



Le festival scout de l'animation

# LA BD SANS ETRE HERGE

**Tranches d'âge concernées :** louveteaux, éclaireurs, pionniers

## **Matériel**

- du papier, des crayons, des marqueurs, des gommages, éventuellement du papier calque et une table lumineuse...

## **Déroulement**

### LES ETAPES

1 - Histoire, scénario et première mise en scène : Eh ben oui... faut commencer par trouver une histoire ! Et cette histoire doit être remise en forme pour s'adapter au support BD : elle doit être découpée en cases et correctement dialoguée. Une idée d'histoire peut aussi venir de personnages.

2 - Les personnages : bien répartir les rôles et rendre vivant les personnages. On peut se familiariser avec les personnages en faisant des feuilles de modèles, c'est à dire en les croquant sous toutes les coutures, dans toutes les attitudes.

3 - Dessins crayonnés : armé de ses personnages et de sa mise en scène, on attaque le crayonné. Il faut diviser la feuille en cases et, à l'intérieur de celles-ci, tracer des lignes pour le texte si on veut qu'il soit bien droit. Pour chaque case, il est préférable d'écrire le texte, puis de dessiner la bulle autour, puis de faire le dessin en dernier lieu, afin d'éviter de ne pas avoir assez de place pour la bulle. De même, comme cela, on peut agencer les dessins eux-mêmes en fonction des espaces restant libres. Enfin, ça permet aussi de changer le texte si on voit que ce sera trop long.

4 - Dessins encrés : le dessin encré se fait à partir du crayonné. L'encrage s'effectue au feutre noir, à la plume, ou au stylo tubulaire type "Rotring" ou équivalent. On encrage ainsi directement sur la feuille crayonnée (et ensuite on gomme le crayon) ou par transparence sur du papier calque ou un papier dessin normal, en s'aidant d'une table lumineuse. Tu n'as pas de table lumineuse... c'est rien, tu fabriques une caisse en bois recouverte d'un verre ou d'un plexiglas solide avec un tube néon dedans (super... un atelier menuiserie et électricité !)

### DES IDEES EN VRAC

- N'oublie pas : pas besoin de savoir bien dessiner pour faire des personnages rigolos !
- Classique : chaque scout raconte un truc qui est arrivé au camp ou à une réunion
- Rigolo : remplace les personnages par des animaux ou des êtres imaginaires, puis les autres scouts devront deviner qui est qui.
- Donne la 1<sup>e</sup> case et demande aux scouts d'inventer le reste de l'histoire.
- Une sizaine ou une patrouille dessine une planche, puis une autre continue l'histoire avec une autre planche et ainsi de suite... (chaque scout peut dessiner une case de la planche de sa sizaine ou patrouille).
- Fais le dessin d'une case que tu photocopies 3 fois... puis tu dois inventer un texte. Tu peux aussi faire plusieurs cases interchangeables (7 ou 8) avec les mêmes personnages... tu photocopies... puis les scouts choisissent 3 cases et font une histoire.
- Une b.d. pour illustrer le journal de l'unité ou le site internet...



**ANIMATOR**

22-23 novembre 03

## Remarques particulières : DES SITES INTERNET SYMPAS

- le site des "coinceurs de bulles"

(<http://perso.wanadoo.fr/jjblain/new-site/acc/accueil.htm>) : il y a sur ce site toutes les réponses aux questions que tu pourrais te poser. Plein de trucs et d'astuces si tu veux faire de la b.d. comme un pro ou juste pour t'amuser un peu. Pas mal d'informations sur le dessin également et des liens intéressants. C'est donc un site à retenir... seul défaut : comme dans la plupart des sites qui contiennent beaucoup d'infos, il faut parfois un peu fouiller !

- le site de Joann Sfar (<http://www.pastis.org/joann>) : un dessinateur et scénariste fort prolifique qui peut te montrer que c'est chouette de faire des b.d. quels que soient tes talents de dessinateur. Il y a notamment une série de pages intitulée "Dessinez avec Joann Sfar" qui valent le détour. Au bas de la leçon n°3, il écrit "Et n'oubliez pas de dessiner tout le temps, ça fait rigoler".

