



Fiche pédagogique

A T E L I E R D E C R E A T I O N B D

Les valeurs de la république - Egalité

Objectifs pédagogiques

- Encourager la lecture et l'écriture de bande dessinée par les élèves ;
- Favoriser la pratique des arts plastiques ;
- S'approprier les codes et les règles de la bande dessinée ;
- Développer la créativité et stimuler l'imagination des élèves ;
- Mettre en valeur leur potentiel créatif.

Liens avec le Bulletin officiel

Première- EMC

- Savoir exercer son jugement et l'inscrire dans une recherche de vérité ; être capable de mettre à distance ses propres opinions et représentations, comprendre le sens de la complexité des choses, être capable de considérer les autres dans leur diversité et leurs différences.
- Identifier différents types de documents (récits de vie, textes littéraires, œuvres d'art, documents juridiques, textes administratifs, etc.), les contextualiser, en saisir les statuts, repérer et apprécier les intentions des auteurs.
- Rechercher, collecter, analyser et savoir publier des textes ou témoignages ; être rigoureux dans ses recherches et ses traitements de l'information.
- S'exprimer en public de manière claire, argumentée, nuancée et posée ; savoir écouter et apprendre à débattre ; respecter la diversité des points de vue.
- Développer des capacités à contribuer à un travail coopératif/collaboratif en groupe, s'impliquer dans un travail en équipe et les projets de classe.

Première- Français

- Comprendre et apprécier les œuvres, de manière à construire une culture littéraire commune, ouverte sur les autres arts, sur les différents champs du savoir et sur la société.
- Exprimer sa sensibilité et sa créativité dans l'approche des formes, des œuvres et des textes
- Utiliser des repères clairs et solides pour mieux comprendre ou appréhender un texte dans son contexte social et historique.
- Interpréter, analyser différents types de textes et exprimer son sens esthétique par rapport à des œuvres contemporaines ou du corpus classique
- Exercer son jugement, développer une réflexion personnelle et argumenter sous la forme orale ou écrite

Introduction

Le processus créatif de la BD

Le parcours reprend les étapes de création d'une BD classique. L'élève peut ainsi directement découvrir théorie et pratique

Dans un projet de création artistique, on retrouve souvent ces grandes étapes :

- Préproduction - synopsis, scénario, story-board, ...
- Production - dessins et crayonnés, encrage, mise en couleur...
- Post production - corrections et mise en commun des différents éléments produits.

5 séances d'une heure chacune -

• Séance 1 : RETOUR SUR LA LECTURE DES OUVRAGES ET OUVERTURE VERS UN PROJET D'ÉCRITURE

40 minutes : Retour sur les lectures de BD proposées par l'enseignant documentaliste

Faire émerger les remarques des élèves en les classant par critères :

- forme de la BD
- Techniques de narration, les genres de textes, ...
- fond et thématiques abordées
- avis personnels
- etc ...

Ce qu'il est intéressant de remarquer dans la forme, ce sont les éléments qui reviennent dans tous les ouvrages :

Forme : le découpage d'une page en cases, les bulles, la typographie, les personnages, le sens de lecture, ...

Mise en place du vocabulaire technique de la BD pour parler de la même chose

→ Documents pédagogiques

Définir les différents arcs narratifs en BD

→ Documents pédagogiques

Pour comprendre une histoire en BD, il y a des règles à suivre. Ces règles seront essentielles pour raconter une histoire.

La thématique : les luttes contre les inégalités, les discriminations, ...

Mise en place d'un planning de travail avec les tâches à effectuer et les aides disponibles

• Séance 2 : LE PROJET D'ÉCRITURE (1) - ÉCRIRE UN SYNOPSIS

Définir ensemble la thématique de départ et aborder les différents cadres possibles

Remettre en jeu les règles liées à la loi sur le contenu de la BD

Faire émerger des premières idées de situations ou des questions concernant la thématique

Noter ces éléments sur un support d'aide à la production

Support : Arcs narratifs

Temps imparti

Longueur de l'histoire (4 à 8 cases)

Trouver l'élément de départ du récit

Travailler sur les éléments essentiels du récit en répondant aux questions Qui ? Quand ? Où ? Quoi ? Comment ? et Pourquoi ?

Trouver une situation de départ, et une situation finale pour clore le récit

Travailler sur les personnages et leur rôle joué dans l'histoire (actions, sentiments en jeu, évolution du personnage, réactions, ...)

Pour s'aider, on peut très bien se mettre dans la peau de ...

LE POINT DE DÉPART Pour bâtir un scénario, le point de départ est d'abord de trouver l'histoire que vous avez envie de raconter, et de choisir le ton (dramatique, humoristique, etc.) dans lequel vous allez vous exprimer. À ce stade, n'hésitez pas à vous montrer spontané(e). Écrivez sur une feuille tout ce qui vous passe par la tête: les personnages possibles, les lieux éventuels de l'action, l'époque, les idées de gags, d'intrigues, de rebondissements, de coups de théâtre... Vous ferez plus tard le tri entre les éléments efficaces et utiles à votre récit et ceux qui ne le sont pas. **UN SYNOPSIS** Une fois que vous avez trouvé votre idée générale et imaginé le fil conducteur de votre récit, rédigez un premier résumé de votre histoire, qui la raconte dans ses grandes lignes. Ce résumé, bref mais précis, se nomme un synopsis. Cette étape du synopsis est indispensable. Elle permet de vérifier que votre récit est cohérent et compréhensible par tout le monde. Gardez bien à l'esprit que votre histoire doit avoir un début et une fin.

• Séance 3 : LE PROJET D'ÉCRITURE (2) - ÉCRIRE UN SCÉNARIO ET UN STORY BOARD

Revenir sur le travail précédent

Lecture des synopsis, remarques,

Projection sur le travail du scénario

Le scénario permet de définir le nombre de pages, de cases, de bulles et leurs contenus respectifs.

Présentation de la fiche support

→ Documents pédagogiques

Présentation des types de plans et leur intérêt

→ Documents pédagogiques

Réponse aux questions et remarques concernant ce travail

Exemple collectif avec un des groupes

Mise en commun du travail

Lecture ou projection d'un scénario

Projection sur le travail du story-board

AU SERVICE DE LA NARRATION 1/2

Les angles de vue

Les différents angles de vue permettent de soutenir et renforcer le propos d'une case.

> Normal: scène se déroulant à hauteur des yeux

- angle le plus utilisé.

> En plongée : scène vue du dessus

- angle utilisé pour renforcer une situation menaçante, de supériorité.

> Contre plongée : scène vue en dessous

- angle utilisé pour renforcer une situation d'infériorité ou la difficulté d'un obstacle.

> En vue subjective: scène vue à travers les yeux du personnage

- angle utilisé pour faire ressentir l'état d'esprit du personnage.

l'enchaînement des cases

Les cases doivent s'enchaîner de façon à permettre une lecture fluide et faciliter la compréhension de l'histoire.

En France, le sens de lecture est de gauche à droite, et notre œil y est accoutumé, par réflexe.

Vous devez en tenir compte dans le découpage de votre planche, notamment dans le positionnement des bulles, afin que le passage de l'une à l'autre soit logique et naturel.

Pour bien marquer le sens de l'action, n'oubliez pas de faire bouger (marcher, courir, sauter...) vos personnages de gauche à droite.

L'enchaînement logique de vos cases n'empêche pas le flash-back. Ce procédé, inséré dans la progression du récit, permet de retourner en arrière dans le temps. Il peut expliquer le passé d'un personnage, revenir sur un événement antérieur important. Vous pouvez jouer aussi sur les ellipses, c'est à dire sur ce qui se passe entre deux cases et qui n'est pas représenté. Une ellipse peut être plus ou moins longue, l'action peut y progresser beaucoup ou non. Cela permet au lecteur d'imaginer ce qui arrive, d'instaurer du suspense ou un effet comique, ou de ne pas faire figurer des détails insignifiants. Attention à ne pas surcharger les cases en informations, visuelles ou textuelles. Trop d'information peut saturer une image et en rendre la lecture et la compréhension plus difficiles.

• Séance 4 : LE PROJET D'ÉCRITURE (3) - ECRIRE UN STORY BOARD

Revenir sur les productions

Projeter le travail sur le story-board

→ Documents pédagogiques

Faire émerger les caractéristiques du story-board

Présenter les outils et les supports

LE STORY-BOARD Avant d'aborder la mise en images définitive de votre histoire, vous allez effectuer au préalable un découpage dessiné, ce que l'on appelle au cinéma un story-board. C'est un peu la maquette, ou plutôt l'esquisse, de votre planche. Cette étape consiste à disposer les cases au sein de l'espace de la page, à définir leur taille et leur forme, à placer les phylactères (les bulles), à placer les personnages et à préciser leurs attitudes. Vous allez ainsi pouvoir visualiser, de façon sommaire mais précise, toutes les cases et leur enchaînement. C'est un moment important dans la création de votre bande dessinée. Cette phase de découpage dessiné permet de trouver le rythme du récit - et de vérifier encore une fois que votre histoire «fonctionne». Durant cette étape, réfléchissez bien à la planche de façon globale. Il faut garder en effet à l'esprit qu'une planche est un tout. Il est important d'en concevoir la composition et le rythme dans son ensemble.

Organiser le travail de groupe

Liaison entre le scénario et le story-board

Placer les personnages

Choisir un type de plan

Placer les bulles et le choix de bulles

• Séance 5 : LE PROJET D'ÉCRITURE (4) - LE CRAYONNÉ ET L'ENCRAGE

LES CRAYONNÉS Choisissez une feuille blanche, vérifiez bien qu'elle soit au format mentionné dans l'article 3.2 du règlement. En prenant comme référence l'esquisse grossière du story-board, vous pouvez maintenant réaliser le crayonné: dessinez au crayon à papier le contenu de chaque case de la page, de façon détaillée, et en y apportant le plus de soin possible. L'étape du crayonné va vous permettre de modifier vos dessins autant de fois que vous le souhaitez, jusqu'à ce que vous soyez satisfait: gomez, corrigez et redessinez afin de trouver le bon positionnement des cases, des personnages, des bulles... et le bon équilibre narratif de la page.

L'ENCRAGE Une fois le crayonné achevé, vous pouvez passer à la dernière étape du dessin : l'encrage. Ce travail consiste à repasser avec une encre noire les traits crayonnés que vous souhaitez garder (vous gommerez les traits de crayon superflus une fois l'encre sèche). Pour cela, vous pouvez utiliser différents outils : une plume, un pinceau, ou encore un feutre - en fonction de vos goûts et de l'ambiance graphique que

vous cherchez à privilégier. L'encrage est une étape décisive du processus de la bande dessinée. C'est lui qui donne au dessin son épaisseur, son style et son aspect définitifs.