

# Ministère des Affaires étrangères et européennes

Direction de la politique culturelle et du français

## BD MIX OU LA PASSION DU DESSIN PROJET BD : DU COMIC STRIP À L'ALBUM

1. Imaginer l'univers, le scénario et le(s) personnage(s)
2. Devenir apprenti dessinateur / dessinatrice
3. Jouer avec les couleurs
4. Prévoir le découpage d'une planche en cases.
5. Créer le scénario détaillé de votre planche de BD

**Réalisation :** Tatiana Bésory & Michel Boiron (CAVILAM)

**Rédaction :** Tatiana Bésory & Michel Boiron (CAVILAM)

**Coordination :** Elyane Daniel (Sous-direction de la diversité linguistique et du français, Pôle de la coopération francophone, Audiovisuel éducatif, juin 2009)



Le **citô** international  
de la bande dessinée  
et de l'image



## BD MIX OU LA PASSION DU DESSIN PROJET BD : DU COMIC STRIP À L'ALBUM

### 1. IMAGINER L'UNIVERS, LE SCENARIO ET LE(S) PERSONNAGE(S)

<b>Niveaux des apprenants</b> A2 - B1 - B2	<b>Objectifs linguistiques :</b> - Enrichir son vocabulaire. - Travailler sur la caractérisation.
<b>Objectifs communicatifs :</b> - Imaginer le style de votre BD. - Imaginer un scénario en fonction d'un style de BD. - Présenter un lieu. - Présenter un personnage.	<b>Matériel requis :</b> des feuilles blanches A4, des crayons noirs HB, des crayons de couleur, des pastels, des feutres, des stylos noirs bille ou encre, des règles, des gommes, etc.

#### Introduction au projet

*Vous allez pendant plusieurs séances créer une BD : du scénario (lieu, époque, personnages, histoire), à la mise en page, au choix des couleurs et à l'exposition.*

*Constituez des petits groupes. Choisissez vos partenaires.*

Laisser les apprenants former les groupes. Leur préciser qu'il serait préférable que les groupes restent les mêmes durant toute la durée du projet.

#### Mise en route

Prévoir des bandes dessinées à distribuer à chaque groupe d'apprenants.

Demander aux groupes de choisir une BD. Leur demander d'observer l'album choisi.

*Répondez aux questions suivantes : genre ? Époque ? Lieu ?*

*Puis faites le résumé de la BD choisie en répondant aux questions suivantes : situation de départ, événement, résolution de l'événement, situation finale.*

Chaque groupe présente sa BD.

#### Activité 1 - Le style de votre BD.

Distribuer la fiche apprenant 1.

*Faites l'activité 1 : Imaginez le style de votre BD.*

Laisser les apprenants discuter entre eux. Leur préciser que cette activité leur servira de référence pour la création de leur BD. Ici, ils déterminent les éléments fondateurs de leur histoire. Les laisser compléter le tableau dans l'ordre de leur préférence mais exiger d'eux une réelle précision quant aux réponses données.

Les groupes présentent leur style à l'oral.

#### Activité 2 - L'histoire de votre BD.

Avant de commencer l'activité 2, réviser ou introduire les connecteurs temporels. Par exemple, pour commencer un récit : il était une fois, il y a..., à l'époque de..., autrefois, etc. ; pendant le récit pour enchaîner les événements : ensuite, puis, tout à coup, quand soudain, plus tard, etc. ; pour clôturer le récit : depuis ce jour-là, c'est ainsi que..., etc. Lister les connecteurs au tableau sur proposition des apprenants.

Distribuer la fiche apprenant 2.

*Faites l'activité 2 : Définissez les différentes parties de votre histoire.*

Indiquer que le format de l'activité correspond au descriptif général de leur projet BD et que le travail attendu doit être fait en étapes : situation de départ, situation finale, événement et résolution de l'événement.

Rédiger la situation finale après avoir rédigé la situation initiale permettra aux apprenants



d'avoir une idée plus claire de l'enchaînement de leur histoire.

Circuler dans les groupes pour valider le passage à chaque nouvelle étape.

1. Inviter les apprenants à discuter librement puis à rédiger la situation initiale de leur BD à partir des éléments imaginés dans l'activité précédente.

2. Une fois la situation de départ rédigée, inviter les apprenants à discuter librement puis à rédiger la situation finale de leur BD. Leur préciser qu'ils devront choisir entre une fin heureuse, triste, insolite, extraordinaire, etc.

3. Une fois la situation finale définie, poser la question suivante aux apprenants : *quels sont les événements, les aides, les obstacles qui ont fait évoluer votre histoire ?*

Laisser les apprenants discuter librement entre eux. Puis les inviter à imaginer les étapes 2 et 3 du canevas de leur histoire : l'événement et la résolution de l'événement.

4. Une fois fixées les 4 étapes du récit, demander aux apprenants de choisir un titre à leur histoire.

Ramasser les productions écrites de chaque groupe pour une correction personnalisée. Puis les redistribuer aux groupes. Lecture des scénarios au reste de la classe.

### Activité 3 - Le lieu de votre BD.

Distribuer la fiche apprenant 3.

*Faites l'activité 3 : Imaginez le lieu de départ de votre histoire.*

Indiquer aux apprenants qu'ils devront choisir entre un lieu extérieur ou intérieur. Une fois la fiche apprenant complétée, inviter les apprenants à réaliser une première esquisse graphique de leur décor sur une feuille A4 qui leur servira de repère pour la 1<sup>ère</sup> case de leur BD. Les apprenants présentent le lieu de départ de leur histoire à l'oral. Afficher les dessins dans la classe.

### Activité 4 - Le(s) personnage(s) de votre BD.

Distribuer la fiche apprenant 4.

Inviter les apprenants à déterminer le nombre de personnages qu'ils souhaitent mettre en scène sur leur planche de BD. Si le groupe d'apprenants choisit d'utiliser plusieurs personnages dans leur projet BD, distribuer autant de fiches apprenant que nécessaire. Leur préciser que la fiche apprenant peut aussi servir à donner les caractéristiques d'un groupe de personnages.

*Faites l'activité 4 : Imaginez l'identité et la vie des personnages.*

Préciser que les caractéristiques choisies pour le(s) personnage(s) devront être représentées graphiquement. Les inviter à réaliser une première esquisse graphique de leur(s) personnage(s) une fois leur fiche d'identité complétée. Les apprenants présentent leur(s) personnage(s) aux autres groupes.

Afficher les fiches « personnage » dans la classe.



## Imaginez le style de votre BD

Activité 1 : *complétez le tableau suivant.*

<p><b>GENRE</b> Fiction, humour, aventure, science- fiction...</p>	
<p><b>EPOQUE</b> Passé, présent, futur Caractéristiques</p>	
<p><b>TEMPORALITE</b> Un moment de la journée, une journée, une nuit, une semaine...</p>	
<p><b>COULEURS</b> Chaudes, froides... Noir et blanc...</p>	
<p><b>LIEU</b> Familier, exotique, imaginaire...</p>	
<p><b>AMBIANCE</b> Joyeuse, triste, angoissante...</p>	
<p><b>THEME</b> Vie quotidienne, vie professionnelle, vie sentimentale...</p>	



Imaginez une histoire en fonction de votre style de BD

Activité 2 : *définissez les différentes parties de votre histoire.*

1. Situation de départ : .....

.....

.....

.....

.....

3. Événement : .....

.....

.....

.....

.....

4. Résolution de l'événement : .....

.....

.....

.....

.....

2. Situation finale : .....

.....

.....

.....

.....

Titre possible : .....



Imaginez le lieu de départ de votre histoire

Activité 3 : *décrivez le lieu de départ de votre BD.*

Extérieur

Lieu : .....

Architecture / paysage : .....

.....

.....

Météo : .....

Couleurs, atmosphère : .....

.....

Époque : .....

Moment de la journée, durée : .....

Intérieur

Lieu / Pièce : .....

Caractéristiques de la pièce, décor : .....

.....

.....

Couleurs, atmosphère : .....

.....

Époque : .....

Moment de la journée, durée : .....



## Imaginez l'identité et la vie des personnages

Activité 4 : complétez la fiche d'identité de votre personnage et dessinez-le.

Nom : .....

Prénom : .....

Nationalité : .....

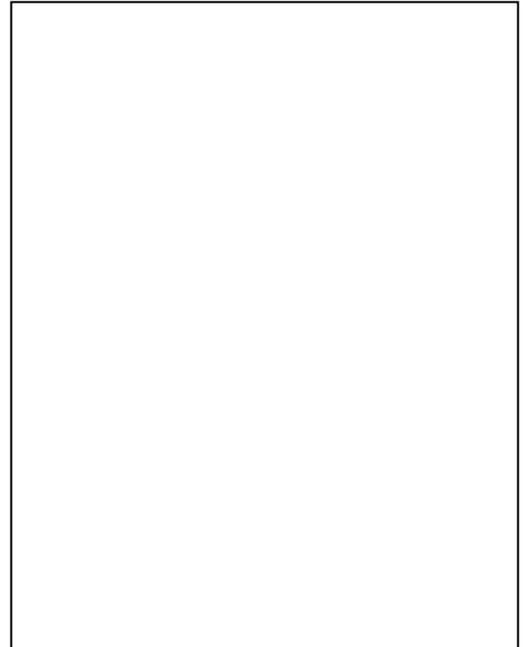
Age : .....

Situation familiale : .....

Profession : .....

Domicile: .....

.....



Description physique : .....

.....

Traits de caractère : .....

.....

Signes particuliers :

.....

.....

Événements insolites de sa biographie :

.....

.....

Goûts, loisirs, passions :

.....

Déteste : .....



**BD MIX OU LA PASSION DU DESSIN**  
**PROJET BD : DU COMIC STRIP À L'ALBUM**

**2. DEVENIR APPRENTI DESSINATEUR / DESSINATRICE**

Les activités qui suivent sont destinées à familiariser les apprenants à l'utilisation du matériel de dessin nécessaire à la création d'une BD.

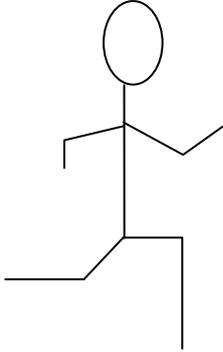
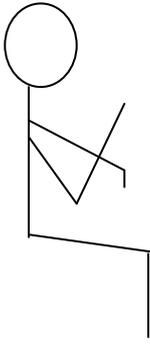
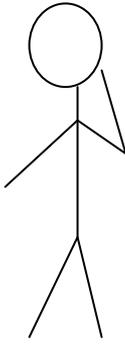
<p><b>Niveaux des apprenants :</b> A2 - B1 - B2</p> <p><b>Objectifs communicatifs :</b> - Identifier et nommer des actions. - Identifier et nommer des états. - Décrire un personnage - Décrire un visage.</p>	<p><b>Objectif linguistique :</b> - Enrichir son vocabulaire.</p> <p><b>Matériel requis :</b> des feuilles blanches A4, des crayons noirs HB, des crayons de couleur, des pastels, des feutres, des stylos noirs bille ou encre, des règles, des gommes, etc.</p>
--	---

**Activité 1 - Dessiner une pose**

Reproduire au tableau l'un des exemples ci-dessous sans indiquer l'action décrite. Demander aux apprenants quelle est l'action représentée.

Insister sur le fait que le personnage représenté est dessiné avec des lignes très simples, comme si son corps était composé de fils de fer.

Exemples :

		
« Courir »	« Manger »	« Réfléchir »

Demander à chaque groupe de déterminer des « modèles » et des « artistes ».

Pendant que le groupe « modèles » définit plusieurs actions à représenter, distribuer des feuilles blanches aux apprenants du groupe « artistes ». Leur demander de se munir d'un crayon noir bien taillé.

- Groupe « modèles » : *prenez des poses comme les modèles de sculpteur.* Les poses choisies doivent décrire des actions. Par exemple : lire un livre, conduire une voiture, faire du vélo, etc. Demander aux apprenants de rester le plus immobiles possible.
- Groupe « artistes » : *en vous inspirant des exemples présentés, faites le croquis des personnes de votre groupe.*

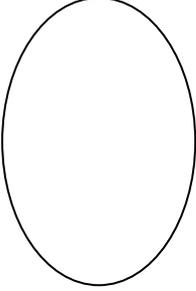
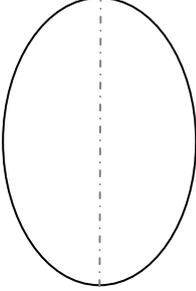
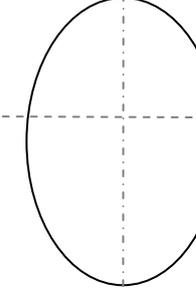
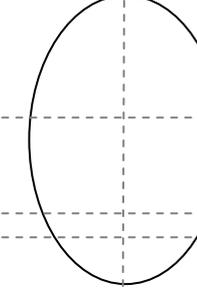
Définir un temps d'exécution rapide pour les poses et les croquis. Maximum : une minute. Puis inverser les « modèles » deviennent « artistes » et vice-versa pour chaque groupe. Afficher les dessins dans la classe.

## Activité 2 - Les expressions du visage.

Avant de faire l'activité suivante, faire un bref rappel des noms des différentes parties du visage.

Demander à des élèves de venir dessiner des visages au tableau. Les autres apprenants, en les observant, dégagent les différentes étapes opérées pour arriver au visage final. Mise en commun en grand groupe.

Ensuite, recopier au tableau les étapes suivantes au tableau :

			
1. dessiner un ovale au tableau	2. diviser cet ovale dans le sens vertical (symétrie du visage)	3. à environ un tiers du haut de l'ovale, tracer une ligne (hauteur des yeux)	4. à environ un tiers du bas de l'ovale, tracer une bande (largeur de la bouche)

Petites techniques pour une meilleure réalisation du dessin du visage :

- les yeux : sur la ligne horizontale, demander aux apprenants de dessiner cinq yeux. Puis, leur préciser de gommer les « yeux » n°1, n°3 et n°5 ; donc de ne garder que les yeux n°2 et n°4 (proportion et symétrie garanties).
- les sourcils : rappeler aux apprenants de les dessiner.
- les yeux, les sourcils et la bouche sont les parties les plus expressives du visage.
- le nez : il se dessine dans l'espace déterminé par la bande verticale entre les yeux.
- la bouche : préciser aux apprenants que la largeur de la bouche doit être comprise dans la bande, leur indiquer que la lèvre supérieure est généralement plus large que la lèvre inférieure.
- le contour du visage : il peut être aminci ou renforcé. La forme ovale n'est là qu'à titre indicatif.
- enfin, préciser aux apprenants de ne pas trop appuyer leurs traits au crayon.

Après la présentation par étapes du modèle « visage », inviter les apprenants à déterminer dans chaque groupe des « modèles » et des « artistes ».

- Groupe « modèles » : *exprimez une émotion, un sentiment.*

Les inviter à mimer des expressions. Par exemple : joyeux, en colère, triste, fatigué, amoureux, timide, étonné, etc. Demander aux apprenants de rester le plus immobiles possible.

- Groupe B : *faites le croquis des expressions des personnes de votre groupe.*

Inviter les apprenants à dessiner au préalable des modèles vierges de visages afin de concentrer leur attention sur le dessin de l'expression proposée.

Définir un temps d'exécution rapide pour les poses et les croquis. Maximum : une minute. Puis inverser les « modèles » deviennent « artistes » et vice-versa pour chaque groupe. Afficher les dessins dans la classe.

## BD MIX OU LA PASSION DU DESSIN PROJET BD : DU COMIC STRIP À L'ALBUM

### 3. JOUER AVEC LES COULEURS

L'objectif des activités suivantes est de familiariser les apprenants à l'utilisation des couleurs nécessaires à la création d'une BD.

<b>Niveaux des apprenants :</b> A2 - B1 - B2	<b>Objectif linguistique :</b> - Enrichir son vocabulaire.
<b>Objectifs communicatifs :</b> - Identifier et nommer des couleurs. - Décrire des mélanges de couleurs.	<b>Matériel requis :</b> des feuilles blanches A4, des crayons noirs HB, des crayons de couleur, des pastels, des feutres, des stylos noirs bille ou encre, des règles, des gommes, etc.
<b>Objectif interculturel :</b> - Parler de la symbolique des couleurs.	

#### Activité 1 - Les couleurs

Reconstituer les groupes de travail « projet BD ». Demander aux apprenants de se munir de crayons de couleur, feutres, pastels, peinture, etc.

Distribuer la fiche « palette » aux groupes.

*Faites l'activité 1 : Quelles couleurs choisir ?*

*Faites des tests couleur et déterminez les couleurs principales de votre BD.*

Les groupes d'apprenants font des essais couleur.

Afficher les fiches « palette » dans la classe.

#### Activité 2 - Mélange de couleurs

Demander aux apprenants de se munir de crayons de couleur, feutres, pastels, peinture, etc. Demander de choisir deux couleurs.

Distribuer la fiche « palette ».

*Faites l'activité 2 : Association de couleurs.*

*Mélangez les couleurs. Que remarquez-vous ?*

Reproduire l'expérience avec d'autres associations de couleurs. Les groupes d'apprenants présentent les couleurs et/ou effets produits.

#### Activité 3 - Essais de coloriage

Se munir de crayons de couleur, feutres, pastels, peinture, etc. Distribuer la fiche « palette ».

*Faites l'activité 3 : Texture et couleurs.*

*Choisissez une couleur. Faites des essais de crayonné.*

Dans un premier temps, inviter les apprenants à appuyer très fortement les traits. Puis dans un second temps, leur préciser d'appuyer légèrement.

*Que remarquez-vous ?*

Mise en commun à l'oral.

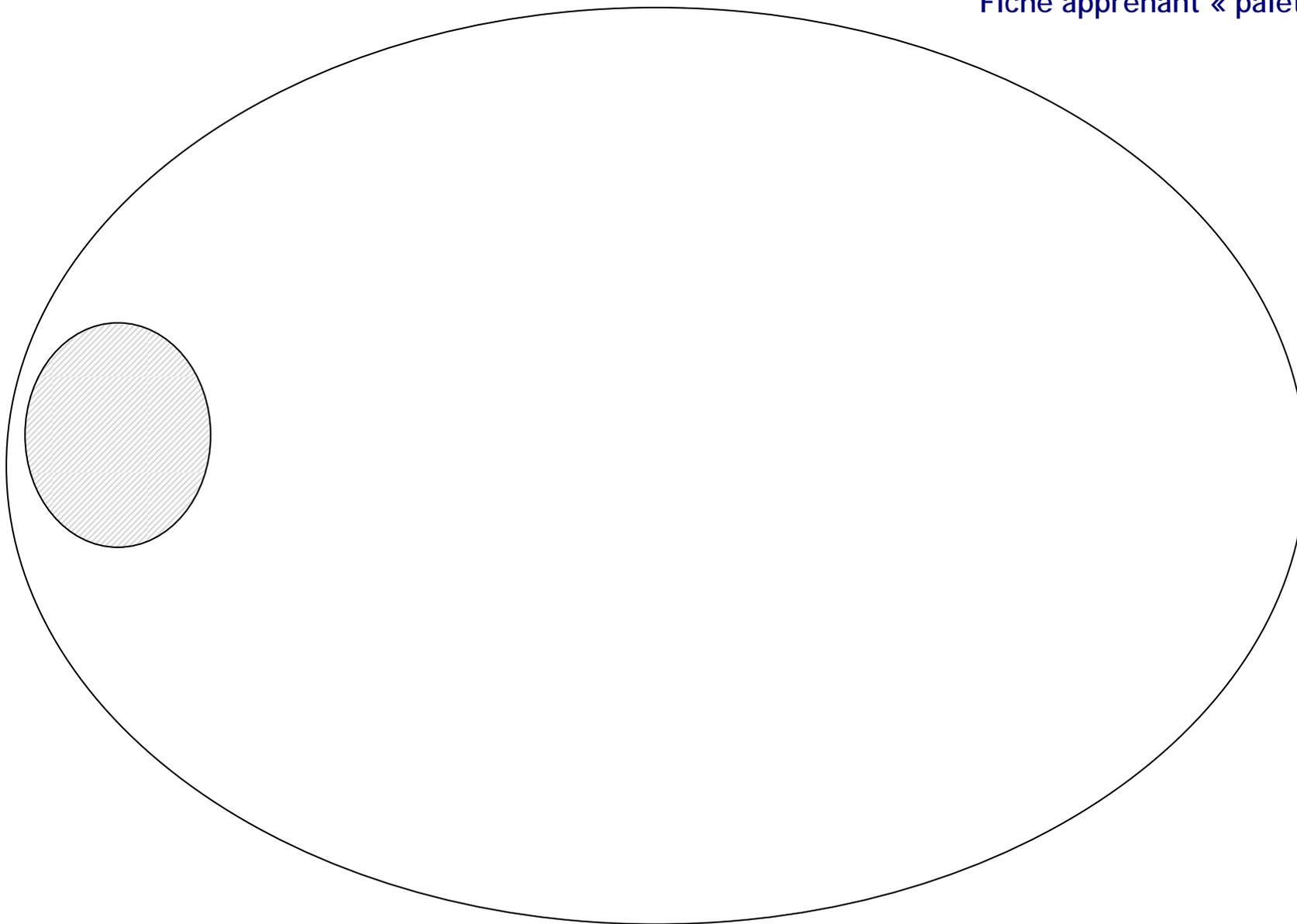
#### Activité 4 - La couleur des sentiments

*Faites l'activité 4 : Couleurs et sentiments.*

*A quelle couleur associez-vous les sentiments suivants : l'amour, la colère, la joie, la tristesse ?*

Les apprenants présentent et justifient leur choix de couleurs.





Le **ciô** internationalo  
de la bande dessinée  
et de l'Imago



**BD MIX OU LA PASSION DU DESSIN**  
**PROJET BD : DU COMIC STRIP À L'ALBUM**

**4. PRÉVOIR LE DÉCOUPAGE D'UNE PLANCHE EN CASES.**

<p><b>Niveaux des apprenants :</b> A2 - B1 - B2</p> <p><b>Objectifs communicatifs :</b> - Décrire un modèle de page. - Imaginer une mise en page à partir d'une histoire.</p>	<p><b>Objectif linguistique :</b> - Enrichir son vocabulaire.</p> <p><b>Matériel requis :</b> des feuilles blanches A4, des crayons noirs HB, des crayons de couleur, des pastels, des feutres, des stylos noirs bille ou encre, des règles, des gommes, etc.</p>
---	---

**Activité 1 - Présentation de modèles de planche.**

*Faites l'activité 1 : Décrivez un modèle de planche.*

Imprimer en nombre d'exemplaires suffisant les modèles de découpage de planches de BD. Afficher les 5 modèles de page au tableau.

Faire remarquer les différences dans le choix des cases (taille et agencement) et par extension, le découpage général de la planche. Insister sur l'importance du découpage de la page, celui-ci correspond aux besoins spécifiques de la narration de l'histoire et doit faciliter le sens de lecture « en Z ». Préciser aux apprenants qu'une case (image + texte) représente une information / une action.

*Choisissez un modèle de page.*

*Selon vous, pour quel type d'histoire ce modèle est-il préférable ?*

Laisser les apprenants discuter entre eux. Leur demander de préparer une présentation à l'oral de leur modèle de page. Les laisser émettre des hypothèses sur la valeur rythmique (nombres de cases) et narrative (agencement des cases) des cases du modèle.

**Activité 2 - Quel modèle de planche choisir ?**

Rappeler aux apprenants qu'une planche de BD comporte en général entre 6 et 12 cases mais ce n'est pas une règle absolue. Les inciter à choisir un nombre impair de cases, 7 par exemple, pour une meilleure dynamique de la page. Les apprenants peuvent aussi décider de recopier un des modèles de planches présentés, si celui-ci correspond à leur récit.

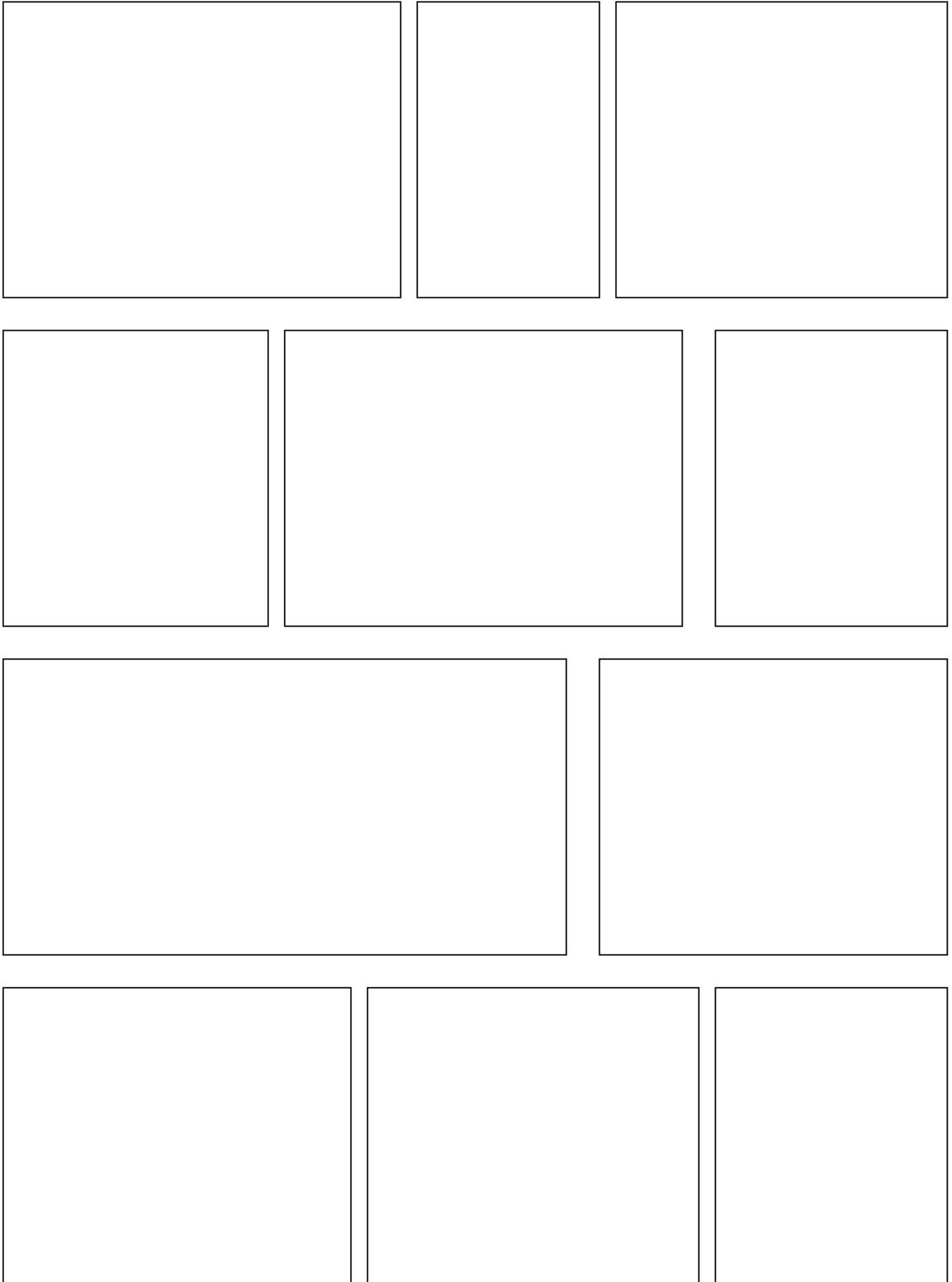
*Faites l'activité 2 : Créez votre modèle de page.*

*Vous allez construire au brouillon votre découpage en cases.*

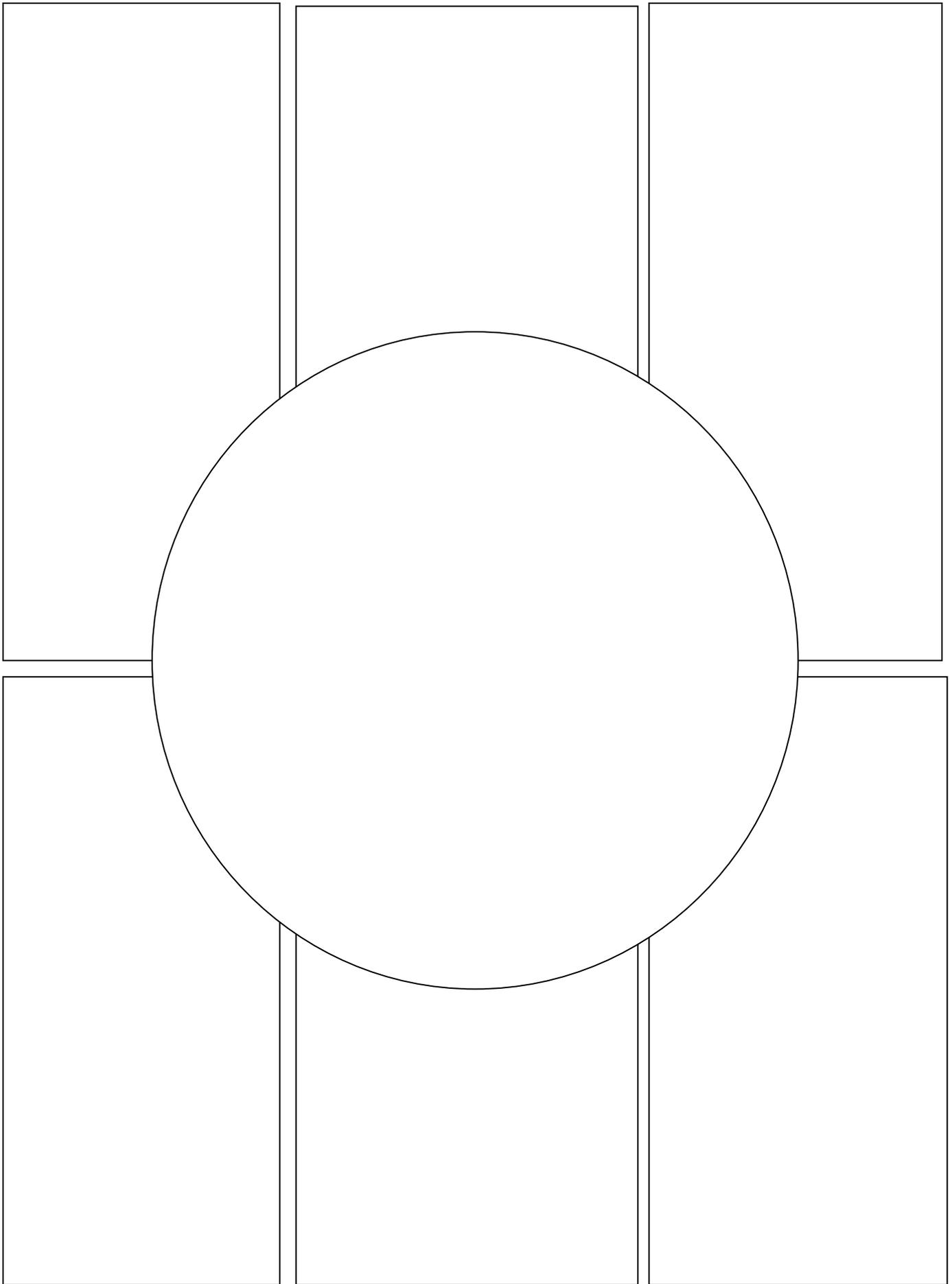
Rappel pour le découpage d'une planche en cases :

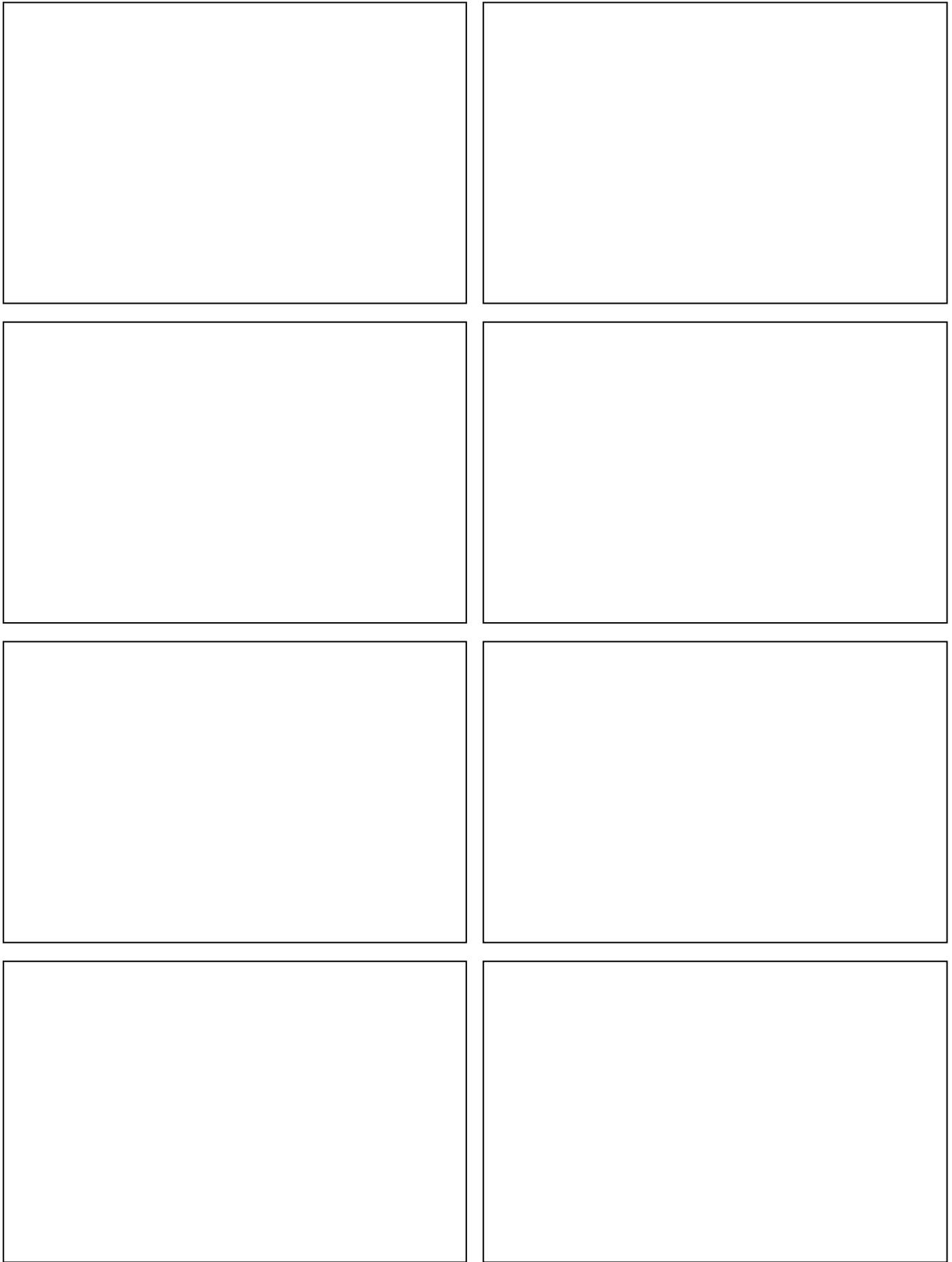
- Donner aux apprenants les indications de marges suivantes : 1 cm en haut, en bas, à gauche et à droite pour un modèle de feuille A4. Ainsi, les dessins pourront être facilement dupliqués en photocopies.
- Rappeler que les cases sont séparées entre elles par des espaces blancs d'environ 2 mm.
- Dessiner les cases au crayon et ne pas trop appuyer pour pouvoir toujours effacer.





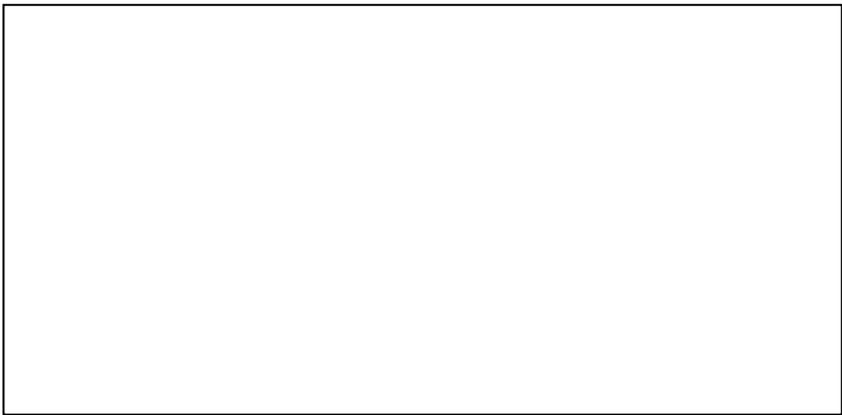
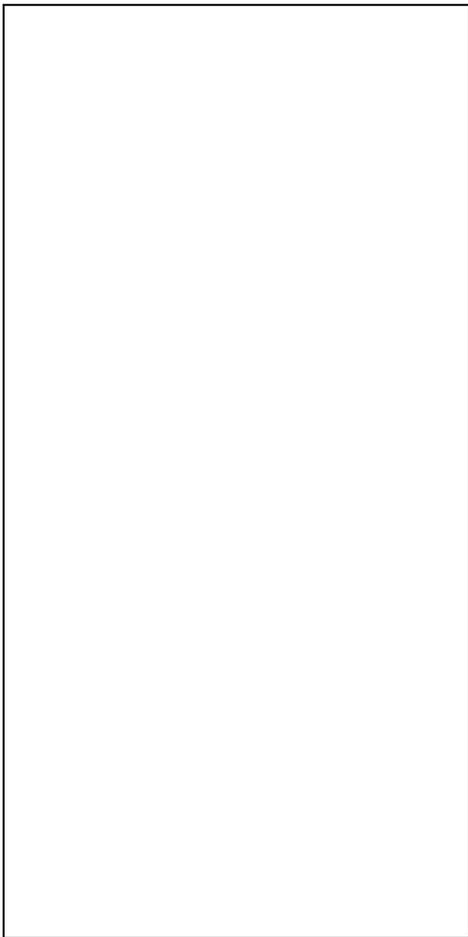
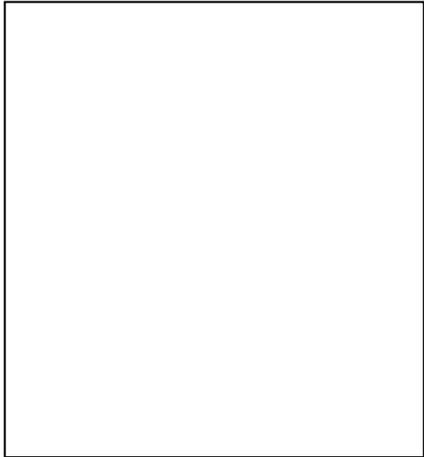
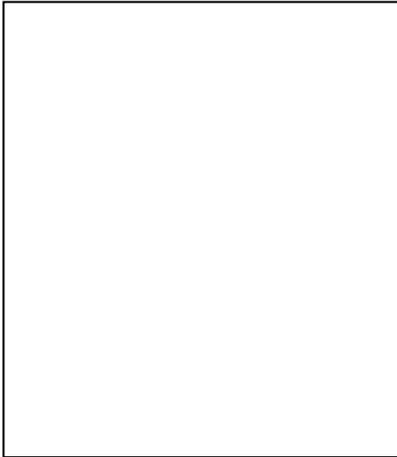
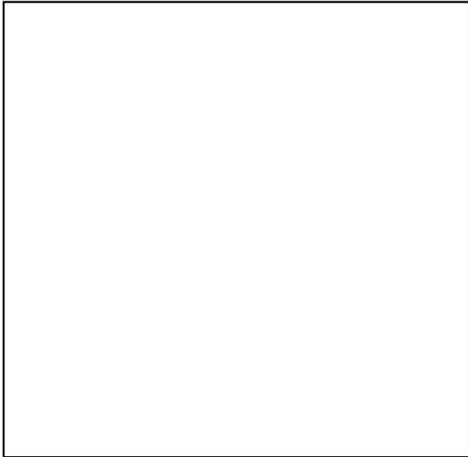
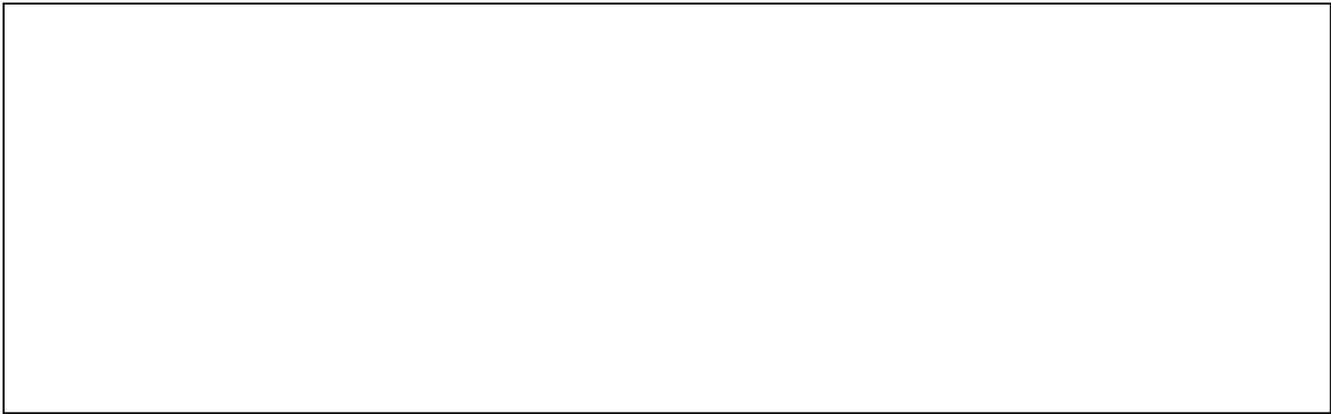




Le **citó** internationalo  
de la bando dessináo  
ot de l'ímago





**BD MIX OU LA PASSION DU DESSIN**  
**PROJET BD : DU COMIC STRIP À L'ALBUM**

**5. CRÉER LE SCÉNARIO DÉTAILLÉ DE VOTRE PLANCHE DE BD**

<p><b>Niveaux des apprenants :</b> A2 - B1 - B2</p> <p><b>Objectifs communicatifs :</b> - Identifier et nommer les éléments d'une case de BD. - Analyser en détail une case de BD. - Rédiger un scénario détaillé.</p>	<p><b>Objectif linguistique :</b> - Enrichir son vocabulaire.</p> <p><b>Matériel requis :</b> des feuilles blanches A4, des crayons noirs HB, des crayons de couleur, des pastels, des feutres, des stylos noirs bille ou encre, des règles, des gommages, etc.</p>
--	---

**Activité 1 - Les éléments d'une case**

Diviser la classe en petits groupes.

Choisir une page de BD et l'imprimer en nombre d'exemplaires suffisants.

*Faites l'activité 1 : Analyse d'une case.*

*Quels sont les éléments qui composent une case de BD ?*

Laisser les groupes discuter entre eux.

Faire remarquer que les cases contiennent des images et du texte. L'image donne toutes les indications visuelles sur les personnages, le lieu de l'action et l'action en cours. Les textes sont insérés dans des encadrés (pour les textes attribués au narrateur) ou des bulles (pour les dialogues ou les pensées des personnages) D'autres mots peuvent être écrits pour représenter des sons : les onomatopées.

**Activité 2 - Case à case, le scénario d'une planche**

Recopier le modèle de la fiche apprenant «Aide à la création d'un scénario détaillé » au tableau.

*Faites l'activité 2 : Le scénario case par case.*

*À l'aide des indications au tableau, présentez la 1<sup>ère</sup> case de cette page.*

- Colonne « case » : les apprenants doivent représenter graphiquement de manière très schématique le contenu de la case.

- Colonne « description de l'image » : les apprenants doivent décrire précisément l'action présentée dans la case en donnant le maximum de détails (lieu, temps, personnage(s), action, atmosphère, couleurs, etc.)

- Colonne « texte encadré » : les apprenants indiquent le texte à inclure dans un encadré narratif. Faire remarquer que les encadrés narratifs ne sont pas présents dans toutes les cases. Donc ne remplir la colonne que si c'est pertinent.

- Colonne « onomatopée » : noter les onomatopées présentes dans la case. Ne rien indiquer s'il n'y a pas d'onomatopée.

- Colonne « texte bulles » : noter les dialogues ou pensées attribués à chaque personnage. Indiquer les noms des personnages qui parlent.

Afficher les résultats de chaque groupe.

Puis inviter un membre de chaque groupe à venir compléter le modèle au tableau.



### Activité 3 - Scénario d'une BD

La création d'un scénario de bande dessinée et sa réalisation peuvent être très compliquées. Il est donc possible de définir des projets plus ou moins ambitieux. Ainsi créer un comic strip sur trois ou quatre cases sera très simple à réaliser en une heure de cours ; créer une planche de BD avec une histoire complète peut être réalisé rapidement ; créer une bande dessinée de plusieurs pages, voire un album, demande plus de temps mais sera aussi l'occasion de coopérer avec le professeur d'arts plastiques pour un projet transversal. La publication sur Internet (sur le site de l'établissement scolaire par exemple, sera très valorisant pour les apprenants). Distribuer la fiche apprenant «Aide à la création d'un scénario détaillé » aux groupes d'apprenants.

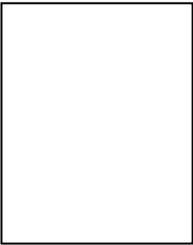
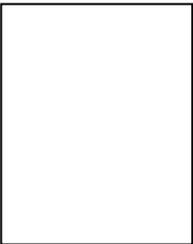
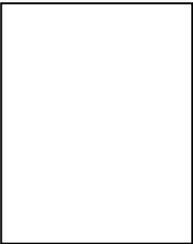
*Faites l'activité 3 : Le scénario case par case.*

*A l'aide des étapes précédentes, vous allez maintenant définir le scénario détaillé de votre projet BD.*

- Colonne « case » : les apprenants doivent représenter graphiquement de manière très schématique le contenu de la case.
  - Colonne « description de l'image » : les apprenants doivent décrire précisément l'action présentée dans la case en donnant le maximum de détails (lieu, temps, personnage(s), action, atmosphère, couleurs, etc.)
  - Colonne « texte encadré » : les apprenants indiquent le texte à inclure dans un encadré narratif. Ne rien indiquer s'il n'y a pas d'encadré narratif.
  - Colonne « onomatopée » : noter les onomatopées présentes dans la case. Ne rien indiquer s'il n'y a pas d'onomatopée.
  - Colonne « texte bulles » : noter les dialogues ou pensées attribués à chaque personnage. Indiquer les noms des personnages qui parlent.
- Lecture des projets... et si possible, réalisation des projets.



## Fiche apprenant « Aide à la création d'un scénario détaillé »

Case	Description de l'image	Texte « encadré »	Onomatopées	Texte « bulles »
N° ... 				
N° ... 				
N° ... 				



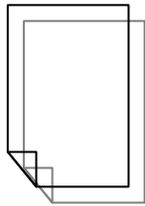
le **ciô** international  
de la bande dessinée  
et de l'image



**BD MIX OU LA PASSION DU DESSIN**  
**PROJET BD : DU COMIC STRIP À L'ALBUM**

**Matériel nécessaire à la réalisation du projet BD**

**Pour commencer les croquis :**



Des feuilles blanches A4



Un crayon HB

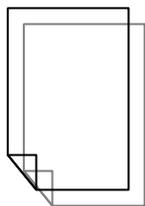


Un taille crayon

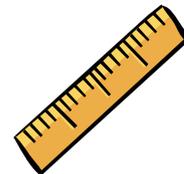


Une gomme

**Pour construire la mise en page :**

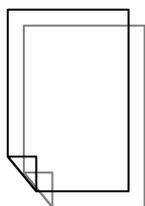


Des feuilles blanches A4



Une règle de 30 cm

**Pour effectuer le tracé des dessins :**



Des feuilles blanches A4



Un stylo à bille noir



Un feutre noir et fin

**Pour colorier :**



Des crayons de couleur



Des feutres



Des pastels



De la peinture (et des pinceaux)



le **ciô** internationalo  
de la bando dessêno  
et do l'imgo

