



CO-MIX

COMICS AS A TOOL
FOR INCLUSIVE YOUTH WORK

**MÉTHODOLOGIE SUR LE
TRAVAIL DE JEUNESSE
INCLUSIF PAR LE BIAIS DE
LA BANDE DESSINÉE**



CHERS FANS DE BD!

Bienvenue à la Méthodologie du travail inclusif avec les jeunes par le biais de la bande dessinée qui a été créée en tant que résultat d'un projet dans le cadre du CO-MIX : LA BANDE DESSINÉE COMME OUTIL POUR LE TRAVAIL INCLUSIF AVEC LES JEUNES. Le consortium a mis ses connaissances et son expertise au service de ce manuel afin d'encourager les animateurs de jeunesse et autres éducateurs travaillant avec les jeunes à intégrer plus souvent la bande dessinée dans leur travail quotidien avec les jeunes.

La méthodologie CO-MIX fournira aux travailleurs de jeunesse un texte d'orientation et du matériel facile et rapide à assimiler. Le document est structuré en six chapitres, chacun d'entre eux étant essentiel à la compréhension théorique et pratique et à l'intégration des bandes dessinées dans le travail de jeunesse. Après une introduction fondamentale à la bande dessinée d'un point de vue théorique sur ce qu'est la bande dessinée et comment elle peut être un outil utile pour le travail de jeunesse, vous passerez au chapitre 2 : Lignes directrices sur l'inclusivité et des liens intéressants avec des exemples de bandes dessinées inclusives abordant des questions sociales. Le troisième chapitre comprendra des lignes directrices concrètes pour l'utilisation de bandes dessinées dans le travail de jeunesse ainsi que les „Règles“ à ne pas manquer : Les choses à faire et à ne pas faire dans la création de bandes dessinées. Nous aimerions également attirer votre attention sur notre site web <https://comixproject.eu/#/en> où vous pouvez mettre en pratique le chapitre 4 Plateforme CO-MIX et outil de création CO-MIX où vous pouvez utiliser l'outil de création pour créer vos propres bandes dessinées. En outre, si, en tant qu'animateur de jeunesse, vous souhaitez utiliser la bande dessinée comme outil pour aborder un sujet spécifique, certaines lignes directrices sur la manière d'interpréter la bande dessinée peuvent s'avérer utiles. Pour ce faire, veuillez vous référer au chapitre 5. Le dernier chapitre de ce manuel contient des suggestions sur la manière d'entamer des discussions après que les jeunes ont créé leur bande dessinée.

Nous espérons que ce guide vous permettra de mieux comprendre les bandes dessinées, qu'il vous incitera à explorer les différentes possibilités de les utiliser dans le cadre du travail de jeunesse et qu'il vous encouragera à l'appliquer dans vos activités avec les jeunes.

La bande dessinée est à l'honneur !

Auteurs du manuel :

Pour le centre Celjski mladinski : Katja Kolenc, M.A., Samanta Hadžić Žavski, Hana Faletič

Pour l'association The Future Now : Ali Honaramiz, Raya Tsvetkova

Pour HIGGS : Alexandra Emirza, Anna Tsekani, Tasos Batzonis

Pour l'OFCI : Gizem Güney, Youri Bergoug

Conception graphique : Sabina Tržan

Éditeur : Celjski mladinski center, javni zavod za mladinsko kulturo, izobraževanje, informiranje in šport

Les images et graphiques utilisés sont sous licence ouverte et premium de : Freepik.

La reproduction est autorisée à condition que la source soit citée.

Copyright © 2022 CO-MIX : COMICS AS A TOOL FOR INCLUSIVE YOUTH WORK Consortium représenté par le partenaire coordinateur Celjski mladinski center, javni zavod za mladinsko kulturo, izobraževanje, informiranje in šport, Mariborska 2, 3000 Celje, Slovénie. Le projet a été financé par le programme Erasmus + de l'Union européenne, sous le numéro 2021-1-SI02-KA220-YOU-000028585.

Ce document n'engage que ses auteurs et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'il contient.



FNOW



HIGGS



Co-funded by
the European Union



celjski mladinski center
prostor svobodnih idej in druženja





TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	6
Pourquoi la bande dessinée	6
La bande dessinée dans le travail de jeunesse	8
À propos de cette méthodologie	9
1. LA BANDE DESSINÉE, UN OUTIL UTILE POUR LE TRAVAIL DE JEUNESSE	11
1.1. Qu'est-ce qu'une bande dessinée ?	11
1.2. Comment peuvent-ils être un outil utile pour le travail de jeunesse ?	12
1.3. Comment peuvent-ils aider les jeunes à parler de leurs problèmes, de leur vie quotidienne ...	14
2. LIGNES DIRECTRICES SUR L'INCLUSION	16
2.1. Exemples concrets tirés de différents contextes, y compris le genre, les personnes de couleur, les personnes souffrant de handicaps mentaux, les personnes souffrant de handicaps moteurs, etc.	16
2.2. Comment aborder différentes questions sociales et catégories sociales : écologie, religion, politique, genre et sexe, culture, économie ... par le biais de la bande dessinée ?	20
2.3. Orientations concrètes sur la manière d'intégrer des jeunes issus de milieux sociaux/culturels/économiques différents par le biais de la bande dessinée.	22
2.4. Exemples d'organisation d'ateliers avec des bandes dessinées	24



3. LA BANDE DESSINÉE COMME OUTIL POUR UN TRAVAIL DE JEUNESSE INCLUSIF : GUIDE PRATIQUE	27
3.1. Lignes directrices concrètes pour l'utilisation des bandes dessinées dans le travail de jeunesse	27
3.2. „Les règles“ : Ce qu'il faut faire et ce qu'il ne faut pas faire	40
4. PLATE-FORME CO-MIX ET OUTIL DE CRÉATION CO-MIX (TFN)	42
4.1. Instructions sur l'utilisation de la plateforme CO-MIX et de l'outil de création	42
4.2. Lignes directrices pour les animateurs de jeunesse guidant les jeunes sur la manière d'interpréter les bandes dessinées	42
5. EXPLIQUER ET COMPRENDRE LES BANDES DESSINÉES CRÉÉES	44
5.1. Conception / Aspect visuel	45
5.2. Action hors panneau / clôture	46
5.3. Temps / Espace	47
5.4. Structure de l'intrigue	48
5.5. Personnages	49
5.6. Le dialogue	50
5.7. Action	51
SUIVI	52
CONCLUSION	55
RESSOURCES	57



INTRODUCTION

Pourquoi la bande dessinée

L'objectif principal du projet CO-MIX est l'utilisation de la création de bandes dessinées dans le travail de jeunesse afin de soutenir l'apprentissage coopératif d'une manière inclusive et flexible. À l'ère du numérique, où la technologie a profondément changé et affecté tous les aspects de la vie humaine, disposer d'outils de communication efficaces peut contribuer de manière significative à la transformation de la société.

Étant donné qu'une communication efficace a toujours été au cœur du travail de jeunesse, le fait de disposer d'un moyen de communication qui peut nous aider, en tant qu'animateurs de jeunesse, à comprendre les besoins, les difficultés et les parcours des jeunes nous permet d'être là pour eux en tant que structure de soutien, d'orientation ou de modèle et de mentor lorsqu'il s'agit d'humanité, d'apprentissage, de croissance et de devenir le meilleur de nous-mêmes. Il est toujours important de se rappeler que des personnes différentes ont besoin de formes différentes de communication honnête, telles que la parole et l'écoute, le théâtre et la création d'histoires sous toutes ses formes.

Le langage visuel de la bande dessinée est largement compris par la majorité des gens. De nos jours, les bandes dessinées sont utilisées non seulement comme moyen de divertissement, mais aussi comme méthode d'enseignement et d'apprentissage, car elles peuvent sensibiliser et diffuser des informations. Des recherches antérieures indiquent que les histoires graphiques, avec leurs récits illustrés, peuvent avoir un impact positif sur l'engagement des lecteurs, la mémoire et l'apprentissage conceptuel, et que ces avantages sont surtout perceptibles chez les apprenants novices (Akcanca 2020).

De même, des études ont montré que l'utilisation de la bande dessinée comme outil peut être plus efficace que d'autres outils traditionnels (Akcanca 2020). La création de bandes dessinées peut conduire à une amélioration des connaissances, des comportements et des prises de décisions plus saines.

Dans le même temps, l'initiative à petite échelle Comics Youth au Royaume-Uni a donné des résultats prometteurs, car il est prouvé que la création de bandes dessinées aide les jeunes à s'exprimer et à se découvrir. Il est également important de considérer que la consommation et la création de bandes dessinées favorisent l'éducation aux médias, ainsi que l'apprentissage et la croissance en général. Les illustrations qui accompagnent le texte renforcent les informations contenues dans le texte, assurent la cohérence et aident à établir les décors dans le récit (Akcanca 2020).

Il n'est pas indifférent qu'en 2015, les Nations unies aient lancé 17 objectifs de développement durable à atteindre d'ici 2030, qui ont été transformés en bandes dessinées afin de les rendre largement accessibles et faciles à diffuser dans les pays développés et en développement. Les bandes dessinées sont déjà souvent utilisées comme outil d'apprentissage afin de sensibiliser à ces questions, ce qui doit être davantage promu.

Les bandes dessinées peuvent améliorer l'alphabétisation, la motivation, l'apprentissage du contenu et l'apprentissage des langues. Grâce à l'utilisation de bandes dessinées, les élèves sont plus motivés et adoptent de meilleures attitudes à l'égard de la lecture ; même les élèves qui prétendent initialement ne pas aimer les bandes dessinées reconnaissent par la suite leur importance en tant qu'outil de motivation pour l'apprentissage des langues (ANIELSON BARBOSA DA SILVA, GABRIELA TAVARES DOS SANTOS, ANA CAROLINA KRUTA DE ARAÚJO BISPO, 2017).



La bande dessinée dans le travail de jeunesse

Le travail de jeunesse est un domaine qui exige des améliorations et des innovations constantes, afin de répondre aux besoins dynamiques des groupes cibles - les jeunes. Il est évident que le travail de jeunesse a évolué au fil du temps pour jouer un rôle important dans la prévention de l'exclusion sociale et le renforcement de l'inclusion sociale, tout en étant un domaine qui exige une amélioration et une innovation constantes pour rester d'actualité et capable de répondre aux besoins importants des jeunes. Le travail de jeunesse est apparu comme un secteur d'influence puissant, en particulier à l'heure actuelle, où le manque de liens, d'empathie et de compréhension au sein des communautés est un phénomène typique qui peut avoir des conséquences sur la santé physique et mentale. Les périodes d'incertitude et de crise nous montrent à quel point il est important de rester en contact et à quel point la sécurité dépend souvent du bien-être de l'ensemble de la communauté.

Compte tenu du fait que les jeunes sont souvent oubliés dans leur besoin de soutien personnel, de compréhension et d'éducation, non seulement dans des contextes formels, mais aussi dans les questions de conscience de soi, de connaissance de soi, de relations interpersonnelles et de limites, il est très important que les travailleurs de jeunesse soient préparés, ouverts et compréhensifs - prêts à se connecter, à tendre la main et à soutenir de la manière requise.

Les bandes dessinées dans le travail de jeunesse seront un outil puissant car elles faciliteront une meilleure compréhension de questions complexes et sensibles en servant d'activité de lecture préliminaire et elles peuvent également étendre l'analyse d'une œuvre littéraire classique, soit en fournissant des exemples de fiction dérivée, soit en faisant des allusions fortes (Akcanca 2020). Si elles sont utilisées correctement, les bandes dessinées et les romans graphiques en général peuvent être une arme efficace, car les bandes dessinées sont considérées comme des outils uniques pour jeter des ponts entre les cultures, les langues et la compréhension.

À propos de cette méthodologie

La méthodologie de la bande dessinée sera destinée aux animateurs de jeunesse et consistera en un texte d'orientation et du matériel facile et rapide à assimiler, ainsi qu'en une mise à jour pour répondre aux besoins de notre monde en pleine évolution.

La bande dessinée en tant qu'outil adapté au travail de jeunesse sera extrêmement utile aux groupes cibles du projet (animateurs de jeunesse et organisations de jeunesse, éducateurs) pour faire évoluer leurs approches, y intégrer de nouvelles visions, ainsi que pour devenir plus flexibles et plus ouverts à la connexion avec leurs propres groupes cibles - les jeunes.

Les animateurs de jeunesse et les organisations de jeunesse évoluent constamment et tentent de trouver des moyens de s'engager auprès des jeunes qui se transforment très rapidement. Il y a eu de nombreuses approches sur les méthodes ou les outils que les travailleurs de jeunesse peuvent utiliser et ajuster afin de couvrir les besoins de leurs bénéficiaires. La création de bandes dessinées, guidée par un guide approfondi, détaillé et méthodique, sera un atout supplémentaire pour les travailleurs de jeunesse du monde entier.

La raison méthodologique de l'utilisation des bandes dessinées est double : d'une part, les bandes dessinées s'adaptent à des contextes changeants et, d'autre part, elles sont plus flexibles que d'autres outils de communication.

Compte tenu de la suspension de la réalité, de la recherche sur le terrain et d'un langage très sensible à la culture, les modes de communication traditionnels sont parfois inefficaces. La bande dessinée est un moyen idéal pour transmettre des messages sociaux à un large public, et les bandes dessinées peuvent également être utilisées efficacement à cette fin auprès des adolescents et des jeunes adultes.



En même temps, l'amélioration et l'implication du travail de jeunesse seront promues par l'incorporation efficace de bandes dessinées. La méthodologie pour un travail de jeunesse inclusif à travers la bande dessinée couvrira, intégrera et prendra en considération les groupes démographiques de la manière la plus diversifiée possible.

En outre, la méthodologie est structurée de manière à ce que l'élément central (l'inclusivité) puisse s'appliquer à toute activité impliquant la création d'illustrations visuelles. Par conséquent, son application peut être diverse, par exemple : utilisée par des organisations qui aident un groupe de personnes ayant un trouble de la parole, des activités avec des personnes qui préfèrent les illustrations visuelles au texte ou à l'audio, ainsi qu'avec des jeunes qui ont une barrière linguistique quelconque.

L'élément innovant de la méthodologie est la création et l'application de bandes dessinées pour un travail de jeunesse inclusif. Transformer les pratiques et les activités antérieures de manière à ce qu'elles puissent s'appliquer à presque n'importe quel cadre ou environnement, ainsi qu'aux divers éléments des bénéficiaires des groupes de jeunes.

La méthodologie comprend :

- Informations adaptées aux animateurs de jeunesse sur les bandes dessinées, dans le but de susciter l'intérêt et de créer une compréhension et une appréciation de l'idée ;
- Démonstrations et lignes directrices sur l'application pratique de la bande dessinée pour un travail de jeunesse inclusif ;
- Des modèles et des exemples de bandes dessinées qu'ils peuvent utiliser librement et qui seront conçus de manière à ce qu'ils puissent les adapter à n'importe quelle situation ;
- Guide d'utilisation de la plateforme en ligne avec l'outil de création de bandes dessinées ;
- Un guide sur l'inclusion, qui met l'accent sur la manière d'inclure des personnes issues de presque tous les groupes démographiques.

En outre, comme dans toute forme d'art - y compris les bandes dessinées - le produit final ou la création est interprété de différentes manières. La méthodologie comprendra une approche générale sur la manière d'interpréter les résultats de la bande dessinée créée par les bénéficiaires et de mettre en évidence les questions qui pourraient émerger.

Par exemple, si un bénéficiaire utilise un sujet récurrent ou un langage inapproprié ou non inclusif. L'art étant utilisé comme moyen d'expression, le travailleur de jeunesse a tout intérêt à disposer d'un guide sur la manière d'interpréter cette forme d'art.

Enfin, la méthodologie introduira et enseignera aux animateurs de jeunesse et aux jeunes comment utiliser une forme d'art qui n'a pas de limites, qui est ouverte à l'interprétation et qui transcende les barrières linguistiques et les différences culturelles. La méthodologie permettra aux animateurs de jeunesse et aux jeunes de s'engager dans des activités créatives qui s'adresseront à tous les groupes.



VOL. 1

LA BANDE DESSINÉE, UN OUTIL UTILE POUR LE TRAVAIL DE JEUNESSE

1.1. Qu'est-ce qu'une bande dessinée ?

Une bande dessinée tire son nom du fait que les premières bandes dessinées illustraient des situations humoristiques. Cependant, il serait réducteur de limiter le 9e art à un genre spécifique puisque la bande dessinée propose depuis longtemps des scénarios très sombres et sérieux („What Is A Comic Book English Literature Essay“ 2015). Si le genre ne permet pas de définir le terme, quelle définition pourrait-on donner à la bande dessinée ? Le Central Community College propose une définition générale très ouverte qui correspond assez bien à ce qu'est une bande dessinée : „Une bande dessinée est un extrait d'un récit sériel plus large qui est raconté par le biais d'illustrations. (Siegel et Shuster 2022)

Contrairement à ce que certains peuvent penser, la bande dessinée n'est pas une sous-culture de geeks enfermés dans leur chambre toute la journée. Le marché de la bande dessinée est évalué à 7,14 milliards de dollars („Comic Book Market Size, Share, Growth & Trends Report, 2030“, n.d.) et est le résultat d'une très ancienne culture picturale et narrative qui remonte au moins à 3200 ans avant Jésus-Christ. À cette époque, les Égyptiens communiquaient et représentaient des idées à l'aide de plus d'un millier d'images, appelées hiéroglyphes. La tapisserie européenne du Moyen-Âge était également un support privilégié pour représenter différentes histoires.

Au 18th siècle, la production massive de papier et le perfectionnement de l'imprimerie permettent de démocratiser l'impression d'illustrations, mais ce n'est qu'en 1830 que les premières bandes dessinées proprement dites voient le jour à Genève sous le crayon de Rodolphe Töpffer, bien qu'il n'utilise jamais le mot „ bande dessinée „, mais plutôt l'expression „ Littérature imprimée „, qui rappelle beaucoup le terme moderne de „ Roman graphique „ (Peeters et Misserey 2022).

C'est à la toute fin du 19th siècle que ce phénomène se développe dans les journaux et que les premières cases accompagnées de bulles apparaissent („ Qui a inventé la bande dessinée ? - 1 jour, 1 question „ 2018) aux États-Unis, l'un des futurs grands pays de la Bande Dessinée („ Histoire de la bande dessinée „ 2017). Terre d'immigration à l'époque, la bande dessinée est un bon moyen pour les nouveaux arrivants de s'immerger dans la culture américaine et de s'intégrer grâce à la présence d'images et de couleurs attrayantes à l'époque (McCutcheon, n.d.).

En France, au début du XXe siècle, l'apparition des journaux pour enfants permet à la bande dessinée de se faire connaître auprès d'un public très jeune. En France, pour cette raison, la bande dessinée sera longtemps associée à la petite enfance, ce qui favorisera le mépris élitiste des milieux culturels qui considéreront que, puisqu'elle est destinée aux enfants, ce n'est pas vraiment de l'art et encore moins de la littérature. Pourtant, la bande dessinée a été la porte d'entrée dans la littérature pour de nombreux écrivains et prix Nobel dans leur jeunesse, et des passerelles ont été régulièrement établies lorsque des auteurs de renom ont contribué aux scénarios des bandes dessinées (Peeters et Misserey 2022).

Dans les années 1930, la bande dessinée connaît un triomphe mondial et s'adresse aussi aux adultes avec les aventures des super-héros aux États-Unis (très efficaces pour préparer la mentalité américaine à une guerre en Europe contre les dirigeants fascistes de l'époque) et de Tintin en Belgique. Hergé, le dessinateur de Tintin, a même inventé un procédé graphique appelé „ligne claire“ qui souligne les contours de chaque élément par un trait à l'encre noire. Le Manga, la bande dessinée originaire du Japon qui se lit de droite à gauche, commencera à s'imposer dans les années 80 en dehors du pays du soleil levant („Le phénomène Manga“, n.d.). En 1974, un festival dédié au 9th Art (De Blicq 2018), la Bande Dessinée, est créé à Angoulême, en France. Ce festival est aujourd'hui l'un des plus grands festivals de bande dessinée au monde (Beccaria et Lagaffe, n.d.).

1.2. Comment peuvent-ils être un outil utile pour le travail de jeunesse ?

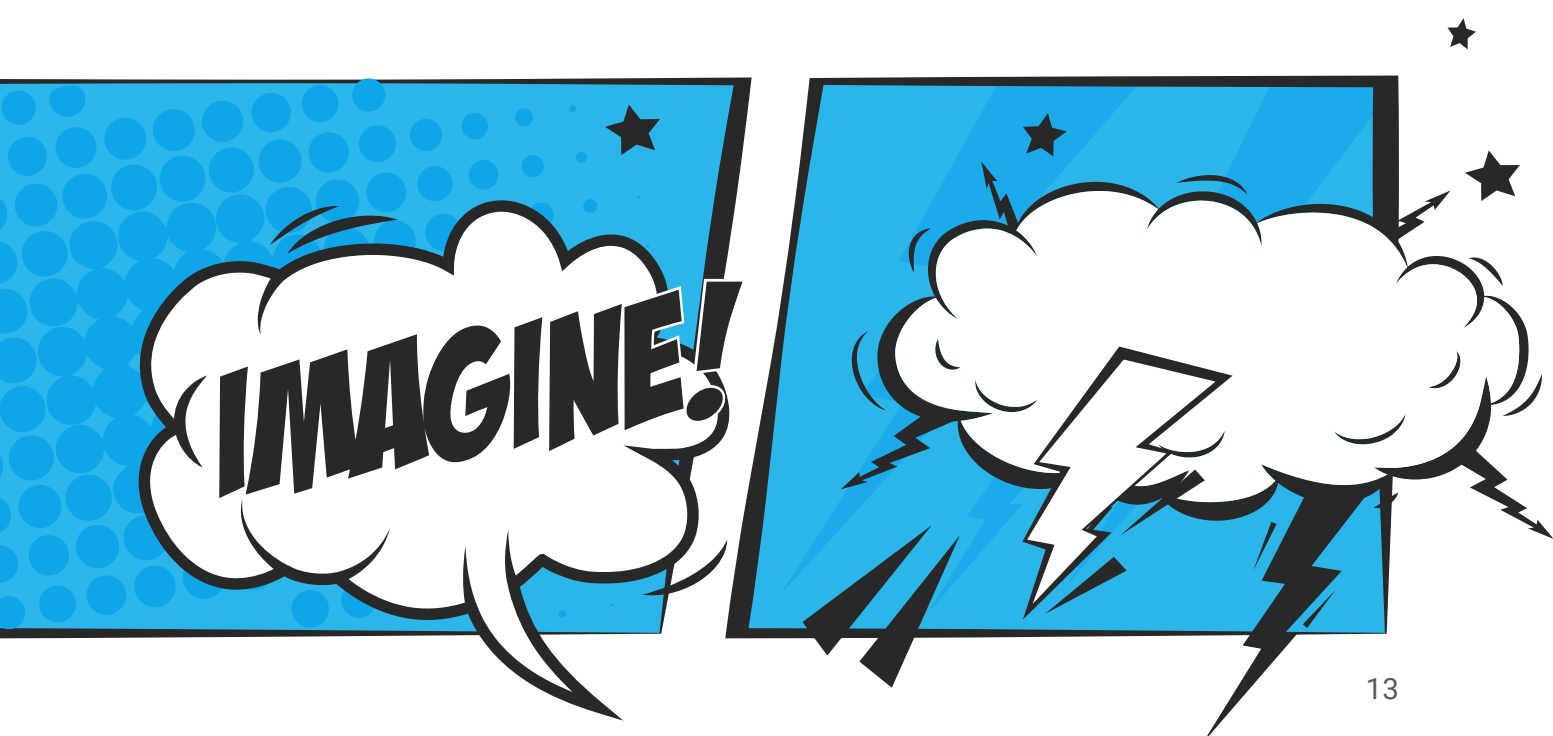
Il peut sembler insensé pour le plus expérimenté des animateurs de jeunesse de passer par ce processus, mais parfois, même les experts ont besoin de revenir aux fondamentaux. Comme le travail de jeunesse implique une forte interaction humaine entre un ou plusieurs animateurs et des jeunes, il est fondamental de comprendre ce qu'est exactement un animateur de jeunesse.

Au niveau européen, la définition du travail de jeunesse et, par conséquent, de l'animateur de jeunesse n'est pas clairement définie. En visitant le portail YouthWiki du site web de la Commission européenne, il est facile de se rendre compte que chaque pays donne des significations différentes et qu'il n'existe pas de cadre européen. L'organisme national pour le travail de jeunesse en Angleterre déclare que „le travail de jeunesse adopte une approche holistique avec les jeunes. [...] De nombreux professionnels travaillent avec les jeunes, mais principalement, et uniquement dans le cadre du travail de jeunesse, c'est le jeune qui choisit de s'engager avec le professionnel“.

Elle définit également le profil des animateurs de jeunesse comme des personnes qui „travaillent habituellement avec des jeunes âgés de 11 à 25 ans. [Leur travail vise à promouvoir le développement personnel et social des jeunes et à leur permettre de s'exprimer, d'exercer une influence et d'occuper une place dans leur communauté et dans la société dans son ensemble. Il renforce la résilience et le caractère des jeunes et leur donne la confiance et les compétences dont ils ont besoin pour vivre, apprendre, travailler et réussir. [Le travail de jeunesse offre aux jeunes des espaces sûrs pour explorer leur identité, faire l'expérience de la prise de décision, accroître leur confiance, développer des compétences interpersonnelles et réfléchir aux conséquences de leurs actes. Cela permet de faire des choix plus éclairés, de changer d'activité et d'améliorer les résultats pour les jeunes“.

De nombreux lecteurs de ce guide méthodologique se reconnaîtront dans cette définition et quels que soient les activités, projets et événements que nous mettons en place et quelle que soit la difficulté d'évaluer leur impact, celui-ci est réel et inestimable pour la société dans son ensemble.

Identifier comment les bandes dessinées peuvent faire partie de notre couteau suisse pour la jeunesse et quel impact elles peuvent avoir sur les jeunes que nous servons est la première étape pour comprendre leur potentiel. Les bandes dessinées offrent un espace stimulant et créatif dans lequel de nombreux jeunes peuvent laisser libre cours à leur imagination sans être jugés par les autres. L'utilisation du 9e art comme méthode et outil avec les jeunes peut leur donner la possibilité de s'exprimer sur les choses qui les touchent et les aider à (re)trouver leur estime de soi et leur confiance en eux pour l'avenir. Dans l'art, il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse comme à l'école, et pour les jeunes qui ont beaucoup souffert d'un parcours scolaire difficile, la bande dessinée peut représenter un nouvel horizon où leur individualité n'est pas associée à l'échec.



En plus de faciliter l'expression des idées et des émotions des jeunes, les bandes dessinées peuvent contribuer à les sensibiliser à de nombreuses questions sociales et leur fournir des informations importantes sur des sujets qui les concernent, tels que l'éducation sexuelle, le harcèlement, la toxicomanie, la violence domestique, le handicap et le racisme. Des textes courts et attrayants et des images percutantes peuvent les aider à mieux comprendre les enjeux importants de ces questions.

La bande dessinée peut également contribuer à l'une des principales missions du travailleur de jeunesse, à savoir aider les jeunes à atteindre leur plein potentiel grâce au développement de leurs compétences. En effet, en tant que lecteur, le jeune verra s'accroître ses capacités de lecture et de concentration, ses capacités de communication („Comics Projects of the International Cultural and Educational ..." 2015), ses capacités d'écriture, et ses capacités de résolution de problèmes (Widodo, Dahlan, et Saputro 2018) seront également positivement impactées par la conception d'œuvres de bande dessinée, même à un niveau amateur ! Il n'est pas non plus anecdotique que les jeunes puissent développer des connaissances scientifiques („The Application of Comics in Science Education", n.d.) grâce à ce type de littérature, qui peut stimuler la curiosité de ses jeunes lecteurs sur de nombreux domaines riches en apprentissages.

Thérapeutique L'art est depuis longtemps un moyen efficace pour les gens d'évacuer leurs ressentiments et leurs problèmes émotionnels. Cela dit, l'art-thérapie n'est devenue que récemment plus populaire parmi les travailleurs de jeunesse. Ces derniers sont souvent à la traîne en ce qui concerne les innovations qu'ils intègrent à leurs compétences et à leurs activités.

Puisque les priorités d'un animateur de jeunesse sont de vivre avec son temps, de s'adapter au contexte, d'être régulièrement informé des progrès réalisés dans le secteur et d'expérimenter, nous espérons vivement que la lecture de ce guide vous encouragera à commencer à utiliser la bande dessinée dans vos activités avec les jeunes !

1.3. Comment peuvent-ils aider les jeunes à parler de leurs problèmes, de leur vie quotidienne ...

Les bandes dessinées, qui contiennent de nombreux personnages et situations, sont utilisées comme un outil pour refléter les sentiments, les pensées et les problèmes des gens. Parfois, les gens expriment leurs sentiments et leurs problèmes en créant eux-mêmes ces bandes dessinées, et parfois ils apprennent qu'ils ne sont pas seuls en lisant des bandes dessinées dans lesquelles ils voient des personnages qui ont des problèmes similaires aux leurs et qui leur ressemblent, et ils accélèrent le processus de résolution des problèmes.

Aujourd'hui, les jeunes représentent la majorité de la population souffrant de troubles mentaux tels que la dépression et l'anxiété. („Understanding Depression : Age Groups and Risk Factors“, n.d.) De nombreuses bandes dessinées abordent ces questions et sont facilement accessibles aux jeunes. („I Draw Comics To Explain What It's Like Living With Depression And Anxiety (30 New Pics)“, n.d.) En abordant ces questions, les bandes dessinées peuvent inspirer confiance aux jeunes en leur rappelant qu'ils ne sont pas seuls. Bien que ces bandes dessinées soient basées sur des personnages fictifs, elles aident le lecteur à développer une résilience émotionnelle en montrant comment des personnages dans des situations et des circonstances similaires font face aux problèmes auxquels ils sont confrontés. En outre, les jeunes qui sont confrontés à la perte et au chagrin peuvent trouver de nombreuses bandes dessinées sur ces émotions, qui peuvent leur être utiles. (Davis 2022).

Outre ces jeunes, la bande dessinée peut également aider les enfants et les jeunes autistes qui ont des difficultés d'apprentissage à surmonter ces difficultés et à reconnaître et exprimer leurs propres émotions. On sait que de nombreux jeunes autistes souhaitent être acceptés par la société au même titre que les autres. Cependant, ils ont du mal à se faire des amis dans la vie de tous les jours. Dans ce cas, la bande dessinée permet à ces enfants très créatifs et doués pour le dessin d'exprimer leurs sentiments. („L'art de la bande dessinée donne une voix aux enfants“, n.d.).

Pour les enfants dyslexiques également, l'aide de la bande dessinée est indéniable. Ces enfants trouvent les livres traditionnels frustrants, alors que les bandes dessinées sont beaucoup plus faciles à lire. Lorsqu'ils parviennent à lire au moins une page d'une bande dessinée en entier, cela leur donne un sentiment d'accomplissement et de confiance en soi.

En résumé, en lisant des bandes dessinées et en créant leurs propres bandes dessinées, les jeunes peuvent apprendre à mieux connaître leurs sentiments et leurs émotions et à les partager avec d'autres personnes. De cette manière, ils peuvent parfois devenir la personne qu'ils souhaitent être dans le monde qu'ils créent, et parfois ils peuvent s'aider eux-mêmes et aider d'autres personnes confrontées aux mêmes difficultés en racontant et en partageant directement les difficultés qu'ils rencontrent dans leur propre vie.





VOL. 2

LIGNES DIRECTRICES SUR L'INCLUSION

2.1. Exemples concrets tirés de différents contextes, y compris le genre, les personnes de couleur, les personnes souffrant de handicaps mentaux, les personnes souffrant de handicaps moteurs, etc.

Pour créer un plan stratégique complet et favorable afin de garantir une collaboration efficace et fructueuse, dans le but d'intégrer des jeunes issus de différents milieux et d'incorporer des pratiques/méthodologies innovantes dans le travail numérique de jeunesse, il est essentiel de spécifier ces différents milieux :

- **les différences culturelles** - jeunes immigrés ou réfugiés ou descendants de familles d'immigrés ou de réfugiés ; jeunes appartenant à une minorité nationale ou ethnique ;
- **obstacles économiques** - jeunes ayant un faible niveau de vie, de faibles revenus, dépendant du système de protection sociale ; NEETS (jeunes qui ne suivent pas d'études, d'emploi ou de formation) ; jeunes en situation de chômage de longue durée ou de pauvreté ;
- **les obstacles géographiques** - les jeunes des régions éloignées ou rurales ; les jeunes des régions moins bien desservies (par exemple, transports publics limités, équipements médiocres, villages abandonnés) ;
- **obstacles sociaux** - jeunes confrontés à la discrimination en raison de leur sexe, de leur appartenance ethnique, de leur religion, de leur orientation sexuelle, de leur handicap, etc.

Vous trouverez ci-dessous des liens intéressants avec des exemples de bandes dessinées inclusives traitant de questions sociales :

LES BANDES DESSINÉES QUI TRAITENT DES INÉGALITÉS ENTRE LES HOMMES ET LES FEMMES :



<https://www.gaylaxymag.com/articles/women/7-powerful-cartoons-that-depict-gender-inequality-in-the-world/>

DES BANDES DESSINÉES SUR LES DROITS DE L'HOMME :



<https://cblbf.org/2016/06/celebrate-pride-all-year-with-these-lgbtq-comics-creators-2/>

BANDES DESSINÉES TRAITANT DE LA DISCRIMINATION FONDÉE SUR LA COULEUR :

OSAIYEFO • SMITH 3

BLACK

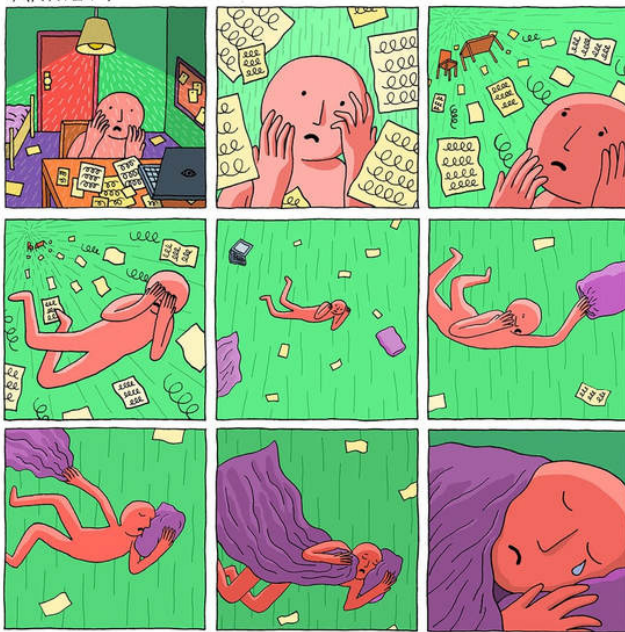
IGLE RANDOLPH LITT RIGGS DAGUISAN SHARPE



<https://comicsverse.com/addressing-racial-trauma-black/>

LA BANDE DESSINÉE AU SERVICE DE LA SANTÉ MENTALE :

ANXIETY



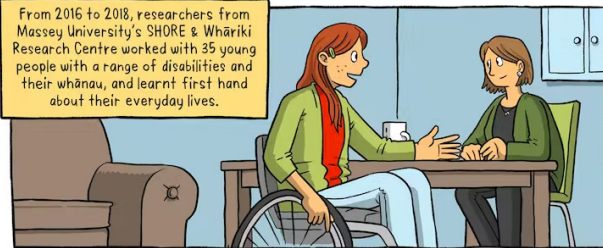
dorrismccomics.com



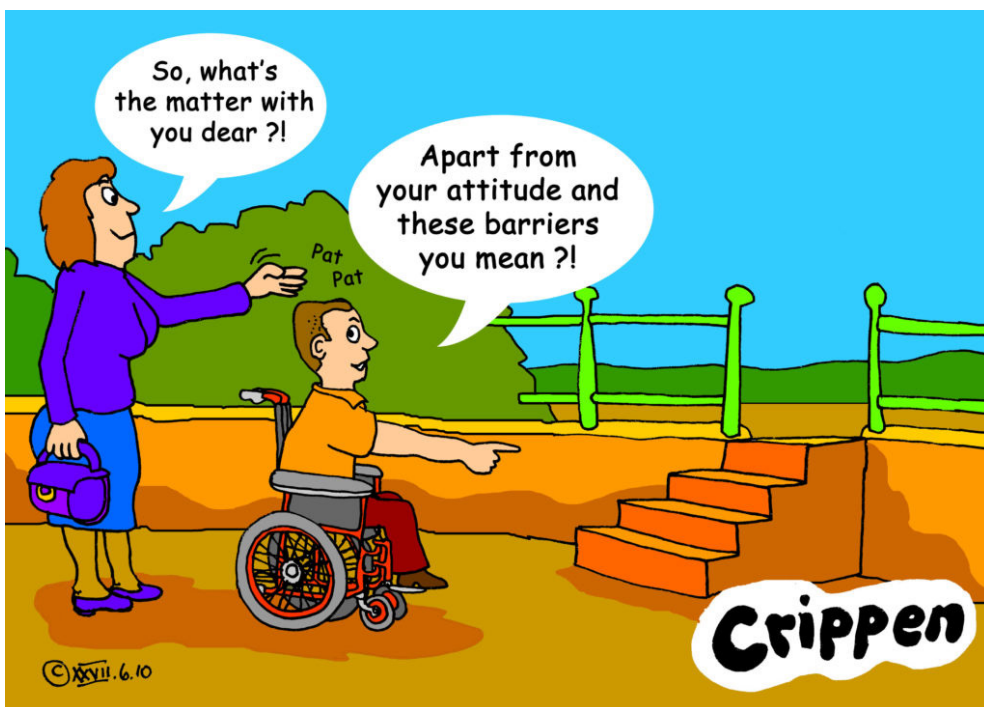
<https://inneryoucounselingri.com/blog/comics-can-help-you-understand-mental-health/>

BANDE DESSINÉE SUR LES HANDICAPS DE MOBILITÉ :

ENABLING PARTICIPATION
RESEARCH WITH YOUNG PEOPLE ON ABLEISM



<https://theconversation.com/comic-explainer-young-disabled-new-zealanders-on-the-barriers-to-a-better-life-122226>



<https://disabilityarts.online/magazine/opinion/the-social-model-understanding-the-language-of-disability-from-a-cartoonists-point-of-view/>

2.2. Comment aborder différentes questions sociales et catégories sociales : écologie, religion, politique, genre et sexe, culture, économie ... par le biais de la bande dessinée ?

Les bandes dessinées ne sont plus réservées aux fans de super-héros et aux rires du dimanche matin. De jeunes militants s'engagent dans la lutte contre la discrimination, la violation des droits de l'homme, le changement climatique, l'injustice sociale, etc. et les bandes dessinées deviennent un outil puissant dans ce combat.

De 1930 à nos jours, l'âge des lecteurs de bandes dessinées est devenu plus mûr, et les bandes dessinées peuvent facilement aborder toute une série de questions sociales. À cette époque, la bande dessinée est passée d'un support purement fantastique à un support capable de transmettre des messages sur un large éventail de sujets, y compris les questions sociales, la mort et même les problèmes quotidiens. En outre, la bande dessinée était autrefois considérée comme un domaine dominé par les hommes blancs. Même cet aspect a évolué au fil du temps.



Depuis lors, des auteurs et des artistes plus diversifiés sont entrés dans le domaine, ce qui peut encore renforcer la diversité et l'influence de la bande dessinée, car la représentation est un sujet changeant. Les bandes dessinées ont commencé à mûrir en même temps que leurs lecteurs, tout comme les sujets traités.

Les bandes dessinées peuvent toucher des groupes d'âge beaucoup plus diversifiés qu'un journal ou un magazine qui doit s'adresser à une seule spécialité. Les bandes dessinées ont la liberté d'aborder n'importe quel sujet tout en conservant une histoire intéressante (Jason Juniewicz).

Il serait utile de créer davantage de bandes dessinées liées à des questions sociales afin que les bandes dessinées deviennent non seulement un moyen d'amusement mais aussi un moyen d'information sur des questions sociales telles que la pauvreté, la crise, le covid-19, les droits de l'homme, l'art et l'écosystème. En d'autres termes, les bandes dessinées peuvent être liées et illustrer des problèmes quotidiens qui concernent et devraient concerner tout le monde. En effet, la combinaison de textes et d'images dans les romans graphiques permet de communiquer des questions et des émotions que les mots seuls ne peuvent souvent pas exprimer.

Les héros peuvent être placés dans des situations auxquelles ils ne savent pas toujours comment faire face, ou s'ils doivent le faire. Lorsqu'ils sont confrontés à ces problèmes, les héros essaient toujours d'adhérer aux normes qui régissent ce que la société considère comme moral (Jason Juniewicz).

Qu'il s'agisse de l'alcoolisme d'Iron Man, de la toxicomanie de l'ami de Spider Man, de la dépendance de la pupille de Green Arrow à la drogue ou d'autres problèmes comme la pauvreté, la criminalité et la guerre, presque tous les héros sont affectés par des problèmes sociaux d'une manière ou d'une autre. Batman, le Punisher, Spider-Man et bien d'autres héros ont tous eu un passé violent qui les a poussés à se lancer dans leur croisade.

Captain America est un autre exemple de la manière dont les questions sociales peuvent être reflétées dans les bandes dessinées. Le concept de ce qu'il représente est toujours resté le même, mais son idéologie a évolué au fil du temps pour refléter ce qui était considéré comme le „bon combat“. Lorsqu'il luttait contre la tyrannie nazie dans les années 1940, il représentait la liberté face à l'oppression. Cependant, lorsque le personnage a été ressuscité dans les années 1960, il était anti-guerre en raison de la mort de son jeune partenaire pendant la Seconde Guerre mondiale.

Si certaines questions sont abordées directement en plaçant les personnages dans des situations réelles, d'autres sont moins directes dans leurs déclarations. Des bandes dessinées comme les X-Men abordent des questions telles que le racisme et le sectarisme sans se focaliser sur la race. Les personnages de ces livres sont des mutants, que la société considère comme des monstres et des personnes à mépriser.

En outre, il est important que davantage de bandes dessinées de super-héros incluent différentes cultures et civilisations, en présentant leurs préoccupations et les problèmes auxquels elles sont confrontées. Il est essentiel que les gens puissent voir leur culture dans des positions héroïques sans se préoccuper des autres cultures et sans avoir de préjugés à leur égard.

2.3. Orientations concrètes sur la manière d'intégrer des jeunes issus de milieux sociaux/culturels/économiques différents par le biais de la bande dessinée.

La stratégie Erasmus+ pour l'inclusion et la diversité dans le domaine de la jeunesse fait référence aux différents contextes sociaux, culturels et économiques :

- Les différences culturelles incluent les immigrants, les réfugiés ou les descendants d'immigrants ou de réfugiés, les jeunes issus d'une minorité nationale ou ethnique, les jeunes qui luttent pour l'adaptation linguistique et l'inclusion culturelle, etc.
- Les barrières économiques comprennent les jeunes ayant un faible niveau de vie, de faibles revenus, dépendant du système de protection sociale, les jeunes en situation de chômage de longue durée ou de pauvreté, les jeunes sans-abri, endettés ou connaissant des difficultés financières, etc.
- Les obstacles sociaux comprennent les jeunes confrontés à la discrimination en raison de leur sexe, de leur âge, de leur appartenance ethnique, de leur religion, de leur orientation sexuelle, de leur handicap, etc. ; les jeunes ayant des compétences sociales limitées ou des comportements antisociaux ou à haut risque ; les jeunes en situation précaire ; les (ex-)délinquants, les (ex-)toxicomanes ou les alcooliques ; les jeunes parents et/ou les parents célibataires ; les orphelins, etc.

À l'ère du numérique, où la technologie a profondément modifié et affecté tous les aspects de la vie humaine, le fait de disposer d'outils de communication efficaces peut contribuer de manière significative à la transformation de la société.

Étant donné qu'une communication efficace a toujours été au cœur du travail de jeunesse, le fait de disposer d'un moyen de communication qui peut nous aider, en tant qu'animateurs de jeunesse, à comprendre les besoins, les difficultés et les parcours des jeunes, nous permet d'être là pour eux en tant que structure de soutien, d'orientation ou de modèle et de mentor lorsqu'il s'agit d'humanité, d'apprentissage, de croissance et de devenir ce que nous sommes le mieux.



Il est toujours important de se rappeler que différentes personnes ont besoin de différentes formes de communication honnête, telles que la parole et l'écoute sous toutes leurs formes.

L'inclusion de jeunes issus de milieux sociaux/culturels/économiques différents, même dans les bandes dessinées, peut améliorer encore ce moyen de communication et faire passer des messages sociaux. Mais comment pouvons-nous inclure des jeunes issus de ces différents milieux sociaux/culturels/économiques (Youth Mentoring Network) :

- **RESPECTER TOUS LES MILIEUX DIFFÉRENTS**

Respecter le contexte culturel, social et économique, les croyances et les valeurs du jeune : créer un terrain d'entente, afin d'instaurer la confiance et la transparence.

- **SENSIBILISATION CULTURELLE**

Étant donné que la culture constitue une part importante de notre identité, l'inclusion de différents contextes culturels peut être associée à l'information des gens sur les différentes cultures représentées par le biais de la bande dessinée. Il est essentiel de reconnaître l'influence de la culture sur nos perceptions. Pour favoriser un échange interculturel harmonieux, il faut être conscient de ses croyances, de ses préjugés et de sa vision du monde, et faire preuve d'ouverture et d'absence de jugement. De cette manière, les personnes issues de milieux sociaux, culturels et économiques différents auront la possibilité de se sentir plus à l'aise et respectées parmi leurs pairs.

- **DIVERSITÉ LINGUISTIQUE**

Les bandes dessinées peuvent rendre la science accessible à la majorité des gens grâce à leur langage et à leur structure simplifiés. Reconnaître que la langue parlée à la maison par les jeunes est un élément important de leur identité. Soyez ouvert à l'utilisation d'autres langues familiales lorsque cela sert un objectif, comme faire en sorte qu'un enfant se sente en sécurité ou apprendre les uns des autres. Expliquez également que la langue majoritaire est la langue de tous. Le fait d'offrir la possibilité d'utiliser plusieurs langues différentes peut faire de la bande dessinée un outil utile qui s'adressera à des jeunes de différents milieux.

- **ÊTRE CONSCIENT DES DIFFICULTÉS AUXQUELLES LES JEUNES SONT CONFRONTÉS.**

Le travail, les relations avec la famille et les amis et les responsabilités exercent une forte pression sur les jeunes. Ces pressions sont souvent exacerbées pour les jeunes issus de l'immigration ou de l'asile par les complications supplémentaires liées à la découverte d'une nouvelle culture, d'une nouvelle langue et d'un nouveau système. Explorer et reconnaître ces problèmes peut être un soulagement pour les personnes qui sont confrontées à des difficultés et qui viennent de milieux différents.

- **ÉVITER LES STÉRÉOTYPES**

Essayer d'être plus ouvert et tolérant à l'égard de tout type de diversité, en développant l'empathie et en s'informant sur les différents groupes de personnes. <Continuer à faire des auto-évaluations sur nos stéréotypes et sur la manière dont ils peuvent interférer avec nos interactions. Faites-le avec un esprit ouvert et neutre (évités les stéréotypes fondés sur le sexe ou l'origine culturelle).

2.4. Exemples d'organisation d'ateliers avec des bandes dessinées

Créer une expérience amusante pour l'apprenant est essentiel pour faire passer le contenu. C'est là qu'intervient le fait de suspendre l'incrédulité. Si les performances des acteurs sont peu inspirantes ou si les photos sont de qualité médiocre, l'apprenant risque d'être immédiatement déconnecté de l'apprentissage et, pire encore, d'être distrait. C'est là que les bandes dessinées pédagogiques ont une longueur d'avance sur les vidéos ou les photos. Les bandes dessinées et leurs personnages ont un aspect simplifié et universellement compréhensible. Les éléments visuels sont toujours nécessaires pour raconter l'histoire, mais le style intemporel des bandes dessinées permet à l'apprenant de suspendre son incrédulité et de s'immerger dans le contenu.

1. RÉPONDRE AUX QUESTIONS 5W ET 1H



- **QUI** organise, accueille et participe à l'atelier ?
- **QUEL** type d'atelier est-ce ?
- **QUAND** prévoyez-vous d'organiser l'atelier ?
- **OÙ** se déroulera l'atelier ?
- **POURQUOI** souhaitez-vous organiser cet atelier ?
- **COMMENT** allez-vous mettre en œuvre cet atelier sur la base de ce que vous savez aujourd'hui ?

2. DÉFINIR LE THÈME DE L'ATELIER

Pour accueillir et organiser un atelier utilisant des bandes dessinées, il faut faire des recherches et définir des sujets qui nécessitent un éclairage plus approfondi et qui apporteront un point de vue nouveau dans un domaine donné. Définissez votre groupe cible et trouvez les bandes dessinées qui conviennent à votre sujet et à votre groupe cible. Vous pouvez également demander des conseils et organiser une réunion avec des personnes expérimentées dans le domaine.

3. LISTE DE PRÉSENCE

Dans certains cas, il peut être utile de définir la liste de présence dès le départ. Cependant, il est nécessaire de modifier la liste des participants en fonction du type de conférence. Si vous organisez un événement sans audience garantie, les statistiques associées et les taux de participation moyens liés à votre type d'atelier peuvent s'avérer utiles.

4. DÉFINISSEZ VOTRE ÉQUIPE

Comme pour tout projet d'envergure, une équipe permet d'alléger le travail. Même si votre atelier n'est destiné qu'à vos collègues, vous pourrez peut-être trouver des volontaires parmi vos collègues, vos amis ou vos conférenciers. Commencez par demander aux parties prenantes ce qu'elles seraient prêtes à faire. Fixez une réunion hebdomadaire et estimez le temps que chaque participant devra consacrer à l'atelier. Il est très important d'avoir des personnes avec lesquelles vous pouvez collaborer efficacement et vous devez répartir les tâches de chacun en fonction du temps que vous pouvez y consacrer.

5. DÉFINIR VOTRE EXPERTISE

Décidez de la personne qui présentera l'atelier, de l'orateur et de l'expert qui animera l'atelier. Vous pouvez faire appel à des personnes que vous admirez, qui peuvent être une source d'inspiration et qui peuvent transmettre leurs connaissances et leur expérience.

6. RASSEMBLEZ VOS OUTILS

Tout au long de l'atelier, vous devrez choisir les outils de communication que vous devrez utiliser, tels que le courrier électronique, les chats de groupe, les zooms, Skype, etc. Vous devrez rassembler et fournir aux participants le matériel papier dont ils pourraient avoir besoin tout au long du projet. Vous aurez peut-être également besoin d'équipements électroniques tels qu'un projecteur ou des haut-parleurs, etc. Planifiez tout cela à l'avance, au cas où il manquerait quelque chose ou si vous vouliez tester un logiciel. Une idée intéressante serait de créer le programme des ateliers sous forme de bande dessinée.

7. DÉFINIR VOTRE PUBLIC CIBLE

Recherchez le type de contenu (vidéo, audio, mêmes, etc.) qui les intéresse le plus. Réfléchissez aux objectifs de l'atelier et commencez à trouver des idées d'activités en fonction de ces objectifs. Si vous êtes en communication directe avec votre public cible, publiez un sondage ou une enquête qui leur permettra de faire part de leurs suggestions.

8. PLANIFIEZ VOS ACTIVITÉS

Les meilleures activités d'atelier commencent par un brise-glace en rapport avec le thème de l'atelier, suivi de l'événement principal et d'une période de décompression. Reprenez vos idées préférées d'événements connexes et donnez-leur votre propre tournure. Définissez au sein de votre équipe les responsabilités et les personnes chargées de la mise en œuvre de chaque session. Plus c'est interactif, mieux c'est.

9. DIFFUSER VOTRE ATELIER DANS LES MÉDIAS

Vous pouvez diffuser votre atelier sur Instagram, Facebook ou LinkedIn afin que davantage de personnes en soient informées. Vous pouvez également créer un comic post qui contiendra le sujet, le lieu et les détails de l'atelier mais dans un moyen de communication alternatif et contemporain qui touchera plus de monde.





VOL. 3

LA BANDE DESSINÉE COMME OUT-IL POUR UN TRAVAIL DE JEUNESSE INCLUSIF : GUIDE PRATIQUE

3.1. Lignes directrices concrètes pour l'utilisation des bandes dessinées dans le travail de jeunesse

COMMENT INCLURE LES BANDES DESSINÉES DANS LE TRAVAIL DE JEUNESSE ET LES UTILISER POUR UN TRAVAIL DE JEUNESSE INCLUSIF ?

Maintenant que nous savons ce qu'est la bande dessinée et comment organiser des ateliers avec elle, vient la question de savoir comment aborder la création de bandes dessinées nous-mêmes.

Bien que cela puisse sembler être une question d'intention artistique ou même d'intuition, il y a beaucoup de théorie que vous pouvez intégrer dans votre travail de bande dessinée, pour l'améliorer de manière significative. Comprendre la structure de l'histoire, les arcs de personnages, les genres et les approches de la création de bandes dessinées vous permettra de créer et d'aider les jeunes à créer des bandes dessinées significatives et percutantes. Dans les pages suivantes, nous passerons en revue certains de ces principes fondamentaux de la construction d'une bande dessinée, nous vous fournirons du matériel supplémentaire potentiel qui vous permettra d'approfondir vos connaissances, et nous vous donnerons des connaissances pratiques qui vous permettront de créer des bandes dessinées de qualité !

Avant cela, commençons par quelques **termes de base**, lorsqu'il s'agit de création de bandes dessinées :

WPANNEAUX : Une image fixe dans une séquence ; utilisée pour encadrer l'action. Les panneaux peuvent avoir n'importe quelle forme, bien qu'ils soient généralement carrés ou rectangulaires. La disposition des panneaux est importante, car elle permet de communiquer le rythme, l'action, la vitesse de l'histoire et parfois même les points de vue.

Lorsque vous pensez aux panneaux, imaginez que votre page de bande dessinée sera divisée en plusieurs parties que le lecteur verra :

- Si la page entière ne comporte qu'un seul panneau, il peut s'agir d'une page d'introduction ou d'un moyen de mettre l'accent sur une scène ou un moment. C'est ce qu'on appelle généralement un splash ou un splash pleine page.
- Si vous utilisez de grands panneaux, le lecteur aura l'impression que le temps passe moins vite ou qu'il ralentit. L'inverse est vrai : des panneaux plus petits, proches les uns des autres, indiquent au lecteur qu'il s'agit d'un rythme rapide ;
- Vous pouvez expérimenter en dessinant les panneaux en les empilant (petit panneau dans un grand panneau) pour montrer plus de détails ou plus d'informations - également appelé insert ; en les inclinant d'un côté pour créer un sentiment de malaise ou de dynamique ; en supprimant les bordures de certains panneaux et pas d'autres pour différencier les points de vue, mettre l'accent, etc. - également connu sous le nom de panneau bleed.

- **GOUSSIÈRES** - espaces entre les panneaux. Ces espaces peuvent être laissés en blanc ou utilisés en couleur pour différencier une page - bien que cela soit plus rarement utilisé. Les lecteurs de bandes dessinées perçoivent généralement cet espace comme le passage du temps. Les gouttières peuvent également être utilisées pour permettre aux lecteurs d'imaginer quelque chose entre les deux ; c'est ce qu'on appelle la fermeture. S'il est facile pour le lecteur d'imaginer certaines actions passant d'un panneau à l'autre (une marche menant à un nouveau lieu, par exemple), il faut veiller à ne pas „cacher“ trop d'éléments dans les gouttières et à privilégier les transitions douces.
- **LETTREGE** - tout texte figurant sur une page de bande dessinée. La taille et le style du lettrage indiquent l'émotion - dans la scène ou chez les personnages. Les lettres plus grandes et plus grasses sont généralement interprétées comme des cris, quelque chose de crucial et d'évident, etc. Alors que les lettres italiques et plus petites peuvent être perçues comme des chuchotements, un petit dialogue d'arrière-plan, etc. Il existe différentes façons d'insérer des lettres dans votre bande dessinée.
- **LE BALLON DE MOTS** - la forme qui contient le dialogue. Elle est souvent en forme de ballon (arrondie), mais elle peut également être modifiée, en fonction des différents personnages et des différentes atmosphères. Quelle que soit la forme, cependant, ils ont généralement une queue, pointant vers la personne qui parle. Les ballons sans queue sont généralement perçus comme un monologue interne. Cependant, selon votre style, tant que vous êtes cohérent avec la façon dont vous placez vos bulles, même les bulles sans queue peuvent être perçues comme un dialogue.



- **BALLON DE PENSÉE** - Comme un ballon de mots sans queue, mais généralement avec une forme de nuage, les ballons de pensée dépeignent le monologue interne ou les pensées d'un personnage.
- **CAPTION** - En règle générale, la narration est présentée dans des bulles carrées ou rectangulaires, généralement en haut ou dans un coin d'un panneau.
- **LES ONOMATOPÉES OU EFFETS SONORES** (SFX) sont ces mots (généralement très visibles) qui imitent des sons tels que POW, BANG, etc. et qui accompagnent toute action. Ne pensez pas qu'ils sont uniquement nécessaires dans une bande dessinée de type action-héros - ils peuvent également être utilisés lorsque des objets tombent, lorsque quelqu'un trébuche, etc. Armés de ces connaissances, plongeons dans la réflexion que vous pouvez mener pour créer une bande dessinée.

STORYBOARD

Le storyboarding, qui consiste à dessiner des scènes importantes de l'histoire que l'on veut raconter, est généralement populaire dans le domaine du cinéma. Toutefois, cette activité peut constituer une excellente première étape pour que votre bande dessinée soit bien pensée, qu'elle n'oublie aucune scène importante que vous souhaitez inclure et qu'elle trouve le ton et l'ambiance générale de votre histoire. Comme pour toute autre entreprise, vous ne devez pas sauter l'étape de la planification. Le scénarimage est une étape transitoire, une activité de planification, dans le processus de création de votre bande dessinée.

Pour réaliser un storyboard, vous pouvez soit utiliser un logiciel de storyboarding (comme MakeStoryboard ou Storyboarder), soit vous asseoir avec quelques feuilles de papier, à l'ancienne mais toujours très pratique.

Imaginez une scène qui serait très importante pour l'histoire que vous voulez raconter - un moment crucial, une séquence pleine d'action, une prise de conscience personnelle, une scène qui montre une relation interpersonnelle importante ou un événement marquant - et faites-en un croquis. Lorsque vous l'imaginez, voyez s'il peut tenir dans un panneau, quelques panneaux, une page - mais n'allez pas trop loin dans la planification d'un moment de l'histoire qui s'étale sur plusieurs pages. Imaginez plutôt qu'il s'agit d'un moment fort, d'une clé de l'intrigue. Vous pouvez ajouter des dialogues, une narration, des personnages secondaires ou de second plan ; pensez à la position, aux expressions et aux sentiments des personnages. Il n'est pas nécessaire de consacrer beaucoup de temps ou d'énergie à la perfection des dessins - il ne s'agit que de la phase de planification ; mais incluez tous les éléments essentiels, afin de ne pas oublier de les inclure dans le produit final.

Imaginez plusieurs de ces scènes - en fonction de la longueur de votre histoire et du nombre de scènes clés que vous pouvez imaginer au début.

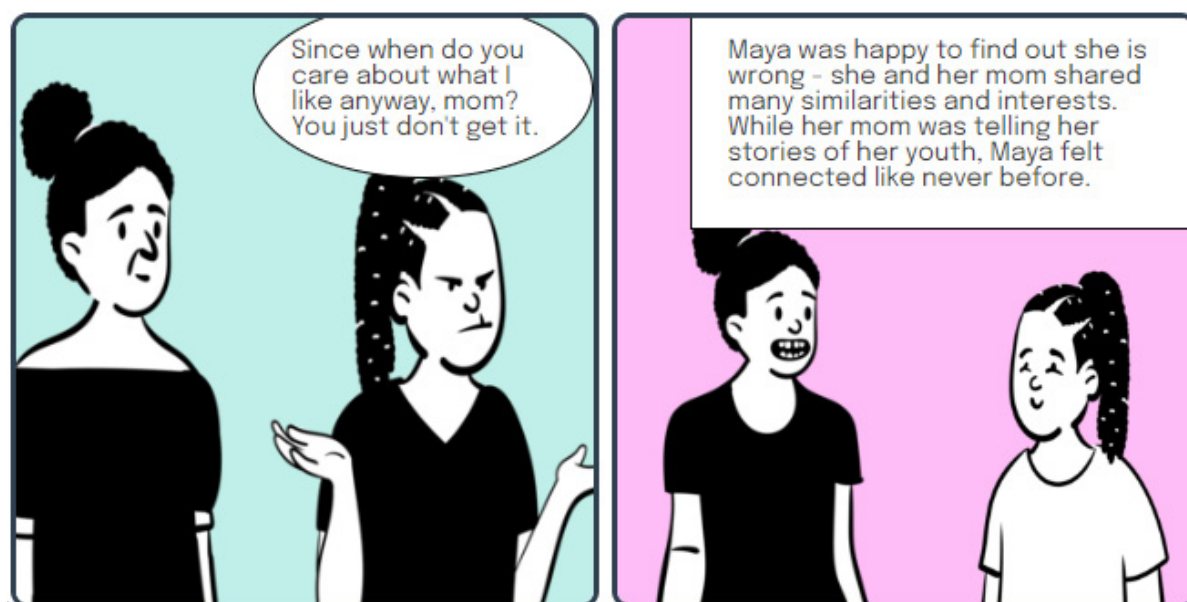


Illustration 2 : Exemple d'esquisse d'une scène charnière

Vous pouvez maintenant prendre le temps de déterminer comment ces planches s'intègrent dans l'ensemble de l'histoire - quel est l'ordre dans lequel elles se produisent, mais aussi quel est l'ordre dans lequel vous voulez les raconter. Tout doit-il être raconté de manière linéaire ? Une partie sera-t-elle racontée sous forme de flashbacks, de dialogues ou d'autres formes ?

Physiquement ou dans votre logiciel, établissez une chronologie des événements tels que vous souhaitez qu'ils soient racontés dans l'histoire, identifiez les scènes et, si vous le souhaitez, ajoutez quelques planches supplémentaires entre les deux, expliquant ce qui se passe avant et après ces scènes cruciales. Ce qui pourrait également vous aider, c'est de créer un bref profil de chaque personnage - son nom, une esquisse, son âge, sa motivation, et tout ce que vous voulez noter d'important pour lui. Cela vous aidera à assurer la continuité et à créer des arcs de personnages significatifs, que nous examinerons bientôt.

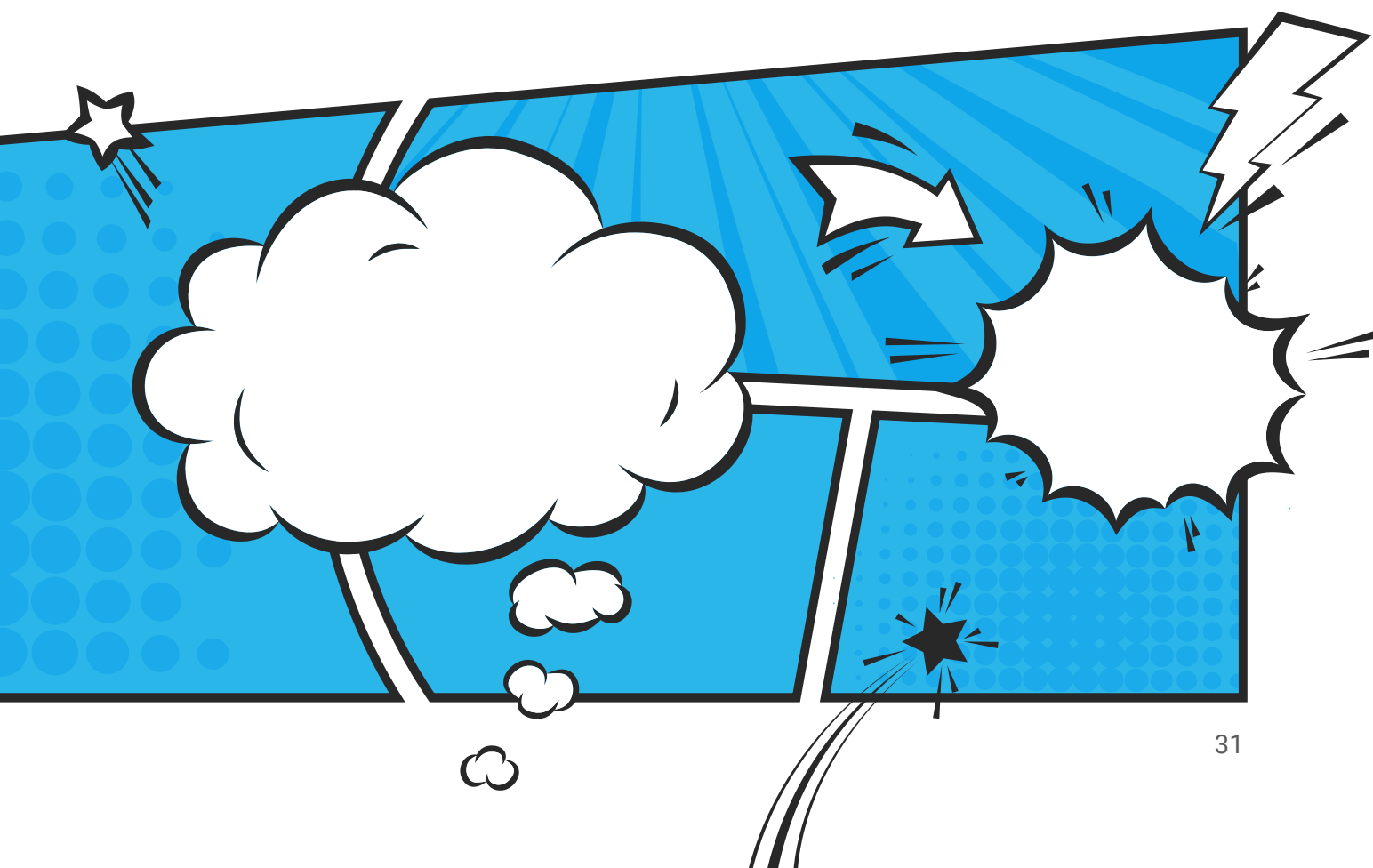
STRUCTURE DE L'HISTOIRE

La structure de l'histoire (ou structure narrative) est le déroulement de l'histoire, c'est-à-dire l'ordre dans lequel les événements forment le début, le milieu et la fin d'une histoire. Dans les bandes dessinées, la structure de l'histoire peut être très similaire à celle d'autres formes de narration - romans, livres, émissions de télévision ou films. Il existe une grande variété, comme vous pouvez l'imaginer, et c'est cette variété qui permet de créer des histoires intéressantes et réfléchies, présentées sous de nouvelles formes.

Une étape importante de la création de votre bande dessinée, surtout maintenant que vous avez quelques esquisses dans le storyboard, consiste à imaginer le déroulement de l'histoire - vous trouverez ci-dessous quelques exemples de la manière de procéder.

Certains éléments de base sont communs à la majorité des histoires :

- Statu quo - le personnage principal vit une situation „normale“ qui nous est présentée ; le personnage a généralement de plus grandes aspirations et cherche à changer ;
- Incident déclencheur - l'événement qui déclenche les événements d'une manière ou d'une autre ;
- Action ascendante - le personnage suit une trajectoire liée à ses aspirations ; entre-temps, des défis se présentent ;
- Tout est perdu - le personnage est amené à comprendre que ses efforts n'ont pas abouti à une conclusion satisfaisante et qu'il a échoué ;
- Résolution - la fin de l'histoire montre soit un succès (le personnage atteint son objectif), soit un échec (le personnage n'atteint pas son objectif), soit un échec qui montre que l'objectif initial du personnage n'était pas le bon - il y avait quelque chose de plus précieux dont il se rend compte qu'il a besoin ou qu'il apprécie davantage.



Vous pouvez les imaginer comme des éléments de n'importe quel genre de bande dessinée (qui peut varier de la même manière que d'autres éléments de narration) - action, aventure, romance, mystère, thriller, fantastique, science-fiction, horreur, humour, tranche de vie, et même poésie, si vous pouvez l'imaginer.

L'une des façons de voir le déroulement de l'histoire est la structure narrative en trois actes, qui est aussi la façon dont nous imaginons souvent les films et d'autres formes de narration :

Acte 1 : Présentation des personnages principaux, de l'ambiance, du cadre, du statu quo, du conflit principal

Acte 2 : Développement des personnages, différentes phases de l'histoire, défis et problèmes rencontrés en cours de route, leçons tirées de l'expérience, point culminant.

Acte 3 : transformation des personnages en fonction des événements de l'acte 2, ce qui montre le sens de l'entreprise.



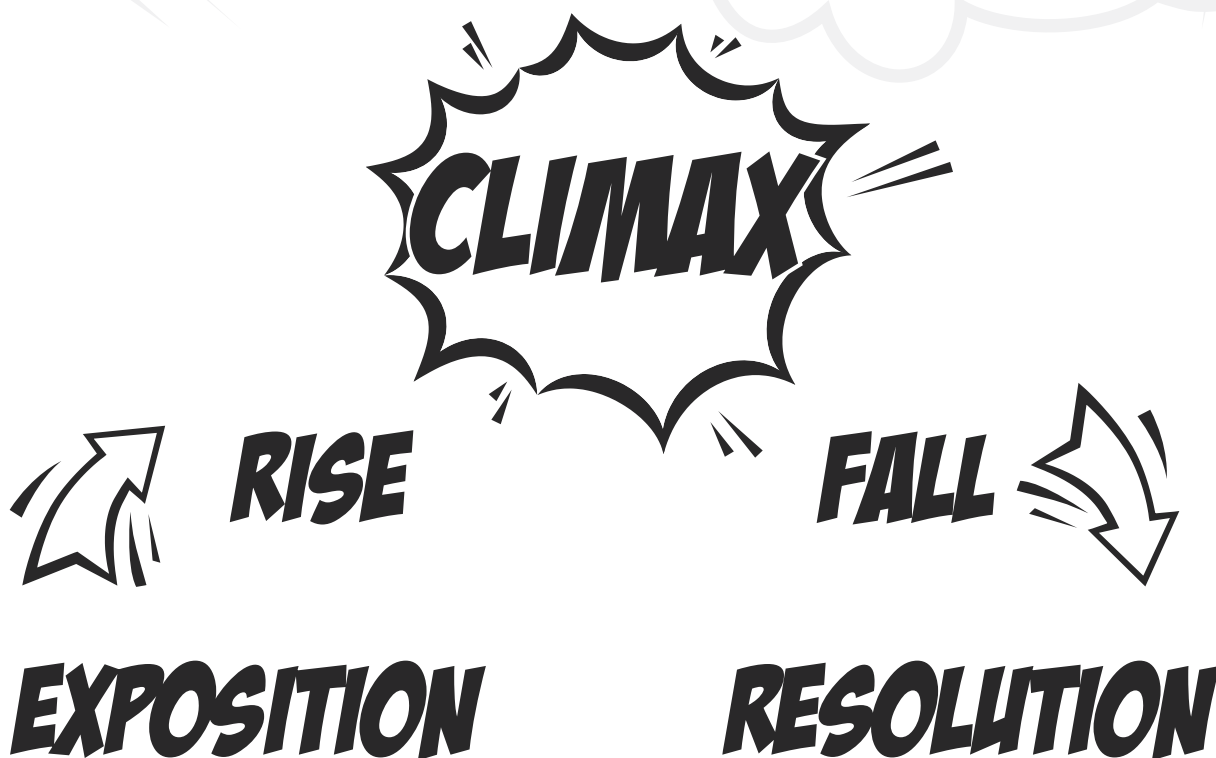
Illustration 3 : Structure simple en trois actes illustrée

Armé de cette connaissance de la structure d'une histoire, vous trouverez ci-dessous plusieurs méthodes établies et connues pour structurer une histoire. Vous pouvez les utiliser comme lignes directrices ou comme source d'inspiration pour formuler le déroulement de votre histoire.

1. PYRAMIDE DE FREYTAG

Gustav Freytag, un romancier du 19e siècle, a esquissé cette pyramide pour présenter un flux de récit très populaire. Peut-être reconnaissez-vous qu'elle comprend tous les éléments de base présentés précédemment et qu'elle est une extension de la structure en trois actes. C'est bien sûr parce qu'elle décrit la structure narrative la plus populaire, utilisée par les conteurs tout au long de l'histoire.

Selon lui, vous commencez par l'exposition, dont la longueur et les détails dépendent de votre choix artistique, mais dont l'objectif principal est d'attirer le lecteur et de lui donner l'impression qu'il se trouve dans un monde aussi réel que le nôtre. L'exposition se termine par un incident déclencheur, après quoi vous passez à l'action mobilisatrice. C'est là que vous explorez les rebondissements et les conflits de l'histoire jusqu'au point culminant. L'action ascendante est généralement la partie la plus importante d'une histoire et comprend une grande partie de l'intrigue, du développement des personnages, de leurs motivations et des thèmes de l'histoire.



Le point culminant est la partie de l'histoire où tout, le conflit principal, arrive à un tournant et où il n'y a pas de retour possible. Que le point culminant se situe sur une ou plusieurs pages de votre bande dessinée, l'important est de trouver un moyen de créer une émotion, d'aborder les thèmes et les concepts de votre histoire.

Dans l'après-coup, la chute, les éléments de l'histoire ont le temps de retrouver leurs liens et de chercher leur nouvelle normalité. La chute est encore l'occasion de développer certains thèmes, en incluant de nouveaux rebondissements ou de nouvelles révélations, tout en faisant avancer l'histoire vers une résolution.

Aussi difficile que cela puisse être, chaque histoire a une fin, que nous trouvons dans la Résolution. Heureuse ou triste, réfléchie, ouverte, excitante, cathartique - une histoire peut se terminer de bien des façons, qui répondent à l'appel lancé par l'exposition - fin du développement d'un personnage, réponse à des questions longtemps attendues, satisfaction ou déception, ce sont là autant d'options.

2. LE VOYAGE DU HÉROS

Il s'agit sans doute de la structure la plus utilisée aujourd'hui, que l'on retrouve dans des films comme Star Wars et Matrix, et qui a été rationalisée par Christopher Vogler, cadre chez Disney.

Comme on pouvait s'y attendre, il y a quelques similitudes avec la pyramide de Freytag, mais avec quelques ajouts et rebondissements !

Les trois grandes étapes : Départ, Initiation et Retour, comportent chacune quelques sous-étapes.



DÉPART

- Le monde ordinaire - rencontre avec notre héros, sa vie normale, le statu quo
- L'appel à l'aventure - une perturbation de la vie normale, un défi que le héros ne peut ignorer, la compréhension des enjeux.
- Refus de l'appel à l'aventure - lorsque le héros comprend les enjeux importants, il refuse l'appel à l'aventure (à cause de la peur, d'autres obligations, d'un sentiment d'inadéquation, etc.)
- Rencontre avec le mentor - une figure de mentor soutient et encourage le héros, le prépare à ce qui est nécessaire pour se lancer dans l'aventure.
- Franchir le seuil - avec le mentor ou après leurs interactions, le héros est prêt à commencer l'aventure et à saisir une nouvelle chance.

INITIATION

- Test, alliés et ennemis - apprentissage du nouveau monde, expérimentation, croissance ; définition des relations du héros avec les nouveaux personnages.
- Approche de la Grotte Intime - approche, mais pas encore exploration de l'endroit le plus dangereux du voyage du héros ; les enjeux sont de plus en plus importants.
- L'épreuve - la plus grande épreuve du héros jusqu'à présent ; l'événement principal du deuxième acte ; le héros fait face à sa plus grande peur - en fait, le héros vient juste de devenir le véritable héros.
- La récompense - quelle qu'elle soit - quelque chose de physique, un élément de connaissance ou une compétence, le héros reçoit en récompense de ses efforts ; désormais, le héros est une personne changée, prête pour le conflit final.

RETOUR

- Le chemin du retour - l'histoire n'est pas encore terminée ! Le héros est confronté aux conséquences du succès qu'il a récolté dans l'acte précédent - peut-être que les vaincus veulent se venger, peut-être que d'autres ennemis apparaissent - mais il reste encore un obstacle avant que le voyage du héros ne puisse s'achever
- Résurrection - l'épreuve finale du héros, la grande bataille, le véritable point culminant de l'histoire ; la mort est fréquente, même la mort et la résurrection ; les enjeux sont les plus élevés possibles, mais le succès est à portée de main.
- Retour avec l'élixir - le héros est transformé, l'ennemi a été vaincu ; l'élixir du titre est ce que le héros partagera comme victoire avec le reste du monde ordinaire - la véritable récompense pour le voyage du héros, que ce soit quelque chose de physique, une compétence ou un morceau de connaissance.

Il existe d'autres structures d'histoires que vous pouvez explorer si vous êtes intéressé. Vous pouvez en savoir plus, par exemple, sur la structure en sept points, la structure en trois actes ou Sauvez le chat - un modèle qui comprend 15 „temps“, créé par Blake Snyder, un scénariste.

Comme nous l'avons souligné précédemment, la structure de l'histoire en tant que théorie est là pour vous aider à étoffer votre histoire et à la façonner de manière à ce qu'elle soit la plus proche possible de vos lecteurs et qu'elle ait un impact sur eux. Vous n'êtes pas obligé de suivre une structure d'histoire spécifique dans votre travail, mais vous pouvez suivre l'une d'entre elles lorsque vous avez besoin d'aide dans ce domaine.



PERSONNAGES DE BANDE DESSINÉE

L'une des questions qui se posent lorsque vous commencez à créer votre bande dessinée - ou, espérons-le, lorsque vous la planifiez - est celle des personnages.

Il est généralement facile d'imaginer le ou les deux personnages principaux de votre histoire, ceux autour desquels on a l'impression que l'histoire et le monde tournent. Pour certains types de récits, ils peuvent même être complètement suffisants et cette façon de raconter peut être bénéfique pour mettre en évidence la lutte, le lien ou la relation entre les personnages principaux.

En général, cependant, nous devons ajouter plus de personnages si nous voulons que le monde que nous construisons et l'histoire que nous racontons soient authentiques. Nous allons donc vous aider en vous donnant quelques idées que vous pouvez tirer des archétypes de personnages :

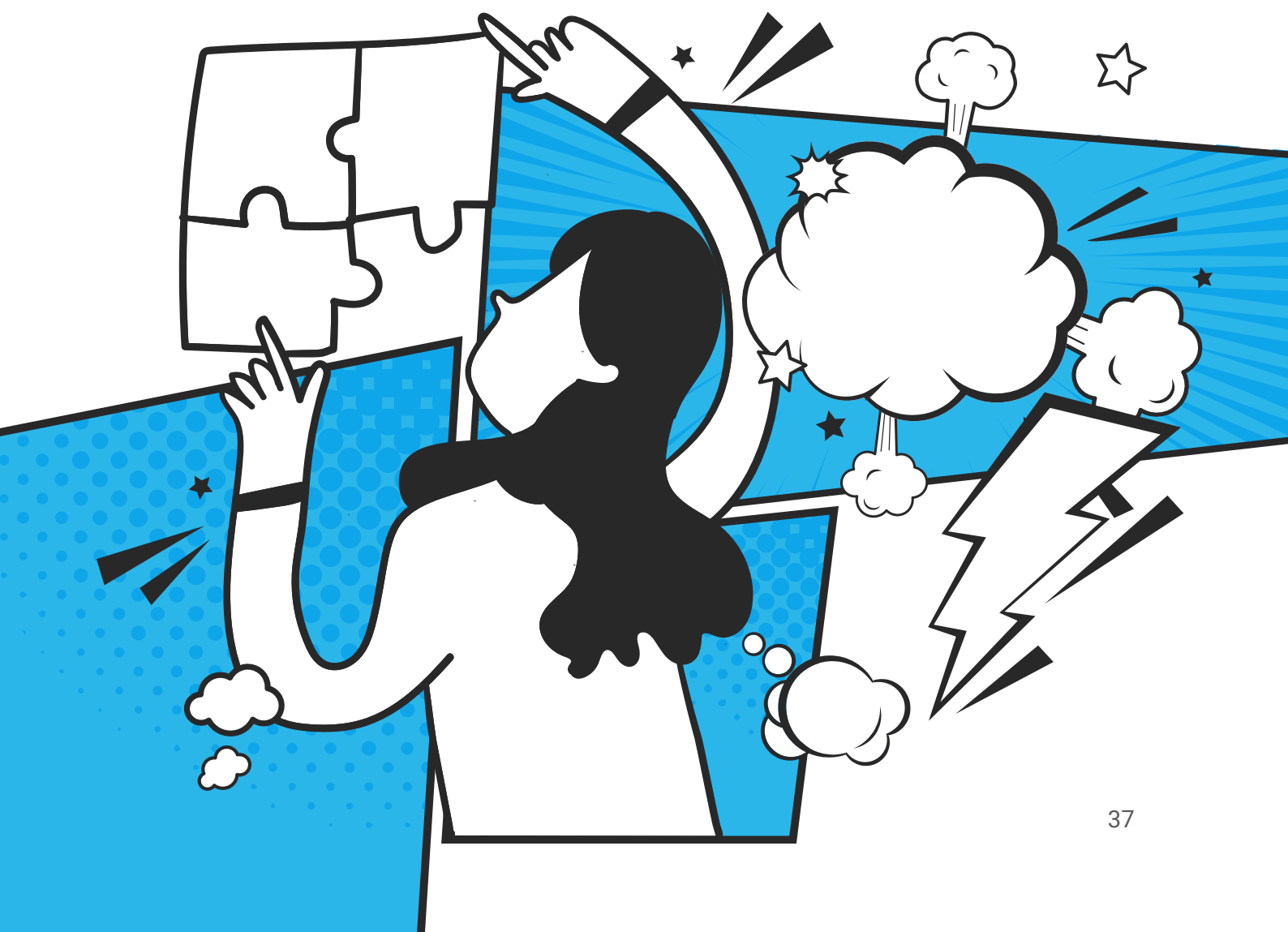
- **Héros/Héroïne** - le personnage principal. Traditionnellement, le personnage principal suit deux voies : soit il est vertueux (courageux, désintéressé, prêt pour l'aventure), et le public y aspire, soit il s'insère lui-même dans le public - peu de ses caractéristiques sont strictement définies, mais suffisamment pour qu'elles soient étoffées, tout en donnant au public la possibilité de s'imaginer dans la peau de ce personnage. Ces derniers temps, le personnage principal est de plus en plus souvent remis en question, ses défauts sont plus clairement mis en évidence - c'est ce qu'on appelle l'antihéros. Demandez-vous dans quelle direction vous voulez aller, notamment en fonction du type d'histoire que vous voulez raconter.
- **Soulagement comique** - un personnage humoristique peut ajouter de la légèreté ou de la profondeur à votre histoire. Il peut fournir des motifs plus légers et faire des blagues spirituelles et poignantes.
- **Logicien** - conduit uniquement par le raisonnement et la raison ; peut avoir des difficultés avec les émotions, l'expression de soi, la communication en général, etc.
- **Les parias** - ceux qui ne s'intègrent pas au reste du groupe ou aux personnages de votre histoire. Ils peuvent être un excellent moyen de présenter l'"opposition" au héros, sans avoir besoin de vilipender l'un ou l'autre - le paria est différent, mais cela ne doit pas nécessairement faire de lui ou du personnage principal un être mauvais.
- **Le méchant** - il peut être un paria, mais aussi un malfaiteur - une opposition claire au héros à tous égards ; mais le méchant peut aussi partager de nombreuses caractéristiques avec le héros ; sa motivation peut être quelque chose qui semble presque raisonnable au public, et c'est ainsi qu'il défie le héros très efficacement.
- **Intérêt amoureux** - il peut être hors de portée et se rapprocher lentement du héros ; ou même le contraire - il peut s'agir d'un ami proche, qui ne se doute pas des passions du héros ; il peut finir par avoir une relation avec le personnage principal ou non, mais le héros nourrit des sentiments pour ce personnage pendant une longue partie de l'histoire que vous racontez.

- Même si l'histoire que nous racontons n'est pas directement liée à la famille du personnage principal, celui-ci en fait partie, qu'il s'agisse d'un frère ou d'une sœur jeune ou âgé(e), d'une figure parentale, etc. Lorsque nous créons les concepts des personnages, nous pouvons également imaginer leur situation familiale, afin de mieux les humaniser.
- **Le side-kick** - chaque Batman a besoin d'un Robin ! Le meilleur ami, le compagnon, est parfois là pour révéler les interactions les plus honnêtes du personnage principal, pour montrer quel genre de personne est le personnage principal, mais aussi pour participer activement à l'intrigue !

Bien sûr, vous n'avez pas besoin de tous ces archétypes dans votre histoire, mais si vous êtes à la recherche d'idées, ils constituent une excellente source d'inspiration ! Sortez des sentiers battus si vous le souhaitez et combinez des aspects de différents archétypes pour créer des personnages complexes et intéressants, à plusieurs niveaux.

PHILOSOPHIE DE LA CRÉATION DE BANDES DESSINÉES

Enfin, nous souhaitons vous fournir des conseils généraux de la part des meilleurs créateurs de bandes dessinées sur la manière dont ils abordent la création de bandes dessinées, ainsi que des conseils supplémentaires qui sont toujours importants mais qui n'entrent peut-être pas dans les trois autres catégories.



CONSIDÉRONS LA PAGE DE LA BANDE DESSINÉE

„Chaque page d'une bande dessinée doit contribuer à raconter l'histoire tout en gardant un aspect visuel intéressant pour le lecteur.

Considérez la page de bande dessinée comme un tout dans le tout - la page elle-même doit avoir une ambiance plus ou moins cohérente, des couleurs, un sens de la continuité. Bien sûr, vous pouvez jouer avec cette idée en introduisant des contrastes - lorsque vous voulez mettre l'accent sur un personnage, opposez une situation, un sentiment, un comportement à un autre. Cependant, dans ces cas-là, il est préférable d'utiliser le contraste avec modération, afin de conserver le flux cohérent de l'histoire.

Tenez également compte du texte que vous insérez de diverses manières - il ne faut pas en abuser, car les bandes dessinées sont censées être une forme plus visuelle de narration. Essayez de limiter l'utilisation excessive de bulles de pensée, la surexposition et les longs dialogues.

CONSIDÉRER LE PROCESSUS DE CRÉATION D'UNE BANDE DESSINÉE

Neil Gaiman, célèbre pour avoir créé des romans graphiques et des bandes dessinées incroyablement influents et significatifs, souligne que le processus de création d'une bande dessinée est un processus d'innovation et de collaboration. D'une part, chaque page de la bande dessinée permet et invite à l'expérimentation et à l'expression artistique.



D'autre part, il est très difficile de créer une bande dessinée par ses propres moyens - Gaiman cite 5 personnes comme étant nécessaires pour qu'une bande dessinée soit achevée de manière professionnelle :

- Un écrivain, qui crée l'histoire comme une feuille de route pour le reste (personnages, intrigue, conflit, dialogue) ;
- Un rédacteur, qui émet des critiques constructives ;
- Un artiste, qui traduit et améliore la feuille de route en panneaux ;
- Un lettré, qui incorpore les polices, tailles et calligraphies correctes dans les panneaux ; il encrage aussi généralement les lignes au crayon ;
- Enfin, un coloriste met de la couleur dans les images en noir et blanc.

Bien entendu, une seule personne peut être à la fois l'auteur, le dessinateur, le lettré et même le coloriste. Un coloriste peut ne pas être nécessaire du tout si vous choisissez de laisser votre œuvre en noir et blanc. Nous recommandons toutefois, dans le cadre du travail avec les jeunes, de considérer les rôles comme des opportunités :

- Une occasion de travailler en équipe serait qu'un couple travaille ensemble sur une bande dessinée, l'un étant le scénariste, l'autre l'artiste ;
- Une possibilité de travail en groupe pourrait consister à confier à chaque groupe l'un des différents rôles énumérés ;
- Pour comprendre les jeunes, vous pourriez être leur éditeur ou les inviter à être éditeur d'une bande dessinée que vous êtes en train de créer ;
- En tant qu'animateur de jeunesse, vous avez la possibilité de faire partie d'un binôme ou d'une équipe dans le processus de création.

Nous vous encourageons à trouver la liberté et les possibilités qu'offre la bande dessinée, à utiliser la théorie fournie comme point de départ et à trouver comment la bande dessinée peut s'intégrer au mieux dans votre travail et répondre à vos besoins.

PENSEZ À VOS PERSONNAGES

„Tout le monde est spécial. Tout le monde. Tout le monde est un héros, un amoureux, un fou, un méchant. Tout le monde. Tout le monde a son histoire à raconter.“

Posez-vous des questions sur les personnages que vous créez. Pourquoi sont-ils comme ils sont ? Quel genre d'enfance ont-ils eu ? Quelle serait leur réaction dans différentes situations ?

Nous voulons créer des personnages réalistes, non pas pour maîtriser la narration, mais pour impliquer le public autant que possible. Les gens réagissent aux personnages réels - imparfaits comme le sont les humains, intéressants, diversifiés dans leur passé et leur esprit. C'est ainsi que l'on peut créer une relation entre le lecteur et l'histoire - créer ce lien avec les personnages, cette conscience, pour que les lecteurs aient l'impression de connaître les personnages.

3.2. „Les règles“ : Ce qu'il faut faire et ce qu'il ne faut pas faire



DO'S

Lorsque vous dessinez des bandes dessinées, commencez toujours par un plan.

Les ballons et le texte font partie des compositions.

La lettre d'abord, le ballon ensuite.

L'espace dans les bulles étant limité, veillez à ce que chaque mot compte.

La composition l'emporte sur la perspective, le geste l'emporte sur l'anatomie.

La narration doit s'harmoniser avec les dessins.

Vos personnages doivent donner l'impression d'avoir une vie et une personnalité propres.

Le mouvement dans un panneau qui va de gauche à droite représente l'action vers l'avenir.

Les panneaux verticaux stimulent le lecteur.

Les panneaux horizontaux calment le lecteur.

Veillez à ce que l'histoire indique clairement le panneau suivant.

Essayez de nouveaux angles et de nouvelles vues pour rendre vos scènes plus dynamiques.

Dessinez avec ou sans bordures pour un look cool.

Susciter des émotions chez les lecteurs.

Changez de couleur en fonction de la progression de l'histoire. Vous avez besoin de couleurs pour attirer l'attention du lecteur.

Vous pouvez utiliser des onomatopées pour exprimer des effets sonores.

Soyez expressif. Utilisez n'importe quoi pour capter l'énergie et l'émotion d'une page, comme les gestes, les postures, les formes, les déformations.

Utilisez le type de bulle approprié pour : la narration, la parole, la réflexion, les onomatopées, etc.

Avant de publier, montrez votre travail à des spécialistes de la bande dessinée et recueillez leurs commentaires. Si vous ne connaissez pas d'expert en bande dessinée, vous pouvez toujours demander à vos amis !

Sauvegardez vos créations de bandes dessinées aussi souvent que possible.

Laissez vos panneaux respirer.



Ne soyez pas perfectionniste.

Les personnages ne doivent pas rester immobiles.

N'écrivez pas sur un sujet que vous ne connaissez pas.

Ne vous concentrez pas trop sur la qualité du dessin.

Ne compliquez pas à l'excès le schéma et l'intrigue, restez simple.

N'utilisez pas de discours de haine.

N'utilisez pas de jurons, mais plutôt des alternatives mignonnes comme : Balderdash !, William Shatner !, Corn Nuts !, Dagnabbit !, Son of a monkey !, Barnacles !

N'ajoutez pas d'étapes inutiles à votre processus.

N'affinez pas sans cesse la mise en page.

N'utilisez pas de règle pour tracer des lignes droites à la main.

Ne pas trop s'appuyer sur un style artistique complexe

N'exagérez pas les bavardages. À moins que vous n'essayiez de développer un personnage, le bavardage ne fait qu'ajouter des pages inutiles.

Ne vous isolez pas. La bande dessinée est, dans la plupart des cas, un travail de collaboration.

N'exagérez pas sur le nombre de pages. Soyez bref.

Ne concentrez pas trop de couleurs dans un même panneau. Vous pouvez utiliser la couleur et rendre les pages beaucoup plus dynamiques, si vous le faites correctement.

Lorsque vous pensez avoir terminé la bande dessinée, ne la réécrivez pas, sachez quand vous arrêter.



VOL. 4

LA PLATE-FORME CO-MIX ET L'OUTIL DE CRÉATION CO-MIX (TFN)

4.1. Instructions sur l'utilisation de la plateforme CO-MIX et de l'outil de création

Veillez consulter l'annexe 1 pour obtenir des détails et des instructions sur l'utilisation de la plateforme CO-MIX et de l'outil de création.

4.2. Lignes directrices pour les animateurs de jeunesse guidant les jeunes sur la manière d'interpréter les bandes dessinées

- Lignes directrices pour les animateurs de jeunesse guidant les jeunes dans l'interprétation des bandes dessinées
- Lorsque l'on envisage d'utiliser un roman graphique dans un cadre éducatif, il est important d'encourager les lecteurs à prendre en compte tous les éléments qui composent un roman graphique.
- Description et bulles de texte : Réfléchissez à la manière dont le dialogue apparaît. Les mots sont-ils de couleurs différentes ? Comment sont-ils écrits ? Comment l'histoire se déroule-t-elle ? Quels gestes voyez-vous ? Comment les lignes de mouvement indiquent-elles le déplacement des personnages ou des objets ? Comment les sons sont-ils écrits ?

DISCUSSION ET QUESTIONS :

Il n'y a pas de bonne façon de lire un roman graphique, et de nombreux lecteurs le lisent différemment. Comparez avec les participants la façon dont vous avez lu le roman graphique qui vous a été attribué et voyez si vous l'avez lu différemment ou de la même façon.

Choisissez une page ou une séquence d'un roman graphique et réfléchissez à ce que vous apprenez uniquement avec les mots, puis réfléchissez à ce que vous apprenez uniquement avec les images. Ces deux types d'images vous fournissent-ils les mêmes informations ? Comment fonctionnent-elles ensemble ?





VOL. 5

EXPLIQUER ET COMPRENDRE LES BANDES DESSINÉES CRÉÉES

Ce chapitre aborde les différentes manières dont les animateurs de jeunesse peuvent interpréter les bandes dessinées créées par les jeunes. Il propose des lignes directrices concrètes sur la manière d'expliquer et de comprendre les bandes dessinées créées, en analysant les différents éléments des bandes dessinées auxquels les animateurs de jeunesse doivent prêter attention pour comprendre leur message. Il commence par se concentrer sur les éléments de base des bandes dessinées et pose quelques questions clés pour l'analyse et la compréhension. À la fin du chapitre, vous trouverez des lignes directrices pour comprendre les bandes dessinées, avec un accent particulier sur l'utilisation des bandes dessinées en tant qu'outil dans le travail de jeunesse.

La bande dessinée est une forme d'art séquentiel (McCloud, 1994), une série d'images qui racontent une histoire. Pour l'expliquer et la comprendre, il faut d'abord connaître les règles générales de l'univers de la bande dessinée, c'est-à-dire la structure de base, les éléments et les principes que les créateurs de bandes dessinées doivent respecter pour les réaliser. Toutes les bandes dessinées contiennent certains éléments clés - le dessin, les personnages, la narration, le cadre - le temps et l'espace, le séquençage, la structure de l'intrigue, le dialogue, l'action, l'utilisation des émotions, etc.

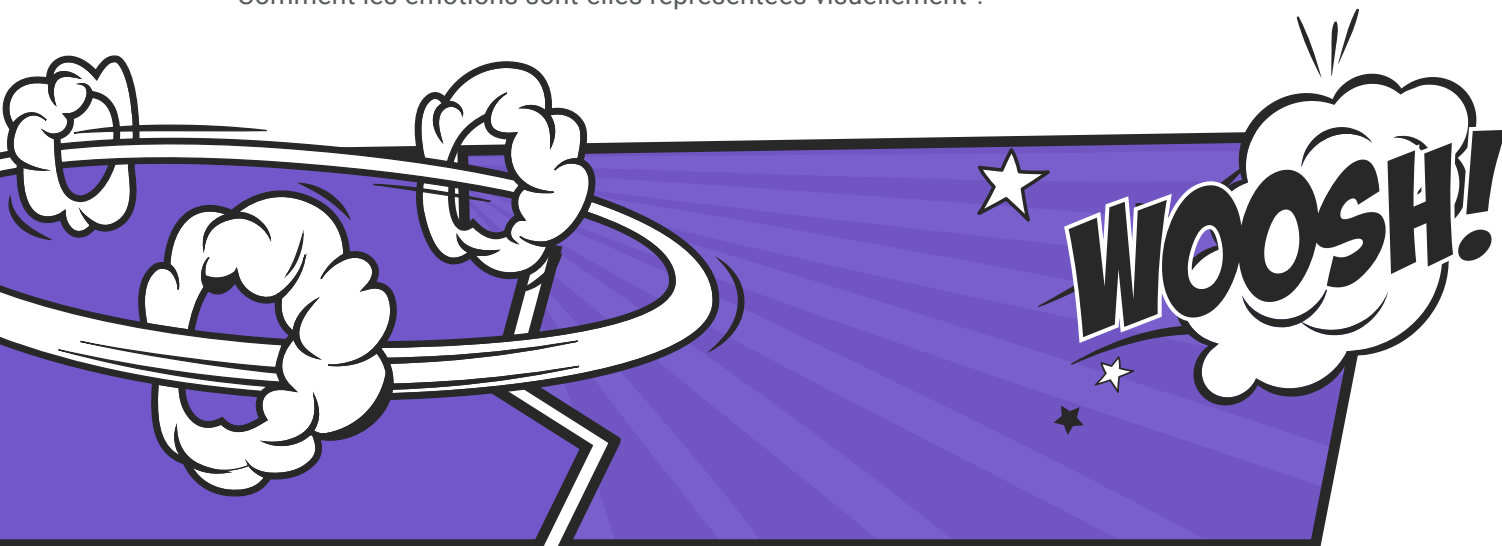
5.1. Conception / Aspect visuel

Contrairement au cinéma, la bande dessinée est un média purement visuel. Ainsi, la narration doit être planifiée en conséquence avant même que le moindre mot ne soit écrit. C'est pourquoi les artistes doivent envisager l'histoire en termes de couleurs, de conception des personnages, de style artistique, de construction du monde, etc. (Mercury XY, 2019). L'un des ouvrages clés sur la compréhension de la bande dessinée a été écrit par McCloud (1994), qui, en termes de conception graphique, suggère que plus une icône est caricaturale, plus elle est universelle. Plus les dessins d'une bande dessinée sont simples, plus les lecteurs peuvent se situer dans l'histoire (Understanding Comics Summary and Study Guide, n. d.). Par conséquent, il n'est pas nécessaire que les bandes dessinées soient très réalistes pour que le public s'y identifie. Pour comprendre les bandes dessinées que vous regardez, vous devez penser au public cible, c'est-à-dire à qui la bande dessinée est destinée.

Il existe quelques éléments ou méthodes utilisés dans les bandes dessinées pour représenter des choses spécifiques. Par exemple, si un auteur souhaite suggérer le mouvement, il utilisera ce que l'on appelle des „lignes de mouvement“. L'utilisation de lignes de mouvement est une méthode artistique, fondée sur un consensus général concernant ce qu'elle représente spécifiquement - dans ce cas, un mouvement (McCloud, 1994).

Questions clés pour l'analyse et la compréhension :

- À qui l'auteur pensait-il en créant cette bande dessinée ?
- Les personnages sont-ils dessinés de manière très caricaturale et basique, ou sont-ils plus complexes et réalistes ?
- L'analyse de la conception des personnages peut-elle vous renseigner sur le public cible ? S'agit-il d'un groupe cible très large ou plus spécifique ?
- Pouvez-vous repérer des éléments visuels ou des méthodes utilisées pour représenter des choses spécifiques ?
- Comment les émotions sont-elles représentées visuellement ?

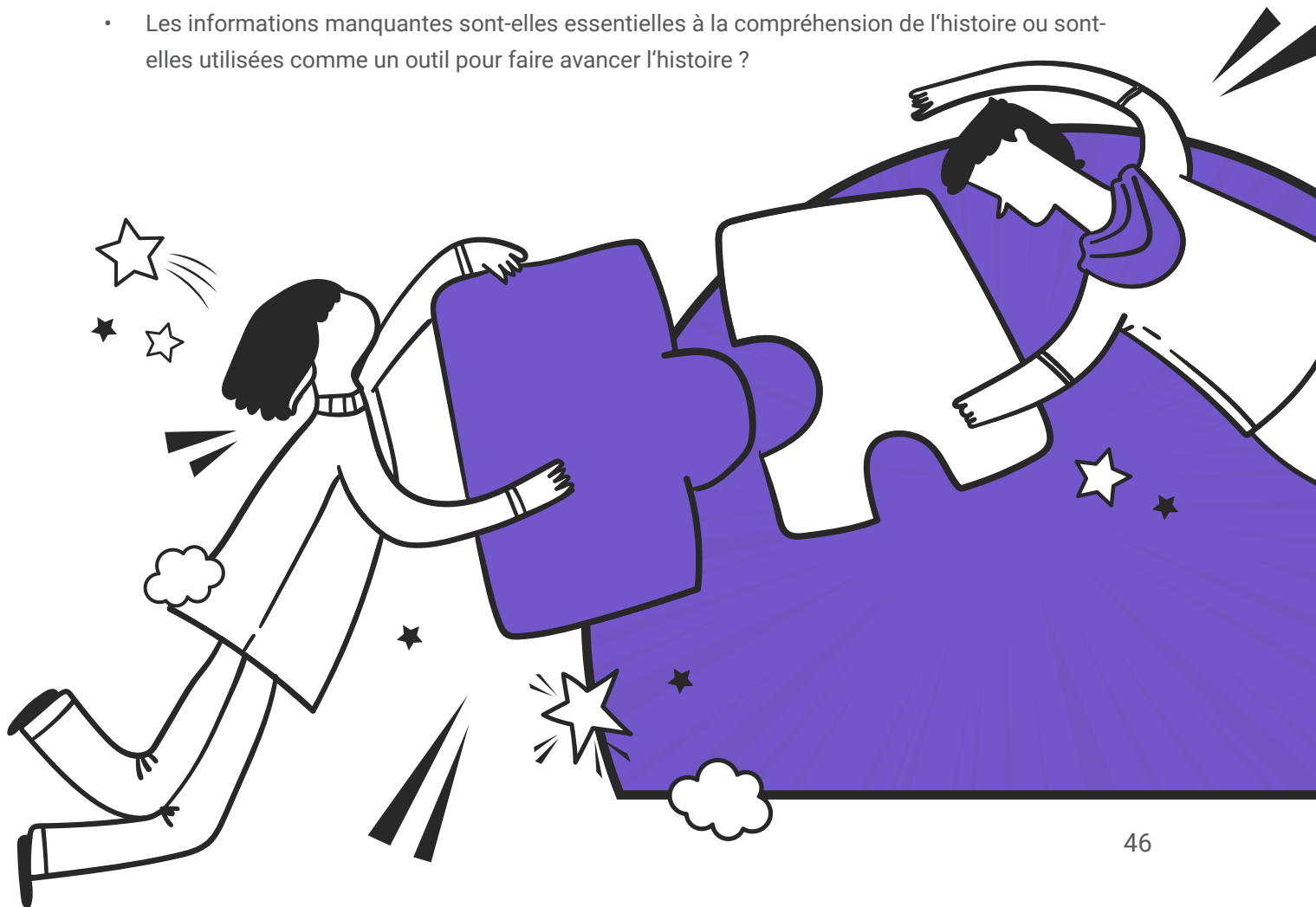


5.2. Action hors panneau / clôture

Une partie intégrante des bandes dessinées n'est pas seulement ce que vous pouvez voir en face de vous lorsque vous en tenez une dans vos mains, c'est aussi ce que vous ne voyez pas, c'est-à-dire „l'action hors champ“. Ce que le lecteur imagine en dehors de la planche peut avoir plusieurs fois plus d'impact que ce qui est explicitement montré. L'objectif de l'action hors champ est de créer du suspense et de l'attente. Les bonnes bandes dessinées présentent un bon équilibre entre ce que les lecteurs voient et ce qu'ils imaginent (Mercury XY, 2019). McCloud appelle ce processus naturel dans lequel l'esprit d'un lecteur remplit l'inconnu de tout média donné, une „fermeture“. Par exemple, si un lecteur voit un panneau avec un naufrage suivi d'un panneau montrant un homme sur une île déserte, l'esprit suppose automatiquement que l'homme a nagé jusqu'à la sécurité de l'île. Les bandes dessinées s'appuient sur l'utilisation de „gouttières“, les espaces blancs entre les cases, pour clore le récit et le faire avancer. De cette manière, le lecteur devient un participant actif de l'histoire, en complétant les détails manquants (Understanding Comics Summary and Study Guide, n. d.).

Questions clés pour l'analyse et la compréhension :

- Quelles sont les informations omises et supposées être implicitement comprises par le lecteur ?
- Quel est l'objectif de l'omission de cette information ? S'agit-il d'améliorer la structure de l'histoire, de créer du suspense, de faire un commentaire ou d'insinuer quelque chose ?
- Les informations manquantes sont-elles essentielles à la compréhension de l'histoire ou sont-elles utilisées comme un outil pour faire avancer l'histoire ?



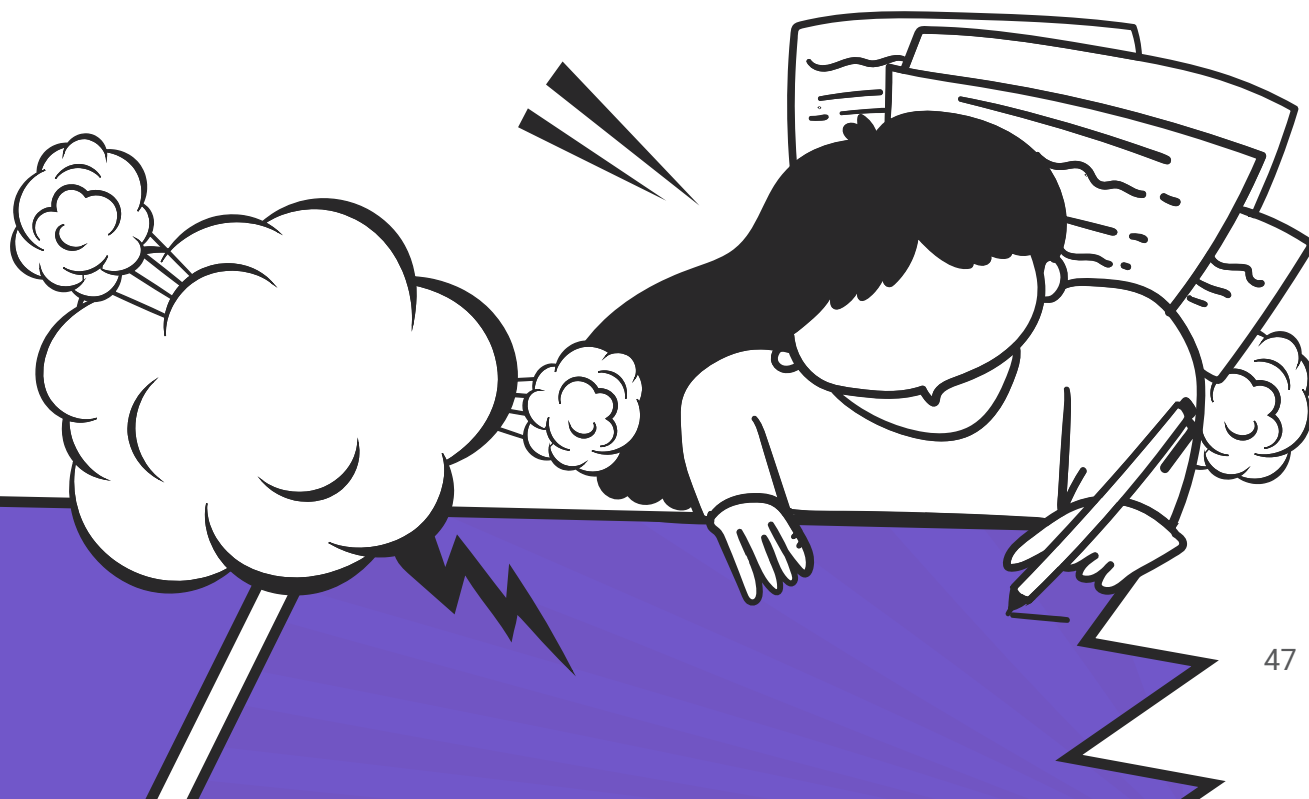
5.3. Temps / Espace

La Comique peut manipuler le sens du temps du lecteur. En modifiant ou en supprimant des panneaux, les conteurs peuvent créer l'impression souhaitée du passage du temps (c'est-à-dire que le panneau lu est perçu comme étant dans le présent ; le panneau à gauche est dans le passé ; le panneau à droite est dans le futur) (Understanding Comics Summary and Study Guide, n. d.). Le séquençage des bandes dessinées, ou la dissection du temps en panneaux, équivaut au montage d'un film. Les créateurs de bandes dessinées peuvent décomposer une seule seconde en une centaine de panneaux différents ou décider de faire avancer rapidement plusieurs millénaires en une seule page. Le résultat peut être passionnant ou déroutant, selon la manière dont il s'inscrit dans le concept général de l'histoire (ibid.).

Le séquençage indique également le flux spatial et la disposition des panneaux sur la page. Prenons l'exemple de la lecture de gauche à droite et de haut en bas dans la culture occidentale, bien que les bandes dessinées ne doivent pas nécessairement suivre cette règle à la lettre. Ainsi, le séquençage de l'histoire dicte également le style visuel et l'expérience globale du lecteur (ibid.).

Questions clés pour l'analyse et la compréhension :

- Quel est le rythme, la cadence et la fluidité de l'histoire ?
- Comment le cadre (temps et espace de l'action) contribue-t-il à l'ensemble de l'histoire ?
- Comment la séquence des bandes dessinées est-elle liée à l'histoire - est-elle utilisée comme un outil pour faire progresser l'histoire, pour la rendre plus excitante/imprévisible, est-elle utilisée de manière sensée ou (délibérément) absurde ?
- Pourquoi l'auteur a-t-il opté pour une telle utilisation du temps et de l'espace ? Pourquoi l'auteur a-t-il ordonné les bandes dessinées de telle manière et pas d'une autre ?



5.4. Structure de l'intrigue

La bande dessinée est un média qui permet une grande liberté narrative sans contraintes (budgétaires) (par exemple, l'impossibilité de planter une scène dans l'espace ou d'introduire autant de nouveaux personnages qu'un auteur peut le faire). Cela ne signifie pas pour autant qu'il n'y a pas de contraintes. Elles se limitent à la structure de l'intrigue. Une bande dessinée peut offrir les personnages les plus captivants et le décor le plus excitant, mais si l'on ne prête pas attention à l'histoire, le résultat final ne produira pas complètement l'effet escompté (Mercury XY, 2019).

Mais quel est le facteur central de la structure dramatique des bandes dessinées ? Certains diront qu'il s'agit de la narration à long terme, qui n'implique pas nécessairement une série de plusieurs décennies ou un grand événement. Il s'agit d'une méthode qui consiste à superposer des bribes de dialogue et des mises en place surnoises qui sont utilisées de manière à ce que chaque numéro ouvre la voie à quelque chose de plus grand. Le chemin qui mène au dénouement est tout aussi important que le dénouement lui-même. Le rendre aussi excitant et imprévisible que possible est également un bon outil pour rendre l'histoire plus captivante et saisissante (ibid.).

Pour créer un récit complexe, il est essentiel de planifier la distribution des intrigues, des sous-intrigues, des mises en place et des dénouements tout au long du voyage, tout en n'ayant pas peur de bousculer un peu les choses. Il existe, bien sûr, quelques types de structures populaires qui sont couramment utilisées dans les films, les romans, les émissions de télévision, les mythes et les bandes dessinées (ibid.).

Questions clés pour l'analyse et la compréhension :

- Comment l'histoire fonctionne-t-elle en tant qu'unité ? Est-elle complexe, confuse, fluide ?
- À quels grands thèmes le récit est-il lié ?
- L'histoire peut-elle être comprise comme un commentaire sur notre société ? De quelle manière ?
- Comment l'auteur utilise-t-il l'émotion pour soutenir l'histoire ?
- Quels sont les autres méthodes et outils utilisés par l'auteur pour raconter son histoire ? Pourquoi pensez-vous qu'ils ont décidé d'utiliser ces méthodes en particulier ?
- Qu'est-ce que l'histoire essaie de transmettre ?

5.5. Personnages

La construction minutieuse des personnages est essentielle dans tous les types de médias. Chaque personnage d'une histoire est le réceptacle d'un point de vue différent pour le lecteur. Les personnages populaires sont immédiatement reconnaissables, mais complexes d'un point de vue narratif et thématique. Lors de la création de l'univers de la bande dessinée, les auteurs doivent envisager et décrire tous les scénarios possibles qui peuvent suivre l'intrigue au fur et à mesure de son développement et de sa progression. La plus grande attention est généralement accordée au(x) personnage(s) principal(aux), mais de nombreux auteurs conçoivent également plusieurs antagonistes et personnages secondaires qui vivent leur vie en dehors de l'histoire principale, imaginant quels autres héros mènent leurs propres batailles dans le même univers et quels intérêts amoureux potentiels aspirent à trouver l'âme sœur tout comme le protagoniste (Mercury XY, 2019).

Mais pourquoi est-il nécessaire de développer le monde en dehors de l'histoire principale ? C'est simple : toutes ces informations inconnues peuvent rendre l'histoire plus riche et plus variée. Seule l'imagination de l'auteur façonne les personnages et leur destin (ibid.).

Questions clés pour l'analyse et la compréhension :

- Qu'est-ce qui, dans les personnages de la bande dessinée, montre le potentiel de résonance chez le lecteur ?
- Quelle est l'identité des personnages ? Quelle est leur apparence, leurs principaux traits de caractère, quelles émotions véhiculent-ils, etc.
- Comment l'histoire soutient-elle ou met-elle en valeur les personnages et leur identité ?
- Les personnages sont-ils utilisés pour représenter quelque chose ? Représentent-ils certaines croyances, certaines valeurs ?
- Les personnages sont-ils diversifiés ? Représentent-ils certains groupes sociaux ?
- Quels sont les problèmes / obstacles auxquels ils sont confrontés ? Sont-ils universels, c'est-à-dire qu'ils peuvent être liés à des problèmes de la vie réelle (obstacles économiques, sociaux, culturels, etc.) ou sont-ils complètement abstraits (c'est-à-dire des soucis „normaux“ de super-héros, liés à la relation avec l'antagoniste) ?



5.6. Le dialogue

Les bandes dessinées sont également très dépendantes des dialogues. Le dialogue est la vision du monde des personnages mise en mots. Les principales caractéristiques d'un bon dialogue sont les suivantes

- c'est passionnant ;
- il vous entraîne dans l'histoire ;
- il transmet des informations claires sur les personnages et l'intrigue ;
- il ne s'appuie pas sur une aide visuelle / graphique (Mercure XY, 2019).

Chaque mot doit servir à quelque chose, qu'il s'agisse d'une stimulation émotionnelle, d'une récompense pour une mise en place antérieure ou d'une exposition. Le dialogue est une question d'évolution. C'est un outil qui permet de construire des relations et de faire avancer l'intrigue (ibid.).

Le dialogue n'est pas isolé du reste des éléments graphiques. Il est en interaction constante avec les légendes, les effets sonores, les bordures et les bulles. Il doit être adapté à l'espace disponible, il est donc généralement court et précis. C'est pourquoi, lors de la création de bandes dessinées, les auteurs doivent utiliser le dialogue de manière intelligente et l'associer à une grande variété de ressources graphiques afin de produire des résultats dynamiques qui captent l'attention du lecteur, tout en communiquant l'histoire de la manière la plus convaincante possible. Enfin et surtout, les dialogues doivent être dramatiquement significatifs. Ce que la bande dessinée ne peut pas transmettre par l'image, elle le transmet par le dialogue (ibid.).

En résumé, le dialogue devrait idéalement être :

- Suffisamment concis pour faire passer le message.
- Suffisamment réaliste pour maintenir la suspension de l'incrédulité.
- Aussi dramatiquement puissant que le moment l'exige (ibid.).

Questions clés pour l'analyse et la compréhension :

- La bande dessinée utilise-t-elle différentes ressources, telles que l'ironie, le comique, les mensonges, les rappels, le suspense, etc. pour enrichir le dialogue ? Est-ce leur seule fonction ou leur utilisation nous renseigne-t-elle également sur les personnages, l'histoire, les thèmes, voire le message général de la bande dessinée ?
- Comment le dialogue est-il utilisé - pour transmettre le message, pour faire avancer l'histoire, pour développer les personnages, pour faire des commentaires sociaux/critiques ?

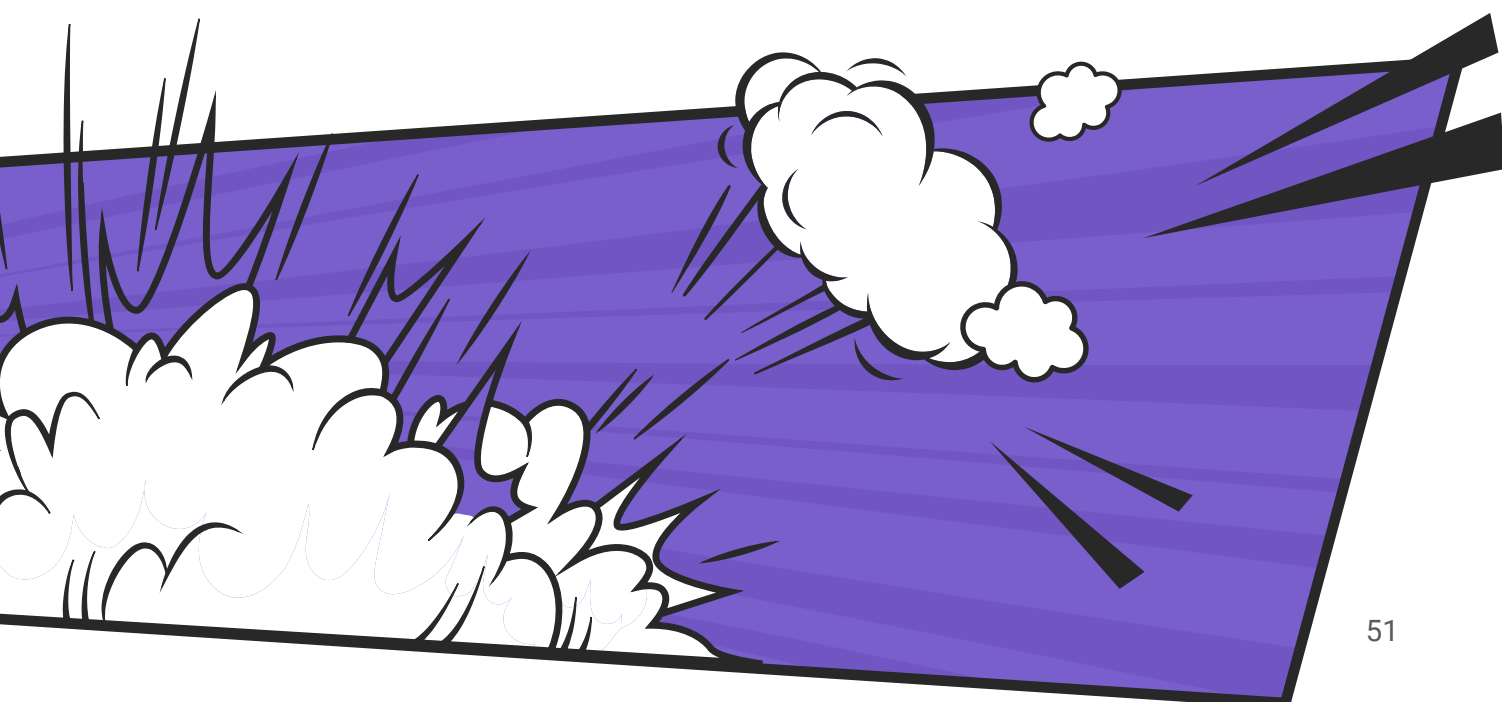
5.7. Action

Les bandes dessinées sont généralement pleines d'action. Cela ne signifie pas nécessairement de l'action „super-héroïque“ sous forme de coups de poing, de coups de pied et de poursuites effrénées. Une simple promenade dans la rue peut donner des frissons au lecteur si elle est bien menée. L'action se définit par le mouvement, l'énergie, le conflit et la résolution. Il est également très important que l'action soit visuellement autonome (il vaut mieux montrer que raconter). L'essence de l'action réside dans le poids et l'intensité de chaque activité. Si le poids peut être décrit comme un contenu de l'action, l'intensité est une forme de l'action :

- **POIDS** : La pertinence des actions d'un personnage dans le contexte du moment, de son comportement et de ses relations avec les autres personnages. Par exemple, voir un personnage qui a juré de ne jamais faire quelque chose, le faire pour la première fois. On se demande alors : qu'est-ce qui l'a poussé à le faire ? La douleur, la joie ? Qui est avec eux ? S'agit-il du moment culminant de leur histoire ou du premier pas vers un grand changement ?
- **INTENSITÉ** : Forme sous laquelle se manifeste un incident ou l'activité d'un personnage. L'intensité d'une action dépend principalement de son niveau de détail et du choix des mots utilisés pour la raconter. Le même exemple d'un personnage faisant quelque chose qu'il a juré de ne pas faire peut être soit accentué, soit passé sous silence (Mercure XY, 2019).

Questions clés pour l'analyse et la compréhension :

- Quelle est l'action clé de la bande dessinée ?
- Quel est le poids de la touche ? Quelle est l'intensité de l'action de la touche ?
- Pourquoi pensez-vous que l'auteur a décidé d'utiliser cette action ?
- Qu'est-ce qui est véhiculé par l'action ou les actions de la bande dessinée ? Émotions, thèmes, commentaires (sociaux) ?





SHIVI

À la fin de la session, il est important que les participants partagent leur travail avec leurs amis/ étudiants/participants/écrivains... Créez un espace sûr pour qu'ils puissent partager ce qu'ils ont créé. Les planches de bandes dessinées peuvent être exposées à l'ensemble du groupe dans une galerie d'art ou vous pouvez les mettre par deux pour qu'ils puissent partager.

Les participants devraient quitter la session avec une compréhension plus approfondie du contenu qu'ils ont exploré et de la manière dont il peut être communiqué au mieux à un public.

Les sessions doivent être suivies d'une réflexion - par le biais d'une discussion, d'un journal ou en binôme - sur la manière dont la création dans un format multimodal les a aidés à comprendre le contenu, ou peut-être sur la manière dont le fait d'avoir à expliquer le contenu à d'autres personnes a clarifié des malentendus antérieurs.

En plus d'une amélioration significative de leurs compétences, les participants auront également une bande dessinée ou un mini-roman graphique, en tant qu'œuvre d'art finie qui exprime leur apprentissage sous une forme distincte et distillée.

Voici quelques suggestions basées sur l'article de David Jensen (2001) sur la manière d'initier les discussions au cours de la session après que les jeunes ont créé leurs bandes dessinées.

- **Soyez bref et simple.** <Le temps est limité et votre objectif est d'entamer la discussion, pas de la remplacer.
- **Fournir une „perspective extérieure“** Au lieu de récapituler les mots des participants et la structure de la bande dessinée, proposez une autre façon de la voir. Cela aidera les autres à regarder la bande dessinée d'une manière différente et à entamer une discussion.
- **Comparer et contraster avec d'autres bandes dessinées** Utilisez le contexte fourni par les autres bandes dessinées abordées. Examinez en quoi l'œuvre et le thème abordé sont similaires ou différents, meilleurs ou pires.
- **Prenez des notes** : Prenez des notes sur ce que vous voulez dire au cours de la session et sur les points importants des bandes dessinées des participants. N'écrivez pas tout ce que vous voulez dire, mais notez les points importants et vos questions pour ne pas les oublier.

Les jeunes utilisent les bandes dessinées pour raconter visuellement une histoire qu'ils ont lue ou pour raconter une histoire complètement nouvelle et introduire un sujet spécifique comme la sensibilisation à des sujets tels que le racisme, le harcèlement, la citoyenneté numérique, etc. Il est donc important qu'au cours de la session, vous et les participants discutiez de la structure, de la formulation, des panneaux, de l'art, de l'intrigue, des personnages, du sujet...

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples de questions concrètes, basées sur les recherches de Mui. S (2017), que vous pouvez poser aux participants/créateurs des bandes dessinées, qui vous aideraient à ouvrir une discussion et à réfléchir au travail accompli.



1. Peut-on regarder l'œuvre sans le dialogue et avoir une bonne idée de ce qui se passe ?
2. Pouvez-vous dire clairement ce qui se passe entre les panneaux ?
3. Comment l'espace négatif est-il utilisé ? Quand est-il utilisé pour mettre l'accent ou pour transmettre quelque chose dans l'histoire ?
4. Les légendes et les bulles sont-elles bien placées ? Se détournent-elles de l'œuvre ou s'harmonisent-elles bien avec la composition ?
5. Les scènes dans les panneaux ont-elles des points focaux ou sont-elles confuses ? Les panneaux confus sont-ils faits exprès pour soutenir l'action et l'écriture ?
6. Les couleurs utilisées expriment-elles des ambiances cohérentes avec le contexte ? Sont-elles utilisées efficacement et traduisent-elles des émotions, des tons, des humeurs ?
7. Quelles émotions la bande dessinée évoque-t-elle ? Quel type d'atmosphère est créé ?
8. Les panneaux sont-ils répartis uniformément dans une grille ou leur taille varie-t-elle ?
9. Y a-t-il un thème récurrent dans l'œuvre ?
10. Y a-t-il des métaphores, des idées ou un langage récurrents ? Quels symboles ou images mettent-ils en valeur ?
11. L'intrigue a-t-elle un sens du mouvement ? Maintient-elle l'intérêt du lecteur ?
12. Y a-t-il des lacunes évidentes dans l'intrigue ?
13. L'histoire était-elle bien rythmée ou s'est-elle déroulée dans la précipitation ?
14. Quels sont les personnages sympathiques et les personnages antipathiques ? Pourquoi ?
15. Les actions des personnages sont-elles cohérentes avec leur personnalité établie ? Si quelque chose ne correspond pas à la personnalité du personnage, une explication est-elle donnée ?
16. Les personnages sont-ils écrits de manière plus caricaturale ou ont-ils des personnalités et des motivations plus réalistes et subtiles ?
17. Pouvez-vous identifier le(s) protagoniste(s) ? Les antagonistes ?
18. Quels types de relations les personnages entretiennent-ils les uns avec les autres ? Comment interagissent-ils les uns avec les autres ? Comment ces interactions/relations influencent-elles l'histoire ?
19. Quels sont les défis auxquels le protagoniste est confronté et comment sont-ils surmontés ? Sont-ils surmontés de manière plausible ? Sont-ils surmontés d'une manière intelligente et cohérente pour le personnage ou un facteur externe est-il utilisé ?
20. De nombreuses bandes dessinées présentent des personnages dotés de capacités ou de traits particuliers. Ces capacités sont-elles liées à chaque personnage d'une manière ou d'une autre ou semblent-elles attribuées au hasard ?
21. Votre bande dessinée définit-elle des stéréotypes ?
22. Le langage et la terminologie utilisés pour les sujets liés à l'inclusion sont-ils appropriés ?
23. La bande dessinée reflète-t-elle la société actuelle ?

En tant qu'animateur, votre première tâche, et la plus importante, est de veiller à ce que les conversations sur la diversité restent civilisées. Encouragez les participants à se plonger dans leurs bandes dessinées et leurs sujets, et soutenez leur réflexion et leurs idées.



CONCLUSION

La bande dessinée, en tant qu'outil adapté au travail de jeunesse, peut être extrêmement utile aux animateurs et aux organisations de jeunesse, aux éducateurs, etc. pour faire évoluer leurs approches, y intégrer de nouvelles visions et devenir plus flexibles et plus ouverts à la connexion avec leurs propres groupes cibles - les jeunes. Les animateurs et les organisations de jeunesse évoluent constamment et tentent de trouver des moyens de s'engager auprès des jeunes qui se transforment très rapidement. Il existe de nombreuses approches, méthodes ou outils que les animateurs de jeunesse peuvent utiliser et adapter pour couvrir les besoins de leurs bénéficiaires. La création de bandes dessinées, guidée par un guide approfondi, détaillé et méthodique, sera un atout supplémentaire pour les travailleurs de jeunesse du monde entier.

L'objectif de ce manuel est d'offrir aux animateurs de jeunesse et aux éducateurs en général qui travaillent avec les jeunes une nouvelle possibilité et de leur donner accès à de nouveaux outils de travail. L'utilisation de la bande dessinée dans le cadre du travail avec les jeunes présente de nombreux avantages, qu'il s'agisse d'améliorer leur niveau de créativité, d'encourager leurs capacités d'écriture créative et de narration, ou encore de l'aspect social de la création de bandes dessinées, en tant que simple outil d'expression des émotions, de la pensée et des désirs. Des études ont montré que l'utilisation de la bande dessinée en tant qu'outil peut être plus efficace que d'autres outils traditionnels. La création de bandes dessinées peut conduire à une amélioration des connaissances, du comportement et à une prise de décision plus saine.

De nos jours, les bandes dessinées sont utilisées non seulement comme moyen de divertissement, mais aussi comme méthode d'enseignement et d'apprentissage, car elles peuvent sensibiliser et diffuser des informations. Et comme le travail de jeunesse évolue et s'adapte rapidement aux besoins des jeunes et aux tendances, il en va de même pour les outils, les méthodes et les approches que nous utilisons dans notre travail. Identifier comment les bandes dessinées peuvent faire partie de notre couteau suisse pour la jeunesse et quel impact elles peuvent avoir sur les jeunes que nous servons est la première étape pour comprendre leur potentiel. Les bandes dessinées offrent un espace stimulant et créatif dans lequel de nombreux jeunes peuvent laisser libre cours à leur imagination sans être jugés par les autres. L'utilisation du 9e art comme méthode et outil avec les jeunes peut leur donner la possibilité de s'exprimer sur les choses qui les touchent et les aider à (re)trouver leur estime de soi et leur confiance en eux pour l'avenir. Dans l'art, il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse comme à l'école, et pour les jeunes qui ont beaucoup souffert d'un parcours scolaire difficile, la bande dessinée peut représenter un nouvel horizon où leur individualité n'est pas associée à l'échec.

En plus de faciliter l'expression des idées et des émotions des jeunes, les bandes dessinées peuvent contribuer à les sensibiliser à de nombreuses questions sociales et leur fournir des informations importantes sur des sujets qui les concernent, tels que l'éducation sexuelle, le harcèlement, la toxicomanie, la violence domestique, le handicap et le racisme. Des textes courts et attrayants et des images percutantes peuvent les aider à mieux comprendre les enjeux importants de ces questions.

Passons du contexte théorique des premiers chapitres du manuel à l'élément le plus innovant, l'outil de création de bandes dessinées qui, je l'espère, vous a incité à visiter la plateforme CO-MIX. L'objectif était de fournir un outil utile à long terme dans le processus de création de bandes dessinées et d'aider les animateurs de jeunesse et les jeunes à créer des histoires inclusives et attrayantes par le biais de ce média. Toutefois, le fait de disposer des connaissances théoriques et des compétences nécessaires à la création de bandes dessinées, ainsi que de l'outil lui-même, ne signifie pas qu'il n'y a plus rien à faire dans la sphère du travail de jeunesse. La manière d'interpréter les bandes dessinées avec les jeunes et de mener des discussions de suivi significatives et approfondies sur les thèmes abordés, les éléments visuels et l'intrigue est également un aspect important, car les animateurs de jeunesse peuvent ainsi s'engager dans une réflexion et une évaluation de l'impact que l'outil de la bande dessinée a eu sur la question abordée et sur l'objectif à atteindre. À la fin de la session, il est important que les participants partagent leur travail avec leurs amis/étudiants/participants/écrivains... Créez un espace sûr pour qu'ils puissent partager ce qu'ils ont créé.

Comme le travail de jeunesse est en constante évolution et s'adapte aux besoins des jeunes, nous (les travailleurs de jeunesse) devons nous adapter et évoluer avec nos connaissances et nos compétences. Par conséquent, les animateurs de jeunesse doivent constamment apprendre de nouvelles méthodes, de nouveaux outils, de nouvelles approches et être ouverts à l'inclusion de diverses méthodes lorsqu'ils travaillent avec les jeunes. Le fait d'avoir un outil de plus à sa disposition est une étape supplémentaire pour devenir un animateur de jeunesse de qualité et fournir un travail de jeunesse de qualité afin d'aider à guider et à soutenir les jeunes dans leur propre développement.



RESSOURCES

- A Guide to Using Graphic Novels With Children and Teens. (n.d.). Scholastic.
- Always Human – Queer Comics Database. (n.d.). Queer Comics Database.
- An alternative teaching tool in science education: Educational comics. Akcanca, N. (2020). International Online Journal of Educa. (2020, September 10). ERIC.
- Beccaria, Delphine, and Gaston Lagaffe. n.d. Festival international de la bande dessinée d'Angoulême. Actualitté.
- Benoît Peeters - 3 minutes pour comprendre 50 moments-clé de l'histoire de la bande dessinée. (2022, January 24). YouTube.
- Bridging Inequity With Books. (n.d.). ASCD.
- Comic Book Market Size, Share, Growth & Trends Report, 2030. n.d. Grand View Research.
- Comic Books and the Addressing of Social Issues Jason Juniewicz COMMU 310 Dr. Troester. (n.d.). SharpSchool.
- Comics Projects of the International Cultural and Educational ... 2015. Semantic Scholar.
- Comics Projects of the International Cultural and Educational Organizations in Youth Forums Devoted to Anti-Terrorisms Issues
- Concrete Carcass – Queer Comics Database. (n.d.). Queer Comics Database.

- Cultural diversity and inclusiveness. How to ensure that every child belongs? (2019, February 27). earlyyearsblog.eu.
- Dan Wells Seven Point Story Structure. (n.d.).
- De Blicek, Augie. 2018. "Beginning BD: What is the „Ninth Art“?" PIPELINE COMICS.
- Diversity in young people. www.projectairststrategy.org
- Glatch, S. (2020, May 12). The 5 Stages of Freytag's Pyramid: Introduction to Dramatic Structure.
- History of Comic Books. (2017, April 27). YouTube. Retrieved January 23, 2023, from
- How to initiate a paper discussion. (2001, September 24).
- How to Review - DESTROY THE COMICS. 116 Questions for Reviewing Comics + Resources: Comics. Mui, S. (2017, April 3).
- How to Use Comic Books and Graphic Novels in the Classroom. Resilient Educator. Fuglei, M. (n.d.).
- How to write a comic book scene Metaphrog, published by Scottish Book Trust,
- I Draw Comics To Explain What It's Like Living With Depression And Anxiety (30 New Pics). n.d. Bored Panda.
- Introduction - Comics and Graphic Novels - Research Guides at Central Community College. Siegel, Jerry, and Joe Shuster. 2022.
- Larson, D. (2014, February 5). Anatomy Of A Storyboard Part 1: Terms & Techniques.
- Maitrai, S. (2021, July 31). How To Storyboard A Comic?
- MakeStoryboard. Guide, S., & Gaiman's, N. (2021, August 9). How to Create a Comic Book: Neil Gaiman's Step-by-Step Guide for Making Comics - 2023 - MasterClass.
- Mathematical Comic Media For Problem Solving Skills. EUDL. Widodo, A., Dahlan, J. A., & Saputro, H. (2018, July 4).
- Matuk, C. (2019, January 10). How do teachers use comics to promote engagement, equity, and diversity in science classrooms? NCBI.
- McCloud, S. (1994). Understanding comics : the invisible art (M. Martin, Ed.). HarperCollins.
- McCutcheon, R. (n.d.). Jewish Immigration, Popular Culture, and the Birth of the Comic Book |Gilder Lehrman Institute of American History. Gilder Lehrman Institute of American History|.

- Melzer, T. (2022, September 25). Teaching Students From Different Cultural Backgrounds – Go-Greenva.org.
- Passing – Queer Comics Database. (n.d.). Queer Comics Database
- Qui a inventé la bande dessinée ? - 1 jour, 1 question. (2018, January 25). YouTube.
- Schriever, D. (2021, July 8). The Hero's Journey: Step-By-Step Guide with Examples.
- Sellars, J., & Boudreau, E. (2017, December 5). Comics in the Classroom | Harvard Graduate School of Education. Harvard Graduate School of Education. <https://www.gse.harvard.edu/news/uk/17/12/comics-classroom>
- The 5 Basic Elements of Comic Book Writing | by Mercury XY. (2019, August 19). Medium.
- The Application of Comics in Science Education.” n.d. Sciendo.
- The comic book art giving children a voice. n.d. BBC Children in Need. Accessed
- The Manga phenomenon. n.d. WIPO. History of Comic Books. (2017, April 27).
- The Mental Health Benefits of Reading Comics and Cartoons. Fosburit.com. Davis, Jessica D. 2022.
- The narrative arc: Revealing core narrative structures through text analysis. (2020, August 7). NCBI.
- Tillman, B. (2011). Creative Character Design. Focal Press.
- Understanding Comics Summary and Study Guide. (n.d.). SuperSummary.
- Understanding Depression: Age Groups and Risk Factors. n.d. Brainsway.
- Using Comic Strips to Teach. (2019, February 18). Educomics.org. <https://www.educomics.org/using-comic-strips-to-teach/>
- Visual language: Writing for comics, Anina Bennett, BigRedHair.com
- What Is A Comic Book English Literature Essay. 2015. UK Essays.
- Youth Work – NYA. (n.d.). National Youth Agency.
- YouthWiki. 10.1 General context | (2021, January 22). National Policies Platform.