

Progression Projet d'écriture : la Bande dessinée.

Séances 1 et 2 : Qu'est-ce qu'une B.D. ?

- Interview d'un auteur de B.D. : lecture et questionnement.
- Composition d'une B.D. : chronologie, différentes étapes du récit, vignettes, bulles, cartouches, texte et onomatopées.
- Carte d'identité d'une B.D.

Séances 3 et 4 : Le récit policier, ingrédients indispensables.

- Policier : mystère et suspense.
- Jeu de piste : les différentes étapes du récit policier.
 - ◆ Situation initiale : personnages principaux, mystère, cause possible, lieu et époque.
 - ◆ Déroulement de l'action : indices, rebondissement, indices = suspense.
 - ◆ Situation finale : dénouement.
- Personnages : héros, faire-valoir et « méchants ».

Séance 4 : Différentes étapes de l'écriture d'une B.D.

- Synopsis, scénario, découpage écrit, mise en images du texte.

Séance 5 et 6 : Le synopsis.

- Rédaction d'un synopsis (3 enfants).
- Confrontation.
- Grille de relecture.
- Réécriture d'un seul synopsis.

Séance 6 : Les personnages.

- Fiche d'identité.

Séance 7 et 8 : Le scénario.

- Rédaction d'un scénario à partir du synopsis (3 enfants).
- Confrontation.
- Grille de relecture.
- Réécriture d'un seul scénario.

Séances 8 et 9 : Le découpage écrit.

- Grille : partage des tâches (2 enfants).

- Mise en commun et critiques.
- Réécriture.

Séances 10 et 11 : Mise en images du texte.

- Planches : délimitation des pages, du nombre de vignettes/page et du nombre de vignettes/bande.
- Mise en commun et critiques.
- Réécriture.

Séances 12 et 13 : Exploitation de la B.D.

- Préparation de la mise en page pour une diffusion dans le journal.
- Mise en ligne de la B.D.
- Préparation d'une exposition sur notre B.D.

<http://leoloden.free.fr/>

Les auteurs

Serge Carrère est un auteur très sympathique que l'on voit souvent lors des festivals BD. La série Léo Loden étant riche de personnages secondaires, les dédicaces sont très variées. Serge accepte volontiers de dessiner tel ou tel personnage sauf le matin très tôt (11 h) ou il vous dira qu'il n'a pas le trait très sûr.

Scotch Arleston prend manifestement beaucoup de plaisir à rencontrer son public lors des séances de dédicaces. Pour trouver le stand où il dédicace, ce n'est pas difficile, c'est celui où l'on rigole le plus fort. Il trouve toujours un dialogue rigolo à rajouter au dessin de Serge sans oublier la carte de visite de Léo Loden.

Les personnages

Léo Loden et Tonton Loco

Ce sont les 2 personnages principaux de cette série. Généralement c'est Léo qui mène l'enquête accompagné de son tonton loufoque. Cependant, il ne faut pas croire que Loco est un personnage secondaire car il a souvent de bonnes idées pour se sortir des situations difficiles.

Marlène

C'est la petite amie de Léo, il ne faut pas s'imaginer qu'elle n'est là que pour faire boniche car Marlène c'est aussi l'inspecteur Soral, et elle n'a pas peur de l'action.

Ex-Colonel Ivan Dlabibine Ossouzof du KGB

Si un jour vous oubliez vos clés de votre coffre-fort, faites donc appel à Ivan.

Amadeus

Assurément, Amadeus me fait penser à Huggy les bons tuyaux de la série Starky et Hutch. Dès que l'enquête piétine c'est lui que viennent voir Léo et Tonton Loco. Il est aussi très débrouillard pour se procurer du matériel. Police est le genre de gros mots qu'il n'aime pas entendre.

Projet d'écriture : la Bande dessinée.

1- L'histoire.

" Une BD avant tout c'est une histoire, donc un scénario."

Serge Carrère nous explique : "Et qui écrit l'histoire ? Le scénariste. C'est un métier scénariste. On retrouve ce terme aussi au cinéma. Mais, au cinéma il y a d'autres personnes qui font les dialogues. En BD, c'est le scénariste qui est aussi dialoguiste."

Vous aussi vous voulez mener l'enquête ?

Alors, quel type d'histoire choisir ?

- Comique, humour.
- Aventure.
- Western.
- Sciences fiction.
 - Fantastique.
 - Historique.
 - Policier.
 - Cape et épée.

Nous avons décidé, à la manière de Serge Carrère, de nous lancer aussi dans une aventure policière.

1-1- Le récit policier : les "ingrédients" indispensables.

Le mystère. Tout ce qui est volontairement tenu caché, secret, dans le cours d'une histoire provoque un vif sentiment de curiosité. Pour entretenir ce sentiment chez le lecteur, l'auteur de bande dessinée aura recours au mystère.

Un mystère est une action avec une cause inconnue "POURQUOI ?" Se demande le lecteur.

Le scénariste fait, volontairement, attendre le lecteur avant de lui révéler certains éléments de l'intrigue :

- Qui est ce personnage étrange ?
- Pourquoi agit-il ainsi ?

Entre l'interrogation et la réponse, l'auteur donne parfois de fausses informations dans le but de dérouter le héros mais aussi le lecteur. Le lecteur découvre seulement dans le dénouement que, par exemple :

- Celui qu'il croyait son ami est un traître.
- Celui qu'il croyait coupable est innocent...

Le suspense est un moment très intense dans le récit. Il provoque chez le lecteur une attente anxieuse du dénouement. Il y a suspense chaque fois que :

- Le lecteur connaît le danger qui menace le héros alors que celui-ci l'ignore : machination, complot... Ou bien encore : assassinat... Et encore, lieux dangereux, objets provoquant la mort : bombe...
- Le lecteur voit le héros se jeter dans la "gueule du loup", et ne peut pas agir... "Comment le héros va-t-il se sortir de cette situation ?" Se demande le lecteur.

1-2- Les différentes étapes d'une intrigue.

Pour mener l'enquête à notre tour, la maîtresse nous a proposé un jeu de piste dans une BD de notre choix. Celle de Serge Carrère par exemple.

Vous aussi vous voulez mener l'enquête ?

On peut résoudre un mystère en cherchant une cause qui l'explique. Des détails permettent souvent de trouver une solution à ce mystère. Etes-vous prêt ? Suivez le fil.

- D'abord, écrivez le titre de la BD, le nom de l'auteur, le nom du héros et des personnages principaux.
- L'action mystérieuse. A quelle page se trouve-t-elle ? Est-ce que le héros se demande pourquoi ? Est-ce que le lecteur, vous-même, vous demandez pourquoi ? Est-ce que, tous les deux, héros et lecteur vous vous demandez pourquoi ?
- Tout de suite, quelle est, à votre avis, la cause possible de ce mystère ? Le héros fait-il part de ses hypothèses ? Notez-les.
- Quel suspense y a-t-il ? Un danger menace un personnage, qui ? Un personnage est imprudent, lequel ? Le héros est inconscient d'un grave danger qui le menace ? Notez tous les détails.
- Surtout : au fil des pages, pensez à relever tous les indices. N'oubliez pas que ce sont souvent les petits détails qui mettent sur la voie. Et... attention aux fausses pistes ! (Notez-les, cela peut toujours servir.)
- Voilà, nous sommes au dénouement. L'aviez-vous prévu ? A quel moment ?

BRAVO ! Vous êtes maintenant prêt à rédiger vous-même votre intrigue policière.

2- Une bonne documentation :

2-1- Le scénario.

-

1. Les recherches documentaires.
 2. Le scénariste a tout intérêt à se documenter. Plus tard le dessinateur fera, lui aussi, des repérages sur place ou cherchera de la documentation visuelle.
 3. Les différents rôles de la documentation.
- Déclencher une histoire. Vous lirez un livre, verrez un film ou entendrez parler de quelque

chose qui déclenchera votre imagination.

- Enrichir une histoire. Parfois vous pouvez partir de la réalité, d'un fait, un événement, une rencontre, cela vous sera d'un précieux secours pour enrichir votre scénario.

- Incorporer des informations réalistes. Ce qui compte, c'est que ce que vous écrirez soit vraisemblable pour celui qui va vous lire. La documentation vous permettra d'incorporer des informations réalistes pour être mieux compris du lecteur, être plus crédible. (lieux, horaires, modes de vie, coutumes particulières...)

4. Trouver des renseignements. Vous trouverez des renseignements, des idées, dans la presse (faits divers, articles scientifiques, problèmes de société...), dans les encyclopédies, dans la littérature, à la télévision, autour de vous (école, maison, entourage...)

-

2-2- Les dessins.

1. Les supports de documentation. Utilisez les magazines, les publicités, les catalogues de vente par correspondance. C'est pratique pour dessiner les voitures, les meubles, les vêtements et tous les objets de la vie courante.

2. Les repérages. L'idéal, c'est de pouvoir se déplacer sur les lieux mêmes de l'action, afin d'observer les détails des décors prévus par le scénario. C'est aussi un bon moyen de sentir l'atmosphère du lieu pour faire passer une impression, une ambiance dans votre dessin.

3. Photos ou croquis ?

Sur place, on peut faire des croquis sur le vif. Munissez-vous d'un carnet et de quelques crayons. Vous pouvez aussi prendre les décors en photo. Photographiez tout ce qui vous paraît intéressant.

3- Écrire l'histoire.

Au commencement de toute Bande dessinée, il y a une histoire. Elle s'écrit en deux étapes :

- Le synopsis.
- Le scénario.

Oui, mais comment faire ? Nous avons eu la chance de rencontrer Serge Carrère qui nous a tout expliqué. Nous avons rédigé une "grille outil" qui vous permettra, nous l'espérons, de faire comme nous.

3-1- "Grille outil" pour bien rédiger un synopsis.

1. Respect des contraintes. (Ce sont celles de nos histoires, vous pouvez en avoir d'autres.)

- L'histoire est policière.
- Il y a un héros ou une héroïne.
- Il y a un personnage faire-valoir. (Obélix pour Astérix, Tonton pour Léo).
- L'histoire se passe à PAU et à un autre endroit.
- On y trouve un fait divers ou une petite annonce.

2. Règles de l'écriture.

- Ce texte ne s'adresse pas au lecteur de la BD mais à l'éditeur, au dessinateur. Il doit donner toutes les indications nécessaires.
- Le synopsis est le résumé d'un récit mené jusqu'au dénouement.
- Il précise le titre.
- Il précise la longueur envisagée pour l'histoire.
- Il mentionne tous les personnages importants de l'histoire.
- Il n'y a pas de dialogues.
- Il n'y a pas de descriptions.
- Lorsque j'écris :
 - je n'oublie pas les différents moments de l'histoire, et l'importance de chacun dans le récit,
 - - je pense à des images, comme si j'écrivais un film muet,
 - - je n'oublie pas que ce sont les actions qui font progresser l'histoire,
 - - je donne une idée de l'ambiance,
 - - je pense à l'énigme, le mystère que le héros aura à résoudre. (Je peux m'aider du tableau : comment mener l'enquête ?).

3. Soin et présentation.

- Le travail est propre.
- L'écriture est lisible.
- Les phrases sont bien construites.
- Le texte est découpé en paragraphes.
- La ponctuation est correcte.
- L'orthographe a été vérifiée.

4. Relecture.

- Lorsque j'ai fini d'écrire, je fais lire mon synopsis à un camarade (ou plusieurs) pour qu'il en fasse la critique.
- Je réécris, si nécessaire. (J'ai oublié des éléments, on comprend mal ce que j'ai voulu écrire, l'énigme était très claire dans ma tête mais mon lecteur ne l'a pas bien comprise...)

Nos synopsis sont maintenant terminés. Ils donnent les grandes lignes de l'intrigue et définissent les principaux personnages de nos histoires. Et vous ? Avez-vous réussi les vôtres ? Il faut vous dire que nous, nous avons rencontré quelques difficultés d'écriture. Nous sommes, tout de même, assez contents des résultats.

3-2- Difficultés les plus courantes.

- Le déroulement du récit : nous n'avons pas toujours écrit les trois parties indispensables, parfois nos écrits débutaient par "Il était une fois...".
- Les déplacements des personnages : le lecteur avait parfois du mal à suivre l'itinéraire du

héros, à identifier les lieux des actions

- La rédaction de l'énigme et du suspense : nous n'avons pas bien su utiliser le fait divers ou la petite annonce ni mettre des indices dans le déroulement de l'intrigue.
- Le choix du temps du récit : souvent, nous avons employé le passé mais, dans une BD, l'action se déroule dans l'instant, sous les yeux du spectateur. L'utilisation du présent est préférable.
- L'écriture des phrases : elles étaient souvent trop longues.
- L'emploi des pronoms : "On a téléphoné à la police." "On fait une enquête..." Voilà ce que beaucoup d'entre nous avons écrit. Il vaut mieux ne pas utiliser le pronom indéfini. A votre avis pourquoi ? ... Et bien, essayez de dessiner.

4- Différentes aides :

4-1- Le scénario.

En général, il s'écrit en deux étapes : le scénario (l'histoire) et le découpage. Le scénario s'adresse au dessinateur. C'est un outil qui lui permet d'avoir toutes les informations pour mettre le récit en images.

1. Le scénario. C'est l'histoire racontée avec tous ses détails. Le scénario doit nécessairement contenir :

- le déroulement de l'histoire en détails, toutes les actions,
- La description des personnages principaux et des décors (il définit les lieux de l'action.),
- les rebondissements de l'intrigue,
- Certains dialogues.

La maîtresse nous propose de rédiger notre scénario sans dialogues pour la première étape. En effet, l'écriture des dialogues pourrait nous conduire à un type d'écrit qui ressemblerait plus au roman. Nous devons penser à ce que verra le lecteur avant de songer à ce que diront les personnages.

2. Le découpage. C'est l'étape la plus importante de la création d'une bande dessinée. Il se présente, en général, en deux colonnes. Il doit :

- être le plan complet, image par image, scène par scène, de la future bande dessinée,
- décrire chaque action, case par case avec l'indication du plan et du cadrage souhaités (1ère colonne),
- Comprendre les textes et les dialogues devant figurer dans chaque case, complétés par des indications sur le jeu des personnages (2ème colonne.)

Le découpage peut, également, être dessiné sous forme de croquis dialogués. Cela permet de "voir" tout de suite l'effet de chaque planche. Si vous vous sentez à l'aise en dessin, c'est peut-être cette technique qui vous conviendra le mieux.

4-2- Les outils.

4-2-1- Améliorer son scénario.

Toutes les histoires sont généralement composées de trois moments essentiels : l'accroche, le développement, le dénouement.

1. L'accroche. Le début de l'histoire est fondamental. Il permet au lecteur d'entrer dans le récit. Celui-ci doit pouvoir répondre aux questions suivantes :

- Qui est le héros ?
- Quels sont les principaux personnages ?
- Où l'histoire se passe-t-elle ?
- Quand ?
- Quelle est la situation ?

2. Le développement ou la suite des événements. C'est en général la partie la plus longue du récit. Elle se divise en plusieurs séquences.

- Le déroulement de l'intrigue.

Des événements surviennent, soit prévisibles, soit inattendus. Un problème se pose. Le héros va rencontrer des obstacles, vivre des péripéties.

Le lecteur suit les actions qui se déroulent : épreuves, rencontres...

Il fait la connaissance de tous les personnages.

Au cours de l'intrigue, le héros est généralement confronté à une difficulté cruciale, à des dangers, des choix...

- Coups de théâtre, mystère et suspense.

En général, alors que le lecteur s'attend à un déroulement prévisible, qu'il a anticipé une solution probable... Un événement imprévu, exactement le contraire de ce qui était prévisible survient : c'est le coup de théâtre.

"Qui est ce personnage ?" "Pourquoi fait-il cela ?"... Le scénariste fait attendre le lecteur, il ne lui donne pas tout de suite les éléments de réponse : c'est le mystère.

Lorsque le scénariste provoque chez le lecteur une attente anxieuse : le héros est victime d'un complot mais ne le sait pas, il se dirige vers un endroit très dangereux mais l'ignore : c'est le suspense.

3. Le dénouement ou la conclusion.

Le moment du dénouement est venu.

Il faut apporter des réponses aux questions que le lecteur s'est posées.

Le héros doit résoudre la situation, atteindre le but fixé.

4-2-2- Bien rédiger un scénario.

1. Respect des contraintes.

- L'histoire est policière.
- Il y a un héros ou une héroïne.
- Il y a un personnage faire-valoir.
- L'histoire se passe au bon endroit.

- Un fait divers et/ou une petite annonce sont utilisés soit comme "accroche" soit comme indice.
- Ce fait divers ou cette petite annonce apparaît comme "document" dans l'histoire.
- Le récit comporte, au moins, trois indices complémentaires. (Voir outils : Foire aux indices.).

2. Contenu et déroulement de l'histoire.

- On sait qui raconte l'histoire, de quel point de vue : celui du héros, d'un narrateur extérieur...
- Ce texte s'adresse au dessinateur.
- Il comprend les trois étapes essentielles au déroulement de l'histoire. (Voir outils : fiche guide pour écrire un récit.).
- Ce sont les actions qui font progresser l'histoire : on peut les lister, elles se suivent de manière cohérente et chronologique.
- Les actions doivent être intéressantes, aller à l'essentiel.
- Les personnages principaux sont décrits. (Voir outils : fiches d'identité des personnages.) Inutile de faire très long, la fiche d'identité pourra être jointe au scénario.
- Les décors : ville, rue, maison, étage, intérieur, extérieur... sont définis. (Utiliser les photos prises lors des repérages.) Inutile d'écrire de manière trop détaillée. On peut également, pour compléter les indications, joindre les photos.
- On peut suivre les différents déplacements du héros et des autres personnages. L'action se déroule obligatoirement quelque part. (Voir outils : le plan de la ville de Pau.)
- Il y a un mystère, une énigme. (Voir outils : Comment mener l'enquête ?)
- Il y a du suspense. On a une idée de l'ambiance.
- Il y a des rebondissements.
- Le titre de l'histoire est indiqué.
- Dans le dénouement, les problèmes posés lors du déroulement de l'histoire trouvent une réponse. (Si un objet a été volé, on sait ce qu'il est devenu. Si une personne a été kidnappée, elle retourne dans sa famille. Etc.)

3. Écriture et présentation.

- Le travail est propre.
- L'écriture est lisible. Un traitement de texte a été utilisé.
- Les phrases sont courtes et bien construites.
- Le présent de l'indicatif est utilisé.
- Le texte est découpé en paragraphes : un par action.
- La ponctuation est correcte.
- L'orthographe a été vérifiée.

4. Relecture.

- Lorsque j'ai fini d'écrire, je fais lire mon scénario à un camarade (ou plusieurs) pour qu'il en fasse la critique. (Celui-ci peut lister les actions, suivre à la trace la personne disparue ou l'objet volé, accompagner le héros dans ses déplacements.)
- Je réécris si nécessaire.

4-2-3- Les personnages.

- *Le héros* est celui à qui il arrive quelque chose. En général il est du côté du bien parce que le lecteur s'identifie à lui.
- *Les faire-valoir* (Spirou, Haddock, Obélix, Tonton Loco...), parce qu'ils ont une personnalité opposée à celle du héros, permettent de mettre celui-ci en valeur.
- *Les "méchants"* ont aussi leur importance. Après tout, sans eux, pas d'histoire policière.

Il faut donc définir les personnages du mieux possible. Voici une petite fiche, qui, si vous la complétez pour chacun, vous permettra de bien garder les caractéristiques de vos personnages. Il n'est pas nécessaire de tout remplir, juste ce qui est utile pour l'histoire. Elle guidera aussi le dessinateur lorsque son tour sera venu de faire vivre ces personnages.

Pour vous aider, vous pouvez découper des photos de personnages dans des magazines ou des vieux journaux, elles vous serviront de guide. Vous pouvez également, comme Serge Carrère vous servir de la "galerie de portraits" de vos connaissances : famille, amis ou personnes célèbres.

Fiche d'identité ou curriculum vitae.

L'espace pour le scénariste.	Croquis et dessins : l'espace pour le dessinateur
<p>Etat civil.</p> <ul style="list-style-type: none">• Nom :• Prénom :• Surnom :• Nationalité :• Date et lieu de naissance :• Situation personnelle : marié, veuf, célibataire... <p>Adresse :</p> <p>Situation professionnelle :</p> <p>Portrait physique rapide.</p> <ul style="list-style-type: none">• Taille :• Corpulence :• Couleur des yeux :• Nature et couleur des cheveux :• Particularités (cicatrice...) : <p>Caractère.</p> <ul style="list-style-type: none">• Donner quelques détails (doux, coléreux, jovial, optimiste, courageux...)• Que pense-t-on de lui ?• Quels sont ses loisirs ?• Quels sont ses goûts particuliers?• Quels sont ses rapports avec ses parents, ses amis...• Aime-t-il les animaux ? <p>En bref, que va-t-il lui arriver dans l'histoire ?</p> <p>Autres faits importants à noter à son sujet.</p>	

5- Les découpages.

5-1- Le découpage écrit :

C'est ce type de découpage que nous avons choisi, le découpage dessiné nous paraît plus difficile à faire.

Serge Carrère nous explique comment se présente un scénario de Léo Loden découpé par Arleston, le scénariste de la célèbre BD.

"Voilà le scénario, la BD telle qu'elle démarre. C'est une page coupée en deux. Dans la colonne de gauche, on remarque qu'il y a des chiffres : 221, 223, 224... C'est le numéro de la case.

Dessous, le petit descriptif de la case. C'est ce que je vais devoir dessiner.

Dans la colonne de droite, il y a tout ce qui est décrit et les dialogues. On y trouve la description des personnages et dessous ce qu'ils disent, donc ce que vais devoir écrire dans les bulles.

Le scénario, il me l'envoie comme ça, page par page."

Une grille pour ne rien oublier.

Voici la grille que nous avons utilisée pour le découpage de nos scénarios.

Numéro de la vignette.	Description + action + plan + cadrage + éclairage	<u>Textes</u> : dialogues + onomatopées.
N° 1	Plan d'ensemble, en plongée...	COCORICOOOO...

5-2- Le découpage dessiné.

Il est souvent utilisé par les auteurs lorsqu'ils sont les dessinateurs de leurs propres œuvres.

Au lieu de rédiger le descriptif de chaque scène, les cadrages, les plans etc., il suffit de crayonner chaque page de l'album. Cela permet de visualiser tout de suite la grandeur et la suite des cases, leur enchaînement sur la page. Il faut occuper l'espace de manière efficace et intéressante.

A noter que les scénaristes font aussi des "schémas" de leurs planches en marge du découpage. Cf. Arleston cité plus haut.

6- Mise en image du texte :

6-1- Travail préparatoire.

L'écriture du scénario touche à sa fin. Il faut maintenant mettre ce texte en images. C'est d'abord le travail du scénariste qui imagine le nombre d'images nécessaire pour une scène, le cadrage, le plan, l'éclairage pour chacune des vignettes... C'est lui qui, lorsqu'il fait le découpage du scénario, donne les indications utiles au dessinateur.

Concevoir sa propre énigme, mettre visuellement en scène son propre récit n'est pas toujours chose facile.

La lecture peut être une aide efficace pour préparer sa propre production. En observant et en décrivant quelques scènes de bandes dessinées célèbres, essayons de comprendre :

- combien d'images sont nécessaires pour une certaine scène,
- comment et quand montrer l'action,
- quelles sont les attitudes des différents personnages,
- quels cadrages choisir,
- quels sont les éclairages les mieux appropriés...

6-2- Fiche guide.

Nous avons utilisé cette fiche guide, nous espérons qu'elle vous aidera à bien comprendre l'organisation de la suite des images.

1. Définir le type de scène que l'on veut étudier : suspense, vol, course poursuite...
2. Choisir une BD. Identifier la scène.
3. Compléter, pour chaque vignette de la scène, le tableau ci-dessous.

Titre de la BD : _____
Scène choisie et numéros des pages : _____

Numéro de la vignette	Angle de prise de vue	Cadrage	Plan	Éclairage	Description du contenu
Première	Sur un point élevé en face de la colline du village.	Horizontal, en largeur, le cadre est rectangulaire	D'ensemble, il montre le décor en une seule fois.	Lumière extérieure de plein jour.	Cette vignette décrit le village avec ses maisons, ses rues, son église, sa végétation, son relief... Une bulle montre que quelqu'un appelle d'une maison située sur la colline, au cœur du village. Des zones de textes* complètent ces informations.

- On appelle ces textes d'explications des **récitatifs**, on les écrit dans un **cartouche**.

7- Le travail du dessinateur.

Lorsque l'histoire est complètement écrite, le découpage fait aussi précisément que possible, le scénariste laisse la place au dessinateur.

7-1- Le choix du papier.

- Il n'y a pas un modèle unique de papier. Chaque dessinateur a ses préférences. En général, il choisira un papier à dessin lisse ou très légèrement grainé pour permettre à l'encre "d'accrocher".
- Très important également, il doit utiliser un papier suffisamment épais pour faciliter les retouches éventuelles (grattages, corrections diverses...). L'épaisseur d'un papier est donnée par son poids au m². Une feuille de papier machine fait 80 g au m², il est souhaitable de prendre un papier à partir de 250 g par m².

7-2- Le choix du crayon.

En général, les dessinateurs utilisent un crayon HB dont la mine n'est ni trop tendre, ni trop dure. Plus la mine est dure (H, 2H, 3H...) plus elle donne un trait fin mais plus elle a tendance à laisser des marques sur le papier. Plus la mine est tendre (B, 2B, 3B...) plus le trait sera écrasé, charbonneux et difficile à gommer lui aussi. Ne pas oublier une bonne gomme blanche.

7-3- Le format de réalisation.

Serge Carrère nous explique : *"Je vais vous montrer les vraies pages. Moi, je travaille par demi-page. Toutes les demi-pages font la même taille. Je fais mon dessin, ensuite je fais l'autre demi-page et quand c'est fini, un bout de scotch et j'ai ma page."*

Savez-vous pourquoi je travaille sur un format plus grand ? C'est pour être plus précis dans mon travail. Si je dessinais au format de l'album, je ne pourrais pas être si précis et faire les fenêtres, les tuiles... Ce serait trop petit, il faudrait une loupe. J'utilise là, le format qui est confortable pour moi."

Quand on dessine très grand on est parfois gêné par la taille de la page, c'est pour cette raison que l'on

découpe sa feuille en deux.

Dans la plupart des cas, le dessinateur choisira un format de réalisation supérieur au format de publication. Quel que soit le format choisi, il devra être à l'échelle, c'est à dire proportionnel à celui de la publication.

8- La composition d'une planche.

8-1- La planche.

Une planche, c'est une page entière de votre bande dessinée. Elle comprend de deux à quatre bandes superposées.

Il existe plusieurs possibilités d'agencement. On peut diviser sa planche en quatre bandes de taille identique puis les découper en plusieurs cases de même taille également. C'est le plus simple mais pas obligatoirement le plus créatif.

Il ne faut pas hésiter à varier la taille des cases, pour montrer un grand décor par exemple.

Voici quelques conseils qu'il vaut mieux respecter cependant :

- Dessiner d'abord au crayon deux ou trois bandes de la grandeur désirée. Les bandes peuvent varier en hauteur mais doivent être toujours de la même largeur.
- La planche ne doit jamais contenir une moitié ou un quart de bande. Une bande doit toujours être entière.
- Lorsque les bandes sont tracées les diviser pour placer toutes les images prévues dans le scénario.

8-3- Symboles et graffitis.

Parfois, dans les bulles, le dessinateur utilise des symboles ou des dessins qui en disent aussi long que bien des discours. On trouve des symboles comme le *point d'exclamation ou d'interrogation, des crânes, des têtes de morts, des explosions, des pavillons de pirates*, mais aussi, *des soleils, des bords de mer, des cœurs, des notes de musique...*

8-4- Onomatopées.

Ce sont tous les sons, tous les bruits que vous intégrez dans les images. Il faut imaginer le son que vous voulez traduire pour trouver une façon de l'écrire.

Les informations sur la durée, l'intensité, l'origine du son seront données par la place de l'onomatopée dans la case, sa taille, sa couleur, la forme de ses contours. Dessiner les onomatopées fait partie du travail du dessinateur.

9- Le lettrage :

Écoutons de nouveau Serge Carrère nous parler de son métier.

"Je vous fais passer des photocopies de quelques crayonnés. Je n'ai plus d'originaux car mes crayonnés je les encre. Il y a beaucoup de crayonnés de l'album que j'avais fait pour la coupe du monde.

Vous remarquerez que, bien que ce soient des crayonnés il y a une chose qui est encrée. C'est le lettrage que j'encre tout de suite. Pourquoi ? Après je n'y touche plus et je peux me consacrer au dessin."

9-1- Travail préparatoire.

Avant de commencer cette étape du travail, vous avez fait des croquis pour vos personnages (fiche personnage), vos décors ; vous avez cherché, gommé, raturé sur des feuilles de brouillon pour trouver les meilleures attitudes pour vos acteurs, la meilleure composition pour chaque vignette... Vous voilà maintenant prêt à passer à la réalisation définitive.

La première étape consiste à reproduire, à la règle, le découpage de chacune des vignettes de votre BD, case par case, tel que le scénariste vous l'a demandé.

Lettrage.

Ce travail préparatoire achevé, il faut tracer au crayon les "portées" (comme des portées de musique) qui permettront un lettrage régulier. Pour une planche format A3, l'interligne est de 3 mm, chaque ligne étant séparée par des espaces de 2mm pour mettre les accents. L'écriture est réalisée en majuscules, les espaces entre les mots sont ceux d'une lettre.

Voici l'essai de Valentin accompagné des commentaires de Serge Carrère sur sa propre pratique.

"Je travaille sur un papier à dessin qui est tout blanc. Je n'ai pas de traits comme sur vos cahiers. Alors, pour écrire droit, je suis obligé de faire les traits moi-même.

Hormis les fois où les personnages crient ou alors lorsque je fais le lettrage des bruits, j'écris toujours de la même manière, pour que ce soit le plus lisible possible.

Je fais mes lettres toutes de la même taille : trois millimètres et demi de haut et un millimètre et demi entre chaque ligne. Je prends ma règle, je trace mes traits et ensuite j'écris.

Je sais que ça, je ne pourrai pas le réduire. Le texte prendra toujours la même place que je le mette là ou là... La bulle aura toujours la même taille.

Quand je commence mon dessin, je fais attention à placer rapidement mes bulles pour pouvoir mieux composer mon dessin en fonction de l'espace qui reste. Une fois que je suis sûr, j'écris mon lettrage. Je l'encre pour savoir que je n'y touche plus. C'est pour cela que je l'encre rapidement."

Crayonné.

Voilà, vous pouvez maintenant passer à l'exécution des dessins au crayon en vous aidant des esquisses préparatoires. Attention de ne jamais trop appuyer sur le crayon. Il faudra, en moyenne, à un dessinateur professionnel une heure par plan, mais nous ne sommes pas des professionnels.

Peu importe l'ordre dans lequel vous dessinez les cases, on peut "sauter" une case qui pose problème pour y revenir plus tard.

Les amis peuvent être aussi d'un grand secours. Vous pouvez les faire poser dans la position du personnage que vous ne parvenez pas à reproduire et faire des croquis.

Une autre solution consiste à utiliser une table lumineuse pour reproduire les dessins de ses esquisses. A défaut nous utilisons les carreaux des fenêtres de la classe. Par exemple, nous mettons une photo des décors reproduite au format de la case et nous nous servons de la transparence et de la lumière pour les reproduire.

Il nous arrive également de coller des éléments de décors particulièrement difficiles à reproduire (perspective) pour cela nous imprimons la photo à la bonne taille en "filigrane" ou bien en utilisant l'outil "dessins à colorier" de notre logiciel de traitement d'images.

9-2- Le matériel utilisé.

Toutes les techniques sont possibles. Chaque dessinateur a ses préférences, ainsi Serge Carrère : *"Dans l'encrage que j'ai fait, je travaille avec des plumes, porte-plume, à l'encre de Chine et puis aux pinceaux."*

Nous avons préféré les feutres à encre indélébile pour nos premières œuvres.

9-3- Marche à suivre :

Encrez dans l'ordre :

- d'abord tous les textes,
- toutes les bulles,
- tous les cadres,
- les dessins l'un après l'autre.

Effacez tout le crayon encore visible.

Et si vous "ratez" ?

Corrigez à l'aide de gouache blanche. Vous pouvez aussi découper et coller des "rustines", nous avons utilisé ces procédés pour faire des décors particulièrement difficiles à dessiner.

Pour ne pas que cela se voit, scannez ensuite vos planches terminées. Pas de panique donc !

10- De l'encrage à la mise en couleurs.

Serge Carrère : *"Le scénario est écrit, moi j'ai dessiné les pages. Que manque-t-il ? La couleur!"*

Les méthodes varient selon les dessinateurs. Certains, comme Serge Carrère, aiment travailler avec un coloriste. C'est lui qui fait la mise en couleurs. Certains préfèrent appliquer la couleur eux-mêmes.

10-1- Les techniques de mise en couleurs.

Il y a deux techniques.

- Le bleu de coloriage.

Le plus souvent les couleurs ne sont pas posées directement sur la planche originale. Le format de réalisation est d'ailleurs souvent plus grand que le format de publication (voir chapitre : le crayonné, l'encrage). Une fois que le dessinateur a terminé ses planches, qu'elles sont encrées, elles sont remises à l'imprimerie qui les reproduira en bleu pâle, au format de publication. On appelle cela "des bleus". Sur ceux-ci se trouve une feuille transparente sur laquelle sont, de nouveau, reproduits les dessins mais cette fois en noir.

La couleur : encre, gouache... sera appliquée directement sur ces "bleus". On contrôle le résultat en superposant le film avec les traits noirs sur les bleus.

Serge Carrère : *"Je vais vous montrer ce qu'est un film. C'est une sorte de négatif positif. C'est comme un négatif photo mais positif parce que ce qui est noir est noir et ce qui est blanc est transparent. L'imprimeur va imprimer ma page sur du beau papier à dessin et le coloriste va faire la mise en couleur dessus, s'il ne travaille pas avec l'ordinateur."*

- La mise en couleurs directe.

Certains dessinateurs préfèrent mettre la couleur directement sur les planches originales. C'est plus difficile car la gouache peut recouvrir une partie des traits noirs du dessin. Pour éviter cet écueil certains artistes utilisent des encres transparentes.

Nous avons utilisé la mise en couleur directe pour des raisons de techniques et de délais. Venez voir les résultats.

10-2- Le travail du coloriste.

Quelques techniques que nous avons utilisées.

- Pour les grandes surfaces on utilise le buvard qui permet de passer la couleur uniformément sans "laisser" les traces du crayon
- Nous n'avons pas utilisé de format de réalisation plus grand pour les dessins par manque de matériel. L'utilisation des feutres permet de maîtriser les gestes et de moins "déborder" (rappelez-vous, si vous "ratez", utilisez la gouache blanche).
- Pour les grandes surfaces il a utilisé des encres de couleurs et des pinceaux, pour les petits détails, les feutres.

La couleur dans les BD de Serge Carrère.

"Je ne fais pas la couleur de mes albums. Avant je faisais la couleur des couvertures mais maintenant c'est la même personne qui s'occupe de la mise en couleurs de mes albums et qui fait la couleur des couvertures. Son métier c'est coloriste.

Moi, je collabore avec le studio Vittorio Léonardo. C'est un studio en Belgique. Je l'ai rencontré quand je travaillais au journal Spirou. Je suis content de ce qu'il fait comme mises en couleurs pour moi ;

Cela fait une dizaine d'années qu'on se connaît. C'est lui qui met en couleurs les "Lucky Luke" et les "Scroumpfs". La plus grosse production du journal Spirou c'est lui qui l'a mise en couleur.

Il a un petit studio et plusieurs coloristes qui travaillent en même temps. Toutes les couleurs sont faites sur ordinateur. C'est pratique parce que quand on se trompe, on efface, tant qu'on n'a pas enregistré, sauvegardé, on peut faire des essais. On peut mettre en mémoire les couleurs qui reviennent. Il crée ce qu'on appelle des palettes. Parce qu'il y a des habits qui reviennent tout le temps, Lucky Luke il a toujours une chemise jaune et un pantalon bleu, moi, mon Tonton, il a toujours un pantalon blanc, un pull col roulé bleu... Donc ils ont toujours les mêmes couleurs. Toutes les couleurs qui reviennent, il les met en mémoire. Il fait sa palette. Après, quand il fait une image, il récupère dessus ses couleurs, il va plus vite."

11- Nos astuces enfin dévoilées !

- Le quartier du Hédas à Pau. Clémence a utilisé une photo et a collé ses personnages dans le décor. Les photos ont été prises avec un appareil photo numérique. Avec l'ordinateur, elles ont été réduites au format de la vignette. Elles ont été ensuite imprimées grâce à une imprimante couleur.
 - Clémence toujours, ici la gare du funiculaire. Elle a fait des "raccords" au dessin sur cette photo. Les voyez-vous ?
 - Ici, le célèbre château d'Henri IV. Antoine a utilisé la vitre de la fenêtre comme une table lumineuse et a reproduit le château à partir d'une photo.