

AUX ENSEIGNANTES ET ENSEIGNANTS

GUIDE PÉDAGOGIQUE

**POUR LA
CRÉATION D'UNE BANDE DESSINÉE**

Ce guide propose une démarche pédagogique conçue pour accompagner le personnel enseignant qui souhaite créer une activité en classe favorisant l'apprentissage du français.



Québec 

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Découvrir la francophonie des Amériques;
- Améliorer les compétences langagières en français;
- Encourager la lecture et l'écriture en utilisant la bande dessinée;
- S'approprier les codes et les règles de la bande dessinée et en connaître les étapes de création ;
- Encourager la créativité et stimuler l'imagination des élèves;
- Favoriser la collaboration avec des pairs pour la réalisation d'une bande dessinée.

LA FRANCOPHONIE DANS LES AMÉRIQUES, C'EST 33 MILLIONS DE FRANCOPHONES ET DE FRANCOPHILES!

La mission du Centre de la francophonie des Amériques est de contribuer à la promotion et à la mise en valeur de la langue française au sein d'une francophonie forte dans le contexte de la diversité culturelle. Pour accomplir cette mission, il concentre notamment ses actions sur le développement des communautés francophones en misant sur le renforcement et l'enrichissement des relations, ainsi que sur l'apport des francophiles du continent. Sa vision est celle d'une francophonie en mouvement, solidaire et inclusive, regroupant les Amériques, dont les liens durables stimulent les échanges et les actions concertées. C'est dans cet esprit d'engagement à l'égard de la langue française et d'ouverture à une francophonie plurielle dans les Amériques que le Centre de la francophonie des Amériques propose cette démarche pédagogique.



ACTIVITÉ PRÉPARATOIRE : ENTRER DANS L'UNIVERS DE LA BANDE DESSINÉE PAR LA LECTURE

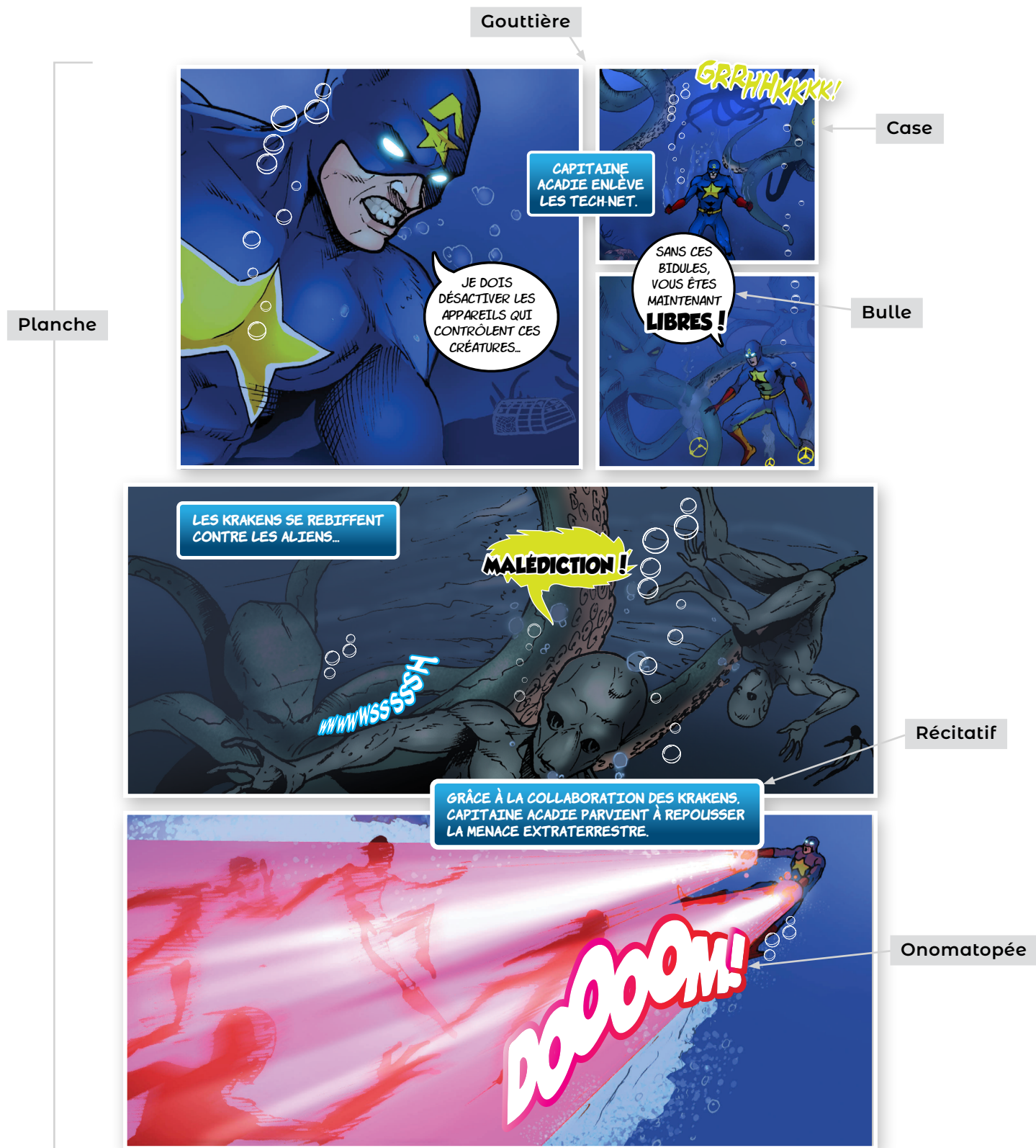
Intention : Susciter l'intérêt pour l'univers de la bande dessinée.

Déroulement

- › Animer une discussion sur les caractéristiques d'une bande dessinée : il y a des personnages, des dialogues, des bulles, etc.;
- › Demander aux élèves de nommer quelques titres qu'ils ont déjà lus;
- › Présenter aux élèves le lexique sur le langage graphique de la bande dessinée disponible à la page suivante, et consulter la planche donnée en exemple;
- › Informer les élèves qu'il y a des bandes dessinées qui sont créées par des bédéistes de la francophonie canadienne et des Amériques, et ce, dans plusieurs de ces régions;
- › Présenter quelques bandes dessinées provenant d'autrices et d'auteurs vivant dans différentes régions francophones disponibles sur la Bibliothèque des Amériques en cliquant sur le lien suivant :
bibliothequedesameriques.com/la-bande-dessinee-sexpose
- › Avec les élèves, choisir une bande dessinée à partir de la sélection proposée ci-haut;
- › La lire ensemble en identifiant quelques éléments du langage graphique. S'inspirer des définitions du lexique pour poser des questions (au lieu de donner les définitions par écrit) afin de faciliter la compréhension de ces nouveaux acquis.



Pour vous aider, consultez la planche suivante de **Capitaine Acadie** :



LEXIQUE

La planche : elle rassemble tous les dessins qui forment une page.

La bande : elle est constituée d'un groupe de cases disposées à l'horizontale comme si elles formaient une ligne dans un texte ou un étage d'une maison.

Le récitatif : c'est un espace rectangulaire qui donne des informations sur l'action ou qui présente une intervention du narrateur ou de la narratrice.

La case : il s'agit d'un dessin, encadré ou non, généralement isolé par des espaces blancs et comprenant ou non du texte.

La bulle : c'est par elle que la lectrice ou le lecteur d'une bande dessinée sait qui parle. Ces espaces ovales contiennent les paroles des personnages. Ils peuvent être de formes variées. Il existe différents types de bulles qui jouent des rôles précis. Le mot savant pour parler d'une bulle est *phylactère*.

L'onomatopée : c'est un petit mot qui imite un bruit, un son.

Les signes d'émotion : ce sont de petits dessins, ou pictogrammes, qui sont utilisés pour illustrer une émotion ou un sentiment ressenti par un personnage..

Les signes de mouvement : ce sont des indications du ou de la bédéiste qui ajoutent des informations dans une case pour démontrer un mouvement ou un déplacement.

La gouttière : c'est ainsi que l'on nomme les espaces blancs qui séparent les cases. La gouttière représente le temps qui varie d'une case à l'autre.

Le gaufrier : il désigne le modèle de planche choisi par le ou la bédéiste. C'est le « patron », le modèle d'agencement des cases.

ÉTAPE 1

RÉDIGER LE SYNOPSIS

Intention : Comprendre l'importance et l'utilité de rédiger un synopsis avant de se lancer.

Qu'est-ce qu'un synopsis?

Un synopsis est un court texte qui résume l'histoire qui sera racontée en bande dessinée. Il donne une vue d'ensemble de l'histoire à mettre en bande dessinée.

Déroulement

- › Expliquer que ce mot provient du grec *sunopsis* qui veut dire « plan, vue d'ensemble ».
- › Rappeler l'importance de réfléchir à l'ensemble de l'histoire que l'on veut raconter en bande dessinée avant de commencer à dessiner (ceci pour éviter les mauvaises surprises).
- › Présenter quelques synopsis que l'on peut facilement trouver sur Internet pour montrer de façon générale à quoi cela peut ressembler.
- › Faire émerger des idées en animant un remue-méninges avec les élèves sur les aventures que le personnage principal pourrait vivre dans les Amériques.
- › Les inviter à dresser un portrait du personnage principal, un aventurier, un héros, un superhéros ou Capitaine Acadie (voir fiche «Caractéristiques de mon personnage» à la page suivante).
- › À partir des idées et du portrait du personnage, leur proposer de commencer la rédaction de leur synopsis par l'une ou l'autre phrase :
 - *C'est l'histoire de...*
 - *Ma bande dessinée met en scène...*

CARACTÉRISTIQUES DE MON PERSONNAGE

Laissez aller votre imagination et créez votre personnage aventurier ou votre (super)héros.

Quelle cause lui tient à cœur ? Contre quelle menace (ennemi, force, etc.) se bat-il ? Quels sont ses superpouvoirs (s'il en a) ? Quelles sont ses caractéristiques physiques (grandeur, couleur de son costume, etc.) et psychologiques (personnalité, qualités, etc.) ?

Nom du personnage : _____

Lieu de résidence : _____

Métier / occupation : _____

Caractéristiques physiques : _____

Quels sont ses superpouvoirs (si il en a) ? _____

Est-ce qu'il a des ennemis ? Qui sont-ils et pourquoi ? _____

Est-ce qu'il défend une cause ? Si oui, laquelle ? _____

Pourquoi la cause qu'il défend te semble-t-elle importante ? _____

ÉTAPE 2

RÉDIGER LE SCÉNARIO

Intention : Détailler scène par scène la bande dessinée à créer.

Qu'est-ce qu'un scénario?

Un scénario raconte en détail l'histoire de la bande dessinée. Il décrit chaque scène, le décor, les actions des personnages et les dialogues.

Déroulement

- › Expliquer l'utilité du scénario : il permet de déployer l'histoire par scène.
- › Présenter l'organisation d'un scénario : on commence tout d'abord par décrire brièvement chaque scène et dans un deuxième temps, on rédige les dialogues.
- › Inviter les élèves à numéroté les scènes selon leur synopsis et le nombre de cases choisi.
- › Pour les aider, distribuez-leur une copie du tableau «Mon scénario» à la page suivante.
- › Inviter les élèves à réaliser la première étape : décrire en quelques mots chaque scène en imaginant ce que l'on va voir dans la case en réfléchissant au lieu, aux personnages, au décor, etc. Par exemple, « la scène se passe devant une école et une voiture de taxi est garée devant ».
- › Par la suite, les inviter à rédiger les dialogues pour chaque scène.
- › Choisir des expressions utilisées dans la région où se déroulera l'aventure et rappeler aux élèves qu'ils doivent en inclure dans leur bande dessinée.
- › Faire remarquer que c'est au moment de l'écriture du scénario que l'on sait si l'histoire « fonctionne ».

Mon scénario

Scène	Dialogue
1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.
5.	5.
6.	6.
7.	7.
8.	8.
9.	9.
10.	10.

ÉTAPE 3

RÉALISER LE PREMIER CRAYONNÉ

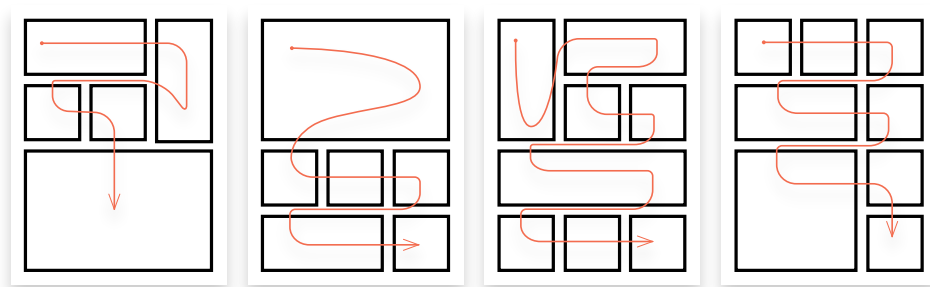
Intention : Comprendre comment transposer les informations du scénario dans un gaufrier.

Qu'est-ce que le premier crayonné?

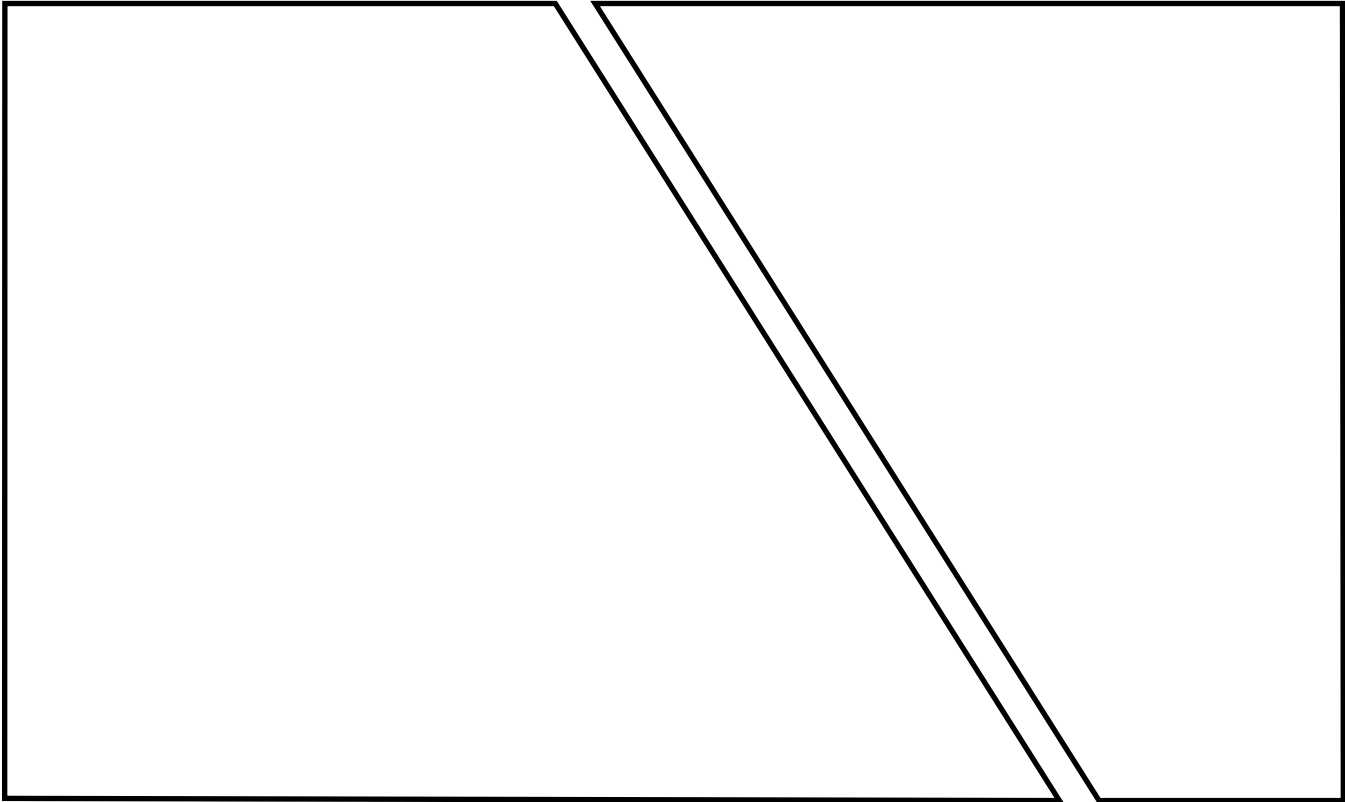
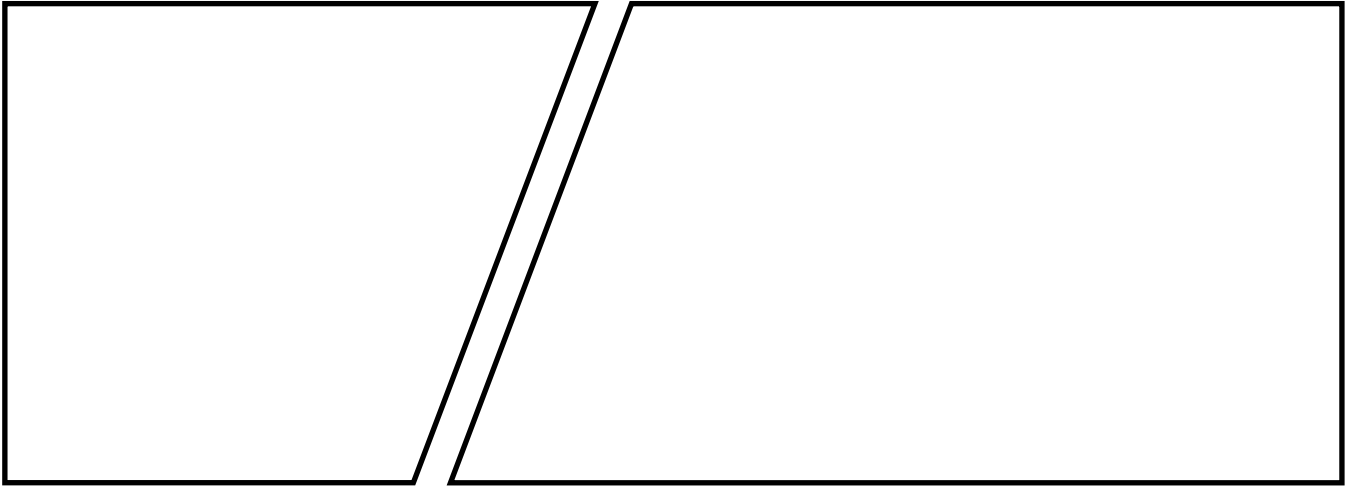
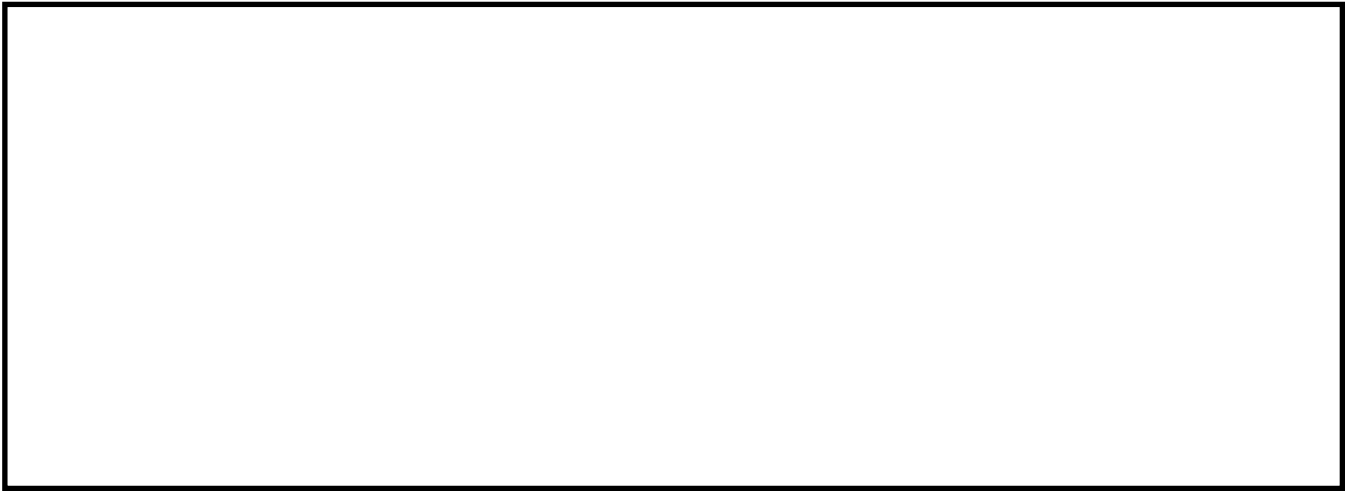
C'est l'étape où le bédéiste va mettre en place les éléments du scénario dans le gaufrier. C'est ici que la bande dessinée prend forme visuellement.

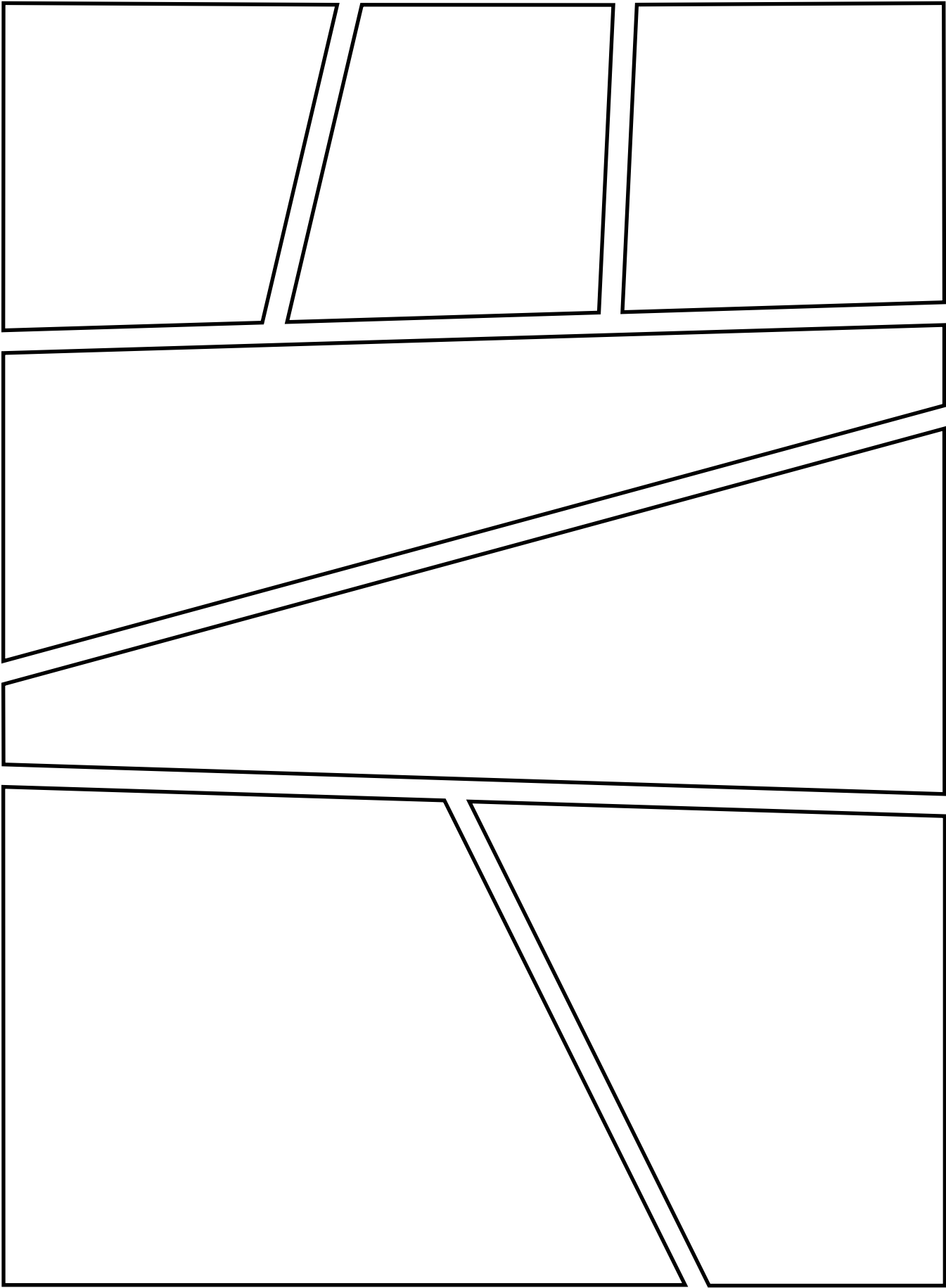
Déroulement

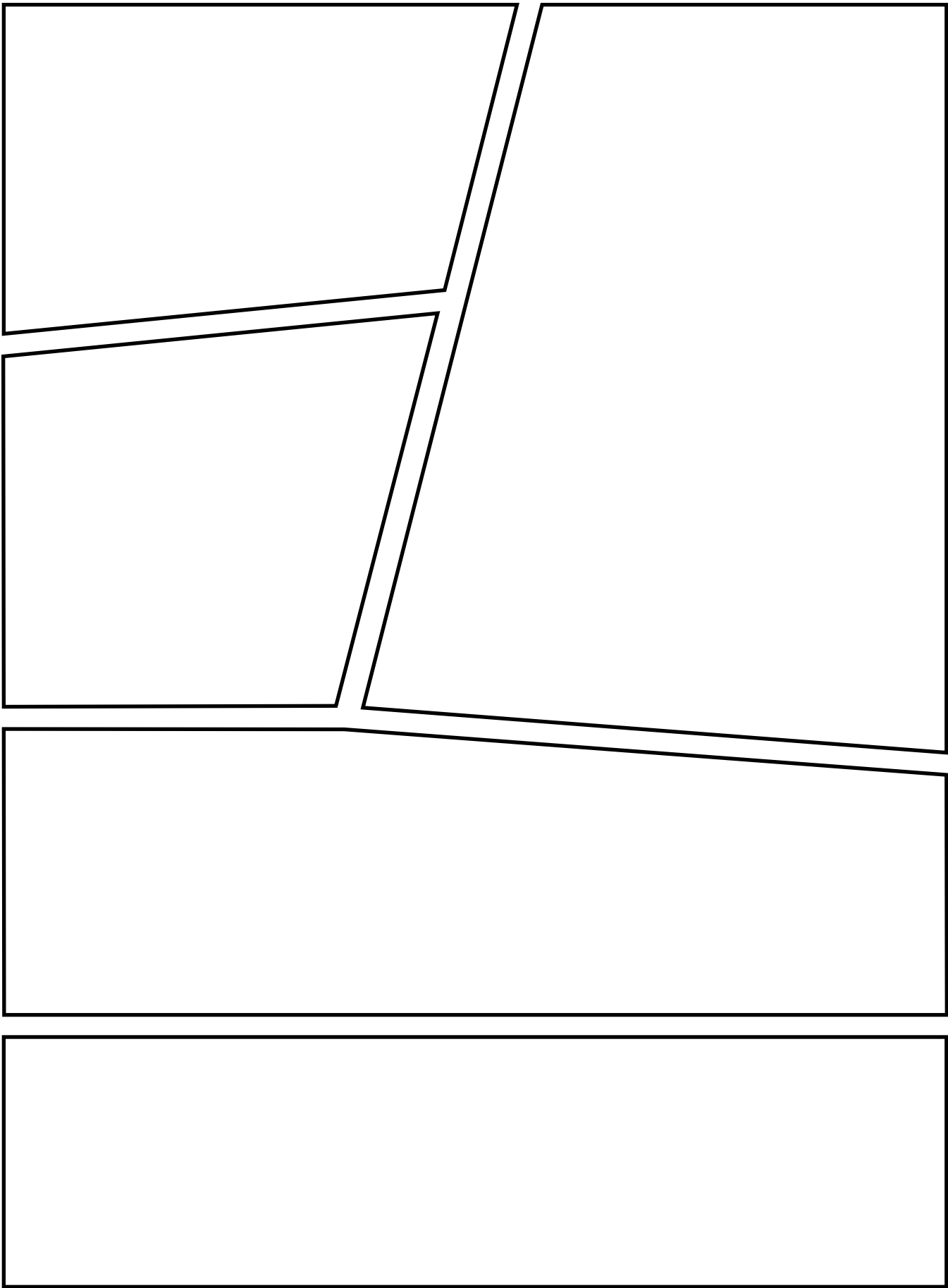
- › Revenir sur la notion de gaufrier en rappelant qu'il s'agit du « patron » ou du modèle de planche choisi par le ou la bédéiste.
- › Présenter les modèles de gaufriers de l'image suggérés aux pages suivantes aux élèves
- › À partir de ces exemples, revenir sur le sens de lecture pour favoriser une bonne compréhension.

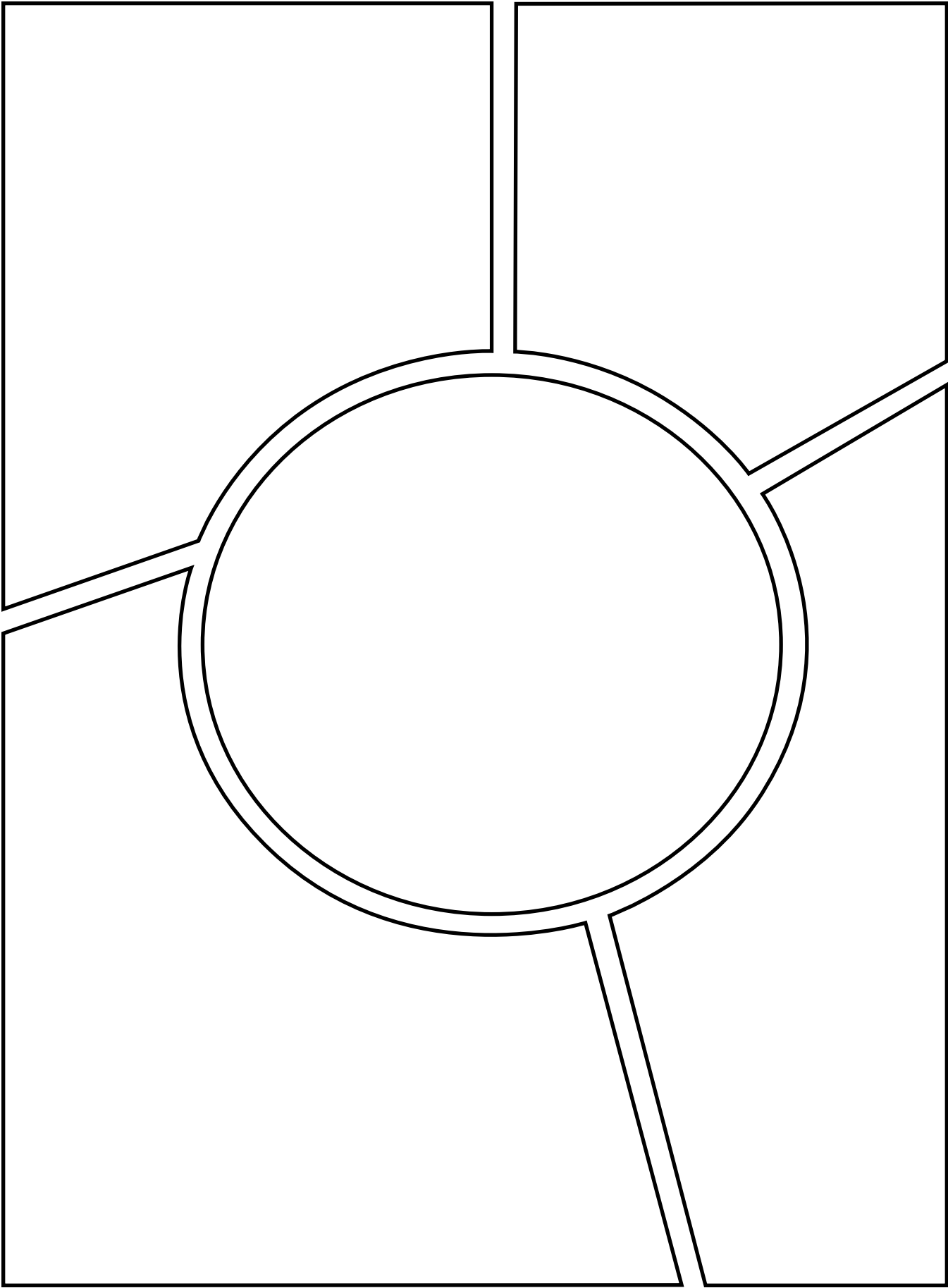


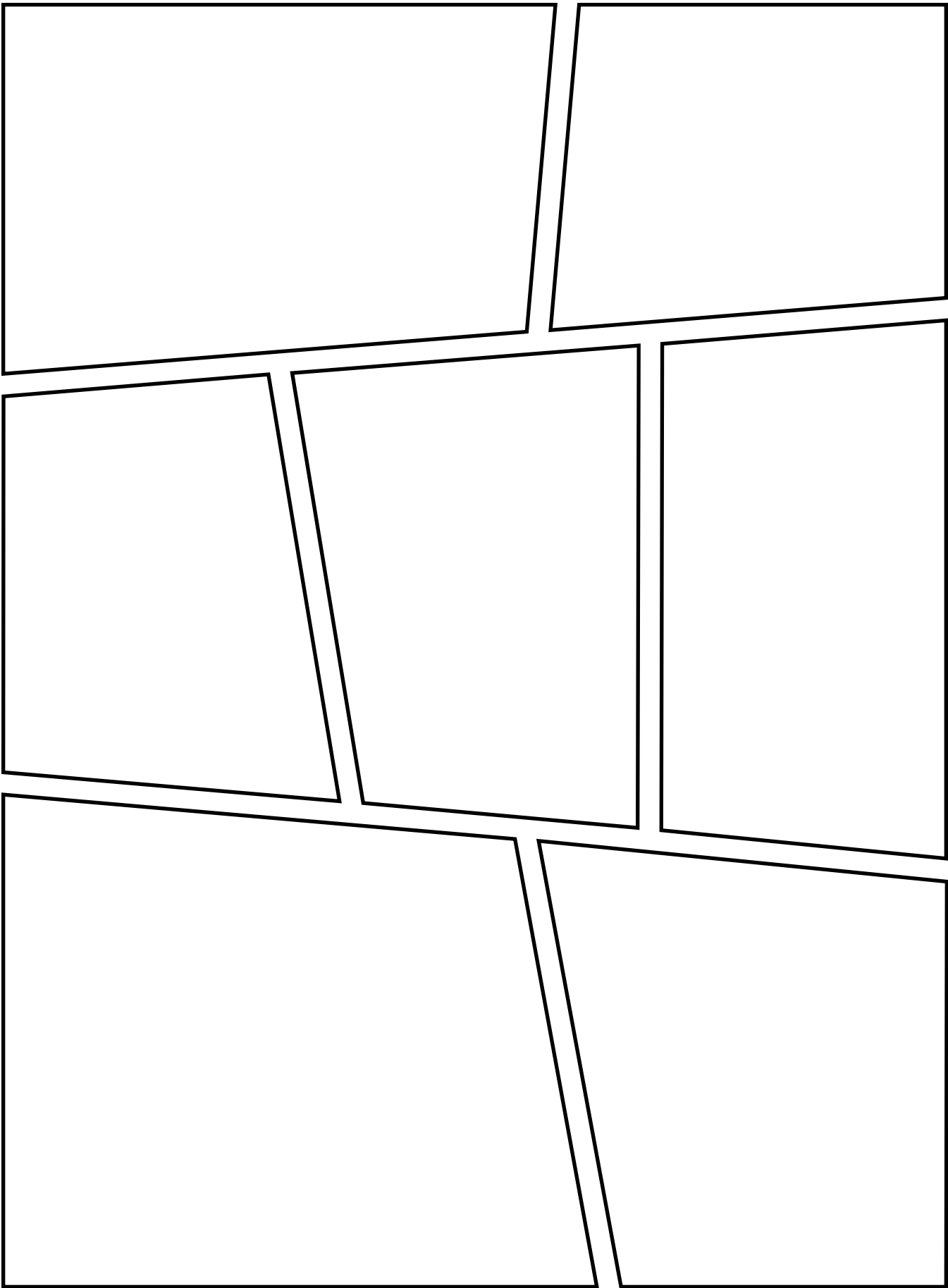
- › Les inviter à transposer chaque scène dans le gaufrier de leur choix en dessinant **légèrement** les différents éléments du scénario, étant donné qu'il faudra ensuite effacer et recommencer. (N'hésitez pas à faire des photocopies!)
- › Rappeler que tous les bédéistes font plusieurs ébauches avant de choisir une version définitive. C'est la raison pour laquelle on ne doit pas appuyer fortement sur le crayon, mais seulement esquisser tous les éléments de la case.

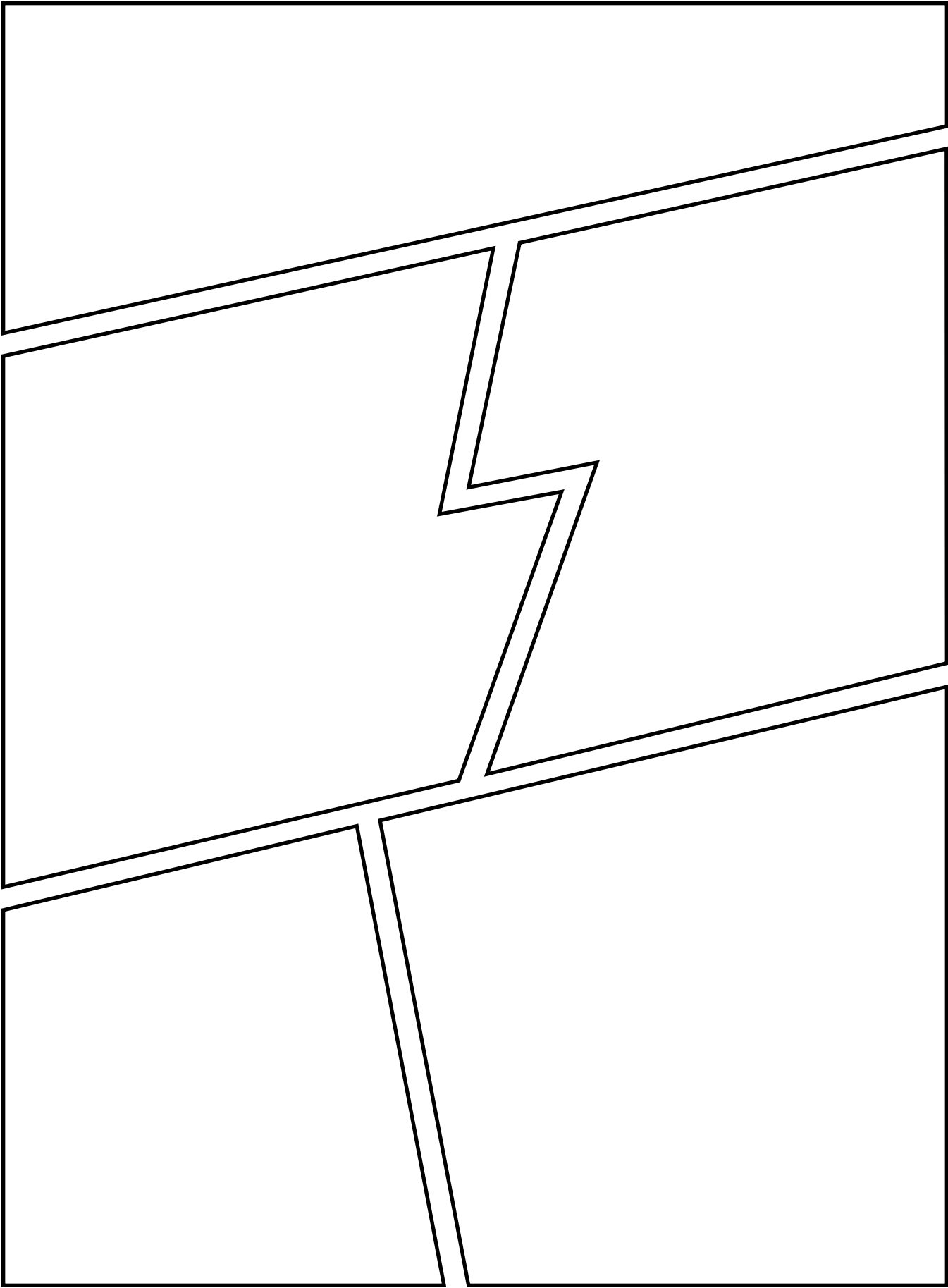


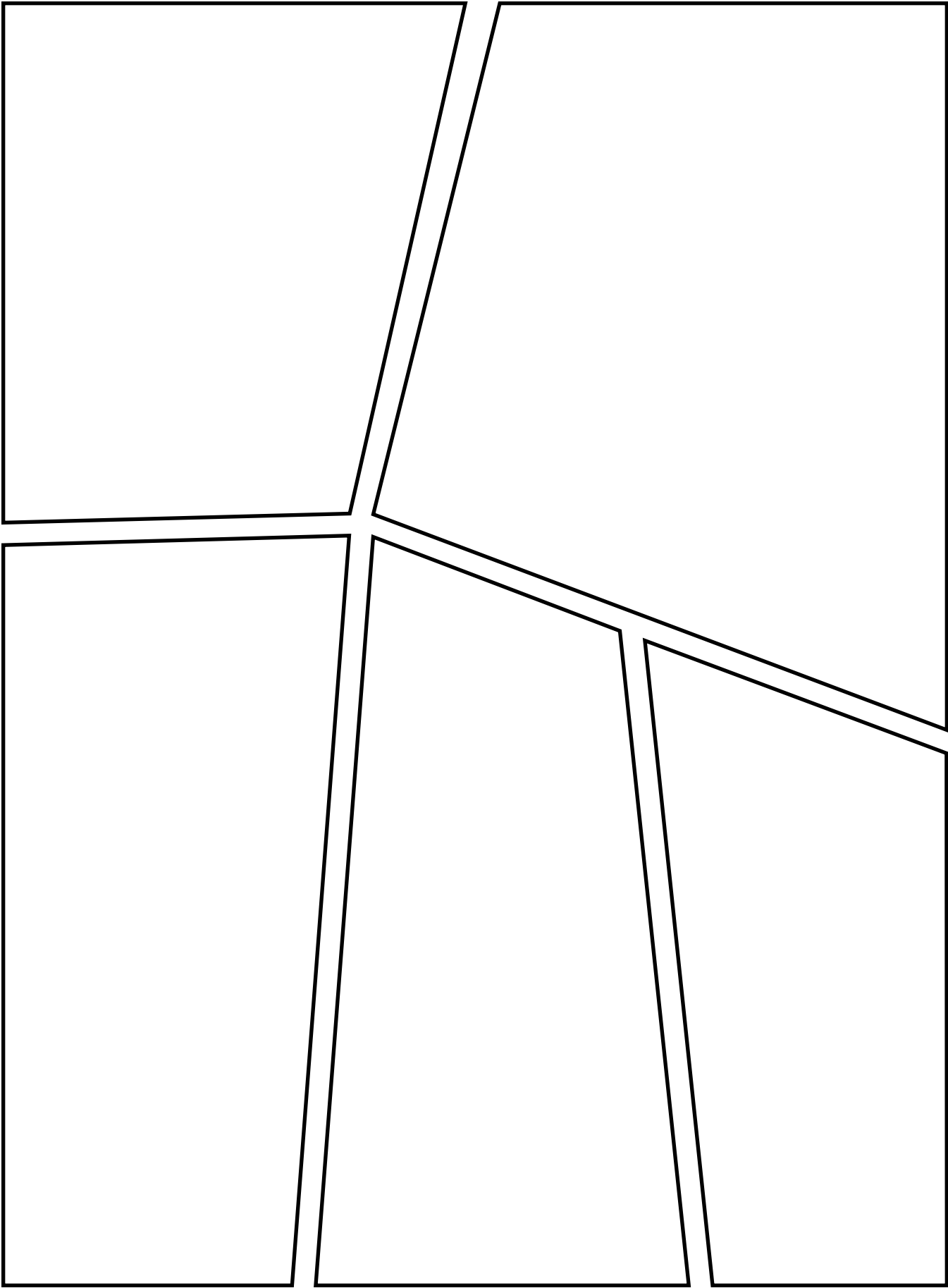


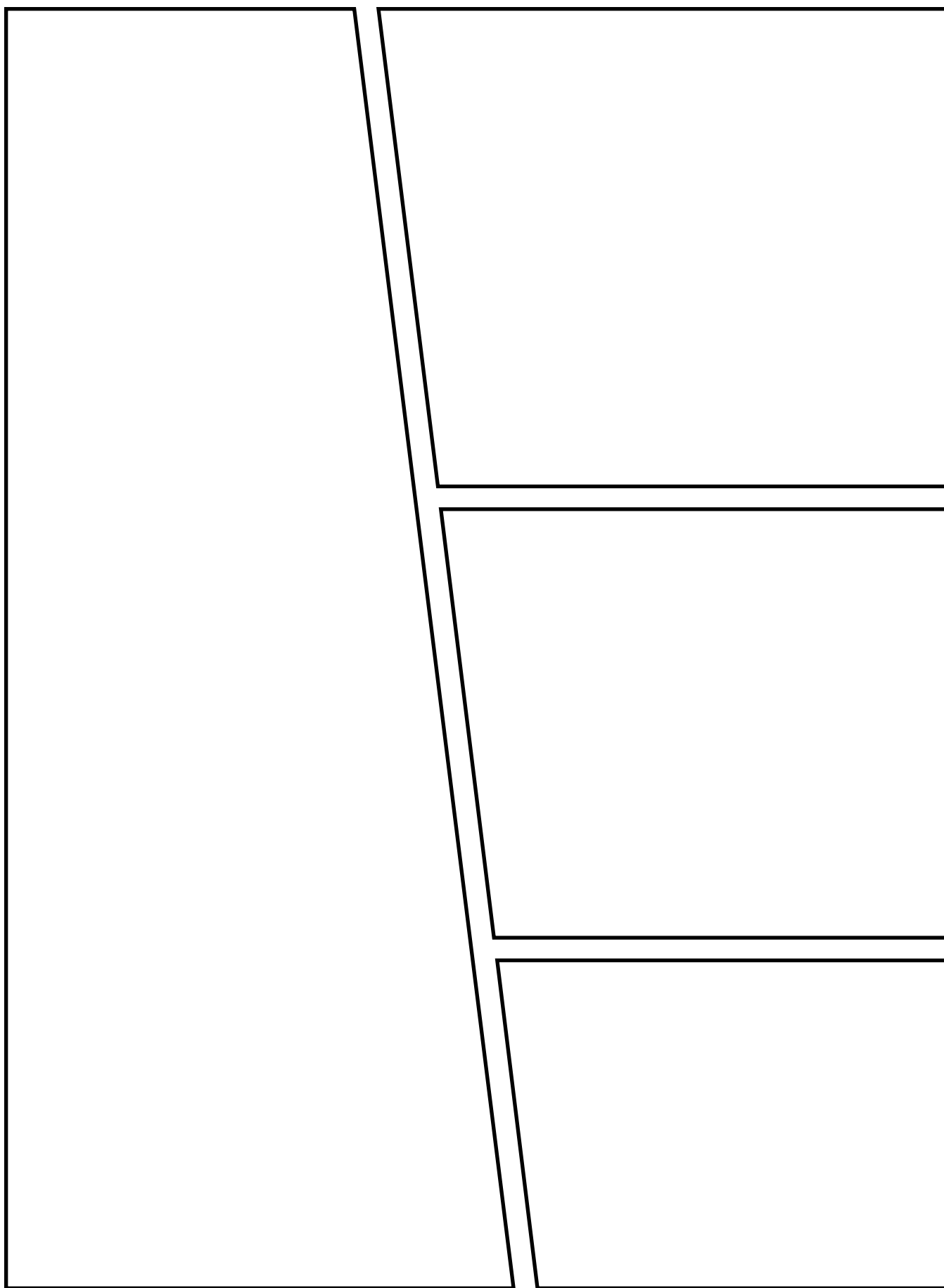


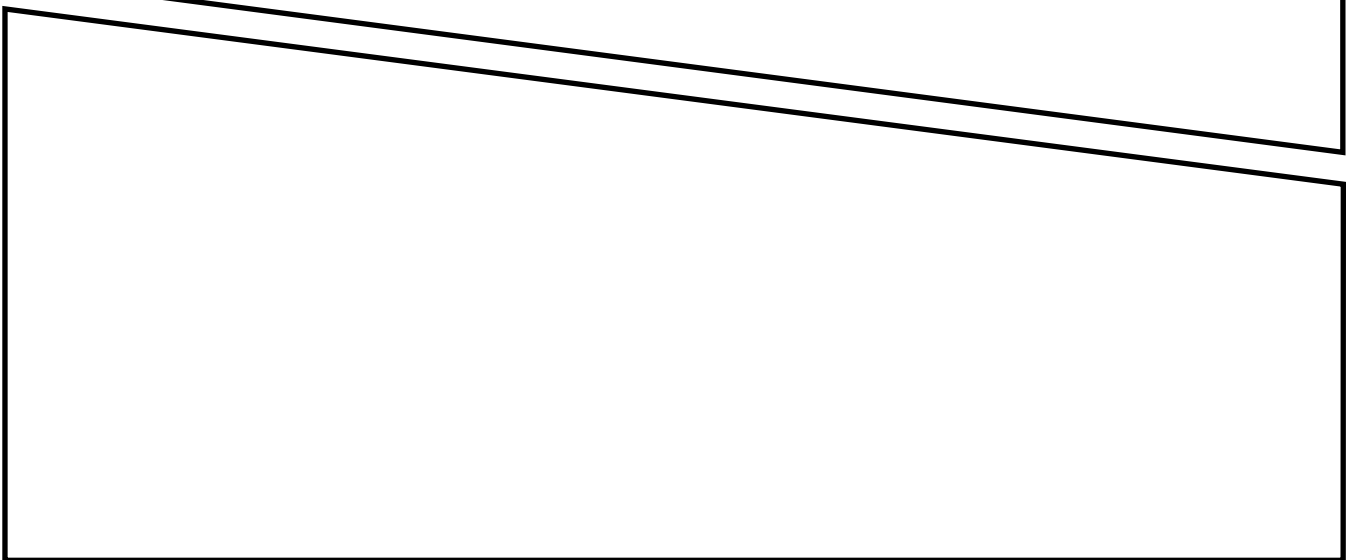
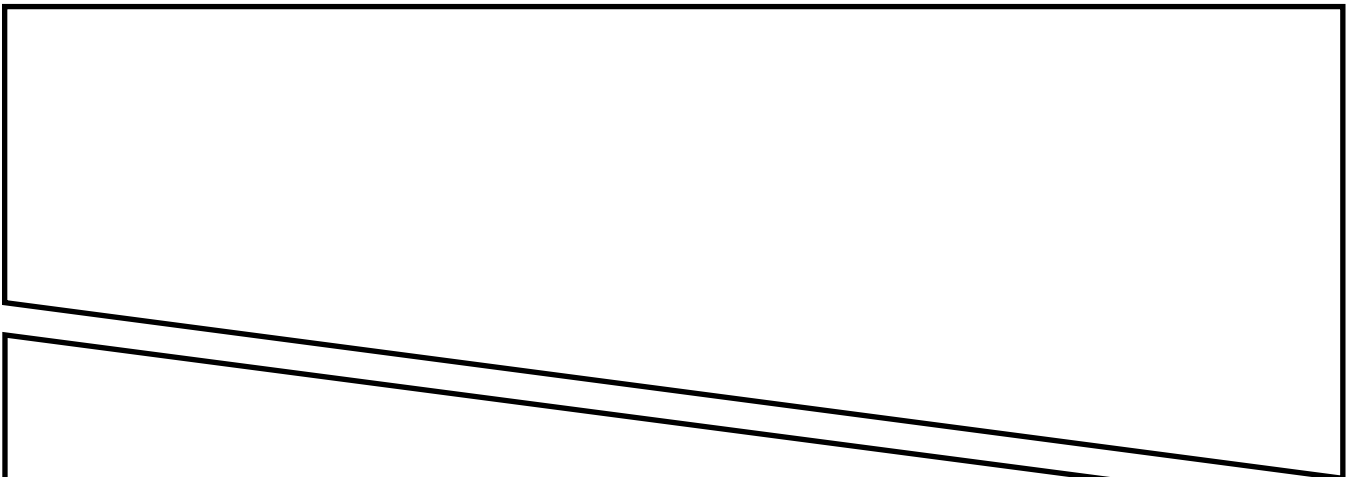
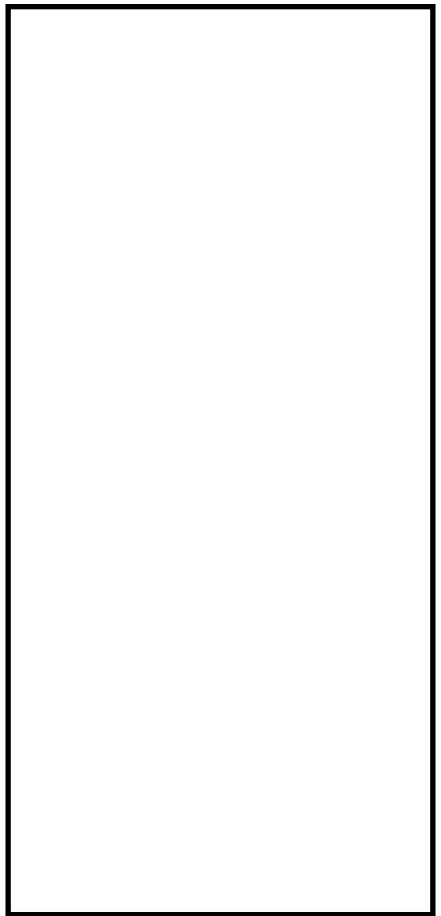
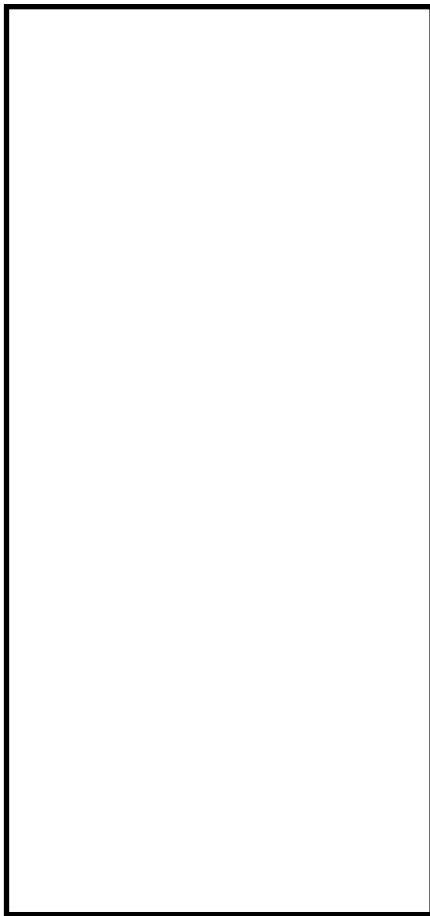
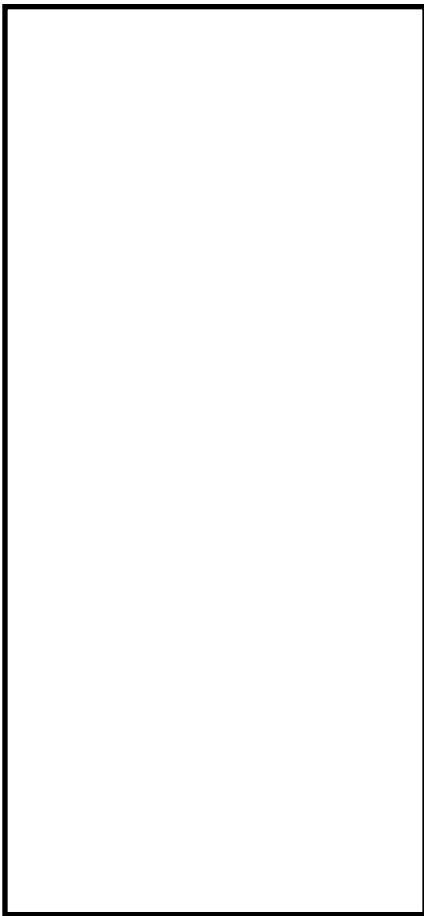


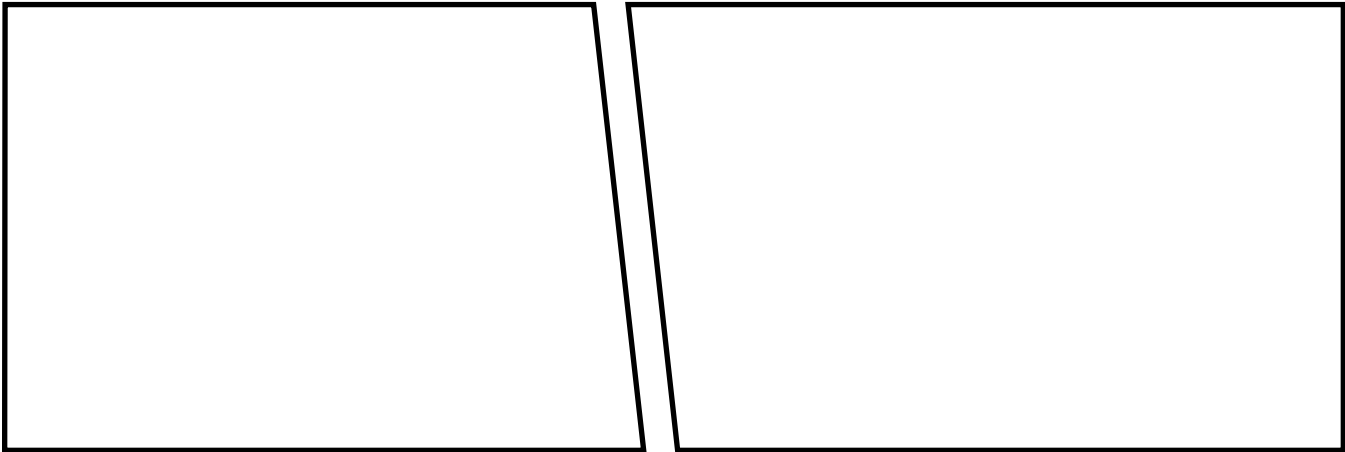
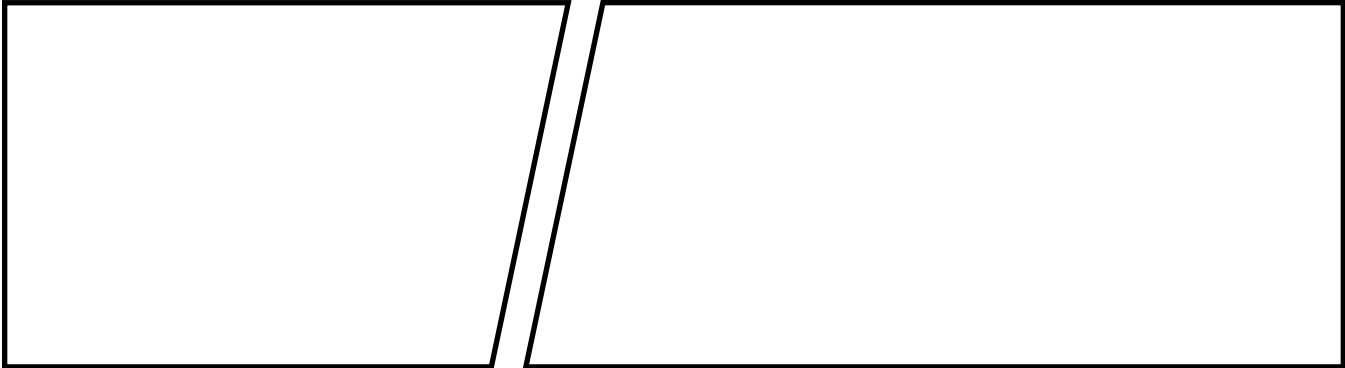
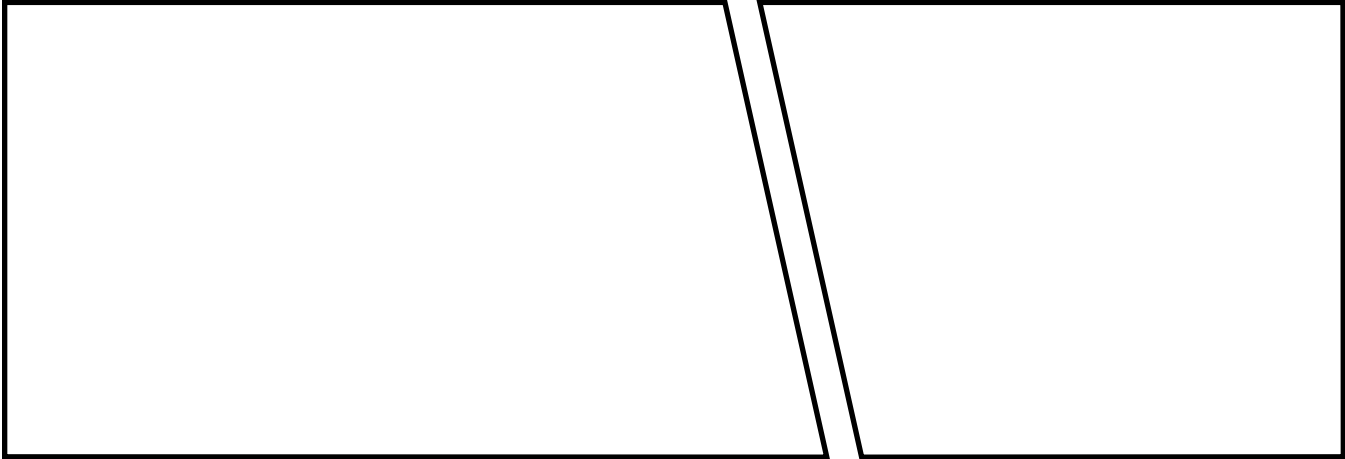
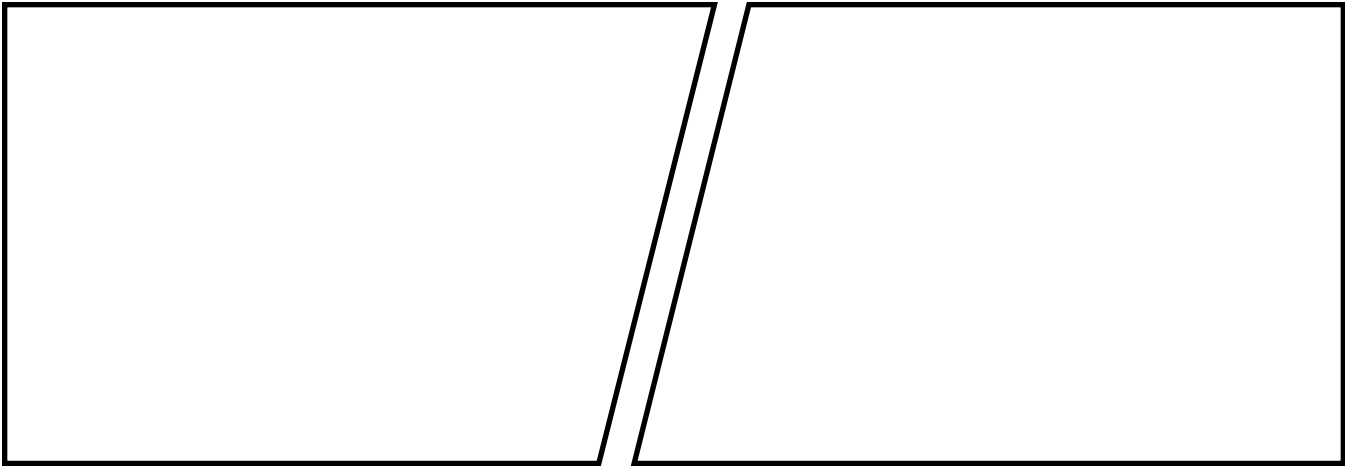


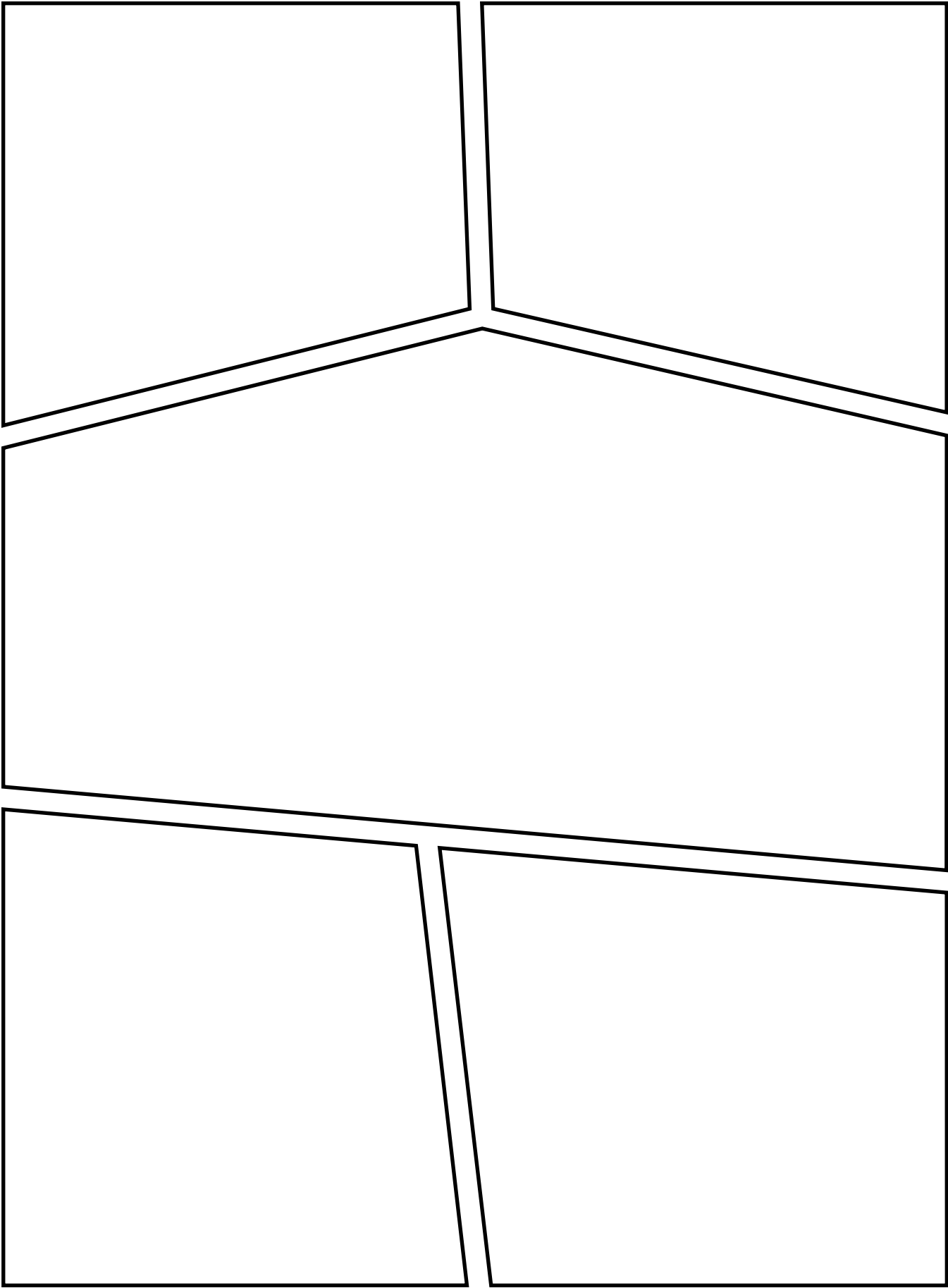


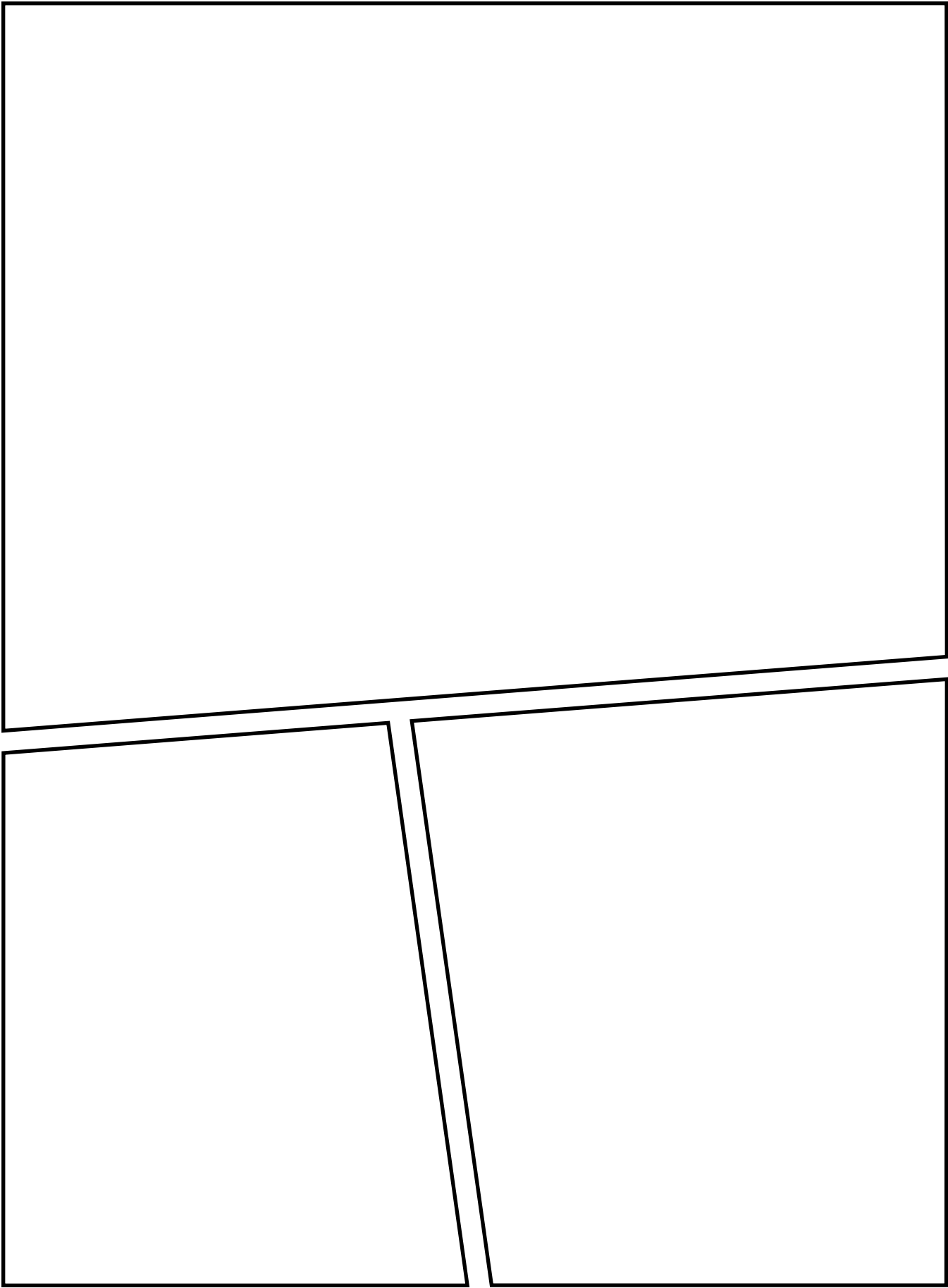












ÉTAPE 4

RÉALISER L'ENCRAGE (OU LE CRAYONNÉ FINAL)

Intention : Préciser les traits de crayon qui seront définitifs et inclure les autres éléments graphiques.

Qu'est-ce que l'encrage?

C'est l'étape qui vient « fixer » la bande dessinée ou en d'autres mots, il s'agit de mettre au propre le premier crayonné.

Déroulement

- › Rappeler l'importance de cette étape. L'artiste est prêt à encrer son travail lorsque son crayonné lui plaît. L'encrage se rapproche de la version finale de la bande dessinée.
- › Expliquer la démarche pour encrer la bande dessinée : il s'agit de repasser sur tous les dessins, les traits et les bulles avec un crayon noir.
- › Mettre à la disposition des élèves des stylos ou des feutres noirs pour qu'ils repassent sur tous les éléments par un trait plus affirmé et plus foncé.
- › Insister sur l'importance de s'appliquer pour réaliser cette étape. Une petite « erreur » peut coûter cher en temps de travail !

METTRE LA COULEUR

S'il le souhaite, l'élève peut mettre de la couleur.

Qu'est-ce que la mise en couleur?

C'est l'étape où le bédéiste ajoute de la couleur (s'il le souhaite) à ses dessins.

Déroulement

- › Faire prendre conscience aux élèves que la couleur contribue à créer des atmosphères particulières.
- › Suggérer de colorier une couleur à la fois sur l'ensemble de la bande dessinée ou de terminer une case avant de passer à la suivante. En choisissant la première option, l'artiste s'assure d'une plus grande uniformité des couleurs pour l'ensemble de sa bande dessinée.

Et voilà! Vous avez vécu l'ensemble du processus de création d'une bande dessinée tout comme les bédéistes de profession!

ÉTAPE 5

DIFFUSER VOTRE BANDE DESSINÉE

Qu'est-ce que la diffusion?

C'est la dimension sociale et publique de l'écriture. C'est ici que la rencontre entre un auteur et ses lecteurs se fait.

Déroulement

- › Animer une courte discussion sur l'importance et la satisfaction d'être lu quand on écrit.
- › Organiser une séance de lecture à voix haute des bandes dessinées en grand groupe.
- › Organiser une exposition à l'école pour valoriser le travail des élèves.



2, côte de la Fabrique
C.P. 110, succ. Haute-Ville
Québec (Québec) G1R 4M8, Canada
418 646-3300 • 1 877 646-3322
francophoniedesameriques.com



@CFAmeriques

#AmFr