

Québec français

L'exploration de la bande dessinée

Régina Tardif et Nicole Boisvert

Le commentaire dans la correction des textes
Numéro 115, automne 1999

URI : id.erudit.org/iderudit/56158ac

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Publications Québec français

ISSN 0316-2052 (imprimé)
1923-5119 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Tardif, R. & Boisvert, N. (1999). L'exploration de la bande dessinée. *Québec français*, (115), 65–69.

Tous droits réservés © Les Publications Québec français, 1999

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne. [<https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>]



Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche. www.erudit.org

Cahier

pratique 108

L'exploration de la bande dessinée

PAR RÉGINA TARDIF
chargée de cours
à l'Université
de Québec à
Trois-Rivières

ET NICOLE BOISVERT
enseignante,
Commission scolaire
de l'Énergie



La bande dessinée a longtemps été considérée comme une littérature à part, dotée d'un langage très particulier. Pendant des années, elle a été décriée, méprisée ; pourtant, des études démontrent que la bande dessinée constitue le genre littéraire le plus populaire auprès des jeunes (MEQ, 1994a, 1994b ; Gervais, 1982a, 1997).

Suggestions d'activités

Aujourd'hui, la valeur éducative de la bande dessinée trouve enfin sa place parmi l'ensemble de la production littéraire. La bande dessinée est une approche créative parce qu'elle facilite l'expression et la communication. Elle permet d'imaginer, de créer, d'inventer des situations de toutes sortes. Elle est proche de la vie de l'élève, elle est humoristique et source intarissable d'histoires ludiques. La bande dessinée peut être considérée comme un outil pédagogique précieux et il est possible, notamment, de l'intégrer au programme de français et à d'autres disciplines scolaires.

Description sommaire

Degré suggéré : 2^e cycle du primaire.

Durée approximative

L'ensemble du projet s'échelonne sur une période de 4 à 6 semaines.

Phases de la réalisation du projet

Le projet présente six phases :

Phase 1 : Activité d'observation

Explorer différentes bandes dessinées
Communiquer ses observations

Phase 2 : Activité d'exploration

Identifier les éléments constitutifs de base (planche, cadrage, phylactères, encadré, etc.) et les différentes caractéristiques des bandes dessinées (onomatopées, expressions faciales, symboles et couleurs, accessoires, typographie, etc.)

Phase 3 : Activité de planification du projet

Phase 4 : Activité de réalisation

Création personnelle d'une bande dessinée.

Phase 5 : Activité de révision

Phase 6 : Activité d'auto-évaluation



Intentions pédagogiques et apprentissages visés

- Développer chez les élèves l'habileté à lire des bandes dessinées
- Se familiariser avec le vocabulaire utilisé dans ce genre littéraire
- Identifier et illustrer les différents éléments constitutifs de base de la bande dessinée
- Déterminer les différentes caractéristiques de la bande dessinée
- Amener l'élève à comprendre les différents discours utilisés dans la bande dessinée (expressif, informatif, incitatif, ludique)
- Développer l'habileté à écrire des récits de bandes dessinées en utilisant les éléments constitutifs de base et les caractéristiques de celles-ci

Matériel requis pour la réalisation de l'ensemble du projet

- Variété d'albums de bandes dessinées (Astérix, Boule et Bill, Tintin, Garfield, Lucky Luke, etc.)
- Illustrations agrandies d'une ou de plusieurs bandes dessinées
- Liste des éléments constitutifs de base de la bande dessinée
- Liste des différentes caractéristiques contenues dans la bande dessinée
- Crayons de couleur et cartons

PHASE 1 : ACTIVITÉ D'OBSERVATION

- Placer à la disposition des élèves des livres de bandes dessinées
- Laisser quelques jours aux élèves pour lire et explorer les bandes dessinées
- Demander aux élèves de dresser une liste de leurs observations
- Échanger et discuter sur les éléments observés
- Établir avec eux la liste du lexique des principaux termes de base utilisés en BD à l'aide d'illustrations agrandies
- Remettre à chacun une liste complète de la terminologie de base utilisée dans la bande dessinée

PHASE 2 : ACTIVITÉ D'EXPLORATION

À l'aide d'une bande dessinée de grand format ou de plusieurs bandes dessinées:

- Faire ressortir les différentes caractéristiques (6) que l'on retrouve dans la bande dessinée et qui font comprendre, sur le plan visuel, les personnages et les intrigues (onomatopées, expressions faciales, symboles et couleurs, traits physiques, accessoires, typographie, etc.).
- Présenter un personnage connu d'une bande dessinée
 - identifier les différentes onomatopées
 - Identifier les expressions faciales
 - Identifier les symboles et les couleurs
 - Identifier les traits physiques et psychologiques de ce personnage
 - Comparer ce personnage avec un autre
 - Décrire les accessoires
 - Comparer la typographie
- Dresser une banque d'idées de chacune des catégories * :

Onomatopées

- a) croquer dans une pomme
- b) une branche qui craque
- c) un coup de feu
- d) un téléphone qui sonne
- e) une abeille qui vole
- f) un plongeur raté
- g) un oiseau qui chante
- h) un dormeur qui ronfle

Expressions faciales

- a) visage horrifié
- b) être amoureux
- c) être attristé
- d) être surpris
- e) être fatigué
- f) être furieux
- g) être malade
- h) être effrayé



VOCABULAIRE USUEL DE LA BANDE DESSINÉE *

Bande dessinée

Histoire humoristique racontée en une série d'images

Bédéiste

Celui qui crée les bandes dessinées.

Encadré

Dans une case, texte entouré d'un filet qui le met en valeur.

Dialogue

Conversation, échange de vues entre deux ou plusieurs personnes.

Phylactère

Espace dans lequel est écrit le dialogue des personnages.

Bulle

Élément graphique défini par une ligne fermée qui sort de la bouche des personnages et qui renferme leurs paroles.

Planche

Représente une page de la bande dessinée.

Croquis

Dessin rapide, représentant l'idée générale.

* Ce vocabulaire ne représente qu'une partie de la terminologie de base de la bande dessinée. Voir la liste complète dans les références citées à la fin de cet article.

Déroulement de l'activité

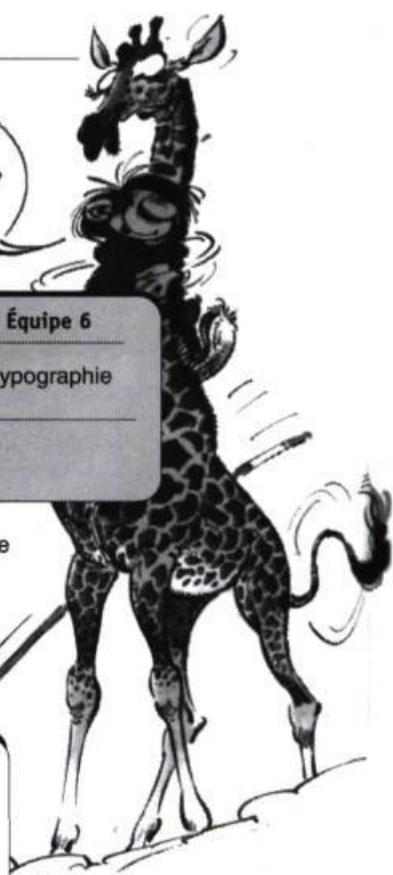
- Prévoir six grands cartons ; chaque carton représente une catégorie et chacune des catégories est composée de différentes caractéristiques que l'on retrouve dans la bande dessinée



Équipe 1	Équipe 2	Équipe 3	Équipe 4	Équipe 5	Équipe 6
Onomatopées	Expressions faciales	Symboles et couleurs	Traits physiques	Accessoires	Typographie

- Placer les élèves en équipe de façon à former 6 équipes
- Inviter chaque équipe à s'inscrire dans la catégorie de son choix
- Remettre à chaque équipe une feuille contenant toutes les caractéristiques représentant la catégorie (voir banque d'idées)

- Donner un exemple de tâche que l'élève doit effectuer



Pour illustrer les caractéristiques de la catégories des onomatopées, l'élève doit illustrer l'objet, l'identifier et trouver le bruit correspondant

Symboles

- a) avoir une bonne idée
- b) un gros mal de tête
- c) le mouvement
- d) une direction

Couleurs

- a) l'amour
- b) être gelé
- c) le froid
- d) la colère

Traits physiques

- a) la bouche
- b) le nez
- c) les dents
- d) les cheveux
- e) les mains
- f) les pieds
- g) les oreilles

Accessoires

- a) les lunettes
- b) les montres
- c) les chapeaux
- d) les bijoux
- e) les robes
- f) les pantalons
- g) les souliers

Typographie

- a) le son qui s'accroît
- b) le son qui diminue
- c) la voix forte
- d) la voix faible
- e) letrage amoureux
- f) letrage fantaisiste
- g) letrage codé et inversé

* Les six tableaux ne représentent pas la liste complète de chaque catégorie.

illustration



identification

un téléphone qui sonne

bruit

dring !

- Inviter l'équipe à illustrer et à identifier sur le carton chacune des caractéristiques contenues dans la catégorie
- Prévoir de laisser les livres de bandes dessinées à la portée des élèves afin qu'ils puissent les consulter avec facilité et retrouver les éléments qui manquent dans leurs travaux collectifs

- Effectuer un compte rendu de chacune des équipes et afficher leurs recherches



PHASE 3 : ACTIVITÉ DE PLANIFICATION

- Demander à chaque élève de créer et de réaliser sa propre bande dessinée
- Proposer à l'élève une démarche comportant sept étapes. Chaque étape est expliquée à l'élève, dans le but de lui apporter le soutien nécessaire et lui permettre d'effectuer adéquatement la tâche demandée.

Remarque : Chaque étape doit être largement explorée avant que l'élève exécute sa propre bande dessinée.

1. création d'un personnage principal (héros)
2. choix de deux ou de trois personnages secondaires connus de bande dessinée
3. élaboration du scénario
4. rédaction du texte
5. cadrage
6. phylactères et encadrés
7. exécution des illustrations

Lorsque ces étapes sont maîtrisées, remettre à chacun des élèves un document dans lequel on retrouve chacune des sept étapes. L'élève doit créer lui-même les éléments qui composent chacune des étapes.

Étape 1 Invention du personnage principal Fiche du personnage

CARACTÉRISTIQUES DU PERSONNAGE

caractère	qualité(s) et défaut(s)	goût(s)
apparence	signes particuliers	intérêts

1. Dessine ton personnage.
2. Choisis son nom et donne la raison de ce choix.

Étape 2 Choix des personnages secondaires Fiche des personnages connus de BD

personnage _____
nom : _____
rôle : _____

personnage _____
nom : _____
rôle : _____

personnage _____
nom : _____
rôle : _____

Choisis deux ou trois personnages connus de bandes dessinées qui accompagneront ton héros. Tu dois leur donner un rôle par rapport au personnage principal.

Remarque : les personnages connus sont déjà tout faits, donnés. Ainsi, il sera plus facile à l'élève de se concentrer sur la construction de son personnage principal.

Étape 3 Élaboration du scénario

Dans cette fiche, les élèves doivent tracer le plan de leur histoire :

- a) **Situation de départ**
Où se déroule l'action ?
Quand se passe l'histoire ?
- b) **Événements**
Que se passe-t-il ?
Donner des détails concernant les sentiments des personnages
Les actions
- c) **Situation finale**
Quelles sont les solutions ?
Comment se termine l'histoire ?

Trouve un titre à l'histoire.



PHASE 4 : ACTIVITÉ DE RÉALISATION

Étape 4 Rédaction du texte

Dans cette fiche, l'élève crée son histoire en respectant son plan de travail élaboré à l'étape 3 :

- a) Encadre les indicateurs de temps.
- b) Encerle les indicateurs de lieu.
- c) Sélectionne les informations pour les dialogues; place-les entre parenthèses.
- d) Indique d'un * les mots faciles à illustrer.
- e) Sépare ton texte à l'aide de lignes obliques pour chacune des scènes.
- f) Indique d'un X les sentiments de tes personnages.
- g) Souligne la solution ou la situation finale.

Étape 5 Cadrage

- Découpe la planche en cinq bandes identiques.
- Délimite chacune des bandes par un trait double.
- Sépare chacune de ces bandes en cases selon l'importance accordée aux différentes scènes que tu désires illustrer.

Étape 6 Phylactères et encadrés

Les phylactères

Écris d'abord les dialogues dans chacune des cases et trace les bulles autour des textes.

Les encadrés

Situe le cadre du récit (où, quand) à l'aide des encadrés. Écris le texte et trace un rectangle autour des textes.

La typographie

Utilise le lettrage selon les besoins de ton texte.

Étape 7 Exécution des illustrations

- Dessine les différentes scènes dans les cases à l'aide de croquis.
- Utilise les différentes caractéristiques identifiées dans tes recherches précédentes.
- Colorie en utilisant la symbolique des couleurs de la BD des divers sentiments éprouvés par les personnages.
- Vérifie ton texte.
- Écris ton texte à l'encre.

PHASE 5 : ACTIVITÉ DE RÉVISION

Révision des sept étapes de la réalisation de la bande dessinée

Remettre à l'élève un questionnaire de vérification dans lequel on trouve chacune des étapes accompagnée de quelques questions. Par exemple :

Étape 1

As-tu illustré ton personnage de façon détaillée ?
Est-ce que le nom correspond bien à l'image de ton personnage ?



Étape 2

As-tu identifié des « héros » de bandes dessinées pour tes personnages secondaires ?

Procéder ainsi pour toutes les étapes de la réalisation de la bande dessinée.

PHASE 6 : ACTIVITÉ D'AUTO-ÉVALUATION

Critères d'évaluation

1. J'ai compris ce qu'il fallait faire. [oui non peu]
2. J'ai utilisé les outils disponibles. [oui non peu]
3. J'ai respecté la démarche. [oui non peu]
4. J'ai travaillé sérieusement. [oui non peu]
5. Je suis satisfait de mon résultat. [oui non peu]

Commentaires de l'élève

Ce que j'ai trouvé intéressant, c'est surtout : _____

Ce que j'ai trouvé difficile, c'est : _____

Références utiles :

Demers, Tristan. *Gargouille dessine*, Éditions Mille-Iles, 1995.

Gervais, F., *École et habitudes de lecture. Études sur les perceptions d'élèves québécois de 9 à 12 ans*. Chenelière/McGraw-Hill, 1997.

Madore, Édith, *Les 100 livres de littérature jeunesse qu'il faut lire*. Québec - Éditions Nota Bene, 1998.

Ministère de l'éducation, *Compétence et pratiques de lecture des élèves québécois et français. Une comparaison Québec-France*, Québec, 39 p., 1994a.

Ministère de l'éducation, *La lecture chez les jeunes du secondaire*, Québec, 1994b.

Roux, P., *La BD, l'art d'en faire*. Guide pédagogique, CFORP, 1994.