

la cité internationale de la bande dessinée et de l'Image

dossier pédagogique les étapes de création d'une bande dessinée

A l'attention des professeurs : la Bande Dessinée reste avant tout un moyen d'expression, même si elle peut se présenter sous forme d'exercice à figures imposées. Il est donc primordial de privilégier le travail de l'enfant en intervenant le moins possible dans la démarche créative de ce dernier : l'adulte ne se manifestera qu'afin de donner à l'enfant les moyens techniques de concrétiser sur le papier ce qu'il imagine.

Ce dossier concerne des groupes de 30 enfants maximum. Il peut vous être utile à la préparation des ateliers de création de bande dessinée. N'hésitez pas à le compléter avec d'autres ressources pédagogiques, à télécharger gratuitement sur notre site internet : www.citebd.org, rubrique Espace jeunesse > Pour les scolaires et les groupes.

sommaire

introduction : les premières interrogations
qu'est-ce qu'un original ?
scénariste, dessinateur : qui fait quoi ?

première étape : le scénario
le scénario
sous quelle forme ?

deuxième étape : le découpage
le découpage

troisième étape : esquisses et crayonné
les esquisses
le crayonné

quatrième étape : l'encrage
l'encrage
quels outils ?
le lettrage

cinquième étape : la mise en couleur
mise en couleur
le noir et blanc

crédits iconographiques

introduction : les premières interrogations

qu'est-ce qu'un original ?

En bande dessinée, nous parlons de page mais également de planche : la planche originale est la feuille dessinée par le dessinateur, c'est l'œuvre. C'est cette planche qui sera reproduite à l'identique et imprimée dans les albums, où elle sera ensuite qualifiée de page. Notons quelques différences entre la planche originale et la page imprimée : pour plus de confort et de précision les dessinateurs travaillent souvent sur un format plus grand : A2, A3, ou d'avantage, alors que l'album sera imprimé dans un format équivalent au format A4. Ensuite, les supports utilisés pour le dessin des originaux varient considérablement d'un artiste à l'autre : papier aquarelle, papier dessin à grain, papier machine de tailles et de grammage différents sans compter les dessins réalisés directement sur écran numérique, grâce aux tablettes graphiques et écrans interactifs. Quant au papier utilisé par l'imprimeur, il en existe de telles variés qu'il serait vain de vouloir les détailler dans ce paragraphe.

scénariste, dessinateur : qui fait quoi ?

Le scénariste : c'est celui qui écrit le scénario de la bande dessinée : il définit les péripéties et rebondissements auxquels les personnages seront confrontés, mais aussi le caractère de ces derniers, et surtout, écrit les dialogues et les textes narratifs. En rédigeant le scénario, il doit déjà penser à l'agencement des cases et à la disposition des personnages, ou même aux décors et à la documentation dont pourra s'inspirer le dessinateur.

Le dessinateur : c'est celui qui réalise en dessin ce que le scénariste avait imaginé avec des mots. Le dessinateur ne suit pas forcément à la lettre les indications du scénariste : réaliser une bande dessinée est un travail de collaboration, les deux créateurs échangent sans cesse leurs idées.

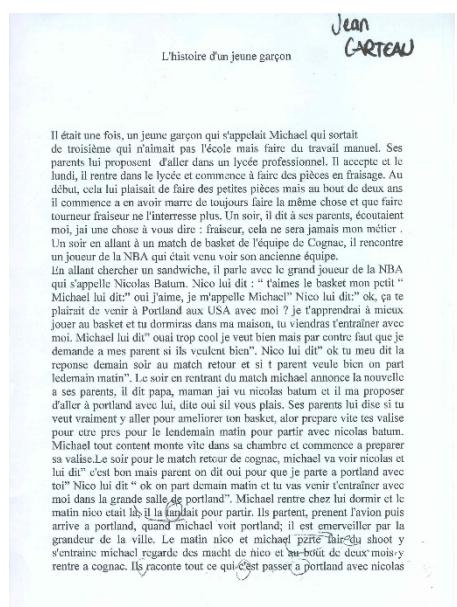
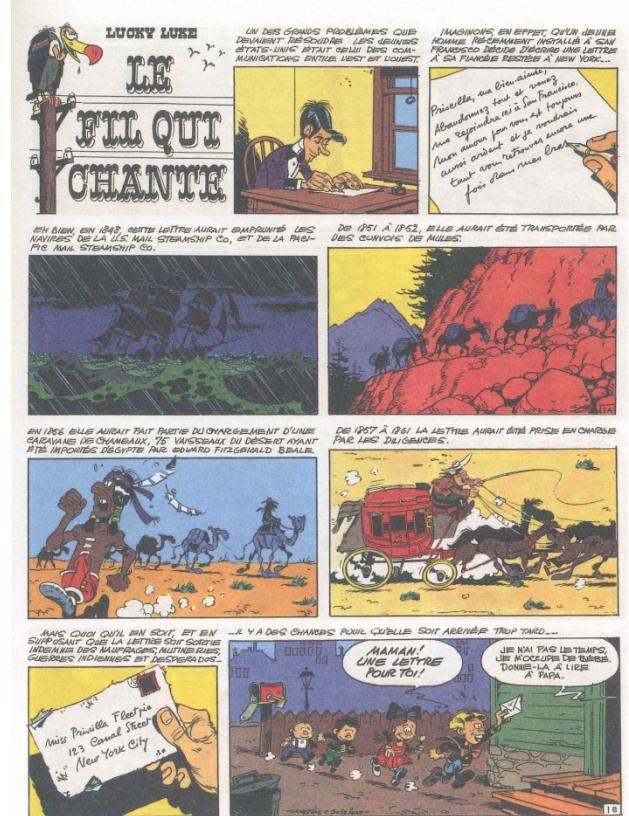
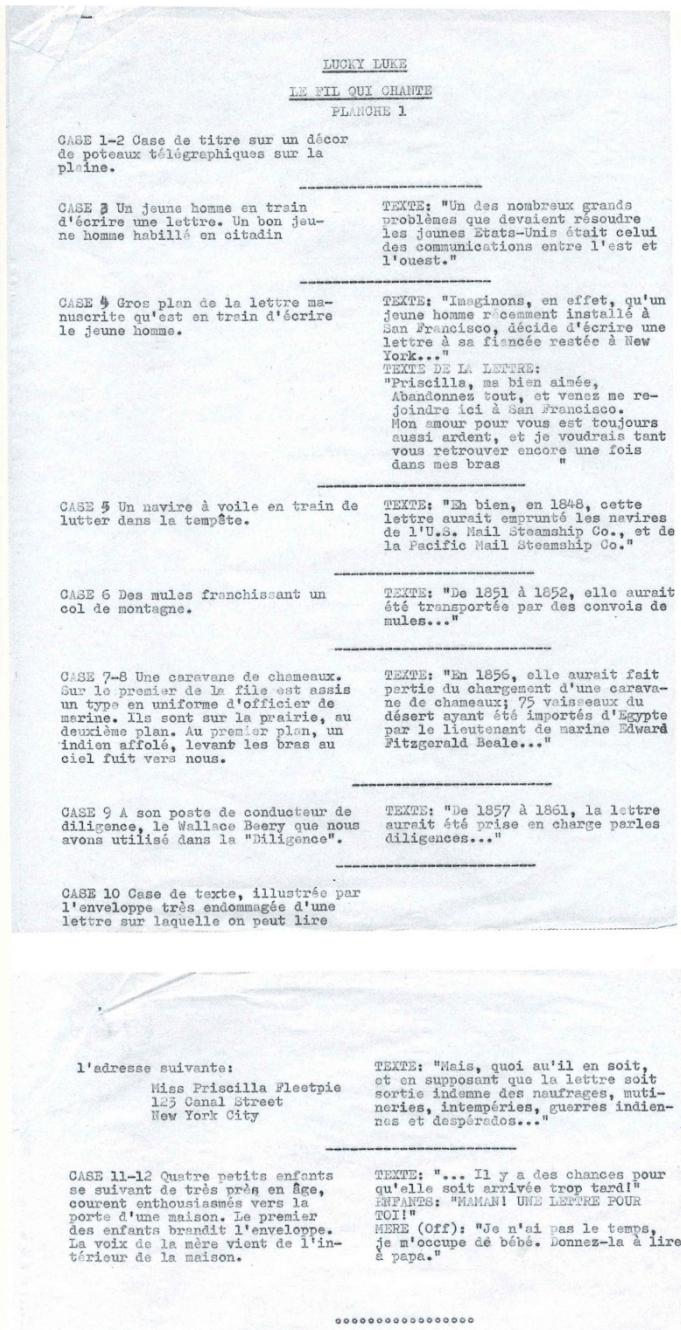
petit plus

Il arrive que ce soit une seule personne qui se charge de ces deux fonctions : dans ce cas, le dessinateur-scénariste est qualifié d'« auteur ».

première étape : le scénario

le scénario

Le scénario est l'histoire racontée dans la bande dessinée : le récit peut être fictif, documentaire, semi-fictif (inspiré d'une histoire ou d'un fait réel déjà existant). Il arrive également que soit adaptée en bande dessinée une œuvre réalisée dans un autre médium (roman, film, etc). Dans ce cas, l'adaptation nécessite une réécriture.



sous quelle forme ?

Lors d'un travail d'écriture en classe, l'écriture du scénario peut intégrer dès le départ du travail dialogues et narratifs mais ce n'est pas obligatoire. L'écriture peut se faire en deux temps : rédaction du récit en prose puis organisation de celui-ci dans un séquencier détaillant dialogues et narratifs.

En règle générale, le synopsis prend la forme d'un simple bloc de texte : c'est l'histoire qui va ensuite être mise en scène en bande dessinée. Le synopsis doit comporter, résumé de façon assez brève : un début, une fin et une description des personnages ainsi que des décors. Puis le synopsis se transforme en un scénario à deux colonnes (exemple ci-dessous) : à gauche nous trouvons la description de la case et à droite, les textes et dialogues qui y seront inscrits. Pour une méthodologie complète, n'hésitez pas à consulter le dossier pédagogique sur le scénario disponible sur notre site internet.

séquencier	
nom, prénom : Nicolas Bouthenau 4 ^e A	titre : Les échecs en chocolat 9
Louis Marquet 4 ^e B	
1 description de la case	2 description de la case
Dans une maison, dans un salon, Mark et Paul jouent. Mark courtise dans le salon avec l'échec.	Mark et Paul jouent ensemble dans le salon sur une table et ils discutent.
naratif et / ou dialogue	
Mark : Où va jouer au échec en chocolat, je suis à la fois de ma bonne note en mathématiques.	Mark : Où va voir, c'est super.
Paul : Attends, je suis pas jouer au échec.	Paul : Attends, je suis pas jouer au échec.
3 description de la case	4 description de la case
Dans le salon, Mark et Paul jouent au échec sur la table en discutant.	Dans le salon, Mark et Paul jouent au échec sur la table en discutant.
naratif et / ou dialogue	
Mark : C'est pas grâce, ce n'est pas compliqué. Tu vas comprendre.	Mark : Attends, tu vas voir, je joue mon pion.
Paul : Mais pourquoi il est en chocolat l'échec.	
5 description de la case	6 description de la case
Dans le salon, Mark et Paul jouent au échec sur la table en discutant.	Dans le salon, Mark et Paul jouent au échec sur la table en discutant.
naratif et / ou dialogue	
Mark : Et hop, je prend ton pion et je le mange.	Mark : Attention, la tour et le roi peuvent sortir en danger. Le tour a des implications de négociation.
Paul : C'est j'ai compris si je te prend un de tes pions, je le mange.	
7 description de la case	8 description de la case
Dans le salon, Mark et Paul enfin ont joué au échec.	Dans un hôpital dans la chambre de Mark, Mark et son ami Thomas sont venus et la dernière est là.
naratif et / ou dialogue	
Mark : Bon bien j'ai gagné, mais le roi est toujours au premier. Alors je me sens pas bien dans mon jeu.	Docteur : Rien de grâce, c'est juste une grosse indigestion. Une autre fois est échec et mat.
Paul : Inouïgible, j'ai perdu à tend malheureusement un peu.	Thomas : Tonnes de chose à cultiver pour l'effacement et maladie présent (Gaufre géant en chocolat)



deuxième étape : le découpage graphique ou storyboard

le découpage

Une fois l'histoire écrite, il faut répartir l'action dans la page : c'est le découpage. À noter que, pour un atelier bande dessinée avec des enfants, nous pouvons utiliser une planche déjà prédécoupée en un certain nombre de cases, qui porte le nom de gaufrier, gabarit de planche, grille... Cette mise en page proposée pourra servir de base à cette première mise en image de la bande dessinée qu'est le brouillon.

Dans le cas où le scénario est rédigé en prose, l'enfant peut découper son scénario au sens propre du terme puis le répartir en fixant chaque paragraphe en haut de chaque case. Ces morceaux de scénarios scotchés temporairement constitueront des repères nécessaires au dessin et à l'écriture des dialogues et narratifs.

Dans le cas où le scénario est déjà organisé en séquencier, l'enfant dessinera son découpage directement sur une feuille de papier machine de format réduit (A5) et dans un temps limité afin d'éviter que cette étape ne soit redondante avec celle du crayonné.

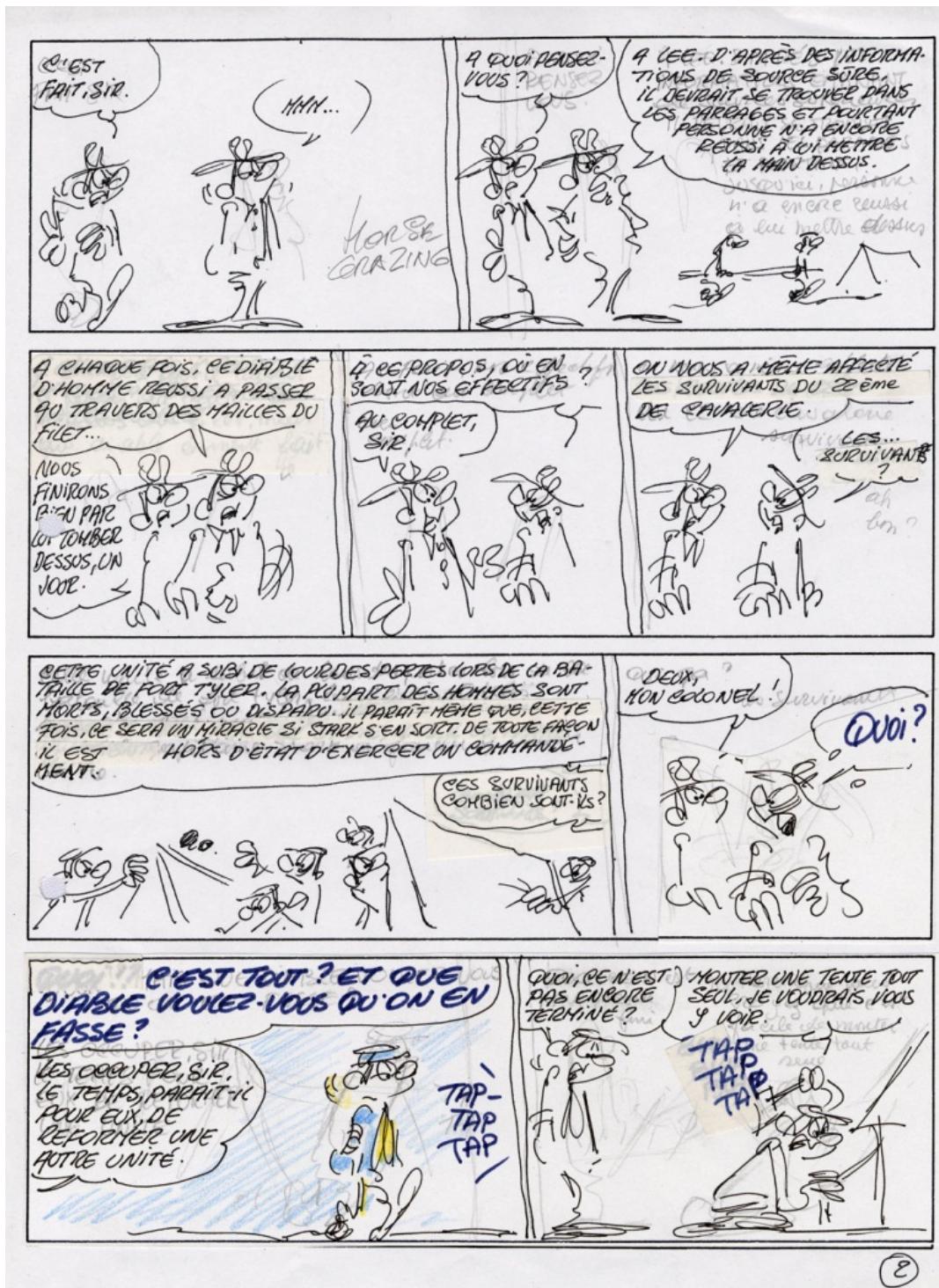


Petit plus

Avec des enfants, il est plus facile d'écrire directement le scénario sur le séquencier (deux modèles sont disponibles sur notre site internet) : le séquençage d'une histoire est plus aisé si cette dernière a directement été pensée ainsi, sans passer par un récit linéaire qu'il faudrait ensuite traduire en séquences.

un dessin synthétique et efficace

le découpage ou storybaord permet de visualiser le récit dans son ensemble. Ainsi, ce brouillon rapide de chaque page permet au dessinateur de jeter sur le papier les images mentales qui lui viennent à la lecture du scénario. C'est un moment de grande liberté, où tout est encore possible (cadraages, disposition des cases, emplacement des dialogues et des personnages, etc). Le dessin y est sommaire et schématique (personnages en bonhommes bâtons, cases tracées à main levée, etc) afin de ne pas perdre de temps.



troisième étape : les recherches et le crayonné



le crayonné

C'est l'étape durant laquelle la planche commence à être dessinée au propre, le plus souvent avec un crayon de papier. À ce stade, l'avantage est de pouvoir encore revenir sur n'importe quelle erreur grâce à la gomme : nous pouvons faire et refaire sans vraiment de limite. Il peut arriver qu'une zone de la planche soit abîmée à force de corrections (traces de crayon ne pouvant plus être gommées, papier qui se dégrade, etc) : il est toujours possible de se rattraper en réalisant le dessin voulu sur une feuille à part et, après découpage, le coller par-dessus cette zone abîmée.

petit plus

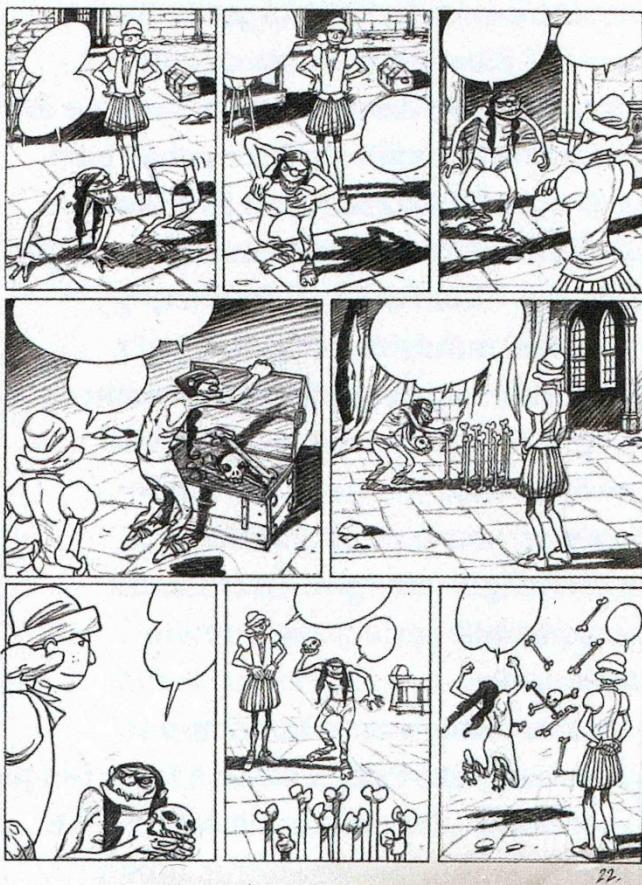
Certains dessinateurs n'utilisent pas un crayon de papier pour réaliser le crayonné, mais préfèrent un crayon bleu : une fois la planche passée au noir (voir étape suivante : l'enrage), le bleu n'a pas besoin d'être gommé, car il ne sera pas pris en compte par le scanner lors de la numérisation de la planche (il n'apparaîtra donc pas à l'impression).

les esquisses

Ce sont les petits « tests » du dessinateur : il travaille et retravaille certains des éléments qu'il souhaite dessiner avant de trouver le trait juste. Ainsi, il peut esquisser des dizaines de fois un même visage pour trouver la meilleure façon d'exprimer telle ou telle expression, esquisser plusieurs fois un corps afin de trouver la position parfaite. De la même manière, des esquisses sont également réalisées : ses vêtements, sa physionomie, tout peut être dessiné et redessiné avant d'obtenir l'apparence finale.



quatrième étape : l'encrage



l'encrage

C'est l'étape de finalisation du dessin : chaque trait du crayonné est repassé en noir, puis les traits au crayon sont gommés. Certains dessinateurs ne repassent pas directement sur le crayonné, mais le décalquent au noir sur une autre feuille blanche (au moyen d'une table lumineuse par exemple).

quels outils ?

Les outils qu'utilisent les dessinateurs pour réaliser l'étape d'encrage sont assez nombreux et chacun confère un aspect particulier à la planche finale. Ainsi, le pinceau donnera un trait plus souple et plus sensuel que le stylo, dont l'épaisseur des traits sera toujours constante. Quant à la plume, son utilisation permet d'obtenir un trait uniforme, mais aussi de jouer avec les pleins et les déliés. Pour la couleur noire, l'encre de chine est régulièrement utilisée (avec n'importe lequel des outils mentionnés) : son intérêt principal étant qu'elle ne bougera plus après avoir séché. Dans le cas d'un atelier avec des enfants, l'utilisation de la plume ou du pinceau sera trop difficile, car encore inconnue : il vaut mieux leur préférer le stylo, indélébile, pour éviter les bavures en cas de colorisation à la peinture

le lettrage

C'est un processus faisant entièrement partie de l'encrage : il s'agit du passage au noir de tous les éléments textuels de la planche (bulles, narratifs, etc). Auparavant, chaque texte était écrit à la main, et encré, tout comme le reste du dessin. Dernièrement, beaucoup d'auteurs ont recours au lettrage par ordinateur : les lettres sont ainsi normalisées par la typographie numérique, et la gestion de l'espace est plus facile à maîtriser.

petit plus :

À l'issue de cette étape, des corrections sont toujours possibles : le caractère indélébile de l'encre de chine n'empêche pas de revenir sur une erreur. La plupart du temps, le dessinateur a recours à de la peinture blanche pour effacer les traits malheureux et repasser par-dessus. La technique de dessin sur une autre feuille à part pour la recoller par-dessus la planche est aussi envisageable.

cinquième étape : la mise en couleur

la mise en couleur

Elle peut se faire avec de nombreux outils de mise en couleur : peinture, feutre, crayon, ou même (très courant de nos jours) ordinateur. Le point commun à ces différentes méthodes de travail, dans la plupart des cas, est de ne pas appliquer directement la couleur sur l'original : un bleu d'impression est imprimé (une reproduction de la planche originale en noir et blanc), sur lequel on effectue la mise en couleur. Bien sûr, avec le temps, certains auteurs ont décidé de mettre en pratique la couleur directe, c'est-à-dire coloriser directement l'original (le plus souvent à la peinture : gouache, acrylique, aquarelle). En atelier BD, il est plus pratique pour l'enfant d'appliquer directement la couleur sur sa planche originale.



le noir et blanc

Pour faire apparaître des nuances dans une planche en noir et blanc, il existe deux techniques : le lavis et la trame mécanique. La première, le lavis, consiste à appliquer de l'encre ou de la gouache noire aux endroits voulus sur le bleu d'impression : on dilue plus ou moins selon la teinte voulue, claire ou foncée. La seconde technique, la trame mécanique, est liée à la BD japonaise, le manga : une trame est une feuille autocollante, plus ou moins grisée par des motifs de petits points noirs (plus la densité de points augmente, plus la trame sera foncée). Les feuilles sont découpées en morceaux, correspondant aux surfaces à griser. Elles sont collées sur le bleu d'impression.

petit plus : l'impression

L'impression en couleur est régie par le principe de la quadrichromie : à partir de quatre couleurs uniques, le cyan (bleu), le magenta (rouge), le jaune et le noir, l'imprimeur peut obtenir une foule de teintes différentes. Ainsi, lors de l'impression d'une planche, la presse passera à quatre reprises : une pour chaque couche de couleur.

crédits iconographiques par ordre d'apparition

Maurice De Bevere / René Goscinny, *Lucky Luke, Le fil qui chante* © Anne Goscinny, 1977

Raoul Cauvin / Willy Lambil, *Les tuniques bleues* © éditions Dupuis, 2004

D'après le conte des frères Grimm, *L'art de frissonner* © éditions Delcourt, 1998

L'ensemble des documents reproduits dans cet ouvrage provient des collections du Musée de la bande dessinée et de la bibliothèque de la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image.