



Les différentes étapes

1^{ère} étape : Lire l'histoire et définir le synopsis

Une bonne BD c'est d'abord une bonne histoire à partir d'une bonne idée. Pour cela, il faut savoir imaginer et construire un récit, mais aussi le rythmer et le découper, créer les dialogues, prévoir l'agencement des cases dans la planche, les points de vie et cadrages, étudier les attitudes et expressions des personnages, décrire les décors.

Dès lors que le sujet est trouvé, ainsi que les personnages qui animent l'histoire, les idées prennent vie sous forme d'un synopsis.

Le synopsis résume l'histoire, il trace en 2 ou 3 pages ses grandes lignes, et comprend en principe 3 parties :

- L'exposition
- Le développement
- Et le dénouement ou chute de l'histoire

En règle générale, le synopsis doit comporter, résumé de façon assez brève : un début, une fin et une description des personnages ainsi que des décors.

2^{ème} étape : Construire le scénario

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.

Le scénario raconte en détail l'histoire, décrit les personnages principaux, prévoit les rebondissements de l'intrigue, comporte éventuellement quelques dialogues sous forme de textes.

Scinder le scénario en élément de base permettant de définir chaque case. On appelle cela le séquencier.

Exemple : Le retour à Venise du père et de l'oncle de Marco Polo

Description des cases	Description du texte
Case 1 : La place St Marc est envahie de monde Dessin de la place St Marc bondée avec le palais des doges à gauche et la lagune devant montrant l'île de San Michele	Bandeau en bas indiquant Venise 1236, les docks de la place St Marc

Plan : vue en plongée	
Case 2 : Des femmes élégantes agitent des éventails de plumes multicolores Plan : Moyen	Femme N°1 : Quelle chaleur Femme N°2 : Sous les arcades, il fait plus frais
Case 3 : La République a offert d'énormes barriques de vins à la population pour fêter la fin des travaux de rénovation. Dessin de Vénitiens devant une barrique en train de boire du vin Plan : Italien (sous les genoux)	Personnage N°1 : On ne remerciera jamais assez le doge pour ce beau geste de nous avoir offert du vin pour fêter la fin des travaux Personnage N°2 : Et quel vin, un délice
Case 4 : Des garçons courent autour des filles Dessin d'une bande de garçons courant après 1 ou plusieurs filles (à définir) sur la place St Marc Plan : Moyen	Garçon1 : Je vais t'attraper Lucia Fille N°1 : En rêve !
Case 5 : Soudain, hommes et femmes se précipitent vers les quais, un bateau avec de grandes voiles blanches arrive. Marco Polo est sur le quai avec ses amis. Il est le plus beau avec sa chemise blanche ouverte, sa large ceinture de cuir, ses chaussettes orange, ses longs cheveux blonds Plan : Américain	Ami de Marco Polo : Marco ton père est de retour Bandeau expliquant que le père de Marco et son oncle sont de retour d'Asie après plus de 10 ans
Case 6 : Le bateau approche de la place St Marc. A sa proue le père de Marco, à sa gauche son frère. Dessin d'une colonne avec le lion de St Marc pour positionner la scène Plan : Moyen	Nicolo (le père) : Que c'est bon de retrouver sa maison Matteo (l'oncle) : Tu parles cela fait 14 ans que nous n'avons pas vu notre famille, Marco doit être grand maintenant.

3^{ème} étape : Définir le découpage du scénario

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.

À noter que pour le découpage, 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 déjà organisé en séquentiel, on dessinera son découpage directement sur une feuille de papier machine de format réduit (A4) une esquisse rapide afin d'éviter que cette étape ne soit redondante avec celle du crayonné.

Il est plus facile d'écrire directement le scénario sur le séquentiel

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.

- Définir les cases à dessiner pour chaque page (planche). En principe 6 à 8 et faire une maquette au format A4
- Description du décor, des scènes et des plans
Faire une maquette de la page en format A4

Dessiner au crayon à papier le ou les décors des scènes sous forme d'esquisses en choisissant plusieurs angles de vue

Dessiner au crayon à papier les scènes sous plusieurs angles de vue afin de choisir le meilleur cadrage pour exprimer la scène

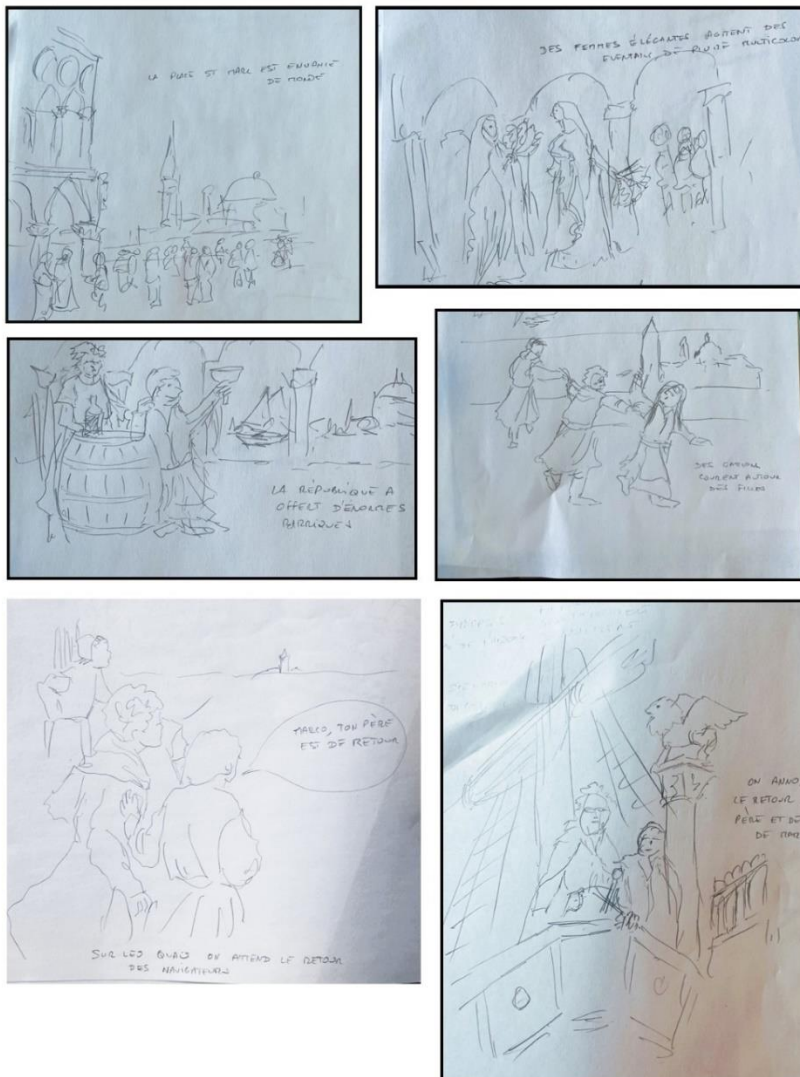
- Positionnement des personnages

Dessiner au crayon à papier sous forme d'esquisses les personnages principaux sous différents angles de vue. On choisira pour le dessin final le plus adapté à l'histoire

Définir et dessiner au crayon à papier les dialogues pour les bulles et les bandeaux

- Placer les cases de la planche avec les esquisses de décor, scènes et personnages qui auront été choisies.

Exemple



4^{ème} étape : Le crayonné définitif

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.

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). En prenant comme référence l'esquisse grossière du découpage, vous pouvez maintenant réaliser le crayonné: dessinez au crayon à papier le contenu de chaque case de la page, de façon détaillée, et en y apportant le plus de soin possible.

L'étape du crayonné va vous permettre de modifier vos dessins autant de fois que vous le souhaitez, jusqu'à ce que vous soyez satisfait : gomez, corrigez et redessinez afin de trouver le bon positionnement des cases, des personnages, des bulles... et le bon équilibre narratif de la page.

Les personnages

En amont de la réalisation de votre histoire, consacrez du temps à la mise au point graphique de vos personnages.

Leur physique, leurs attitudes, leurs expressions doivent être crédibles et cohérentes. N'hésitez pas à multiplier les croquis.

Dessinez vos héros dans différentes situations, sous différents angles de vue et en proie à différentes émotions.

Leur physique et leurs traits distinctifs se préciseront rapidement en fonction de leur histoire, de leur personnalité, de leur caractère et, surtout, des intentions du scénario.

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

5^{ème} étape : l'encrage

Une fois le crayonné achevé, vous pouvez passer à la dernière étape du dessin : l'encrage. Ce travail consiste à repasser avec une encre noire les traits crayonnés que vous souhaitez garder (vous gommerez les traits de crayon superflus une fois l'encre sèche). Pour cela, vous pouvez utiliser différents outils : une plume, un pinceau, ou encore un feutre – en fonction de vos goûts et de l'ambiance graphique que vous cherchez à privilégier.

L'encrage est une étape décisive du processus de la bande dessinée.

C'est lui qui donne au dessin son épaisseur, son style et son aspect définitifs.

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'encre 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'encre : 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.

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.

Le décor

Le décor permet de positionner l'histoire dans un cadre identifiable. Il définit le contexte et l'atmosphère du récit. Chaque case a son décor propre. Cela peut parfois être le même décor, qui en fonction de la progression de l'action, sera dessiné sous plusieurs angles différents.

Dans une bande dessinée réaliste, le décor doit être détaillé et précis, pour rendre le récit encore plus crédible, tandis que dans une bande dessinée humoristique, il peut se permettre d'être plus minimaliste.

Pour vous aider à planter efficacement le décor, il est conseillé, comme vous l'avez fait pour la mise au point graphique de vos personnages, de réaliser des croquis de mise en place

6^{ème} étape : la mise en couleur

Enfin, dernière étape du travail graphique, la mise en couleur. Au-delà d'éventuellement enjoliver le dessin, la couleur doit servir l'histoire que vous racontez. Elle peut être utilisée par exemple pour communiquer des émotions, installer une ambiance, donner de la profondeur aux décors, etc. La couleur doit également faciliter la lecture. Une mise en couleur ratée peut nuire à votre narration, la parasiter inutilement. Pour renforcer les effets donnés par la couleur ou donner un côté plus réaliste au dessin, vous pouvez également jouer sur les ombres (attention à ce que cela soit logique par rapport aux sources lumineuses !)

Vous avez une large palette d'outils à votre disposition, à choisir en fonction de votre personnalité et de vos compétences.

- La gouache s'emploie pure ou mélangée, elle permet d'obtenir des aplats (des surfaces de teintes unies) parfaits.
- Les aquarelles se caractérisent par des couleurs transparentes, impossibles à obtenir avec d'autres techniques.
- L'acrylique sèche très vite, elle est plus facile d'emploi que l'huile.
- Les encres permettent de réussir les dégradés et d'obtenir des couleurs lumineuses.
- Le pastel permet des tons doux, mais empêche d'être précis. Fragile, le pastel doit être impérativement fixé pour être protégé.
- Les crayons de couleur nécessitent beaucoup de temps, ils sont souvent utilisés en complément d'une autre technique pour donner du volume par petites touches.
- Les feutres donnent des couleurs vives, semblent d'emploi facile, mais nécessitent une bonne technique.
- L'huile est peu adaptée à la bande dessinée (elle est plutôt réservée à la peinture), car elle nécessite un temps de séchage très long.
- L'ordinateur permet de mélanger toutes les techniques. Cependant l'acquisition des techniques informatiques demande beaucoup de temps.
- Vous pouvez aussi choisir de n'utiliser que le noir et blanc pour votre bande dessinée, sans mise en couleur, comme le font de nombreux auteurs. Il vous faudra alors bien travailler les contrastes et la profondeur du noir

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. En atelier BD, il est plus pratique pour l'enfant d'appliquer directement la couleur sur sa planche originale.