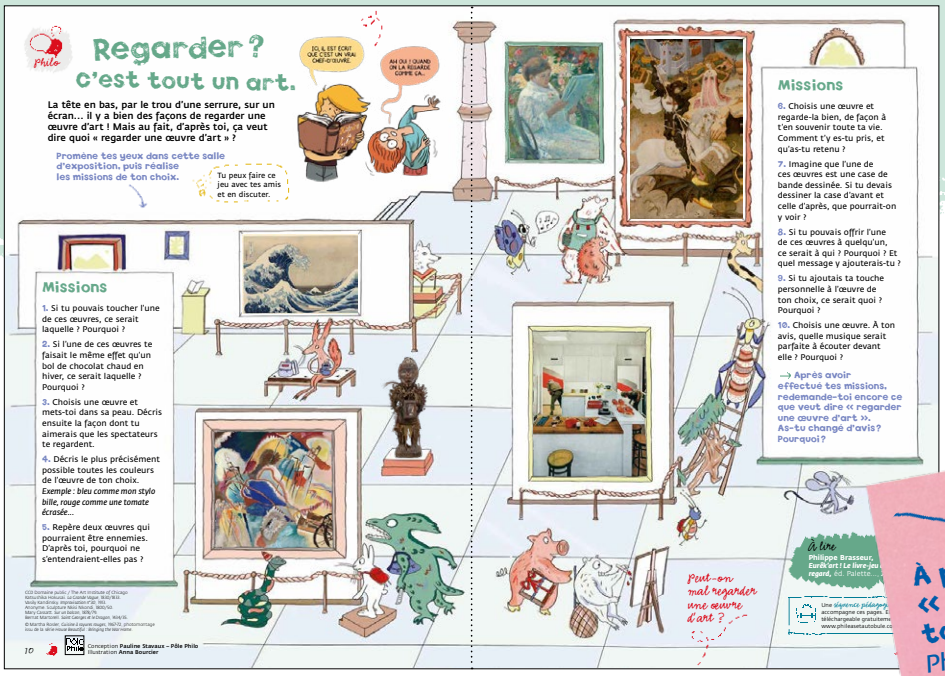
Mots-clés : manga création art

**Annexes** ..... 32

# Séquence philo

## Le musée philo

**Autrice : Mélanie Olivier** (philosophe, formatrice et animatrice au Pôle Philo)




À partir du jeu philo « Regarder, c'est tout un art ? »
*Philéas & Autobule n° 83, pp. 10-11*

## Objectifs

- Multiplier les expériences autour des œuvres d'art
- Développer la compétence interprétative
- S'interroger sur l'art
- S'interroger sur l'expérience vécue

### Durée

Adaptable, minium 2 x 50 minutes

### Âge

À partir de 9 ans

### Matériel

- Le plan du musée (p. 11)
- Les reproductions des œuvres d'art, imprimées en A4 (annexe 1, p. 13)
- Les cartes de jeu, imprimées (annexe 2, p. 16)
- Un chronomètre
- Un pion
- De quoi peindre, dessiner, découper et coller

# Compétences du programme d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté[1]

**1. Élaborer un questionnement philosophique**

**➲ À partir de l'étonnement, formuler des questions à portée philosophique (1.1)**

- Formuler son étonnement à propos de situations, de problèmes, etc., et en dégager une question pouvant servir de base à une réflexion de type philosophique (étape 1)

**➲ Recourir à l'imagination pour élargir le questionnement (1.3)**

- Exprimer un questionnement à partir de l'imaginaire (étape 1)
- Questionner la réalité à partir d'alternatives (étape 2)

**2. Assurer la cohérence de sa pensée**

**➲ Construire un raisonnement logique (2.2)**

- Formuler ses idées (étape 1)

**6. S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions**

**➲ Reconnaitre la pluralité des valeurs (6.1)**

- Identifier ce qui compte pour soi et ce qui compte pour les autres (étape 1)

1. Issues des Socles de compétences publiés par la Fédération Wallonie-Bruxelles sur le site www.enseignement.be. La numérotation correspond aux titres et sous-titres du référentiel. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.

# PRÉPARATION

## 1. PRÉPARER LES DISCUSSIONS

L'animateur lit le déroulement présenté dans ces pages et tente lui-même de répondre aux consignes proposées pour en cerner les enjeux et les difficultés et pouvoir venir éventuellement en aide aux enfants. L'animateur peut s'aider de la revue *Philéas & Autobule* n°84 « C'est quoi l'art ? », en lien avec ce dossier pédagogique.

Cette séquence comporte des questions philo pour initier ou relancer les discussions. En les découvrant, en essayant d'y répondre par lui-même et en en cherchant de nouvelles, l'animateur explore le domaine de discussion où il s'apprête à emmener les enfants. Cela lui permet d'appréhender les enjeux et les aspects moins évidents qui pourraient advenir durant les échanges ; cela lui permet également d'identifier ses propres croyances et présupposés, pour aborder les discussions avec le recul nécessaire.

## 2. PRÉPARER LE LOCAL ET LE MATÉRIEL

L'animateur rassemble les œuvres d'art (annexe 1, p. 13) et les cartes de chaque salle (annexe 2, p. 16) sans les dévoiler. Il dispose le plan du musée (p. 11) qui sert de visuel à l'animation pour qu'il soit visible par tous. Il matérialise le groupe par un pion qu'il place à l'entrée du musée.

Idéalement, cette animation se déroule dans un grand espace divisé en plusieurs salles et permettant de déambuler de l'une à l'autre. Dans ce cas, l'animateur place le matériel propre à chaque salle dans le lieu dédié. Toutefois, il est évidemment possible de le faire d'une manière plus statique, dans un local classique. Les déambulations seront alors métaphoriques.




**Conseil à l'animateur**
L'animation peut aussi être proposée en musée. Dans ce cas, nous conseillons une visite préalable pour l'adapter au contenu muséal. Des cartes bonus sont proposées dans les annexes avec des activités spécialement conçues pour ce contexte.

# DÉROULEMENT

## 1. EXPLIQUER LE PRINCIPE DE L'ANIMATION (5 MIN)

L'animateur explique le plan du musée : « *Nous allons déambuler d'une salle à l'autre, comme dans un musée. Dans chaque salle, il faudra tirer des cartes sur lesquelles des activités seront proposées en lien avec les œuvres d'art qui s'y trouvent. Il y aura également à chaque fois un temps pour une discussion collective.* »

**Conseil à l'animateur**
En fonction du temps disponible, libre à vous de ne pas visiter certaines salles, comme on pourrait le faire dans un musée. Libre à vous également, dans la mesure du possible, d'adapter le temps dédié à une salle, par exemple en ne tirant pas toutes les cartes.
Nous vous conseillons néanmoins de faire au moins 2 salles, ainsi que la discussion finale.

## 2. ALLER D'UNE SALLE À L'AUTRE (15 À 30 MIN/SALLE)

### 2.1. Se situer sur le plan du musée

L'animateur montre aux enfants où se trouve le groupe sur le plan du musée et où il va.

### 2.2. Entrer dans une salle

Le groupe entre dans une salle. À l'intérieur de la salle, l'animateur expose les consignes aux enfants. Il se tient prêt à dévoiler les œuvres correspondantes.

### 2.3. Discuter autour du thème de la salle

Le groupe se réunit en cercle. Pendant un temps relativement court, l'animateur amène les enfants à réfléchir et à discuter à partir de la question suggérée, ou une autre de son choix, en lien avec l'expérience vécue dans la salle.

**Conseil à l'animateur**
Les discussions propres à chaque salle se veulent assez courtes. Elles se compléteront les unes les autres au fur et à mesure de l'animation.

### 2.4. Se diriger vers la salle suivante et reprendre au point 2.1.

### 2.5. Les salles

#### a. La salle de tous les ressentis

L'animateur dévoile les œuvres et laisse un temps d'observation aux enfants. Il donne ensuite cette consigne : « *L'un de vous va tirer une carte et lire la consigne à haute voix. Chacun pourra appliquer la consigne à l'œuvre de son choix. On partagera ensuite nos expériences.* »

L'animateur laisse chaque enfant imaginer la réponse mentalement, puis donne la parole à certains d'entre eux. Si d'autres cartes sont tirées, l'animateur veille à donner la parole à d'autres enfants.

Les consignes vont permettre une approche de l'art liée aux ressentis. Par exemple, déterminer l'œuvre idéale quand nous sommes joyeux, etc.

Question suggérée pour la courte discussion :

**Qu'est-ce qui fait qu'une œuvre nous plait quand on la voit pour la première fois ?**

### b. La salle des corps dans tous les états

L'animateur dévoile les œuvres et laisse un temps d'observation aux enfants. Il donne ensuite cette consigne : « *L'un de vous va tirer la carte et lire la consigne à haute voix.* »

Cette salle permet une approche corporelle de l'œuvre.

Question suggérée pour la courte discussion :

**Est-ce que mon corps m'aide à comprendre une œuvre d'art ? À la regarder ? À l'apprécier ?**

### c. La salle de la plongée silencieuse

L'animateur dévoile les œuvres et laisse un temps d'observation aux enfants. Il donne ensuite cette consigne : « *L'un de vous va piocher une carte et la lire à voix haute. Un autre va désigner une œuvre sur laquelle tout le monde appliquera la consigne. Attention : une fois la carte lue, la salle sera plongée dans le silence.* »

Les cartes de cette salle permettent d'aborder les œuvres par des expériences liées à l'observation silencieuse et individuelle de celles-ci.

Question suggérée pour la courte discussion :

**Que nous apporte le silence face à une œuvre d'art ?**

### d. La salle de l'observation partagée

L'animateur dévoile les œuvres et laisse un temps d'observation aux enfants. Il donne ensuite cette consigne : « *L'un de vous va tirer une carte et lire la consigne à haute voix. Chacun pourra appliquer la consigne à l'œuvre de son choix.* »

Les cartes de cette salle vont permettre de nouvelles expériences d'observation et de s'attarder davantage sur des activités liées à la description.

Question suggérée pour la courte discussion :

**C'est quoi regarder une œuvre d'art ? Est-ce qu'on regarde une œuvre d'art comme n'importe quel autre objet ?**

### e. La salle des liens à tisser

L'animateur répartit les enfants en sous-groupes. Il dévoile les œuvres et laisse un temps d'observation aux enfants. Il leur donne ensuite cette consigne : « *Chaque sous-groupe va piocher une carte et devra suivre la consigne écrite sur la carte.* »

Chaque sous-groupe suit la consigne de son côté, puis un partage collectif se fait. La particularité de cette salle est de proposer de faire du lien entre les œuvres, et entre les œuvres et d'autres choses.

Question suggérée pour la courte discussion :

**Est-ce que faire des liens entre une œuvre et autre chose aide à la regarder, la comprendre, l'apprécier ?**

### f. La salle des neurones en ébullition

L'animateur dévoile les œuvres et laisse un temps d'observation aux enfants. Il donne ensuite cette consigne : « *L'un de vous va piocher une carte et la lire à voix haute. Tout le monde appliquera la consigne.* »

Cette salle invite à faire le lien entre les œuvres et un concept philosophique, ou à se questionner.

Question suggérée pour la courte discussion :

**Qu'est-ce que ça fait de réfléchir à partir d'une œuvre d'art ?**

### g. La salle de la créativité explosive

Cette salle est conçue pour permettre à l'animateur de proposer un temps de créativité plastique. Elle requiert du matériel supplémentaire. L'animateur peut adapter la salle à ce dont il dispose, voire ne pas entrer dans cette salle si les conditions ne le permettent pas. Les consignes de cette salle sont à appliquer aux œuvres utilisées dans l'animation jusque là.

Question suggérée pour la courte discussion :

**Sommes-nous tous des artistes ?**

## 3. CHEMINER JUSQU'À L'ÉTAPE FINALE (5 MIN)

À la fin des activités, avant de se regrouper pour une discussion finale, l'animateur indique aux enfants qu'ils vont se diriger vers la dernière salle et les invite, sur le chemin, à se demander : « *Qu'est-ce qui m'a étonné dans ce parcours ?* »

## 4. DISCUSSION FINALE (20 À 40 MIN)

L'animateur annonce que l'animation va prendre fin avec une discussion collective plus générale. Nous proposons la question suivante : « c'est quoi l'art ? »

Pour animer la discussion, n'hésitez pas à utiliser des questions de relance. En voici quelques exemples :

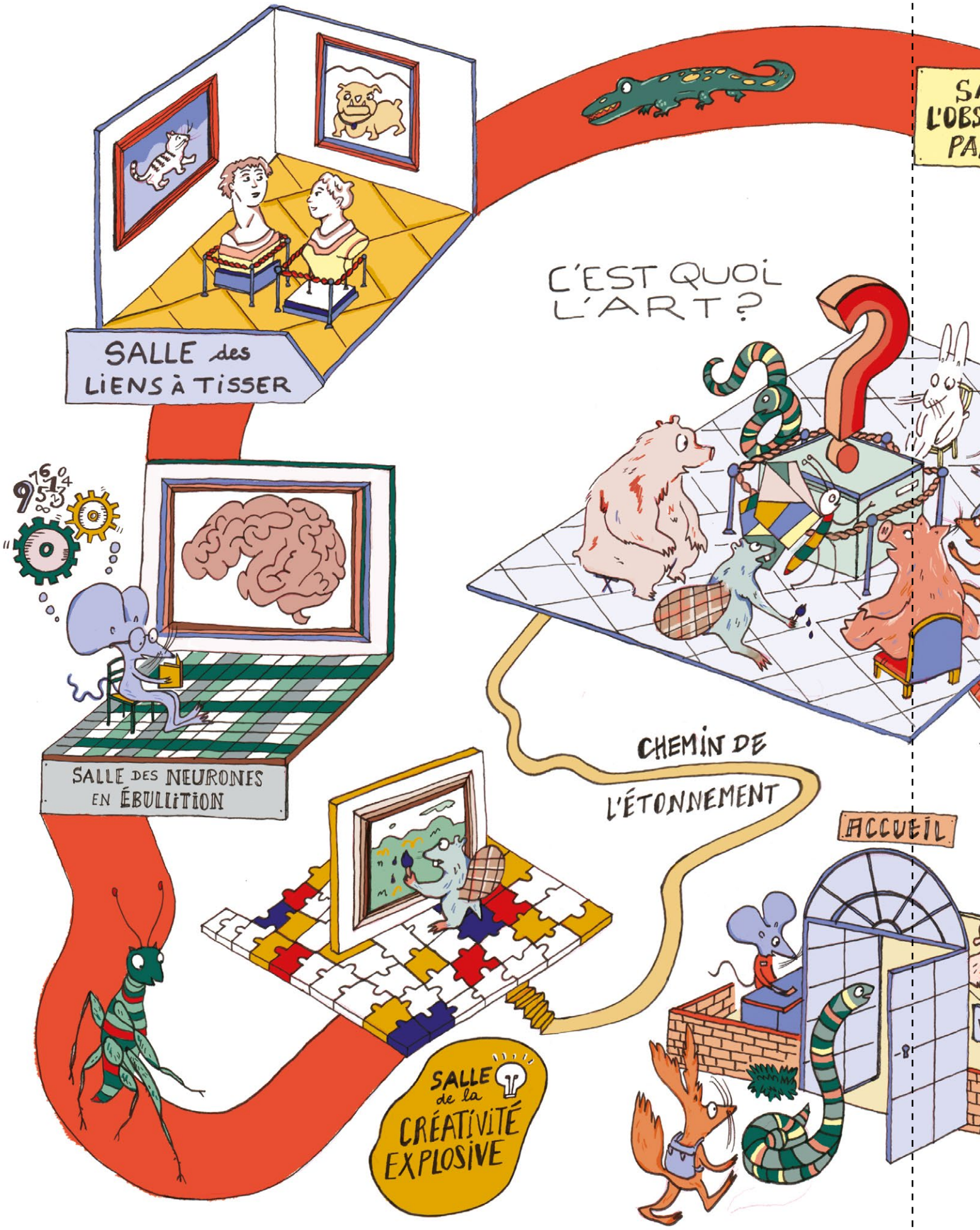
- Qu'est-ce qui nous permet de dire si c'est de l'art ou pas ?
- Qui décide si c'est de l'art ou pas ?
- Est-ce que l'art sert à quelque chose ? Et si oui, à quoi ?
- Où commence l'art et où se termine-t-il ?
- L'art doit-il être beau ?
- Quel est le rapport de l'art à la réalité ?
- Pourquoi fait-on de l'art ?

## Bibliographie


- George Wylesol et Martin Jackson, *L'art de voir l'art – 50 cartes pour changer votre vision de l'art* », Pyramyd, 2022.
- Philippe Brasseur, *Eurêk'art ! Le livre-jeu du regard*, Palette, 2016.
- Catherine Steffens (coord.), *File au musée ! Les enfants philosophes interrogent les artistes*, Musées royaux des Beaux-Arts de Belgique et Philéas & Autobule (éds.), 2018.




# PLAN DU MUSÉE






Philéas & Autobule
les enfants philosophes

# ANNEXE 1
# LES ŒUVRES À IMPRIMER

## 1. LA SALLE DE TOUS LES RESSENTIS

- Renoir, A., *Bal du moulin de la Galette*, 19e siècle : https://fr.wikipedia.org/wiki/Bal_du_moulin_de_la_Galette_(Renoir)#/media/Fichier:Pierre-
- Niki de Saint Phalle, *Le péril jaune*, 20e siècle : https://artlogic-res.cloudinary.com/w_2400,h_2400,c_limit,f_auto,fl_lossy,q_auto/artlogics-torage/galeriemitterrand/images/view/c1dd253d00bda8a2c08fa321282b9d38j/galeriemit-terrand-niki-de-saint-phalle-foundation-le-p-ril-jaune-1968.jpg
- Chagall, M., *Sur la ville*, 20e siècle : https://arthive.com/fr/marcchagall/works/366251~Sur_la_ville#show-work://366251
- Van Gogh, V., *La chambre de Van Gogh à Arles*, 19e siècle : https://panoramadelart.com/analyse/la-chambre-de-van-gogh-arles
- Munch, E., *Le cri*, 19e siècle : https://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Cri#/media/Fichier:Edvard_Munch,_1893,_The_Scream,_oil,_tempera_and_pastel_on_cardboard,_91_x_73_cm,_National_Gallery_of_Norway.jpg
- Monet, C. *Les nymphéas*, 20e siècle : https://fr.wikipedia.org/wiki/Les_Nymph%C3%A9as#/media/Fichier:Claude_Monet_038.jpg
- Morisot, B., *Le berceau*, 20e siècle : https://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Berceau#/media/Fichier:Berthe_Morisot_-_The_Cradle_-_Google_Art_Project.jpg
- *Le Grand Sphinx de Tanis*, env. -2000 av. J.-C. : https://collections.louvre.fr/ark:/53355/cl010010062
- Hopper, E., *Noctambules*, 20e siècle : https://fr.wikipedia.org/wiki/Nighthawks#/media/Fichier:Hopper_Nighthawks.jpg

## 2. LA SALLE DES CORPS DANS TOUS LES ÉTATS

- *Tapisserie de Bayeux*, 11e siècle : https://fr.wikipedia.org/wiki/Tapisserie_de_Bayeux#/media/Fichier:Odo_bayeux_tapestry.png
- Caillebotte, G., *Les raboteurs de parquet*, 19e siècle : https://fr.wikipedia.org/wiki/Les_Raboteurs_de_parquet#/media/Fichier:Gustave_Caille-botte_-_The_Floor_Planers_-_Google_Art_Project.jpg
- David, J. L., *Le serment des Horaces*, 18e siècle : https://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Serment_des_Horaces#/media/Fichier:Jacques-Louis_David,_Le_Serment_des_Horaces.jpg
- Le Caravage, *Les tricheurs*, 16e siècle : https://fr.wikipedia.org/wiki/Les_Tricheurs_(Le_Caravage)#/media/Fichier:Cardsharps-Caravaggio_(c.1597).jpg
- Albani, F., *Apollon et Daphné*, 17e siècle : https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010062296
- Rothko, M., *Orange, Rouge, jaune*, 20e siècle : https://arthive.com/fr/markrothko/works/481701~Orange_rouge_jaune#show-work://481701

## 3. LA SALLE DE LA PLONGÉE DANS LE SILENCE

- Bosch, J., *Le jardin des délices*, 15e siècle : https://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Jardin_des_d%C3%A9lices#/media/Fichier:The_Garden_of_earthly_delights.jpg
- Vélasquez, D., *Les Ménines*, 17e siècle : https://fr.wikipedia.org/wiki/Les_M%C3%A9nines#/media/Fichier:Las_Meninas,_by_Diego_Vel%C3%A1zquez,_from_Prado_in_Google_Earth.jpg
- Van Hemessen, C., *Repos pendant la fuite en Égypte*, 16e siècle : https://www.mauritshuis.nl/ontdek-collectie/kunstwerken/l190-rust-op-de-vlucht-naar-egypte-c-1550/
- Rembrandt, *La ronde de nuit*, 17e siècle : https://fr.wikipedia.org/wiki/La_Ronde_de_nuit#/media/Fichier:The_Night_Watch_-_HD.jpg
- Turner, W., *Le dernier voyage du Téméraire*, 19e siècle : https://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Dernier_Voyage_du_T%C3%A9m%C3%A9raire#/media/Fichier:The_Fighting_Temeraire,_JMW_Turner,_National_Gallery.jpg
- Vermeer, J., *La jeune fille à la perle*, 17e siècle : https://fr.wikipedia.org/wiki/La_Jeune_Fille_%C3%A0_la_perle#/media/Fichier:1665_Girl_with_a_Pearl_Earring.jpg
- *Le Parthénon*, 5e siècle av. J-C. : https://fr.wikipedia.org/wiki/Parth%C3%A9non#/media/Fichier:The_Parthenon_in_Athens.jpg
- Koons, J., *Balloon Dog*, 20e siècle : https://www.icon-icon.com/le-balloon-dog-de-jeff-koons-2/
- Ray, M., *Le violon d'Ingres*, 20e siècle : https://en.wikipedia.org/wiki/Le_Violon_d%27Ingres#/media/File:Le_Violon_d'Ingres.png

## 4. LA SALLE DE L'OBSERVATION PARTAGÉE

- Rousseau, H., *Les joueurs de football*, 19e siècle : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d6/Henri_Rousseau_-_The_Football_Players.jpg
- Degas, E., *La petite danseuse de 14 ans*, 19e siècle : https://fr.wikipedia.org/wiki/La_Petite_Danseuse_de_quatorze_ans#/media/Fichier:Edgar_Degas,_Little_Dancer_Aged_Fourteen,_1878-1881,_NGA_110292.jpg
- Raphaël, *L'école d'Athènes*, 16e siècle : https://fr.wikipedia.org/wiki/L%27%C3%89cole_d%27Ath%C3%A8nes#/media/Fichier:%22The_School_of_Athens%22_by_Raffaello_Sanzio_da_Urbino.jpg
- Akunyili Crosby, N., *I still face you*, 2015 : https://www.njidekaakunyilicrosby.com/work/i-still-face-you
- Gaudí, A. *La Sagrada Familia*, 19e siècle : https://fr.wikipedia.org/wiki/Sagrada_Fam%C3%ADlia#/media/Fichier:Sagrada_Familia_8-12-21_(1)modified.jpg
- Hokusai, *La Grande Vague de Kanagawa*, 19e siècle : https://fr.wikipedia.org/wiki/La_Grande_Vague_de_Kanagawa#/media/Fichier:Tsunami_by_hokusai_19th_century.jpg
- *Sarcophage des époux*, 6e siècle av. J.-C. : https://fr.wikipedia.org/wiki/Sarcophage_des_%C3%89poux_(Louvre)#/media/Fichier:Le_sarcophage_des_%C3%89poux_dans_l'exposition_Un_r%C3%AAve_d'Italie_de_la_collection_Campana$.jpg

## 5. LA SALLE DES LIENS À TISSER

- Cézanne, P., *La table de cuisine*, 19e siècle : https://fr.wikipedia.org/wiki/La_Table_de_cuisine#/media/Fichier:Cezanne_-_Stilleben_mit_Fr%C3%BCchtekorb.jpg
- Peeters, C., *Nature morte avec fromages, artichaut et cerises*, 17e siècle : https://fr.wikipedia.org/wiki/Clara_Peeters#/media/Fichier:WLA_lacma_Clara_Peeters_still_life.jpg
- Wood, G., *American Gothic*, 20e siècle : https://fr.wikipedia.org/wiki/American_Gothic_(Wood)#/media/Fichier:Grant_Wood_-_American_Gothic_-_Google_Art_Project.jpg
- *Les grottes de Lascaux*, env. -17 000 av. J-C. : https://fr.wikipedia.org/wiki/Grotte_de_Lascaux#/media/Fichier:Lascaux_painting.jpg
- Holbein, H., *Les ambassadeurs*, 16e siècle : https://fr.wikipedia.org/wiki/Les_Ambassadeurs#/media/Fichier:Hans_Holbein_the_Younger_-_The_Ambassadors_-_Google_Art_Project.jpg
- Van Eyck, J., *Les époux Arnolfini*, 15e siècle : https://fr.wikipedia.org/wiki/Les_%C3%89poux_Arnolfini#/media/Fichier:The_Arnolfini_portrait_(1434).jpg
- Fra Angelico, *L'annonciation*, 15e siècle : https://fr.wikipedia.org/wiki/L%27Annonciation_(Fra_Angelico,_Madrid)#/media/Fichier:La_Anunciaci%C3%B3n_de_Fra_Angelico.jpg
- Picasso, P., *Guernica*, 20e siècle : https://culturificio.org/wp-content/uploads/2018/12/svvv.jpg
- Botticelli, S., *La naissance de Vénus*, 15e siècle : https://fr.wikipedia.org/wiki/La_Naissance_de_V%C3%A9nus_(Botticelli)#/media/Fichier:Sandro_Botticelli_-_La_nascita_di_Venere_-_Google_Art_Project_-_edited.jpg
- Cartier Bresson, H., *Bruxelles*, 20e siècle : https://www.artsy.net/artwork/henri-cartier-bresson-bruxelles

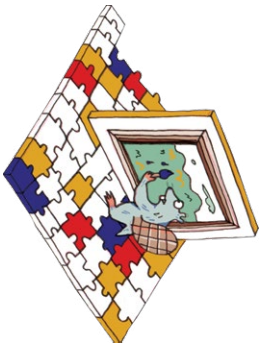
## 6. LA SALLE DES NEURONES EN ÉBULLITION

- Dali, S., *La persistance de la mémoire*, 20e siècle : https://en.wikipedia.org/wiki/File:The_Persistence_of_Memory.jpg#/media/File:The_Persistence_of_Memory.jpg
- Matisse, H., *La Danse*, 20e siècle : https://www.cineclubdecaen.com/peinture/peintres/matisse/danse.jpg
- Haring, K., *Boxeus*, 20e siècle : https://fr.wikipedia.org/wiki/Keith_Haring#/media/Fichier:Boxer_von_Keith_Haring,_1987,_Berlin.jpg
- *La Victoire de Samothrace*, 2e siècle av. J-C. : https://fr.wikipedia.org/wiki/Victoire_de_Samothrace#/media/Fichier:Victoire_de_Samothrace_-_Musee_du_Louvre_-_20190812.jpg
- Von Max, C., *Singes critiques d'art*, 19e siècle : https://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Gabriel_Cornelius_von_Max,_1840-1915,_Monkeys_as_Judges_of_Art,_1889.jpg#/media/Fichier:Gabriel_Cornelius_von_Max,_1840-1915,_Monkeys_as_Judges_of_Art,_1889.jpg
- Magritte, R., *La condition humaine*, 20e siècle : http://af.bibliotherapie.free.fr/Article%20Magritte.htm
- Kahlo, F., *Les deux Frida*, 20e siècle : https://www.kahlo.org/Two%20Fridas%20Frida%20Kahlo.jpg?ezimgfmt=rs:400x385/rscb2/ng:webp/ngcb2

# ANNEXE 2
# LES CARTES

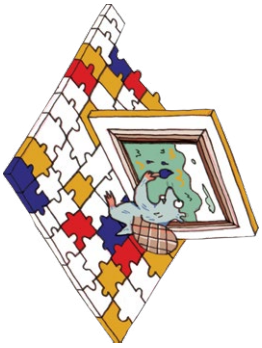
Plier au centre et coller

Couper sur les petits pointillés



SALLE DE LA CRÉATIVITÉ EXPLOSIVE

Transformez une œuvre d'art, en usant du matériel à votre disposition.



SALLE DE LA CRÉATIVITÉ EXPLOSIVE

Imaginez que l'œuvre de votre choix est une case de bande dessinée et créez la case précédente et la case suivante.

BONUS MUSÉE



SALLE DE LA CRÉATIVITÉ EXPLOSIVE

Dessinez le plan du musée idéal.

SALLE DE TOUS LES RESSENTIS

Imaginez avoir un super pouvoir qui vous permet de rentrer dans l'œuvre. Où vous mettriez-vous et que ressentiriez-vous ?



SALLE DE TOUS LES RESSENTIS

Si cette œuvre représentait un sentiment, ce serait lequel ?



SALLE DE TOUS LES RESSENTIS

Comment vous sentez-vous devant cette œuvre ?



SALLE DE TOUS LES RESSENTIS

Parmi toutes ces œuvres, choisissez-en une qui serait idéale quand on est en colère ?



SALLE DE TOUS LES RESSENTIS

Parmi toutes ces œuvres, choisissez-en une qui serait idéale quand on est joyeux ?

SALLE DE TOUS LES RESSENTIS

Parmi toutes ces œuvres, choisissez-en une qui serait idéale quand on a peur ?



SALLE DE TOUS LES RESSENTIS

Imaginez que l'œuvre dégage une odeur, ce serait quoi ?



SALLE DE TOUS LES RESSENTIS

Imaginez que l'œuvre parle ou fasse du bruit, que pourriez-vous entendre ?



SALLE DE TOUS LES RESSENTIS

Associez l'œuvre à une saveur, un plat, un ingrédient.



SALLE DE TOUS LES RESSENTIS

Imaginez un thermomètre imaginaire qui vous donnerait la température de l'œuvre, combien indiquerait-il ?

BONUS MUSÉE

SALLE DE TOUS LES RESSENTIS



Quelle œuvre aimeriez-vous pouvoir toucher ?

SALLE DES CORPS DANS TOUS LES ÉTATS



Prenez ensemble la pose pour imiter ce qu'il se passe dans l'œuvre. Au clap, la scène prendra vie. Vous pourrez bouger, parler, etc. comme si l'œuvre prenait vie.

BONUS MUSÉE

SALLE DES CORPS DANS TOUS LES ÉTATS



Choisissez une œuvre, déplacez-vous et regardez-là dans tous les sens (accroupis, couchés, de très loin, de tout près, etc.)

SALLE DE LA PLONGÉE SILENCIEUSE



Fixez cette œuvre durant une minute et rien que cette œuvre. Est-ce que vous remarquez quelque chose que vous n'aviez pas vu au début ?

SALLE DE LA PLONGÉE SILENCIEUSE



Regardez chaque œuvre très rapidement. Puis revenez vers celle qui vous plaît le plus et regardez-la plus longuement.

SALLE DE LA PLONGÉE SILENCIEUSE



Imaginez que vos yeux sont des lasers lumineux. Sur quoi votre regard s'est porté au début ? Et puis ? Et puis ? Imaginez à chaque fois un point où vos yeux s'arrêtent et reliez-les mentalement.

BONUS MUSÉE

SALLE DE LA PLONGÉE SILENCIEUSE



Regardez tout ce qui entoure l'œuvre (murs, fenêtres, lumière, etc.) et réfléchissez à la façon dont cela influence votre vision de l'œuvre.

BONUS MUSÉE

SALLE DE LA PLONGÉE SILENCIEUSE



Regardez comment les autres visiteurs se comportent dans la salle. Regardent-ils plus une œuvre plus qu'une autre ? Est-ce qu'ils se parlent ?

SALLE DE L'OBSERVATION PARTAGÉE



Prenez une loupe imaginaire et regardez toutes les œuvres. Remarquez-vous un détail très important ?

SALLE DE L'OBSERVATION PARTAGÉE



Si vous aviez une gomme magique, qu'effaceriez-vous de l'œuvre et pourquoi ?

SALLE DE L'OBSERVATION PARTAGÉE



Quel titre pourriez-vous donner à cette œuvre ?

SALLE DE L'OBSERVATION PARTAGÉE



Essayez de décrire le plus précisément possible les couleurs de l'œuvre (rouge comme une tomate, bleu comme mon manteau…).

SALLE DE L'OBSERVATION PARTAGÉE



Vous avez deux minutes pour décrire l'œuvre le plus précisément possible.

SALLE DE L'OBSERVATION PARTAGÉE



Présentez une œuvre à un ami comme si vous présentiez un nouveau copain de classe. Que diriez-vous pour susciter l'intérêt ?

SALLE DE L'OBSERVATION PARTAGÉE

BONUS MUSÉE



CARTE BONUS MUSÉE

À quelle distance de l'œuvre êtes-vous ? L'œuvre est-elle plus grande que vous ? Plus grosse ? Est-ce qu'elle pourrait être dans votre maison ?

BONUS MUSÉE

SALLE DE L'OBSERVATION PARTAGÉE



En quoi l'œuvre est-elle faite ? Et si elle était dans un autre matériau, qu'est-ce que ça changerait ?

BONUS MUSÉE

SALLE DE L'OBSERVATION PARTAGÉE



Cherchez les traces d'exécution de l'artiste : des coups de pinceaux, de ciseaux…

SALLE DES LIENS À TISSER



Si vous offriez cette œuvre en cadeau, quel message ajouteriez-vous ?

SALLE DES LIENS À TISSER



Deux œuvres dans cette salle sont ennemies. Selon vous, lesquelles et pourquoi ?

SALLE DES LIENS À TISSER



Deux œuvres dans cette salle sont amies. Selon vous, lesquelles et pourquoi ?

SALLE DES LIENS À TISSER



Si deux œuvres pouvaient se parler, que se diraient-elles ?

SALLE DES LIENS À TISSER



Imaginez que vous puissiez prendre un détail d'une œuvre et la mettre dans une autre, ce serait quoi et que se passerait-il ?

SALLE DES LIENS À TISSER



Cherchez des choses dans votre vie de tous les jours qui vous rappelle une des œuvres (un objet, une forme, une couleur…).

BONUS MUSÉE

SALLE DES LIENS À TISSER



Informez-vous sur l'artiste, son époque, ses autres œuvres.

BONUS MUSÉE

SALLE DES LIENS À TISSER



Essayez de comprendre pourquoi les œuvres ont été placées ainsi les unes par rapport aux autres, et par rapport aux éléments extérieurs (portes, murs, etc.).

SALLE DES NEURONES EN ÉBULLITION



Si cette œuvre devait illustrer un concept, une idée, un thème, ce serait lequel ?

SALLE DES NEURONES EN ÉBULLITION



Quelles questions vous inspire cette œuvre ?

SALLE DES NEURONES EN ÉBULLITION



Deux d'entre vous vont sortir. Pendant ce temps les autres doivent imaginer une question dont une des œuvres présentes serait une réponse possible. Les deux qui sont sortis reviennent. Le groupe leur donne la question et ils doivent deviner quelle œuvre est la réponse.

BONUS MUSÉE

SALLE DES NEURONES EN ÉBULLITION

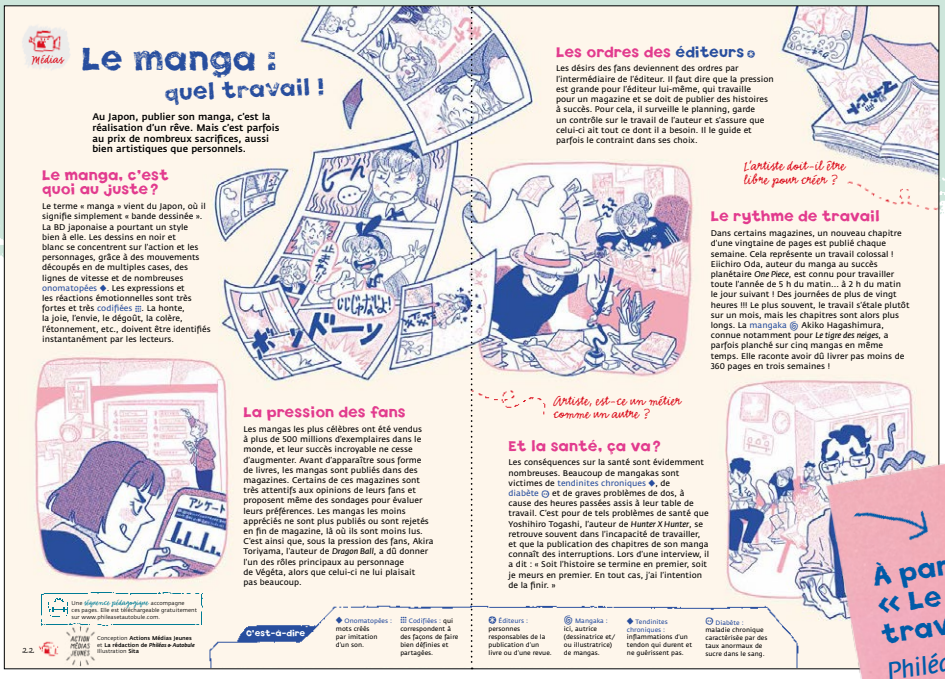


Imagine que tu diriges un musée et que tu veux qu'il soit philosophique. Quel nom lui donnerais-tu ? Qu'y intégrerais-tu ?

# Séquence médias

## Le manga, une œuvre collective ?

**Autrice : Sophie Lapy**




**À partir de l'article « Le manga : quel travail ! »**
*Philéas & Autobule* n°84, pp. 22-23

## Objectifs

- L'enfant sera capable d'interpréter un article sur la création de mangas et d'en comprendre les enjeux
- L'enfant sera capable de développer un avis sur le processus de création de mangas
- L'enfant sera capable d'analyser et de produire un message médiatique

**Durée**
2 X 50 minutes

**Âge**
De 10 à 12 ans

### Matériel

- L'article : « Le manga : quel travail ! », Philéas & Autobule n° 84, pp. 22-23 (1 par enfant)
- Annexe 1 (1 par groupe) (p. 32)
- Annexe 2 (1 par enfant) (p. 33)
- Annexe 3 (1 par groupe) (p. 34)
- Les couvertures de mangas imprimées
- Les planches de mangas imprimées
- Feuilles vierges A4 et A3
- Marqueurs, ciseaux, colle…

## Compétences du Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias[1]

**Compétences informationnelles en lecture**
- Relever les caractéristiques médiatiques du média
- Identifier les codes et les signes des langages utilisés dans le message
- Considérer l'impact informationnel de l'environnement médiatique sur le message
- Apprécier les choix graphiques, esthétiques et stylistiques du média

**Compétences techniques en lecture**
- Identifier les techniques utilisées pour produire le média
- Identifier les implications sociétales et économiques des caractéristiques techniques du média

**Compétences sociales en lecture**
- Repérer les enjeux éthiques et déontologiques liés au contexte de réception du média
- Apprécier la pertinence des choix graphiques, esthétiques et stylistiques en fonction des usages médiatiques ordinaires
- Prendre la mesure d'autres attentes possibles concernant la lecture du message

**Compétences informationnelles en écriture**
- Écrire un contenu en produisant du sens
- Expliciter pour soi-même sa démarche dans le but d'être le plus conscient possible du sens global de sa communication

**Compétences sociales en navigation**
- Être attentif aux enjeux culturels, économiques et sociaux qui caractérisent les institutions médiatiques et qui influencent l'évolution des systèmes médiatiques

## Compétences du programme d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté[2]

**5. Se décentrer par la discussion**

**➲ Écouter l'autre pour le comprendre (5.1)**
- Tenir compte de ce que l'autre a dit (étape 1)
- Questionner l'autre pour le comprendre (étape 2)
- Identifier la perspective depuis laquelle on parle (étape 2)
- Analyser une situation depuis une perspective différente de la sienne (étape 3)

**6. S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions**

**➲ Reconnaitre la diversité des cultures et des convictions (6.3)**
- Découvrir la diversité des cultures et des convictions (étape 1)
- Interroger la signification de pratiques culturelles et convictionnelles (étape 2)

**9. Participer au processus démocratique**

**➲ Décider collectivement (9.2)**
- Identifier différents processus de décision (étape 2)
- Exercer différents processus de décision (étape 3)

1 Publiées dans *Les compétences en Éducation aux médias, un enjeu éducatif majeur*, édité par le Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias, 2016, www.csem.be. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.

2 Issues des Socles de compétences publiés par la Fédération Wallonie-Bruxelles sur le site www.enseignement.be. La numérotation correspond aux titres et sous-titres du référentiel. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.

# PRÉPARATION

## 1. S'INFORMER SUR LES MANGAS ET LEUR CRÉATION

L'animateur parcourt les documents proposés dans les références pour mieux cerner les enjeux de la séquence.

## 2. ORGANISER LE LOCAL

Avant de commencer la séquence, l'animateur dispose le mobilier du local afin d'installer les enfants en cercle. Au cours des séances, il sera amené à disposer les places en sous-groupes.

## 3. RAPPELER LES RÈGLES D'ÉCOUTE

L'animateur installe d'emblée un climat de confiance. Il rappelle les règles élémentaires d'écoute, de bienveillance et de respect. Les enfants doivent se sentir à l'aise pour s'exprimer et réfléchir en groupe et en sous-groupes.

# DÉROULEMENT

## 1. DÉCOUVRIR LES ENJEUX DE LA CRÉATION DE MANGAS (SÉANCE 1 – 50 MIN)

### 1.1. Comprendre le processus de fabrication et d'édition de mangas (30 min)

Pour commencer, l'animateur interroge les enfants sur les mangas. « *Qu'est-ce qu'un manga ? En connaissez-vous ? Avez-vous déjà lu des mangas ? Est-ce que vos amis, vos frères et sœurs, vos parents en lisent ? En parlez-vous ensemble ? Si vous en lisez, qu'est-ce que vous aimez bien dans les mangas ? Lequel est votre préféré du moment ?* »




Ensuite, l'animateur et les enfants parcourent l'article « Le manga : quel travail ! » : « *Sur base de l'article de la revue, nous allons nous interroger sur la création des mangas durant deux séances.* »

#### a. Lire l'article (15 min)

L'animateur demande aux enfants de lire l'article et vérifie la compréhension des mots et des idées. « *Avez-vous des questions sur l'article ? Est-ce que vous avez compris tous les mots ?* »

S'il y a des questions, l'animateur demande d'abord aux autres enfants d'y répondre et, si nécessaire, aide l'ensemble du groupe à la compréhension des termes.

### b. Analyser des idées clés (10 min)

L'animateur parcourt chaque paragraphe avec les enfants afin de comprendre les enjeux autour de la création d'un manga.

Pour cela, il demande aux enfants les spécificités de la publication d'un manga. « *Quelles pressions subissent les auteurs ? Pourquoi ? Quel est le rythme de parution ? Quelles en sont les conséquences pour eux ?* »

Ensuite, il demande aux enfants de réfléchir sur le processus de fabrication et d'édition des mangas. Il pose des questions aux enfants et indique au tableau leurs réponses. « *Que fait l'auteur dans la création du manga ? Dans quelle mesure les fans influencent-ils les mangas ? Sous quelle forme ? Est-ce que l'histoire peut changer selon l'avis des fans ? Dans quelle mesure les éditeurs influencent-ils les auteurs ? De quelle manière ?* »

## 1.2. Incarner le principe de création littéraire, entre un auteur et un éditeur (25 min)

L'animateur propose ensuite aux enfants d'imaginer un tome de manga en tant qu'auteur et éditeur, à travers un jeu de rôles. Il explique les consignes de l'exercice. « *Le but de l'activité est d'inventer un nouveau tome d'un manga pour séduire les fans. Parmi vous, il y aura dans un premier temps, des auteurs et des éditeurs, et dans un deuxième temps, vous jouerez tous le rôle de "fans".*

*En tant qu'auteur, vous allez écrire le résumé d'un tome à partir d'un manga connu. En tant qu'éditeur, vous allez aider l'auteur à la rédaction du tome. En tant que fan, vous allez communiquer votre enthousiasme ou pas.*

*L'activité se passe en deux temps : la rédaction et discussion, où il n'y aura que des auteurs et des éditeurs; ensuite, la présentation, où seul un éditeur présente le livre à un ensemble de fans.* »

Avant de commencer, il répartit les enfants en 4 sous-groupes. Chaque groupe se verra attribuer un manga (*One pièce*, *Golgo 13*, *Dragon Ball* et *Naruto*). Chaque enfant reçoit un papier avec son rôle : la moitié des enfants du groupe jouera le rôle d'auteur ; l'autre moitié, celui d'éditeur.

Pour cet exercice, l'animateur distribue aux enfants les résumés des mangas qu'ils vont devoir développer (annexe 1, p. 32). Il leur distribue également les couvertures respectives. « *Par groupe, vous allez recevoir le titre, le résumé et la couverture d'un manga. Vous ne devez pas obligatoirement l'avoir lu. Le but du jeu est d'écrire le résumé d'un nouveau tome de ce manga, en vous inspirant du personnage principal. Chacun va recevoir un rôle : auteur ou éditeur.*

*En tant qu'auteur, vous imaginez l'histoire et vous en rédigez le résumé.*

*En tant qu'éditeur, vous écoutez l'histoire de l'auteur et vous l'adaptez pour séduire davantage les fans.*

*Par exemple, vous recevez* One Piece. *En tant qu'auteur, vous imaginez une histoire, par exemple Luffy qui doit aller sur la lune pour trouver un trésor. En tant qu'éditeur, vous entendez cette histoire et vous proposez des idées. Par exemple, Luffy doit combattre des pirates lunaires. Vous en discutez et puis vous rédigez l'histoire en 5 phrases.* »

Après quelques minutes, l'animateur demande aux éditeurs de lire leur histoire devant les autres enfants, qui, eux, en tant que fans, devront indiquer si ce résumé leur donne envie de lire le manga « *Chaque éditeur viendra lire l'histoire. Vous, en tant que fan, vous direz à l'éditeur si vous souhaitez lire ce manga ou pas.* »

Les enfants passent chacun à leur tour, en fonction du temps imparti.

Après avoir écouté tous les enfants, il conclut l'exercice en leur demandant si l'éditeur et les fans peuvent avoir un effet sur la créativité de l'auteur et son organisation dans son processus de création. « *Est-ce que l'auteur est libre de faire ce qu'il souhaite lorsqu'il crée une histoire ? Est-ce que c'est un métier créatif ? Contraignant ? Stressant ?* »

## 2. DÉCOUVRIR LES MANGAS DANS LES DÉTAILS (SÉANCE 2 - 50 MIN)

### 2.1. Rappel : les mangas et leur processus de création (5 min)

En guise de rappel, l'animateur interroge les enfants sur les mangas. « *Sur base de ce qu'on a vu lors de la séquence précédente, qui peut me rappeler ce qu'est un manga ? Quelles sont les pressions que les auteurs subissent ? Quelles en sont les conséquences ?* »

Il écrit les réponses des enfants au tableau.

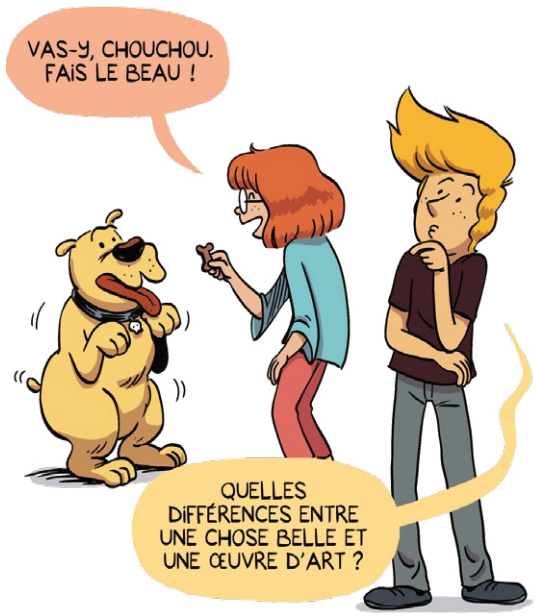
### 2.2. Analyser les codes des mangas (30 min)

#### a. Comprendre les spécificités d'un manga

L'animateur explique aux enfants qu'ils vont s'exercer à l'analyse de planches de mangas : « *Nous allons nous focaliser sur 4 caractéristiques du manga : la mise en page des cases, les mouvements et les émotions des personnages ainsi que l'écriture des sons ou bruits (onomatopées). Prenons par exemple une planche de* Chocola et Vanilla *d'Anno Moyoco. Que pouvons-nous dire de ces différents éléments ?* »

Il distribue l'analyse de la planche (annexe 2, p. 33) et la parcourt avec les enfants.

Il s'assure que tous les termes de la grille d'analyse soient bien compris. S'il y a des questions, l'animateur demande d'abord aux autres enfants d'y répondre et, si nécessaire, aide l'ensemble du groupe à la compréhension des termes.




#### b. Décortiquer les codes

Pour l'exercice, il distribue la grille d'analyse (annexe 3, p. 34), ainsi que les planches préalablement imprimées et installe les enfants en sous-groupe. Chaque groupe analysera une planche selon 4 spécificités du manga.

Il précise l'exercice. « *Vous allez observer une autre planche selon la grille d'analyse. Au bout de quelques minutes, vous réaliserez une affiche, à partir de votre grille d'analyse, pour expliquer vos réflexions aux autres enfants.* »

L'animateur distribue les planches et les feuilles A3, et met à disposition de la colle, des marqueurs, des ciseaux... pour réaliser leur affiche.

Au bout de 10-15 minutes, chaque groupe présente ses réflexions.

### 2.4. Conclure (5 min)

L'animateur conclut la séquence en synthétisant les réflexions : « *Les mangakas peuvent dessiner jusqu'à 20 à 30 pages par semaine. Ils travaillent beaucoup, parfois au détriment de leur santé. Pensez-vous que ces conditions soient nécessaires pour créer des mangas ? Est-ce que cela améliore leur art ou est-ce que cela va à l'encontre de ce qu'ils font ?* »

Les enfants énoncent leur avis. L'animateur facilite les échanges afin que tout le monde puisse s'exprimer.

L'objectif de cette conclusion est d'éveiller les enfants aux conditions des artistes en général.

## PROLONGEMENTS

### 1. ANALYSER ET CRÉER DES ONOMATOPÉES

L'animateur propose aux enfants d'observer et d'analyser de nombreuses onomatopées de différents mangas. Les enfants réalisent ensuite leur propre onomatopée en fonction de leurs sentiments, en travaillant tant la forme que le fond.

### 2. COMPARER UN MANGA ET UNE BANDE DESSINÉE CLASSIQUE

Les enfants découvrent un manga et une bande dessinée (Tintin, Spirou, les Schtroumpfs...) et comparent les deux ouvrages au niveau de l'histoire, des dessins, des personnages...

### 3. APPROFONDIR LE THÈME DES MANGAS

Les enfants découvrent 5 types de mangas et imaginent les différents profils de lecteurs en fonction du thème abordé, des personnages, de l'histoire, etc.

# Bibliographie

**POUR SE RENSEIGNER**

**Général**

- Tout savoir sur les mangas en 10 questions : https://leclaireur.fnac.com/article/cp46435-tout-savoir-sur-le-manga-en-10-questions/
- Comment lire un manga : https://fr.wikihow.com/lire-un-manga
- Les codes graphiques du manga : https://www.makma.com/2020/08/12/codes-graphiques-du-manga/
- Les mangas les plus vendus dans le monde, https://www.ladn.eu/nouveaux-usages/classement-top-10-mangas-plus-vendus-monde/#:~:text=1%20%2D%20One%20Piece&text=Gr%C3%A2ce%20%C3%A0%20ce%20succ%C3%A8s%20mondial,cat%C3%A9gorie%20depuis%20l'%C3%A9t%C3%A9%202021.

**Sur *One Piece***

- Pourquoi *One Piece* est dominant : https://www.mumit.fr/pourquoi-one-piece-est-aussi-dominant-interview-de-hiroyuki-nakano/
- Sur l'auteur, Eiichiro Oda : https://furansujapon.com/manga-anime/eiichiro-oda-10-anecdotes-impressionnantes/
- Fin de la série dans 3 ans : https://gaak.fr/one-piece-fin-dans-3-ans-interview-eichiro-oda-x-gosho-aoyama/#:~:text=Ce%20n'est%20plus%20vraiment,One%20Piece%20et%20Detective%20Conan%20!
- Les chiffres fous : https://www.lesechos.fr/tech-medias/medias/one-piece-les-chiffres-fous-du-manga-le-plus-vendu-de-lhistoire-1778051#:~:text=490%20millions,%C2%BB%20et%20%C2%AB%20Dragon%20Ball%20%C2%BB.

**POUR LE DÉROULEMENT DE L'ANIMATION**

**Les couvertures**

- Couverture *One piece* : https://www.glenat.com/one-piece/one-piece-edition-originale-tome-01-9782723488525
- Couverture *Dragonball* : https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Dragon_Ball_manga_volumes#/media/File:DB_Tank%C5%8Dbon.png
- Couverture *Golgo 13* : https://en.wikipedia.org/wiki/Golgo_13#/media/File:Golgo_13_vol_1_(Japanese_edition).jpg
- Couverture *Naruto* : https://www.club.be/p/naruto-vol-1-9782871294146

**Les planches**

- *Chocola & Vanilla*, de Anno Moyoco, tome 8 : https://www.bedetheque.com/serie-15154-BD-Chocola-Vanilla-Sugar-Sugar-Rune.html
- *One piece*, de Eiichiro Oda, tome 103 : https://www.bedetheque.com/media/Planches/PlancheA_23324.jpg)
- *Akira*, de Katsuhiro Otomo, tome 1 : https://www.bedetheque.com/media/Planches/PlancheA_269090.jpg)
- *Dragonball Super*, de Akira Toriyama, tome 4 : https://www.bandedessinee.info/Dragon-Ball-Super-14-bd)
- *Monster*, de Naoki Urasawa, tome 6 : https://www.bedetheque.com/media/Planches/monster06p.jpg

# ANNEXE 1
# LES RÉSUMÉS DES MANGAS

## Résumé de *One Piece*

Le roi des pirates, ce sera lui ! Nous sommes à l'ère des pirates. Luffy, un garçon espiègle, rêve de devenir le roi des pirates en trouvant le « One Piece », un fabuleux trésor. Seulement, Luffy a avalé un fruit du démon qui l'a transformé en homme élastique. Depuis, il est capable de contorsionner son corps dans tous les sens, mais il a perdu la faculté de nager. Avec l'aide de ses précieux amis, il va devoir affronter de redoutables pirates.

## Résumé de *Dragonball*

Les Dragon Balls sont des boules de cristal magiques. Dispersées sur la Terre, ces Dragon Balls, une fois réunies, font apparaître Shenron, le Dragon sacré, un être immatériel qui exauce le souhait de la personne l'ayant invoqué. Sangoku, Végéta et tous leurs amis tentent de trouver les sept Dragon Balls qui, une fois le vœu exaucé, s'éparpilleront à nouveau dans l'univers. Sur leur chemin se dressent de nombreux ennemis venus de planètes lointaines.

## Résumé de *Golgo 13*

Un homme à abattre ? Une œuvre d'art surprotégée à détruire ? Lorsqu'une tâche est jugée impossible à accomplir, on fait appel à Duke Togo ; Nom de code : Golgo 13. Profession : tueur à gages. Froid et impassible, n'éprouvant aucun remords et prêt à accepter tous les contrats, il vient à bout de toutes les missions qu'on lui confie, moyennant une somme d'argent colossale. Magnats du crime ou de la pègre, politiciens, industriels... tous les "puissants" font appel un jour ou l'autre à ses services.

## Résumé de *Naruto*

Naruto est un garçon un peu spécial. Il est toujours tout seul et son caractère fougueux ne l'aide pas vraiment à se faire apprécier dans son village. Malgré cela, il garde au fond de lui une ambition : celle de devenir un maître Hokage, la plus haute distinction dans l'ordre des ninjas, et ainsi obtenir la reconnaissance de ses pairs.

# ANNEXE 2
# EXEMPLE D'ANALYSE AVEC *CHOCOLA & VANILLA* D'ANNO MOYOCO

| THÈME | DESCRIPTION (qu'observes-tu ?) | EFFETS SUR LE LECTEUR (que ressens-tu ?) |
|---|---|---|
| **Mise en page :** *Que nous indique la mise en page ? Combien y a-t-il de cases ? Sont-elles régulières ? Fixes ? Quelle impression ressent-on en les voyant ?* | Il y a 5 cases sur la planche. Les premières cases sont plus petites et découpées. Le cadre est bien délimité, mais les dessins, les onomatopées, les phylactères débordent des cases. | Le début, avec plusieurs petites cases, nous fait sentir la vitesse de l'action et du mouvement. Ensuite les cases deviennent de plus en plus grandes, cela suggère un ralentissement de l'action. Les phylactères, les onomatopées et même les dessins qui débordent des cases font le lien entre celles-ci et donnent une impression de fluidité. |
| **Lignes de direction :** *Voyez-vous des lignes sur les dessins ? Que signifient-elles ? Quelle action mettent-elles en scène ? Que ressent-on en tant que lecteur ?* | Dans la première case, de fines lignes, tout autour de l'image, se rejoignent vers le centre où se trouve le personnage, en train de voler. | Les lignes donnent un effet de vitesse. Elles montrent le mouvement du personnage. On a l'impression que la chute est rapide. Dès que le personnage arrive dans l'eau, on sent le mouvement fluide de l'eau. On ressent ce que le personnage vit. |
| **Réactions des personnages** *Comment est l'expression des personnages ? Ses yeux ? Sa bouche ? Ses bras ? Que cherche Chocola à exprimer ? Comment l'as-tu vu ? Comment l'as-tu senti ?* | Les visages sont très expressifs. Avec de grands yeux qui transmettent les émotions. Le regard est intense. | L'émotion est perceptible très rapidement. Le premier personnage montre de l'inquiétude, tandis que l'autre se montre courageux. On comprend vite ce qui passe par la tête du personnage. |
| **Onomatopées** *Quelles sont les onomatopées ? À quel univers appartiennent-elles ? Quelle impression ressens-tu en les lisant ?* | On peut lire des bruits liés à l'eau (bloup, plouf), un cri (Yah). Les onomatopées ne sont pas dans des phylactères, elles font partie des dessins. | Le lecteur est emporté par l'histoire grâce aux onomatopées qui rendent le dessin vivant. On a presque l'impression qu'on se fait éclabousser avec le "plouf". C'est comme si on entendait ce qu'il se passe. |

# ANNEXE 3
# GRILLE D'ANALYSE

## Complète le tableau en fonction de ta planche

| THÈME | DESCRIPTION (qu'observes-tu ?) | EFFETS SUR LE LECTEUR (que ressens-tu ?) |
|---|---|---|
| **Mise en page :** | | |
| **Lignes de direction :** | | |
| **Réactions des personnages :** | | |
| **Onomatopées :** | | |