

Scénario surprise



Animé par l'auteur :

Lorenzo CHIAVINI

Public : Cycle 3, 4 et lycée

Taille des groupes : Classe entière

Déroulé : Tout d'abord, l'auteur proposera une présentation et un temps d'échange autour du métier de scénariste. Les élèves seront ensuite amenés à créer leur propre histoire de bande dessinée. Ils tireront au sort des contraintes (décor, héros, adversaire, etc.) à partir desquelles ils devront écrire un scénario (rédaction facultative pour les cycles 3). Un storyboard* sera enfin créé ; la réalisation d'une planche en couleur peut être envisagée.

Pistes pédagogiques

Préparer sa venue à l'exposition :

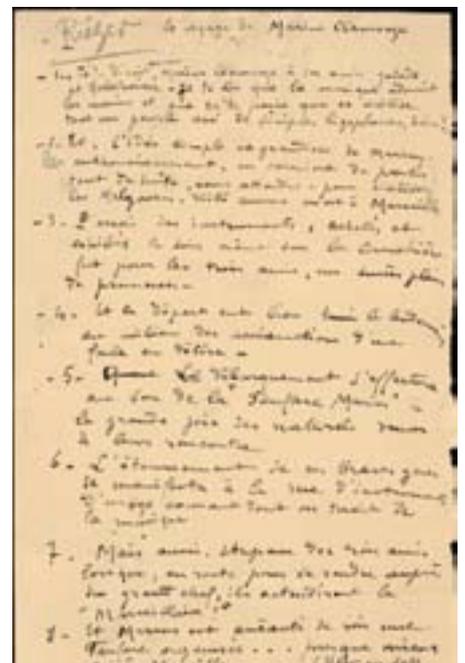
1. Se familiariser avec les différents métiers autour de la bande dessinée : S'il est possible de faire de la bande dessinée seul, de nombreuses œuvres sont cependant réalisées à plusieurs : un **auteur** pour l'histoire, un **scénariste** pour l'adaptation, un **storyboarder** pour la mise en image du récit (étapes régulièrement réalisées par le dessinateur lui-même), le **dessinateur** pour les illustrations, un **coloriste** pour la mise en couleur,... Chaque métier correspond à une phase spécifique du processus créatif, qu'il s'agisse du scénario, du storyboard, des croquis, de l'encrage, de la mise en couleur, sans oublier les professions liées à l'édition, intervenant une fois la bande dessinée achevée.

Pour aller plus loin :

CIBDI. Dossier pédagogique. « Les étapes de création d'une bande dessinée ». Disponible sur : <https://www.citebd.org/comprendre-les-codes-de-la-bande-dessinee>

2. Comprendre les modalités d'écriture d'un scénario de bande dessinée : La bande dessinée suit généralement une structure narrative classique que l'on peut retrouver dans d'autres médias, à savoir : exposition, noeud dramatique, péripéties, dénouement. Ces questions peuvent être abordées en classe de **français** à travers différents thèmes.

Fig.1 : DUMARCHEY, Pierre. Scénario du Voyage de Marius Clarnouze. © Alienor.org, CIBDI, Musée de la bande dessinée



Exemples :

Cycle 3- CM1-CM2 - Chapitre : « Héros, Héroïnes et personnages » et Cycle 4 - Cinquième - Chapitre : « Agir sur le monde - Héros / héroïnes et héroïsmes » :

- Couvrir des œuvres, des textes et des documents mettant en scène des types de héros/ d'héroïnes, des héros / héroïnes bien identifiés ou qui se révèlent comme tels
- Comprendre les qualités et valeurs qui caractérisent un héros/une héroïne
- Interroger les alliances ou oppositions de la nature et du héros dans des romans ou des épopées

Cycle 3 - Sixième - Chapitre : « Récits d'aventures »

- Comprendre pourquoi le récit capte l'attention du lecteur et la retient
- S'interroger sur les raisons de l'intérêt que l'on prend à leur lecture

Lycée - Seconde - Chapitre : « Le roman et le récit du XVIIIe siècle au XXIe siècle » et Première - Chapitre : « Le roman et le récit du Moyen Âge au XXIe siècle »

- La question du récit peut s'aborder à travers différents supports dont celui de l'image (peinture mythologique ou historique ; illustration ; photographie, images de synthèse ; bande dessinée, roman graphique ; adaptation cinématographique, etc.)



Pourtant, la caractéristique propre à la bande dessinée réside dans sa capacité à traduire des récits en images. Cela initie un processus d'adaptation, obligeant les élèves à réfléchir à la narration visuelle d'une histoire.

Arts plastiques - Cycle 3 : « La représentation plastique et les dispositifs de présentation »

- La narration visuelle : Mise en œuvre, en deux et trois dimensions, de principes d'organisation et d'agencements plastiques explicites pour raconter ou témoigner

Pour comprendre cette étape, les élèves peuvent étudier en classe des adaptations de romans et autres récits littéraires, historiques voire scientifiques.

Exemple :

Français, Langues et cultures de l'Antiquité : Adaptation d'un récit antique mythologique en bande dessinée.

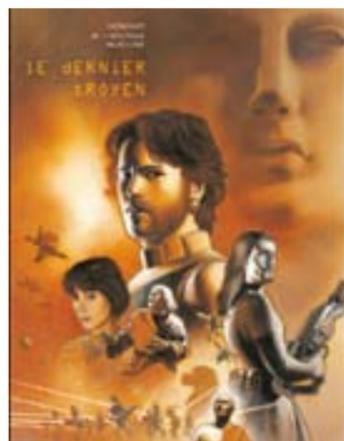


Fig.2 : MANGIN, Valérie. *Chroniques de l'Antiquité galactique : Le dernier Troyen*. Toulon, Soleil, Quadrant solaire, 2004.

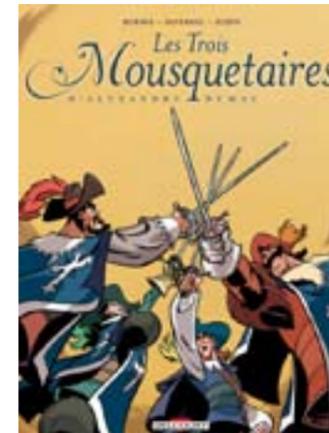
Adaptation de l'Enéide dans un univers de science fiction.

Pour aller plus loin :

Odysseum. « S'initier à l'art de la BD : adapter un mythe antique en bande dessinée » Disponible sur : <https://odysseum.eduscol.education.fr/sinitier-lart-de-la-bd-adapter-un-mythe-antique-en-bd>

Odysseum. « Le dernier troyen de Valérie Mangin et Thierry Démarez. Mythes en mouvement, réinventer la fondation de Rome dans la bande dessinée de science-fiction ». Disponible sur : <https://odysseum.eduscol.education.fr/le-dernier-troyen-de-valerie-mangin-et-thierry-demarez>

Français, Histoire : Adaptation d'un récit basé sur des faits historiques en bande dessinée.



Croisements possibles avec le programme d'histoire :

Cycle 3 - Chapitre : « Le temps des rois »

Cycle 4 - Cinquième - Chapitre : « Transformations de l'Europe et ouverture sur le monde aux XVI^e et XVII^e siècles »

Lycée - Seconde - Chapitre : « L'Etat à l'époque moderne: France et Angleterre - L'affirmation de l'Etat dans le royaume de France »

Fig.3 : MORVAN, DUFRANNE, RUBËN. D'après Alexandre DUMAS. *Les trois mousquetaires*. Paris, Ex-Libris (Delcourt), 2019.

Les croisements peuvent être multiples.

Exemple : Français, sciences

Croisements possibles avec le programme de sciences/SVT :

Cycle 3 : « Écosystème : structure, fonctionnement et dynamique »

Cycle 4 : « La planète Terre, l'environnement et l'action humaine »

Lycée - Seconde : « Biodiversité, résultat et étape de l'évolution »

Lycée - Spécialité Première : « Enjeux contemporains de la planète »

Lycée - Spécialité Terminale : « Les climats de la Terre : comprendre le passé pour agir aujourd'hui et demain »

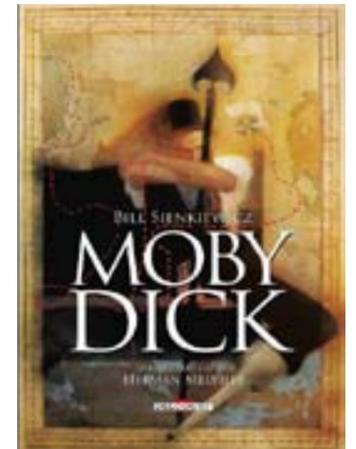


Fig.4 : SIENKIEWICZ, Bill. D'après MELVILLE, Herman. *Moby Dick*. Paris, Delcourt, 2021.

Langues vivantes :

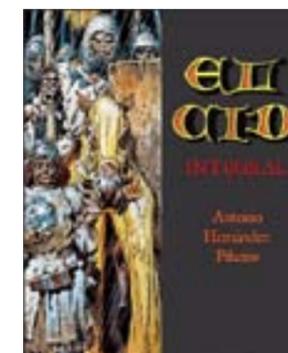


Fig.5 : HERNÁNDEZ PALACIOS, Antonio. *El Cid*. Ponent Moon, 2015.

« Fictions et réalité » : Les récits sont à la base du patrimoine culturel des individus. Comment sont ils véhiculés ? Les figures du passé demeurent-elles des sources d'inspiration et de création ?

Cycle 4 - Compétence : « Langage »

- Le rapport aux langues étrangères se consolide à travers les arts (tableaux, musique, architecture, danse, écritures – fiction, théâtre, poésie) dans chaque aire culturelle.

Lycée - Seconde - Axe : « La création et le rapport aux arts »

- L'art en devenir, qui se réinvente en permanence, à travers de nouveaux médiums (bandes dessinées, romans graphiques)

Lycée - Première et Terminale - Axe : « Fictions et réalités »

- Comment les icônes modernes deviennent-elles l'incarnation de nouvelles valeurs ? Comment la fiction éclaire-t-elle ou fait-elle évoluer la réalité dans une aire culturelle donnée ?

Des liens peuvent être réalisés avec « Art et Pouvoir », avec la question par exemple en anglais, du comic book* de super-héros et la manière dont ses derniers appuient ou se mettent en marge de la culture officielle.

Lors de sa venue au musée :

Le thème de l'atelier peut être exploré en profondeur à travers une visite thématique des collections permanentes ainsi que par l'exposition Naruto. Cette approche permettra d'aborder des questions relatives à la caractérisation des personnages, qu'ils soient héros ou antagonistes. De plus, les élèves auront l'opportunité de comprendre la notion de péripéties en examinant la construction narrative de la série.



Après sa venue au musée :

Les élèves repartent de l'atelier avec un storyboard. Il est alors possible de leur proposer de terminer leur planche en classe : encrage et mise en couleur.

De plus, cet atelier propose aux élèves de construire un scénario à partir d'éléments imposés, ce qui leur permet d'élargir leurs perspectives et d'envisager la contrainte comme outil de création, tel que mis en pratique par l'Oulipo et l'Oubapo. Les éléments tirés au sort peuvent être conçus en lien avec l'enseignant et son projet pédagogique : choix d'une thématique issue des programmes de français, d'histoire géographie. Du fait de la structure narrative choisie par l'auteur, cet atelier se prête moins aux matières scientifiques. Cependant, il est possible de ne retenir que l'aspect technique de la création d'un scénario et d'un storyboard, afin d'appliquer cette méthode à des enseignements divers dont les sciences (SVT et physique-chimie) ainsi qu'aux mathématiques.

Lexique

Comic book* : Mot généralement utilisé aux Etats-Unis pour désigner une bande dessinée.

Storyboard* : La conception de la bande dessinée passe tout d'abord par l'écriture d'un scénario. Ce dernier est ensuite « découpé », afin de répartir l'action dans la page ; c'est le storyboard. C'est un brouillon qui permet aux auteurs de jeter leurs idées sur le papier et de les associer avec des images. C'est une première mise en page de l'histoire qui a vocation d'être retravaillée.