

# La quatrième année

## LE DÉROULÉ

La quatrième année comprend :

- 1 formation "Promouvoir et gérer son activité d'auteur" : 20 heures
- 2 Stages de 30 heures chacun à choisir sur les 3 proposés
- 3 formations compétences de 83 heures chacune  
2 formations au premier semestre, 1 formation au second semestre

Tarif : 4900 euros

Total nombre d'heures : 329 heures

## PROGRAMME EN DÉTAIL

### 1- FORMATION PROMOUVOIR ET GÉRER SON ACTIVITÉ D'AUTEUR

20 heures réparties sur quatre samedis : Juin 2027

### 2- LES STAGES

#### Livre jeunesse-suivi de projet

Semaine du 15/02/2027 au 19/02/2027

#### Character Design- Manipulation du personnage

Semaine du 26/10/2026 au 30/10/2026

Semaine du 12/04/2027 au 16/04/2027

#### Illustration jeunesse- Techniques graphiques

Semaine du 26/10/2026 au 30/10/2026

Semaine du 12/04/2027 au 16/04/2027

### 3- LES FORMATIONS COMPÉTENCES DE 83 HEURES

#### Formation dessinateur de bande dessinée : storyboard et encrage

Premier semestre : Du 16/11/2026 au 08/03/2027

Second semestre : Du 22/03/2027 au 28/06/2027

83 heures

Les lundis (hors vacances scolaires et jours fériés)

10 jours de formation (65 heures)

3 jours de développement de projets (18 heures)

#### Formation concepteur-illustrateur de livre jeunesse

Premier semestre : Du 16/11/2026 au 08/03/2027

Second semestre : Du 22/03/2027 au 28/06/2027

83 heures

Les lundis (hors vacances scolaires et jours fériés)

10 jours de formation (65 heures)

3 jours de développement de projets (18 heures)

#### Formation scénariste de bande dessinée : conception et écriture

Premier semestre : Du 20/11/2026 au 08/03/2027

Second semestre : Du 26/03/2027 au 28/06/2027

(hors vacances scolaires et jours fériés)

83 heures

10 jours de formation (65 heures)-Les vendredis

3 jours de développement de projets (18 heures)-Les lundis

# Programmes Stages

## / PROMOUVOIR ET GÉRER SON ACTIVITÉ D'AUTEUR

### -PROGRAMME PÉDAGOGIQUE

#### A – Créer son identité numérique

- Développer le public autour de son activité professionnelle
- Maîtriser l'usage des principaux outils numériques actuels
- Produire et diffuser on line

#### B- Gérer

- Positionner son activité dans un cadre juridique social et fiscal
- Créer sa note de droit d'auteur ou facture
- Remplir une déclaration de revenus
- Organiser sa protection sociale
- Repérer les dispositifs d'aides dont on peut bénéficier

## STAGE : CHARACTER DESIGN – MANIPULATION DU PERSONNAGE

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Conception et réalisation de personnages destinés à un récit illustré (illustrations ou bande dessinée). Conception de la psychologie du personnage, son physique, ses vêtements et autres attributs, ses attitudes, ses expressions et la manière dont il dialogue. Mise en scène du personnage en situation dans son environnement et conception d'histoires courtes de bande dessinée. Travail sur les enjeux de la mise en scène (cadrage, angle de vue, choix du sujet etc.) et structure du récit en histoires courtes.

### PROGRAMME PÉDAGOGIQUE

Croquis (dessins d'après modèles mis en situation). Psychologie du personnage (son passé, ses failles, ses qualités et son comportement social). Design du personnage (morphologie, structure, attributs, etc.) Attitudes et expressions du personnage en accord avec l'action du récit. Initiation à la mise en scène BD (découpage, rough et storyboard) pour du strip ou des histoires d'une planche. Dialogué en bande dessinée (ton, rythme, langage, etc).

## STAGE : ILLUSTRATION JEUNESSE-TECHNIQUES GRAPHIQUES

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Expérimentation des techniques d'art graphique pour mettre en place un univers sensible et cohérent. Analyse et compréhension de la littérature jeunesse. Apprendre à maîtriser le langage narratif des images.

### PROGRAMME PÉDAGOGIQUE

Stylisation et système de représentation graphique. Personnages, décors, ambiances graphiques, composition.

Techniques graphiques et plastiques : Couleur, applications et langage, peinture (gouache, acrylique, encre), collage/découpage, estampe, tampons (goma eva, pochoir, ...), noir et blanc : crayon, encre, carte à gratter ...

Narration : Mise en page-Rapport texte / image- Rythme- Découpage- Cadres- Angles de vue

## STAGE : LIVRE JEUNESSE-SUIVI DE PROJET

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Suivi de projet jeunesse selon les contraintes éditoriales actuelles. Conception du récit, découpage et réalisation des illustrations clefs du livre.

### PROGRAMME PÉDAGOGIQUE

Panorama de l'édition jeunesse. Les fondamentaux du scénario (idée / thème /sujet). Stratégie narrative. Rapport texte-image. Découpage / Chemin de fer. Recherche de personnage /recherche de décor. Composition / Plans. Couleur. Mise en forme du projet / dossier de présentation.

# Programmes Formations

## / DESSINATEUR DE BANDE DESSINÉE : STORYBOARD ET ENCRAGE

### OBJECTIF PÉDAGOGIQUE

Analyse de la bande dessinée actuelle, production et évolution des métiers;

Initiation au scénario

Croquis documentaire

Découpage ou l'art du metteur en scène

Encrage et mise au net

Présentation d'un projet BD

### PROGRAMME PÉDAGOGIQUE

A – Principes de l'image narrative

Image narrative et bande dessinée : Analyse – contexte

Prise en compte des contraintes éditoriales actuelles.

B – Initiation au Scénario – Construction du récit

– Éléments déclencheurs d'une histoire;

– Histoire et scénario;

– Stratégie narrative, rythme, point de vue;

– Séquençage

– Psychologie et physique des personnages.

C – Croquis orientés – Observation et invention

Croquis « sur le vif » et « documentaires » et réutilisation à des fins narratives.

D – Storyboard – Mise en scène – Découpage

– La gestion de l'ellipse

– La continuité et césure

– Le choix et variations des cadrages, changement de plans et d'angles de vue

– Le point de vue

– Le choix du sujet (champs et hors champs)

– Le rythme et composition

– Le dialogué

– Le rapport texte/image

– Le travelling

– Structure et composition

– Le ton (dynamique, théâtrale, poétique, etc.)

E – Encrage- Couleur

Mise en place d'un système de représentation graphique cohérent

afin de proposer un univers graphique personnel au service du récit

F – Présentation

Présentation d'un projet BD : les pièces constitutives d'un dossier éditorial.

# Programmes Formations

## / CONCEPTEUR – ILLUSTRATEUR DE LIVRE JEUNESSE

### OBJECTIF PÉDAGOGIQUE

Réalisation d'un projet de livre jeunesse selon les contraintes de l'édition.

Analyse de l'évolution de la littérature jeunesse, et les tendances du marché actuel, Maitrise du langage narratif des images,

Expérimenter une grande diversité de techniques graphiques et plastiques,

Maitrise des techniques de conception d'un récit pour la jeunesse,

Prise en compte de l'objet livre, de l'interactivité avec le lecteur et des contraintes éditoriales,

Prise en compte des règles de maquettes et typographie,

Savoir présenter un projet éditorial.

### PROGRAMME PÉDAGOGIQUE

#### A- Evolution de la littérature jeunesse, et des contraintes éditoriales

Panorama de l'édition jeunesse

L'évolution des supports et des métiers

Différentes familles de livre jeunesse

Analyse plastique et symbolisme de l'image

#### B- Maitrise des techniques graphiques et plastiques

Couleur, application et langage

Peinture (gouache, acrylique, encre)

Collage/découpage

stylisation

Estampe, tampon (gomme, pochoir, ...)

Noir et blanc : crayon, encre, carte à gratter...

Techniques gravées

Techniques mixtes

Espace : composition, plans

#### C- Maitrise des techniques de narration

##### 1- Scénario

Les fondamentaux du scénario : idée thème sujet

Stratégie narrative

##### 2- Recherches de personnage

Psychologie, rôle narratif et design du personnage

Attitude et expression

Personnage dans le décors

##### 3- Images narratives

Rapport texte / image

Rythme

Découpage / chemin de fer

Angle de vue

Cadrage

##### 4- Mise en forme

Mise en pages (indesign)

Typographie (choix et contextualisation)

Contraintes de l'édition

#### D - Présentation professionnelle

Mise en forme du projet / dossier de présentation éditeur

# Programmes Formations

## / SCÉNARISTE DE BANDE DESSINÉE : CONCEPTION ET ÉCRITURE

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Réalisation d'un scénario de bande dessinée selon les contraintes de l'édition

Structure du scénario

Développement d'univers

Règles de dramaturgie

Des mots et des images

Savoir présenter un projet éditorial.

### PROGRAMME PÉDAGOGIQUE

A – structure du scénario

Motivations

Thématique Graphes de dépendance entre personnages / rôles scénaristiques

Géographie du scénario

Style et structure

Angle et point de vue

Storyboard "de scénariste"

B – Développement d'univers

Un monde et une histoire se soutiennent l'un l'autre

Les conflits en détails

La géographie comme outil narratif

Fantastique et science-fiction : Concevoir des pouvoirs magiques et technologiques

Comment éviter les clichés

Mondes pour licences / transmédia

C – Règles de la dramaturgie et du récit

Les squelettes de scénario universels / pourquoi ils fonctionnent

Le monomythe

Exploitation créative des stéréotypes et des clichés

Métaphores

Symbolisme

Les règles du récit hollywoodien / contraste avec d'autres cultures





