

Titre : **Brume** tome 1 L réveil du dragon



Scenarior: Jérôme Pelissier

Dessin: Carine Hinder

: bande dessinée

Editeur : Glénat



PRESENTATION :

L'histoire se déroule dans un village inspiré du véritable village de Rochefort-en-Terre dans le Morbihan. Elle met en scène une jeune fille, du nom de Brume, adoptée toute petite par un habitant du village, Gino, qui l'a trouvée dans la forêt. Cette dernière est persuadée être une véritable sorcière. Son père adoptif lui explique que c'est impossible, mais, pour lui faire plaisir lui offre tout de même un déguisement de sorcière, une baguette, une cabane qui lui sert d'échoppe ainsi qu'un vieux grimoire ayant appartenu à une vraie sorcière.

Brume possède un tempérament bien trempée et est bien décidé à démontrer qu'elle est une véritable sorcière. C'est d'ailleurs en s'exerçant qu'elle trouve un compagnon de route: le cochon, narrateur de l'histoire, qu'elle baptisera Hubert.

Sorcière persévérante mais également très maladroite, elle provoque un jour un accident qui semble être à l'origine de la brume qui envahit tout le village. Persuadée tout comme les habitants qu'il s'agit en réalité de la fumée des flammes d'un dragon, celle-ci se charge d'aller à la recherche de cette dangereuse créature pour sauver le village. La voici donc partie à l'aventure, accompagnée de son cochon et de son ami Hugo quelque peu froussard.

Entre véritable sorcellerie et hasards de circonstance, Brume sortira de cette aventure convaincue que ses talents de sorcière ont sauvé le village.

ELEMENTS POUR UNE LECTURE LITTÉRAIRE :

L'histoire de Brume met en scène des relations entre les personnages à bien expliciter aux élèves.

- Le narrateur est le petit cochon noir, que Brume pense avoir créé après avoir jeté un sort à une vieille dame dans la rue. Ce personnage ne parle pas mais on retrouve sa narration dans les cartouches rectangulaires en noir dans les vignettes. C'est un narrateur mais également un personnage central de l'histoire dont l'importance va se révéler au fil des pages.
- Un mystère entoure l'arrivée de Brume lorsqu'elle était encore toute petite. Son père adoptif l'a en effet trouvé dans la forêt un jour de brouillard. C'est d'ailleurs pour cette raison qu'il l'a prénommée Brume. Le lecteur peut penser que cette petite fille vit dans son monde imaginaire et pourtant les événements vont le faire douter.
- Le jeune Hugo, qui aide Brume à ouvrir son échoppe de sorcière, se propose d'être son premier client. C'est en voulant l'aider que Brume provoque une catastrophe. Bien que froussard, il accompagne Brume dans la forêt à la recherche du dragon.

Titre : **Brume** tome 1 **L réveil du dragon**



Scenario: Jérôme Pezzer

Dessin: Carine Hinder

: bande dessinée

Editeur : Glénat



ELEMENTS POUR UN DISPOSITIF ELEVE :

Les personnages sont attachants et le ton est emprunt d'humour tout au long de l'histoire.

Ce qui participe à cet humour, ce sont les événements qui s'enchaînent et qui s'expliquent différemment selon le point de vue des personnages: pour Brume il est question de mystère et de magie, pour d'autres, comme le père adoptif de Brume, il est avant tout question de phénomènes naturels et explicables scientifiquement.

Le rapport texte/image, est essentiel à comprendre pour une bonne compréhension des finesses de l'histoire.

La partie « Danger de révélations » en toute fin de pages donne à voir la genèse de l'histoire, et est très intéressante pour comprendre comment les auteurs se sont emparés du réel pour construire le fictif.

L'histoire peut se découper en 5 temps:

1) Présentation de l'histoire par le narrateur (le cochon Hubert) page 1 à 9:

Dès la première page on comprend explicitement que c'est ce cochon qui va raconter l'histoire. Il est alors important d'identifier que cette narration se fait par le biais des cartouches noirs dans les vignettes.

Dans les premières pages on découvre la petite sorcière et son père. A travers les dialogues le ton est tout de suite donné: Brume est une petite fille très déterminée et têtue. Les pages 6 à 7 donnent à voir comment, sur un malentendu expliqué par une opposition entre les images et le texte, le cochon est devenu l'assistant de Brume.

2) L'ouverture de l'échoppe de sorcellerie page 10 à 19:

Gino, le père adoptif de Brume lui offre un vieux grimoire. Ce livre a une grande importance puisqu'il était dans la forêt à côté de Brume lorsqu'il l'a trouvée. Il n'en faut pas davantage pour motiver Brume à se dépêcher d'aménager son échoppe de sorcellerie et l'ouvrir.

Titre : **Brume** tome 1 **L réveil du dragon**



Scenarior: Jérôme Pelissier

Dessin: Carine Hinder

: bande dessinée

Editeur : Glénat

C'est à ce moment que le personnage d'Hugo apparaît, intrigué par le remue-ménage de Brume. Il se propose de l'aider à aménager l'échoppe.

Il est possible à ce moment de l'histoire de construire avec les élèves la fiche d'identité des personnages et d'établir les relations qu'ils entretiennent entre eux.

A noter page 17, les paroles en arrière-plan de villageois qui laissent entendre que ces habitants sont superstitieux.

3) La mystérieuse brume: page 20 à 27

En tentant de fabriquer une potion anti-buée pour les lunettes de son ami Hugo, Brume commet une maladresse qui semble provoquer une brume mystérieuse dans tout le village.

A ce moment de l'histoire de nouvelles hypothèses s'offrent au lecteur: est-ce la potion de Brume, le brouillard naturel ou encore les fumées issues des flammes d'un dragon campant dans la forêt alentour qui en sont à l'origine ? Il pourrait être intéressant prélever des indices de lecture pour appuyer chacune de ces hypothèses qui seront ensuite validées ou non par la suite de l'histoire.

4) A la recherche du dragon. Page 27 à 49

Au fil des pages, les trois amis s'aventurent dans la forêt qui s'avère bien plus hostile qu'elle n'y paraît jusqu'au moment où la rencontre avec le dragon arrive.

On peut proposer aux élèves un travail sur le rapport texte image: il s'agit d'un rapport complémentaire dont l'image ne sert pas uniquement à décrire le texte. Il y a toujours dans l'image des indications dont on ne trouve pas de traces dans le texte.

Les pages 38 et 39 ne possèdent ni dialogues ni cartouches. Les élèves peuvent relever les éléments des images qui suggèrent le danger que les trois personnages ne semblent pas voir. Les pages 43 à 49 montrent que le danger se rapproche. On peut alors identifier les éléments typographiques et graphiques qui racontent ce danger : les illustrations en pleine page pour montrer la puissance du dragon, les onomatopées et leur police d'écriture qui ont pour rôle d'expliciter ce danger, la forme des vignettes qui perdent leur régularité, les éléments graphiques linéaires qui donnent une impression de mouvements.

Titre : **Brume** tome 1 **L réveil du dragon**



Scenario: Jérôme Pelissier

Dessin: Carine Hinder

: bande dessinée

Editeur : Glénat



5) Le dénouement: page 49 à la fin

Sorceline vient d'entrer à l'école de cryptozoologie pour développer sa passion : l'étude des animaux légendaires ! Analyses de comportements, soins magiques ou dressage sont au menu. Mais les places sont chères et la compétition rude pour obtenir le précieux diplôme. En plus des gorgones, vampires et autres griffons, Sorceline va devoir apprendre à mieux connaître ses nouveaux camarades. Certains deviendront ses amis ; d'autres, ses rivaux.

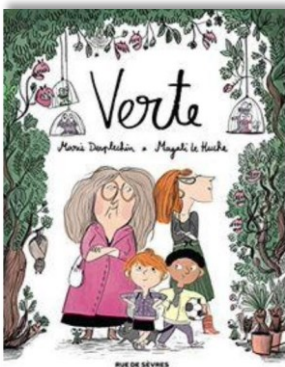
Avec Sorceline, plongez dans un univers merveilleux, à la croisée des mondes entre Harry Potter et Peggy Sue et les fantômes. Une nouvelle série de BD jeunesse rafraîchissante sur la magie et l'amitié, pleine de romance et d'aventure, par la scénariste de Marie-Lune !

Les pages 50 à 56 permettent de valider des hypothèses émises auparavant.

Brume se révèle être capable de jeter un sort et Hubert, l'assistant mutique démontre sa grande intelligence et l'importance de son rôle dans l'histoire.

L'histoire se termine par le soulagement des habitants qui ne s'imaginent pas que Brume et Hubert sont à l'origine de la dissipation de la brume et encore moins Gino qui tente de faire comprendre à Brume que celle-ci a disparu de manière naturelle.

MISE EN RESONNANCE :



À onze ans, la petite Verte ne montre toujours aucun talent pour la sorcellerie. Pire que cela, elle dit qu'elle veut être quelqu'un de normal et se marier. Elle semble aussi s'intéresser aux garçons de sa classe et ne cache pas son dégoût lorsqu'elle voit mijoter un brouet destiné à empoisonner le chien des voisins. Sa mère, Ursule, est consternée. C'est si important pour une sorcière de transmettre le métier à sa fille. En dernier ressort, elle décide de confier Verte une journée par semaine à sa grand-mère, Anastabotte, puisqu'elles ont l'air de si bien s'entendre. Dès la première séance, les résultats sont excellents. On peut même dire qu'ils dépassent les espérances d'Ursule. Un peu trop, peut-être.

Titre : **Brume** tome 1 L réveil du dragon



Scenario: Jérôme Pezzer

Dessin: Carine Hinder

: bande dessinée

Editeur : Glénat



DES PRECAUTIONS :

Pour que les élèves puissent lire avec aisance la bande dessinée et en apprécier le contenu, il est important de leur apporter des éléments essentiels aux caractéristiques de ce genre littéraire.

- **Nommer et identifier** ce qui compose une bande dessinée: planche, vignette, bulle de dialogue et de pensée, cartouche.

- **Une lecture en « Z »:**

Lire une BD c'est aller de case en case puis descendre de bande en bande puis de page en page, de la gauche vers la droite.

- **Identifier le texte:**

Les paroles et les pensées se retrouvent dans la bande dessinée sous diverses formes:

* **Le cartouche:** texte narratif qui donne des indications de lieux, de circonstances ou de chronologie des événements. Souvent en forme rectangulaire placé en haut à gauche de la vignette.

* **Les bulles de pensées:** rapportent des paroles, des souvenirs, des rêves, des projets,.... Elles sont souvent en forme de nuage.

* **Les bulles de dialogue:** reliées aux personnages qui parlent.

- elles commencent le plus souvent à gauche;

- les bulles enchaînées appartiennent à un même personnage;

- les dialogues rapides se matérialisent par une alternance de bulles très proches;

- la typographie est porteuse de sens;

- les contours de la bulle sont également analogiques au sens: le contenu conditionne la forme choisie par le contour.

DES PISTES D'EXPLOITATION :

En fluence: travailler sur les effets de voix:

* Le contour hérissé rappelle une voix sèche, dynamique;

* Un contour de bulle éclaté ou une typographie grossie et noircie signifie des éclats de voix, de la colère, des cris de douleur,...

* Un contour indécis signifie que la voix est chevrotante.

* Page 17 de Brume, les bulles grisées, indiquent des paroles en arrière plan.

- **En création sonore : sonoriser des vignettes:**

* Les onomatopées sont les constituants de la « bande son » des vignettes, elles sont un véritable langage;

Titre : **Brume** tome 1 L réveil du dragon



Scenario: Jérôme Pelissier

Dessin: Carine Hinder

: bande dessinée

Editeur : Glénat



- * Un travail de bruitage des vignettes est envisageable : on alliera une lecture expressive à une création sonore.
- * Pour cela il est possible de réaliser des sons avec la voix , le corps, des objets divers ou encore en exportant des sons de la Sonothèque:

<https://lasonotheque.org/>

- * On pourra réaliser des bandes sons en utilisant des applications comme moovie maker ou iMovie .

En production d'écrit et arts-plastiques: réaliser une planche de BD:

- * Ecrire une histoire à partir d'une consigne (exemple: « Imaginez ce qui est arrivée à la sorcière nommée Naia. » « Imaginez ce que faisait le cochon avant d'être capturé par Brume ». « Ecrivez la suite d'un passage. »).

- * Après l'écriture du texte sous forme de récit le transformer en scénario de BD:

- définir les personnages, le lieux, l'intrigue
- définir le plan général, choisir les bulles de dialogue, les cartouches.
- choisir la manière dont se fera le découpage en vignettes.

- * Mettre en images:

- réaliser les dessins au crayon de mine
- encrer: repasser les contours des dessins au feutres fin noir
- coloriser: au crayon de couleur, au feutre, à l'aquarelle

OU

- Utiliser l'application gratuite et facile à utiliser de BNF: La fabrique à BD

<https://bdnf.bnf.fr/>

