A L'ECOLE DE LA BD

Fiche conseil

LE SCÉNARIO

UNE BONNE HISTOIRE

Une bande dessinée réussie, c'est d'abord une **bonne histoire**. C'est-à-dire une histoire qui saura captiver son lecteur de bout en bout, quels que soient sa nature et son style.
En la matière, absolument tous les thèmes et tous les genres sont envisageables (le fantastique, le mystère, le récit historique, la science-fiction, la comédie, etc.), ainsi que tous les styles (le réalisme, l'humour, la satire sociale…). Il est même possible de mélanger plusieurs genres.

Le scénario est à la fois l'histoire que vous allez choisir de raconter et la méthode de travail qui va concrétiser cette histoire. Cette méthode peut prendre deux formes : soit une forme rédactionnelle, écrite (c'est le cas le plus fréquent), soit la forme d'une esquisse dessinée si vous trouvez plus naturel et plus facile de vous exprimer de cette manière. A vous de choisir librement l'une ou l'autre méthode.

LE POINT DE DEPART

Pour bâtir un scénario, le point de départ est donc d'abord de choisir **l'histoire** que vous avez envie de raconter, et de choisir **le ton** (dramatique, humoristique, etc.) dans lequel vous allez vous exprimer.
A ce stade, n'hésitez pas à vous montrer très spontané(e). Jetez sur le papier tout ce qui vous passe par la tête : les personnages possibles, les lieux éventuels de l'action, l'époque, les idées de gags, d'intrigues, de rebondissements, de coups de théâtre… Vous ferez ensuite aisément le tri entre les éléments efficaces et utiles à votre histoire et ceux qui ne le sont pas.

UN SYNOPSIS

Une fois que vous avez votre idée générale et le fil conducteur de votre récit, rédigez un premier résumé de votre histoire, qui la raconte dans ses grandes lignes. Ce résumé, bref mais précis, se nomme un **synopsis**.

L'étape du synopsis est indispensable. Il vous permet de vérifier que votre récit est cohérent et qu'il est compréhensible par tout le monde. N'oubliez pas : **toute histoire a un début et une fin**.

LE DEVELOPPEMENT

Vous pouvez maintenant entreprendre le développement de votre scénario, c'est-à-dire son écriture proprement dite. Il vous faut alors raconter votre histoire de façon plus fouillée, plus détaillée : définir les lieux, les ambiances, exposer toutes les facettes (physiques et psychologiques) des personnages, décrire précisément les différentes scènes et leur enchaînement, rédiger les dialogues s'il y en a, etc.

Pour vous aider à maintenir la cohérence de votre histoire et vérifier la progression de l'action de case en case, réalisez enfin, à partir de la version développée de votre scénario, un découpage écrit de l'ensemble de l'histoire. Ce travail consiste à décider du nombre de cases de chaque planche, de leur taille, de leur forme… Dans ce découpage, le contenu de chacune des images de chaque planche est décrit en détail : décor, personnages, action, dialogues… Ce découpage déterminera l'aspect général de votre BD.
N'oubliez pas de prévoir un titre à votre bande dessinée (mention obligatoire - Article 2 du règlement)

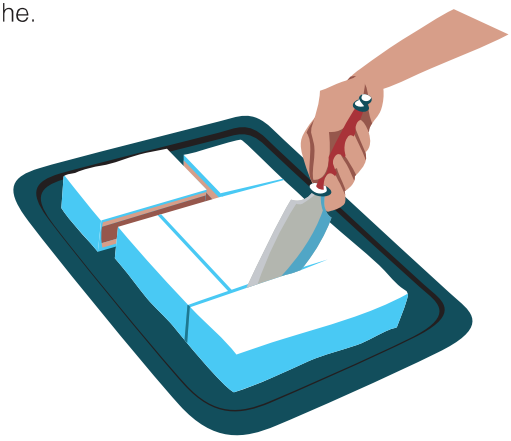
ET MAINTENANT, IL NE VOUS RESTE PLUS QU'À DESSINER !

A L'ECOLE DE LA BD

Fiche conseil
LE DESSIN

STORY BOARD

Avant d'aborder la mise en images finalisée de votre histoire, vous pouvez effectuer au préalable un **découpage dessiné**, ce qu'on appelle au cinéma un **story board**. C'est un peu la maquette ou plutôt l'esquisse de votre planche.



Cette étape vous permet de disposer les cases au sein de l'espace de la page, de définir leur taille et leur forme, de placer les personnages, les attitudes, les phylactères (les bulles). Vous allez ainsi pouvoir visualiser, de façon sommaire mais précise, toutes les cases qui vont contribuer à raconter l'histoire. C'est un moment important dans la venue au monde de votre bande dessinée. Cette phase de découpage dessiné vous permet de trouver le rythme de votre récit – et de vérifier encore une fois que votre histoire « fonctionne ».

CRAYONNES

Choisissez maintenant une belle feuille blanche, vérifiez bien qu'elle soit au **format mentionné dans l'art. 3.2** du règlement.
Commencez tout d'abord par un **crayonné** : dessinez toute la page au crayon à papier et mettez en image de façon détaillée, et en y apportant le plus de soin possible, ce que vous aviez schématiquement esquissé dans le découpage dessiné.

L'étape du crayonné va vous permettre de modifier vos dessins autant de fois que vous le souhaiterez, jusqu'à ce que vous soyez satisfait : gommer, corriger, effacer, et redessiner afin de trouver le bon positionnement des cases, des personnages, des bulles… et le bon équilibre narratif de la page.

Gardez en effet à l'esprit qu'une planche est un tout. Il est important d'en concevoir la composition et le rythme dans son ensemble.

PERSONNAGES

Toujours en amont de la réalisation de votre histoire, consacrez également du temps à la mise au point graphique de vos personnages. Leur physique, leurs attitudes, leurs expressions doivent être crédibles. N'hésitez pas à multiplier les croquis.

Dessinez vos héros dans différentes situations, sous différents angles de vue et en proie à différentes émotions. Leur physique et leurs traits distinctifs se préciseront rapidement en fonction de leur histoire, de leur personnalité, de leur caractère et, surtout, des intentions du scénario.

A L'ECOLE DE LA BD

ENCRAGE

Une fois le crayonné achevé, vous pouvez passer à la dernière étape du dessin : l'encrage. Ce travail consiste à repasser avec une encre noire les traits crayonnés que vous souhaitez garder (vous gommerez les traits de crayon superflus une fois l'encre sèche). Pour cela, vous pouvez utiliser différents outils : soit une plume, soit un pinceau, soit un feutre – en fonction de vos goûts et de l'ambiance graphique que vous cherchez à privilégier. L'encrage est une étape décisive du processus de la bande dessinée. C'est lui qui donne au dessin son épaisseur, son style et son aspect définitifs.

MISE EN COULEUR

Enfin, dernière étape du travail graphique, la mise en couleur.
La fonction de la couleur n'est jamais d'enjoliver un dessin. Elle doit véritablement servir l'histoire que vous racontez. Elle peut être utilisée par exemple pour communiquer des émotions, installer une ambiance, donner de la profondeur aux décors, etc. La couleur doit également faciliter la lecture. Une mise en couleur ratée peut nuire à votre narration, la parasiter inutilement.
Vous avez une large palette à votre disposition, à choisir en fonction de votre personnalité et de votre talent.

- **La gouache** s'emploie pure ou mélangée, elle permet d'obtenir des aplats parfaits.
- **Les aquarelles** se caractérisent par des couleurs transparentes, impossibles à obtenir avec d'autres techniques.
- **L'acrylique** sèche très vite, elle est plus facile d'emploi que l'huile.
- **Les encres** permettent de réussir les dégradés et d'obtenir des couleurs lumineuses.
- **Le pastel** permet des tons doux, mais empêche d'être précis. Il doit être impérativement fixé.
- **Les crayons de couleur** nécessitent beaucoup de temps, ils sont souvent utilisés en complément d'une autre technique pour donner du volume par petites touches.
- **Les feutres** donnent des couleurs vives, semblent d'emploi facile, mais nécessitent une bonne technique.
- **L'huile** est peu adaptée à la bande dessinée (elle est plutôt réservée à la peinture), car elle nécessite un temps de séchage très long.
- **L'ordinateur** permet de mélanger toutes les techniques. Cependant l'acquisition des techniques informatiques demande beaucoup de temps.

A L'ECOLE DE LA BD

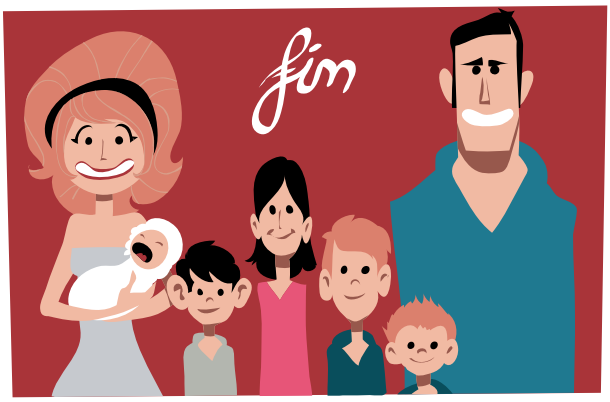
Fiche conseil

AU SERVICE DE LA NARRATION

LA CASE

La taille et la forme de la case permettent à la fois de fournir au lecteur des informations sur le déroulement du récit en cours et d'en rythmer l'action.

Case rectangulaire - Plan rapproché



Case horizontale - Plan général

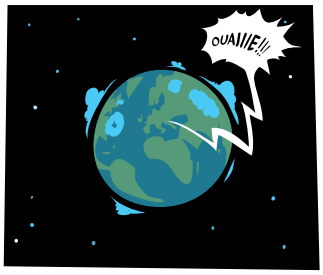
Pour chaque case, il faut toujours rechercher en priorité le plan et l'angle les plus efficaces pour répondre aux nécessités du récit. Les notions d'esthétique viennent toujours ensuite ; si une image est esthétiquement satisfaisante, tant mieux, mais cela ne doit jamais être le critère prépondérant.

Pensez à prévoir, dans la composition de la case, les emplacements pour les bulles et/ou le texte.

LES DIFFERENTS PLANS

- **Plan d'ensemble ou panoramique** : permet de planter le décor ou une situation.
- **Plan général** : permet de montrer les personnages et leur environnement.
- **Plan moyen** : l'image se resserre sur un ou plusieurs personnages visibles en totalité.
- **Plan américain** : le personnage est cadré à mi-cuisse.
- **Plan rapproché** : le personnage est cadré à la hauteur de la taille ou de la poitrine.
- **Gros plan** : montre uniquement le visage du personnage ou permet d'attirer le regard sur un détail.

Gros plan sur le pied



Plan d'ensemble indiquant l'intensité de la douleur

LES ANGLES DE VUE

L'alternance et la diversité des plans, au sein d'une même planche ou sur une double page, permet de stimuler le regard du lecteur afin de relancer son intérêt.

- **Normal** : scène se déroulant à hauteur des yeux - angle le plus utilisé.
- **En plongée** : scène vue du dessus – angle utilisé pour renforcer une situation menaçante, de supériorité.
- **Contre plongée** : scène vue en dessous – angle utilisé pour renforcer une situation d'infériorité ou la difficulté d'un obstacle.
- **En visée subjective** : scène vue à travers les yeux du personnage – angle utilisé pour faire ressentir l'état d'esprit du personnage.

Les cases doivent s'enchaîner de manière harmonieuse pour permettre une lecture fluide et faciliter la compréhension de l'histoire.
En France, le sens de lecture est de gauche à droite, et notre œil y est accoutumé, par réflexe.
Vous devez en tenir compte dans le découpage de votre planche, notamment dans le positionnement des bulles, afin que le passage de l'une à l'autre soit logique et naturel.
Attention à ne pas surcharger les cases en informations, que ces informations soient visuelles ou textuelles. Trop d'information peut saturer une image et en rendre la lecture et la compréhension plus difficile.

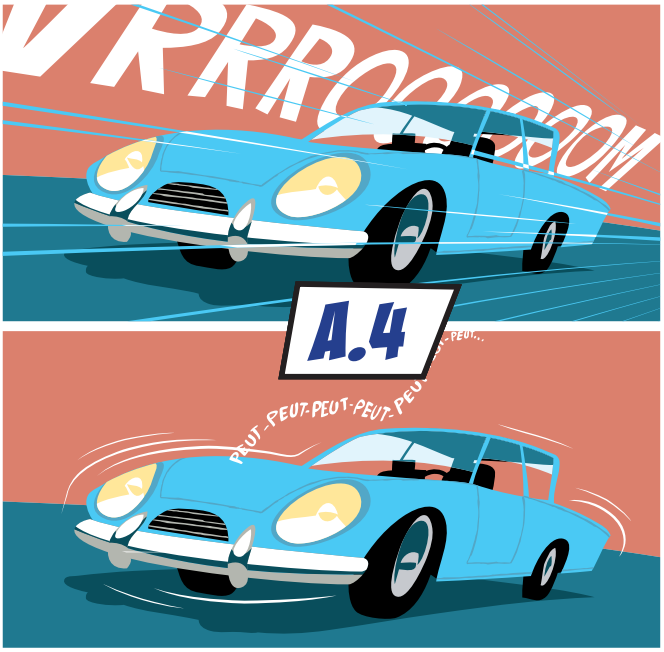
A L'ECOLE DE LA BD

Fiche conseil

CADRAGES ET ACCESSOIRES

LES ONOMATOPEES ET LES SYMBOLES

En bande dessinée, les sons et les bruits transcrits à l'image sous forme de mots (parfois spécialement inventés pour l'occasion) sont appelés onomatopées.
Il vous faut bien choisir les lettres qui vont former le mot servant à exprimer le son. La grosseur et l'épaisseur du lettrage ont également leur importance.



Pour exprimer des émotions ou un mouvement, vous pouvez également utiliser des symboles, qui sont parfois plus efficaces et plus directs que les mots.

LE PHYLACTERE (BULLE) ET LE LETTRAGE

Le phylactère, ou bulle, est un espace spécifique où s'expriment, sous forme rédactionnelle, les paroles et dialogues des personnages (parfois aussi, plus rarement, leurs pensées).

Le lettrage choisi pour le texte des bulles doit être cohérent avec le ton et le style graphique de l'histoire.
La forme des bulles et la grosseur du lettrage permettent de suggérer différentes actions ou émotions que le seul dessin ne pourrait pas représenter.

Pour être certain que l'ensemble du texte tiendra dans une bulle, nous vous conseillons d'écrire la totalité du texte de cette bulle avant d'en faire le contour définitif.

Pour que l'écriture soit bien droite, vous pouvez mesurer à la règle des intervalles réguliers et tracer au crayon des lignes horizontales légères qui vous guideront pour écrire le texte. Il vous faut être soigneux dans le lettrage car les bulles étant blanches, et se détachant fortement au sein de la case, c'est la première chose que l'œil du lecteur décryptera spontanément. N'appuyez pas trop fortement sur le crayon, au moment du crayonné et du lettrage, afin de pouvoir effacer sans laisser de trace.

A L'ECOLE DE LA BD

LE DECOR

Le décor permet de positionner l'histoire dans un cadre identifiable. Il va définir le contexte et l'atmosphère de votre récit. Chaque case a son décor propre, mais parfois ce sera le même décor qui en fonction de la progression de l'action pourra être dessiné sous plusieurs angles différents.

Dans une bande dessinée humoristique, la place laissée au décor doit être minimaliste, tandis qu'il prend une place prépondérante dans une bande dessinée réaliste, où il doit être crédible et détaillé.

Pour vous aider à planter efficacement le décor, il vous est conseillé, comme vous l'avez fait pour la mise au point graphique de vos personnages, de réaliser des croquis de mise en place en amont de la réalisation de la planche.

LA DOCUMENTATION

Pour réaliser une bande dessinée de qualité, il est très important de bien se documenter, même s'il ne s'agit pas d'un récit réaliste. Autant que possible, ne mettez en scène dans vos dessins que des objets, accessoires, voitures, bâtiments ou paysages dont vous avez bien identifié au préalable la forme, la taille, la couleur, le volume, l'étendue, etc. Cela permet d'éviter les incohérences, ou encore les anachronismes lorsqu'il s'agit d'une bande dessinée historique. Vous avez plusieurs possibilités pour vous documenter sur le sujet de votre histoire :

- observer les objets qui vous entourent et en faire des croquis précis pour en maîtriser tous les détails ;
- photographier les objets que vous ne pouvez pas garder en permanence sous les yeux ;
- consulter des livres, magazines, prospectus, archives, etc.