

## Projet BD Humoristiques

### Séance 1

Durée: 45 minutes.

#### Historique de la BD et contenus

*Objectif : S'interroger sur la naissance de la BD et des termes qui désignent son contenu.*

##### Déroulement :

Collectif oral	10'
Indiv	15'
Collectif Oral	20'

• "Nous allons travailler sur le projet : BD Humoristiques. Mais d'abord il faut se mettre d'accord sur ce qu'est une BD. J'aimerais que nous trouvions une définition pour cet art" L'enseignante écoute les idées des élèves, ils construisent une définition qui sera notée dans le cahier : raconter des histoires grâce à un enchaînement de dessins.

• "Nous allons maintenant regarder les documents que j'ai apporté, il y a du texte, des dates et des images à replacer au bon endroit. D'abord les images : essayer de les classer de la plus ancienne à la plus récente". On laisse les élèves faire le travail puis on les questionne sur leur choix.

• "Maintenant, nous allons vérifier en lisant les paragraphes." L'enseignante invite les élèves à lire à tour de rôle une date et d'associer la photo correspondante. Les élèves colleront dans le cahier.

Correction : a-2 ; c-10 ; e-6 ; g-8 ; i-3 ; b-1 ; d-5 ; f-9 ; h-11 ; j-4 ; k-11

##### Matériel:

- Annexe 1  
histoire de la BD

- Annexe 2 :  
photos

- Cahier

### Séance 2

Durée: 50 minutes.

#### Apprendre à représenter la réalité.

*Objectif : trouver un style en apprenant les techniques de base du dessin.*

##### Déroulement :

Indiv écrit	10'
Indiv Ecrit	15'
Indiv Ecrit	15'
Indiv/Ecrit	10'

• "Aujourd'hui nous allons essayer de représenter des éléments du réel. Pour cela j'ai apporté des fiches d'aide. D'abord nous allons essayer de représenter le squelette des personnages, ceci nous donnera la courbe du corps à suivre." L'enseignante montre les représentations du corps puis demande aux élèves de le faire d'après les photos apportées. Les élèves font le travail.

• "A partir du squelette, nous allons construire la masse musculaire." L'enseignante montre ce qu'est la masse musculaire et demande aux élèves de la faire sur le personnage choisi pour le squelette.

• "Ensuite, nous allons essayer de dessiner les visages, entraîmons nous d'abord ave le visage de tintin.." les élèves observent, questionnent puis font le visage de tintin sous ses différentes formes.

• "Pour terminer, vous allez essayer de dessiner un visage qui vous plaît grâce aux conseils que vous avez eu." les élèves font le visage et le montre aux autres élèves.

##### Matériel:

- Annexe 2 :  
Apprendre à  
dessiner

- Feuilles à dessin

- Cahier

### Séance 3

Durée : 60 minutes

## Inventer sa première BD

*Objectif : Organiser une histoire en vignettes et associer le dessin correspondant*

Déroulement :

Indiv  
Ecrit

20'

• "Nous allons reprendre vos idées pour et découper en différentes cases qu'on appelle vignettes, puis nous allons répartir quoi mettre comme dessin dans les vignettes " Les élèves écrivent leurs idées, répartissent en nombre de vignettes et imaginent quel dessin mettre dans chaque vignette.

Indiv  
Ecrit

40'

• "Nous allons maintenant dessiner les premières vignettes." En se référant à la trame écrite, les élèves font le travail.

L'enseignante passe pour donner des idées, corriger certaines erreurs.

Matériel:

Cahier

### Séance 4

Durée : 60 minutes

## Inventer sa première BD (2)

*Objectif : Organiser une histoire en vignettes et associer le dessin correspondant*

Déroulement :

Indiv  
Ecrit

30'

• "Nous allons reprendre le travail de la dernière fois, vous allez continuer à dessiner, et lorsque vous aurez terminé, il faudra tout repasser à l'encre noire puis gommer. " Les élèves continuent leur travail.

Collectif  
Oral

15'

• "Nous allons maintenant réfléchir à des petits textes à mettre dans des bulles ou des onomatopées. Savez vous ce qu'est une onomatopée?" Réponses attendues : bruit particulier associé à un être, un animal ou un objet, par l'imitation des sons que ceux-ci produisent. L'enseignante proposera un petit jeu avec des petits papiers sur lesquels on aura noté une onomatopée, les élèves devront dire ce que cette onomatopée représente.

Indiv  
Ecrit

15'

• "Sur votre BD, essayer de trouver des endroit où placer des onomatopées." Les élèves cherchent et notent au crayon de papier.

Matériel:

Annexe 4 :  
petits papiers

Cahier

### Séance 5

## Mettre la bd en couleur à l'aide d'un logiciel (paint.net)

*Objectif : se familiariser avec un logiciel de mise en couleur.*

Déroulement :

Indiv  
Ecrit/oral

15'

• "Aujourd'hui, vous allez mettre en couleur la BD, mais pas avec des feutres ou des crayons, avec un logiciel spécial." Les élèves découvrent le logiciel et leur BD qui a été scannée.

Indiv  
Essai

45'

• "Essayez d'abord les différentes fonctions avec un autre dessin. Lorsque vous pensez savoir quelles fonctions utiliser, placez votre BD dans l'espace de travail et coloriez la." L'enseignante laisse les élèves chercher mais les aide à trouver les fonctions les plus efficaces.

Matériel:

Logiciel paint.net  
Ordinateur  
Bd Scannée.

Cahier

### **Japon : le Hokusai Manga (1/15)**

1814. Au Japon, le peintre Hokusai innove en présentant certaines pages de ses croquis, dont quelques caricatures, dans des cases accompagnées de texte. L'œuvre prend le nom de Manga, qui en japonais veut dire « image maladroite », ou « caricature ». Le terme désignera plus tard la bande dessinée japonaise.

1

2

### **L'ancêtre européen : les images d'Epinal (2/15)**

Dès la fin du XVIIIe siècle, l'imagerie d'Epinal commence à diffuser de petites vignettes narrant des sujets populaires, non seulement des images pieuses, mais aussi des comptines, des devinettes, des épisodes de l'histoire de France, etc. De 1870 à 1914, ce sont plus de 500 millions de planches qui sont vendues !

### **Rodolphe Töpffer, premier auteur BD (3/15)**

En 1831, le Suisse Rodolphe Töpffer réalise ce qui est considéré comme la première bande dessinée de l'histoire, *L'Histoire de Monsieur Jabot*. Les dessins sont disposés dans la page sur une bande, et le texte est situé dessous. Töpffer nomme cela de la « littérature en estampes ». Commentaire de [Goethe](#), grand fan : « C'est vraiment trop drôle ! »

3

4

### **Les premières bulles (4/15)**

En 1896, dans le *New York Journal* dirigé par le grand magnat de la presse William R. Hearst, Richard F. Outcault est le premier à faire parler son héros, *The Yellow Kid*, dans un ballon. Mais c'est dans le *Little Nemo in Slumberland* de [Winsor McCay](#), publié en 1905 dans le *New York Herald* que l'usage des ballons est systématisé. C'est aussi l'un des premiers strips dans lequel l'auteur adapte la taille des cases aux nécessités du récit. Et c'est également d'une grande beauté.

### Mutt and Jeff : le succès des comic strips (5/15)

5

La bande dessinée naît en Europe au début du XIXe siècle, mais c'est aux Etats-Unis que se popularisent ce que l'on nomme les comic strips, BD de quelques cases qui forment des gags. Le premier à rencontrer réellement du succès est Mutt and Jeff de Bud Fisher, publié à partir de 1907.

Dans les années 50, Charles Schultz invente avec [les Peanuts](#) ce qui reste l'un des comic strips les plus connus.

### Bécassine et les Pieds nickelés : popularité des illustrés (6/15)

En 1905, le périodique illustré *La Semaine de Suzette* publie le premier épisode des aventures de Bécassine, que les jeunes Français vont suivre pendant un demi-siècle. Si on a peu retenu les histoires de la gentille bonne bretonne, la modernité des dessins de Joseph Pinchon inspirera la fameuse « ligne claire » adoptée par [Hergé](#) pour *Tintin*. Dans une veine plus populaire, *Les Pieds nickelés* (aka Croquignol, Filochard et Ribouldingue) sont publiés à la même époque.

6

### Le règne de Tintin (7/15)

7

En 1929, à l'âge de 24 ans, le Belge Georges Remi, alias [Hergé](#), publie *Tintin chez les Soviets*, premier album des aventures de Tintin. Elles vont durer plus de cinquante ans, avec le succès qu'on connaît, jusqu'à la mort de leur créateur en 1983. L'éternelle jeunesse du héros intrépide donne à la série un caractère atemporel, tandis que le mot « tintinophile » est aujourd'hui entré dans le langage courant.

### Superman : l'âge d'or des super héros (8/15)

1938. Les premières aventures de Superman paraissent dans le magazine *Action Comics*. A la suite du krach de 1929, les Américains ont le moral en berne et rêvent de héros qui pourraient venir à leur secours. C'est l'âge d'or des « super héros » : Superman, Batman, Captain Marvel, Wonder Woman... D'autres héros plus « humains » envahissent les cases des comic strips américains, et bientôt européens : Mickey Mouse, Tarzan, Popeye, Mandrake, Flash Gordon...

8

### Achille Talon, Boule et Bill, etc : l'hégémonie belge (9/15)

9

A partir de 1946, le *Journal de Tintin*, notamment, promeut des auteurs belges et français comme Edgar P. Jacobs (Blake et Mortimer), [Jacques Martin](#) (Alix), Greg (Achille Talon), Jean Graton (Michel Vaillant), Tibet (Ric Hochet), Dupa (Boule et Bill)... Portée par le succès de Tintin, la bande dessinée belge connaît un succès international.

### Les icônes de Spirou et Pilote (10/15)

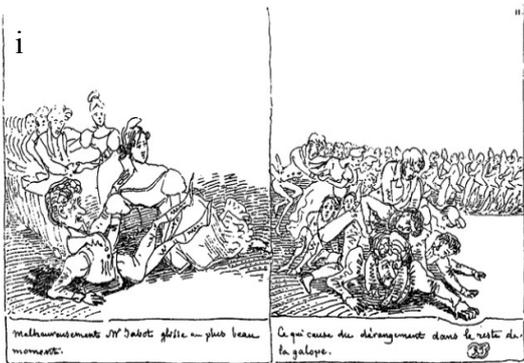
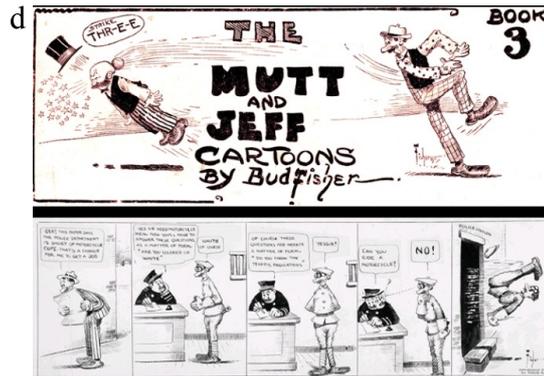
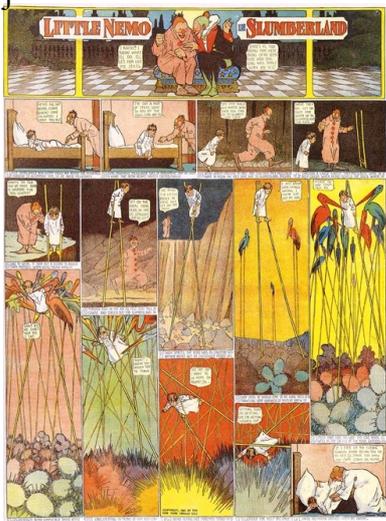
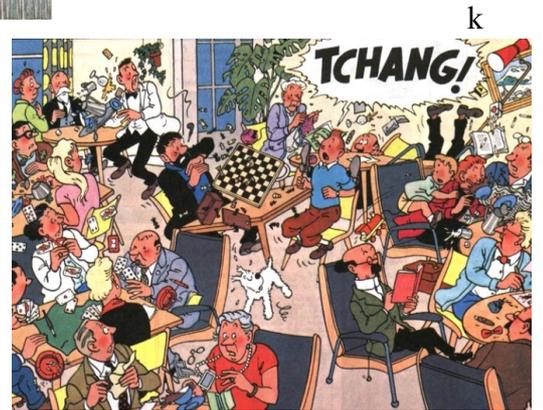
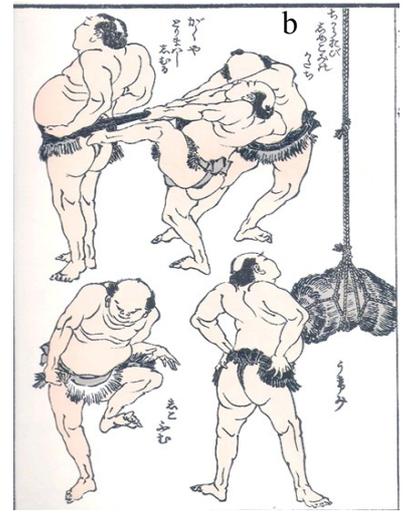
Comme le *Journal de Tintin*, la revue belge *Spirou*, créée en 1938 par Dupuis, va porter de nombreux héros et anti-héros dont le succès ne se dément toujours pas. [André Franquin](#) y raconte les aventures de véritables icônes : *Spirou et Fantasio*, *Gaston Lagaffe*, *le Marsupilami*... En 1959, Uderzo, Goscinny et Charlier font sécession et créent la revue *Pilote* : là naissent *Blueberry*, *Achille Talon*, la *Rubrique-à-brac* de [Gotlib](#), *Lucky Luke*, *Iznogoud*, et, les plus connus d'entre tous, *Astérix et Obélix*.

10

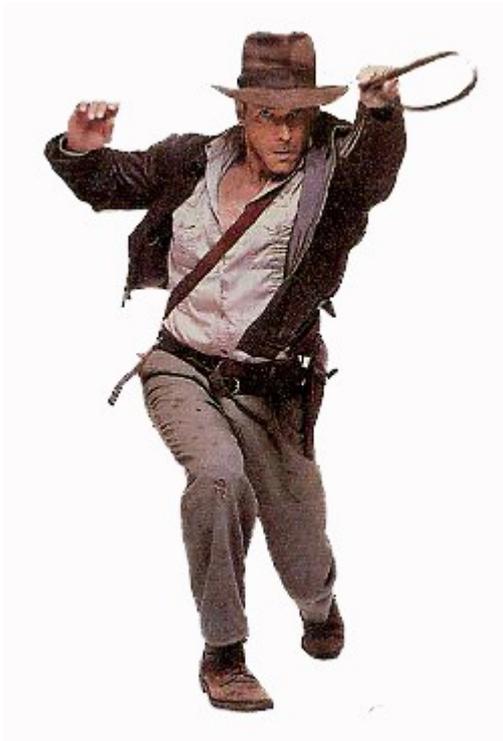
### Corto Maltese, la maturité de la BD (12/15)

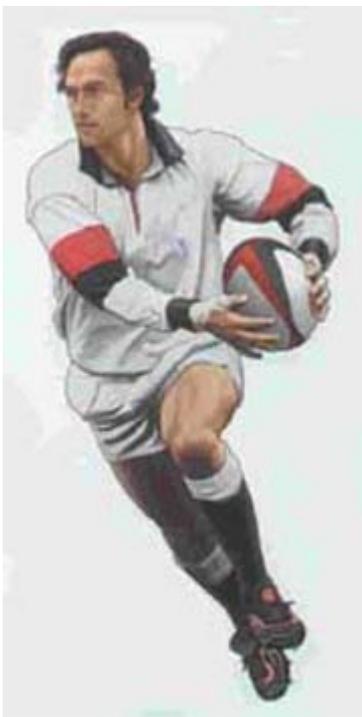
11

En 1967 paraît l'album *Ballade de la mer salée*, qui raconte les expéditions mélancoliques d'un marin maltais, Corto Maltese. Son auteur, [Hugo Pratt](#), est considéré comme un précurseur de ce que l'on nommera le graphic novel, où la bande dessinée prend une dimension littéraire.

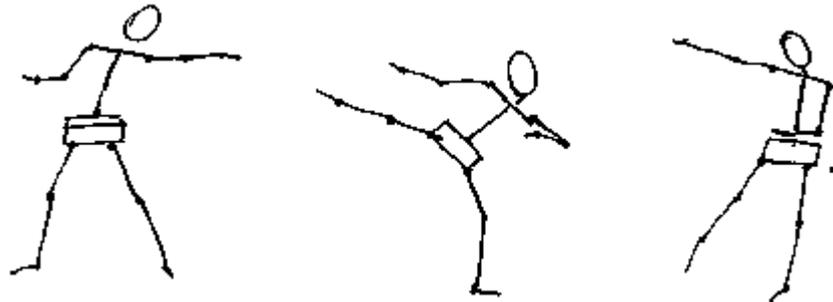


Annexe 2 : séance 2





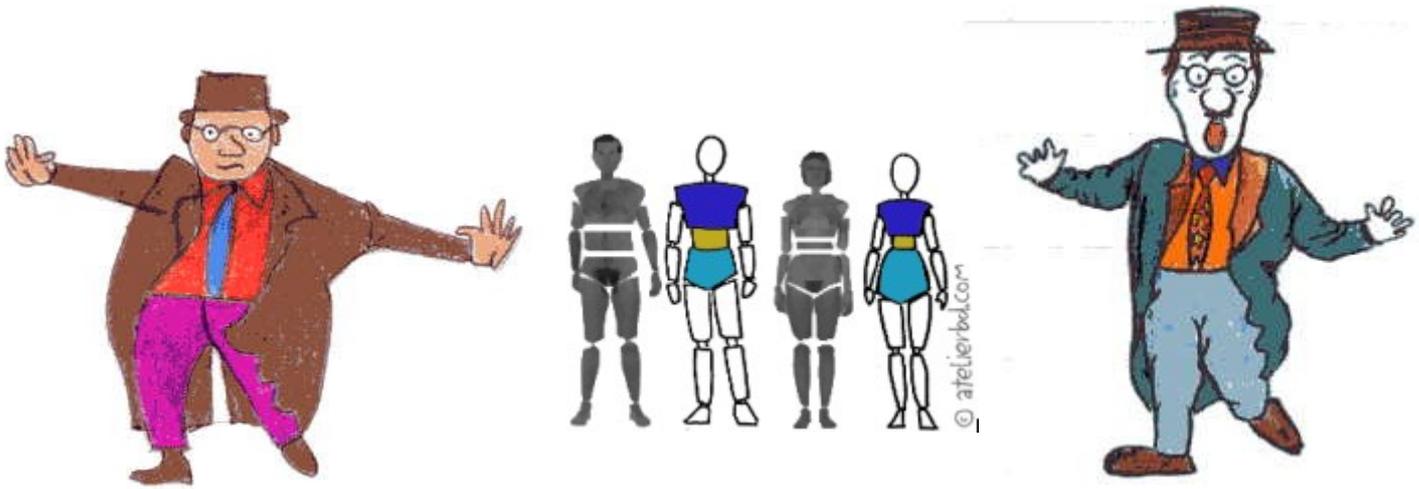
- Reproduisez sur une feuille les schématisations que vous avez réalisé sur ces images.
- Observez d'autres personnes (en vrai ou en photo). Dessinez directement la schématisation de leur squelette, comme sur cet exemple :



- Représentez schématiquement, de la même façon, des personnages dans des attitudes différentes :
  - debout, les mains derrière la nuque
  - de face, appuyé contre un mur
  - de face, portant une lourde valise
  - de profil, montant un escalier
  - etc...

2 - Refaites l'exercice précédent en représentant cette fois la masse musculaire schématisée :

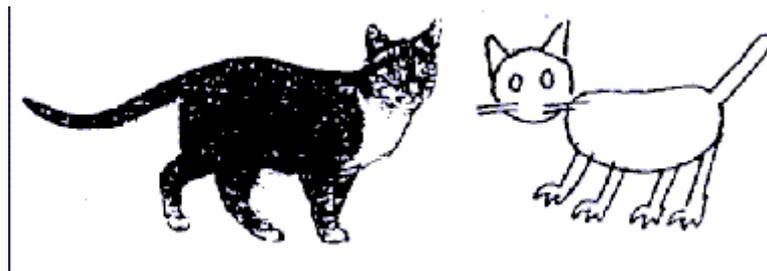
**Je ne sais vraiment pas dessiner :**



C'est ce que vous pensez, et vous vous trompez.

Vous savez dessiner, mais vos connaissances techniques ne vous permettent pas d'atteindre un haut niveau d'**iconicité**.

L'iconicité, qu'est-ce que c'est ? Cela définit le niveau d'abstraction d'une image, d'une icône. Certaines images, qui ressemblent beaucoup à leur correspondant dans la vie réelle, ont une forte iconicité. D'autres sont plus abstraites, et plus différentes de ce que l'on voit dans la vie réelle. Elles peuvent cependant suffire à représenter la réalité.

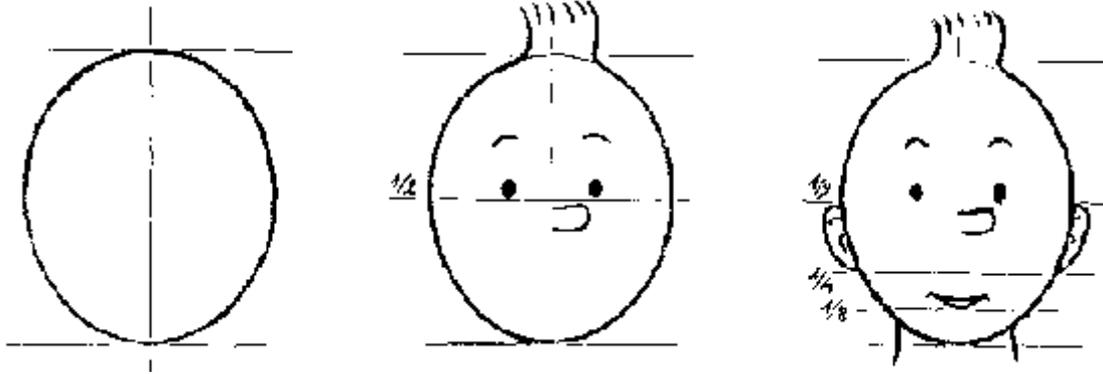


On peut imaginer une échelle permettant de noter de 10 à 1 le degré d'iconicité d'un dessin, 10 correspondant à une photographie et 1 le dessin signifiant la même chose mais portant le minimum d'information.



## Une TROMBINE

### De face (ou presque)



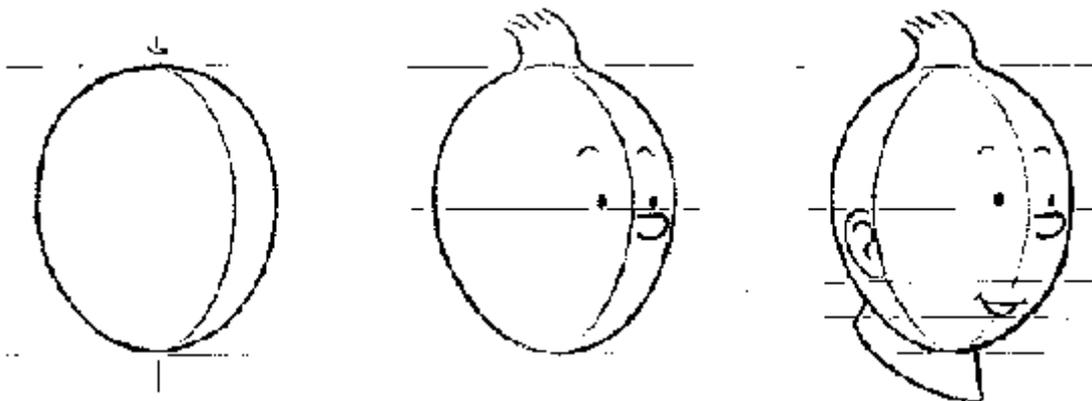
1) L'ovale du visage. Dessinez un ovale et l'axe vertical du visage.

2) Continuez avec les yeux, juste au dessus de la ligne médiane, et le nez en dessous. Sourcils et houpette complètent le haut du visage de notre Tintin.

(3) Et, pour finir, plaçons les oreilles et la bouche. Les oreilles se placent entre la ligne horizontale médiane et celle du quart inférieur. La base de la lèvre inférieure est située sur la ligne du 1/8. Et, enfin, placez par le cou.

### De trois-quart

On déplace les éléments du visage en suivant le plan de symétrie vertical du visage. C'est la vue de trois-quart qui rend le mieux l'effet volumétrique. Elle est d'ailleurs souvent privilégiée dans la bande dessinée.



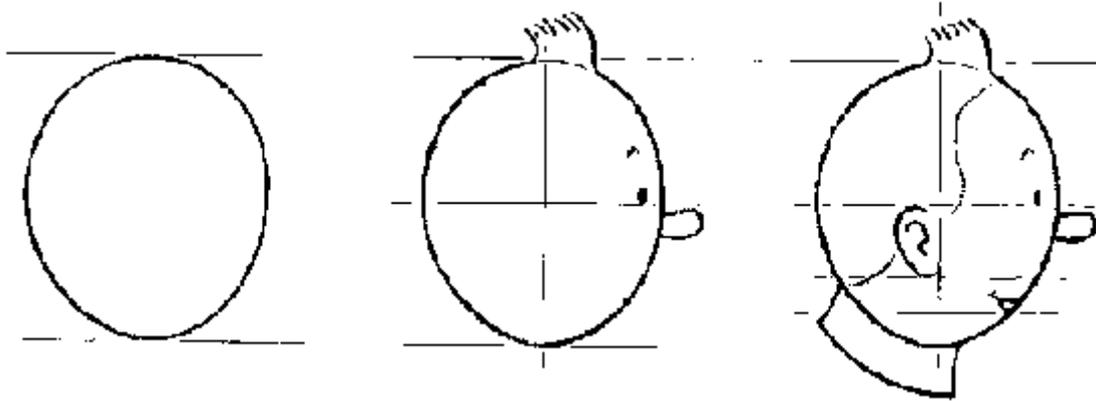
(1) Tracez le plan de symétrie vertical du visage. Il s'inscrit comme une ligne courbe à la surface du visage.

(2) Placez les yeux et le nez de chaque côté de l'axe de symétrie. L'œil du côté fuyant du visage est plus petit, créant un effet de profondeur (cf distance).

(3) Et, pour finir, plaçons l'oreille et la bouche. La tête ayant pivoté, l'oreille est ramenée vers l'avant.

## De profil

On continue la rotation des éléments du visage, tout simplement.



(1) Le trait vertical « tranche » la tête d'une oreille à l'autre.

2) Placez l'œil visible, le nez en poupe et la houpette au vent.

(3) Achevez par les éléments du bas du visage. L'oreille est derrière le plan transversal de la tête et légèrement inclinée, le lobe inférieur un peu en avant par rapport au sommet de l'oreille. L'implantation du cou se fait au niveau du quart inférieur pour un personnage semi-réaliste.



Tranquille  
Sourcils et lèvres horizontaux.



Contentement de soi  
Relèvement imperceptible de tous les traits du visage, sourire en coin, yeux fermés.



Joie  
Traits incurvés vers le haut, yeux arrondis et pétillants, coins de la bouche arrondis vers le haut, sourcils relevés.



Rire

Tête en arrière, yeux plissés, bouche grande ouverte (et mâchoire décrochée), pommettes remontées.



Sévérité

Tête inclinée vers le bas, sourcils froncés, lèvres serrées et pincées, coins de la bouche affaissés.



Orgueil, mépris

Tête redressée, menton en avant, traits incurvés vers le bas.



Mine méchante, sournoise

Sourire en coin, sourcils froncés descendant sur les yeux, regard perçant.



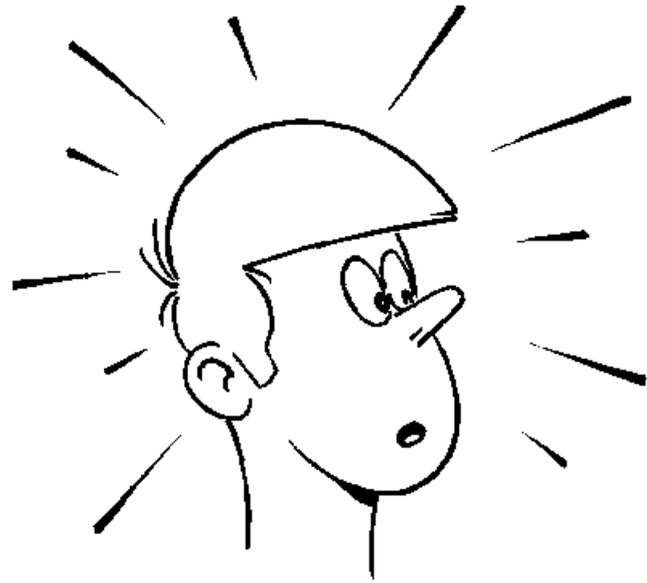
Colère

Tous les traits se déforment vers le bas. Froncement très marqué des sourcils qui peuvent être dessinés par une suite de droites, bouche déformée vers le bas.



Frayeur, épouvante

Traits déformés, sourcils relevés, yeux exorbités, bouche ouverte, cheveux éventuellement dressés sur la tête.



Étonnement, surprise

Traits arrondis, sourcils relevés. Traits ou gouttelettes (si accompagné de stress).



Peur

Yeux grands ouverts, lèvres serrées et tordues, tremblements et sueurs



Fatigue

Traits avachis, poches sous les yeux.



Pleurs

Traits torturés, larmes et sanglots (hoquets).



## Annexe 4 : séance 4.

## Onomatopées

Aïe	Atchoum	aaaaaah	Boum	
Bang	Beurk	Bip	Clac	Crac
Chut	Dring	Eurk	Grrr	Ding
Hiiii	hum	Ha ha	Miam	dong
Meuh	Ouf	Oh	Ouaf	Miaou
Paf	Plouf	Zzzz	Vroum	Smack
Toc toc toc				

## **Aide pour connaître le fonctionnement d'une BD**

### **Le scénario**

Il n'est pas de bonne bande dessinée sans un bon scénario. Dans le cas de la série ADAMAS, il a fallu quatre années de travail à son auteur pour élaborer la trame et la psychologie des différents personnages. Il faut dire que le projet est plutôt ambitieux puisqu'il est composé de trois séries de vingt épisodes chacune.

Une fois ce travail effectué, le scénariste doit encore effectuer le découpage précis de l'histoire qu'il a imaginée. Ce découpage consiste en la description page par page et image par image de toute l'histoire.

Voici par exemple le découpage de la première page du fascicule numéro 2 :

### **Le crayonné**

Le dessin d'une bande dessinée se fait d'abord au crayon à papier, en général sur une feuille d'un format plus grand que celui de publication. Le dessinateur a dû au préalable effectuer un certain nombre de recherches graphiques concernant chaque personnage et chaque éléments du décor qu'il placera dans son dessin.

### **La mise à l'encre**

Si la plupart des auteurs de bande dessinée européenne effectuent à la fois le crayonnage et l'encre, la tradition aux Etats-Unis est de séparer les rôles.

Malgré l'inspiration très américaine de la bd ADAMAS, son auteur se charge de la totalité du dessin.

Une fois l'encre effectué, on peut considérer qu'il n'est plus possible de modifier le dessin, même si quelques retouches ici et là sont encore possibles.

### **La mise en couleur**

Qu'elle soit faite à la main (pinceau, feutre, etc.) ou à l'ordinateur, la mise en couleur est une étape importante. C'est elle qui mettra en valeur les éléments importants, qui accentuera une ambiance.

De plus en plus de bandes dessinées paraissent en noir et blanc, par choix esthétique ou par obligation financière (les deux n'étant d'ailleurs pas incompatibles), mais rares sont les comics de super-héros qui ne sont pas en couleur. Ici, ce travail est laissé aux bons soins de Matt.

### **Le lettrage**

La dernière étape consiste à placer les textes et les dialogues sur la planche. Le lettrage peut se faire à l'ordinateur ou à la main.

### **Et puis**

La dernière étape n'est pas la plus simple à franchir puisqu'il s'agit de publier la bande dessinée. Fabrication, diffusion, distribution, voilà le thème d'un prochain dossier sur bandedessinée.