

# éducation aux médias

5-9<sup>e</sup>



## CRÉER UNE BD

 ETAT DE VAUD  
DFJ - HEP - SECTION 2

## TABLE DES MATIÈRES

### Pour l'enseignant

- Présentation de l'activité .....	p. 2
- Plan de travail .....	p. 4
- Conseils pratiques .....	p. 6
- Bibliographie et vidéographie .....	p. 11

- Albums en noir et blanc .....	p. 13
- L'ABC de la BD (Achille Talon) .....	p. 15

### Fiches pour les élèves (FE)

- Lexique .....	p. 19
- La mise en page .....	p. 20
- Les cadrages .....	p. 21
- Emploi des cadrages .....	p. 22
- Angles de vue .....	p. 23
- Les récitatifs .....	p. 24
- Les onomatopées .....	p. 25
- Bulles en vrac .....	p. 26
- Le lettrage .....	p. 27
- Les déplacements .....	p. 28
- Le découpage .....	p. 29
- Recherches graphiques .....	p. 30
- Du crayonné à l'encre .....	p. 31
- Mise en valeur des dessins .....	p. 32

### Annexes

- Petit scénario pour exercice de découpage .....	p. 34
- Petit scénario... La version de Blesteau .....	p. 35
- Petit scénario... La version de Hardy .....	p. 36
- Petit scénario... La version de Desorgher et celle de Magda .....	p. 37
- Fiche d'autoévaluation pour l'enseignant .....	p. 38
- Portées pour les formats A4 et A3 .....	p. 40
- Gabarit pour la préparation des planches .....	p. 41

Auteur :

Pierre-Aymon FAVRE

© Haute Ecole Pédagogique, section 2, Lausanne, novembre 2003

Illustration de couverture tirée de « Journal d'un album », Dupuy et Berberjan

## PRÉSENTATION DE L'ACTIVITÉ

### La BD, une activité futile ?

Sans scénario, pas de BD. Comme toute création, la BD a besoin d'une histoire, simple ou compliquée, réaliste ou fantastique, comique ou tragique, peu importe. L'essentiel est qu'elle soit susceptible d'intéresser des lecteurs.

Avant de dessiner, il faut donc imaginer un récit, puis l'organiser en séquences qu'il s'agit de **visualiser**. Mettre en cases, passer du mot à l'image, c'est concevoir la suite de dessins et les textes qui donneront du sens au récit et le feront avancer jusqu'à son terme. Cette étape est sans doute la plus délicate. On y apprend que la réalisation d'une BD n'a rien d'un passe-temps facile et sans intérêt, et que cette activité requiert d'autres compétences que celle de savoir dessiner.



Achille Talon, *l'ABC de la BD*, Greg, Dargaud

### Activité proposée

Réaliser une BD à partir d'un scénario original créé par les élèves ou à partir d'un récit existant (adaptation d'une nouvelle, d'un conte, d'une fable, d'un roman).

Après une étude du langage de la BD, les élèves choisiront un ou plusieurs scénarios et répartiront le(s) récit(s) en autant de pages qu'il y a d'élèves, chaque élève ayant la responsabilité d'une planche.

### A qui cette activité s'adresse-t-elle ?

A tous les élèves dès la 7<sup>ème</sup> année Harmos.

La collaboration entre les **maîtres de français et d'arts visuels** est vivement recommandée (voir plan de travail).

## Compétences souhaitées

Au terme de l'activité, la production des élèves devrait faire apparaître les compétences suivantes :

- construire un scénario cohérent et attrayant,
- transcrire un récit rédigé avec des mots en une (plusieurs) séquence(s) de dessins significatifs,
- collaborer avec ses camarades pour assurer une bonne continuité du récit d'une planche à l'autre,
- créer une mise en page originale en variant les cadrages et le format des cases,
- intégrer des textes de forme et de fonction différentes (récitatifs, bulles, onomatopées),
- soigner l'exécution des dessins.

## Pour étudier les codes de la bande dessinée

Les fiches de ce dossier sont avant tout pratiques ; elles ont pour but d'aider les élèves qui se lancent dans cette activité à maîtriser les codes du langage de la BD.

Une étude plus approfondie peut être entreprise à partir de l'album « La nuit du chat » et du dossier pédagogique qui l'accompagne : « Lire une bande dessinée ». Le dossier et les BD sont disponibles à la BPT.

On peut encore compléter ce matériel avec l'excellent ouvrage B. Duc : « L'art de la BD » (tome 1), voir bibliographie.

Enfin, les élèves (et leur enseignant !) apporteront en classe quelques BD de genres et de styles différents afin de constituer une petite « bédéthèque ».



Dessin tiré de : *L'ABC de la BD* (Achille Talon), Greg, Dargaud, 1978



## PLAN DE TRAVAIL

ÉTAPES	ACTIVITÉS	PÉRIODES	RÉFÉRENCES <sup>1</sup>
<b>1</b>	Définir un genre (comique, policier, historique, etc.) et rédiger un ou plusieurs <b>scénarios</b> (originaux ou adaptés).	2	p. 6
<b>2</b>	Présentation des fiches 1 à 5.  <b>Visionnage</b> de la cassette « La mise en page d'une BD » ; le reportage suit l'élaboration de la page 7 de l'album « Le Démon blanc » (Buddy Longway). Derib explique différents aspects de son travail et les problèmes rencontrés pour la composition de cette page.	1	FE 1 à 5
<b>3</b>	<b>Présentation des fiches 6 à 11.</b>  Petit exercice de découpage (facultatif).	1 (1*)	FE 6 à 11 Annexe + p. 10
<b>4</b>	<b>Répartition du récit</b> entre les élèves.  <b>Découpage</b> (= mise en images du texte) au format A4 : sur ce « brouillon » apparaissent les cases prévues avec les dessins très grossièrement esquissés ainsi que les textes (bulles, récitatifs et onomatopées).	2 – 4	p. 6  p. 7 à 8
<b>5</b>	<b>Affichage et relecture</b> des découpages dans l'ordre du récit.  Discussion et redistribution éventuelle de certaines cases.	1	p. 9
<b>6</b>	Présentation de la fiche 12  <b>Recherches graphiques</b> des personnages et des principaux éléments de décors. Cette étape est importante car, d'une page à l'autre, on devra reconnaître les lieux et les personnages.	1 *	FE 12
<b>7</b>	<b>Visionnage</b> (facultatif) de « Signé Juillard : naissance d'une BD » (26 min) et/ou « F. Bourgeon, le passager du temps : 2. Voyage dans un autre temps » (29 min).	(1 – 2)	

ETAPES	ACTIVITÉS	PÉRIODES BRANCHE	MATÉRIEL DOCUMENTS
<b>8</b>	Présentation de la fiche 13.  Préparation des planches (format A3) ; réalisation des <b>crayonnés</b> . Les dessins, les textes et les cases prévus par le découpage y sont retravaillés (au crayon uniquement !), en tenant compte des remarques et des choix faits aux étapes 5 et 6.	2 – 4 *	FE 13 p. 9
<b>9</b>	Présentation de la fiche 14.  <b>Observation</b> de planches noir-blanc de quelques auteurs. Il s'agit de comparer par quels procédés ces auteurs jouent avec le noir et le blanc pour donner du corps au dessin.	1 *	FE 14
<b>10</b>	<b>Mise à l'encre</b> des planches, directement sur les crayonnés, et en tenant compte des observations faites à l'étape 9.	2 – 4 *	FE 13 FE 14
<b>11</b>	<b>Couverture</b> . Observation de différentes couvertures et réalisation de plusieurs projets.	2 *	p. 10

<sup>1</sup> **Références** : numéro des fiches d'élèves et/ou numéro des pages du cahier.

**Au total, il faut compter une vingtaine de périodes, dont la moitié environ devrait être prise sur les heures de d'arts visuels\*.**

## CONSEILS PRATIQUES

### Scénario

On peut imaginer qu'une seule BD soit produite par la classe ou que plusieurs groupes réalisent chacun leur BD. La seconde solution est plus facile à gérer.

Qu'il s'agisse d'une adaptation ou d'une histoire originale, il est pratique de rédiger le scénario sous la forme d'un tableau (voir l'exemple ci-dessous).

Dans un premier temps, seule la colonne « scénario » sera complétée.

	Scénario : le problème	Nb. de cases
1	Delphine et Marinette ont un problème de math difficile à résoudre.	
2	Les parents s'en vont et interdisent aux fillettes de sortir avant d'avoir fini leur problème.	
3	Le chien veut aider les fillettes mais il n'y comprend rien. Il dit de réunir tous les animaux de la ferme pour leur lire le problème.	
4	La petite poule blanche propose d'aller dans les bois de la commune pour y compter les arbres.	
5	Les animaux vont au bois de la commune et se répartissent le travail.	

Adaptation des « Contes du chat perché », élèves de 6ème

### Répartition du récit entre les élèves

Après le visionnage de la cassette « La mise en page d'une BD » (étape 2), les élèves complètent la dernière colonne du tableau en estimant le nombre de cases nécessaires pour transposer le scénario en images.

Le nombre d'images total divisé par le nombre d'élèves permet de répartir le récit de manière **approximative** et **provisoire**.

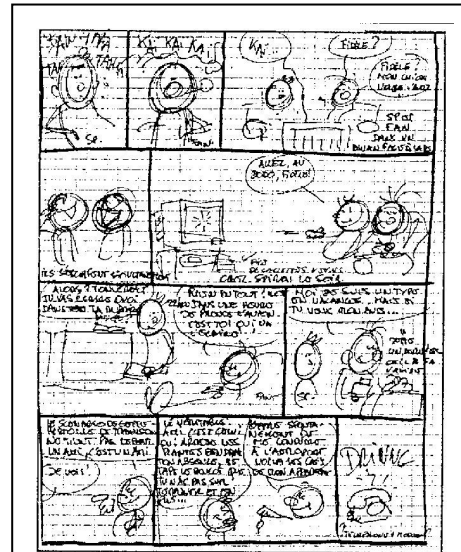
Dans cet exemple, trois élèves avaient à se répartir les 32 cases, soit une dizaine de cases par élève.

13	l'inspecteur se dans la classe. On pris de voir tous les animaux.	2
14	la petite poule explique le problème à l'inspecteur	1
15	l'inspecteur donne raison aux animaux	2
	TOTAL	32

Adaptation des « Contes du chat perché », élèves de 6ème

**Le découpage**

- **Les crayons** : il est préférable d'utiliser des crayons de dureté moyenne (HB, B ou H). Les crayons à mine trop tendre (2B, 3B, ...) sont moins nets et charbonnent toute une page en quelques minutes. Si les crayons à mine dure (2H, 3H, ...) sont plus précis, il est difficile de bien effacer, surtout quand on a trop appuyé le trait.
- **Le papier** : A4 ou A3, feuille blanche ou quadrillée, c'est une affaire d'habitude.
- **La mise en page** : on commence par diviser, de façon feuilles en 3 ou 4 strips en fonction du nombre de cases à les cases sont réparties, à main levée.  
En cours de route, on n'hésitera pas à découper certaines déplacer, à rajouter des cases non prévues, à éliminer s'avèrent inutiles, si bien que ce découpage ressemblera un collage.
- **La première case du récit** : généralement, c'est un plan avec un récitatif qui oriente le lecteur. Cette case occupe respectable, facilement la moitié du strip.
- **Les plans** : au stade du découpage déjà, il faut exiger trois plans différents par page. En effet, les élèves ont la tendance à n'utiliser que des plans moyens ou d'ensemble plans sont facilement oubliés) !
- **Les récitatifs** : les élèves doivent se mettre d'accord, si sur le système de **temps** à utiliser (présent ou passé) et sur (récit en « je » ou « il »).
- **L'orthographe et la syntaxe** : faire noter tous les textes sur une feuille à part facilite la correction.
- **La disposition des bulles** : vérifier leur bonne disposition, en particulier dans les dialogues (voir « Bulles en vrac », FE 8). Dans l'exemple ci-dessous, Marinette (pull noir) devrait s'exprimer la première, mais on lit sa bulle après celle de Delphine !



Découpage d'une aventure de « Spirou et Fantasio »

sommaire, les placer. Puis cases pour les celles qui rapidement à d'ensemble un espace ou quatre fâcheuse (les gros nécessaire, le **narrateur**



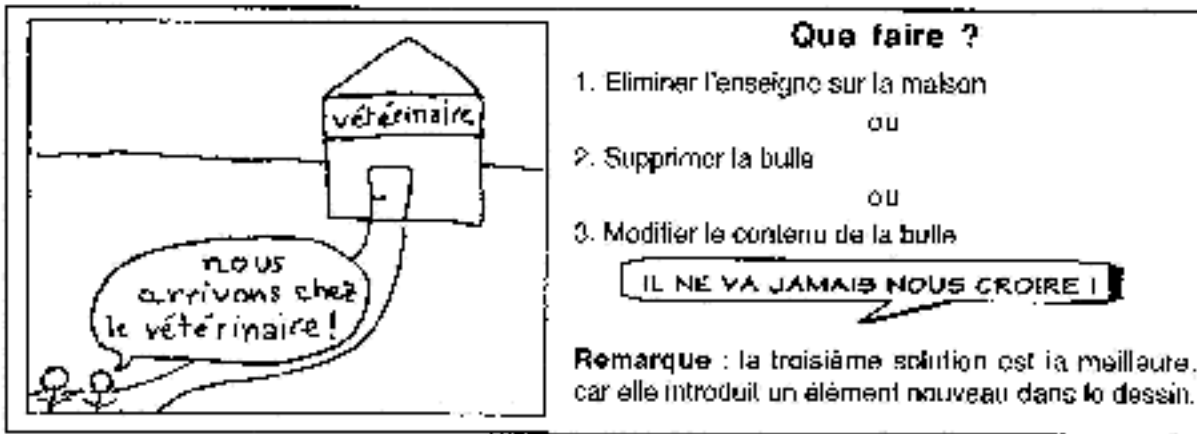
**Solution :**

Corriger le dessin et pla-cer Marinette à gauche  
ou  
placer la bulle de Marinette **au-dessus** de celle de Delphine.  
Si nécessaire, recouvrir un élément de décor (ici la fenêtre) avec la bulle.



- **La rédaction des textes** : quelques difficultés à maîtriser :

a) éviter l'effet de redondance (ne pas répéter la même information dans l'image et dans le texte)



**Que faire ?**

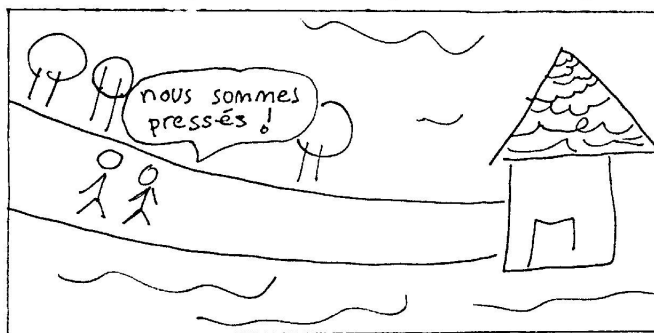
1. Eliminer l'enseigne sur la maison  
ou
2. Supprimer la bulle  
ou
3. Modifier le contenu de la bulle

**IL NE VA JAMAIS NOUS CROIRE !**

**Remarque :** la troisième solution est la meilleure, car elle introduit un élément nouveau dans le dessin.

b) transposer le scénario sous forme de bulle (discours direct) ou de récitatif

Exemple : le scénario précise : « Les parents sont pressés ».



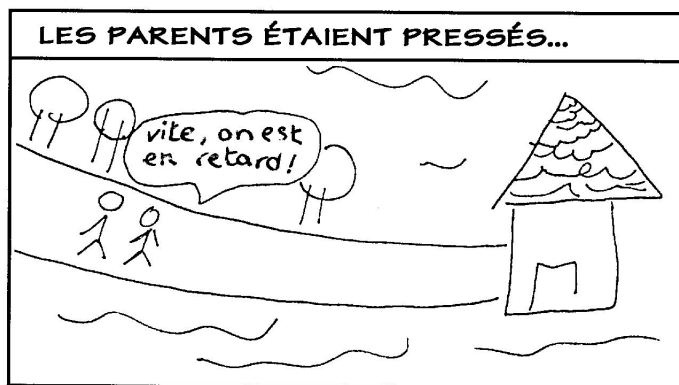
Mais cette bulle, reprise telle quelle du scénario, n'est pas naturelle. Pour la remplacer, l'élève devra trouver une phrase au style plus direct :

dépêchons-nous !

ou

vite, on est en retard !

Selon l'esprit et le style de la BD, on aurait aussi pu ajouter ce récitatif :



## Affichage et relecture des découpages

Cette étape a un double but :

### 1. Vérifier la cohérence et l'intérêt du récit.

Il faut prêter une attention particulière à la transition d'une page à l'autre. Il est important que des élèves n'ayant pas participé au découpage du récit donnent leur avis. Ils ont un regard neuf. Il sera parfois nécessaire d'ajouter une case pour assurer une bonne compréhension du récit. Inversement, on n'hésitera pas à supprimer les cases qui ne font pas progresser le récit, ni dans l'intrigue, ni dans l'atmosphère.

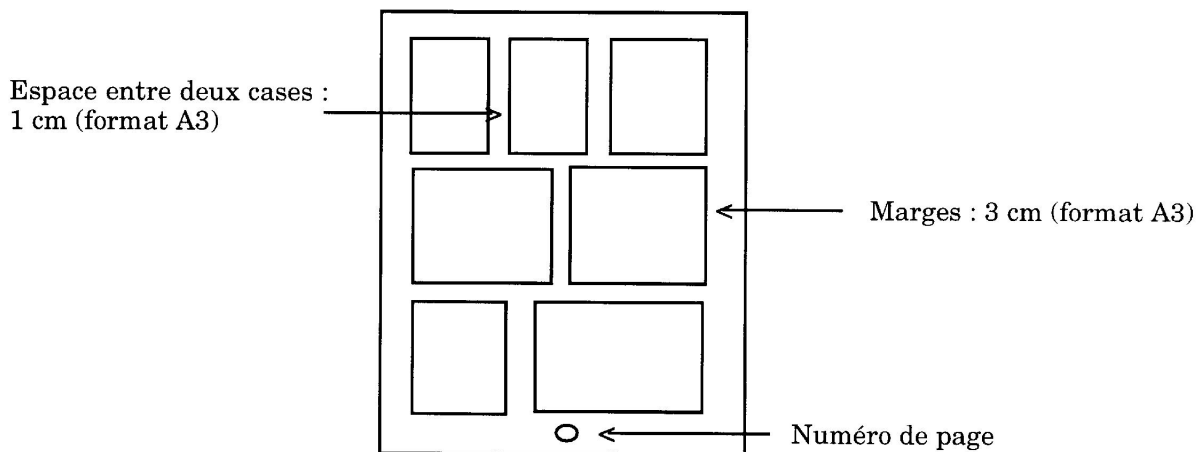
### 2. Procéder, si nécessaire, au déplacement de certaines cases d'une page à l'autre.

Certains élèves ont trop de cases pour qu'elles tiennent bien sur une seule page, d'autres n'en ont pas assez. C'est à ce stade que l'on peut procéder à une ultime répartition. Parfois, il peut être nécessaire d'ajouter une page.

## Préparation des planches

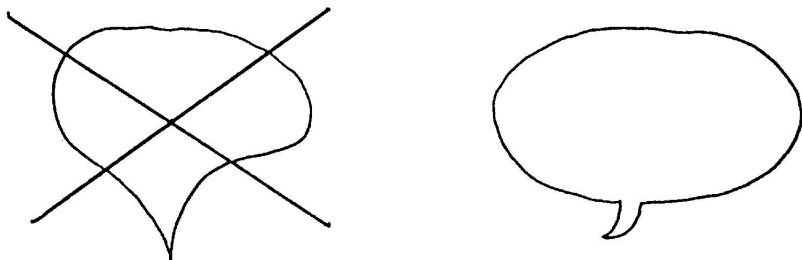
Travailler au **format A3** facilite le travail. On peut donner plus de précision au dessin et il est plus aisé de placer les textes. Attention, au moment du tirage en A4, l'épaisseur du trait sera aussi réduite de moitié ainsi que l'espace entre deux cases ; on évitera donc d'utiliser un feutre trop fin pour encreur la planche.

Le gabarit donné en annexe sera agrandi pour travailler en A3 :



## Présentation des bulles

Attention, les bulles et leur appendice on un contour distinct.



### Petit scénario pour exercice de découpage

Cet exercice (facultatif mais amusant) constitue une bonne mise en train avant de se lancer dans une BD. Les élèves auront à résoudre certains problèmes auxquels ils seront confrontés plus tard (cadrages, forme et contour des bulles, orientation des personnages dans leurs déplacements...).

De surcroît, la présentation des planches réalisées par les quatre dessinateurs permet de mesurer l'imagination dont ils peuvent faire preuve lorsque tout ne leur est pas imposé (représentation des lieux, apparence des personnages, ...).



On fera remarquer aux élèves qu'une bulle (*Te voilà pris, misérable !*) peut aussi provenir d'un personnage que l'on ne voit pas (hors-champ).

### Portées (annexe)

Glissées sous les planches, les portées permettent de tracer, par transparence, un lettrage droit et régulier.

La

### couverture

Élément essentiel, la couverture doit être réalisée avec soin, tout particulièrement si la BD doit être vendue ! La quatrième de couverture peut être utilisée pour présenter la BD et les auteurs.

Après l'observation de différentes couvertures (quel est leur rôle ? de quels éléments textuels sont-elles composées ? le dessin de couverture reprend-il une case de l'album ?)<sup>1</sup>, les élèves réaliseront divers projets parmi lesquels ils en retiendront un.

Les « laissées pour compte », comme les recherches graphiques, les découpages et divers autres documents utilisés pendant l'activité pourraient faire l'objet d'une petite exposition.

<sup>1</sup> Lire à ce sujet les pages 120 à 123 de « Blake et Mortimer, histoire d'un retour », (voir bibliographie).

---

## BIBLIOGRAPHIE

### Ouvrages généraux

« Le musée imaginaire de Tintin »  
Casterman, 1980

« L'aventure d'une BD »  
Derib et Pernin  
Ed. du Lombard, 1981

« L'art de la BD » (tomes 1 et 2)  
B. Duc  
Glénat, 1982

« Comment naît une BD, par-dessus l'épaule d'Hergé »  
P. Goddin  
Casterman, 1991



« Documents d'exploitation pédagogique des albums de la série Broussaille »  
Dupuis et CRDP de Poitou-Charentes, 1992

« Blake et Mortimer, histoire d'un retour »  
J.-L. Cambier et E. Verhoest  
Dargaud, 1996

« BD, mode d'emploi »  
J.-B. Durand  
Castor Doc Flammarion, 1998



---

**Deux romans adaptés en BD**

## 1. « 120, rue de la Gare »

**Le livre**

« 120, rue de la Gare »  
Léo Malet  
Fleuve Noir 10/18, 1983

**La BD**

« 120, rue de la Gare »  
Léo Malet et Tardi  
Casterman, 1996

**Autopsie de l'adaptation**

« Rendez-vous... 120, rue de la Gare, autopsie d'une adaptation »  
J.-François Douvry  
Casterman, 1988

## 2. « Le juge et son bourreau »

**Le livre**

« Le juge et son bourreau »  
F. Dürrenmatt  
Le Livre de Poche, 1996

**La BD**

« Le juge et son bourreau »  
F. Dürrenmatt et une classe du Gymnase de Berne Neufeld  
Favre, 1989

## VIDÉOGRAPHIE <sup>2</sup>

« La BD, élaboration d'une page (Buddy Longway par Derib) »  
TVE, 1980, 29 min

« Signé Juillard, naissance d'une BD »  
Musée de la BD d'Angoulême, 1997, 26 min

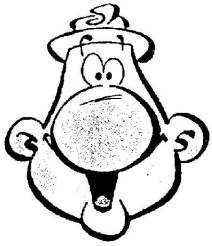
« F. Bourgeon, la passeur du temps : 2. Voyage dans un autre temps »  
Magellan, 1994, 15 min

<sup>2</sup> Toutes les cassettes citées sont disponibles à emprunter au Centre de Ressources de la HEP – av. de Cour 33 – 1014 Lausanne.

## ALBUMS EN NOIR ET BLANC

Cote	Titre et références	à-plats	modelé au trait	trames	autres techniques
	« Le processus » Marc-Antoine Mathieu Delcourt, 1995	<b>X</b>			
	« L'épaisseur du miroir » Marc-Antoine Mathieu Delcourt, 1995	<b>X</b>			
	« La ballade de la mer salée » Hugo Pratt Casterman, 1975	<b>X</b>	<b>X</b>		
	« Tango » Hugo Pratt Casterman, 1975	<b>X</b>	<b>X</b>		
	« Silence » Comes Casterman, 1980	<b>X</b>			
	« La der des ders » Daeninckx et Tardi Casterman, 1997	<b>X</b>	<b>X</b>		
	« Tendre violette, l'Alsacien » Servais et Dewamme Casterman, 1986		<b>X</b>		
	« Le grand pouvoir du Chinkel » Rosinski et Van Hamme Casterman, 1988		<b>X</b>		
	« La tour » Schuiten et Peeters Casterman, 1987		<b>X</b>		<b>X</b>
	« Maus » Art Spiegelman Flammarion, 1991		<b>X</b>		
	« On est né comme on est né » Quino Glénat, 1993		<b>X</b>		
	« Le juge et son bourreau » Dürrenmatt et Gymnasiens Favre, 1989	<b>X</b>		<b>X</b>	

Cote	Titre et références	à-plats	modélé au trait	trames	autres techniques
	« Casse-pipe à la Nation » Léo Malet et Tardi Casterman, 1996			<b>X</b>	
	« Ikkyu » Hisashi Sakaguchi Glénat, 1993			<b>X</b>	
	« Le retour de Cromwell Stone » Andreas Delcourt, 1993	<b>X</b>	<b>X</b>		
	« L'institution » Binet Fluide Glacial, 1981	<b>X</b>			<b>X</b>
	« Idées noires » Franquin Fluide Glacial, 1981	<b>X</b>	<b>X</b>		



### COMMENT VOULEZ-VOUS DONNER UN TITRE A ÇA ?

ON NOUS ÉCRIT SOUVENT:  
CHAIRZAMY JEU VOUDRE  
FÈRE DE LA BANDE DAISSYNÉE,  
J'É DAI DON ET ON MADI KE  
SA SSE PAHAI TRAI CHÈRE.

PETITS MALHEUREUX,  
EST-CE LA L'EXEMPLE QUE  
NOUS VOUS AVONS  
DONNÉ ?

SIC.  
ALORS LA, JE  
ME  
DÉVOUE  
ET JE  
RÉPONDS  
...

... COMME LA RÉPONSE EST  
INDUBITABLEMENT "OUI", SACHONS  
AFFRONTER NOS RESPONSABILITÉS  
SUIVEZ LE GUIDE, JE VOUS  
DONNE LA RECETTE...

*Cadre de  
l'action*

TRACÉ DE DOIGT.  
NE PAS TENIR  
— COMPTE.

IMPORTANT:  
D'ABORD,  
SITUER LA  
CHOSE PAR  
UNE MISE EN  
PLACE  
JUDICIEUSE  
...

HOP!

IL FAUT  
TOUT FAIRE  
SOI-MÊME,  
VOUS  
SAVEZ  
...

HOP!

BOF!

... Y INTRODUIRE ALORS UN  
HÉROS PRESTIGIEUX, EN QUI  
TOUT LECTEUR RÊVE DE  
S'IDENTIFIER...

QUELQU'UN  
QUI FASSE  
LE POIDS!

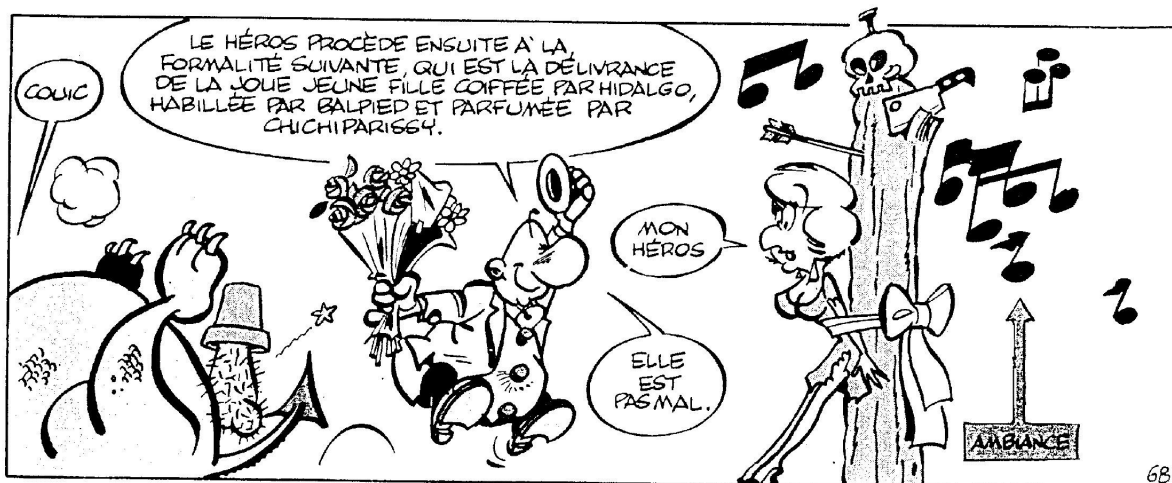
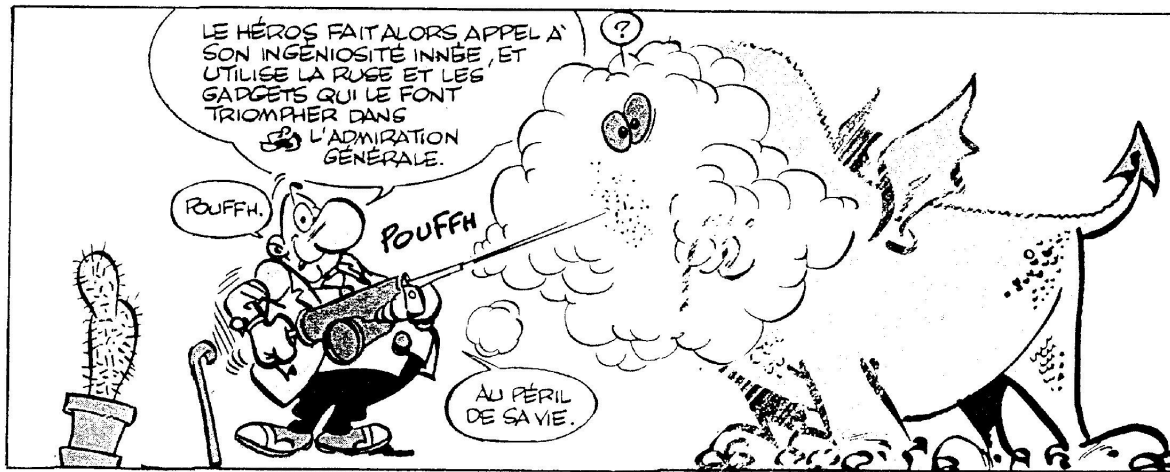
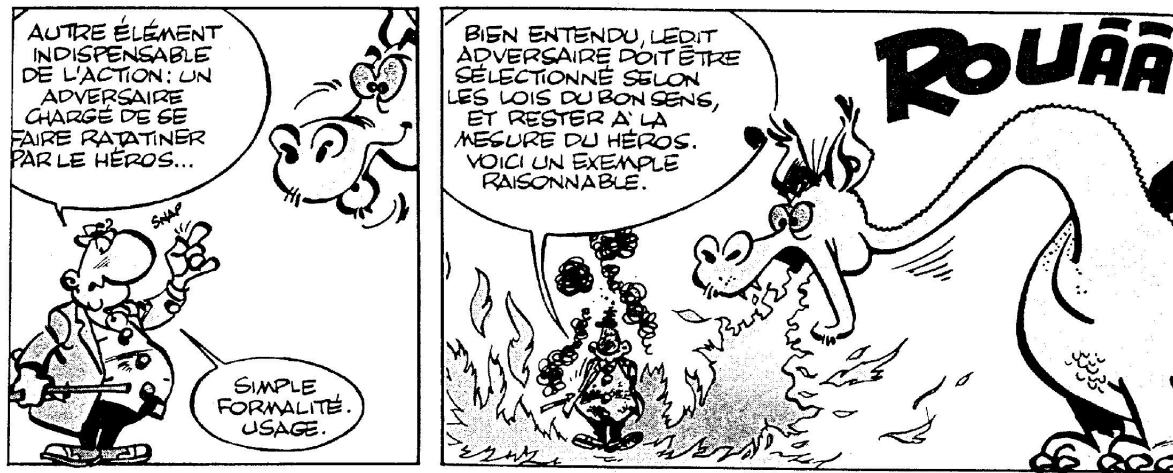
CE QUI DONNE A  
PEU PRÈS CECI.

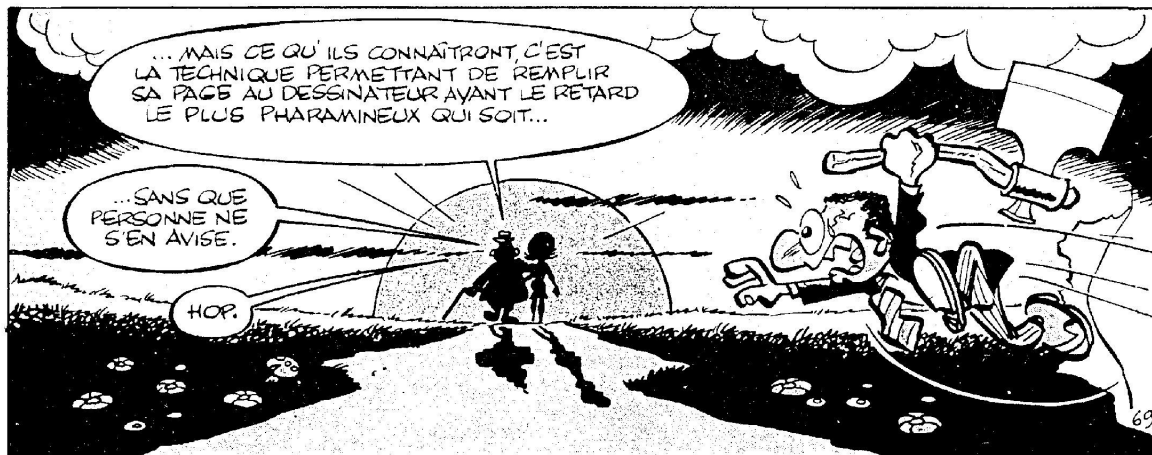
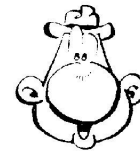
NOUS  
AVONS  
FAIT  
UN  
PAS

DÉCISIF.

REGARDEZ  
A NOUVEAU!







L'ABC de la BD (Achille Talon), Greg, Dargaud, 1978

## FE 1 – LEXIQUE

- La planche** page composée entièrement de dessins.
- La case** image délimitée par un cadre généralement rectangulaire ou carré. On l'appelle aussi **vignette**.
- Le strip** succession de cases (le plus souvent trois ou quatre) qui s'étendent sur une largeur de page. On l'appelle aussi **bande**.
- La bulle** espace délimité par un trait où sont inscrits les paroles et les pensées des personnages. On l'appelle aussi **phylactère**.
- Le récitatif** texte placé en général au haut d'une case. Il donne une continuité au récit (« Le lendemain... », « A Chicago... » etc.).
- L'onomatopée** inscription qui suggère les bruits et les sons produits par les objets ou les personnages

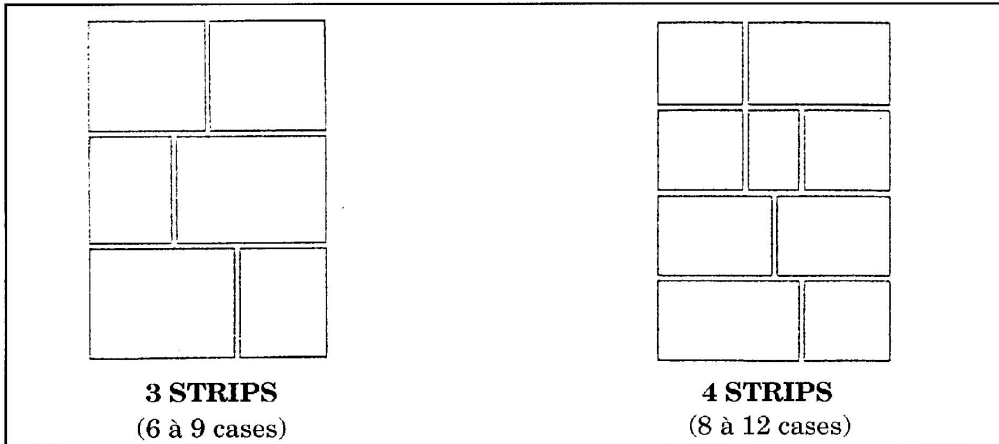


Passes en bleu un **récitatif**, en vert une **bulle** et en rouge une **onomatopée**.  
 Combien de **strips** compte cette planche ? .....  
 Quel est le numéro de la planche ? ..... Et celui de la page ? .....

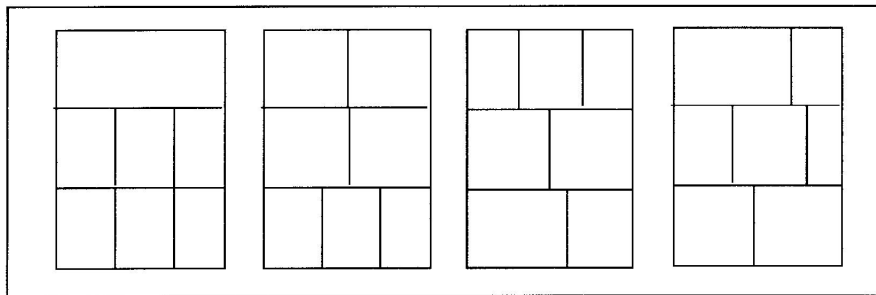


## FE 2 – LA MISE EN PAGE

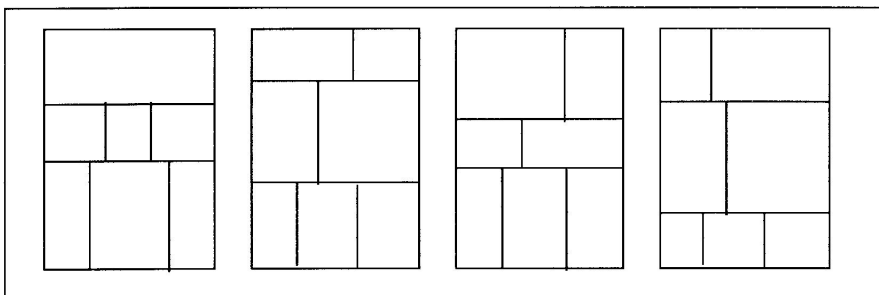
En général, une planche est composée de **trois** ou **quatre strips**. Choisi le nombre de strips d'après le nombre de cases que tu dois placer sur ta planche.



Les strips peuvent avoir tous la même hauteur...



.. ou des hauteurs différentes.



As-tu remarqué que toutes ces mises en page ont le même nombre de cases ?

**NE TE PRÉCIPITE DONC PAS POUR TRACER TES CASES DE MANIÈRE DÉFINITIVE !**

# FE 3 – LES CADRAGES

On peut représenter un personnage (ou un objet) en entier ou n'en dessiner qu'une partie. Ces différentes manières de cadrer un sujet portent un nom : les plans.

Cherche dans le réservoir la description de chaque plan :

## Réservoir

Il cadre les personnages en entier - Il cadre le visage jusqu'aux épaules - Il cadre les personnages à mi-corps - Il cadre une partie détaillée du visage ou du corps - Il cadre l'ensemble du décor.



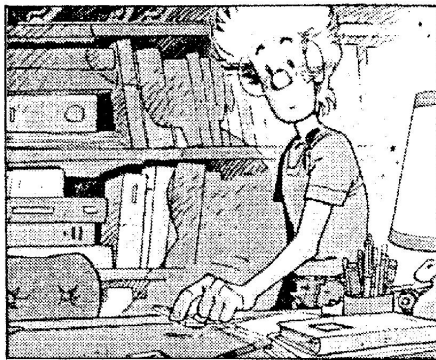
LE PLAN D'ENSEMBLE : .....



LE PLAN MOYEN : .....



LE GROS PLAN : .....



LE PLAN RAPPROCHÉ : .....

Sources :  
*Les baleines publiques*  
*Les sculpteurs de lumière*  
*Broussaille au Japon*



LE TRÈS GROS PLAN : .....

**N'HÉSITE PAS À MONTRER TES PERSONNAGES DE PRÈS EN UTILISANT DES GROS PLANS !**

## FE 4 – EMPLOI DES CADRAGES

Un dessinateur ne choisit jamais ses cadrages au hasard, mais en fonction de la scène qu’il doit montrer.

Quels plans correspondent le mieux aux situations suivantes ? Réfère-toi aux exemples de la FE 3.

	PLAN D'ENSEMBLE	PLAN MOYEN	PLAN RAPPROCHÉ	GROS PLAN	TRÈS GROS PLAN
Le décor au début de l’histoire					
La description d’un intérieur					
Les attitudes d’un personnage					
Les sentiments d’un personnage					
La description d’un paysage					

### Et les dialogues ?

Les dialogues s’étalent sur plusieurs cases. Mais une succession de dessins identiques ou seules les bulles changent devient vite ennuyeuse. Pour éviter cette monotonie, il faut varier les plans et les points de vue (voir FE 5, points de vue) :



**APRÈS AVOIR TERMINÉ TON DÉCOUPAGE, VÉRIFIE QUE TU AS UTILISÉ AU MOINS TROIS SORTES DE PLANS DIFFÉRENTS !**

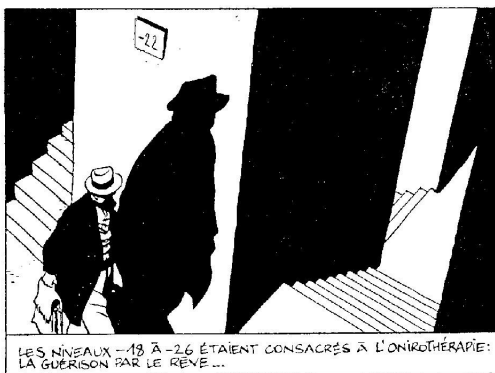
## FE 5 – ANGLES DE VUE

Montrer une scène depuis différents angles de vue rend le récit plus dynamique, en particulier dans les dialogues. Les personnages peuvent être dessinés de face, de dos, de profil ou de trois-quarts.



### La plongée et la contre-plongée

La plongée montre une scène en nous plaçant au-dessus des personnages. A l'inverse, la contre-plongée nous place en dessous d'eux.



Une **plongée** (ci-dessus) peut suggérer qu'un personnage est menacé.

Au contraire, une **contre-plongée** peut accentuer l'aspect menaçant des personnages (ci-contre).



M.-A. Mathieu, *Le processus*, Delcourt

## FE 6 – LES RÉCITATIFS

Les récitatifs sont généralement placés dans la partie supérieure de la case.



Tiré de :  
120, rue de la Gare,  
Malet et Tardi,  
Casterman

Le plus souvent, les récitatifs renseignent le lecteur sur le **moment** et sur le **lieu** de l'action :



Un récitatif permet aussi de **faire avancer le récit rapidement** avec quelques mots plutôt qu'avec de nombreux dessins :



Enfin, dans les BD qui utilisent un narrateur, les récitatifs permettent aussi d'**exprimer les pensées** des personnages :



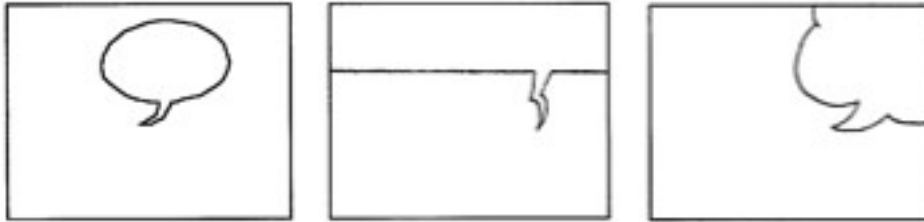
Tiré de : Maus,  
A. Spiegelman,  
Flammarion

**UN RÉCITATIF PEUT ÊTRE TRÈS UTILE POUR BIEN RACCORDER DEUX SCÈNES OU DEUX ACTIONS.**



## FE 8 – BULLES EN VRAC

La forme des bulles est une affaire de goût (voir quelques exemples sur la FE 9 – Lettrage). Suivant la place disponible, on peut coller les bulles au bord de la case ou les laisser indépendantes :



Certains contours peuvent donner un sens particulier aux bulles.



< "Bulle-pensée", terminée par un chapelet de petites bulles.  
Comès, Silence, Casterman

"Bulle-hérisson", pour une personne à l'autre bout du téléphone.  
Léo Malet/Tardi, 120, rue de la Gare, Casterman



### Comment disposer les bulles par rapport aux autres ?

Dans un dialogue, **la bulle de gauche** est, en général, lue en premier (case 1). Mais on peut aussi jouer sur leur hauteur : dans ce cas, **la bulle la plus haute** est lue la première, surtout lorsqu'elle est placée au-dessus de l'autre (case 2).



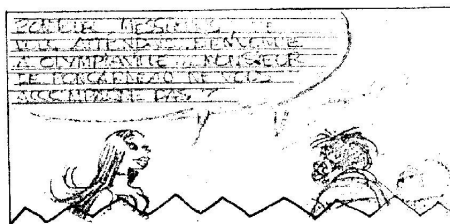
< Léo Malet/Tardi, 120, rue de la Gare, Casterman

**ÉCRIS LE TEXTE AVANT DE TRACER LES BULLES À L'ENCRE !**

## FE 9 – LE LETTRAGE

Rien de plus désagréable que de lire une BD où les textes sont de travers et mal écrits. Les professionnels tracent des « portées » pour que leurs textes soient écrits droit, de manière lisible et régulière :

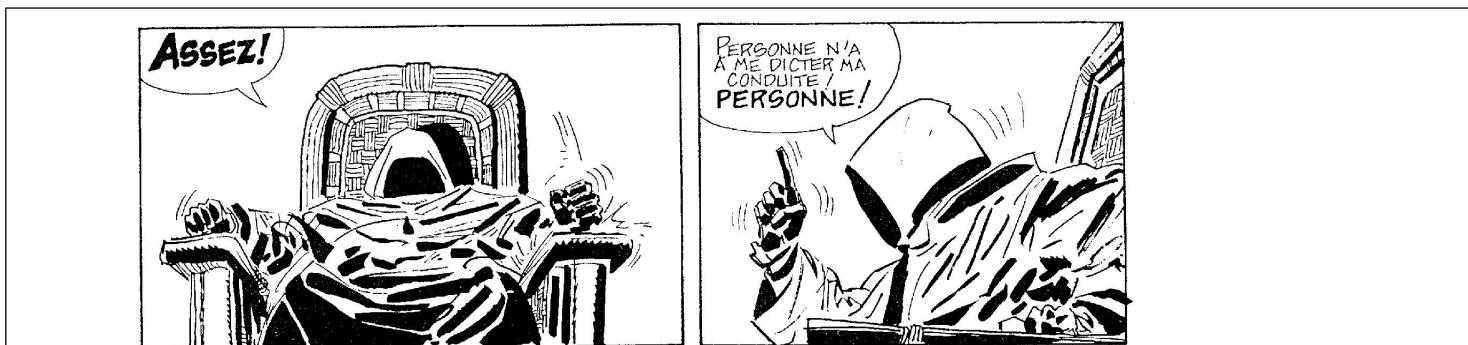
Crayonné de Will pour Tif et Tondu, Dupuis



Peu importe le choix des **caractères** (majuscules ou minuscules, écriture serrée ou étendue, lettre penchées ou droites, caractère d'imprimerie ou écriture liée), mais **il faut conserver le même type de caractère dans toute la BD !**



La taille et l'épaisseur des caractères traduisent le ton et la force de la voix :



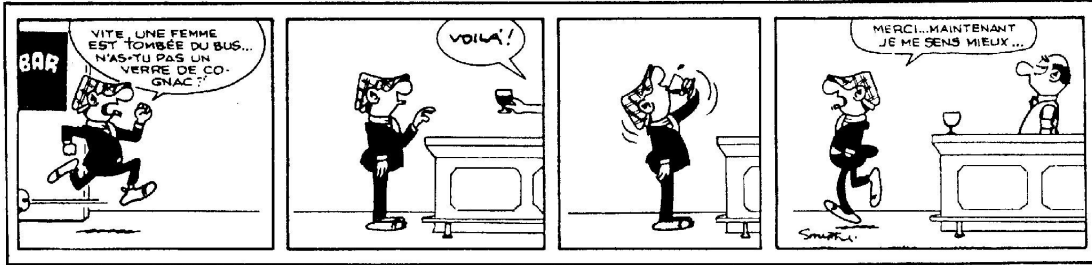
Hugo Pratt, *La ballade de la mer salée*, Casterman

**N'oubliez pas d'utiliser ces deux signes de ponctuation typiques de la BD : les « ! » et les « ... ».**



## FE 10 – LES DÉPLACEMENTS

Dans les BD, les personnages vus de profil sont généralement tournés vers la droite. De même, lorsque des personnages, des véhicules, des animaux se déplacent, ils le font **de gauche à droite** (dans le sens de la lecture).



Smythe « ANDY CAPP » © Syndicat International/Graph-Lit

Quand un personnage est dessiné **dans l'autre sens** (tourné vers la gauche), c'est qu'il a fait demi-tour et revient sur ses pas.

### Trucs de dessinateurs

Les animateurs de BD ont quelques trucs pour rendre plus expressifs les mouvements des personnages et des objets. En voici quelques-uns :

#### Les traînées de vitesse

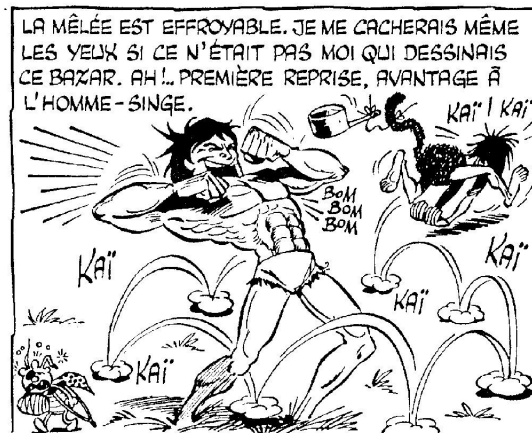
ces parallèles représentent le déplacement d'air que produit une personne ou un véhicule qui se déplace rapidement ; plus elles sont longues, plus l'impression de vitesse est grande.

#### Les tirets de mouvement

ces petits traits de forme variable soulignent le mouvement d'une partie du corps (les pieds, les bras, ...) ou d'un objet.

#### Les volutes de poussière

ces petits nuages s'élèvent du sol au passage d'un personnage.



Rubrique à Brac, Gotlib, Dargaud

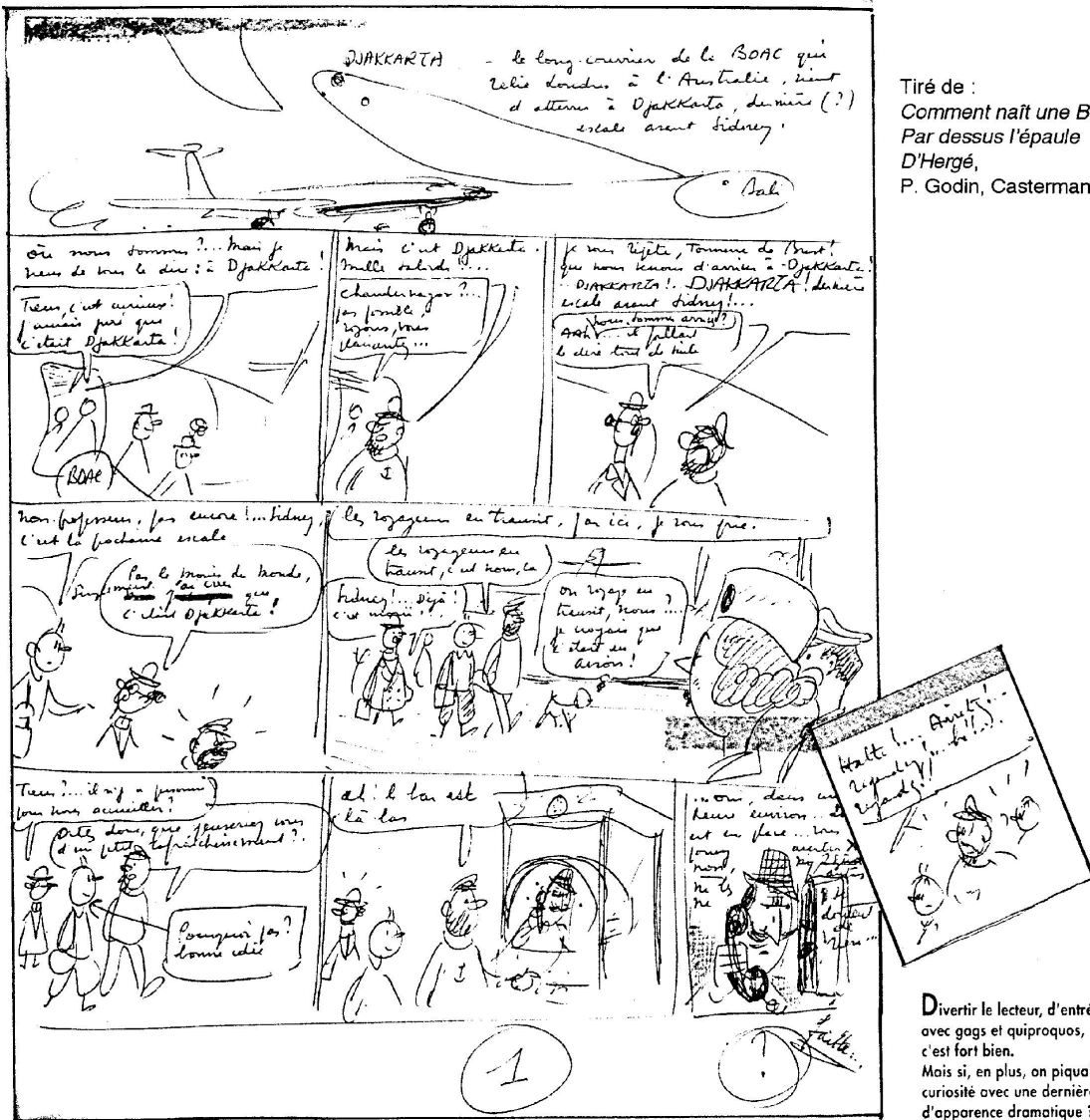
**CES TRUCS SONT SURTOUT UTILISÉS DANS LES BD COMIQUES !**

# FE 11 – LE DÉCOUPAGE

Le découpage est peut-être l'étape la plus longue dans la création d'une BD. A ce stade, il faut véritablement commencer à « penser en images ».

Hergé racontait qu'il lui fallait parfois des dizaines de brouillons avant d'arriver au découpage définitif. Il pouvait se contenter d'introduire de petites différences dans une image, d'autres fois, il déplaçait une case pour qu'elle ait plus d'effet, ou il raccourcissait une séquence qu'il trouvait trop longue, ou encore il reprenait tout pour introduire une nouvelle idée.

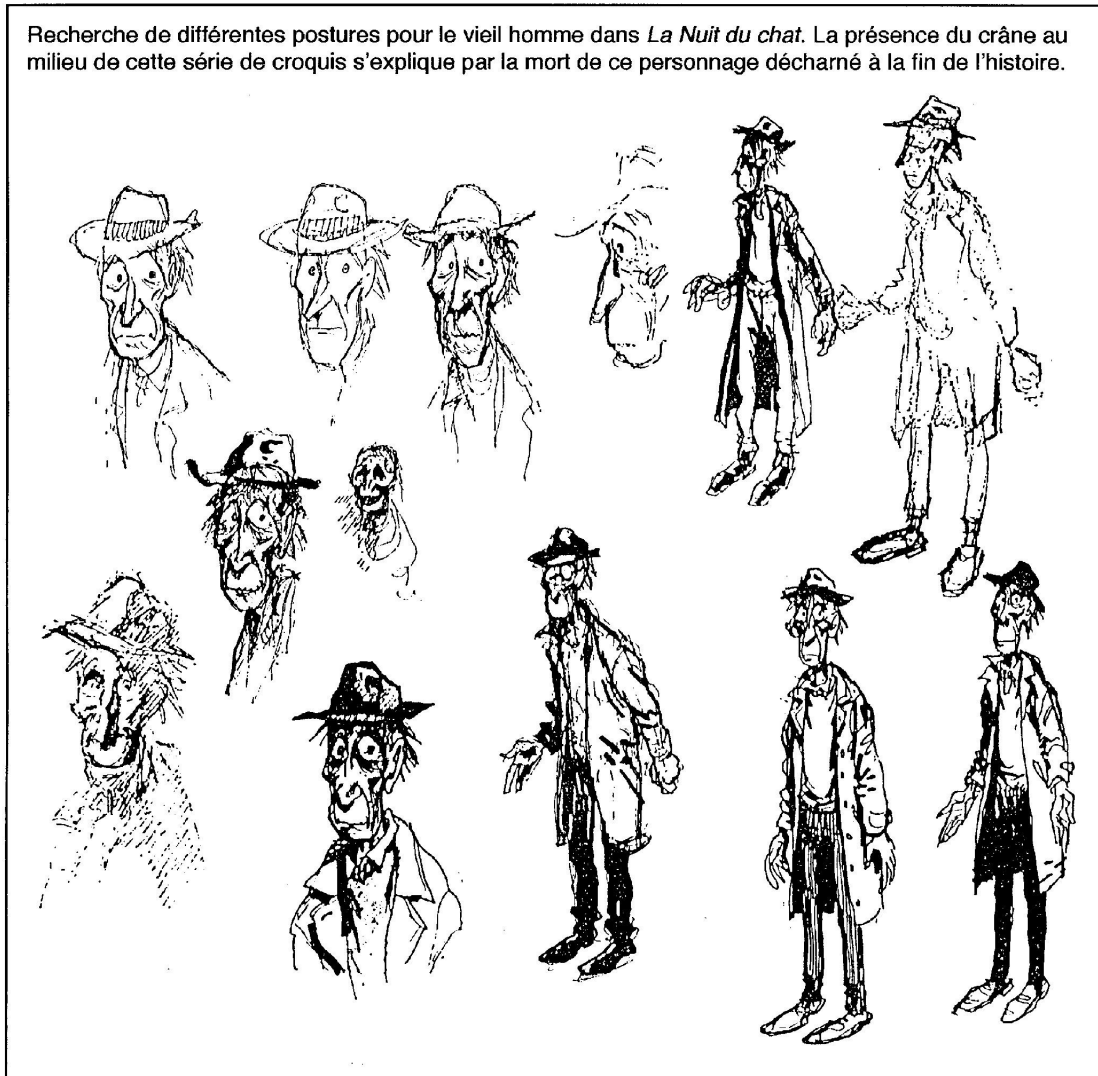
Hergé n'arrêtait de découper son histoire que lorsque la narration était claire, les dialogues naturels, les cases variées et leur liaison harmonieuse.



**NE PERDS PAS TON TEMPS À BICHONNER TES DESSINS. A CE STADE, CE NE SONT QUE DES GROSSIÈRES ESQUISSES !**

## FE 12 – RECHERCHES GRAPHIQUES

Les recherches graphiques (personnages et décors) seront facilitées si l'on réunit une documentation variée (photos, dessins, BD, gravures).



Tiré de *Documents d'exploitation des albums de la série Broussaille*, CRDP et Dupuis

**DONNE À TES PERSONNAGES « QUELQUE CHOSE » QUI PERMETTE DE LES RECONNAÎTRE DU PREMIER COUP D'ŒIL : CASQUETTE, LUNETTES, COULEUR DES HABITS CARACTÉRISTIQUE, COUPE DE CHEVEUX PARTICULIÈRE<sup>1</sup>, ETC.**

<sup>1</sup> Pense à Tintin ou à Titeuf : « Je n'ai jamais très bien pu dessiner les cheveux. Alors j'ai trouvé cette mèche. C'est d'ailleurs souvent ça qui fait le style d'un dessinateur : les combines qu'il cherche pour éviter les trucs compliqués et contourner ce qu'il ne sait pas faire ». (Interview de Zep, Bdlire no 20, octobre 1997.)

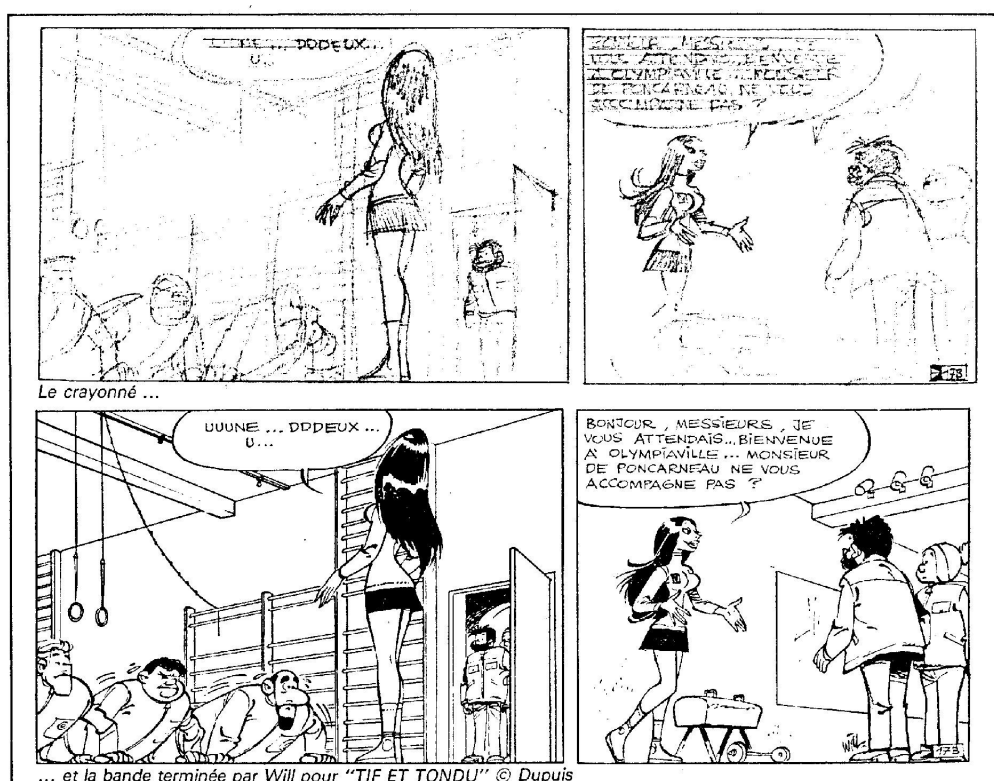
## FE 13 – DU CRAYONNÉ À L'ENCRAGE

Sur un gabarit au format A3, **tracer le cadre des cases** prévues pour le découpage.

**Ecrire soigneusement les textes des récitatifs et des bulles** (voir FE 9 – Le lettrage) et **dessiner le contour des bulles** au fur et à mesure.

**Exécuter les dessins** prévus par le découpage, en tenant compte des recherches graphiques.

**Test du miroir** (facultatif) : présenter la planche terminée devant un miroir. Cette vision nouvelle devrait permettre de déceler plus facilement les imperfections de composition (manque d'équilibre, disproportions, ...) qui pourraient échapper jusque-là à l'œil, fatigué par un long travail sur la même planche.



Tiré de *L'art de la BD*, Duc, Glénat

**Passer à l'encre** le cadre des cases, les bulles, les textes et le contour des dessins. Choisir des feutres de même épaisseur pour toutes les planches, mais pas trop fins car le format doit être réduit de moitié ! On peut aussi utiliser les plumes munies de cartouches noires.

Faire des **essais** de mise en valeur des dessins (voir FE 14) sur des photocopies avant de travailler directement sur la planche.

L'encrage terminé, reproduire la planche à son format définitif, en A4.

**UTILISE UN CRAYON DE DURETÉ MOYENNE (HB OU F).**

## FE 14 – MISE EN VALEUR DES DESSINS

Après l'encrage, la planche pourra sembler encore pâlotte ; pour donner de la vie aux dessins et du relief aux différents plans de l'image, deux techniques sont envisageables :

### Les « à-plats »

Avec cette technique, on remplit de noir certaines surfaces (les « à-plats »). L'effet produit est séduisant, mais il n'est pas facile d'obtenir un bon dosage des noirs et des blancs. Cette technique a pour effet de dramatiser l'image.



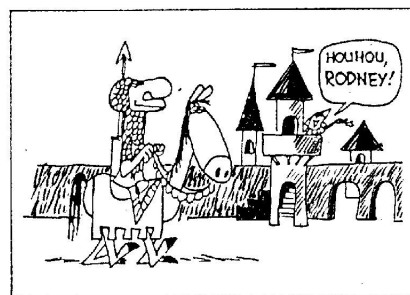
nan

Servais/Dewamme,  
*Tendre Violette*,  
Casterman

### Le « modelé au trait »

Avec cette technique, le dessin est « modelé » par un jeu de petits traits parallèles ou croisés. Cette technique a pour effet d'adoucir l'image. Elle lui donne beaucoup de relief.

Il est assez rare que des dessinateurs recourent uniquement à l'une ou l'autre de ces techniques. Le plus souvent, ils les emploient toutes les deux en même temps sur de petites surfaces.



Brant/Parker,  
*Wizard of id*,  
Publishers Hall  
Syndicate

**OBSERVE DANS TES BD COMMENT CES DEUX TECHNIQUES SONT UTILISÉES !**

# ANNEXES

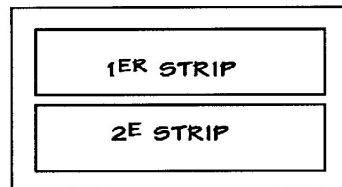


## PETIT SCÉNARIO POUR EXERCICE DE DÉCOUPAGE

Yvan Delporte<sup>1</sup> a envoyé le scénario ci-dessous à quatre dessinateurs qui l'ont illustré, chacun à leur manière, dans le journal « Spirou » n° 3058.

Avant de découvrir le résultat, réalise ton propre découpage. Pour cela, respecte les consignes suivantes :

1. Utilise ta feuille horizontalement.
2. Répartis les 6 cases sur 2 strips.



- |               |   |
|---------------|---|
| <b>Case 1</b> | Un personnage, à l'extérieur, marche en réfléchissant.<br><i>Personnage</i> : <i>J'en aurai le cœur net !</i>   |
| <b>Case 2</b> | Le personnage ouvre une porte.<br><i>Personnage</i> : <i>Personne ! C'est le moment.</i>  |
| <b>Case 3</b> | Dans la pénombre, le personnage s'approche du coffre.<br><i>Personnage</i> : <i>C'est ici que je trouverai la clé du mystère !</i>  |
| <b>Case 4</b> | Le personnage ouvre la porte du coffre.<br><i>Personnage</i> : <i>Oh !</i>  |
| <b>Case 5</b> | Le personnage tourne la tête vers un éclairage brutal qui l'éblouit.<br><i>Personnage</i> : <i>Que ?...</i><br><i>Voix (hors-champ)</i> : <i>Te voilà pris, misérable !</i> |
| <b>Case 6</b> | Le second personnage tient un objet à la main.<br><i>Second personnage</i> : <i>Regarde ! Voici ce qui t'attend !</i>   |

<sup>1</sup> Y. Delporte, scénariste de BD et de dessins animés (« Les Schtroumpfs », « Les Tifous », ...).

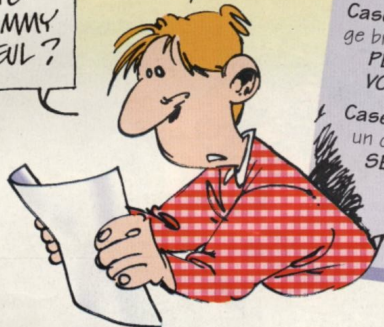


# PETIT SCÉNARIO... LA VERSION DE BLESTEAU

## Les aventures du scénariste qui cafouille

Yvan Delporte, sémillant scénariste à la mémoire défaillante, a tapé un scénario d'anthologie. Mais il a oublié à quel dessinateur ce texte était destiné. Qu'à cela ne tienne : il l'a envoyé à quatre auteurs différents. **Magda** (Charly), **Hardy** (Pierre Tombal), **Desorgher** (Jimmy Tousseul) et **Blesteau** (Toupet) ont donc chacun illustré le même scénario. A leur manière, of course. Amusez-vous à relever les différences. La plus marquante, c'est l'interprétation de Hardy, qui s'est carrément trompé de format !

QUOI ? TOUPE  
SE MARIE  
AVEC JIMMY  
TOUSSEUL ?



**LE SCÉNARIO**

Case 1 : Le personnage de l'extérieur marche en réfléchissant.  
**PERSONNAGE** : J'en aurai le cœur net !

Case 2 : Il ouvre une porte.  
**PERSONNAGE** : Personne ! C'est le moment

Case 3 : Dans la pénombre, il s'approche du coffre.  
**PERSONNAGE** : C'est ici que je trouverai la clé du mystère !

Case 4 : Il ouvre la porte du coffre.  
**PERSONNAGE** : Oh !

Case 5 : Le personnage tourne la tête vers un éclairage brutal qui l'éblouit.  
**PERSONNAGE** : Que ?...  
**VOIX** : Te voilà pris, misérable !

Case 6 : Contrechamp. Le second personnage tient un objet à la main.  
**SECOND PERSONNAGE** : Regarde ! Voici ce qui t'attend !

Toupe ↑

blesteau & delporte





# PETIT SCÉNARIO... LA VERSION DE HARDY

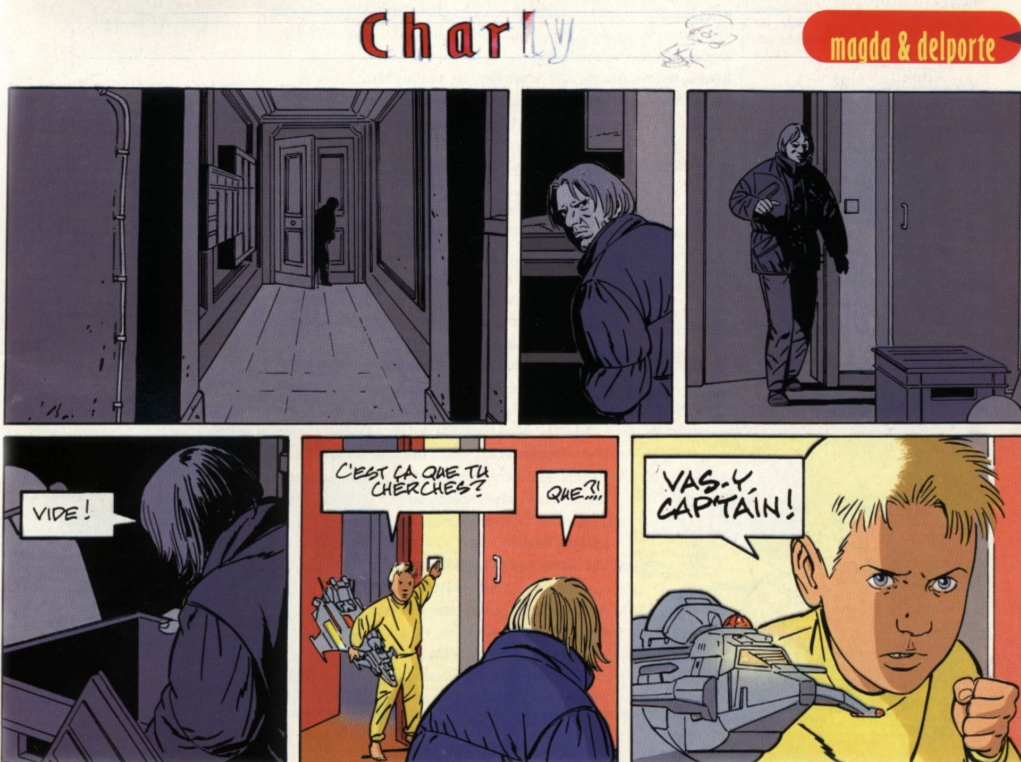
## Pierre Tombal

hardy & delporte





# PETIT SCÉNARIO... LA VERSION DE DESORGHIER ET CELLE DE MAGDA



# FICHE D'AUTOÉVALUATION

## 1/ PROJET

### Destinataire(s)

.....

### Genre et sujet choisis

(Comique, policier, historique, sentimental, aventure, science-fiction, etc...)

.....

.....

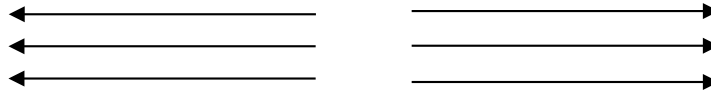
## 2/ AUTOÉVALUATION

Non réussi

Réussi

### Scénario

- intérêt
- cohérence du récit
- répartition du récit entre les élèves



### Remarque(s) :

.....

.....

### Mise en page

- lisibilité des planches
- originalité (variété des cadrages et du format des cases)



### Remarque(s) :

.....

.....

### Textes (bulles, récitatifs, onomatopées)

- cohérence texte-image
- formulation
- soin de la présentation



### Remarque(s) :

.....

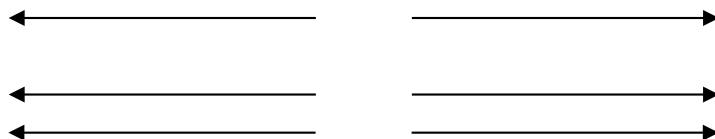
.....

Non réussi

Réussi

**Dessins**

- cohérence d'une planche à l'autre
- soin
- utilisation du noir et blanc

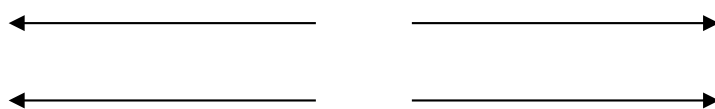


**Remarque(s) :**

.....  
.....

**Couverture**

- mise en page (texte et image)
- attractivité et originalité du dessin



**Remarque(s) :**

.....  
.....

**3/ ÉVALUATION GLOBALE**

**Difficultés rencontrées**

.....  
.....

**Réactions des destinataires**

.....  
.....

**Réactions des élèves (producteurs)**

.....  
.....

**Autres remarques**

.....  
.....



DÉPARTEMENT DE LA FORMATION ET DE LA JEUNESSE  
HAUTE ÉCOLE PÉDAGOGIQUE lausanne –

