

Tristan Demers et Jocelyn Jalette

# LA BANDE DESSINÉE EN CLASSE

*Pour lire, écrire et créer !*



Extrait de la publication

**La bande dessinée  
en classe**  
**Pour lire, écrire et créer !**



## Collection *Parcours pédagogiques*

La collection ***Parcours pédagogiques*** réunit des publications destinées à accompagner et à appuyer les enseignants et tous les intervenants en éducation dans leur pratique quotidienne.

### Titres déjà parus dans la collection

#### ***Parcours pédagogiques***

- |   |  |
|---|--|
| <i>Classe active, élèves motivés !</i><br><i>Gérer sa classe par ateliers en intégrant les TIC</i><br>Suzanne Harvey  | <i>Guide de planification pédagogique</i><br>Marie-Josée Langlois  |
| <i>CLÉ@TIC</i><br><i>Guide pratique et activités éducatives</i><br>Denis Guérard et François Guérard  | <i>Harmoniser TIC et approches pédagogiques</i><br><i>Démarches et projets intégrateurs</i><br><i>pour favoriser la réussite</i><br>Danielle De Champlain<br>et Gaétane Grossinger Divay                                   |
| <i>Comprendre et dénouer les problèmes</i><br><i>de comportement</i><br><i>Prévenir des feux et les éteindre</i><br>Réjean Thomas   | <i>Intégrer les ateliers d'apprentissage</i><br><i>dans ma classe</i><br>Ginette Lemay-Bourassa  |
| <i>Découvrir et exploiter les livres jeunesse</i><br><i>Répertoires thématiques et situations</i><br><i>d'apprentissage</i><br>Sylvie Viola et Sandra Desgagné  | <i>Mon école, mon projet, notre réussite !</i><br>Tome 1<br><i>Comment réaliser l'analyse de la situation ?</i><br>N. Tardif, L. Royal, L. L. Lafontaine<br>et L. Simon  |
| <i>Échec en math ?</i><br><i>Dépistage et intervention auprès des élèves</i><br><i>à risque au préscolaire et au premier cycle</i><br>Anne Gaudreau   | <i>Mon école, mon projet, notre réussite !</i><br>Tome 2<br><i>Comment réaliser le projet éducatif,</i><br><i>le plan de réussite et la reddition de comptes ?</i><br>Nicole Tardif, Danielle Larivière<br>et Michel Boyer |
| <i>L'Éducation relative à l'environnement</i><br><i>École et communauté : une dynamique</i><br><i>constructive</i><br>Lucie Sauvé, Isabel Orellana,<br>Sarah Qualman et Sonia Dubé<br>Préface de Pierre Dansereau | <i>Le Roman jeunesse au cœur de l'apprentissage</i><br><i>Pistes de découverte et exploitations</i><br><i>pédagogiques</i><br>Charlotte Guérette et Sylvie Roberge   |
| <i>L'Espace en projets</i><br><i>Pistes d'exploration et situations</i><br><i>d'apprentissage</i><br>Johanne Patry  | <i>Stratégies et Compétences</i><br><i>Intervenir pour mieux agir</i><br>Martine Peters et Sylvie Viola  |
| <i>Éveiller l'enfant à l'écrit</i><br><i>De la naissance à l'école</i><br>Giselle Boisvert et Jean Gagnon   | <i>Vivre le conte dans sa classe</i><br><i>Pistes de découverte et exploitations</i><br><i>pédagogiques</i><br>Charlotte Guérette et Sylvie Roberge  |

Tristan Demers et Jocelyn Jalette

Illustrations de  
Tristan Demers, Jocelyn Jalette  
et Raymond Parent

**La bande dessinée  
en classe**  
**Pour lire, écrire et créer !**



**Catalogage avant publication de Bibliothèque et Archives nationales du Québec  
et de Bibliothèque et Archives Canada**

Demers, Tristan, 1972-

La bande dessinée en classe : pour lire, écrire et créer !

(Collection Parcours pédagogiques)

Comprend des réf. bibliogr.

ISBN 978-2-89428-765-1

1. Bandes dessinées en éducation. 2. Bandes dessinées - Histoire et critique - Étude et enseignement (Primaire). 3. Bandes dessinées - Technique - Étude et enseignement (Primaire). I. Jalette, Jocelyn, 1970- . II. Titre. III. Collection.

LB1044.9.C59D45 2006

372.133'5

C2005-942365-X

Édition et direction de la collection : Suzanne Bélanger

Révision linguistique : Rachel Fontaine

Correction d'épreuves : Nathalie Savaria

Illustrations : Tristan Demers, Jocelyn Jalette et Raymond Parent

Conception et réalisation de la maquette intérieure : Philippe Langlois

Conception et réalisation de la couverture : Christian Campana

Éditions Hurtubise HMH Itée

1815, avenue De Lorimier, Montréal (Québec) CANADA H2K 3W6

Téléphone : (514) 523-1523 • Télécopieur : (514) 523-9969

Distribution Canada : Hurtubise HMH

[www.hurtubisehnh.com](http://www.hurtubisehnh.com)

Distribution France : Librairie du Québec à Paris

[www.librairieduquebec.fr](http://www.librairieduquebec.fr)

Dans cet ouvrage, le masculin est utilisé sans aucune discrimination et dans le seul but d'alléger le texte.

Les Éditions Hurtubise HMH bénéficient du soutien des institutions suivantes pour leurs activités d'édition : gouvernement du Canada par l'entremise du Programme d'aide au développement de l'industrie de l'édition (PADIÉ) et Programme de crédit d'impôt pour l'édition de livres du gouvernement du Québec.

ISBN 978-2-89428-765-1

Dépôt légal – 1<sup>er</sup> trimestre 2006

Bibliothèque et Archives nationales du Québec

Bibliothèque et Archives du Canada

© Copyright 2006

Éditions Hurtubise HMH Itée

Tous droits réservés. Toute reproduction, traduction ou adaptation, en tout ou en partie, par quelque procédé que ce soit, est strictement interdite sans l'autorisation préalable de l'Éditeur.

*Réimprimé au Canada en août 2008 sur les presses de l'imprimerie Lebonfon, Val d'Or, Québec.*



La Loi sur le droit d'auteur interdit la reproduction des œuvres sans autorisation des titulaires de droits. Or, la photocopie non autorisée – le « photocopillage » – s'est généralisée, provoquant une baisse des achats de livres, au point que la possibilité même pour les auteurs de créer des œuvres nouvelles et de les faire éditer par des professionnels est menacée. Nous rappelons donc que toute reproduction, partielle ou totale, par quelque procédé que ce soit, du présent ouvrage est interdite sans l'autorisation de l'Éditeur.

# TABLE DES MATIÈRES

<b>Introduction</b> .....	<b>9</b>
<b>CHAPITRE 1</b>	
<b>L'éveil de l'imaginaire</b> .....	<b>13</b>
L'imaginaire de l'enfant .....	<b>14</b>
Activité 1.1 Rapide comme l'éclair! .....	<b>15</b>
Activité 1.2 Prêt pour les formes! .....	<b>16</b>
Activité 1.3 Des chiffres et des lettres .....	<b>17</b>
Activité 1.4 Le barbouillage génial .....	<b>18</b>
<b>CHAPITRE 2</b>	
<b>L'aventure de la bande dessinée</b> .....	<b>19</b>
Conventions dans la BD .....	<b>20</b>
Activité 2.1 Une époque loufoque! .....	<b>21</b>
Activité 2.2 Les bulles pêle-mêle .....	<b>24</b>
Références de la BD .....	<b>27</b>
Les différents genres .....	<b>27</b>
Activité 2.3 Les combinaisons farfelues .....	<b>29</b>
Description des personnages .....	<b>30</b>
L'art du gag .....	<b>32</b>
Activité 2.4 L'histoire sans fin .....	<b>33</b>
<b>CHAPITRE 3</b>	
<b>Un univers à inventer</b> .....	<b>37</b>
Les personnages .....	<b>38</b>
Activité 3.1 La bestiole d'un autre monde .....	<b>39</b>
Activité 3.2 Un objet qui s'anime! .....	<b>45</b>
Activité 3.3 Le personnage accordéon .....	<b>47</b>
Expression verbale et habillement .....	<b>49</b>
Activité 3.4 À qui l'expression? À qui l'accessoire? .....	<b>50</b>
Le monde des personnages .....	<b>52</b>
Activité 3.5 Un personnage, un lieu et une action .....	<b>53</b>

## **CHAPITRE 4**

<b>Histoire et dialogues</b> .....	<b>55</b>
Un scénario général .....	<b>56</b>
Activité 4.1 Des situations cocasses .....	<b>58</b>
Activité 4.2 Une histoire en quelques phrases .....	<b>60</b>
La création des dialogues .....	<b>65</b>
Activité 4.3 Une case, un dialogue! .....	<b>67</b>
Les onomatopées .....	<b>68</b>
Activité 4.4 Quel est ce bruit? .....	<b>69</b>
Le découpage graphique .....	<b>71</b>
Activité 4.5 Le croquis d'une action .....	<b>73</b>

## **CHAPITRE 5**

<b>Quelques astuces en dessin</b> .....	<b>75</b>
Dessin des personnages .....	<b>76</b>
Activité 5.1 Corps accord! .....	<b>77</b>
Activité 5.2 Le voyage dans le temps .....	<b>80</b>
Activité 5.3 Des sourcils sans soucis! .....	<b>81</b>
Activité 5.4 L'animatron .....	<b>84</b>
La représentation des textes .....	<b>87</b>
Activité 5.5 De bulles en bulles .....	<b>89</b>
Le lettrage .....	<b>91</b>
Activité 5.6 Les lettres en folie! .....	<b>92</b>
La représentation des décors .....	<b>94</b>
Activité 5.7 La perspective et l'horizon .....	<b>95</b>
Divers trucs .....	<b>97</b>

## **CHAPITRE 6**

<b>La réalisation graphique d'une bande dessinée</b> .....	<b>99</b>
Les divers plans .....	<b>100</b>
Activité 6.1 Une question de point de vue... .....	<b>104</b>
Cadrer son découpage .....	<b>107</b>
Activité 6.2 L'histoire pêle-mêle .....	<b>108</b>
Le crayonné .....	<b>111</b>
L'encrage .....	<b>112</b>
La mise en couleurs .....	<b>113</b>
Activité 6.3 De toutes les couleurs! .....	<b>115</b>

<b>CHAPITRE 7</b>	
<b>Pour aller plus loin</b> .....	<b>119</b>
La préhistoire de la bande dessinée .....	<b>120</b>
En Égypte .....	<b>120</b>
En Grèce et à Rome .....	<b>121</b>
Moyen Âge et enluminures... ..	<b>122</b>
Et l'imprimerie arriva... ..	<b>124</b>
Jusqu'à nos jours... ..	<b>124</b>
Activité 7.1 Recherche historique .....	<b>125</b>
Des ouvertures vers d'autres métiers .....	<b>125</b>
Activité 7.2 Exploration d'un choix de carrière .....	<b>127</b>
<b>Conclusion</b> .....	<b>129</b>
<b>Glossaire</b> .....	<b>131</b>
<b>Bibliographie</b> .....	<b>133</b>





# INTRODUCTION

La bande dessinée, appelée aussi neuvième art, est née au même moment que le cinéma, à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle. Leur parenté, qui pourra paraître surprenante à plusieurs, est pourtant bien réelle. Le point commun à ces deux arts est bien sûr qu'ils accordent autant d'importance l'un que l'autre à l'image. Tous deux racontent une histoire qui a besoin d'être scénarisée avant d'être mise en images. Tous deux s'appuient aussi sur des cadrages. Si le cinéma montre le mouvement, la bande dessinée (BD), elle, doit créer l'illusion du mouvement.

La BD possède également de nombreuses filiations avec le roman et la peinture. Certaines personnes n'apprécient pas à sa juste valeur le travail de ses créateurs : les bédéistes. Ce travail requiert une grande maîtrise du cadrage, de la mise en scène, de l'écriture d'un scénario et du dessin. Le neuvième art est un art multidisciplinaire et, comme n'importe quelle production artistique, il est très varié. Comme dans toute discipline artistique, on peut y trouver le meilleur et le pire.

Depuis quelques années, les intervenants en milieu scolaire utilisent fréquemment la BD pour motiver les élèves dans le cadre de projets liés aux programmes des arts plastiques ou de français. Plus qu'un simple passe-temps pour combler les périodes libres ou de bricolage, la BD est devenue un véritable outil de pédagogie. Rien n'est plus stimulant pour une classe que de démarrer un projet de groupe, de créer ses propres personnages et sa propre histoire.

Les intervenants du milieu scolaire font donc souvent appel à des illustrateurs et à des bédéistes pour donner des ateliers en classe ou des conférences dans les écoles. C'est d'ailleurs lors de ces rencontres privilégiées avec les élèves et leurs enseignants que nous avons constaté l'impact qu'avait la BD sur le déclenchement de certains projets de création. Notre passage dans une école fut fort apprécié et devint l'élément moteur dont l'enseignant avait besoin pour stimuler l'imaginaire des élèves. Toutefois, voyant que l'enseignant ne disposait d'aucun outil pour assurer la continuité du projet, nous avons décidé de préparer le présent guide pédagogique. Il est destiné aux enseignants qui souhaitent éveiller la créativité des enfants à l'aide de la BD et, bien sûr, mieux accompagner les bédéistes en herbe.

L'appropriation des étapes essentielles à la réalisation d'une BD et les activités proposées amèneront les élèves des deuxième et troisième cycles du primaire à développer des compétences disciplinaires et transversales : le français sera à l'honneur dans l'écriture des dialogues, les mathématiques serviront, entre autres, à tracer des cadres et à calibrer des textes, la connaissance de la géographie ou de l'histoire permettra de situer l'action ou l'époque où se déroulera l'intrigue, etc. L'enseignant pourra adapter le degré de complexité des activités suggérées dans cet ouvrage.

## UN PEU D'HISTOIRE

### **La bande dessinée dans le monde**

Une introduction à la BD serait incomplète sans un court survol de sa situation dans le monde. Il faut tout d'abord savoir qu'il existe trois pôles importants de cet art sur la planète autour desquels plusieurs artistes ont développé leur façon propre de s'exprimer en images. Il s'agit, bien sûr, du couple franco-belge, des États-Unis et du Japon, dont les albums sont accessibles depuis peu chez nous.

La France et surtout la Belgique ont vu naître les plus grands classiques de la BD mondiale. Les noms de Tintin, d'Astérix, de Spirou et de combien d'autres héros nous sont plus que familiers, ils font partie de notre enfance. Longtemps ces personnages ont évolué grâce à l'appui de magazines éponymes qui accueillaient une grande diversité de héros. Malheureusement, au tournant de la décennie 1980-1990, plusieurs de ces publications ont disparu tels que *Tintin*, *Pilote*, et *Pif-Gadget* (bien que ce dernier soit revenu dans les kiosques à journaux depuis quelque temps avec un étonnant succès !). Les albums sont ensuite devenus le principal support médiatique des bédéistes. Mais la difficulté dans leur diffusion était de faire connaître de nouveaux héros, ce que permettaient plus facilement les magazines. Malgré tout, les

Cédric, Kid Paddle et Titeuf ont pu atteindre une très grande notoriété, faisant ainsi le pont avec les héros d'antan. La roue continue donc à tourner en Europe.

Plus près de nous, les États-Uniens ont créé en 1896 ce qui est considéré comme la première BD moderne dans les quotidiens : le Yellow Kid. Ils ont ensuite poursuivi dans cette veine avec Peanuts, Garfield et tant d'autres. Juste avant le second conflit mondial sont alors apparus les premiers superhéros : Superman et Batman. Au lendemain de la guerre, la mode était lancée et ils allaient être rejoints par Spiderman, Hulk et une multitude de collègues musclés. Aujourd'hui, le genre semble s'essouffler et les ventes de BD périclitent dangereusement. N'eût été des droits cinématographiques des adaptations de ces personnages, certaines entreprises seraient même au bord de la faillite. Par exemple, les rares héros encore traduits en français pour le marché québécois sont Archie et ses amis.

Le dernier pays à se distinguer, mais non le moindre, demeure le Japon. L'empire du Soleil levant mérite bien son nom dans le domaine des BD, que l'on appelle là-bas « mangas », avec le déferlement en Occident de héros japonais (comme Akira). Sur leurs îles, les bédéistes nippons ont bâti de véritables usines de création. Leurs magazines comptent des centaines de pages que de nombreux adeptes, généralement adultes, lisent dans le métro en se rendant au travail. La demande pour ce type de BD a engendré une cadence de production telle que les studios de création ont dû répartir les tâches entre plusieurs artistes. Certains reprochent à ces mangas leur violence et leur sexisme, mais ce serait un jugement un peu arbitraire. Les Japonais ont également développé une industrie du dessin animé très performante et efficace, qui n'est sûrement pas étrangère au succès de leurs mangas.

### Et le Québec ?

Le Québec ne constitue évidemment pas une force internationale en BD. Celles produites ici séduisent une part limitée du marché québécois. Les efforts récents de



Docteur Justice, personnage de Pif-Gadget<sup>1</sup>.



Le Capitaine América<sup>2</sup>.



Un exemple de manga.

1. Illustration inspirée du personnage original (J. Ollivier et R. Marcello).

2. Illustration inspirée du personnage original (J. Kirby et J. Simon).

plusieurs créateurs et éditeurs pour augmenter la qualité des œuvres et leur mise en marché méritent cependant d'être soulignés. Depuis ses débuts, la BD québécoise est parvenue à se faire connaître principalement à travers des magazines ou des journaux. Le plus bel exemple de longévité demeure celui d'Onésime (voir ci-dessous), le sympathique personnage d'une BD créée par Albert Chartier, qui parut pendant près de soixante ans dans *Le Bulletin des agriculteurs*. Il est rare qu'un héros québécois survive longtemps à cause de la difficulté à percer dans un marché aussi restreint. Diverses tentatives de magazines consacrés exclusivement à la BD ont fait rapidement naufrage, alors que d'autres ont réussi à tirer leur épingle du jeu le temps de quelques saisons. De nos jours, les bédéistes ont compris l'importance d'assurer une continuité pour développer et fidéliser un lectorat. Plus qu'une question de mode, la ferveur des jeunes et des moins jeunes pour la BD, outil pédagogique aussi bien que de divertissement, ne pourra que s'accroître.



Les aventures d'un Québécois typique : Onésime, par Chartier, © Albert Chartier, 1974.  
Reproduit grâce à l'aimable autorisation de Marinette Chartier.

# L'éveil de l'imaginaire

## CHAPITRE 1



Plusieurs croient que la réalisation d'une BD repose essentiellement sur l'habileté à développer un style d'illustrations de qualité. Bien sûr, l'illustration occupe une place importante, mais la création d'une BD nécessite plusieurs étapes, chacune réalisée par un spécialiste dans ce domaine. Cette façon de faire n'exige pas de maîtriser parfaitement toutes les techniques requises pour la réalisation d'une BD. Que serait *Astérix* sans le génie du scénariste René Goscinny et du talentueux dessinateur Albert Uderzo ? On peut ajouter à ces derniers un lettreur, un encreur et un coloriste pour compléter l'équipe. Depuis longtemps, les États-Uniens et les Japonais ont divisé les tâches entre plusieurs artisans, de manière aussi précise. En Europe, tout comme aux États-Unis, il est très rare de rencontrer un bédéiste qui produit son œuvre graphique de A à Z.

Pour les fins de cet ouvrage, nous ne tiendrons pas compte de cette approche de création de la BD, qui découle davantage d'un choix de carrière que d'une nécessité. L'approche pédagogique que nous explorerons tout au long de cet ouvrage vise avant tout à faire découvrir ce que sont les différentes étapes pour réaliser une BD et à les intégrer en tant que projet interdisciplinaire. Que l'élève rêve de faire le métier de bédéiste ou tout simplement d'explorer la BD, cet ouvrage lui permettra de réaliser des apprentissages et de se divertir.

## L'IMAGINAIRE DE L'ENFANT

Par définition, un enfant ne manque généralement pas d'idées et s'invente des jeux à longueur d'année. Par contre, lorsqu'il s'agit de trouver une idée maîtresse à coucher sur papier dans le cadre d'un cours d'arts plastiques, par exemple, plusieurs se sentent obligés de s'inspirer d'images connues et hésitent à s'écarter des clichés qu'ils reproduisent depuis la petite enfance : le soleil au coin de la feuille, la maison avec deux fenêtres et une cheminée, l'oiseau en forme de M, etc. Pourtant, la BD humoristique au style caricatural, celle que nous privilégierons ici, n'est pas un calque de notre quotidien, mais une version exagérée du quotidien, un monde où tout est permis !

Avant de proposer une activité de BD aux élèves, il est donc préférable de stimuler l'imaginaire de l'enfant par le biais d'activités interactives faciles à réaliser en classe. Il sera par la suite plus simple de trouver les idées nécessaires aux prémices d'un scénario éventuel, peu importe sa complexité.

Les activités qui suivent visent à « dérouiller » l'imaginaire des élèves. De cette manière, ils iront puiser dans leur imagination pour développer leur potentiel créatif. Vous remarquerez que les exercices de dessins à proprement parler n'arriveront qu'au cinquième chapitre. Pourquoi ? Voilà sans doute la première leçon à retenir : tout simplement parce qu'une bonne BD, c'est d'abord un bon scénario ! Nous y reviendrons d'ailleurs dans les chapitres suivants.

## ACTIVITÉ 1.1

## Rapide comme l'éclair !

En équipes de 2

**Introduction**

Pour favoriser la créativité, il importe de faire place à la spontanéité des élèves. Cette activité toute simple a pour but d'aider à faire le rapprochement entre les références de tous les jours et les possibilités de création.

**Intention éducative**

- Amener l'élève à prendre conscience des aspects visuels, culturels et artistiques qui l'influencent dans son environnement.
- Faire place à une créativité spontanée.

**Matériel nécessaire**

- Une feuille blanche.
- Un crayon à mine (pas le pousse-mine, mais bien celui, traditionnel, que l'on doit tailler à la main).

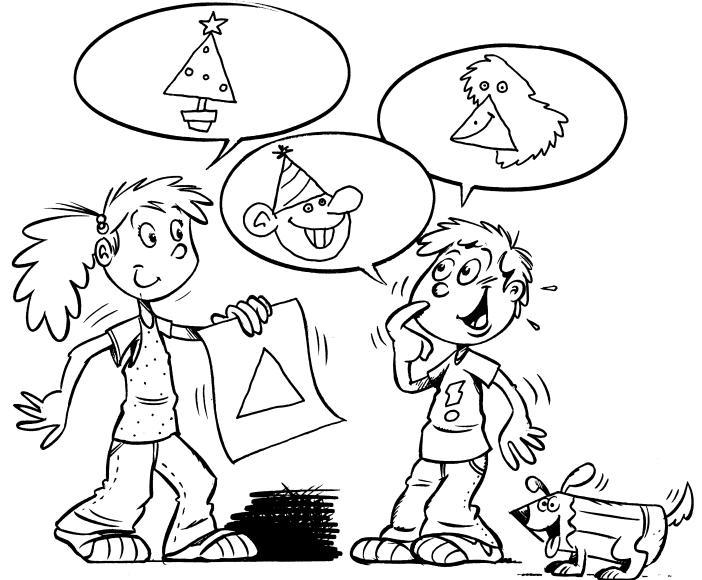
**Déroulement**

Sur une feuille vierge, chacun des élèves dessine une forme géométrique, sans que les autres puissent la voir. Au signal de l'enseignant, les élèves montrent leur dessin à leur coéquipier. En moins d'une minute, à tour de rôle, chacun des élèves doit nommer ou écrire le plus d'éléments possible du quotidien que lui inspire cette forme. Un triangle, par exemple, lui rappellera peut-être une pointe de pizza, l'oreille d'un chat, un sapin de Noël, une pyramide, la voile d'un bateau, une tente pour le camping, le nez d'une citrouille d'Halloween, la pointe d'une flèche ou un chapeau de fête !

Dans un deuxième temps, c'est le coéquipier qui doit dire ce que représente la forme géométrique de son camarade.

Le gagnant, si l'on veut ajouter un peu plus de motivation, est évidemment celui qui a trouvé le plus d'idées dans le temps accordé !

Peu à peu, l'environnement de l'élève deviendra sa première source d'inspiration. Il y fera continuellement référence.

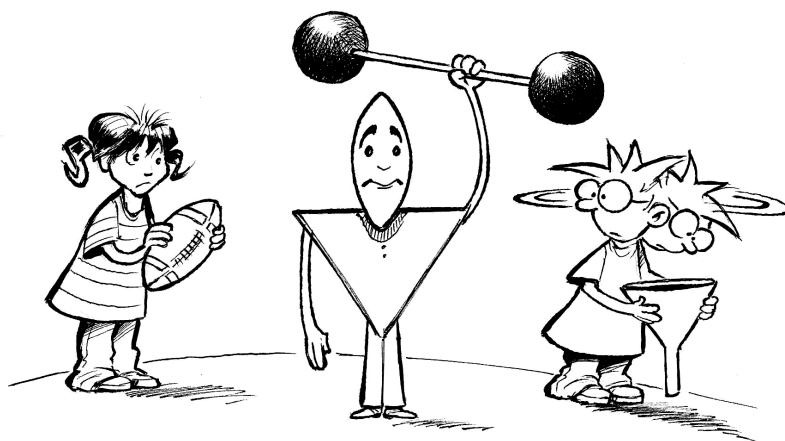




## ACTIVITÉ 1.2

# Prêt pour les formes !

En équipes de 2



### Introduction

Cette activité, qui poursuit les mêmes objectifs que la précédente, met cette fois l'accent sur les formes géométriques.

### Intention éducative

- Aider l'élève à prendre connaissance de l'existence des formes dans son environnement et de leurs caractéristiques.
- Lui permettre de faire des liens entre les formes qui l'entourent et les objets qu'il utilise au quotidien.

### Matériel nécessaire

Une feuille blanche et un crayon à mine.

### Déroulement

Il s'agit d'une variation sur l'activité précédente. L'élève dessine dans un temps fixé par l'enseignant ce que lui inspire la forme géométrique que lui propose son camarade.

En ayant un temps limite d'exécution, l'élève comprend qu'il lui faut trouver rapidement l'idée maîtresse et la réaliser en quelques traits seulement. Il ne peut pas s'attarder sur des détails techniques. Cet exercice lui sera proposé plus tard.

Il sera très intéressant de regarder ensuite, en grand groupe, les résultats des élèves et de les inviter à échanger leurs commentaires. L'enseignant pourrait aussi photocopier une forme géométrique et en remettre une copie à chacun des élèves.

Il obtiendrait alors autant d'idées dérivées d'une seule forme qu'il y a d'élèves dans la classe. Chaque élève comprendrait ainsi qu'un banal triangle, par exemple, peut se transformer en une multitudes d'idées, selon les références et l'imaginaire de chacun.

## ACTIVITÉ 1.3

## Des chiffres et des lettres

En équipes de 2

**Introduction**

Cette activité invite l'élève à imaginer comment les formes et les éléments qui l'entourent pourraient être transformés à sa manière.

**Intention éducative**

Amener l'élève à faire appel à sa créativité à partir d'une contrainte imposée.

**Matériel nécessaire**

Une feuille blanche et un crayon à mine.

**Déroulement**

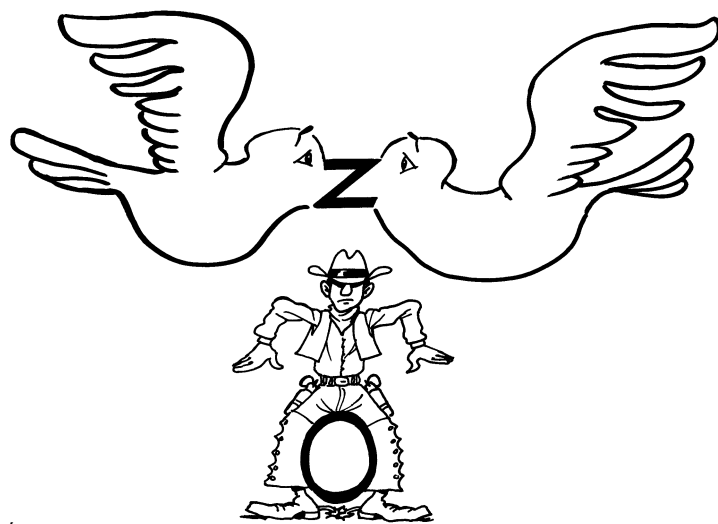
Pour pousser un peu plus loin les activités 1.1 et 1.2, il s'agit maintenant de transformer en illustration amusante une lettre de l'alphabet, un chiffre ou même un nombre. À ce stade, certains élèves surprendront par l'originalité de leurs dessins. D'autres, par manque de confiance, éprouveront des difficultés à faire leur chiffre, ils seront peu sûrs d'eux, effaceront et recommenceront avec l'idée qu'il n'est pas assez réussi pour le montrer ! Pour aider ces élèves et éviter de telles situations, il est important de leur demander de ranger leur gomme à effacer (même si cela en agacera plusieurs). Pour développer la créativité, il faut laisser toute la place à la spontanéité. Il faut donc savoir sauter sans filet et mettre de côté son insécurité !

Lors d'une récente visite scolaire, une jeune fille nous a montré la transformation graphique qu'elle avait faite à partir de la lettre Z (voir l'illustration ci-dessus).

Voilà l'exemple d'un imaginaire bien aiguisé, où l'œil n'a pas vu qu'une seule possibilité de personnage, mais une jonction entre deux dessins distincts dans un même décor.

Ainsi, le Z ne devenait pas un oiseau, mais bien deux oiseaux qui se touchaient par le bec. Dans le même esprit, un O peut représenter le vide entre les jambes d'un cow-boy.

Une forme géométrique, ou une lettre, peut faire partie du personnage... mais peut aussi devenir le trait entre deux éléments ou le lien entre plusieurs personnages.



## ACTIVITÉ 1.4

## Le barbouillage génial

En équipes de 2

**Introduction**

Nous avons tous déjà observé des nuages et imaginé des personnages à partir de leurs formes et de leurs contours. Un barbouillage, composé de quelques lignes abstraites, s'inspire de ce jeu et suscite grandement l'intérêt des élèves. Il importe d'effectuer cette activité après les précédentes afin de permettre aux élèves de découvrir graduellement les possibilités de création que représentent les éléments qui, au premier abord, leur semblaient abstraits.

**Intention éducative**

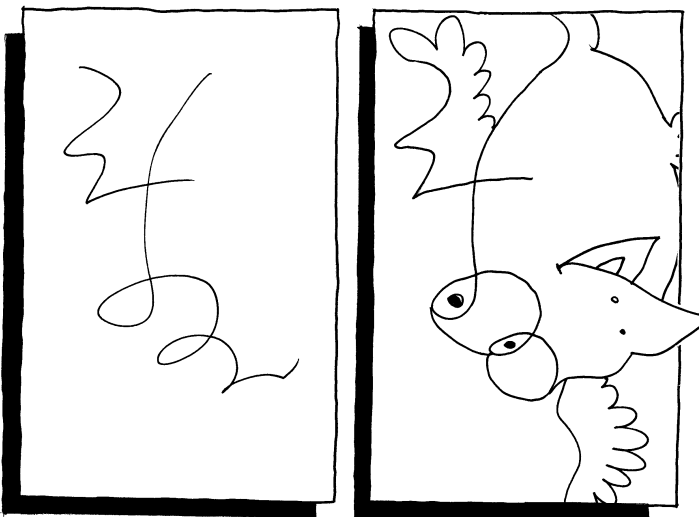
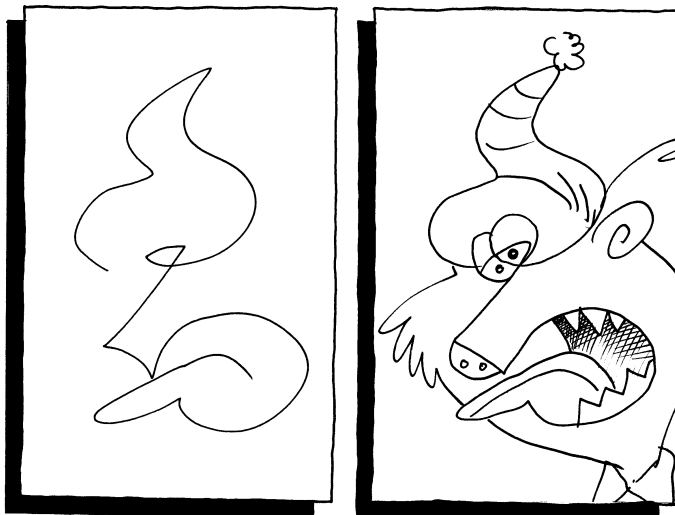
Amener l'élève à puiser dans son imaginaire en faisant fi de l'esthétique traditionnel.

**Matériel nécessaire**

Une feuille blanche et un crayon à mine.

**Déroulement**

Tous les élèves font, rapidement et d'un seul jet, un barbouillage simple et aéré au centre d'une feuille blanche. Au signal de l'enseignant, ils échangent leur dessin avec leur coéquipier et cherchent pendant quelques minutes, tout au plus, comment le transformer en un personnage ou en un objet amusant. Bientôt, le fait qu'un crocodile ait un œil plus gros que l'autre ou qu'une ballerine fasse du rodéo sur un dauphin à trois bouches (!) n'en sera que plus drôle et deviendra plausible dans un univers loufoque ! La ligne entre ce qui est acceptable ou pas, l'abstrait et le concret, s'effacera complètement et les clichés disparaîtront, car ils apparaîtront trop limitatifs à l'enfant qui, au fond, souhaite s'amuser dans la création.



# L'aventure de la bande dessinée

## CHAPITRE 2



Avant même de penser à développer ses propres personnages et son propre univers dans une BD, il faut découvrir les codes de cet art. Pourrait-on réaliser un film sans savoir comment le cinéma fonctionne? Quand on lit une BD, on s'interroge rarement sur la raison d'être de chacun des éléments qui la composent.

Avec les années, la BD a développé plusieurs conventions aujourd'hui acceptées de tous. On peut, bien sûr, faire fi de ces codes en cherchant à se différencier, mais on se rend compte rapidement que si l'on veut être lu et compris par le plus grand nombre de personnes, il ne faut pas mélanger le style et les codes de lecture. En français, on lit de gauche à droite et de haut