

# la **citô** internationale de la bande dessinée et de l'image

## **dossier pédagogique** **la création d'un univers visuel : le décor**

*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](http://www.citebd.org), rubrique **Espace jeunesse > Pour les scolaires et les groupes**.

### **sommaire**

#### **introduction : un décor oui... mais où ?**

en arrière-plan  
dans un plan général

#### **méthodologie : la documentation, le bras droit du dessinateur**

où la trouver ?  
comment l'utiliser ?

#### **méthodologie : faire des choix**

savoir sélectionner les éléments de son décor  
le hors-champ

#### **pour aller plus loin : maîtriser la profondeur de champ**

la perspective  
le souci du détail

#### **crédits iconographiques**

## introduction : un décor oui... mais où ?



### en arrière-plan

Le décor est le cadre qui maintient la cohérence d'une histoire de bande dessinée : il est indispensable, même pour un simple strip. Il représente une unité qui va lier les cases entre elles. Nous pouvons distinguer deux façons de placer le décor : la première est d'en faire l'arrière-plan de l'intrigue, et donc de le placer derrière les personnages. Les décors peuvent être naturels, urbains, futuristes ou fantastiques : le principal étant qu'ils restent cohérents avec l'action. Ici, dans cette case d'Astérix, nous pouvons voir qu'Uderzo a pris soin de reconstituer l'arrière-plan d'une fête de village en semant des indices : un arbre, une table (repas en plein air), des notes de musique (l'ambiance générale), etc.

### dans un plan général

La deuxième façon d'utiliser le décor est d'en faire l'unique élément de la case : il remplit tout l'espace de la case. La plupart du temps, ce type de plan est utilisé pour introduire le récit (une manière très visuelle de présenter le contexte au lecteur), ou pour le conclure. Dans certains albums, ces cases deviennent de véritables petits tableaux.



### petit plus : les virtuoses du décor

Pour *Tintin*, Hergé s'est petit à petit entouré d'une véritable petite équipe de collaborateurs qui l'aidaient dans la création de ses décors. On peut également citer Schuiten et son cycle des *Cités obscures* : le dessinateur met en scène des paysages urbains utopiques absolument fascinants.

## méthodologie : la documentation, le bras droit du dessinateur

### où la trouver ?

Bien souvent en bande dessinée, l'imagination seule ne suffit pas pour dessiner décors et personnages. Après lecture du scénario, avant ou après l'étape du découpage graphique, le dessinateur part en quête de visuels qu'il pourra redessiner en les modifiant pour les intégrer de façon cohérente à son univers. Cette étape incontournable du travail s'intitule la « recherche iconographique » ou « recherche documentaire ». Cette documentation peut se constituer par différents moyens : magazine, affiche, livres illustrés. Aujourd'hui, internet est un outil à ne pas négliger, d'autant plus que les paramètres de recherche iconographique sont de plus en plus précis et permettent de trouver rapidement ce que nous cherchons : il est possible de donner une dénomination précise, indiquer la taille de l'image, sa date de publication, ou même son type (dessin au trait, portrait, photo, etc) avant de lancer la recherche. Une autre pratique, courante chez les dessinateurs, consiste à « recycler » les dessins réalisés dans des carnets de croquis : paysages, lieux, inconnus ou proches dessinés sur le vif. Cette pratique est courante chez les dessinateurs, qui bien souvent ont suivi des cursus artistiques dans des écoles d'art et y ont appris à tenir des carnets de dessins à la manière d'une gymnastique quotidienne.

Barbara et Malou



### petit plus : mais pour dessiner quoi ?

Utiliser de la documentation est utile pour dessiner tout type de sujet : le décor bien sûr (bâtiments, paysages, etc), les personnages, leurs vêtements (accessoires, drapés). Ci-contre un exemple de fiche-documentation donnée à un enfant pour la réalisation d'une bande dessinée.

### comment l'utiliser ?

Se documenter est un bon moyen de ne pas tomber dans l'in vraisemblance, et permet de remédier à une lacune lorsqu'elle empêche l'enfant de dessiner (manque de technique, d'inspiration, etc). Mais à l'inverse, ne vouloir intégrer que des éléments copiés d'après photos reviendrait à bloquer entièrement le processus de création et donnerait lieu à une bande dessinée à l'aspect très figé. Encore une fois, la documentation est un outil sur lequel l'enfant peut s'appuyer, il n'est pas obligatoire de passer par ce procédé s'il n'en a pas besoin. Dans tous les cas, si nous choisissons d'utiliser de la documentation, la technique à proscrire est sans conteste le décalquage. Un dessin décalqué d'après un autre document est vite reconnaissable : cela donne l'impression que l'image est vide, sans vie, désincarnée.

### petit plus : on a le droit quand...

Au sein des ateliers du musée, nous acceptons le décalquage dans un cas unique: lorsque le participant doit (pour une raison ou une autre) reproduire son propre dessin. Décalquer un trait qui nous est déjà propre produit une image qui garde un semblant de naturel, toutefois sans valoir le premier jet, qui restera toujours le trait le plus vivant.

S'inspirer de la documentation ne revient pas à recopier trait pour trait la réalité : nous pouvons schématiser, ne reproduire que les grandes lignes, rajouter quelques éléments à notre fantaisie, etc. En regardant l'exemple ci-dessous, vous vous apercevrez que l'auteur Marie De Monti n'a pas reproduit la façade du musée dans ses moindres détails, mais qu'elle est pourtant parfaitement reconnaissable : elle n'a repris que les principaux traits (contours, murs, toit et fenêtres).



## méthodologie : faire des choix

### savoir sélectionner les éléments de son décor

Le décor est important, mais il ne faut pas le surcharger. Si un arrière-plan est composé d'un excès de détails, les personnages et l'action se déroulant dans la case risquent de manquer de visibilité. Pour ne pas tomber dans cet extrême, il suffit de savoir sélectionner : ne mettre en scène que des éléments simples, qui suggéreront le reste du décor. Voici quelques exemples : un épouvantail et des herbes hautes peuvent représenter un champ, deux ou trois arbres renvoient à une forêt, un bout de façade d'une maison place les personnages dans une rue, etc.



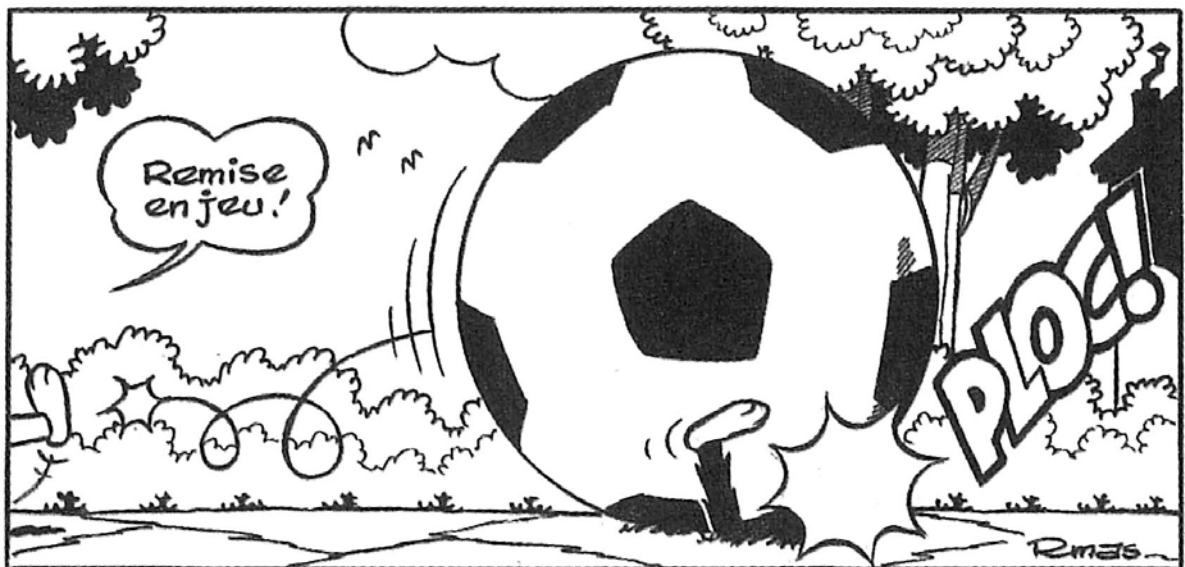
ne contiennent qu'un ou deux petits éléments. Il est possible de supprimer complètement un décor en cadrant le personnage en gros plan.

### petit plus : l'astuce, c'est la diversité

Une bande dessinée ne doit pas être monotone. Il ne faut pas hésiter à varier en dessinant les décors avec plus ou moins de détails selon les cases : le plan général nous permet de mettre en avant le décor, tandis que les cases d'action

### la magie du hors-champ

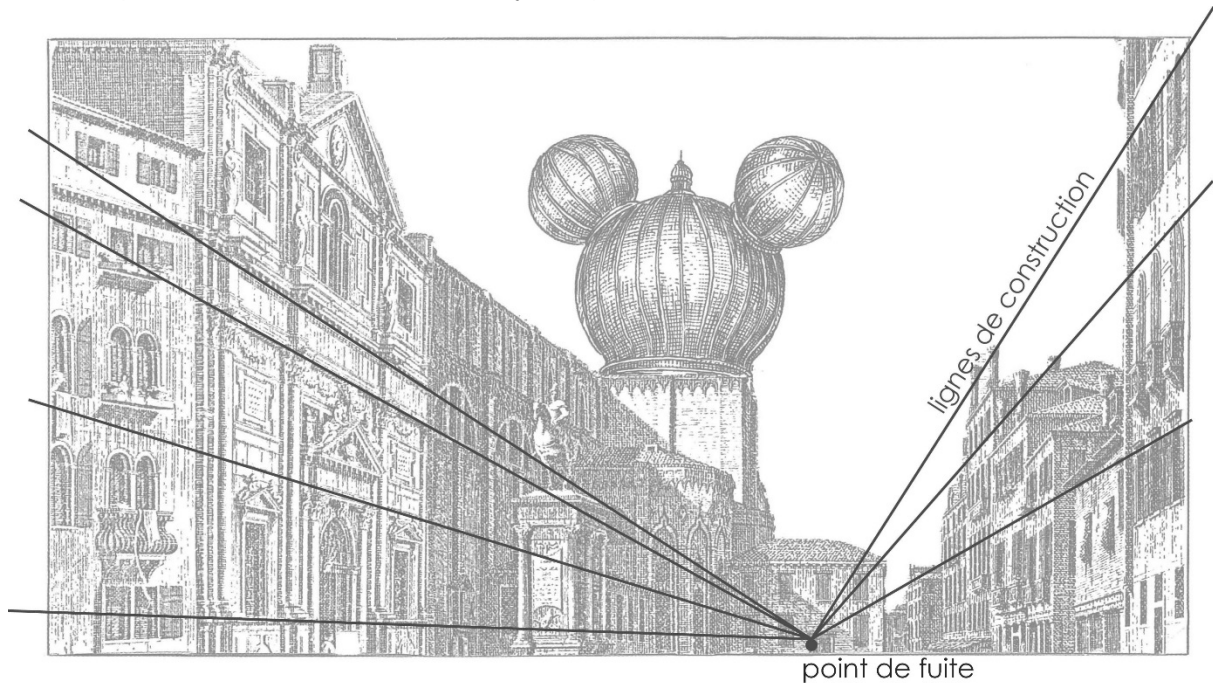
En bande dessinée, il n'est pas obligatoire de respecter rigoureusement les limites de chaque vignette. Il peut être judicieux de faire dépasser le dessin sur l'intercase (l'espace de blanc entre deux cases). Nous pouvons également faire parler un personnage qui ne se trouve pas dans la case : il suffit alors de montrer que l'appendice de la bulle sort du cadre.



## pour aller plus loin : maîtriser la profondeur de champ

### la perspective

C'est le moyen le plus efficace pour bien dissocier visuellement les éléments proches (les personnages), des éléments plus lointains (les décors) et donner de la profondeur au dessin. La perspective est un moyen facile de gérer la distorsion des objets : plus l'élément s'éloigne, plus nous le voyons petit. Nous dessinons un point de fuite (c'est un objet de construction, à ne pas garder sur le dessin final) : à partir de ce point, le tracé de lignes en étoile servent de base pour dessiner les arêtes des objets représentés.

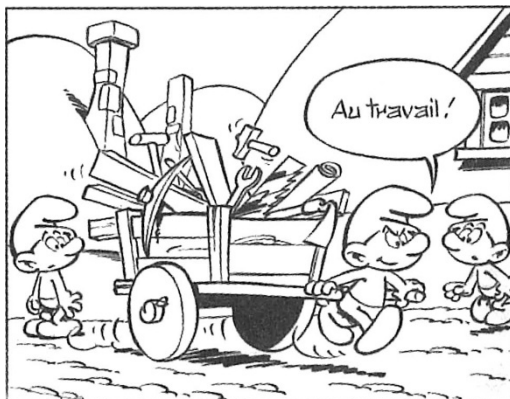


### petit plus :

Le point de fuite peut évidemment se retrouver en dehors de la case, voire de la feuille. Il suffit alors de se servir de papier machine que nous fixerons à l'arrière de la planche (du ruban adhésif repositionnable évitera les dégâts) pour y placer le point de fuite.

### le souci du détail

Pour mettre en valeur un élément se trouvant au premier plan, il suffit d'épaissir les traits de celui-ci pour bien les distinguer de ceux de l'arrière-plan. De la même façon, nous pouvons jouer sur la densité des détails : les éléments les plus lointains comporteront moins de détails que ceux qui sont plus proches. Pour accentuer encore l'impression de profondeur, il ne faut pas hésiter à ajouter un élément de décor devant le personnage. Par exemple, celui-ci peut se cacher derrière un arbre.



### petit plus : les ombres

Placer une ombre sous ou derrière un personnage lui permet de garder les pieds sur terre et de s'ancrer d'avantage dans le décor... Cela peut également servir à mettre en valeur un mouvement : un saut, une course rapide, ou comme ci-contre, le Schtroumpf qui se met en marche.

## crédits iconographiques par ordre d'apparition

Albert Uderzo / René Goscinny, *Astérix et les normands* © éditions Albert-René, 2009

Fred Othon Aristidès, *Philémon : l'Enfer des épouvantails* © éditions Dargaud, 1983

Pierre Culiford, *Les Schtroumpfs : Le Cosmoschtroumpf* © éditions Dupuis, 1970

Roger Masmonteil, *Pif le chien* © Vaillant, 1969

Francis Masse, *Les deux du balcon : le Miquépithèque* © éditions Casterman, 1985

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.