



TROISIÈME PARTIE RÉALISER SA BANDE DESSINÉE

FICHE N° 1 : QU'EST-CE QU'UNE BANDE DESSINÉE ?

LA BANDE DESSINÉE, UN ART SÉQUENTIEL

La bande dessinée est **un art séquentiel**. Elle raconte une histoire (réaliste ou non) par une succession de dessins et de textes dans des cases (parfois une BD peut être muette). Les personnages y parlent généralement à l'aide de bulles (appelées des **phylactères**) ou **d'onomatopées** pour exprimer leurs paroles, leurs pensées ou encore leurs cris et émotions.

ANATOMIE DE LA BD

Dans une bande dessinée, le support sur lequel on dessine est appelé une **planche**. On réserve le mot page pour le support imprimé.

Chaque planche est généralement constituée d'une ou plusieurs lignes d'images : ce sont les **bandes** (*strip* en anglais). Chaque bande comporte une ou plusieurs images : ces images s'appellent les **vignettes** (ou **cases**). Dans les vignettes, on retrouve : le dessin et les **bulles** dont la « queue » désigne le personnage qui s'exprime (on l'appelle aussi la **flèche**). Les **onomatopées** sont des mots ou des icônes suggérant un bruit, une action, une pensée.

Les **récitatifs** ou **cartouches** sont des cases rectangulaires situées en haut ou au bord de la vignette et servant aux commentaires en « voix off ». Ils permettent à l'auteur de préciser si l'on change de lieu ou de moment, ou de fournir des informations permettant une meilleure compréhension de l'action.

LA BANDE DESSINÉE, UN ART INVISIBLE QUI RESTITUE LE TEMPS ET LE MOUVEMENT

Dans *L'Art invisible*, un ouvrage incontournable sur la bande dessinée, Scott McCloud attire notre attention sur un mécanisme qui est fondamental en matière de lecture d'une bande dessinée : **l'ellipse**. Il explique que « *les cases d'une bande dessinée fragmentent à la fois l'espace et le temps, proposant sur un rythme haché des instants qui ne sont pas enchaînés. Mais notre sens de l'ellipse nous permet de relier ces instants et de construire mentalement une réalité globale et continue* ».

Il continue : « *L'ellipse volontaire que pratique le lecteur est le moyen fondamental par lequel la bande dessinée peut restituer le temps et le mouvement* ». En

MOTS CLÉS

Récit séquentiel

Série d'éléments mis et traités les uns à la suite des autres pour raconter une histoire.

Bulle (ou phylactère)

Élément graphique où l'on place le texte d'un dialogue.

Ellipse

Raccourci, omission d'un ou de plusieurs éléments, sans que ceux-ci cessent d'être compréhensibles.

Onomatopée

Interjections inventées pour imiter un son et le retranscrire.



L'ellipse permet au lecteur de « se raconter » l'histoire : le dessinateur n'a pas besoin d'illustrer le coup de feu et les conséquences, c'est le cerveau du lecteur qui recompose l'action en fonction de son imagination. La lecture d'une BD est une participation active du lecteur. © Loïc Chevallier

fait, beaucoup de choses se passent dans l'espace entre les cases (*gouttière* en anglais) et c'est au lecteur d'imaginer leur enchaînement.

Avec un crayon et un bout de papier et bien entendu un brin d'imagination, vous pouvez être en mesure de faire rêver, rire, pleurer vos lecteurs. Vous pouvez aussi être astucieux en vous affranchissant des principes canoniques de la bande dessinée, pour expérimenter de nouvelles narrations...



TROISIÈME PARTIE RÉALISER SA BANDE DESSINÉE

FICHE N° 2 : RÉALISER UN SCÉNARIO

Pour réaliser une bande dessinée, on commence toujours par le scénario.

DÉFINIR UN CADRE NARRATIF

La bande dessinée est un genre du récit : l'histoire à raconter est donc la première chose à déterminer. Une fois posées les idées principales, il faut réaliser en premier lieu **un synopsis**, qui raconte à la fois l'ambiance et le récit. Ce synopsis n'est pas seulement là pour indiquer le contenu potentiel de la BD, mais aussi pour **donner le ton** de votre projet et **définir vos intentions**. Le scénario, lui, est fait pour **poser le contenu complet** d'une BD, en vue de réaliser les planches définitives.

SE RENSEIGNER SUR SON SUJET

Après avoir trouvé le sujet de l'histoire et fait un synopsis, mais avant de créer le visuel de ses personnages, vient une des étapes les plus importantes dans la préparation du travail : **la recherche documentaire** et, éventuellement, **les sources d'inspiration graphique**.

Où, à quelle époque se passe votre histoire ? Renseignez-vous sur les vêtements, les coiffures, les uniformes, les véhicules, l'architecture, les expressions, les mots issus de l'argot, du patois, etc., bref, tout ce dont vous aurez besoin pour **enrichir votre récit**, le rendre crédible en le caractérisant. Internet est une source inépuisable de documentation (attention cependant à la crédibilité des sources), mais vous pouvez aussi trouver de nombreux documents en médiathèque ou dans un CDI.

LA RÉDACTION

Une fois votre documentation réunie, il vous faut rédiger votre scénario, c'est-à-dire :

- Définir **le nombre de planches** total de l'histoire ;
- Définir **le déroulement du récit** : sera-t-il linéaire ou les éléments chronologiques seront-ils traités dans le désordre ? Y aura-t-il des flashbacks ?
- Définir et équilibrer **le nombre de vignettes par page**, généralement entre 6 et 12 cases ;
- Décrire **le contenu de chaque vignette** avec explications nécessaires, indication de la documentation, contenu général, type de cadrages (plan général, plan moyen, plan américain, gros plan, etc.) ;
- Rédiger **les dialogues** de chaque personnage (contenu des bulles) ou des récitatifs (contenu des cartouches narratifs, voix off, etc.).

MOTS CLÉS

Synopsis

Récit bref constituant le schéma du scénario ; il s'agit d'un résumé succinct.

Scénario

Description technique et détaillée des scènes qui composeront une histoire.

Rough

Brouillon, ébauche de pages de bande dessinée (à ne pas confondre avec le crayonné).

Comme tout se fait à l'écrit, n'hésitez pas à bien numéroter vos pages et à répéter noms et descriptions : ce n'est pas un exercice littéraire, il s'agit d'une étape technique.

VERS LE DESSIN...

On peut ensuite réaliser ce que l'on appelle un « *rough* », un **premier brouillon dessiné** grossièrement pour la totalité de l'histoire. C'est à cette étape que se décident **les cadrages, les plans, le placement des textes** de façon définitive. Ce brouillon doit être le plus lisible possible, de façon à ce que chaque intervenant puisse s'en servir de base de travail. Une fois corrigée, cette ébauche servira de fondation pour le **crayonné**, première étape dessinée de la page de BD.

Dans le cadre d'un travail de groupe, il est important pour un scénariste de travailler en complicité avec le dessinateur, qui peut participer à l'élaboration du *rough* et ainsi anticiper le travail à faire plus tard.



Exemple de « *rough* », brouillon succinct obtenu à partir de l'extrait de scénario suivant

Page 1 – case 1 :

Description : Été 1916, un champ de bataille – Un soldat français du 74^e régiment s'est retranché dans une tranchée quand il est surpris par un soldat allemand, qui le vise avec son fusil, un Mauser Gewehr modèle 1898.

Indication : Plan moyen, le soldat français est cadré à la taille en plan américain. En arrière-plan, on voit le soldat allemand en pied, qui surplombe le soldat français.

Dialogue :

Le soldat allemand : *HALT !*

Le soldat français reste muet dans une expression de surprise.

Ça y est, vous avez le secret d'un bon scénario : il ne reste plus qu'à dessiner !
(Voir fiche n°3 : le dessin)



TROISIÈME PARTIE RÉALISER SA BANDE DESSINÉE

FICHE N° 3 : COMMENT DESSINER UNE PLANCHE DE BANDE DESSINÉE ?

Voici quelques règles à respecter pour dessiner une planche de BD.

BIEN PRÉPARER POUR GAGNER DU TEMPS

Avant de se lancer directement sur le dessin final, un travail préparatoire doit être réalisé : **l'étude des personnages récurrents de l'histoire**. Entraînez-vous à les dessiner dans différentes positions ou attitudes, de manière à éviter qu'ils ne soient trop déformés d'une vignette à l'autre.

La documentation que vous avez accumulée pour réaliser le scénario doit aussi servir pour le dessin et la mise en couleur (forme d'un char ou la teinte d'un uniforme). N'hésitez pas à l'étoffer, cela vous donnera même des idées de cadrage.

PRÉPARATION DE LA FEUILLE DESSIN

Lorsque vous vous sentez prêt, prenez une feuille d'un grammage un peu épais pour éviter qu'elle ne se chiffonne. Grâce à votre « *rough* », vous savez combien de vignettes dessiner et quelle place chacune prendra dans votre page. Vous pouvez alors tracer le gaufrier. N'oubliez pas de laisser une marge blanche d'un centimètre tout autour de la planche, ainsi qu'un espace de trois à cinq millimètres entre chaque vignette.

LE CRAYONNÉ

Lorsque toutes les vignettes sont tracées, vous pouvez commencer à dessiner au crayon (HB de préférence).

Voici quelques conseils :

- **Dessiner les bulles en premier pour déterminer leurs tailles et vérifier que tout le texte rentrera dedans.** Attention au sens de lecture : les bulles ne doivent pas se croiser, et respecter l'ordre de lecture de gauche à droite. Cela permet aussi de voir si la vignette n'est pas trop petite et s'il reste de la place pour dessiner.
- **Le sens de lecture d'une planche de BD est de gauche à droite.** Si un personnage ou un véhicule avancent dans la vignette il faudra qu'ils se dirigent de la gauche vers la droite. Sinon le lecteur aura l'impression qu'ils reviennent sur leurs pas... ce qui n'est peut-être pas votre intention première.
- **Pour donner de la profondeur,** il est possible d'utiliser les techniques de

MOTS CLÉS

Gaufrier

Mise en page d'une page de BD qui a l'allure d'une grille dont les cases peuvent être de différentes tailles.

Crayonné

Étape de recherche au crayon d'un tracé le plus juste possible directement sur la planche.

Encrage

Réalisation du tracé final à l'encre noire.

perspective à l'aide d'une ligne d'horizon et d'un ou de plusieurs points de fuite.

L'ENCRAGE

Votre crayonné terminé, vous pouvez encre à l'aide d'un feutre fin ou une plume à dessin. Entraînez-vous d'abord sur un brouillon pour voir si la taille du feutre n'est pas trop grande. Vous devez maîtriser suffisamment la plume. Pour renforcer l'effet de profondeur, vous pouvez faire figurer un premier plan avec un trait plus épais et un arrière-plan avec un trait plus fin.

LA MISE EN COULEUR

Une BD peut être en noir et blanc ou en couleurs : en fonction de votre histoire, c'est un choix à faire...

Commencez avec des teintes légères puis renforcez-les avec des couleurs plus foncées.

Avant de faire les ombres, déterminez où se positionne la source lumineuse. Si elle est à gauche, l'ombre se situera à droite des personnages et des objets. Si vous avez peur de rater, vous pouvez faire la couleur sur une photocopie de votre planche sur papier épais.

NB : l'encrage et la mise en couleurs peuvent être réalisés en même temps, le dessin peut être réalisé directement à la couleur sans traits de contour.



LES ÉTAPES DU DESSIN

- 1 Le crayonné donne une première version du dessin, en fonction des précisions apportées par le scénario et le rough.
- 2 L'encrage apporte un aspect définitif et propre au dessin : une fois le crayonné effacé à la gomme, le dessin peut être reproduit et/ou mis en couleurs.
- 3 La mise en couleurs est terminée : vous êtes des pros de la BD !

Illustrations © Loïc Chevallier