

## FICHE DESCRIPTIVE DU PROJET

### « *BD...clic : Bal des Débutants* »

#### **Présentation du projet :**

La bande dessinée regroupe trois formes d'expression artistique : le dessin, le cinéma et la littérature. Malgré cette richesse, la bande dessinée n'est pas toujours bien perçue et semble parfois, pour certains, inaccessible. La perfection du dessin n'est pas primordiale, la narration prime et donc l'expression en bande dessinée est à la portée de tous. De plus, ce qui retient notre attention est le fait que la bande dessinée peut être un véritable auxiliaire pédagogique. Selon nous, elle permet à la fois de sensibiliser de façon attractive à des notions parfois complexes qu'il s'agisse d'outils narratifs, de notions communes à l'image ou au texte, de favoriser une initiation au langage du cinéma et permet d'ouvrir sur des activités d'expression nombreuses et variées. De plus, nombreux sont les sites Internet et les « cours en présentiels » consacrés à ce neuvième art mais aucun module d'autoformation n'est existant à notre connaissance. Cette séquence d'autoformation pourrait s'intégrer au sein d'un dispositif de formation conçu, par exemple, pour des enseignants (professeurs de français ou professeur des écoles) qui souhaiteraient acquérir des connaissances sur des thèmes variés tels que la bande dessinée et ce, afin de l'étudier par la suite avec leurs élèves. La bande dessinée peut conforter, en effet, l'action pédagogique d'enseignants. Cette séquence peut faire l'objet également d'une formation en réseau avec quelques semaines de présence sur un campus pour ceux qui voudraient s'initier à la bande dessinée.

<b>Titre :</b> « <i>BD...clic : Bal des Débutants</i> »
<b>Durée (20 minutes maximum) :</b> 20 minutes
<b>Discipline concernée :</b> Arts et Culture (Littérature – Cinéma – Dessin)
<b>Public cible :</b> Université du Temps Libre
<b>Niveau requis :</b> Il n'y a pas de niveau requis que ce soit en dessin ou en écriture.
<b>Objectifs pédagogiques :</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <i>Acquérir une vision d'ensemble des étapes de réalisation d'une bande dessinée.</i> L'utilisateur aura appris le processus de réalisation d'une bande dessinée dans son ensemble (processus de création d'une planche,...).</li> <li>➤ <i>Donner à l'utilisateur le langage graphique propre à ce moyen d'expression</i> (acquérir des notions complètes). L'utilisateur sera capable d'utiliser les termes appropriés.</li> <li>➤ <i>Mieux comprendre et apprécier la bande dessinée.</i> L'utilisateur sera capable d'interpréter les éléments techniques, esthétiques et de narration propres à la bande dessinée. Il sera capable, d'une part, d'évaluer l'état pédagogique d'une bande dessinée et d'autre part, de prendre conscience du rôle et de l'importance de la bande dessinée comme mode de connaissance et comme moyen de communication.</li> </ul>

## Etapes clés du scénario

La séquence d'autoformation sera composée de cinq axes. Les trois premiers constituent une première partie succincte concernant les informations relatives à la BD, ainsi qu'un tremplin vers le quatrième axe. En effet, le cœur de notre projet se situe davantage au niveau des deux derniers axes qui constituent une entrée en matière quant aux procédés techniques propres à la BD et à la réalisation graphique. L'utilisateur aura la possibilité d'interagir directement dans un environnement pour visualiser les textes, les illustrations, les vidéos et effectuer les différentes actions proposées.

Introduction au thème traité : « *La bande dessinée* »

➤ *Présentation générale de la bande dessinée*

- Très bref historique ;
- Les deux grandes catégories de bandes dessinées en quelques mots (la bande dessinée humoristique et la bande dessinée réaliste) ;
- Etat des lieux de la création actuelle

➤ *Le scénario*

- Le synopsis ;
- Le scénario ;
- Le découpage écrit.

➤ *Terminologie de base propre à la bande dessinée*

- Le lexique ;
- Les onomatopées.

↪ Nous envisageons de proposer à l'utilisateur une action de type « glisser/déposer ».

➤ *Procédés spécifiques à la bande dessinée*

- Procédés cinématographiques et les angles de vue (mise en relation du code pictural avec le code cinématographique) ;
- Les formats (format de la vignette et ses effets, format horizontal et étirement du temps, format vertical et dynamisme de l'action) ;
- Paroles et phylactères (formes et symbolique des bulles,...) ;
- Le personnage (création d'un personnage,...) ;
- Les décors (mise en place générale, détails,...).

↪ Pour cet axe, nous envisageons diverses actions. L'utilisateur devra créer des paires, sélectionner une zone de l'image et répondre à un quiz.

➤ *La réalisation graphique* (découpage, les croquis de composition, l'encrage)

↪ L'utilisateur devra réaliser un découpage.

1/3 du temps réparti

2/3 du temps réparti

Conclusion et ouverture sur les bandes dessinées étrangères (Mangas, Comics...).

Toutes les parties de la séquence d'autoformation seront illustrées par des dessinateurs professionnels. A ce jour, parmi les dessinateurs contactés, huit d'entre eux (jeunes talents des éditions Dargaud) nous ont fait part de leur désir d'effectuer quelques vignettes et planches pour notre projet. Dans nos personnes ressources figurent Annie Marais, Directrice du CDDP de la Charente et Chef de projet PNR BD ainsi que Didier Quella-Guyot, Rédacteur en chef du pôle national de ressources *L@bd*. Nous comptons également nous rendre au festival de la BD de Blois qui se déroulera du 26 au 28 Novembre 2004.

## **Concepts pédagogiques de référence**

Dans cette séquence, la perspective de l'autoformation correspond, selon nous, à la volonté de centration sur l'apprenant, qui devient le sujet de son appropriation. Pour cela, nous prendrons donc en considération :

- les caractéristiques principales des modes d'action pédagogique :
  - point d'ancrage du travail pédagogique ;
  - logique du travail pédagogique ;
  - rapport au savoir.
  
- les concepts pédagogiques :
  - le concept d'autoformation éducative ;
  - le concept de constructivisme ;
  - le concept d'interactivité ;
  - le processus d'apprentissages autonomes.