

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 variétés 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.

LUCKY LUKE
LE FIL QUI CHANTE
PLANÈCHE 1

CASE 1-2 Case de titre sur un décor de poteaux télégraphiques sur la plaine.

CASE 3 Un jeune homme en train d'écrire une lettre. Un bon jeune homme habillé en citadin

CASE 4 Gros plan de la lettre manuscrite qu'est en train d'écrire le jeune homme.

CASE 5 Un navire à voile en train de lutter dans la tempête.

CASE 6 Des mules franchissant un col de montagne.

CASE 7-8 Une caravane de chameaux. Sur le premier de la file est assis un type en uniforme d'officier de marine. Ils sont sur la prairie, au deuxième plan, un indien affolé, levant les bras au ciel fuit vers nous.

CASE 9 A son poste de conducteur de diligence, le Wallace Beery que nous avons utilisé dans la "Diligence".

CASE 10 Case de texte, illustrée par l'enveloppe très endommagée d'une lettre sur laquelle on peut lire

TEXTE: "Un des nombreux grands problèmes que devaient résoudre les jeunes Etats-Unis était celui des communications entre l'est et l'ouest."

TEXTE: "Imaginons, en effet, qu'un jeune homme récemment installé à San Francisco, décide d'écrire une lettre à sa fiancée restée à New York..."

TEXTE DE LA LETTRE: "Priscilla, ma bien aimée, Abandonnez tout, et venez me rejoindre ici à San Francisco. Mon amour pour vous est toujours aussi ardent, et je voudrais tant vous retrouver encore une fois dans mes bras "

TEXTE: "En bien, en 1848, cette lettre aurait emprunté les navires de l'U.S. Mail Steamship Co., et de la Pacific Mail Steamship Co."

TEXTE: "De 1851 à 1852, elle aurait été transportée par des convois de mules..."

TEXTE: "En 1856, elle aurait fait partie du chargement d'une caravane de chameaux; 75 vaisseaux du désert ayant été importés d'Egypte par le lieutenant de marine Edward Fitzgerald Beale..."

TEXTE: "De 1857 à 1861, la lettre aurait été prise en charge par les diligences..."

LUCKY LUKE
LE FIL QUI CHANTE

UN DES GRANDS PROBLÈMES QUI DEVANT RÉSOUDRE LES JEUNES ÉTATS-UNIS ÉTAIT CELUI DES COMMUNICATIONS ENTRE L'EST ET L'OUEST. IMAGINONS, EN EFFET, QU'UN JEUNE HOMME RÉGÉNÉRÉMENT INSTALLÉ À SAN FRANCISCO DÉCIDE D'ÉCRIRE UNE LETTRE À SA FIANCÉE RESTÉE À NEW YORK...

Priscilla, ma bien aimée, Abandonnez tout et venez me rejoindre ici à San Francisco. Mon amour pour vous est toujours aussi ardent et je voudrais tant vous retrouver encore une fois dans mes bras.

EN BIEN, EN 1848, CETTE LETTRE AURAIT EMPRUNTÉ LES NAVIRES DE LA U.S. MAIL STEAMSHIP CO., ET DE LA PACIFIC MAIL STEAMSHIP CO.

DE 1851 À 1852, ELLE AURAIT ÉTÉ TRANSPORTÉE PAR DES CONVOIS DE MULES.

EN 1856, ELLE AURAIT FAIT PARTIE DU CHARGEMENT D'UNE CARAVANE DE CHAMEAUX; 75 VAISSEAUX DU DÉSERT AYANT ÉTÉ IMPORTÉS D'ÉGYPTE PAR LE LIEUTENANT DE MAREINE EDWARD FITZGERALD BEALE.

DE 1857 À 1861, ELLE AURAIT ÉTÉ PRISE EN CHARGE PAR LES DILIGENCES.

MAIS OÙ QU'IL EN SOIT, ET EN SUPPLÉMENT, OÙ LA LETTRE SOIT SORTIE INTÈRESSÉMENT DES MAINS DES MARINS, DES MULES, DES CHAMEAUX, INDIGÈNES ET DES DÉSERTEURS...

... À VA DES CHANCES POUR QU'ELLE SOIT ARRIVÉE TROP TARD...

MAMAN! UNE LETTRE POUR TOI!

JE N'AI PAS LE TEMPS DE M'OCCUPER DES BÉBÉS, DONNE-LE À LIRE À PAPA.

1'adresse suivante:
Miss Priscilla Fleetpie
125 Canal Street
New York City

CASE 11-12 Quatre petits enfants se suivant de très près en âge, courent enthousiasmés vers la porte d'une maison. Le premier des enfants brandit l'enveloppe. La voix de la mère vient de l'intérieur de la maison.

TEXTE: "Mais, quoi au'il en soit, et en supposant que la lettre soit sortie indemne des naufrages, mutineries, intempéries, guerres indiennes et désastres..."

TEXTE: "... Il y a des chances pour qu'elle soit arrivée trop tard!"
ENFANTS: "MAMAN! UNE LETTRE POUR TOI!"
MÈRE (Off): "Je n'ai pas le temps, je m'occupe de bébé. Donnez-la à lire à papa."

Jean CARTEAU

L'histoire d'un jeune garçon

Il était une fois, un jeune garçon qui s'appelait Michael qui sortait de troisième qui n'aimait pas l'école mais faire du travail manuel. Ses parents lui proposent d'aller dans un lycée professionnel. Il accepte et le lundi, il rentre dans le lycée et commence à faire des pièces en fraisage. Au début, cela lui plaisait de faire des petites pièces mais au bout de deux ans il commence à en avoir marre de toujours faire la même chose et que faire tourner fraiseur ne l'intéresse plus. Un soir, il dit à ses parents, écoutez moi, j'ai une chose à vous dire : fraiseur, cela ne sera jamais mon métier. Un soir en allant à un match de basket de l'équipe de Cognac, il rencontre un joueur de la NBA qui était venu voir son ancienne équipe. Il va aller chercher un sandwich, il parle avec le grand joueur de la NBA qui s'appelle Nicolas Batum. Nico lui dit : "t'aimes le basket mon petit" Michael lui dit: "oui j'aime, je m'appelle Michael" Nico lui dit: "ok, ça te plairait de venir à Portland aux USA avec moi? je t'apprendrai à mieux jouer au basket et tu dormiras dans ma maison, tu viendras t'entraîner avec moi. Michael lui dit: "oui trop cool je veut bien mais par contre faut que je demande à mes parent si ils veulent bien". Nico lui dit: "ok tu me dit la réponse demain soir au match retour et si t'parent veule bien on part ledemain matin". Le soir en rentrant du match michael annonce la nouvelle à ses parents, il dit papa, maman j'ai vu nicolas batum et il ma proposer d'aller à portland avec lui, dite oui si vous plait. Ses parents lui dise si tu veut vraiment y aller pour ameliorer ton basket, alors prepare vite tes valise pour être prêt pour le lendemain matin pour partir avec nicolas batum. Michael tout content monte vite dans sa chambre et commence à preparer sa valise. Le soir pour le match retour de cognac, michael va voir nicolas et lui dit "c'est bon mais parent on dit oui pour que je parte à portland avec toi" Nico lui dit "ok on part demain matin et tu vas venir t'entraîner avec moi dans la grande salle de portland". Michael rentre chez lui dormir et le matin nico est là il la félicite pour partir. Ils partent, prennent l'avion puis arrive à portland, quand michael voit portland, il est émerveillé par la grandeur de la ville. Le matin nico et michael pze faire du shoot y s'entraîne michael regarde des machi de nico et au bout de deux mois y rentre a cognac. Il raconte tout ce qui c'est passer à portland avec nicolas

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 séquenceur 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.

séquenceur
nom, prénom : *Nicolas Boullemaud* ^{4th} titre : *Les échecs en chocolat* (9)

<p>1 description de la case Dans une maison, dans un salon, Mark et Paul jouent à l'échec. Mark court dans le salon avec l'échec.</p> <p>narratif et /ou dialogue Mark : Ça va jouer au échec en chocolat, j'ai si en plus de ma bonne note en mathématiques. Paul : Ça c'est bien.</p>	<p>2 description de la case Mark et Paul jouent à l'échec dans le salon sur une table et ils discutent.</p> <p>narratif et /ou dialogue Mark : Oui la vie avec c'est super. Paul : Attends je vais pas jouer au échec.</p>
<p>3 description de la case Dans le salon Mark et Paul jouent au échec sur la table en discutant.</p> <p>narratif et /ou dialogue Mark : C'est pas grave, ce n'est pas compliqué tu vas comprendre. Paul : Mais pourquoi il est en chocolat l'échec.</p>	<p>4 description de la case Dans le salon Mark et Paul jouent au échec sur la table en discutant.</p> <p>narratif et /ou dialogue Mark : Attends, tu vas voir je joue moi-même pion.</p>
<p>5 description de la case Dans le salon Mark et Paul jouent au échec sur la table en discutant.</p> <p>narratif et /ou dialogue Mark : Et hop je prend mon pion et je le mange. Paul : Oui j'ai compris si je le prend un de tes pion je le mange.</p>	<p>6 description de la case Dans le salon Mark et Paul jouent au échec sur la table en discutant.</p> <p>narratif et /ou dialogue Mark : Attention, le lion et le lion cavalier sont en danger. Le lion a des morceaux de viande.</p>
<p>7 description de la case Dans le salon Mark et Paul en finit de jouer au échec.</p> <p>narratif et /ou dialogue Mark : Bon ben j'ai gagné, même le roi est devenu un pionnet. Attends je me suis pas trop dans mon jeu. Paul : Incroyable j'ai pas réussi à t'en manger un seul.</p>	<p>8 description de la case Dans un hôpital, dans la chambre de Mark Paul et son ami Thomas sont venus et ils discutent et là.</p> <p>narratif et /ou dialogue Paul : Rien de grave, c'est juste une grosse indigestion. Mark : Mais j'ai échec et mal. Thomas : Toutes les dents a un seul pion l'échec et mort. Thomas : Toutes les dents a un seul pion l'échec et mort. Thomas : Toutes les dents a un seul pion l'échec et mort.</p>



une princesse

Il était une fois une princesse... qui avec son requin... un requin... de requin avait peur.

Elle rencontra un dinosaure le dinosaure avait très peur Elle rencontra le loup, le loup avait très peur et à la fin elle rencontra un bonbon et elle en très très très peur.

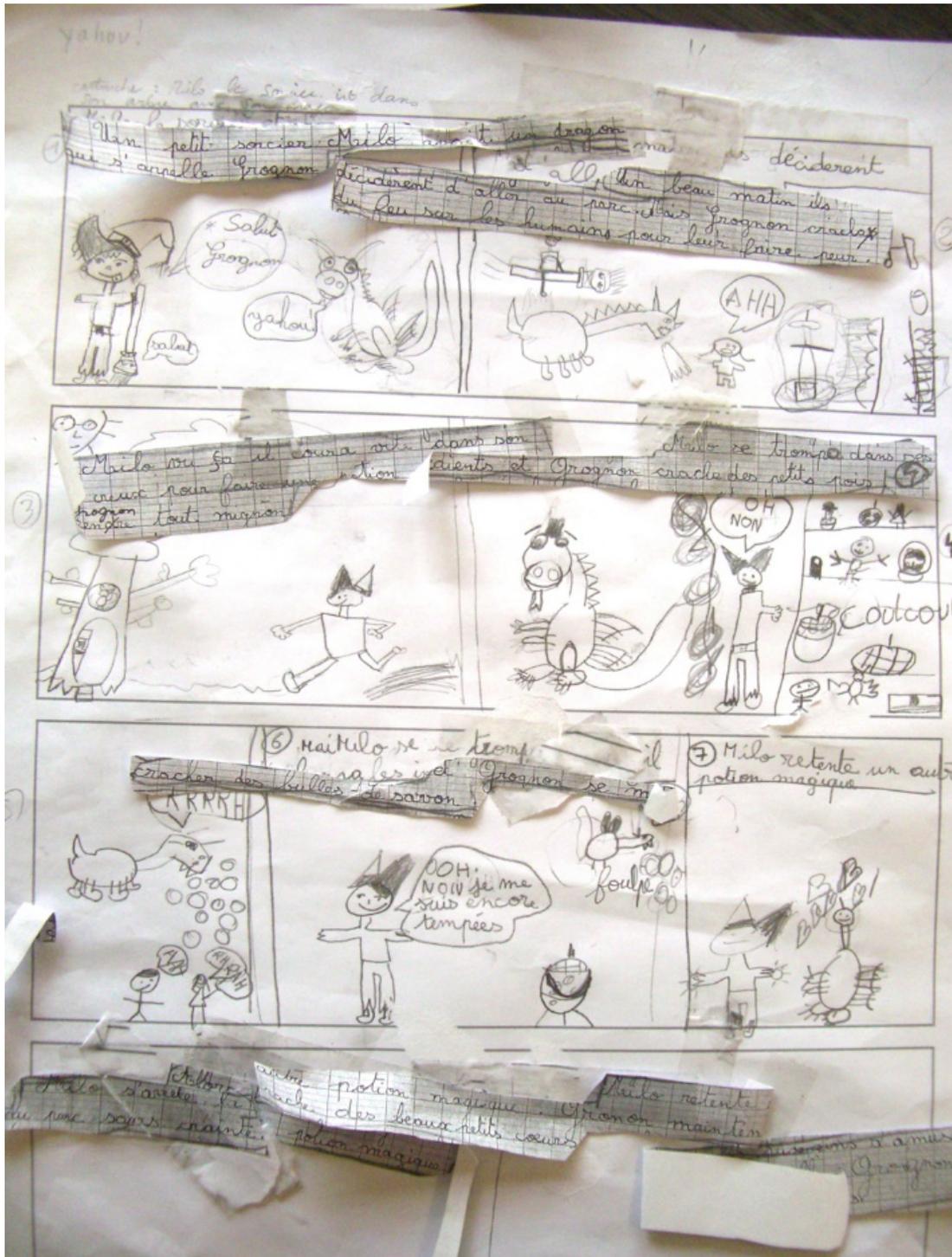
deuxième étape : le découpage graphique ou storyboard

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 séquentiel, 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.

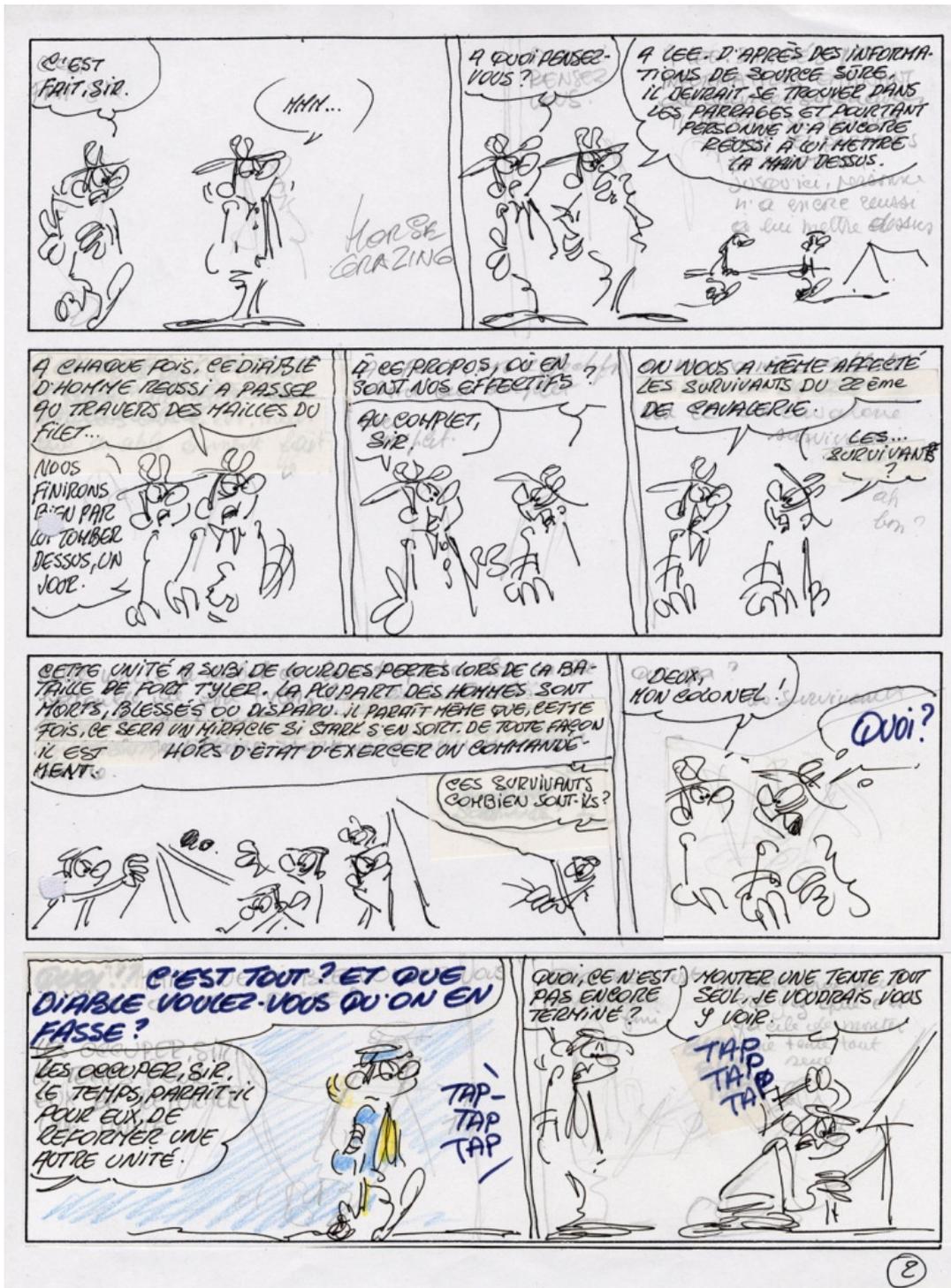


Petit plus

Avec des enfants, il est plus facile d'écrire directement le scénario sur le séquencier (deux modèles sont disponibles sur notre site internet) : le séquencage 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 storyboard 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 (cadrages, 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'encrage), 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.