



# Mener un projet BD

en Charente

# Pourquoi mener un projet BD en classe

- Aider les élèves à construire des compétences en production d'écrits, en s'appuyant sur le socle commun (compétences 1, 5 et 7),
- Travailler sur deux champs : production d'écrits et arts plastiques
- Encourager la lecture et l'écriture de bande dessinée par les élèves ;
- Favoriser la pratique des arts plastiques et celle du dessin
- S'approprier les codes et les règles de la bande dessinée ;
- Développer la créativité et stimuler l'imagination des élèves ;
- Mettre en valeur le potentiel créatif.

# écriture

## Le synopsis

résumer de l'histoire, répondre à 5 questions:

- Qui : les personnages?
- Quoi : que veulent les personnages?
- Comment : les personnages vont-ils atteindre leur but?
- Quand : à quelle époque se déroule l'histoire?
- Où : les lieux de l'histoire?

## Scénario et schéma narratif

### les étapes de l'histoire

- [la fiche sur le schéma narratif](http://www.citebd.org/IMG/pdf/schema_narratif.pdf) : [http://www.citebd.org/IMG/pdf/schema\\_narratif.pdf](http://www.citebd.org/IMG/pdf/schema_narratif.pdf)

En s'aidant de la fiche proposée par la cité, écrire le scénario, préciser les détails, les descriptions, les émotions...

- Écrire les dialogues, onomatopées

**Aide à la rédaction** : [bulles](#), [onomatopées](#), [amorces...](#)

**Le non-dit** : La BD est un art de l'ellipse, il se passent souvent plus de choses entre les cases que dans les cases.

## Découpage

Découper l'histoire en case :

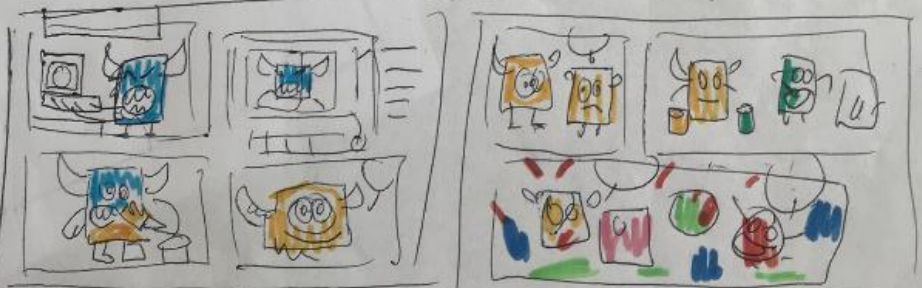
Une fiche qui reprend les éléments essentiels case par case (description, dialogue)

<p>Nous sommes dans la cuisine.</p> <p>Premier plan, Hansel et Gretel sont assis derrière une grande table. Devant eux, il y a un repas de lait, de crêpes au sucre, de pommes et de noix.</p> <p>En arrière-plan, la sorcière est en train de cuisiner des crêpes.</p> <p>dialogue : - LES ENFANTS : Miam ! Miam !</p>	<p>Les enfants sortent dans l'escalier qui conduit à la chambre. C'est une vue de côté.</p> <p>Hansel est devant. Il tient sa sœur, Gretel, par la main.</p> <p>La sorcière est en bas des escaliers. Elle indique avec son doigt, la direction de la chambre.</p> <p>dialogue : - LA SORCIERE : Bon ! Maintenant... Au lit !</p>	
<p>Nous sommes dans la chambre.</p> <p>Hansel et Gretel sont allongés dans deux jolies petits lits.</p> <p>dialogue : - HANSEL : J'ai bien mangé. - GRETEL : Bonne nuit, Hansel !</p>	<p>Nous sommes toujours dans la chambre.</p> <p>Premier plan, Gretel dort d'un sommeil lourd.</p> <p>Arrière plan, Hansel dort et ronfle.</p> <p>dialogue : - HANSEL : Zzzz !</p>	<p>Nous sommes toujours dans la chambre.</p> <p>Premier plan, Hansel dort.</p> <p>Arrière-plan, la sorcière est là. Elle a un regard méchant. Elle se frotte les mains.</p> <p>dialogue : - HANSEL : Zzzz ! - LA SORCIERE : Miam ! Miam !</p>
<p>La sorcière attrape Hansel par le col et le tire hors du lit.</p>	<p>La sorcière jette Hansel dans une cage.</p>	<p>Hansel est derrière les barreaux. Il est prisonnier.</p>
<p>La sorcière monte les escaliers reprise de la case 2</p>	<p>Nous sommes dans la chambre.</p> <p>La sorcière tient Gretel à bout de bras.</p> <p>dialogue : - LA SORCIERE : Debout, paresseuse, tu dois puiser de l'eau et cuisiner pour engraisser ton frère qui est dans la cage. Quand il sera bien dodu à souhait, je le mangerais.</p>	

Gr.5 : Un monstre harcelé sur les réseaux sociaux

Il était une fois un monstre qui regardait son portable. Un jour, alors qu'il était sur les réseaux sociaux, il s'est fait harceler : « T'es tout bleu alors que tout le monde est jaune ! », « T'es moche ! », « T'es tellement vieux et tu manges toujours des marshmallows musiciens ! ». Ça le rend tellement triste qu'il pleure dans sa caravane. ~~Il a envie de prendre un couteau et de...~~ il désire de se

que fait-il ensuite ? peindre en jaune le lendemain quand il voit à l'école les élèves se posent des questions une fois arrivés dans les toilettes un élève l'arrose et, il se sent tout que s'éteint de la peinture et il court dans la cour une fois arriver dans la cour il se transforme en jaune.



② C'EST SUPER D'ÊTRE MULTICOLORE VIVE LES COULEURS!

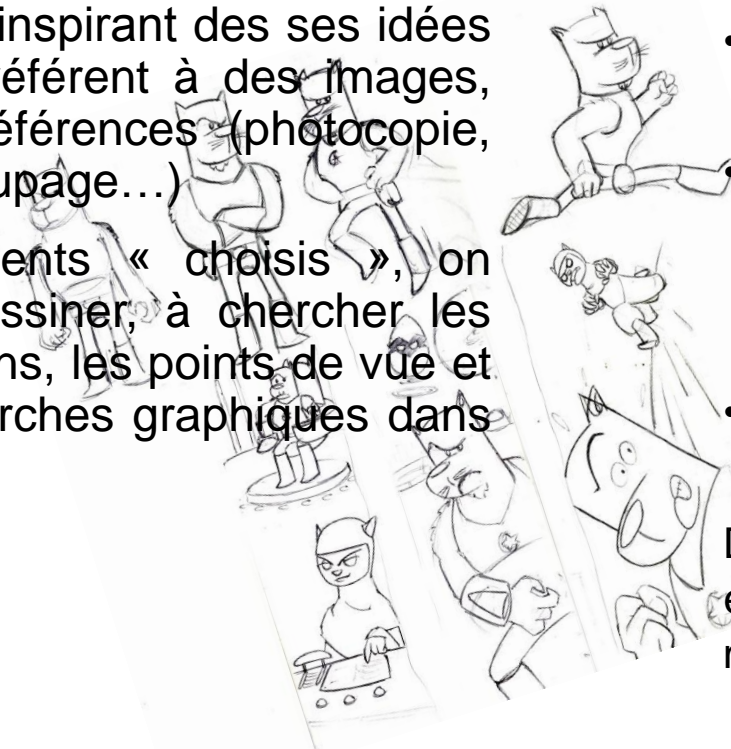
# Exemple « Monstres ! » CE2-CM G.Sand et E.roux Angoulême



# dessin

## Recherche graphique et boîte à outils

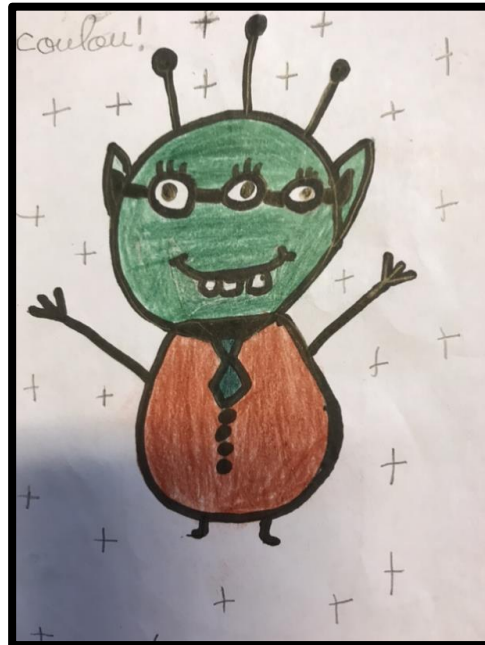
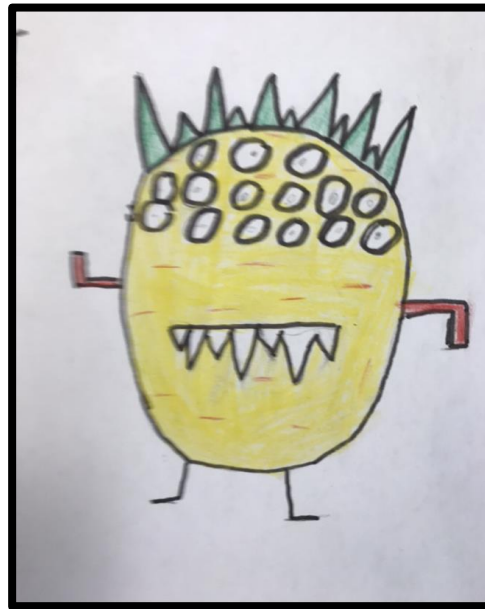
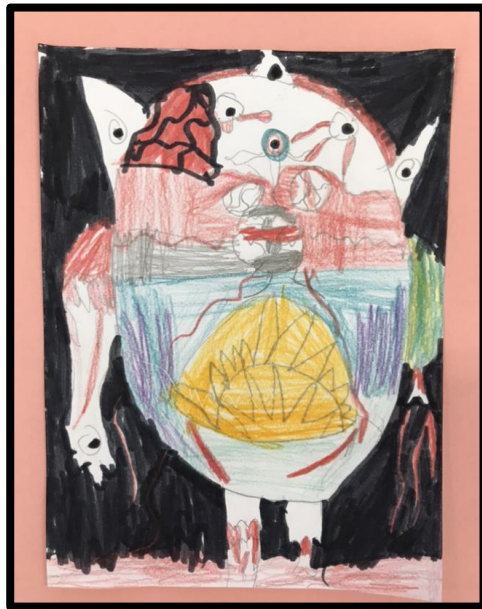
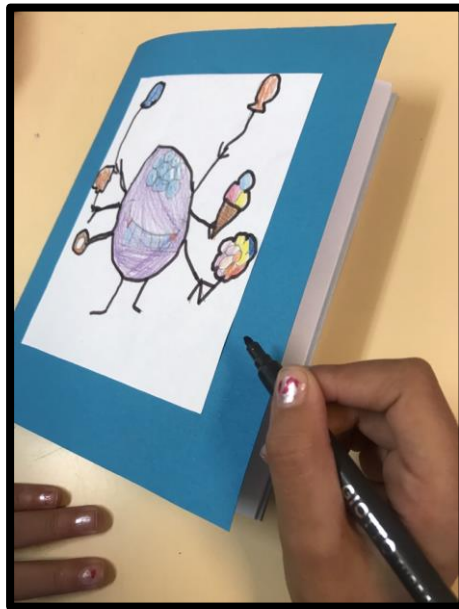
- Pour chacun des personnages, mais aussi pour les décors, les costumes, etc., le dessinateur soumet plusieurs propositions qu'il a élaboré en s'inspirant de ses idées mais aussi en se référant à des images, des photos, des références (photocopie, copie, calque, découpage...)
- Une fois les éléments « choisis », on s'entraîne à les dessiner, à chercher les mouvement, les plans, les points de vue et on classe les recherches graphiques dans un porte-vue.



- Trouver des images (magazine, bd, artiste) qui permettent d'avoir des repères de d'inspirer les dessins
- Recenser les caractéristiques physiques et mentales, anatomiques, végétales, urbaines..
- Rechercher en tâtonnant, faire des propositions, choisir définitivement ensemble
- Dessiner les personnages dans différentes positions: en pied, de profil, de face, de dos et selon différents cadrages (plongée, contre-plongée) Dessiner le visage dans différentes expressions.
- Dessiner selon les plans ; gros plan et très gros plan, plan d'ensemble, plan général et plan moyen

Dans le porte-vue, les essais servent de références aux élèves afin de dessiner chaque personnage de la même manière.

# Recherche graphique



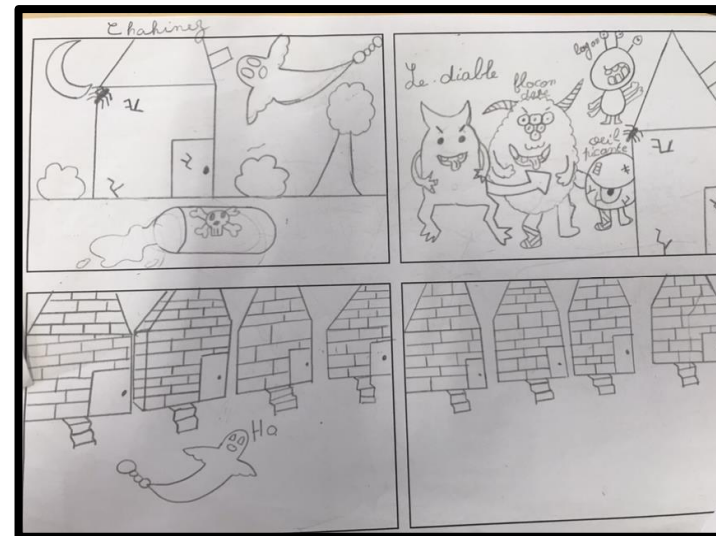
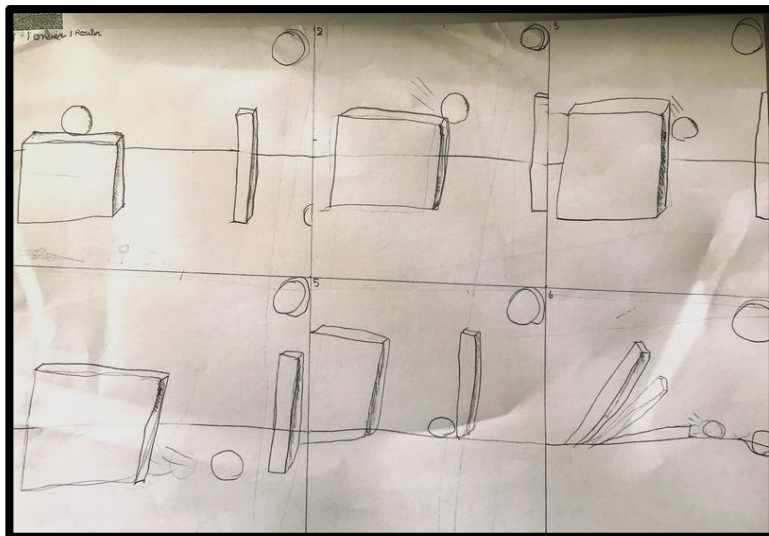
Recherche graphique G.Sand et E.Roux

# Le story board ou crayonnage

Composition rapide de la page en croquis, pour s'assurer de la lisibilité, de la fluidité dans la narration et de la pertinence du propos.

- Des propositions de [planches découpées](#) en cases
- Esquisse des dessins case par case au crayon à papier
  - Le cadrage (les plans)
  - Le point de vue (plongée, contre plongée)
  - Cohérence entre les cases (éléments et couleurs en continuité)

On peut travailler avec de la pâte à fixe pour les bulles, du calque pour ajouter des éléments



### Cohérence des cases : permanence lieux

1. L'hôtel étrange vu de l'extérieur
2. Gros plan sur la fenêtre, vue de l'extérieur
3. Dans l'hôtel étrange
4. Sortie de l'hôtel étrange

### Cohérence des cases : permanence sujet/objet

Kaki, parapluie, panier



Point de vue  
Contre-plongée

Point de vue  
Plongée





### Cadrage : Le gros plan

Il cadre un détail du corps (bouche, œil, main,...) ou un objet. Il permet de fouiller une expression, de donner de l'intensité au récit, d'attirer l'attention sur un détail d'importance.

### Cadrage : Le plan rapproché

Les personnages sont cadrés à mi-cuisse, mi-taille, mi-buste. Ce plan permet de mieux percevoir l'expression du visage et le regard des personnages. Avec ce type de plans, le lecteur est placé au milieu des personnages, le mettant « dans le coup ».

### Cadrage : Le plan moyen

Il cadre les personnages ou les groupes de personnages des pieds à la tête. On aperçoit quelques éléments de décor, mais c'est le ou les personnages qui forment le sujet principal de l'image. Si l'on ne voit peut-être pas les expressions du visage des personnages, on est par contre renseigné sur leurs mouvements et les déplacements de leurs corps.

**Cadrage : Le plan d'ensemble** : Il montre l'ensemble du décor dans lequel se déroule l'action. Il présente la situation générale dans laquelle l'action se situe. Il nous renseigne sur l'ambiance, sur le climat qui règne.



# crayonné définitif et Encrage

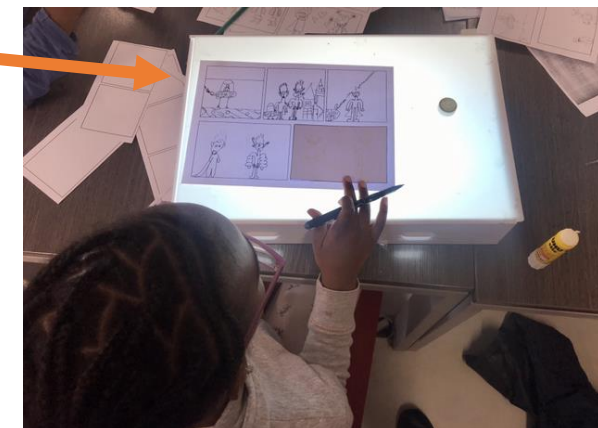
Mise au propre / encrage : c'est mieux avec **une table lumineuse**

**Matériel** : Crayon, feutre très fin ou crayon bille noir, plume.

**Ne repassez que sur les traits utiles**

**Attention ! Les bulles sont à dessiner après avoir écrit les dialogues (préférez taper le texte).**

Une fois le story board validé,  
le dessinateur réalise  
le crayonné définitif et l'encrage,  
étape du rendu final.

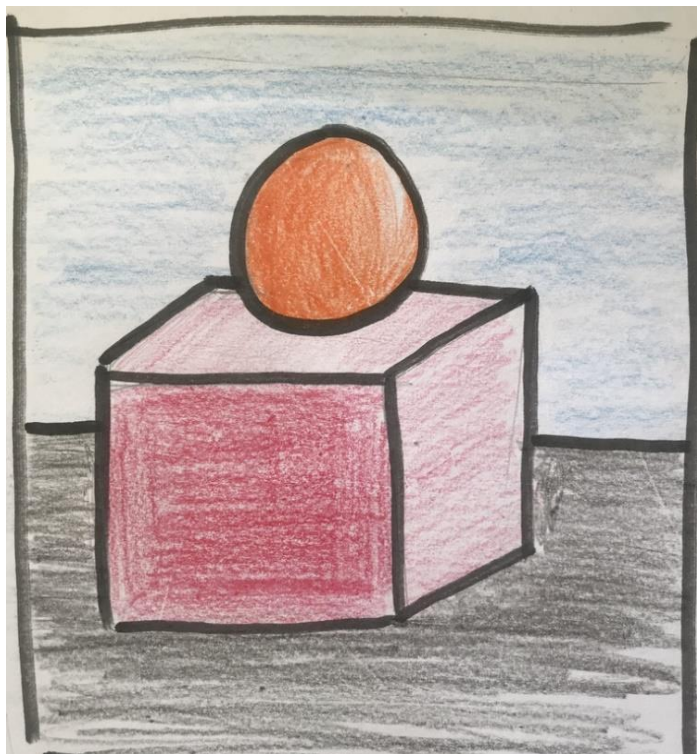


Plume et encre,  
feuille sous le  
poignet qui dessine  
pour ne pas tâcher.

*Kathy Ferrier*

# La mise en couleur

## Crayons de couleur



BD qui Chante  
CM Emile Roux

## Feutres



Biodiversité  
Prix BD scolaire  
« petit fauve d'or »  
Ulis & CE1 Ronsard

## Aquarelle



Le train fantôme  
PRIX HIPPOCAMPE BD COLLECTIVES  
IME La Liège / SIREUIL

# La place des arts plastiques

## Jouer sur les variable plastiques

Les médiums : feutres, aquarelle, crayons, peintures, encre

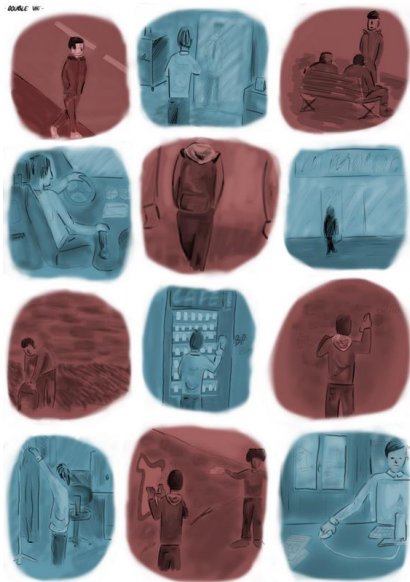
Les matériaux : papier, images

Les techniques : gravure, collage, dessin, mixte

Les couleurs : nuances, contrastes, primaires, vives, pastel, noir & blanc, monochrome

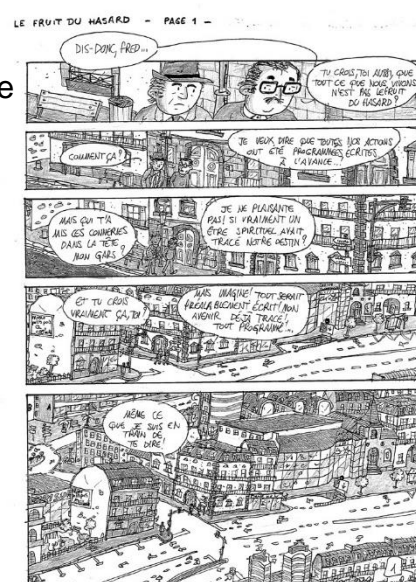
La lumière : clair, obscur, dégradé, le flou, le net

La composition : le plein, le vide, les lignes, le fond, la forme



prix espoir de la BD scolaire  
Thomas Ouedraogo  
*Le fruit du hasard*  
**Noir et blanc**

prix de la BD scolaire  
Petit fauve d'or  
*Double vie*  
Mattéo Matuszewski  
**Deux couleurs, flou**



prix du graphisme de la BD  
scolaire  
Louise Moutessier  
*Skate or die*  
**Fond jaune**



Prix BD scolaire  
Petit fauve d'or  
Plouf la poule  
CP-CE1 Uderzo Angoulême  
**Gravure et couleurs primaires**

# Des aides...

Le blog « Les arts dès l'école : <http://blogs16.ac-poitiers.fr/lesartsdeslecole/category/arts-plasiques/bande-dessinee-bd/>

La cité (CIBDI) : <http://www.citebd.org/spip.php?rubrique374>

Un document pédagogique accompagnant : [https://www.ac-orleans-tours.fr/fileadmin/user\\_upload/contres/francais/ecrire\\_une\\_bd/Ecrire\\_une\\_bande\\_dessin%C3%A9e\\_en\\_cycle\\_3\\_ter.pdf](https://www.ac-orleans-tours.fr/fileadmin/user_upload/contres/francais/ecrire_une_bd/Ecrire_une_bande_dessin%C3%A9e_en_cycle_3_ter.pdf)