

Comment organiser une séquence pédagogique BD avec BDnF ?

Ce document a pour objectif d'accompagner les enseignant(e)s dans l'organisation d'ateliers de création de BD avec BDnF.

Introduction	3
Le processus créatif de la BD	3
Monter une séquence pédagogique BDnF en classe	5
3 séances d'une heure chacune	5
Fixer un cadre de travail	5
Choisir un parcours	5
Choisir le thème de votre BD	6
Les étapes de vos ateliers d'apprentissage avec BDnF	7
Séance 1 – Apprentissage de l'histoire et des règles de la BD	7
Séance 2 – Création des fiches personnages	7
Séance 3 – Composition graphique via l'éditeur	8
Conclusion de séance :	8
La narration dans la BD	8
Comment construire son personnage et écrire son histoire	8
L'histoire en 3 actes	8
Créer du rythme	9
La galerie de personnages, le protagoniste et l'antagoniste	9
La base de votre récit	10
Un personnage reconnaissable	10
Un personnage complexe et multidimensionnel	10
Un personnage avec un passé	10
L'arc narratif	11
La fiche personnage	11
La mise en page fait partie intégrante de la narration	11
Comment mettre en page sa BD	12

--

Fiches pédagogiques rédigées par Ronan Le Breton, Thomas Jochum et Pierre Pulliat

BDnF, la fabrique à BD : www.bdnf.bnf.fr



Les marges	13
Les cases, ou vignettes	13
Les bandes, ou strips	13
Les gouttières	14
La page	14
L'album	14
Le sens de lecture des cases	14
Le sens de lecture des bulles	14
Le parcours de lecture	15
Pour pousser le concept plus loin	15
Comment composer ses cases	16
Le décor	16
La trame de fond	16
Les personnages	16
La cartouche	16
Le récitatif	16
L'onomatopée	17
L'idéogramme	17
Les bulles	17
La composition d'une case	18
Le 9 ^{ème} art à travers l'histoire	20
Une brève histoire de la BD	20
Les styles de la BD	20
La Bande dessinée franco-belge	20
Le comics	22
Le comic strip	23
Le manga	24
Le webtoon	25
Glossaire des éléments de la BD	26
Les éléments d'une page	26
Les éléments d'une case	26
Les différents types de bulles	27
Les plans de cadrage	27
Les idéogrammes de la BD	28

--

Fiches pédagogiques rédigées par Ronan Le Breton, Thomas Jochum et Pierre Pulliat

BDnF, la fabrique à BD : www.bdnf.bnf.fr



L'ampoule	28
Les éclairs et les étoiles	28
Le nuage de combat	29
La veine de colère	29
La goutte d'embarras	29
Traits de dépression	29
Les insultes	30
Sillages et lignes d'action	30

Introduction

Le processus créatif de la BD

Le parcours utilisateur de BDnF reprend les étapes de création d'une BD classique. L'élève peut ainsi directement découvrir théorie et pratique à travers la même interface.

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

- Préproduction – concept, scénario, storyboard, planning...
- Production – prise de vue, dessins, enregistrement...
- Post production – corrections et mise en commun des différents éléments produits.
- Marketing et vente.

Les créateurs de BD suivent un procédé similaire qui s'adapte aux spécificités du média :

- Conceptualisation – avant de raconter une histoire, il faut trouver une idée.
- Création de l'univers et des personnages.
- Rédaction du script – définition du scénario, des retournements, des étapes principales, des arcs narratifs.
- Composition et mise en page – disposition et organisation des cases et bulles pour une lecture agréable.
- Dessin des personnages – les personnages sont placés dans les cases.

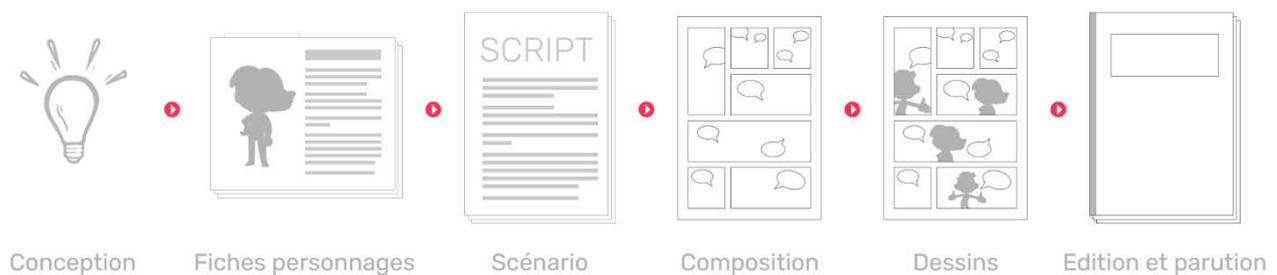
--

Fiches pédagogiques rédigées par Ronan Le Breton, Thomas Jochum et Pierre Pulliat

BDnF, la fabrique à BD : www.bdnf.bnf.fr



- Dessin des décors – les décors viennent généralement après les personnages.
- Dialogue – les bulles sont remplies avec le texte écrit à l’avance. Comme la composition et l’illustration peuvent avoir un impact sur le nombre des bulles, leur taille et leur position, le texte est parfois retravaillé et adapté.
- Colorisation – cette étape vient parfois avant le dialogue ; dans le manga, c’est le moment où l’on pose les trames.
- Marketing, publication et/ou partage sur les réseaux sociaux.



--

Fiches pédagogiques rédigées par Ronan Le Breton, Thomas Jochum et Pierre Pulliat

BDnF, la fabrique à BD : www.bdnf.bnf.fr



Monter une séquence pédagogique BDnF en classe

3 séances d'une heure chacune

- **Séance 1 :**
 - 40 minutes : présentation de l'histoire, des styles et des codes de la BD.
 - 20 minutes : prise en main de l'application, projet court.
- **Séance 2 :** Création des fiches personnages et constitution de la banque d'illustrations du projet.
- **Séance 3 :** Scénario et mise en page de la planche de BD.

Fixer un cadre de travail

Choisir un parcours

BDnF permet de créer des BD dans les formats suivants : une case (mème), comic strip (trois cases), yon-koma (4 cases verticales), planche de BD classique, webtoon (format adapté aux supports mobiles) ou encore de réaliser une BD sur mesure.

Créer ses personnages, réfléchir à leurs péripéties et mettre une histoire en page peut prendre plusieurs heures. C'est pourquoi BDnF propose trois types de projets en fonction du temps dont vous disposez et de votre niveau de connaissance de la bande dessinée :

- Projet "1 - 4 cases" : idéal pour découvrir les codes de la bande dessinée à travers trois formats courts : le mème, le comic strip et le yon-koma.
- Projet "planche ou webtoon" : conçu pour travailler sur des œuvres plus riches et plus complexes, de la simple planche à l'album complet.

--

Fiches pédagogiques rédigées par Ronan Le Breton, Thomas Jochum et Pierre Pulliat

BDnF, la fabrique à BD : www.bdnf.bnf.fr



- Projet “sur mesure” : ce parcours s’adresse davantage à un public initié, il permet de définir la taille exacte de la planche ou case, de réaliser des BD à destination des réseaux sociaux ou encore de réaliser une carte postale ou un marque-page.
- Parcours guidé “suivez le guide” : ce parcours permet de couvrir toutes les étapes de création d’une bande dessinée. Vous serez amené à créer vos personnages, écrire un scénario, choisir un format et ensuite travailler à la mise en page dans l’éditeur BD.

Dans une démarche de découverte, le projet “1-4 cases” est un excellent moyen de se familiariser avec l’outil et ses possibilités. Les contraintes imposées par ces formats courts sont également un bon moyen de canaliser, dans un premier temps, la créativité des élèves.

Choisir le thème de votre BD

Nous vous conseillons d’orienter les élèves dans leur création en définissant un thème. Celui-ci peut être historique, scientifique, social, politique, etc.

BDnF vous propose déjà un ensemble de corpus d’images composés de décors, personnages et objets variés. Parmi ceux-ci, vous retrouvez, par exemple, les thèmes “nature”, “environnement urbain” et “médiéval”.

Vous pouvez également constituer votre propre corpus d’images en récupérant par exemple des images sur Gallica, ou ailleurs (manuel scolaire, coupures de presse, photos réalisées par les élèves, etc.). Il vous suffit de copier ce dossier sur les postes de travail en amont de votre séquence pédagogique. Les élèves pourront ensuite importer ce dossier via le module “importer” de la bibliothèque BDnF.

--

Fiches pédagogiques rédigées par Ronan Le Breton, Thomas Jochum et Pierre Pulliat

BDnF, la fabrique à BD : www.bdnf.bnf.fr



Les étapes de vos ateliers d'apprentissage avec BDnF

Séance 1 – Apprentissage de l'histoire et des règles de la BD

La première séance repose sur l'enseignement de l'histoire et des règles de la BD. Les fiches pédagogiques ci-dessous vous fourniront les éléments essentiels pour cette introduction.

Vous pouvez structurer votre séance en suivant ces étapes :

- L'histoire de la BD
- Les styles et formats – histoire, œuvres majeures et règles
- Le processus créatif de BD
- Comment écrire son histoire et ses personnages
- Les cases, les gouttières, les bandes, les parcours de lecture
- Comment composer ses cases
- Les bulles

Une fois cette partie théorique abordée, laissez vos élèves découvrir l'outil à travers un projet "1-4 cases". Cette première étape de découverte de l'outil leur permettra de se familiariser avec l'interface et de gagner ainsi en autonomie lors de la deuxième séance.

Séance 2 – Création des fiches personnages

Lors de la deuxième séance, vos élèves entrent dans la phase pratique.

Les premières minutes de votre séance sont consacrées à fixer le cadre de travail :

- Suggestion d'un thème et d'un format
- Corpus imposé ou libre
- Temps imparti

Lors de la première connexion à BDnF, vous devrez passer par les étapes suivantes :

- Création d'un profil (choix d'un pseudonyme et d'un avatar)
- Validation des CGU
- Création du projet "donner un nom à votre histoire"
- Choix du type de projet
- Sélection d'un corpus d'image
 - Si vous avez préparé un corpus d'image, assurez-vous qu'il soit bien copié sur chacun des postes de travail
- Si vous choisissez le parcours "suivez le guide", vous serez invité à créer, lors d'une première étape, des fiches personnages
 - Apparence (ex. image issu du corpus, dessin réalisé par l'élève, etc.)
 - Nom, âge, genre, métier
 - Il/elle aime/n'aime pas
 - Etc.

--

Fiches pédagogiques rédigées par Ronan Le Breton, Thomas Jochum et Pierre Pulliat

BDnF, la fabrique à BD : www.bdnf.bnf.fr



Cet exercice de définition du personnage à travers ses goûts, son passé et ses traits de caractère va permettre aux élèves de se projeter dans le récit.

- Le scénario
 - Permet de définir le nombre de pages, de cases, de bulles et leurs contenus respectifs.
- Le format
 - Choix d'un format orienté web ou papier
- La composition
 - Choix de l'orientation de la planche, choix du sens de lecture

Séance 3 – Composition graphique via l'éditeur

Lors de la troisième séance, vos élèves passent à la composition graphique de leurs histoires et donnent vie à leur scénario à travers l'éditeur.

Conclusion de séance :

À la fin de séance, les élèves enregistrent leurs histoires sous différents formats (JPG, PDF, vidéos) afin que vous soyez en mesure de les collecter et/ou imprimer.

--



LES FICHES PÉDAGOGIQUES

La narration dans la BD

1. Écrire le déroulé de son histoire

L'histoire en 3 actes

La structure narrative la plus répandue se divise en trois parties que l'on appelle également "actes" :

- Le premier acte est appelé exposition. Il introduit les personnages et l'univers dans lequel ils évoluent. La situation calme et stable. À la fin de cet acte, un événement inattendu vient bouleverser l'ordre des choses, briser le calme et pousser les personnages à réagir. C'est ce que l'on appelle le nœud dramatique. Il peut s'agir d'un démon qui attaque le village du héros, d'un coup de foudre amoureux, de la découverte d'un crime.
- Le deuxième acte est appelé développement. Les personnages principaux font face à cet événement ou aux conflits qui en découlent. C'est la partie la plus longue. Il peut s'agir d'une quête pour vaincre le démon, d'une conquête amoureuse, d'une enquête pour trouver le coupable...

À la fin de cet acte, le récit atteint son point culminant, c'est le climax. Les personnages sont confrontés à leur épreuve la plus délicate. Ils triomphent ou échouent. Le héros parvient à vaincre le démon, à révéler son amour ou à arrêter le meurtrier.

- Le troisième acte est la résolution, la conclusion. C'est l'acte le plus court. L'action est terminée et le calme revient.



--

Fiches pédagogiques rédigées par Ronan Le Breton, Thomas Jochum et Pierre Pulliat

BDnF, la fabrique à BD : www.bdnf.bnf.fr



2. Composer un personnage

La galerie de personnages, le protagoniste et l'antagoniste

Dans toute histoire, il y a un ou plusieurs personnages. C'est ce que l'on appelle la galerie des personnages. On y trouve souvent un protagoniste et un antagoniste :

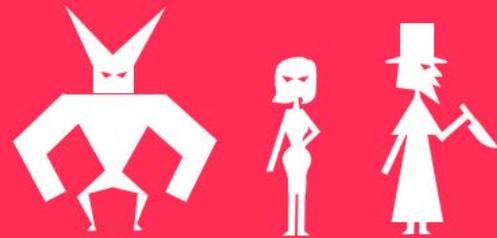
Le protagoniste est le personnage principal de l'histoire, il doit avoir des traits de caractères bien définis et des valeurs à défendre afin de créer une identification chez le lecteur. Par exemple : c'est la magicienne intrépide partie en quête pour vaincre le démon, le gentil garçon timide qui n'arrive pas à déclarer son amour ou le détective chargé de découvrir l'identité du coupable.

L'antagoniste est l'ennemi du protagoniste, son négatif, lui aussi doit être doté de caractéristiques marquantes pour relever la dramaturgie de l'histoire. Par exemple, c'est le démon impitoyable qui terrorise les innocents, le rival amoureux arrogant ou le criminel machiavélique.

Le reste des personnages, qualifiés de secondaires sont généralement des alliés du protagoniste ou des adversaires au service de l'antagoniste. Des personnages secondaires bien écrits donnent de l'épaisseur à l'ensemble de l'histoire.



Les protagonistes



Les antagonistes

Un personnage reconnaissable

Dans une BD, les personnages doivent être identifiables facilement. Chaque personnage a une apparence propre et des signes distinctifs qui reflètent sa personnalité. Par exemple, un héros sympathique portera plutôt un chapeau de paille et des vêtements de couleurs vives tandis que son antagoniste aura un crâne en guise de couvre-chef et une tenue sombre.

Un personnage complexe et multidimensionnel

On peut également jouer avec ces attributs pour créer une personnalité plus complexe qu'il n'y paraît. Par exemple, au début de l'histoire le héros est présenté avec des attributs limités, il est gentil mais un peu bête. Mais dans le cœur de l'action, il va révéler sa bravoure et son intelligence en triomphant d'une situation impossible. On dit alors que ce personnage est multidimensionnel.

--

Fiches pédagogiques rédigées par Ronan Le Breton, Thomas Jochum et Pierre Pulliat

BDnF, la fabrique à BD : www.bdnf.bnf.fr



Un personnage avec un passé

Pour qu'un personnage gagne en épaisseur, il peut avoir un passé mystérieux. Autrement dit, avant le début de l'histoire il a déjà vécu d'autres aventures dans l'univers créé. Ces événements lui ont apporté des enseignements et forgé sa personnalité. Ses qualités et ses défauts découlent, entre autres, de son passé.

Par exemple, trahi dans le passé, le personnage ne fait plus confiance à personne.

L'arc narratif

Un bon personnage évolue avec son histoire. Les conflits auxquels il fait face remettent en question sa personnalité et le poussent à changer. On appelle cette transformation l'arc narratif du personnage.

Pour reprendre l'exemple précédent, le personnage a été trahi dans le passé. Aujourd'hui, il ne fait plus confiance à personne. On peut donc imaginer que pour vivre sa transformation, le personnage doit faire une rencontre marquante qui lui inspire à nouveau confiance.

La fiche personnage

La création d'une fiche personnage à la manière des jeux de rôles peut aider à cerner le caractère du personnage et lui apporter du relief psychologique.

On y retrouve en général :

- Son nom ;
- Son âge ;
- Son genre ;
- Ses surnoms ;
- Ses caractéristiques physiques ;
- Son métier ;
- Ses qualités, ses défauts ;
- Ce qu'il/elle aime, n'aime pas ;
- Son passé ;
- Ses objectifs ;
- Son évolution dans l'histoire ;
- Etc.

Tous ces éléments définissent les contours d'un personnage. Ils le rendent reconnaissable, multidimensionnel et cohérent.

BDnF vous propose une étape de création de "fiche personnage" à travers le parcours "suivez le guide".

3. La mise en page fait partie intégrante de la narration

La BD est une narration visuelle, l'histoire se raconte au travers des cases et leur enchaînement.

--

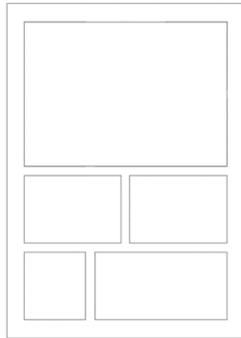
Fiches pédagogiques rédigées par Ronan Le Breton, Thomas Jochum et Pierre Pulliat

BDnF, la fabrique à BD : www.bdnf.bnf.fr

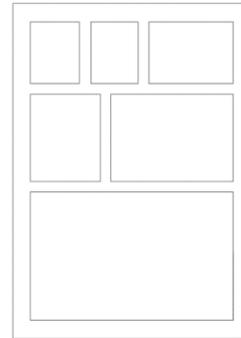


La taille des cases est généralement proportionnelle à leur importance. Par exemple, dans les bandes dessinées d'horreur, les zombies apparaissent quand on tourne la page, dans une case importante, afin de créer de la surprise.

Il est également possible de faire sortir les éléments d'une case pour interpeller le lecteur.



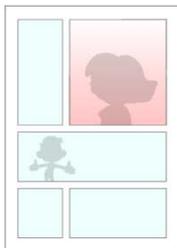
La case du haut est clairement la plus importante



Les cases, de plus en plus grandes, créent une escalade

La couleur joue également un rôle important et peut donner un ton particulier. Dans une case, elle rehausse l'action grâce à sa teinte. Cela est d'autant plus marquant si la case est d'une couleur différente au reste de la planche.

Au contraire, une page monochrome peut créer un sentiment de cohérence visuelle ou de surabondance écrasante.



La case rouge ressort au milieu du bleu clair



Une page monochrome bleue crée une impression de calme



Une page monochrome rouge crée une impression de violence

La mise en page se construit en synergie avec l'histoire et participe à la narration. Voyons donc comment mettre en page votre histoire.

Comment mettre en page sa BD

--

Fiches pédagogiques rédigées par Ronan Le Breton, Thomas Jochum et Pierre Pulliat

BDnF, la fabrique à BD : www.bdnf.bnf.fr



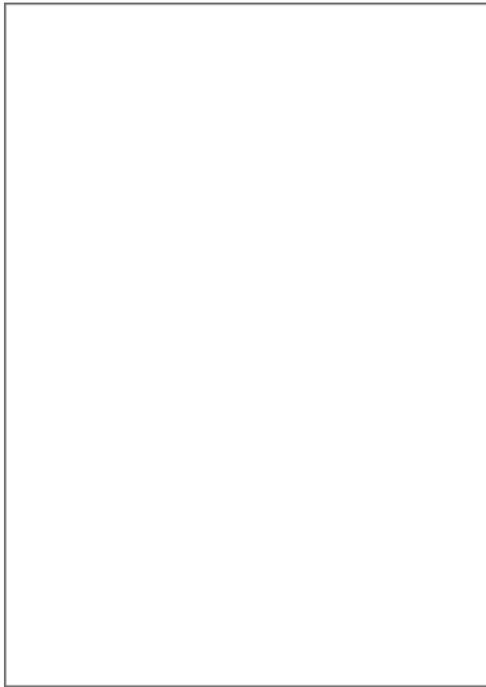
Dans la bande dessinée, on utilise des mots précis pour identifier les éléments qui la composent. Voici les principaux :

La planche

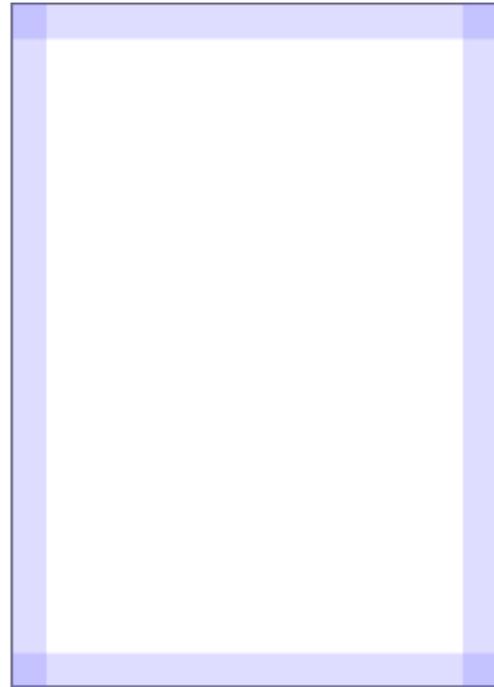
La page se lit. La planche se dessine. C'est la zone de travail de l'auteur de bande dessinée.

Les marges

Sur une planche, on commence par placer des marges, en haut, en bas, à droite et à gauche. Ce sont des zones blanches sans dessin, ni texte ni personnages.



Une planche



Des marges

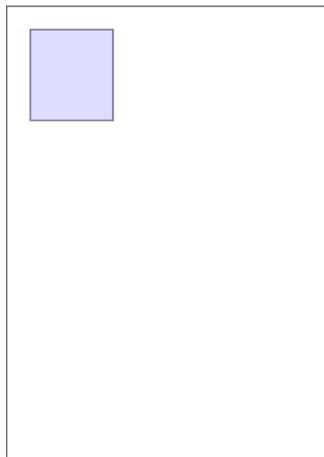
Les cases, ou vignettes

La case est un cadre dans lequel on place le dessin et le texte. C'est dans les cases que se raconte l'histoire. Chaque case fige un moment de l'histoire.

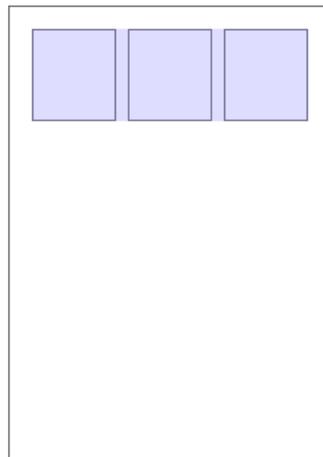
Les bandes, ou strips

La bande est une succession de plusieurs cases qui prennent toute la largeur de la planche. En anglais, on appelle cela un *strip*.

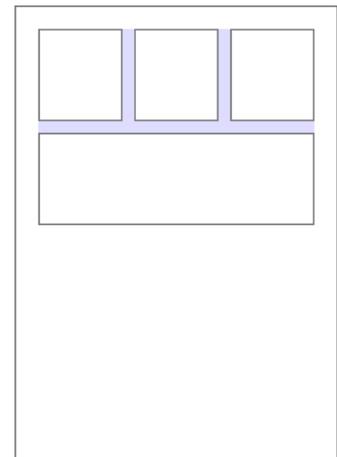
--



Une case



Une bande



Des gouttières

Les gouttières

L'espace (généralement blanc) qui sépare deux cases est appelé gouttière.

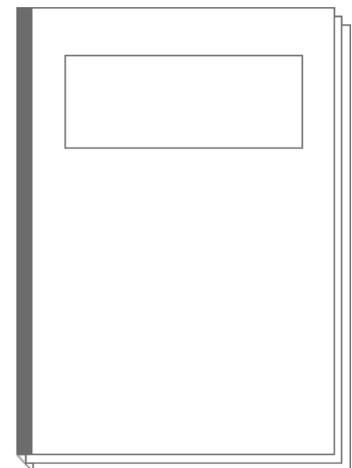
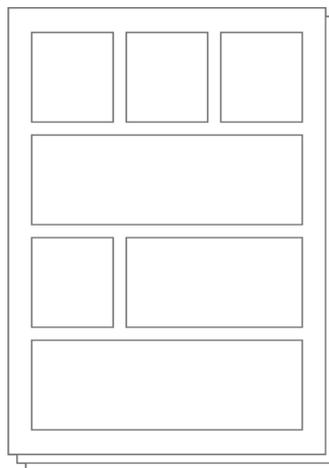
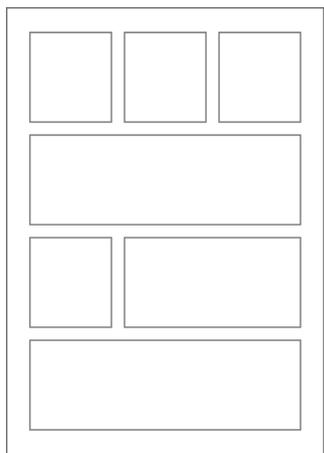
La page

Quand les bandes remplissent toute la planche, elle est finalisée.

Une page accueille généralement deux planches, une sur son recto et l'autre sur son verso.

L'album

Toutes les pages sont rassemblées et reliées en un livre. On parle d'album.



On rassemble les planches en un album

Comment composer une page de BD

Une page de BD doit être pensée et structurée pour rendre la lecture agréable. C'est ce que l'on appelle la composition. Il faut garder en tête un certain nombre d'éléments lorsque l'on compose sa page de BD.

--

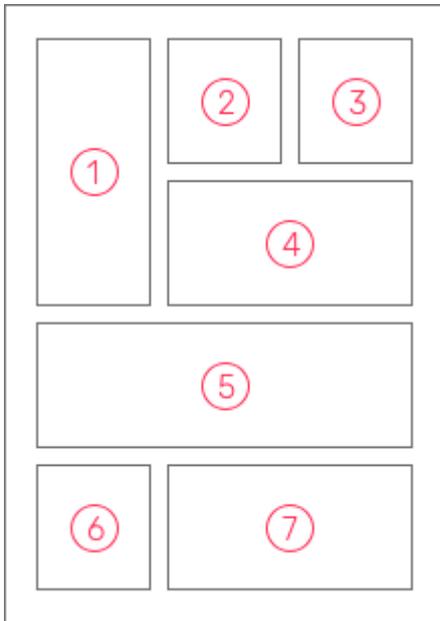
Fiches pédagogiques rédigées par Ronan Le Breton, Thomas Jochum et Pierre Pulliat

BDnF, la fabrique à BD : www.bdnf.bnf.fr



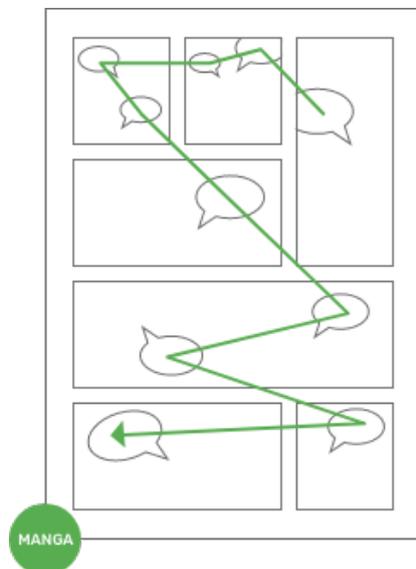
Le sens de lecture des cases

Dans la BD occidentale, la lecture d'une planche commence toujours en haut à gauche et se termine en bas à droite.



Le sens de lecture des mangas

Attention ! Les mangas se lisent de droite à gauche et de haut en bas. Le sens de lecture est donc en miroir par rapport aux BD occidentales.



--

Fiches pédagogiques rédigées par Ronan Le Breton, Thomas Jochum et Pierre Pulliat

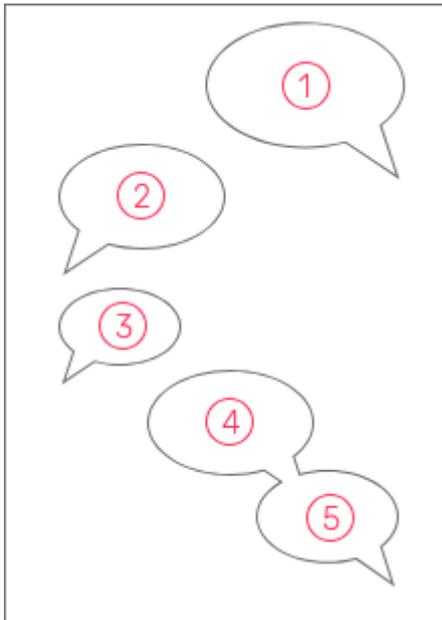
BDnF, la fabrique à BD : www.bdnf.bnf.fr



Le sens de lecture des bulles

Les bulles fonctionnent de manière similaire aux cases. On commence par lire la bulle la plus haute puis on déroule le dialogue en descendant.

Voici un visuel qui illustre le sens de lecture d'une planche et d'une case :



Le parcours de lecture

Après avoir composé sa page, il est recommandé de tracer une ligne qui relie toutes vos bulles en suivant le sens de la lecture. C'est ce que l'on appelle le parcours de lecture. Le regard du lecteur va suivre cette ligne.

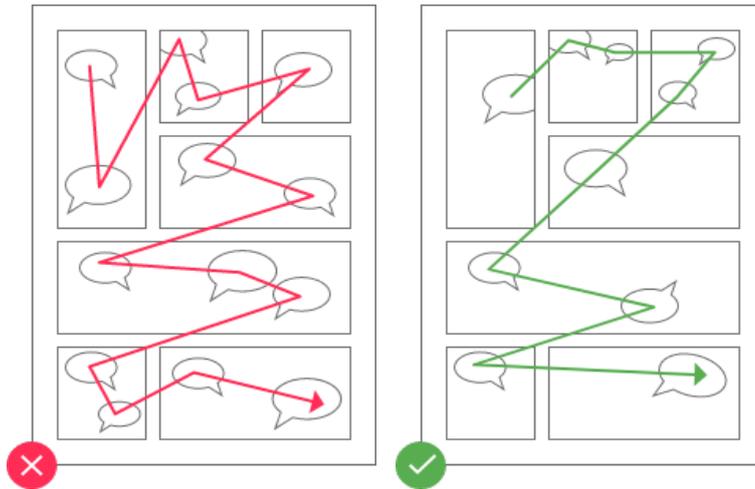
Si cette ligne fait trop de zigzags, la lecture sera déplaisante. Il faut alors repenser la disposition des bulles.

--

Fiches pédagogiques rédigées par Ronan Le Breton, Thomas Jochum et Pierre Pulliat

BDnF, la fabrique à BD : www.bdnf.bnf.fr





L'exemple à gauche est montré un parcours de lecture mal construit, celui de droite guide naturellement les yeux.

Quelques conseils pour rendre sa planche lisible :

Pour améliorer le parcours de lecture, il vaut mieux placer les onomatopées et les encarts de texte sur le chemin créé par vos bulles.

Essayer aussi de placer vos dessins importants, comme vos personnages ou vos scènes d'action, sur le parcours de lecture afin de le rendre optimal.

Gardez en tête qu'il est important de ne pas surcharger une planche avec trop de cases ou de bulles afin de rendre la lecture la plus fluide possible.

Comment composer ses cases

Une bande dessinée se construit avec des cases. Chaque case peut comporter un certain nombre d'éléments.

Le décor

Le décor se place en fond de case, il détermine le lieu de l'action.

La trame de fond

On peut aussi remplacer le décor par une trame. Ce fond de couleur instaure une atmosphère et évite d'avoir une case blanche.

Les personnages

Les acteurs de votre histoire sont les personnages. Ils sont mis dans les cases et intégrés aux décors.

--

Fiches pédagogiques rédigées par Ronan Le Breton, Thomas Jochum et Pierre Pulliat

BDnF, la fabrique à BD : www.bdnf.bnf.fr



La cartouche

La cartouche est un encart rectangulaire avec du texte à l'intérieur. Le texte de la cartouche est dit par le narrateur, le personnage qui raconte l'histoire.

Par exemple, les pensées de Spiderman sont souvent dans des cartouches.

Le récitatif

Le récitatif est un encart rectangulaire avec du texte qui informe sur le lieu et le temps de l'action. C'est souvent un texte court suivi de points de suspension. Par exemple, « Il était une fois... » ou « Dans le village des gaulois... » sont des récitatifs.

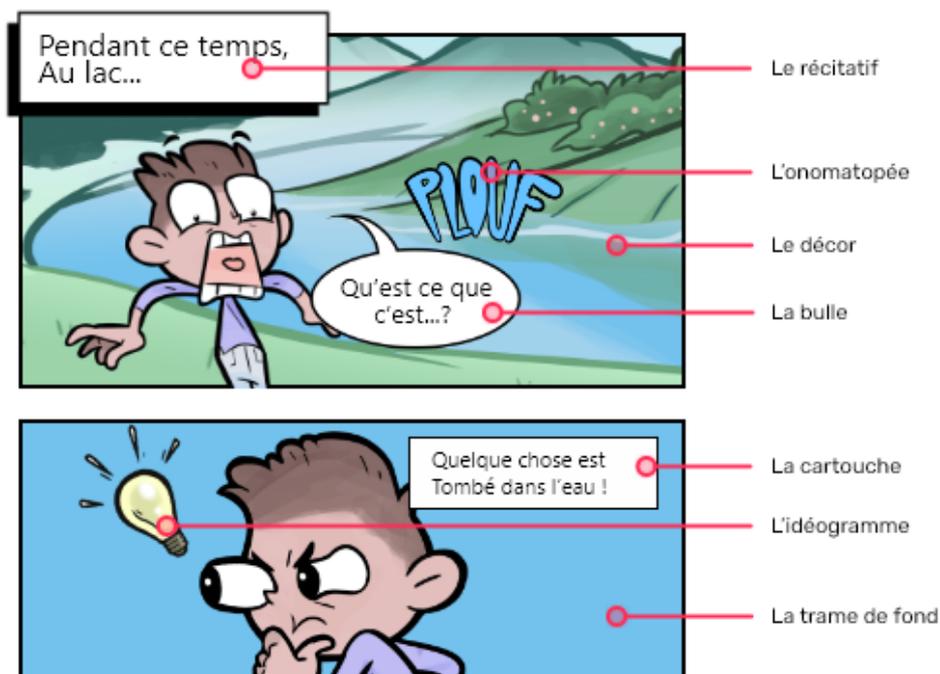
L'onomatopée

L'onomatopée est un texte très stylisé qui représente un bruit d'objet, d'animal ou d'émotion.

« Beurk » est l'onomatopée du dégoût, « Cocorico ! » est celle du coq et « Crac ! » est celle d'un objet qui se casse.

L'idéogramme

L'idéogramme est un symbole qui représente une pensée ou une émotion. Par exemple, une ampoule au-dessus de la tête d'un personnage signifie qu'il vient d'avoir une idée.



Les bulles

Les personnages s'expriment grâce au texte qui est placé dans les bulles. Chaque bulle possède une queue ou appendice. La pointe de la queue indique le personnage qui parle. On appelle également la bulle le phylactère.

--

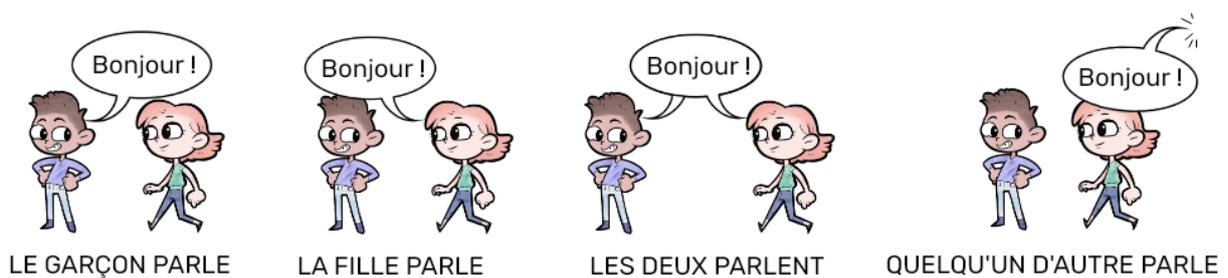
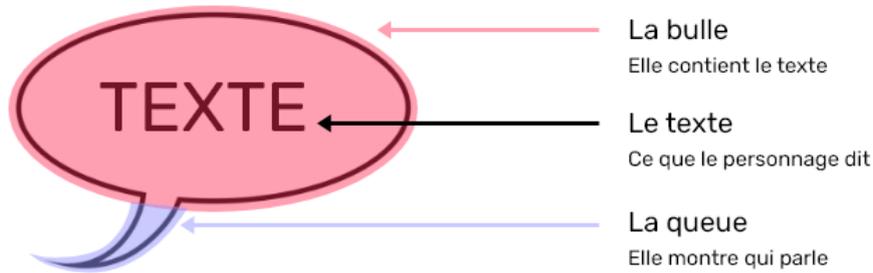
Fiches pédagogiques rédigées par Ronan Le Breton, Thomas Jochum et Pierre Pulliat

BDnF, la fabrique à BD : www.bdnf.bnf.fr



Les éléments de la bulle

Une bulle est composée de trois éléments :



Les bulles doivent être suffisamment grandes pour que le texte soit lisible. Idéalement, tout le texte de votre histoire est de même taille, de même police (la forme des lettres), de même gras (normal ou gras) et de même casse (minuscule ou majuscule).

Vous pouvez jouer avec la taille de votre texte pour indiquer le niveau sonore d'un dialogue. Un texte plus petit donnera l'impression que le personnage parle à voix basse, un texte plus gros qu'il parle fort.

Passer tout le texte en majuscule, ou en gras, renforce l'effet. Si on combine texte en majuscule, en gras et plus large, le personnage crie.

Vous pouvez aussi indiquer que le personnage murmure en utilisant une bulle aux contours pointillés.



Il y a différents types de bulles avec différentes utilisations, nous les détaillons davantage dans le glossaire de cette fiche.

--

Fiches pédagogiques rédigées par Ronan Le Breton, Thomas Jochum et Pierre Pulliat

BDnF, la fabrique à BD : www.bdnf.bnf.fr



Utilisation des plans dans une case

Une case est organisée en plans qui déterminent la distance entre le lecteur et le sujet dans l'image.

- L'arrière-plan est la partie la plus éloignée du point de vue du lecteur, on y retrouve souvent le décor.
- Le second plan se trouve au milieu de la case entre l'arrière-plan et le premier plan.
- Sur le premier plan se trouvent les éléments les plus en avant sur l'image.

Les éléments narratifs, comme les bulles et les onomatopées, sont placés devant le premier plan afin d'être bien lisibles.



Éléments de narration



Premier plan



Deuxième plan



Arrière plan

Le cadrage d'une case

En jouant sur l'angle et la distance, le cadrage change la façon dont le sujet (un objet ou un personnage) est mise en avant dans l'histoire.

- Le plan d'ensemble : C'est l'angle le plus panoramique. Les éléments qui composent l'image sont éloignés ce qui rend les personnages à peine visibles et donne plus d'ampleur au décor. C'est un bon moyen d'introduire une nouvelle séquence ou de présenter le lieu de l'action.
- Le plan moyen : on voit maintenant les personnages de la tête au pied, l'action se précise.
- Le plan américain et le plan rapproché : Il montre le buste et le visage des personnages. Ce plan permet de focaliser l'attention du lecteur sur les gestes des personnages.
- Le gros plan : en collant au plus près du lecteur, le décor devient quasi inexistant. L'accent est mis sur les émotions transmises par les expressions du visage ou d'une partie du personnage.

Il est important de jongler entre les plans et maîtriser la perspective afin de rendre son histoire dynamique.

--

Le 9^e art à travers l'histoire

Une brève histoire de la BD

La BD a beaucoup évolué depuis son émergence au XX^e siècle.

La définition de la bande dessinée est « un enchaînement de dessins accompagnés d'un texte, relatant de façon fragmentée une action. Le texte y est subordonné à l'image, non l'inverse ». Cette définition, proposée par l'argus de la bande dessinée, couvre donc toute forme de récit reposant sur plusieurs dessins.

Le terme « bande dessinée » remonte à 1833, lorsque l'artiste Suisse, Rodolphe Töpffer, crée *Histoire de M. Jabot*.

Cependant, d'autres font remonter les origines de la BD à William Hogarth et son histoire, *La Carrière d'une prostituée* (1731), aux croquis d'Hokusai, aux estampes européennes (qui présentaient déjà des phylactères), à l'enluminure médiévale ou même aux peintures préhistoriques.

La bande dessinée prend vraiment forme fin XIX^e-début XX^e, aux Etats-Unis, avec la série *Yellow Kid* (1896). Elle apparaît alors comme un art irrévérencieux, publiée dans la presse.

C'est entre 1930 et 1950 que la BD prend véritablement son essor. On voit alors apparaître aux USA les comics de super héros, avec Superman en figure de proue, la bande dessinée franco-belge et le manga d'Osamu Tezuka au Japon. À cette époque, le média est encore associé au seul public jeunesse.

Avec l'émergence de la contre-culture durant les années 1960-1970, la bande dessinée s'ouvre à un lectorat plus adulte et rompt avec les codes du divertissement enfantin.

Depuis, la bande dessinée a acquis une légitimité culturelle importante. De la fiction aux documentaires, le neuvième art couvre tous les domaines éditoriaux. Aujourd'hui grâce aux technologies numériques, la bande dessinée est un langage en constante évolution.

Grâce à l'application BDnF, nous vous proposons de saisir ce moyen d'expression et d'écrire votre propre histoire !

En accord avec leurs sensibilités culturelles, de nombreux pays ont développé leurs propres codes dans des styles et modes de parution différents. Voici les principaux :

--

Fiches pédagogiques rédigées par Ronan Le Breton, Thomas Jochum et Pierre Pulliat

BDnF, la fabrique à BD : www.bdnf.bnf.fr

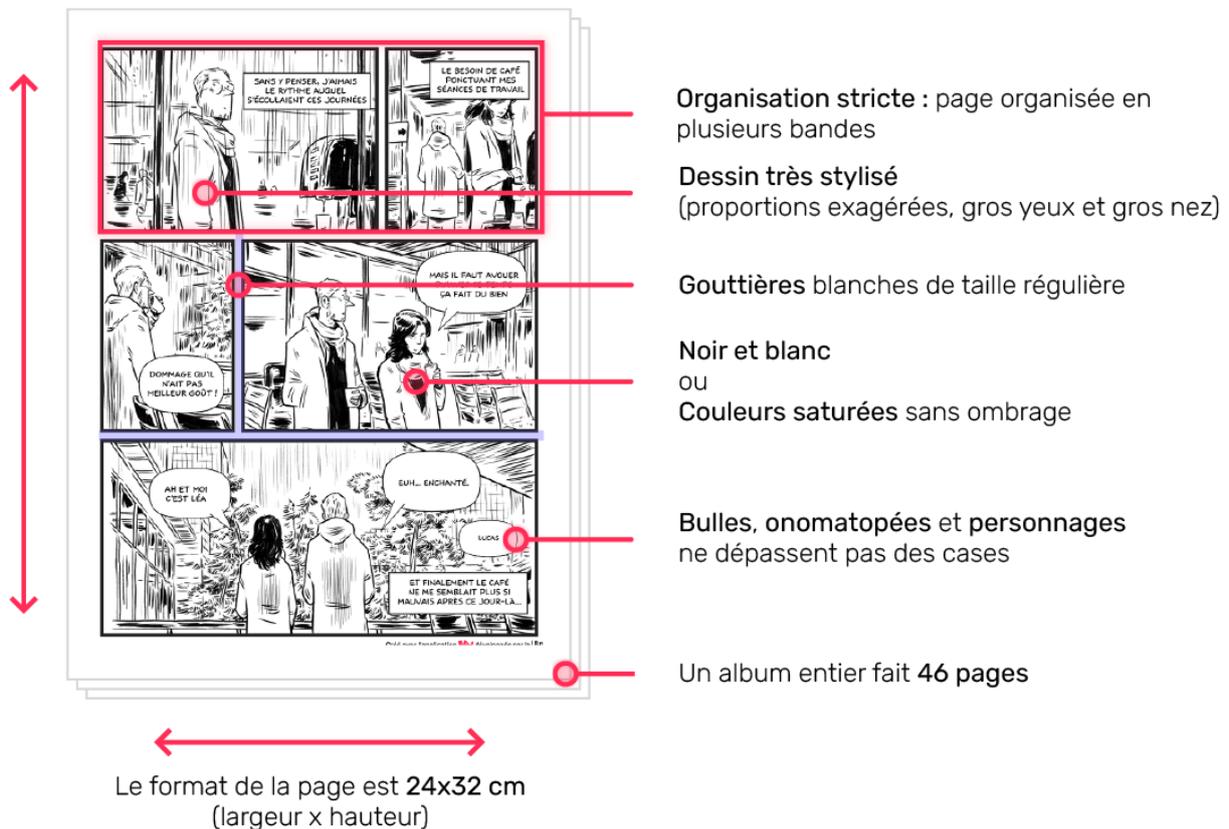


La bande dessinée franco-belge

Pour la petite histoire

La bande dessinée franco-belge se caractérise par sa grande variété artistique et le soin apporté à l'objet livre. Généralement, elle est présentée sous la forme d'albums cartonnés en couleur et compile des récits de genres (jeunesse, SF, fantasy, policier) pour tous les publics.

Les règles à retenir



Par Adrien Martin

Œuvres majeures et références

Astérix ; Largo Winch ; Seuls, Sillage ; Thorgal, Blueberry ; Pico Bogue ; les carnets de Cerise ; Jules

Le roman graphique

Pour la petite histoire

Apparu au début des années 1970 aux Etats-Unis et largement développé en Europe dans les années 2000, le roman graphique permet à certains auteurs de s'affranchir des canons de l'album franco-belge et des thématiques de genre afin de livrer des récits plus intimistes. De pagination libre et doté d'un dessin plus spontané souvent en noir et blanc, le roman graphique propose une expérience de lecture à dimension plus humaine. Le style du roman graphique se caractérise par une bichromie, des

--

Fiches pédagogiques rédigées par Ronan Le Breton, Thomas Jochum et Pierre Pulliat

BDnF, la fabrique à BD : www.bdnf.bnf.fr



cases rectangulaires, un rapport texte/image important (beaucoup de description en cartouche), un grand nombre de pages et un dessin proche de la caricature.

Œuvres majeures et références

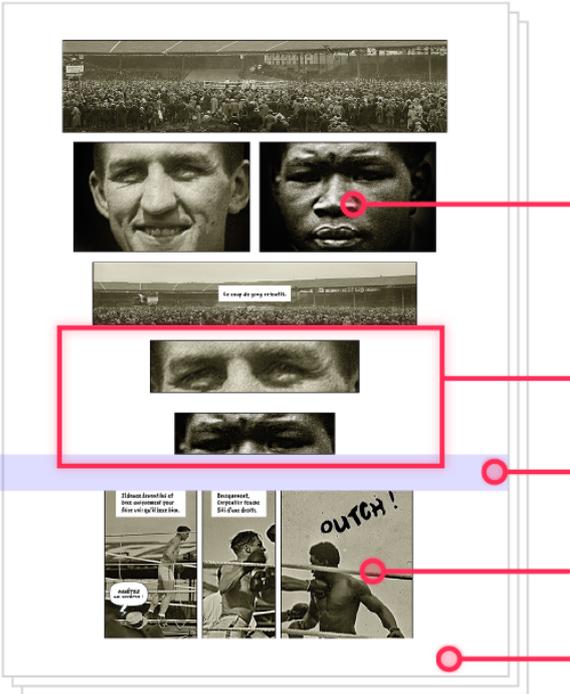
Persépolis ; L'Arabe du futur ; Polina ; Maus ; Moi ce que j'aime c'est les monstres

Le comics de super héros

Pour la petite histoire

On considère souvent que la création de Superman en 1938 marque le début des super héros. Par la suite, deux maisons d'édition se démarquent et continuent de dominer l'offre actuelle, DC comics, avec Batman et Superman, et Marvel, dans les années 1960 grâce à Spiderman et les Avengers. Aujourd'hui, il existe des centaines de titres de super-héros issus d'éditeurs divers. Le succès des super-héros est dû au fait qu'ils évoluent avec leur temps et que leurs aventures reflètent bien souvent les mœurs d'une époque.

Les règles à retenir



The diagram shows a stack of comic book pages. A red double-headed arrow on the left indicates the height of the page. A red double-headed arrow at the bottom indicates the width of the page. Red lines with circles at the end point to specific features: a realistic drawing with shading, a dynamic layout of slanted panels, a white gutter, speech bubbles and sound effects extending across panels, and the total page count of 22 pages.

Dessin réaliste et ombrage plus ou moins réaliste

Organisation souple et cinématographique : cases penchées et dynamiques

Gouttières blanches ou noires, parfois de couleur, de taille irrégulière

Bulles, onomatopées et personnages dépassent parfois des cases

Un album entier fait 22 pages

Le format de la page est 17x26 cm (largeur x hauteur)

Par Raphaël Meyssan

--

Fiches pédagogiques rédigées par Ronan Le Breton, Thomas Jochum et Pierre Pulliat

BDnF, la fabrique à BD : www.bdnf.bnf.fr



Œuvres majeures et références

Batman ; Wonder Woman ; Harley Quinn ; Spiderman, X-Men ; The Walking Dead ; Hellboy ; Bone

Le comic strip

Pour la petite histoire

Le comic strip est né il y a longtemps, au cours du XIX^e siècle. On considère The Yellow Kid comme l'un des tous premiers, en 1890. Le comic strip est publié dans les journaux et les magazines, souvent en noir et blanc. Aujourd'hui, on le retrouve en couleur sur internet où le genre demeure très populaire.

Les règles à retenir

Bulles, onomatopées et personnages
ne dépassent pas des cases

Gouttières blanches de taille régulière

Noir et blanc, ou à-plat de couleur sans ombrage

Dessin souvent simple et crayonné ou détournement de photos

Organisation rigide en strip avec des cases de même hauteur

1 histoire occupe généralement 1 seul strip, parfois 2, parfois 1 page entière, jamais plus

Pas de format de page défini

Par un faux graphiste : <https://fr-fr.facebook.com/unfographiste/>

--

Fiches pédagogiques rédigées par Ronan Le Breton, Thomas Jochum et Pierre Pulliat

BDnF, la fabrique à BD : www.bdnf.bnf.fr



Œuvres majeures et références

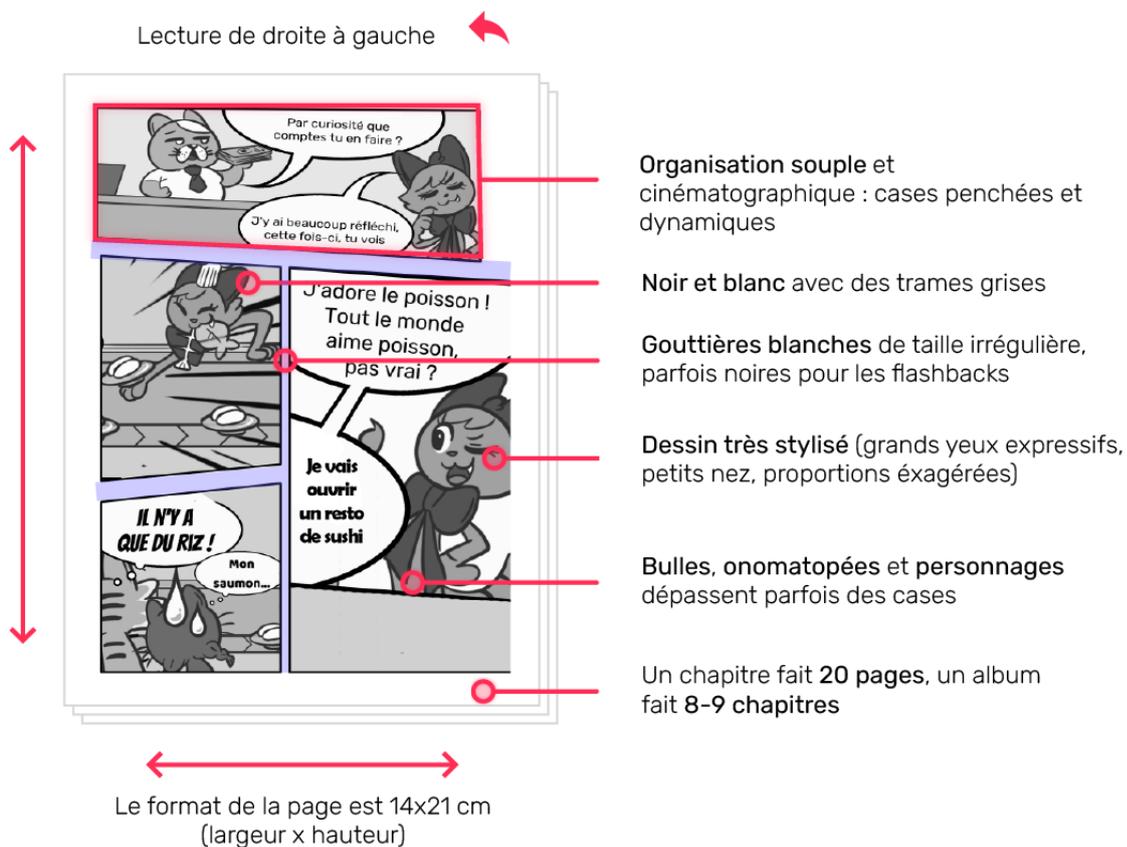
Snoopy ; Garfield ; Calvin et Hobbes ; Dilbert ; Popeye ; Katzenjammer Kids

Le manga

Pour la petite histoire

Le manga définit la bande dessinée japonaise et connaît son essor après la seconde guerre mondiale. On considère Osamu Tezuka comme un précurseur du manga moderne et dynamique. Les mangakas (auteurs de manga) travaillent généralement en noir et blanc et leurs œuvres sont prépubliées dans des périodiques aux thématiques très variées. Il y a donc une forte segmentation du lectorat. Par exemple, on distingue les shōnen (manga pour garçons) des shōjo (manga pour filles) ou des seinen (plus psychologiques ou matures).

Les règles à retenir



Œuvres majeures et références

One Piece ; Nausicaa, Akira, Ranma ½ ; My Hero Academia ; Astro Boy

--

Fiches pédagogiques rédigées par Ronan Le Breton, Thomas Jochum et Pierre Pulliat

BDnF, la fabrique à BD : www.bdnf.bnf.fr



Le webtoon

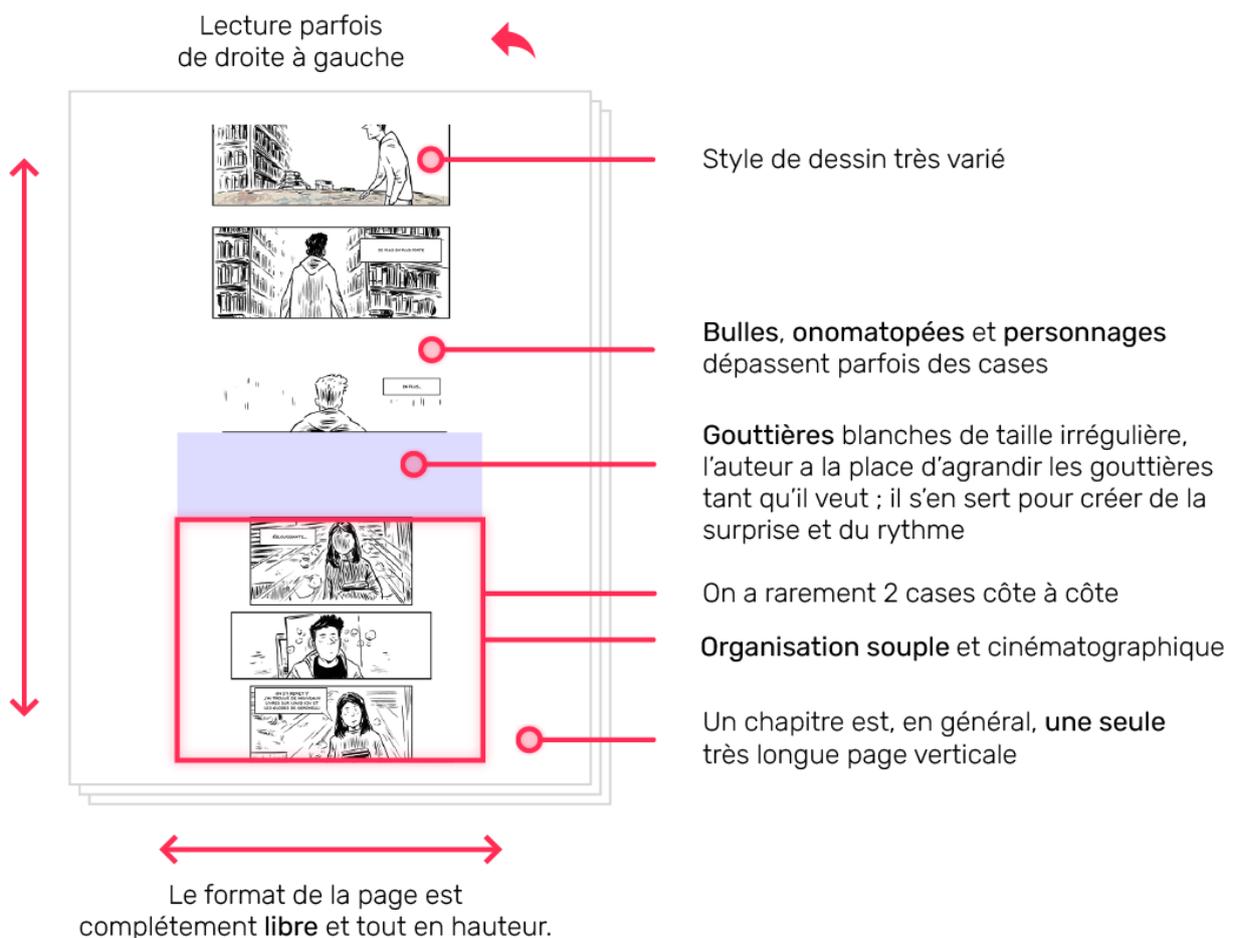
Pour la petite histoire

Le webtoon est né dans les années 2000, en Corée du sud. Aujourd'hui, on dessine des webtoons dans tous les pays, mais les coréens en restent les maîtres incontestés.

Les webtoons se reconnaissent par leurs pages tout en longueur, pensées pour le scroll et la lecture sur smartphone. La bande défilée est une variante française où l'on scroll de gauche à droite.

Les webtoons jouent avec les codes du manga et repensent les limites et les règles de la composition d'une page de BD.

Les règles à retenir



Par Adrien Martin

Œuvres majeures et références

Noblesse ; The Gamer ; Relife ; Bouhland ; Tower of God ; Honey Blood

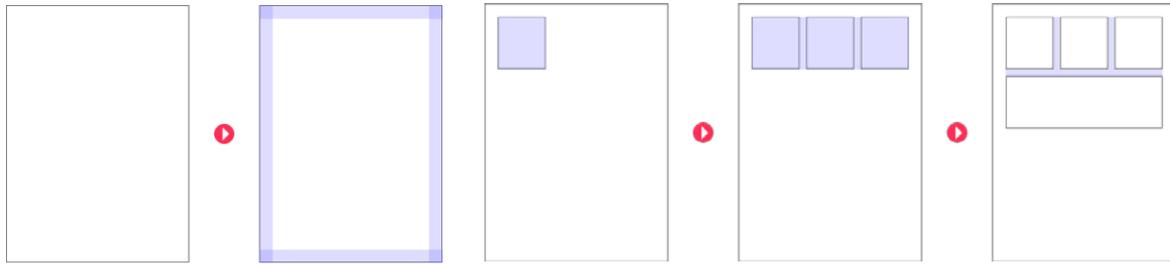
--

Fiches pédagogiques rédigées par Ronan Le Breton, Thomas Jochum et Pierre Pulliat

BDnF, la fabrique à BD : www.bdnf.bnf.fr



Les éléments d'une page



- La planche : page entière de BD, composée de plusieurs bandes. La planche est la zone de travail de l'auteur / autrice.
- Les marges : Sur notre planche, on commence par placer les marges : en haut, en bas, à droite et à gauche. Ce sont des zones blanches sans dessin, ni texte ni personnages.
- Les cases : aussi appelées vignettes, la case est un cadre dans lequel on place le dessin et le texte. C'est dans les cases que se raconte l'histoire. Chaque case fige un moment de l'histoire.
- La bande : est une succession de plusieurs cases qui prennent toute la largeur de la planche. En anglais, on appelle cela un strip.
- La gouttière : L'espace (généralement blanc) qui sépare deux cases est appelé gouttière.
- La page : Une page se compose de deux planches, une sur son recto et l'autre sur son verso.
- L'album : Toutes les pages sont rassemblées et reliées en un livre, on parle d'album.

Les éléments d'une case

- Plans de composition : une image se compose d'une série de plans. Le premier plan est au plus près du lecteur, là où l'arrière-plan représente les éléments les plus lointains.
- Le phylactère – la bulle : forme variable qui, dans une case contient les paroles ou pensées des personnages.
- La queue ou l'appendice : élément du phylactère qui pointe le personnage qui parle
- Le récitatif ou commentaire : commentaire du narrateur donnant une indication sur l'action, le temps ou la chronologie.
- La cartouche : rectangle à fond neutre placé sur le dessin et contenant un commentaire, appelé aussi récitatif (temps, action, chronologie).
- L'onomatopée : un mot qui représente un bruit (d'animal, d'objet, etc.), souvent stylisé en BD

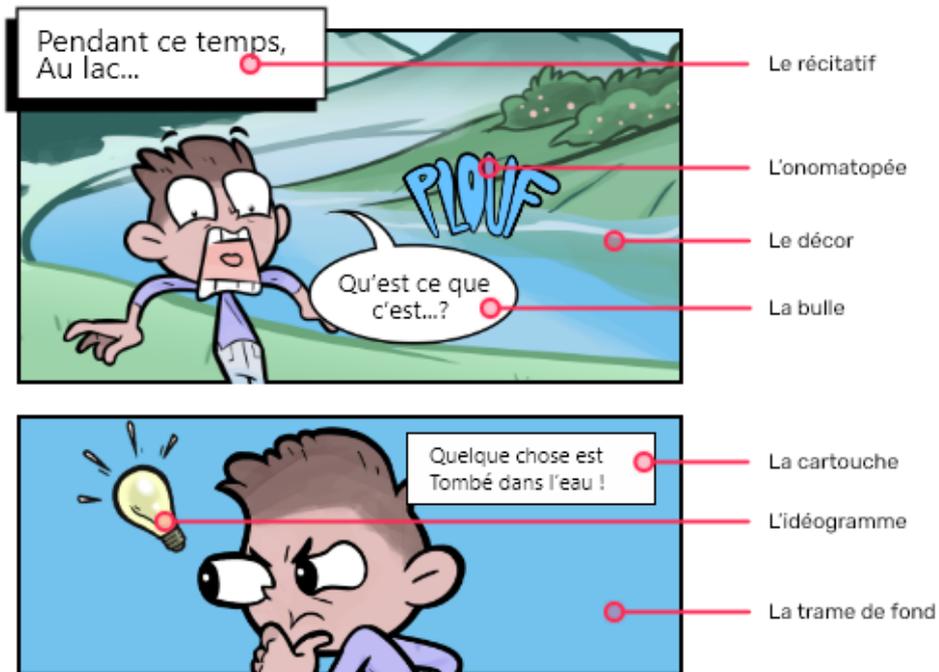
--

Fiches pédagogiques rédigées par Ronan Le Breton, Thomas Jochum et Pierre Pulliat

BDnF, la fabrique à BD : www.bdnf.bnf.fr



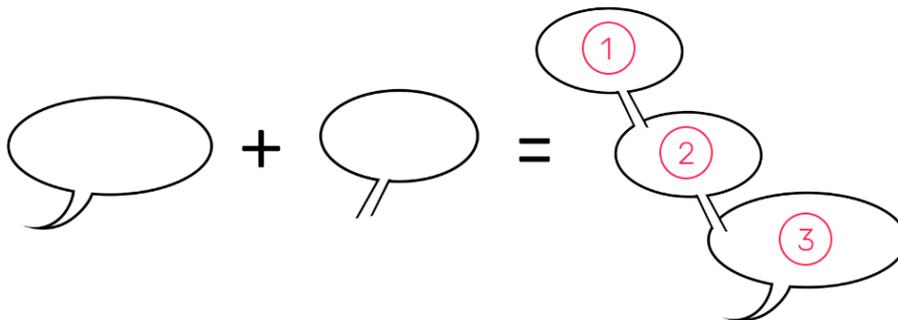
- L'idéogramme : un symbole qui représente une idée ou un concept



- La trame : fond de couleur (uni, dégradé ou motif) qui remplace le décor et habille la case

Les différents types de bulles

- La bulle en pointillé : les contours en pointillés que le personnage murmure
- La bulle rectangulaire : représente une voix non-humaine ou numérique
- La bulle de chaînage : permet d'enchaîner plusieurs bulles



--

Les plans de cadrage

- Plan de cadrage : cadrage utilisé (en photographie ou au cinéma) pour présenter un sujet
- Le plan d'ensemble : vue d'ensemble. Les éléments qui composent l'image sont éloignés, ce qui a pour effet de faire ressortir le décor. Les personnages sont souvent petits. Le principal objectif est de présenter le lieu de l'action.
- Le plan général : on distingue davantage les personnages.
- Le plan moyen : on voit maintenant les personnages de la tête au pied, l'action se précise.
- Le plan américain ou plan rapproché : Il montre le buste et le visage des personnages. Ce plan permet de focaliser l'attention du lecteur sur les gestes des personnages.
- Le gros plan : le décor devient quasi inexistant, l'accent est mis sur les émotions transmises par le personnage.

L'ensemble de ces plans permettent d'attirer l'attention du lecteur sur différents éléments et de le guider ainsi dans le récit.



Plan d'ensemble



Plan général



Plan moyen



Plan rapproché



Gros plan

--

Fiches pédagogiques rédigées par Ronan Le Breton, Thomas Jochum et Pierre Pulliat

BDnF, la fabrique à BD : www.bdnf.bnf.fr



Les idéogrammes de la BD

Le langage de la BD passe par du texte et des illustrations. Certains visuels codifiés représentent une idée bien précise, on les appelle les idéogrammes. Voici une liste des plus notables :

L'ampoule

Une ampoule placée à proximité de la tête d'un personnage signifie qu'il vient d'avoir une illumination, c'est-à-dire une idée soudaine ou une révélation.



Les éclairs et les étoiles

Les éclairs et/ou les étoiles sont utilisés pour symboliser la douleur. Placés sur un genou, un coude, ils symbolisent une blessure. Placés sur au-dessus de la tête, ils représentent une migraine et évoquent souvent une difficulté à trouver une solution.



--

Fiches pédagogiques rédigées par Ronan Le Breton, Thomas Jochum et Pierre Pulliat

BDnF, la fabrique à BD : www.bdnf.bnf.fr



Le nuage de combat

Un nuage de poussière d'où sortent des coups de poings, des coups de pieds et des étoiles de douleur. Ce nuage est utilisé pour représenter un combat entre deux personnages ou plus.



La veine de colère

Une veine apparaît sur le crâne du personnage pour symboliser la colère. Une veine de taille exagérée à la manière des mangas japonais fait basculer la situation vers le comique.



À noter que cet idéogramme peut apparaître sur d'autres endroits du corps, sur le poing par exemple. Il indique, dans ce cas, l'envie du personnage de porter un coup.

La goutte d'embarras

Cette grosse goutte de sueur représente la honte, l'embarras, la gêne, le stress ou toute autre marque d'inconfort. Elle se place généralement au niveau de la tempe. Plus elle est grosse, plus la forme d'embarras exprimée devient comique.

--

Fiches pédagogiques rédigées par Ronan Le Breton, Thomas Jochum et Pierre Pulliat

BDnF, la fabrique à BD : www.bdnf.bnf.fr





Traits de dépression

Ces traits parallèles représentent un personnage accablé au bord du désespoir.



Sillages et lignes d'action

Les lignes d'action indiquent le mouvement et la vitesse.



--

Fiches pédagogiques rédigées par Ronan Le Breton, Thomas Jochum et Pierre Pulliat

BDnF, la fabrique à BD : www.bdnf.bnf.fr



Les insultes

Afin de créer un effet comique, une bulle déformée comprenant des images de colère et de confusion signifie un dialogue injurieux.



Il est possible de jouer avec les significations des idéogrammes afin de moduler leurs effets. Par exemple, Un personnage qui sourit avec une veine de colère apparente au coin du visage indique qu'il rit à contrecœur. D'autres exemples sont aussi fréquemment utilisés comme : le cœur pour l'amour, les joues rosies pour rougir, la spirale ou les yeux vides pour la stupéfaction, des rouages mécaniques pour la réflexion....

--

Fiches pédagogiques rédigées par Ronan Le Breton, Thomas Jochum et Pierre Pulliat

BDnF, la fabrique à BD : www.bdnf.bnf.fr

