

## Mon petit musée : HISTOIRE DES ARTS



**CLASSE : 6<sup>ème</sup>**

**Professeur : Melle Possover , professeur d'Histoire - géographie.**

**Période historique : ANTIQUITE**

**Moment choisi : La romanisation**

**Thématique : Arts, créations et cultures**

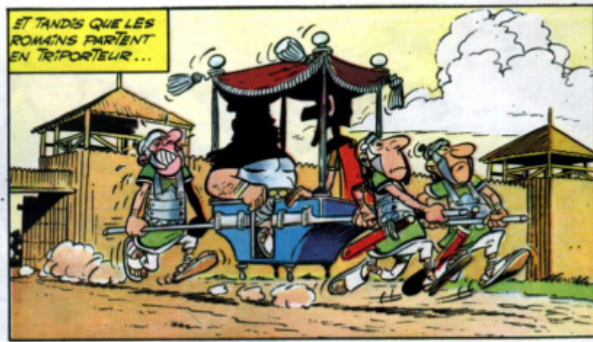
**Sujet : La romanisation vue par Astérix dans le combat des chefs.**

**Domaines artistiques : Arts du visuel**

**Œuvre : Le combat des chefs = Bande dessinée de Messieurs Goscinny et Uderzo .  
1966.**

**Fiche méthode**

**I. Identifier :**



Les aventures d'Astérix le Gaulois content sur le mode humoristique la vie d'un petit village de Gaule, resté seul à résister à l'envahisseur romain. Dans le combat des chefs, le village d'Astérix s'oppose au village d'Aplusbégalex fidèle aux romains.

- **L'œuvre : son nom, sa catégorie**

Dessin semi-réaliste, inspiré de « l'école de Marcinelle » =Spirou.

Genre : humour, aventure. BD traduite en 107 langues. C'est la B.D. la plus vendue dans le Monde.

Lieu d'action : la Gaule

1964 « le combat des chefs » est une parodie de l'élection présidentielle en cours, mais couvre aussi un sujet plus grave : la « collaboration » pendant la Deuxième Guerre mondiale avec les gallo-romains assimilés aux collaborateurs.

C'est une B.D. franco-belge créée le 29 octobre 1959 par René Goscinny (scénario), et Albert Uderzo au dessin, dans le n°1 du Journal Pilote : le « combat des chefs » 1966.

La série met en scène un village gaulois d'Armorique en 50 avant J.C., après la conquête romaine. Les personnages sont les guerriers Astérix et le livreur de menhirs Obélix, chargés de déjouer les plans des romains.

- **L'auteur**
- **Situer dans le temps et dans l'espace**
- **Préciser le courant artistique ou littéraire**

## II. Analyser :

Les personnages sont en partie caricaturés au niveau des expressions, et possèdent un gros nez (graphique)

Sens de la lecture : de gauche à droite. La B.D. s'organise en planche, strip, et cases.

La forme des cases : horizontale (solitudes ; isolement) , verticale (action, dynamisme), rectangulaire et carrée (lisible. C'est la plus répandue) , circulaire pour cerner le sujet, avec des cadres détails dans un cadre plus grand (intensité dramatique, narration parallèle).

Le langage de l'image : on simplifie le visage du héros ou de l'anti-héros (Uderzo avec Astérix), pour nous identifier aux personnages : c'est « l'effet miroir »

La bulle : permet de transcrire les conversations, les voix intérieures et les sentiments. Plus les personnages élèvent la voix, plus le tracé des caractères et des contours augmentent.

Etiquette = sous la case : le « récitatif » ; commentaires (voix off en cinéma)

Le bruit à côté ou dans les bulles :

\*onomatopées (ex. glouglou ; tic-tac)

\*symboles ou graffitis

(icônes)

## **CODES**

L'exemple du héros Obélix :

Obélix porte le même pantalon depuis le début de ses aventures. Ce pantalon nous permet de le reconnaître sans avoir à déchiffrer les traits de son visage.

« Bagarre » : des étoiles et des éclairs noirs

« vitesse » : des petits traits et des nuages de poussière

« le son » : la grosseur des lettres dans la bulle.

- Décrire ce que je vois :

-identifier les éléments constitutifs de l'œuvre : couleurs, formes, personnages, bâtiments, décors (plan)

-donner les techniques de production des œuvres

<p><b>Plans</b></p>	<p>*plan d'ensemble : pour planter le décor, les personnages.          *plan général : indiquer l'action ou le « cadre », avec un groupe de personnages          *plan moyen = isole les personnages les plus importants : en 1<sup>er</sup> plan, en pied, ou mi-jambe.          *plan rapproché en buste, sur les personnages en action.          *gros plan qui exprime une émotion, ou attire l'attention.          *très gros plan qui détaille, fouille l'action.          *avant-plan = accroche ou amorce (relief) : c'est l'ajout en 1<sup>er</sup> plan d'un élément sur une image en plan d'ensemble.</p>
<p><b>Angles de vue : « d'en haut ou d'en bas »</b></p>	<p>* normal          *plongée : scène vue en point d'observation plus élevé que le sujet (but= matérialiser le déplacement, le mouvement, les personnages que l'on veut « écraser »)          *contre-plongée : point d'observation plus bas que le sujet (sentiment de majesté, supériorité, victoire, puissance, ou mépris)          *champ et contre- champ pour s'intéresser à 2 personnages, tout à tour.</p>
<p><b>Rythme d'un récit</b></p>	<p>*effet travelling = succession de plans croissants          *effet zoom avant vers le gros plan          *scènes de mouvement avec augmentation des plans          *scènes d'action avec peu de dialogue et des petites cases.</p>

- Décrire ce que cela signifie
- signification  
-engagement de l'auteur sur le sujet traité  
-utilité du document, usages

### EXERCICE :

#### LES PERSONNAGES (nom, attitude, costume, caractère supposé)

1. Comment se nomme le chef ?
2. A quoi voit-on que les personnages cherchent à être romains sans totalement y parvenir ?

#### LE DECOR : observez les éléments du décor = contexte historique

3. les maisons gauloises sont habituellement représentées sous la forme de huttes en bois couvertes de paille. Comment sont-elles décrites dans la 1<sup>ère</sup> vignette ?

#### LES BULLES = paroles des personnages

4. Relève les expressions qui montrent le désir du chef de ressembler à un romain.

#### L'HUMOUR

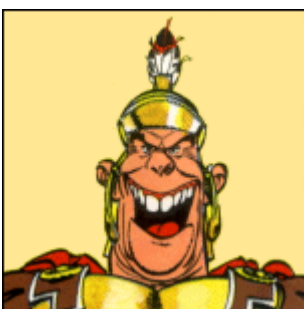
5. La romanisation est surtout visible dans les villes. Comment le dessinateur montre-t-il la vision des Gallo-Romains dans Astérix est exagérée ?

#### METTRE EN RELATION

Ce que raconte la BD et ce que nous connaissons de la période qu'elle décrit.

### III. Faire le lien ou donner un sens

- Conclure en effectuant des rapprochements
- Avec d'autres œuvres étudiées en classe  
- Par rapport à ma culture personnelle.



Jules César, et un légionnaire romain (-52 Alésia)