Comment faire une bande dessinée ?

Production/Textes :
9ème ART + / Festival International de la Bande Dessinée

Illustrations :
Lilla

Maquettage :
Louis Jouchoux

Coordination :
Ezilda Tribot

Une case de vide ? Remplissons la !

La **taille** et la **forme** de la case rythment l'action et donnent des **informations** précieuses au lecteur.

Pour chaque case, il faut trouver le plan et l'angle le plus efficace pour répondre aux besoins du récit. Il est important de prévoir, dans la composition de la case, **les emplacements pour les bulles, le texte**.

Le contour d'une case prend **différentes formes**, selon les besoins de l'histoire ou la volonté du dessinateur...

Elle peut être :

Tracée à la main levée • Sans ligne d'encadrement • Verticale et allongée Horizontale et allongée • Circulaire • Triangulaire • Carrée

panneauxDEF.indd 2 21/10/11 10:07:29

LES PHYLACTERES ET LE LETTRAGE

- les contours de la bulle
- l'ordre des bulles
- les codes internationalement compris
- les images iconiques qui synthétisent une idée
- les cartouches « voix off »
- les onomatopées

Le **texte des bulles** est souvent tracé dans les bulles par le dessinateur lui-même, par un assistant ou par ordinateur : il doit être **cohérent avec le ton de l'histoire** et s'adapter à la personnalité du dessin. Le **lettrage** peut aussi **suggérer le ton** ou l'accent d'un personnage.

Pour être certain que l'ensemble du texte tiendra dans la bulle, il vaut mieux écrire le texte avant de fermer la bulle. 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, c'est la première chose que le lecteur remarquera. **N'appuyez pas sur le crayon** afin de pouvoir effacer sans laisser de trace.

La forme des bulles et la grosseur du lettrage permettent de suggérer **différentes actions ou émotions** que le seul dessin ne pourrait pas représenter...

panneauxDEF.indd 3 21/10/11 10:07:41

LES ONOMATOPEES

Quelques codes permettent à une bande dessinée, par essence muette, **de restituer ou de suggérer** le chant d'un oiseau, une bordée d'injures, le tintement d'une cloche ou le vrombissement d'un moteur... Les sons et les bruits illustrés en bande dessinée sont appelés **onomatopées**.

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

Il faut bien choisir les lettres qui vont former le mot qui **expriment un son**. La grosseur et l'épaisseur du lettrage ont également leur importance.

Le decor

Comme au cinéma, le décor joue un rôle prépondérant dans la **description des atmosphères**. Il peut aussi disparaître ou se brouiller, en fonction de l'action ou de la météo...

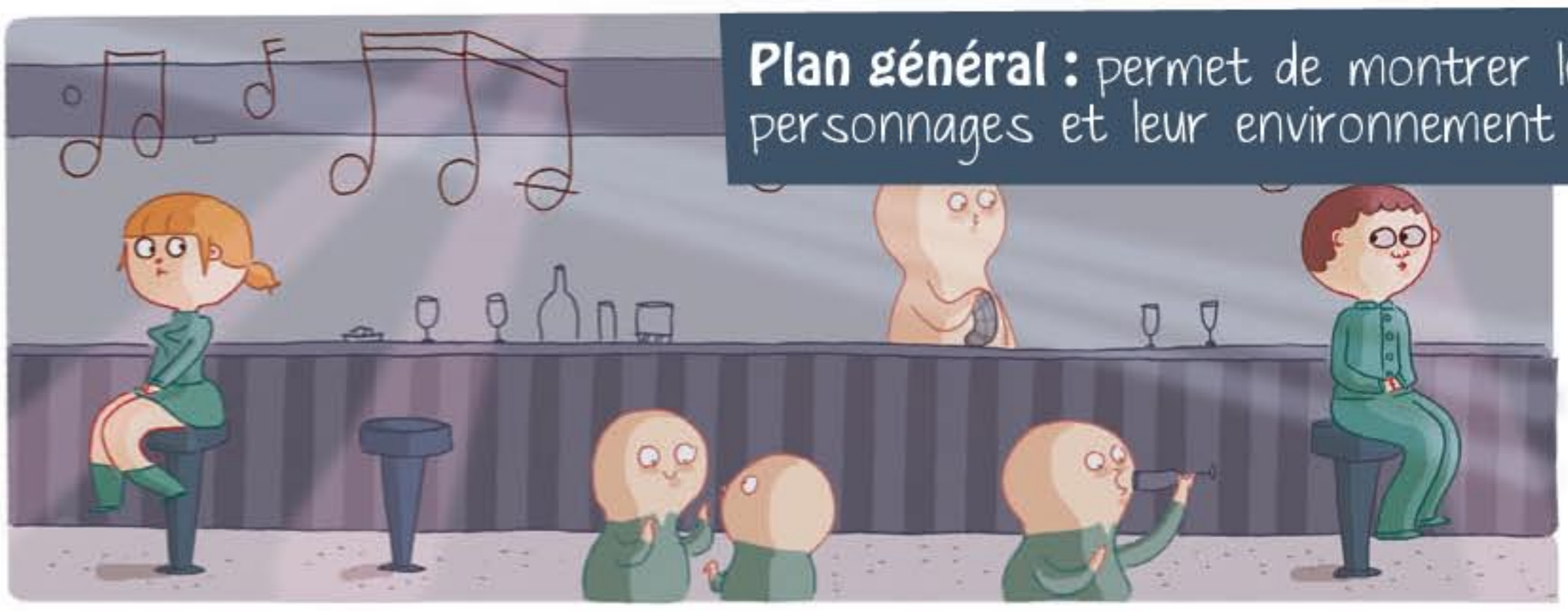
Le décor permet de positionner l'histoire dans un **cadre identifiable**. Chaque case a son propre dessin : le même décor pourra être dessiné sous un autre angle en fonction du récit.

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.

panneauxDEF.indd 5 21/10/11 10:07:56

Les différents 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 micuisse

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.

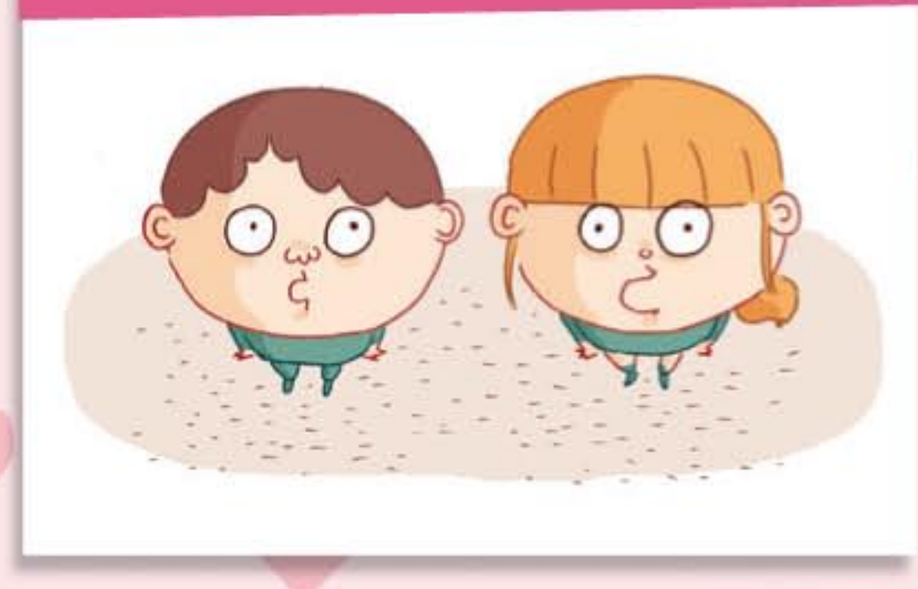
La diversité des plans permet de stimuler le regard du lecteur pour relancer son intérêt.

LES ANGLES DE VUES

Les angles de vue influencent le regard du lecteur et sont souvent **porteurs de sens** pour l'histoire...

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, d'infériorité.



Contre plongée : scène vue en dessous - angle utilisé pour renforcer une situation de supériorité 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 code de lecture est de gauche à droite, vous devez en tenir compte dans le découpage de votre planche, notamment dans le positionnement des bulles.

panneauxDEF.indd 7 21/10/11 10:08:12

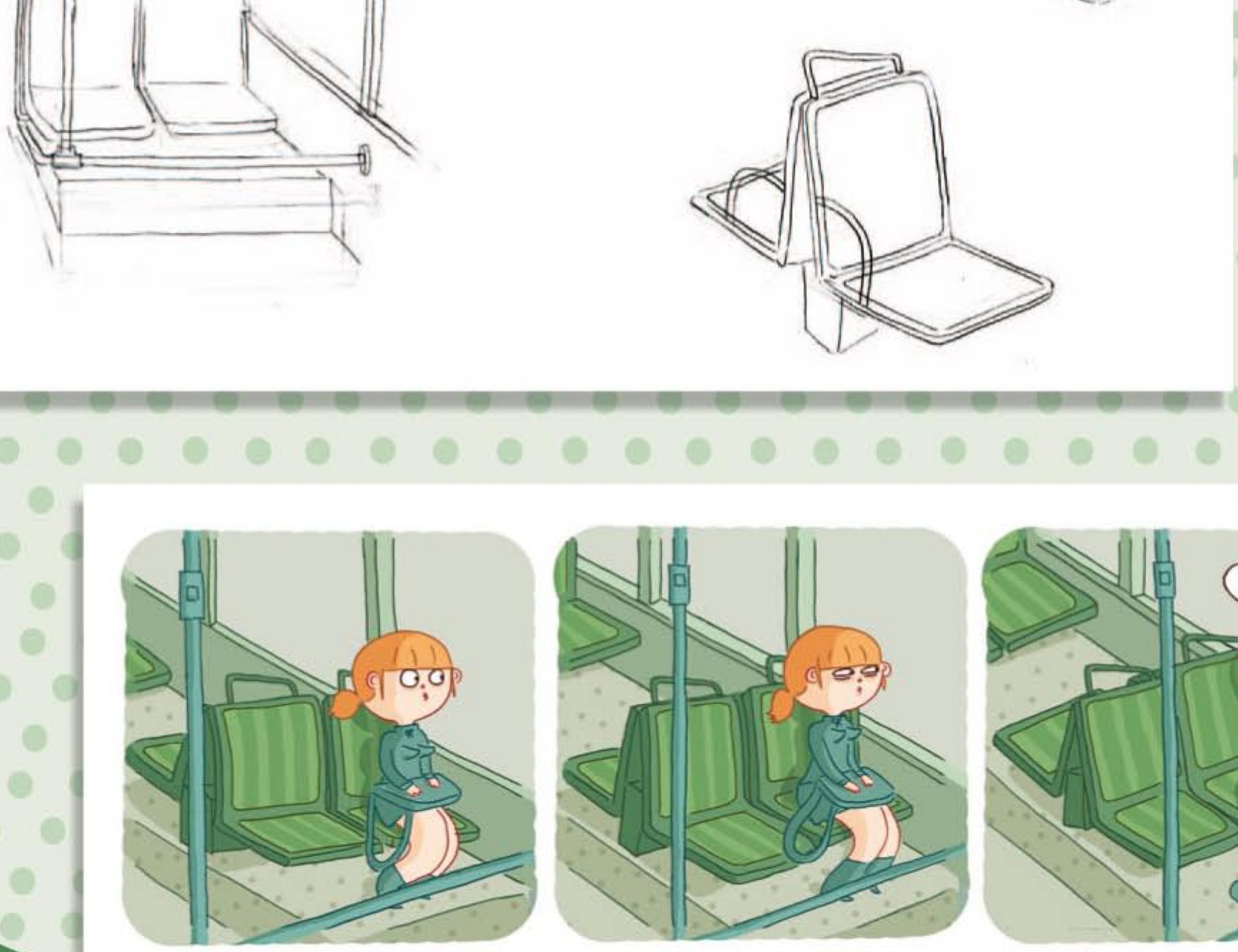
L'EFFET DE MONTAGE

Ce qui se passe entre deux cases n'est pas obligatoirement dessiné pour être compris, on peut faire appel à **l'imagination du lecteur**.

La documentation

Pour réaliser une bande dessinée de qualité, il est très important de bien **se documenter**. C'est capital pour **éviter les incohérences**. Vous avez plusieurs possibilités pour vous documenter sur le sujet de votre histoire :

- **Observer** les objets qui vous entourent et en **faire des croquis** 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...

L'AMBIANCE NARRATIVE

- **La période** (passé - présent - futur ou imaginaire)
- **La durée** (combien de temps dure le récit - pour les personnages)
- **Le lieu** (endroit physique - géographique - imaginaire - conceptuel où se déroule le récit)
- **Le contexte** (ambiance familiale - sociale - politique où se passe l'histoire)

panneauxDEF.indd 10 21/10/11 10:08:25

LE SCENARIO

Pour faire une bonne bande dessinée, il faut avant tout une bonne histoire, un **bon scénario**. Tous les thèmes sont possibles. La bande dessinée est **une forme de récit en images** qui s'adapte à tous les genres : fantastique, comédie, réaliste, historique, science fiction, humour, satire sociale... vous pouvez même **mélanger plusieurs genres**.
Le point de départ est de **trouver une bonne idée**. Il vous faut trouver ce que vous voulez raconter, et de quelle manière vous pouvez le raconte : et n'oubliez pas que la première personne qui doit être étonnée par votre histoire, c'est vous !
Maintenant que vous avez votre idée générale et le fil conducteur de votre histoire, **jetez sur le papier** l'ensemble de ce qui vous passe par la tête : **travaillez** les personnages pressentis, les lieux de l'action, l'époque, les gags possibles, les intrigues...
Il est temps de **mettre de l'ordre** dans le foisonnement de votre imagination et de résumer dans les grandes lignes l'histoire à laquelle vous avez pensé. C'est une étape indispensable qui vous permet d'être certain que votre récit est cohérent et compréhensible par tout le monde.
N'oubliez pas : **toute histoire a un début et une fin**.
Ce résumé précis se nomme un synopsis.
Vous avez franchi la 1ere étape !

Vous pouvez maintenant vous attaquer, à proprement parlé, au récit et à **l'écriture du scénario** : c'est une étape plus détaillée où vous allez **développer** votre histoire, **détailler** les différentes scènes, **écrire** les dialogues, **préciser** la psychologie des personnages, **décrire** les lieux, l'ambiance.
Vous pouvez **rédiger votre scénario** de deux manières soit sous la forme d'une esquisse dessinée soit sous la forme manuscrite.
Retenez la forme dans laquelle vous vous sentez le plus à l'aise.
N'oubliez pas : dans le scénario, vous devez chercher à **captiver le lecteur** leur donner **envie d'aller jusqu'à la fin** de votre histoire. Et, encore une fois, n'oubliez pas que vous êtes votre premier lecteur !
Pour vous aider dans la cohérence de votre histoire et vérifier la progression de l'action de case en case, vous pouvez **réaliser un découpage écrit** : il déterminera l'aspect général de votre BD en décidant du nombre de cases chaque planche, leur taille, leur forme...
Vous devez **décrire en détail** le contenu de chaque case : le décor, l'action, les dialogues, les personnages...

NE PAS OUBLIER QUE L'AUTEUR DE BANDE DESSINÉE EST A LA FOIS :

DESSINATEUR – SCÉNARISTE – DIALOGUISTE – CADREUR – ECLAIRAGISTE – MAQUILLEUR – COSTUMIER – MONTEUR – ACTEUR – DÉCORATEUR !