


# FAIRE DE LA BANDE DESSINÉE

## Dossier pédagogique



 *Ce dossier t'explique comment fonctionne la bande dessinée et comment en créer une étape par étape.*

## 1. Qu'est-ce que la bande dessinée ?

La bande dessinée est un **art narratif** : elle raconte une histoire grâce à une suite d'images organisées. On l'appelle aussi un **art séquentiel**, car chaque image (appelée *case*) fait avancer le récit.

Dans une bande dessinée, le texte et le dessin travaillent ensemble pour montrer l'action, les émotions et le temps qui passe.

Les personnages peuvent parler grâce aux **bulles**, mais parfois le dessin suffit à comprendre ce qui se passe.

Entre les cases, il y a un espace blanc appelé la **gouttière** : c'est là que le lecteur imagine ce qui n'est pas dessiné.

La bande dessinée se lit généralement de gauche à droite et de haut en bas, comme un texte. Il existe de nombreux genres de bandes dessinées : aventure, humour, fantastique, science-fiction ou récit réaliste.

La bande dessinée n'est pas seulement un divertissement : c'est aussi une **forme d'expression artistique**, avec ses règles et sa liberté.

Comme le cinéma ou la littérature, elle permet de raconter le monde et de partager des idées et des émotions.



### À retenir :

La bande dessinée est un art séquentiel : elle raconte une histoire grâce à une suite d'images organisées.



### Exercice :

Exercice 1 : observe une planche de BD et explique comment tu comprends l'histoire sans lire le texte.

### Définition

Une bande dessinée est une succession d'images organisées pour raconter une histoire et présentée de façons diverses (en planche, en illustré, en petit format, en album, etc.). En d'autres termes, une BD est une histoire racontée en images. Le concept de bande dessinée est appelé « Manga » au Japon et « Comics » aux États-Unis, mais ces deux types de BD répondent à leurs propres codes (sens de lecture inversé dans le cas des mangas, par exemple).



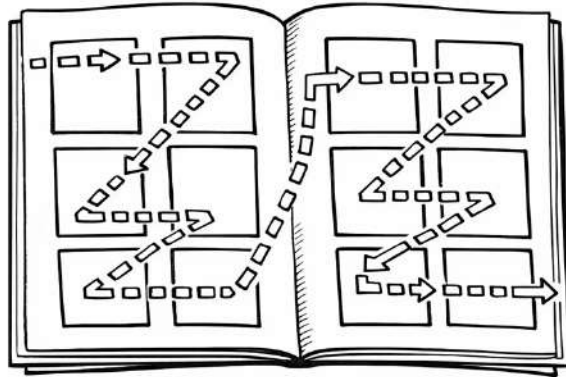
### Planches et sens de lecture

Un lecteur, dans la culture occidentale, lit chaque page indépendamment, **de gauche à droite et de haut en bas**. Les cases sont arrangées sur la planche dans ce but.

Appliqué aux « planches-gaufriers », ce principe est sans ambiguïté : les planches ne sont pas très originales mais la lecture est facile. Cependant, les planches-gaufriers sont plus rares qu'autrefois : les auteurs franco-belges se sont mis à varier de plus en plus.

Regardez les exemples sur les pages suivantes, où les auteurs jouent avec le gaufrier en 3, 4 ou 5 bandes (ou l'abandonnent tout à fait pour mettre l'accent sur l'action).

#### CHEMIN DE LECTURE DANS UNE BANDE DESSINÉE (BD)



Will Eisner, *La bande dessinée, Art séquentiel* (1997) © Vertige graphique

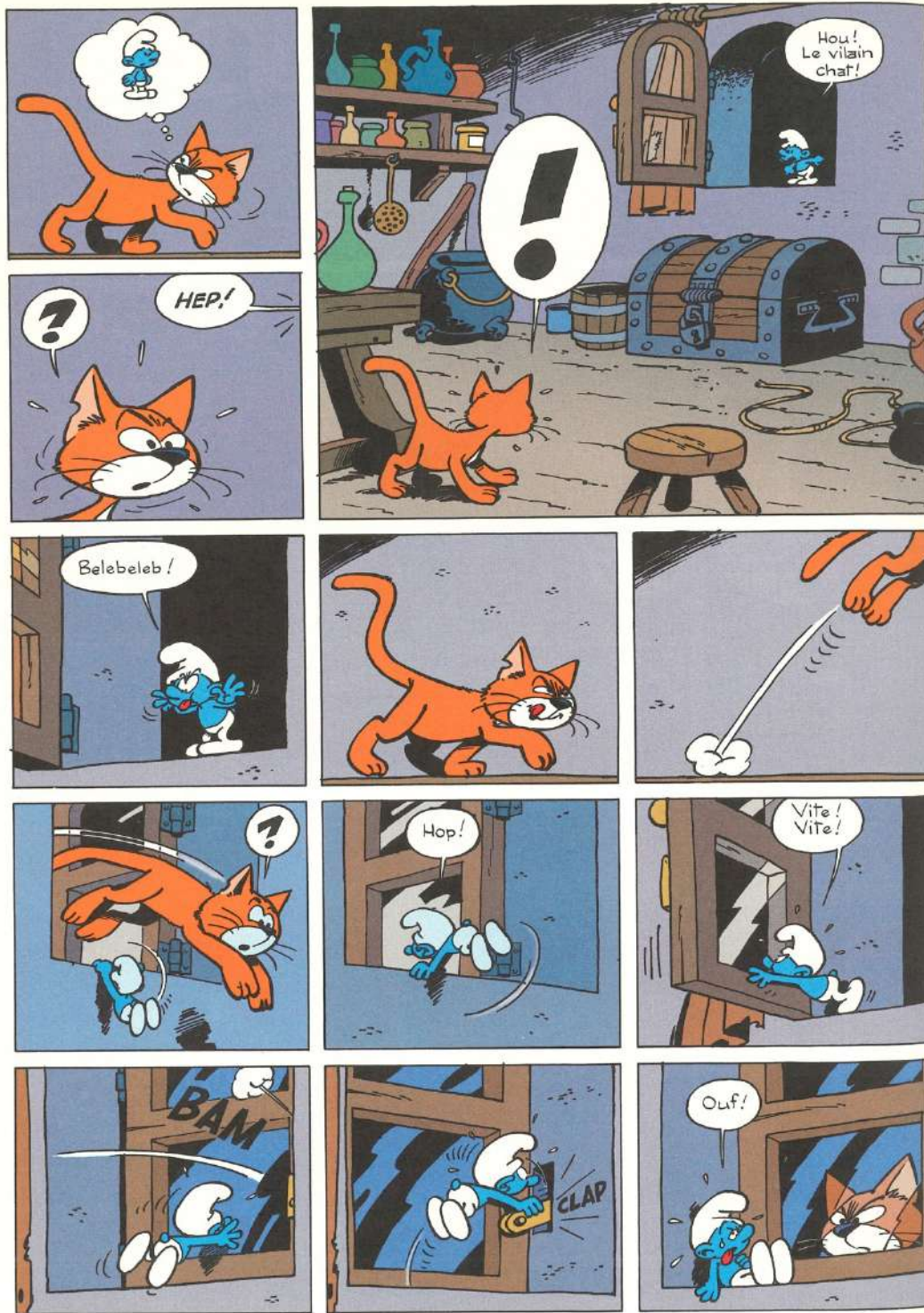
## Exemples : le gaufrier classique et ses variations



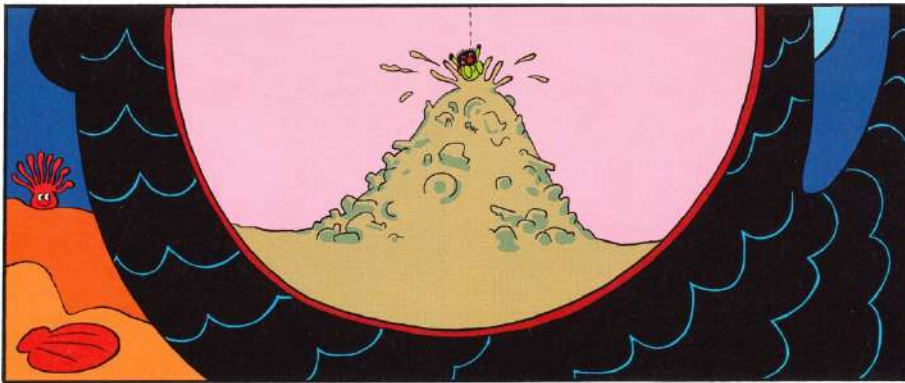
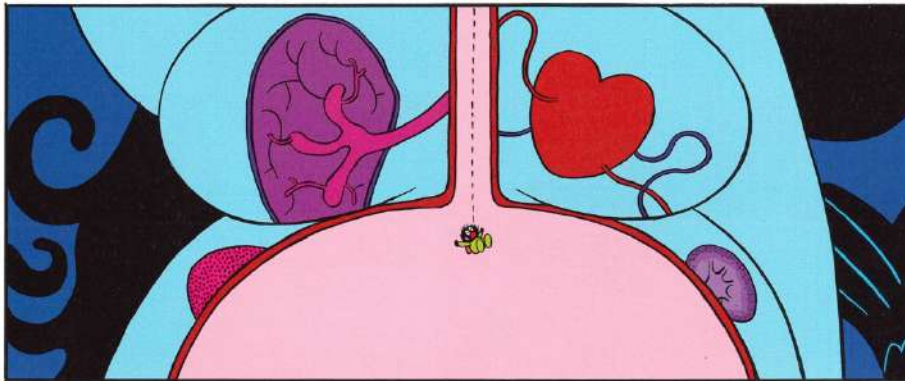
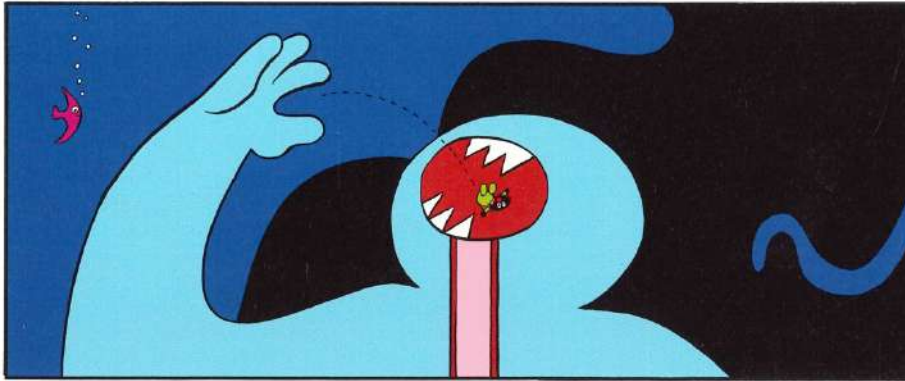
Franquin et Jijé, *Radar le robot, Une aventure de Spirou et Fantasio* (hors-série, 1948) © Dupuis



Franquin, *Il y a un sorcier à Champignac. Une aventure de Spirou et Fantasio* (1951) © Dupuis



Peyo, *Le voleur des Schtroumpfs*, publié dans *L'œuf et le Schtroumpf* (1963) © Dupuis



Pierre Bailly & Céline Fraipont, *Petit Poilu T1, La Sirène Gourmande* (2007) © Dupuis



Carine Hinder & Jérôme Pélissier, *Brume T1, Le réveil du dragon* (2023) © Glénat

## 2. Les genres de la BD

**Aventure, humour, science-fiction, autobiographie, BD sociale... Chaque genre a ses codes.**

La bande dessinée peut raconter **toutes sortes d'histoires**, comme les livres ou les films. On parle de **genres** pour regrouper les BD qui ont des thèmes ou des ambiances similaires. Il existe par exemple la **BD d'aventure**, avec des voyages, des dangers et des héros courageux. La **BD humoristique** cherche surtout à faire rire, grâce aux situations et aux personnages. La **BD fantastique** ou de **science-fiction** invente des mondes imaginaires, des créatures étranges ou des technologies du futur. La **BD réaliste** raconte des histoires proches de la vie quotidienne ou de faits historiques. Certaines BD sont aussi **autobiographiques**, lorsque l'auteur raconte sa propre histoire. Un même auteur peut mélanger plusieurs genres dans une seule bande dessinée. Le genre aide le lecteur à savoir à quoi s'attendre, mais il ne limite pas la créativité des auteurs.



### À retenir :

Aventure, humour, science-fiction, autobiographie, BD sociale... Chaque genre a ses codes.



### Exercice :

Exercice 2 : choisis un genre et note trois éléments qu'on y retrouve souvent.

### 3. L'histoire et le scénario

**Avant de dessiner une bande dessinée, il faut d'abord imaginer une histoire.**

L'histoire répond à des questions simples : qui est le personnage principal, que lui arrive-t-il et pourquoi.

Elle se déroule dans un lieu et à un moment précis, réels ou imaginaires.

Pour que l'histoire soit intéressante, il faut un **problème à résoudre**, un défi ou un objectif à atteindre.

Le **scénario** est la version écrite de cette histoire, pensée spécialement pour la bande dessinée.

Il décrit ce qui se passe **case par case**, les actions, les émotions et parfois les dialogues.

Le scénario permet d'organiser le récit dans le temps et d'éviter les incohérences.

Il aide aussi à décider ce qui doit être montré par le dessin et ce qui peut être raconté par le texte.

Un bon scénario pense déjà au rythme : moments calmes, scènes d'action, surprises.

Même dans une BD sans paroles, le scénario est essentiel pour guider le lecteur.

Le dessin vient ensuite donner une forme visible à cette histoire imaginée et écrite.



#### À retenir :

Une histoire repose sur un personnage, un objectif et un obstacle. Le scénario transforme l'idée en scènes.



#### Exercice :

Exercice 3 : Écris un synopsis de 5 lignes pour ta BD.

#### Mon scénario en 5 lignes

.....

.....

.....

.....

.....

# Recherches personnages

METAL HURLANT NUMERO 3  
01 juin 2022

DAVID WILLIAM HUGHES, 2007-2053  
Scénario de Jerry Frissen dessin Khaled Afif



**METAL HURLANT NUMERO 3**  
**01 juin 2022**

DAVID WILLIAM HUGHES, 2007-2053  
Scénario de Jerry Frissen dessin Khaled Afif

**PAGE 1:**

1: EXTÉRIEUR. JOUR. DÉSERT MARTIEN. Dans une grande étendue de sable et de rocailles se trouvent une dizaine de gigantesques sculptures taillées dans la pierre martienne. Elles ressemblent à un mélange pervers de créatures humanoïdes et de vaisseaux spatiaux. Ce ne sont pas des oeuvres d'arts réalistes mais plutôt des versions en trois dimensions des peintures d'Yves Tanguy, avec un ajout technologique. En haut de chaque sculpture se trouve un cockpit vide, un poste de pilotage symbolique. Elles sont entourées d'échafaudages et de grues, montrant qu'elles ne sont pas terminées. Devant la sculpture principale, un gros véhicule tout-terrains, un pick-up du futur, dont un homme, **David William Hughes** (DWH) - 46 ans - en combinaison spatiale, tire un gros tube métallique du lit du pick-up.

DWH

Les cours d'art n'ont jamais été  
leur préoccupation principale, mais  
de là à ce que personne ne se  
montre ce matin...

2: On se rapproche de DWH, qui est à la peine. C'est d'évidence un travail pénible qu'il ne pourra mener à bien tant qu'il est seul.

DWH (cont'd)

Je ne vais pas pouvoir faire ça  
seul...

3: Il abandonne et appuie ses mains sur ses cuisses, montrant son épuisement.

DWH (cont'd)

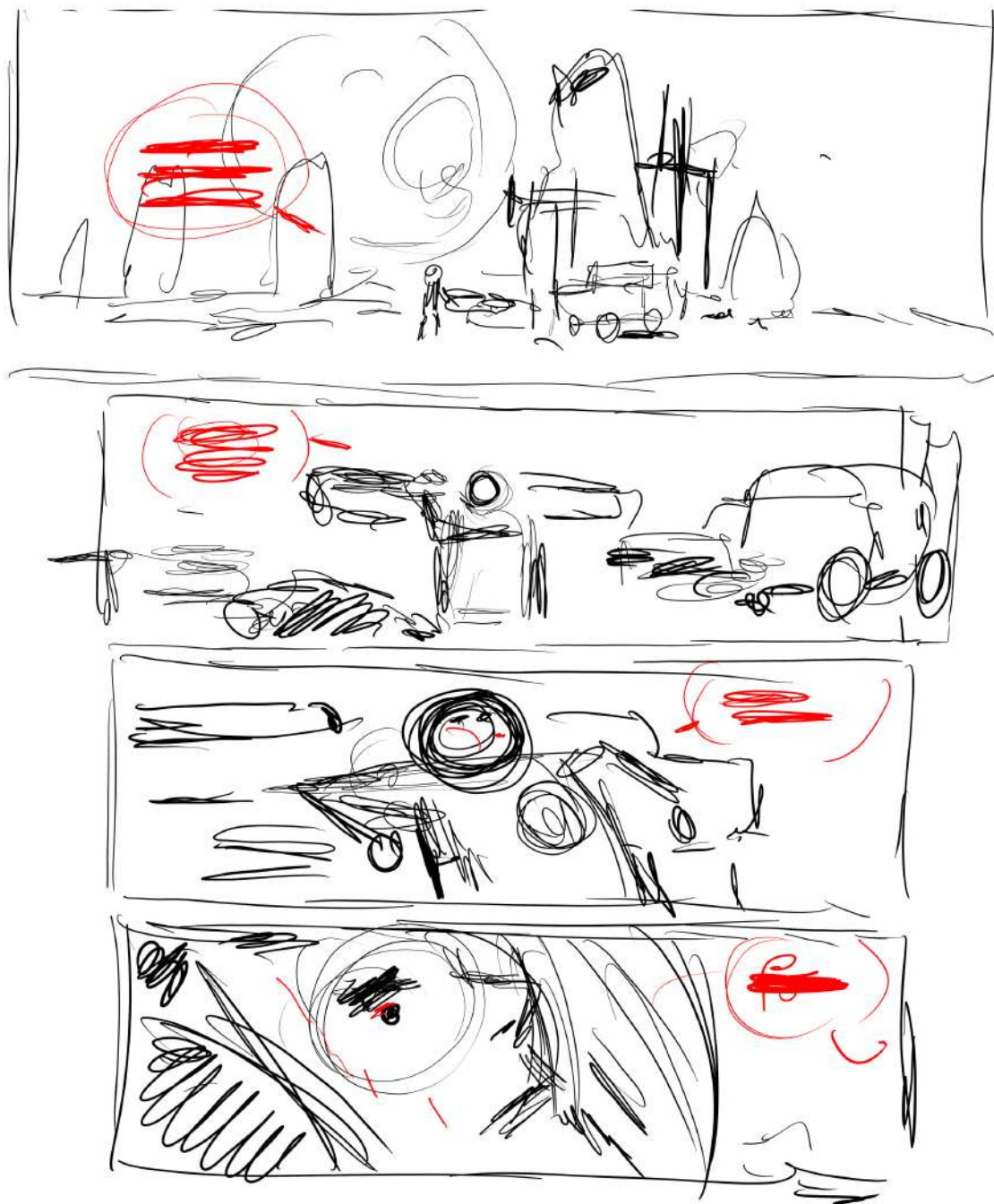
Où... Où sont-ils?

4: Close sur son visage au travers de la visière de son casque. Il transpire à grosses gouttes.

POLLY

(off)  
David.

Scénario de Jerry Frissen pour Afif Khaled (2022).



Rough ou storyboard. Afif Khaled (2022)



Planche finale, encrée et colorié. Afif Khaled (2022).

## 4. Les personnages

**Un personnage a un caractère, des défauts et une apparence reconnaissable. Les personnages sont au cœur de toute bande dessinée : ce sont eux qui font avancer l'histoire.**

Un personnage principal est celui que le lecteur suit le plus souvent au fil des pages. Il a une personnalité, des qualités, des défauts et parfois des peurs ou des rêves. Pour être crédible, un personnage doit avoir une **raison d'agir** et des objectifs clairs. Son apparence (vêtements, silhouette, expressions) aide à comprendre son caractère. Dans une BD, le dessin permet de montrer les émotions à travers le visage et le corps. Les personnages peuvent évoluer au cours de l'histoire, apprendre ou changer. Il existe aussi des personnages secondaires, qui aident, opposent ou complètent le héros. Créer un personnage, c'est penser à la fois à ce qu'il **est**, à ce qu'il **fait** et à ce qu'il **ressent**. Un bon personnage donne envie au lecteur de continuer à lire et de s'attacher à son histoire.



**À retenir :**

Un personnage a un caractère, des défauts et une apparence reconnaissable.



**Exercice :**

Exercice 4 : complète une fiche personnage (nom, objectif, défaut, attitude).

## **FICHE PERSONNAGE**

### **Informations générales**

- **Nom du personnage :**  
.....
- **Âge :** .....
- **Rôle dans l'histoire :**  
 personnage principal  
 personnage secondaire
- **Histoire courte du personnage (qui est-il / elle ?)**  
.....  
.....  
.....

### **Objectif et problème**

Que veut mon personnage ?

.....  
.....  
.....  
.....

Qu'est-ce qui l'empêche d'y arriver ?  
(problème, obstacle, adversaire, peur...)

.....  
.....  
.....  
.....

### **Caractère**

Coche ou complète :

- **Qualités :**  
 courageux  intelligent  drôle  curieux  loyal  autre : .....
- **Défauts :**  
 impatient  maladroit  peureux  orgueilleux  distrait  autre :  
.....
- **Comment réagit-il face au problème ?**  
.....

### **Apparence et attitude**

Silhouette / posture :

(grand, petit, rapide, lent, sûr de lui, voûté, énergique...)

.....

Vêtements ou accessoires importants :

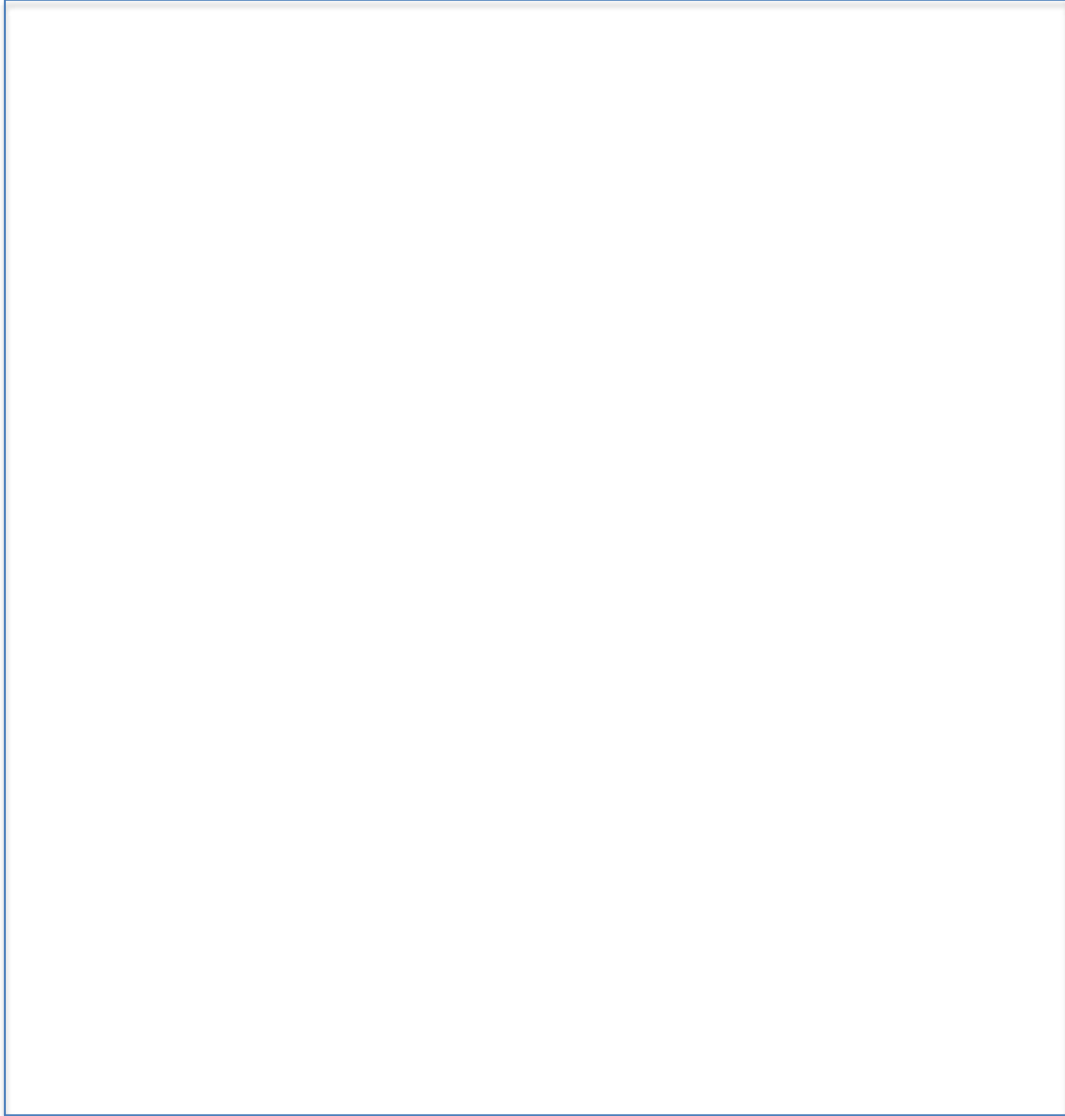
.....

Expressions du visage fréquentes :

sourire  colère  surprise  tristesse  concentration  autre : .....

## En dessin

**Dessine ton personnage en pied ou en buste.** Essaie de montrer son caractère avec la posture ou le visage.



### Évolution dans l'histoire

**Au début de l'histoire, mon personnage est :**

.....

**À la fin de l'histoire, il / elle est devenu(e) :**

.....

## 5. Le découpage et la page

**Le découpage transforme l'histoire en pages et en cases. Une page de BD franco-belge compte souvent 6 à 12 cases.**

Le **découpage** consiste à transformer une histoire écrite en images.

Il s'agit de décider **combien de pages** et **combien de cases** sont nécessaires pour raconter le récit.

Chaque case représente un moment précis de l'histoire.

La **page**, appelée aussi *planche*, est l'unité principale de la bande dessinée.

Dans la tradition **franco-belge**, une page contient souvent entre **6 et 12 cases**, organisées en bandes.

Ce découpage régulier aide le lecteur à suivre l'histoire facilement.

Mais l'auteur peut aussi changer la taille ou la forme des cases pour créer du rythme ou de la surprise.

Plus il y a de cases sur une page, plus le lecteur passe du temps : le temps semble ralentir.

Moins il y a de cases, plus l'action paraît rapide.

Entre les cases se trouve la **gouttière**, où le lecteur imagine ce qui se passe entre deux images.

Le découpage est donc essentiel pour contrôler le rythme et la compréhension de l'histoire.



### À retenir :

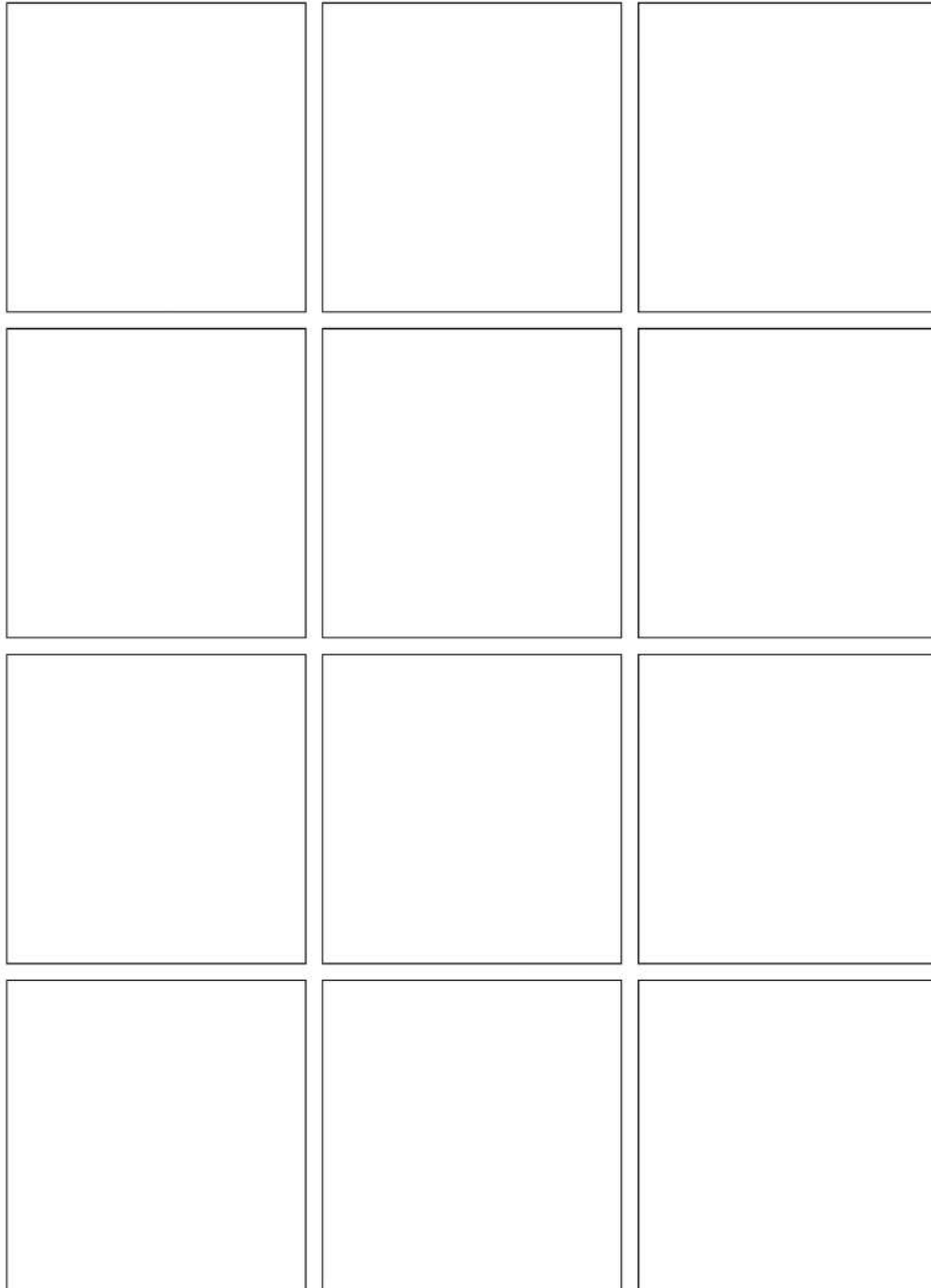
Le découpage transforme l'histoire en pages et en cases. La page franco-belge compte souvent 6 à 12 cases.



### Exercice :

Exercice 5 : découpe ton histoire en 6 à 9 cases.

Structure de page Franco/belge



## 6. Les plans et le langage de l'image

**Plan large, moyen, gros plan : chaque choix change ce que ressent le lecteur.**

Dans une bande dessinée, le dessin ne montre jamais tout : l'auteur choisit **ce qu'il veut montrer**.

Ce choix s'appelle le **plan**, comme au cinéma.

Le **plan large** sert à présenter un lieu ou un décor et à situer l'action.

Le **plan moyen** montre les personnages en entier ou presque, et permet de comprendre ce qu'ils font.

Le **plan américain** est typique des westerns : il montre les cowboys à partir des hanches avec leur ceinture et les revolvers qu'ils peuvent tirer à tout moment. Il est depuis longtemps utilisé dans toute sorte d'histoires.

Le **plan rapproché** se concentre sur le buste ou le visage et met en avant les émotions.

Le **gros plan** montre un détail important, comme un regard ou une main, pour attirer l'attention du lecteur.

Changer de plan permet de varier le rythme et de rendre la lecture plus intéressante.

Le dessin utilise aussi le **cadrage**, c'est-à-dire ce qui est visible ou non dans la case.

Ce qui n'est pas montré s'appelle le **hors-champ**, mais le lecteur peut l'imaginer.

Les expressions du visage, les gestes et les postures font partie du langage de l'image.

Grâce aux plans et au dessin, la bande dessinée peut raconter une histoire même sans texte.



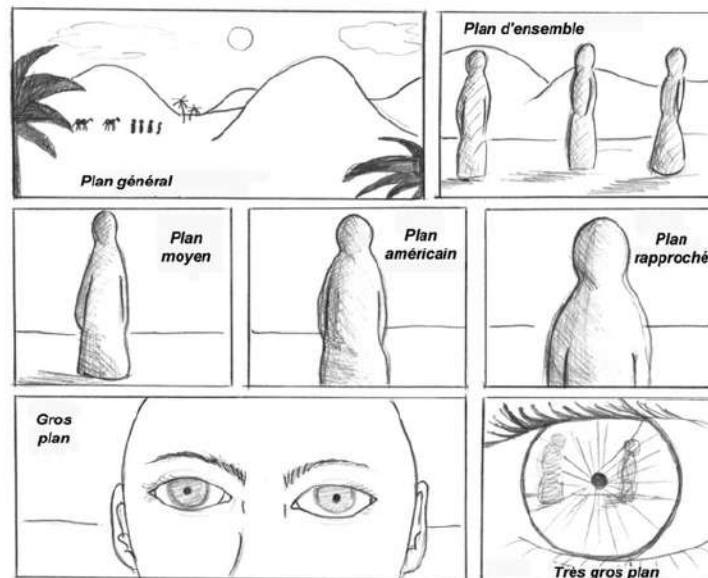
**À retenir :**

Plan large, moyen, gros plan : chaque choix change ce que ressent le lecteur.



**Exercice :**

Exercice 6 : dessine une même scène en plan large puis en gros plan.



## 7. Du storyboard à la planche

**Storyboard, crayonné, encrage et couleur sont les étapes finales.**

Le **storyboard**, aussi appelé *rough*, est une version simplifiée de la page de bande dessinée. Il permet de vérifier l'organisation des cases, l'ordre de lecture et la place du texte. À ce stade, les dessins sont rapides et peu détaillés : l'objectif est de **tester la narration**, pas de faire un beau dessin.

Le storyboard aide l'auteur à voir si l'histoire se comprend facilement.

Une fois le storyboard validé, on passe au **crayonné**, qui est un dessin plus précis réalisé au crayon.

Le crayonné sert à placer correctement les personnages, les décors et les bulles.

C'est une étape où l'on peut encore corriger et améliorer la composition.

Ensuite vient l'**encrage**, qui consiste à repasser le dessin avec un trait définitif.

L'encrage rend les formes plus claires et renforce le contraste.

Selon le projet, la planche peut ensuite être mise en couleur ou rester en noir et blanc.

La **planche finale** est le résultat de toutes ces étapes et doit être lisible, équilibrée et expressive.



**À retenir :**

Storyboard, crayonné, encrage et couleur sont les étapes finales.



**Exercice :**

Exercice 7 : réalise le storyboard d'une page de BD.

# LEXIQUE DE LA BANDE DESSINÉE

## **Art séquentiel**

Manière de raconter une histoire par une suite d'images organisées dans un ordre précis.

## **Bande**

Ligne horizontale de cases sur une planche.

## **Bulle (ou phylactère)**

Forme qui contient les paroles ou les pensées d'un personnage.

## **Cadrage**

Choix de ce qui est visible à l'intérieur de la case.

## **Case (ou vignette)**

Image encadrée qui représente un moment de l'histoire.

## **Cartouche (ou récitatif)**

Encadré de texte servant à raconter (lieu, temps, narration).

## **Crayonné**

Dessin préparatoire réalisé au crayon.

## **Découpage**

Transformation de l'histoire en pages et en cases.

## **Encrage**

Étape où l'on repasse le dessin au trait définitif.

## **Gouttière**

Espace blanc entre les cases. C'est là que le lecteur imagine ce qui se passe entre deux images.

## **Gros plan**

Plan très rapproché sur un détail important.

## **Hors-champ**

Ce qui se passe hors de la case mais que le lecteur imagine.

## **Onomatopée**

Mot qui imite un bruit : *BAM, CRASH, PLOUF*.

**Page franco-belge**

Mise en page souvent régulière, avec 6 à 12 cases par page

**Plan large**

Plan qui montre le décor et situe l'action.

**Plan moyen**

Plan qui montre les personnages en entier ou presque.

**Plan rapproché**

Plan centré sur le buste ou le visage pour montrer l'émotion.

**Planche**

Page entière de bande dessinée.

**Queue de bulle (ou appendice)**

Petit trait qui relie la bulle au personnage qui parle ou pense.

**Rythme**

Vitesse de lecture de l'histoire, créée par le nombre et la taille des cases.

**Scénario**

Texte qui décrit l'histoire et ce qui se passe case par case.

**Storyboard (ou rough)**

Version simplifiée et rapide de la planche pour organiser l'histoire.

**Synopsis**

Résumé très court de l'histoire.