

la cito international de la bande dessinée et de l'Image

dossier pédagogique création d'un scénario de bande dessinée

A l'attention des professeurs : la Bande Dessinée reste avant tout un moyen d'expression, même si elle peut se présenter sous forme d'exercice à figures imposées. Il est donc primordial de privilégier le travail de l'enfant en intervenant le moins possible dans la démarche créative de ce dernier : l'adulte ne se manifestera qu'afin de donner à l'enfant les moyens techniques de concrétiser sur le papier ce qu'il imagine.

Ce dossier concerne des groupes de 30 enfants maximum. Il peut vous être utile à la préparation d'ateliers de création de bande dessinée. N'hésitez pas à le compléter avec d'autres ressources pédagogiques, à télécharger gratuitement sur notre site internet : www.citebd.org, rubrique **Espace jeunesse > Pour les scolaires et les groupes**.

Attention, ayez toujours à l'esprit que plus il y aura de cases dans une page, plus la BD sera longue à terminer : dans le cas d'un atelier complet (scénario, découpage, crayonné, encrage et couleur) comptez 5 séances de 2h au minimum.

sommaire

introduction

qu'est-ce qu'un scénario ?
qui est le scénariste ?

méthodologie : comment s'invente une histoire ?

l'idée
quelle méthode d'écriture ?
chacun son strip
un pour tous...
...tous pour un
l'adaptation littéraire (fable, légende, conte, poésie)
la parodie

la rédaction

le synopsis
l'écriture à la planche
l'écriture à la case
l'enfant non lecteur

pour aller plus loin : le schéma narratif

crédits iconographiques

annexes

fiches-recettes : les ingrédients du scénario

introduction

scénario organisé en script, réalisé par un élève de CE2
qu'est-ce qu'un scénario ?

Le scénario, c'est à la fois **l'histoire racontée au lecteur** et la **façon de raconter cette histoire**. Ce n'est donc pas un simple récit narratif : il présente une suite d'instructions écrites, qui permettent de se représenter la mise en page de la BD. Lors de l'écriture du scénario, les dialogues sont déjà pensés, ainsi que l'aspect des décors, ou la façon dont les personnages sont disposés et sous quel angle de vue. C'est d'après ces instructions que la BD sera ensuite dessinée.

qui est le scénariste ?

Dans les étapes du travail en bande dessinée, c'est le **premier acteur à entrer en scène** : c'est celui qui invente l'histoire, et lui donne un ton particulier. C'est également lui qui va rédiger les dialogues et les narratifs. Il peut travailler seul ou avec des co-auteurs (le dessinateur ou le coloriste par exemple).

méthodologie : mais comment ça s'invente une histoire ?

l'idée

La création du scénario part toujours d'une idée. Cette dernière peut venir naturellement, ou jaillir d'ailleurs : il est possible de s'inspirer de tout ce qui nous entoure, intérieurement et extérieurement. Des **déclencheurs intérieurs** peuvent être trouvés dans notre mémoire, ou notre imagination, en s'inspirant d'un évènement vécu, d'une blague ou d'une anecdote qui nous a été racontée, etc. Nous pouvons aussi chercher des **déclencheurs extérieurs** dans d'autres bandes dessinées, des livres, des films, des scènes ou nous inspirer de notre environnement, en nous amusant à fabriquer des bribes de scénarios à partir de scènes vues ou vécues, etc.

quelle méthode d'écriture ?

Il existe un nombre incalculable de façons d'écrire un scénario de bande dessinée. Voici quelques exemples qui ont fait leurs preuves dans le cadre des ateliers du musée.

chacun son strip chaque enfant réalise indépendamment une courte bande dessinée en développant sa propre histoire. **Astuce** : inventer un univers et des personnages qui seront communs à tout le groupe est possible. Chaque enfant crée alors son scénario en mettant en scène ces personnages, dans cet univers.

strip à compléter L'exercice est le même, hormis le fait qu'une case est imposée en début de récit, ce qui permet à l'enfant de trouver l'inspiration plus rapidement en échappant à l'angoisse de la page blanche. Il peut ainsi prendre appui sur une situation narrative donnée ainsi que sur les repères graphiques que constituent les personnages, les décors...

un pour tous...

Un scénario imposé ou écrit collectivement est donné à chaque participant, qui l'interprète à sa manière. Loin de générer des planches similaires, ce procédé témoigne de la richesse des styles et de la diversité artistique au sein d'une classe.

...tous pour un

Après avoir déterminé des personnages et une situation initiale, un synopsis est imaginé en classe entière lors d'une séance d'écriture au tableau, pilotée par l'enseignant. Le synopsis est ensuite découpé de façon à ce que chaque enfant ait la responsabilité d'une page ou d'une demi-page. Puis, chaque enfant est chargé de développer sa portion d'action. La difficulté pour l'enseignant réside dans les nombreuses relectures nécessaires tout au long du projet : il faudra veiller à ce que l'histoire reste cohérente d'une page à l'autre (éviter par exemple qu'un personnage change brutalement de vêtements ou de couleur de cheveux sans explication).

l'adaptation littéraire (fable, légende, conte, poésie)

L'enseignant propose aux enfants une série de textes à mettre en images. L'intérêt est de pouvoir choisir des textes de longueurs variables, qu'il est facile de découper en paragraphes. L'enfant peut donc organiser la structure de son récit en l'adaptant au nombre de cases voulues.

la parodie

L'adaptation littéraire est réalisée en prenant le contre-pied de l'œuvre source. Cet exercice très amusant pour les enfants leur permet de s'appuyer sur un récit initial tout en déployant leur imagination et leur humour dans la réécriture.

la rédaction

Il est très important de poser le scénario par écrit : cela permet de voir plus clairement le scénario, pour pouvoir avancer plus efficacement, et surtout, pour se souvenir par la suite de ce qui a été imaginé.

synopsis

Nous commençons par simplement noter dans un coin toutes les idées qui viennent, pour ensuite les mettre dans l'ordre et ainsi rédiger une première ébauche de l'histoire (4 ou 5 lignes).

l'écriture à la planche (étape qui ne concerne que les récits de plus d'une page)

Toujours à partir du synopsis, l'histoire est rédigée page à page dans un séquencier, outil qui, en plus d'être un aide-mémoire, permet de contrôler le rythme du récit en donnant une vision synthétique de l'album. Ainsi, le récit peut être corrigée si certaines séquences sont trop courtes ou trop longues, ou s'il faut rallonger une fin trop brutale, etc.

l'écriture à la case

Nous partons du synopsis pour développer un récit dans un séquencier, permettant ainsi de décrire le contenu de la case et rédiger les dialogues. Cette étape est incontournable car elle oblige l'auteur à confronter son récit au cadre de la case, et ainsi à se plier à la règle : 1 case = 1 action. Les élèves écrivent souvent des scénarios trop fournis, qui, s'ils étaient mis en images, se développeraient sur une dizaine de pages au moins. Pour un premier projet, mieux vaut opter pour un humble récit en une planche, où nous sommes certains de pouvoir le mener à terme, plutôt qu'un récit de plusieurs pages qui peut quelquefois conduire au découragement.

séquencier
nom, prénom : Nicolas Bonnevaux 4^{me}
Louis Marquet 4^eB
1 description de la case
Dans une maison, dans un salon, Mark et Paul discutent. Mark corrive dans le salon avec l'échec.
narratif et /ou dialogue
Mark : En va jouer au échec en chocolat, je l'ai eu lors de ma bonne note en mathématique.
Paul : Excellent je suis pas joueur au échec.

2 description de la case
Dans le salon, Mark et Paul jouent au échec sur la table en chocolat.
narratif et /ou dialogue
Mark : C'est pas grave, ce n'est pas compliquer tu vas comprendre.
Paul : Mais pourquoi il est en chocolat l'échec.

3 description de la case
Dans le salon, Mark et Paul jouent au échec sur la table en chocolat.
narratif et /ou dialogue
Mark : C'est pas grave, ce n'est pas compliquer tu vas comprendre.
Paul : Mais pourquoi il est en chocolat l'échec.

4 description de la case
Dans le salon, Mark et Paul jouent au échec sur la table en chocolat.
narratif et /ou dialogue
Mark : Pfff... Attention, la tour et l'homme sont en danger ! Les deux a des malices de méches !
Paul : C'est pas grave si je le prend un de la autre je le mange.

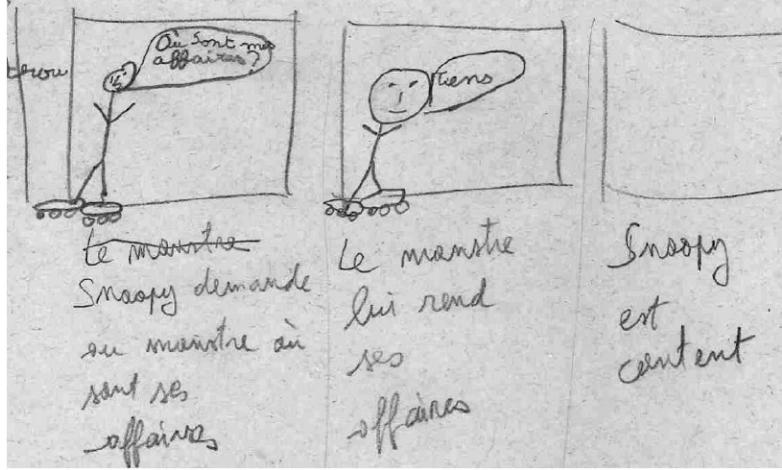
5 description de la case
Dans le salon, Mark et Paul jouent au échec sur la table en chocolat.
narratif et /ou dialogue
Mark : Et hop je prend ton pion et je le mange.
Paul : C'est pas grave si je le prend un de la autre je le mange.

6 description de la case
Dans le salon, Mark et Paul jouent au échec sur la table en chocolat.
narratif et /ou dialogue
Mark : Pfff... Attention, la tour et l'homme sont en danger ! Les deux a des malices de méches !
Paul : C'est pas grave si je le prend un de la autre je le mange.

7 description de la case
Dans le salon, Mark et Paul jouent au échec sur la table en chocolat.
narratif et /ou dialogue
Mark : Bon ben j'ai gagné, mais le roi est toujours pas mort. Mais je me sens pas bien dans mon corps.
Paul : L'important c'est pas réel à tout moment on vit.

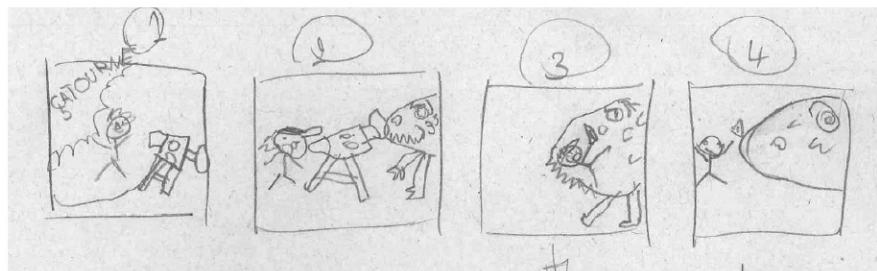
1 description de la case
Dans une maison, dans un salon, Mark et Paul discutent. Mark corrive dans le salon avec l'échec.
narratif et /ou dialogue
Mark : En va jouer au échec en chocolat, je l'ai eu lors de ma bonne note en mathématique.
Paul : Excellent je suis pas joueur au échec.

l'enfant non lecteur



Avant le CE1, il est préférable de ne pas passer par l'étape du scénario écrit, étape vécue comme fastidieuse par l'enfant en cours d'apprentissage de la lecture. Une solution s'offre alors à l'adulte : après avoir demandé à l'enfant de lui raconter son histoire, l'enseignant/animateur écrit lui-même, sous la dictée de l'enfant, le scénario constitué **d'une phrase par case** (qui correspond à peu de chose près à **une action = 1 case**).

Ainsi, cette prise de notes constitue un repère pour l'adulte, qui doit souvent mémoriser plusieurs dizaines d'histoires lors de ce type de projet, sur lequel l'enfant primo-lecteur peut s'appuyer pour passer rapidement à la réalisation du brouillon/découpage graphique.



petit plus

Vous trouverez à la fin de ce dossier des fiches-recettes pour la création assistée d'un scénario : ce sont des cartes à découper contenant des idées de personnages, de lieux, d'objets et de situations. Chaque enfant choisit (ou pioche au hasard) une carte de chaque catégorie, et doit construire un scénario autour de ces thèmes imposés. Vous pouvez évidemment varier l'exercice en ajoutant de nouvelles cartes, ou en inventant de nouvelles catégories...

crédits iconographiques par ordre d'apparition

Alain Saint-Ogan, Monsieur Poche © éditions Hachette

L'ensemble des documents reproduits dans cet ouvrage provient des collections du Musée de la bande dessinée et de la bibliothèque de la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image.

Les ingrédients du scénario : les personnages

Chaque enfant choisit (ou pioche au hasard) une carte de chaque catégorie, et doit construire un scénario autour de ces trois thèmes imposés. Vous pouvez évidemment varier l'exercice en ajoutant de nouvelles cartes, ou en inventant de nouvelles catégories...

Cowboy - Cowgirl <i>Les personnages</i>	Extraterrestre <i>Les personnages</i>	Princesse - Chevalier <i>Les personnages</i>	Clown <i>Les personnages</i>
Ogre - Ogresse <i>Les personnages</i>	Momie <i>Les personnages</i>	Fantôme <i>Les personnages</i>	Sorcière - Sorcier <i>Les personnes</i>
Cosmonaute <i>Les personnages</i>	Super Héros - Super Héroïne <i>Les personnages</i>	Star internationale <i>Les personnes</i>	Savant fou <i>Les personnes</i>
Dinosaur <i>Les personnes</i>	Ours <i>Les personnes</i>	Indien - Indienne <i>Les personnes</i>	Chat <i>Les personnes</i>

Les ingrédients du scénario : les lieux

Chaque enfant choisit (ou pioche au hasard) une carte de chaque catégorie, et doit construire un scénario autour de ces trois thèmes imposés. Vous pouvez évidemment varier l'exercice en ajoutant de nouvelles cartes, ou en inventant de nouvelles catégories...

au Far West <i>Les lieux</i>	sur la planète Mars <i>Les lieux</i>	dans un chateau <i>Les lieux</i>	sous un chapiteau de cirque <i>Les lieux</i>
dans une forêt <i>Les lieux</i>	à la plage <i>Les lieux</i>	sur un bateau <i>Les lieux</i>	à l'école <i>Les lieux</i>
dans une fusée ou un vaisseau spatial <i>Les lieux</i>	dans une ville <i>Les lieux</i>	dans une salle de cinéma <i>Les lieux</i>	dans un laboratoire <i>Les lieux</i>
au pied d'un volcan <i>Les lieux</i>	au ZOO <i>Les lieux</i>	dans un désert <i>Les lieux</i>	à la maison <i>Les lieux</i>

Les ingrédients du scénario : les objets

Chaque enfant choisit (ou pioche au hasard) une carte de chaque catégorie, et doit construire un scénario autour de ces trois thèmes imposés. Vous pouvez évidemment varier l'exercice en ajoutant de nouvelles cartes, ou en inventant de nouvelles catégories...

un revolver qui atteint toujours sa cible <i>Les objets</i>	une soucoupe volante <i>Les objets</i>	une couronne en chocolat <i>Les objets</i>	un arrosoir qui fait tomber la pluie <i>Les objets</i>
un barbecue volant <i>Les objets</i>	du sable magique <i>Les objets</i>	un boulet de prisonnier <i>Les objets</i>	une baguette magique <i>Les objets</i>
des chaussures à ressorts <i>Les objets</i>	des super-pouvoirs <i>Les objets</i>	une perruque et un déguisement <i>Les objets</i>	des potions aux effets étranges <i>Les objets</i>
une épée trop lourde <i>Les objets</i>	du miel très collant <i>Les objets</i>	un mystérieux chapeau à plume <i>Les objets</i>	un gâteau très appétissant <i>Les objets</i>

Les ingrédients du scénario : les situations

librement inspiré de Georges Polti, Les 36 situations dramatiques

Chaque enfant choisit (ou pioche au hasard) une carte de chaque catégorie, et doit construire un scénario autour de ces trois thèmes imposés. Vous pouvez évidemment varier l'exercice en ajoutant de nouvelles cartes, ou en inventant de nouvelles catégories...

le personnage décide d'aller sauver d'autres personnages alors qu'ils sont en danger <i>les situations</i>	le personnage a fait une erreur ou une bêtise et fait tout pour se rattraper <i>les situations</i>	le personnage est prisonnier et tente de s'enfuir <i>les situations</i>	le personnage prépare un mauvais coup ou une bêtise <i>les situations</i>
le personnage essaie de résoudre une énigme difficile <i>les situations</i>	le personnage veut faire une blague à un autre personnage <i>les situations</i>	le personnage tombe très amoureux <i>les situations</i>	le personnage retrouve un autre personnage qu'il n'avait pas vu depuis longtemps <i>les situations</i>
le personnage décide de se battre avec un autre personnage <i>les situations</i>	le personnage est très jaloux d'un autre personnage <i>les situations</i>	le personnage est prêt à tout pour obtenir quelque chose <i>les situations</i>	on accuse à tort le personnage d'avoir fait une bêtise <i>les situations</i>
le personnage se révolte contre un autre personnage plus fort que lui <i>les situations</i>	le personnage joue à un jeu ou participe à un concours <i>les situations</i>	le personnage part en voyage ou en vacances <i>les situations</i>	le personnage a complètement oublié quelque chose d'important <i>les situations</i>