

Thématique : Traditions suisses et identité suisse
 D'après le projet de Felix Maier

Composer des vignettes de BD : la légende de Guillaume Tell

Public : Étudiants de mobilité à Fribourg.

Niveau : à partir de B1

Durée : 2 heures

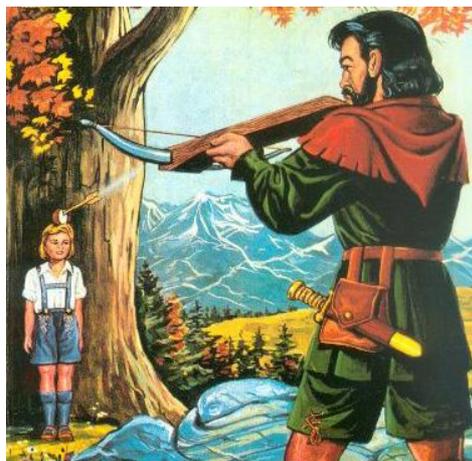
Tâche à réaliser : transposer le texte d'une légende dans les vignettes d'une bande dessinée.

Savoir-faire langagiers et culturel	- Cibler les caractéristiques de différents modes de narration – ici le texte en prose et la bande dessinée - Transposer l'épisode d'une légende écrite en prose dans des vignettes de bande dessinée	
Outils langagiers	Les outils linguistiques de base pour l'analyse d'une bande dessinée (surlignés en gras dans les consignes)	
Prérequis	Grammaire: le présent et les temps du passé Vocabulaire: la caractérisation de personnages (aspect physique / vêtements / attitudes / la description de lieux et d'objets)	
Déroulement de la séance	Découverte	Revoir les éléments d'un mythe (en groupe)
	Conceptualisation	Lire un mythe en repérant les constituantes d'un récit
	Systématisation	Repérer et caractériser différents types d'informations intégrées dans les vignettes d'une bande dessinée
	Réinvestissement / tâche finale	Transposer le texte d'une légende dans les vignettes d'une bande dessinée
Ressources documentaires	Image (Guillaume Tell et la pomme), reproduite sur le Site: https://lesobservateurs.ch/2018/07/31/tell/ Nicolas Meylander (scénariste), David Boller (dessinateur) (2016). <i>La légende de Guillaume Tell. L'adaptation en BD de l'œuvre de Schiller</i> . Bern: Tell Branding, p. 7.	

Composer des vignettes de BD : la légende de Guillaume Tell

Activité 1 : Découverte

Que savez-vous du personnage représenté à droite ? Connaissez-vous son histoire ? Discutez-en avec la classe et prenez des notes dans l'encadré :



Activité 2 : Conceptualisation

Lisez la légende de Guillaume Tell sur le Site : <http://timpouce94.over-blog.com/2016/09/la-vraie-histoire-de-guillaume-tell.html>. Durant la lecture, récoltez des informations pour remplir le tableau ci-dessous :

TEMPORALITES	Indications de dates	
	Indications de durées	
LIEUX	Noms de lieux	
	Éléments de description	
	Atmosphère	
PERSONNAGES	Noms de personnages	
	Rôles	
	Caractéristiques physiques / vestimentaires / Attributs symboliques	
	Traits de caractère	
	Éléments de discours / voix	

Activité 3: Systématisation

A) Lisez maintenant la planche de bande dessinée (BD) qui se rapporte à la légende.



B) Observez et répondez aux questions :

1. A quelle partie du texte l'épisode illustré se réfère-t-il ?
2. Comparez la description de Guillaume Tell dans le texte narratif et dans la bande dessinée (**BD**). Que retient le **scénariste** (celui qui compose les bulles de texte)? Que retient le **dessinateur** (celui qui illustre les vignettes) ?
3. Quelles libertés les auteurs de la BD prennent-ils par rapport au texte de la légende (qu'est-ce qui est inventé) ?
4. Par quel moyen comprend-on que le temps passe – ou revient en arrière (**flashback**) – dans une BD ? Expliquez en donnant des exemples. Pensez aux cadrages (comment la scène est-elle découpée dans l'image ?), aux textes intégrés dans les **bulles**, aux variations de couleurs, etc.

C) Les bulles de dialogue ne sont pas composées de la même manière si elles servent :

À reproduire les dialogues / les paroles prononcées par les personnages dans une scène	À donner des informations sur la situation générale, pour situer la scène	À nous dire ce que pensent les personnages	À condenser des événements de l'histoire qui ne sont pas représentés dans la BD	À faire faire plonger le lecteur dans une scène du passé
---	---	--	---	--

Pouvez-vous donner des exemples tirés de la planche et dire comment ces différents discours fonctionnent (observez les temps verbaux, les pronoms, les signes de ponctuation).

ACTIVITE 4 : Réinvestissement

A) Dans l'extrait de la légende ci-dessous, soulignez les phrases qui indiquent une prise de parole (en jaune), des pensées (en rose) ou des éléments de situation (en bleu) :

« Hermann Gessler proposa alors un marché à Guillaume Tell : si ce dernier parvenait à atteindre une pomme posée sur la tête de son fils avec un carreau d'arbalète, il serait remis en liberté ; s'il échouait, il serait condamné à mort. Guillaume Tell parvint à atteindre la pomme du premier coup, mais Gessler se rendit compte que l'ancien mercenaire avait conservé un second carreau dans sa veste. Tell répondit alors que si son premier Tir avait atteint son fils, le second aurait atteint le gouverneur. Furieux, Gessler décida alors d'emprisonner Guillaume Tell. »

B) Vous êtes prêts, maintenant, à composer les **vignettes** qui se rapportent à la scène ! Dans vos dessins, n'oubliez pas de reproduire tout ce qui est non-verbal (mimiques faciales, gestes, atmosphère, zoom sur des objets symboliques).