

Alain Brezault

# Formation au langage de la bande dessinée

Module 3.1

Les étapes de la création d'une BD  
Le scénario



# Introduction

Comme nous l'avons vu globalement dans le module 2.1, l'élaboration d'une bande dessinée comporte différentes étapes, points de passages obligés allant de l'écriture du **synopsis** développé ensuite en un **scénario** qui sera découpé afin de pouvoir réaliser un **story-board**. Celui-ci permettra d'affiner le calibrage et le nombre de planches prévues, en éliminant éventuellement des vignettes qui auront été esquissées en trop, avant de passer à l'étape suivante : le crayonné détaillé des vignettes composant chacune des planches qui seront ensuite soigneusement encrées et mises en couleur. Il peut y avoir soit un seul maître d'œuvre pour traiter la totalité de l'album, soit plusieurs collaborateurs choisissant de travailler ensemble. Mais les deux étapes fondamentales consistent d'abord en **l'écriture du scénario**, confiée très souvent à un scénariste professionnel qui sera, dans une seconde phase, relayé par le dessinateur bédéiste pour **la réalisation graphique** des planches à laquelle on peut parfois associer, après l'encrage définitif, la participation d'un coloriste. Ce dernier effectuera alors la mise en couleur de l'ensemble des planches et de la couverture de l'album en suivant les conseils et les indications de l'auteur des dessins, si celui-ci ne souhaite pas entreprendre lui-même ce délicat travail de finition.

Certains auteurs chevronnés choisissent de réaliser eux-mêmes la totalité d'un album, de sa conception à sa mise en couleur, en passant par le découpage du scénario, les crayonnés et l'encrage des planches. Mais l'ensemble de la réalisation d'une BD peut aussi se répartir au sein d'une mini-équipe professionnelle où chaque collaborateur est chargé d'une tâche précise : le scénario et son découpage, le dessin proprement dit (crayonné et encrage des planches), ainsi que la mise en couleur, tâches auxquelles vient parfois s'associer un autre graphiste, spécialiste de la PAO, qui sera chargé de créer ou de finaliser une partie des décors à travers lesquels évoluent les personnages soigneusement définis et graphiquement détaillés sur base du scénario.

Dans le module 2.2. nous avons vu que les différents styles utilisés impliquent des méthodes de réalisation différentes selon les objectifs que l'on se fixe en fonction des publics visés. Aux USA, par exemple, le travail « à la chaîne » vise à produire dans les studios associés aux grosses maisons d'édition, des « comics » destinés soit aux jeunes, soit aux adultes (tous très friands d'histoires mettant en scène une flopée de super-héros plus ou moins stéréotypés qui font aujourd'hui les beaux jours de l'industrie cinématographique hollywoodienne dans des adaptations jouant sur une surenchère de trucages). Chacun s'est spécialisé dans un rôle bien défini, en fonction d'un style graphique qui a fait ses preuves depuis plus d'un demi-siècle. On travaille ainsi en équipe dans des studios, soumis à un rendement maximum impliquant une répartition précise des tâches, afin d'aboutir plus rapidement à une publication qui sera imprimée à des milliers d'exemplaires, diffusés et mis en vente sans le moindre retard. Très souvent, cette méthode de production en série, pratiquement industrielle, multipliant le nombre des professionnels collaborant à la chaîne, n'a plus grand chose à voir avec les albums réalisés de façon relativement artisanale en France ou en Belgique. Ces albums s'avèrent souvent, aux plans scénaristique et esthétique, beaucoup plus originaux et donc moins stéréotypés qu'une grande partie des « comics » d'Outre-Atlantique. Cela ne veut pourtant pas dire que toute la production nord-américaine est de médiocre qualité : certains auteurs américains ne se prêtent pas à cette surenchère aux visées purement mercantiles et réalisent eux-mêmes des albums dont le graphisme et la mise en page s'avèrent d'une grande tenue esthétique au service d'une scénarisation beaucoup plus sophistiquée, susceptible d'intéresser des lecteurs plus exigeants, mais aussi moins nombreux que le grand public visé par les éditions plus populaires.

*Revoir également dans le module précédent, le phénomène commercial que représente au Japon la production quasi industrielle des mangas populaires vendus à des millions d'exemplaires. Le succès du manga est d'ailleurs en train de gagner un nombre considérable de jeunes lecteurs en Europe, aux Etats-Unis et commence même à inspirer quelques dessinateurs africains cherchant de nouveaux débouchés...*

# Le scénariste et le dessinateur : deux talents associés

Des deux créateurs associés pour la conception et la réalisation d'une BD, c'est toujours le dessinateur qui a les faveurs du public. En effet, les lecteurs ont tendance à s'attacher plus à l'artiste qui met en scène, par sa technique de narration graphique, les trouvailles imaginaires du scénariste. La créativité de ce dernier est moins visible, alors qu'en fait, elle sous-tend tous les choix narratifs et esthétiques décidés ensemble dans la mise en images de chacune des planches des albums édités. Les deux créateurs sont autant responsables l'un que l'autre du résultat final de la BD réalisée en commun, même si l'élaboration graphique et la finalisation des planches demande certainement plus de temps de travail à celui qui est penché sur la planche à dessin durant plusieurs mois que la conception d'un scénario et de son pré-découpage.

Dans un contrat avec l'éditeur, la répartition des droits d'auteurs est donc, la plupart du temps, de l'ordre de 30% pour le scénariste et 70% pour le dessinateur (mais ce pourcentage n'est pas toujours respecté contractuellement, lorsque la célébrité du scénariste dépasse parfois celle d'un jeune dessinateur associé au projet). Cette collaboration, qui se poursuivra par des échanges de points de vues, des discussions constructives, des réajustements de séquences pendant l'élaboration de l'album, dépend avant tout de la confiance, de l'estime réciproque, voire de l'amitié que les deux auteurs éprouvent l'un pour l'autre au cours de cette aventure créatrice qui les associe durant des mois, voire des années lorsqu'il s'agit d'une série...

Quelques rares auteurs, scénariste et dessinateur, se sentent tellement en symbiose qu'ils sont même capables d'échanger leurs rôles, tels, par exemple, **Warnauds et Raives (1)**, auteurs belges de grand talent, qui ont toujours travaillé ensemble, formant depuis un quart de siècle un duo tellement soudé que leur style graphique personnel n'est plus discernable dans les très nombreux albums qu'ils ont réalisés !... Il en est pratiquement de même dans l'association entre **Dupuy et Berberian (2)**. Que l'on se souvienne également de la riche collaboration entre le scénariste **Pierre Christin** et le dessinateur **Enki Bilal** durant plus d'une décennie, au cours de laquelle ils produisirent des chefs-d'œuvre tels que « *La croisière des oubliés* » (Ed. Dargaud, 1975), « *Les phalanges de l'ordre noir* » (Ed. Dargaud, 1979) ou « *Partie de chasse* » (Ed. Dargaud, 1983), avant que Bilal ne choisisse de voler de ses propres ailes pour réaliser « *La trilogie Nikopol* » aux Humanoïdes Associés (« *La foire aux immortels* », 1980, « *La femme piège* », 1986 et « *Froid équateur* » en 1992). Trois albums futuristes qui valurent un succès international à leur auteur. Bilal rejoignit ensuite les éditions Casterman qui publièrent son œuvre maîtresse, « *La Tétralogie du Monstre* », quatre albums réunis dans une édition complète parue en 2007.

Une autre association ayant porté ses fruits est celle qui s'est nouée durant une douzaine d'années entre le scénariste **Frank Giroud** et le dessinateur congolais **Barly Baruti**, le temps de concevoir et de réaliser 10 albums (« *Eva K* », 3 albums, Ed. Soleil, 1995-98 ; « *Mandrill* », 1998-2007 série en 7 albums, Ed. Glénat.) On peut cependant remarquer, non sans étonnement, que le **Grand prix d'Angoulême** n'a, jusqu'à présent, jamais été attribué à un scénariste reconnu uniquement comme tel, même si, ce prix récompensa en 1998 **Philippe Dupuy et Charles Berberian**, en tant que membres indissociables d'un duo aux compétences interchangeables. Ce fait contribue certainement à minorer, aux yeux des lecteurs, le rôle du scénariste par rapport à la renommée des dessinateurs primés chaque année lors de ce festival incontournable...



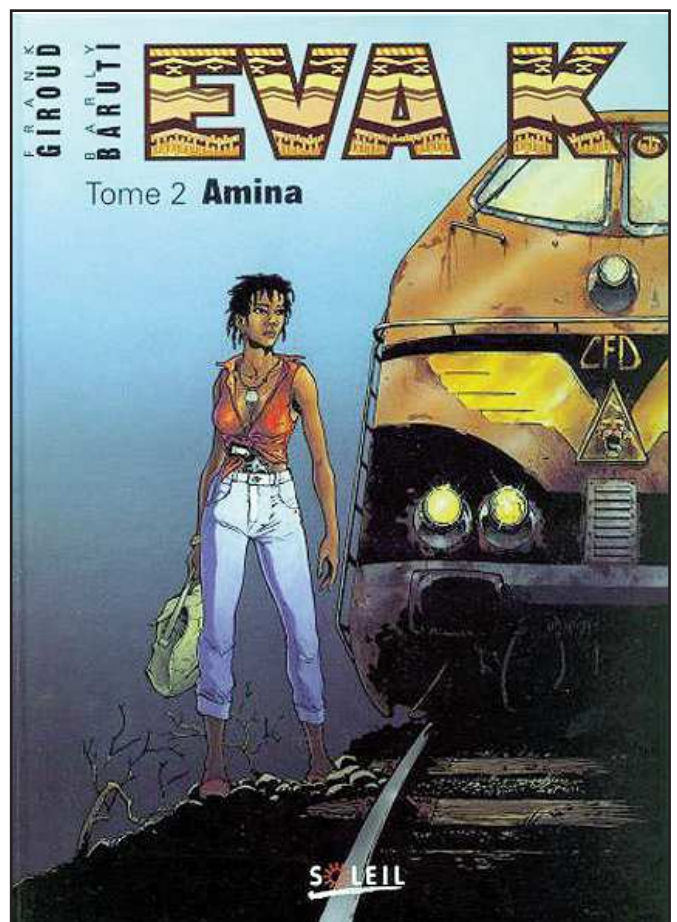
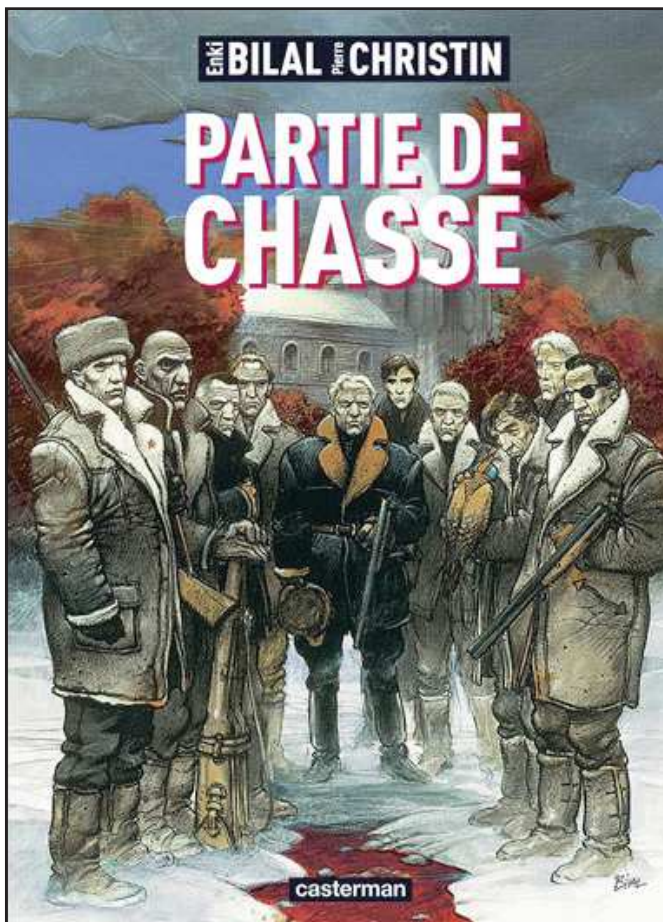
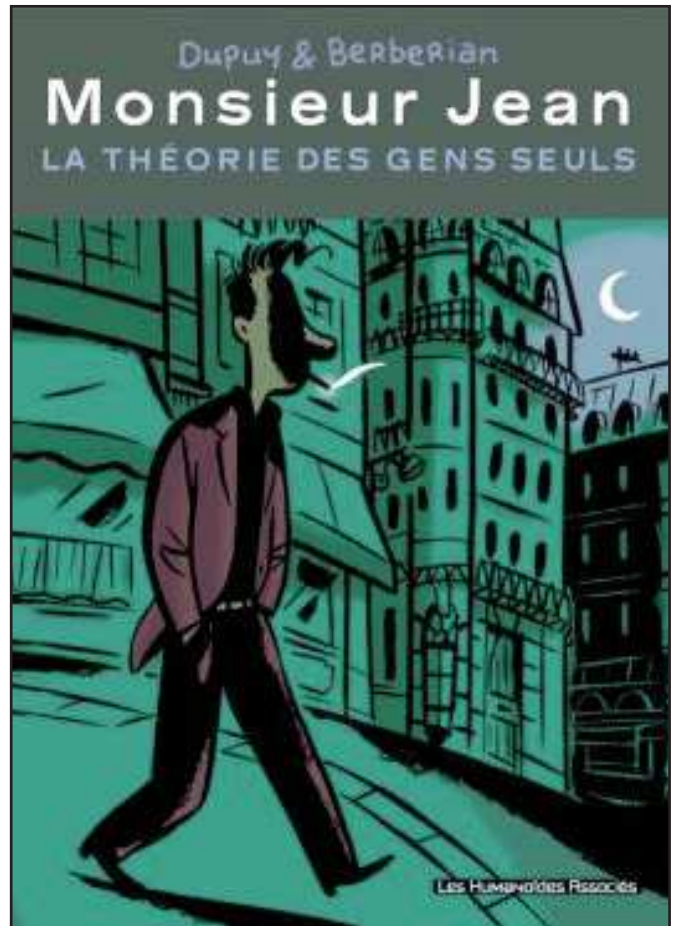
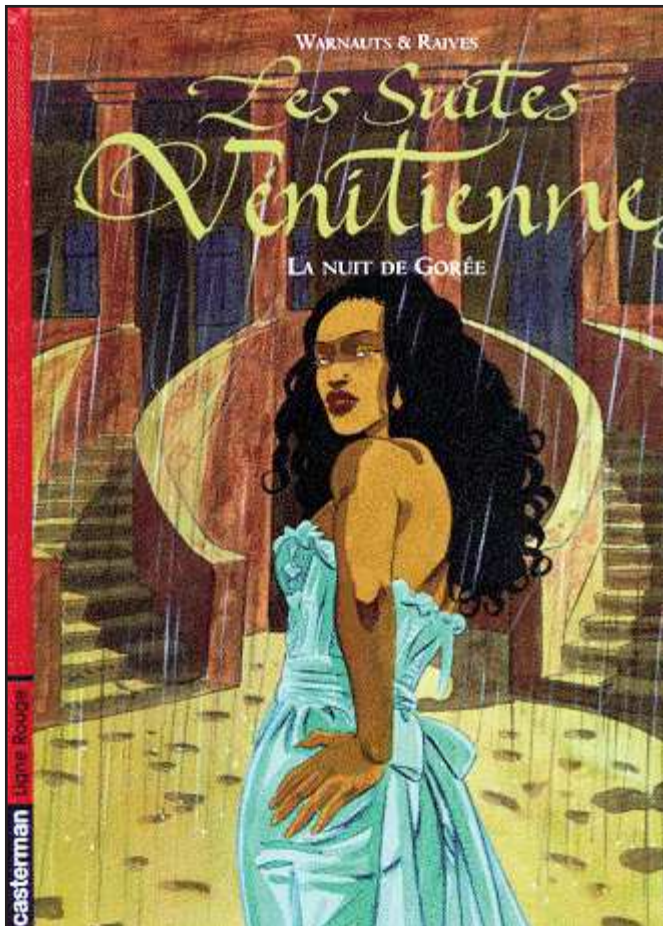
Dupuy  
et  
Berberian

extrait  
de l'album  
"Boboland"

(voir page  
suivante)

(1) Parmi leur production, on peut se référer à la série « *Lou Cale* » aux Humanoïdes associés ; « *Congo 40* » et « *Les suites vénitiennes* » chez Casterman ; « *L'orfèvre* » chez Glénat ; « *Les temps nouveaux* » au Lombard.

(2) Voir, entre autres, la série « *Monsieur Jean* » aux Humanoïdes associés, puis chez Dupuis ; ou encore la série « *Carnets de voyage* » aux éditions Cornélius... "Collaborateurs depuis plus de 20 ans, ils sont fidèles à leur méthode de travail originale : après de longues discussions, le premier écrit le scénario, puis ils s'échangent leurs crayonnés dans un aller-retour incessant, et enfin le second colorise les planches." (in Bodoï, 29 janvier 2010)



Quatre exemples d'albums réussis grâce à une association fructueuse entre scénariste et dessinateur

## Le synopsis :

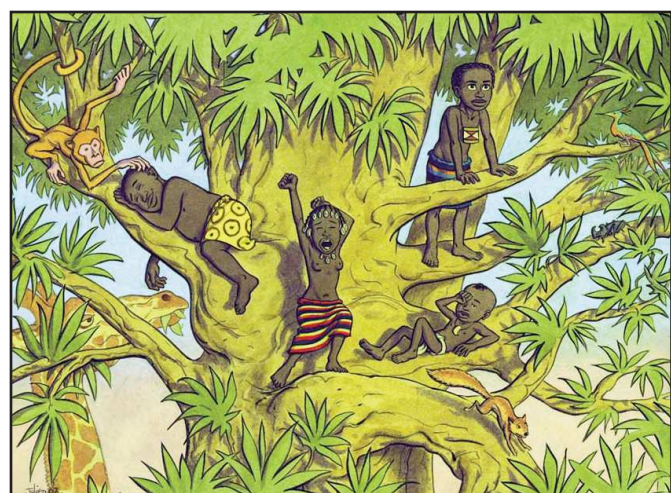
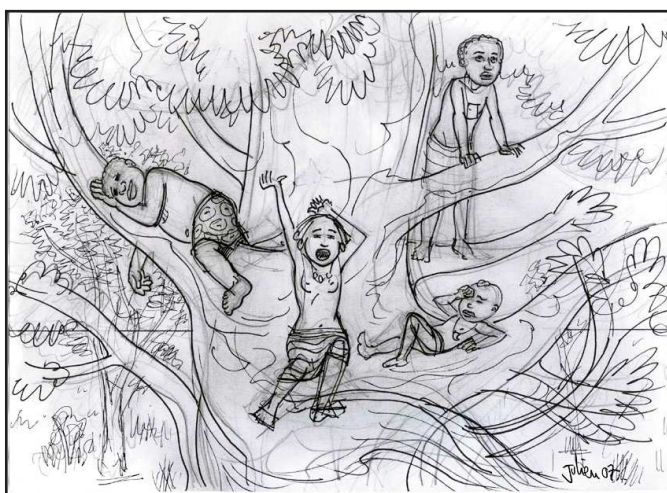
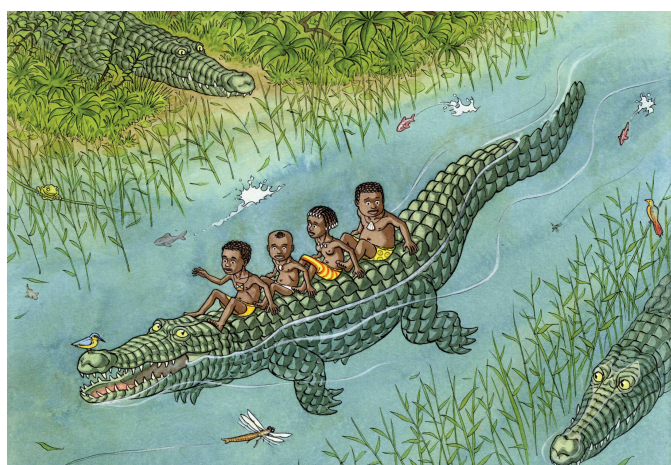
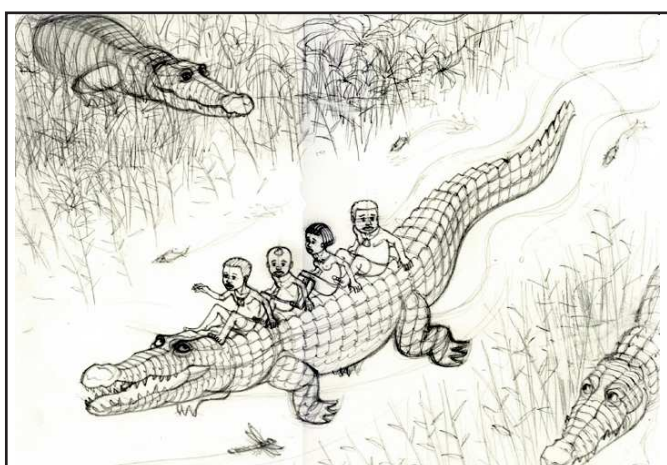
Nous ne reviendrons pas sur la définition du synopsis qui résume pour l'éditeur les intentions des auteurs par rapport au public visé, et l'histoire prévue qui sera développée en détail dans le scénario (revoir les Modules 1 et 2.1).

## La typologie des principaux personnages :

Lorsque les auteurs se sont entendus sur un sujet original, avec un bon fil conducteur qu'ils ont décidé de développer, **l'apparence des personnages principaux** reste à déterminer et à définir précisément. Cette **représentation dessinée** des personnages se fera en fonction de l'époque et des lieux où se déroulera le récit que l'on choisira de traiter sous une forme humoristique, réaliste, semi-réaliste ou fantastique et en tenant compte du public à qui on destine l'album : enfants, adolescents ou adultes. Dans la plupart des bandes dessinées réussies, il ne faut jamais oublier que, pour accrocher le lecteur, ce dernier doit pouvoir s'identifier à, au moins, un des personnages de l'histoire, celui ou ceux qui vont lui permettre de vivre l'histoire « de l'intérieur », par le biais d'un « héros » ou d'un groupe d'individus qui vont l'entraîner dans une aventure passionnante, avec tous les rebondissements et le suspense nécessaires. Il ne s'agit pas pour autant de créer des héros trop simplistes qui, faute de réflexion feraient uniquement appel à la force de leurs poings pour mettre K.O. tous ceux qui leur feraient ombrage ! Le héros moderne doit être un personnage plus complexe, faisant preuve d'intelligence constructive. La « brute épaisse » n'est plus de mise, même si les super-héros à l'américaine ou à la japonaise ont encore de beaux jours devant eux, au regard d'un certain public pour qui la BD (sous forme de « pulps-fictions » ou de mangas purement commerciaux) n'a pas encore acquis les lettres de noblesse que l'on attribue au "9ème Art".



Crayonnés de **Jean-Denis Pendanx** échangés avec **Alain Brezault** au cours de la recherche de personnages, lors de la préparation des albums de leur trilogie africaine, "Les Corruptibles", destinée à un public adulte et publiée par les éditions Glénat, dans la collection Grafica (voir la présentation des albums dans le Module 1)



Personnages principaux des Aventures de Yao-le-Malin, avec quelques mises en situation. Projet conçu en collaboration avec Julien Lamanda pour la mise en images du futur album

Nous allons voir maintenant comment s'élabore précisément un scénario, dans le cadre de la conception d'un album de BD, selon les choix narratifs qui seront privilégiés en fonction du sujet à traiter, qui devra être mis en images en tenant compte du public visé...

## Le scénario :

Il convient de redire, encore une fois, que le scénario n'est pas une fin en soi, c'est simplement un «outil» très précisément élaboré, sans effets littéraires. On y décrit dans ses moindres détails tout ce qui permettra au dessinateur, en concertation avec le scénariste, de mettre en scène, planche par planche, vignette par vignette, plan par plan, dans différents décors soigneusement mis en place après une recherche documentaire, ce que seront les séquences prévues pour visualiser concrètement l'ensemble de l'album ainsi découpé, puis crayonné sur des feuilles au format A3 pour chacune des planches prévues, sans oublier de positionner dans les vignettes les emplacements réservés aux récitatifs à rajouter et les bulles correspondant aux dialogues.

Chaque scénariste choisira sa façon de procéder, pourvu que toutes les informations nécessaires au collègue dessinateur soient inscrites dans le scénario. Voici deux exemples de formalisation d'un scénario :

- Le premier concerne le tout début d'un court roman destiné à la jeunesse « *Les aventures de Yao-Le-Malin* » que j'ai scénarisé et découpé en deux planches pour le dessinateur Julien Lamanda dont je viens de présenter ci-dessus quelques exemples de son travail de recherche sur les protagonistes de l'histoire à adapter en bande dessinée.

- Le second montre des exemples de découpages en planches pour le grand dessinateur congolais Barly Baruti, en vue de la réalisation d'une saga futuriste en BD intitulée « *Le Monde selon Agbo* »...

***Deux traitements différents conçus et mis en images en fonction du public visé : des enfants pour le premier, alors que le second scénario, beaucoup plus complexe, s'adresse à des lecteurs adultes.***

Pour ce qui concerne la première adaptation, toute une série de possibilités s'offraient au scénariste, pourvu que le rendu final, qui devait être formalisé par le dessinateur, exprime au plus près l'ambiance du texte littéraire initial, avec ses options de visualisation dans la succession des plans associés à des angles de vues précis afin que la mise en scène de la séquence soit crédible et pertinente aux yeux d'un futur lecteur, sans oublier que « faire simple » n'est pas toujours la chose la plus facile à réaliser...

DE

L  
E  
S  
A  
V  
E  
N  
T  
U  
R  
E  
S



Y  
A  
O  
L  
E  
M  
A  
L  
I  
N

Un plan d'ensemble en plongée réalisé par Julien Lamanda

# Adaptation d'un texte en un scénario de BD découpé en planches

(extrait de l'introduction à « Les aventures de Yao-Le-Malin »)

## Le vieux griot

Lorsque le vieillard arriva au village par la piste du Nord, le soleil était déjà levé depuis deux bonnes heures et il commençait à faire chaud. L'école était fermée à cause des congés de février et nous jouions au football dans la cour. Kouamé venait de donner un grand coup de pied dans le ballon qui passa juste à côté des buts que je gardais. Le ballon roula jusqu'à la piste et s'arrêta aux pieds du vieil homme.

Il était vraiment impressionnant ! Personne ne l'avait vu arriver, pourtant la piste du Nord est bien dégagée en saison sèche et on peut voir venir un étranger de très loin. Je n'avais jamais rencontré un vieux aussi grand et aussi maigre : ses bras ressemblaient au long bâton noir qui lui servait de canne. Un coup de vent souleva la poussière tout autour de lui et agita son grand boubou blanc qui lui tombait jusqu'aux chevilles. Effrayés, nous nous sommes tous enfuis vers le centre du village sans nous retourner. Seul, mon petit cousin Kouassi était resté là-bas. Il s'avança vers l'étranger pour récupérer le ballon abandonné par les grands. Le vieillard, qui n'avait pas bougé, tourna soudain son visage vers notre petit frère. De loin, nous assistions à la scène, honteux de nous être enfuis comme des poules. Le vieux était aveugle : il avait deux trous noirs à la place des yeux !... Il était aveugle et pourtant on aurait dit qu'il voyait tout ce qui se passait autour de lui ! Nous nous sommes rapprochés un peu pour entendre ce qu'il disait à Kouassi.

- Bonjour petit homme !... Tu n'as pas peur de moi ?
- Bonjour Vieux, répondit Kouassi avec sa petite voix, ze n'ai pas peur, tu sais, ze veux seulement le ballon.

Le vieillard se mit à sourire : il n'y avait plus que quelques dents gâtées dans sa bouche et sa barbe brillait au soleil comme si elle était en argent. Il se passa la main sur le visage et se tourna vers nous.

- Il nous voit ! Je vous dis qu'il nous voit ! s'exclama Kouamé d'une voix tremblante.
- C'est impossible ! Ses yeux sont morts et secs. Il fait semblant de nous voir pour nous faire peur ! répondit Blé.
- Et moi, je suis sûr que c'est un sorcier, un vrai magicien ! dit Koffi.
- Alors les enfants, vous avez peur d'un vieil homme qui cherche l'hospitalité ? s'écria l'étranger d'une voix moqueuse. Kouassi, votre petit frère est plus courageux que vous tous réunis, Yao, Kouamé, Blé, Koffi et les autres !
- Hiiiiiiiiiiiiihhhhhhh !... Il connaît nos noms !... C'est trop fort pour nous, ça ! L'homme là-bas, il ne peut pas nous voir et pourtant il nous voit et il sait qui nous sommes !

Le Vieux riait à présent, ses yeux morts ressemblaient à deux puits sans fond.

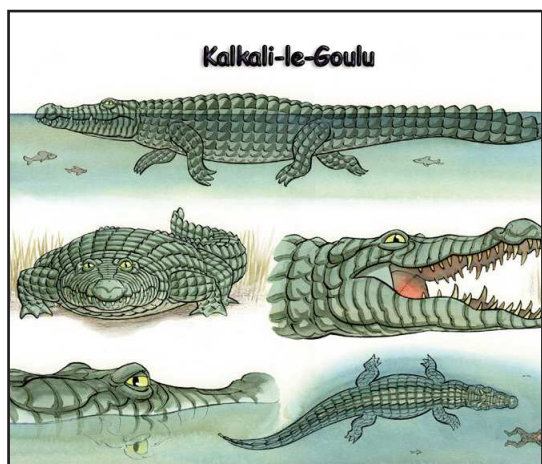
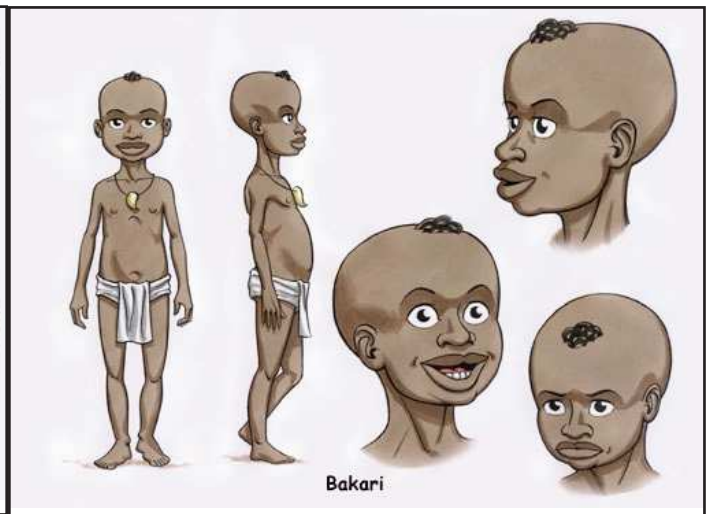
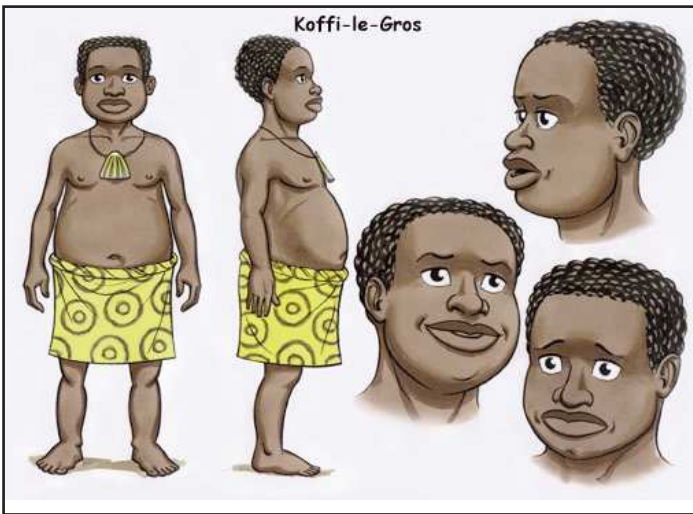
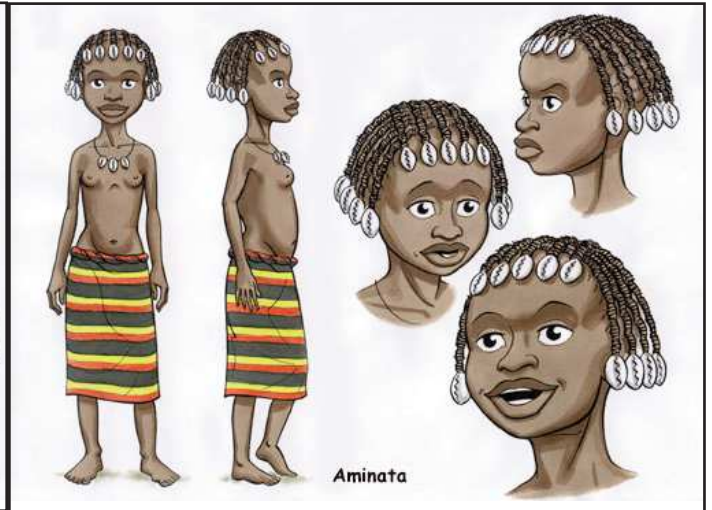
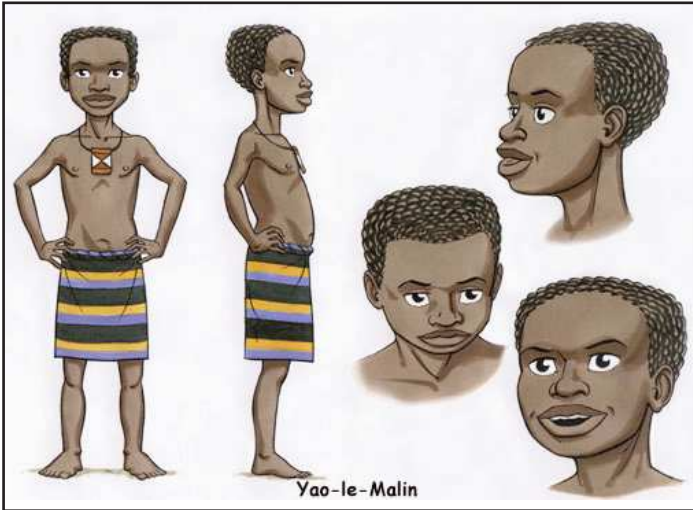
- Je dois rencontrer le chef de votre village. Conduisez-moi à lui, les enfants, et n'oubliez pas votre ballon ! ...

*Ce texte, qui sert d'introduction au récit initiatique, « **Les Aventures de Yao-le-Malin** », que le vieillard racontera aux enfants assis en cercle autour d'un feu, la nuit suivant son énigmatique arrivée au village, est à adapter en seulement deux planches qui devront inciter le lecteur de 10 à 12 ans à vouloir connaître la suite de l'histoire vers laquelle le vieux griot va irrémédiablement les entraîner par la magie de son verbe, selon l'art de la tradition orale africaine qu'il s'agira, pour les auteurs de l'album, de traduire visuellement en utilisant tous les ressorts dramatiques qui sont spécifiques aux codes du langage de la Bande Dessinée (voir Module 2.1)...*

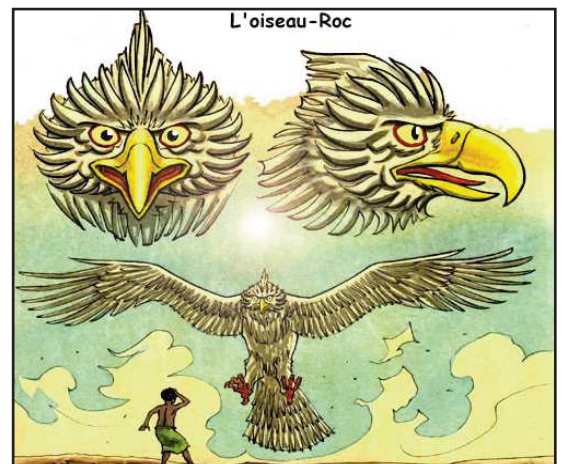




Quelques personnages de l'histoire racontée par le vieux griot  
et développée dans l'album, sur base du scénario découpé



Aoum  
la panthère noire



# Adaptation du texte d'introduction en un scénario pré-découpé

## Planche n° 1

*(Afin de traiter visuellement le début de l'histoire avec les personnages à situer dans un décor typique de l'Afrique de l'Ouest en zone sahélienne contemporaine, l'option a été prise de découper la future planche en seulement quatre vignettes et un insert...)*

### **Vignette n° 1**

(plan panoramique en plongée sur une demi planche A3)...

De nos jours, dans un village de brousse en Afrique Sahélienne, des enfants (en shorts, torsos nus, ou en chemisettes et tea-shirts colorés) jouent au foot, pieds nus, sur la terre battue de la cour de l'école parsemée d'herbe rase qui jouxte les 2 bâtiments des classes (en dur, recouverts de toitures de tôles). Un peu plus loin, on aperçoit quelques cases du village regroupées à proximité d'un baobab. Paysage de savane arborée avec des collines en arrière-fond et quelques arbres... Droite cadre, à mi hauteur dans la perspective d'une piste, on aperçoit un grand vieillard qui vient vers les gosses, vêtu d'une sorte de longue gandoura, et s'appuyant sur un long bâton...

**En insert**, en haut du cadre à gauche, une vignette circulaire représentant Yao, le jeune narrateur, de ¾ face qui déclare :

*« Ce matin-là, lorsque le vieillard arriva par la piste du Nord, nous jouions au ballon dans la cour de l'école qui était fermée à cause des congés de février. Personne ne l'avait vu venir... »*

### **Vignette n° 2**

(plan moyen, de 3/4 face, sur un gamin prêt à shooter) :

*« Attention Yao, ça c'est le but ! »*

### **Vignette n° 3**

(Plan large sur Yao qui se détend cependant que le ballon passe à côté du poteau de droite et file vers le vieil homme qui se rapproche par la piste) :


*« Ha ! Ha ! C'est raté, Kouamé ! »*

### **Vignette n° 4**

(Contre champ en plan large) : le vieillard de dos, droite cadre, a stoppé le ballon qui a roulé à ses pieds. Les enfants viennent juste de remarquer sa présence et prennent des mines effarouchées. Seul, un petit gamin s'est avancé vers le ballon et s'arrête face au vieil étranger appuyé sur son bâton cependant qu'un coup de vent soulève la poussière autour de lui en faisant voler les plis de son boubou. Un des gamins prend la fuite en s'écriant :

*« C'est sûrement un sorcier ! Fuyons !... »*

*Cette option de découpage, n'est peut-être pas forcément la meilleure, mais elle permet de rendre compte le plus simplement possible de l'arrivée énigmatique du vieil homme aveugle qui s'approche comme s'il voyait et reconnaissait chaque enfant. Son étrange comportement et son visage émacié dont les yeux crevés ne sont plus que deux impressionnants trous noirs, ne peuvent qu'effrayer les gamins et perturber leur partie de foot...*



Visage de Yao  
de 3/4 face

La bulle est à  
l'extérieur de  
l'insert

*« Ce matin-là, lorsque le vieillard arriva par la piste du Nord, nous jouions au ballon dans la cour de l'école qui était fermée à cause des congés de février. Personne ne l'avait vu venir... »*

(Plan panoramique en plongée) :

Des enfants (en shorts, torsos nus, ou en chemisettes et t-shirts colorés) jouent au foot, pieds nus, sur la terre battue de la cour parsemée d'herbe rase qui jouxte les 2 bâtiments de l'école (en dur, recouverts de toitures de tôles).

Un peu plus loin, on aperçoit quelques cases du village regroupées à proximité d'un baobab. Paysage de savane arborée avec des collines en arrière-fond et quelques arbres...

Droite cadre, à mi-hauteur dans la perspective de la piste, on aperçoit un grand vieillard qui vient vers les gosses, vêtu d'une sorte de longue gandoura, et s'appuyant sur un long bâton...

(Plan moyen, de 3/4 face, sur un gamin prêt à shooter) :

*« Attention Yao, ça c'est le but ! »*

(Plan élargi sur Yao qui se détend cependant que le ballon passe à côté du poteau de droite et file vers le vieux qui se rapproche par la piste) :

*« Ha ! Ha ! C'est raté, Kouamé ! »*

(Contre champ en plan large, légère contre-plongée) :

Le vieillard de dos, droite cadre, a stoppé le ballon qui a roulé à ses pieds. Les enfants viennent de remarquer sa présence et prennent des mines effarouchées. Seul, un petit gamin s'est avancé vers le ballon et s'arrête face au vieil étranger appuyé sur son bâton cependant qu'un coup de vent soulève la poussière autour de lui en faisant voler les plis de son boubou.

Un des gamins s'enfuit en criant :

*« C'est sûrement un sorcier ! Fuyons !... »*

## Planche n° 2

**Vignette n° 1** (plan moyen en contre plongée) : le petit Kouassi, de dos, lève la tête vers le vieillard dont le visage buriné, penché vers le gosse, esquisse un sourire découvrant ses dents abîmées. Il est impressionnant, avec ses yeux morts semblables à deux puits sans fond qui semblent fixer l'enfant :

« *Salut à toi, petit homme ! Tu n'as pas peur de moi ?* »

**Vignette n° 2** (contre-champ en plongée) : le vieux est en amorce droite cadre, de ¾ dos, légèrement penché vers Kouassi qui, visage levé vers lui, le fixe intensément :

« *Bonjour, Vieux ! Ze n'ai pas peur, tu sais... Ze veux seulement le ballon.* »

**Vignette n° 3** (contre-champ sur le vieillard qui s'esclaffe, en plan poitrine, visage hilare tourné vers le ciel) :

« *Ha ! Ha ! Ha !* »

**Vignette n° 4** (plan large) Les enfants regroupés gauche cadre, au loin, près d'un baobab à proximité des premières cases du village, regardent, effarés, kouassi qui a récupéré son ballon et le vieux dont le visage est tourné à présent vers les enfants :

« *Il nous voit !... Je vous dit qu'il nous voit !* »

**Vignette n° 5** (Zoom avant sur Yao au milieu du groupe) l'air inquiet, une main posée sur sa bouche, il murmure à ses copains :

« *C'est impossible ! Ses yeux sont morts et secs !...* »

**Vignette n° 6** (plan serré sur un autre gosse) :

« *Et moi, je suis sûr que c'est un sorcier, un vrai magicien !* »

**Vignette n° 7** (plan poitrine sur le vieillard de face). Il apostrophe les enfants en se moquant d'eux :

« *Alors, les enfants, vous avez peur d'un vieil homme qui cherche l'hospitalité ?* »

**Vignette n° 8** (plan large sur les enfants) de profil, qui écoutent, craintifs, ce que leur dit le vieux, hors cadre :

« *Kouassi, votre petit frère est plus courageux que vous tous réunis : Yao, Kouamé, Blé, Koffi et les autres !* »

**Vignette n° 9** (plan serré sur le visage épouvanté de Koffi) :

« *Hiiiiiiiiih !... Il connaît nos noms et il nous voit sans nous voir ! C'est trop fort, ça !* »

**Vignette n° 10** (plan élargi sur le vieux qui s'adresse aux enfants en leur renvoyant le ballon d'un coup de pied) :

« *Ha ! Ha ! Ha !... Je dois voir le chef de votre village. Conduisez-moi à lui, les enfants... Et n'oubliez pas votre ballon !* »

Comme on peut le constater sur cette seconde planche, après la première que l'on peut qualifier "de planche d'exposition" pour situer l'ensemble du décor et les protagonistes, le nombre de vignettes est passé du simple au double pour mieux traduire les diverses attitudes, les mimiques et le dialogue qui s'instaure entre les enfants effrayés et l'étrange vieillard aveugle. Là aussi, ce parti-pris de configurer ainsi la planche et d'aller directement au plus simple, pourrait être envisagé autrement dans le découpage de la séquence, pourvu que les autres découpages possibles rendent correctement la situation aux yeux d'un jeune lecteur...

(Plan moyen en contre plongée) :  
le petit Kouassi, de dos, lève la tête vers le vieillard dont le visage buriné, penché vers le gosse, esquisse un sourire découvrant ses dents abîmées. Il est impressionnant, avec ses yeux morts semblables à deux puits sans fond qui semblent fixer l'enfant :  
**« Salut à toi, petit homme ! Tu n'as pas peur de moi ? »**

(Contre-champ en plongée) :  
le vieux est en amorce droite cadre, de ¾ dos, légèrement penché vers Kouassi qui, visage levé vers lui, le fixe intensément :  
**« Bonjour, Vieux ! Ze n'ai pas peur, tu sais... Ze veux seulement le ballon. »**

(Contre-champ)  
le vieillard, en plan poitrine, s'esclaffe, visage hilare tourné vers le haut :  
**« Ha ! Ha ! Ha ! »**

(Plan large)  
Les enfants regroupés gauche cadre, au loin, près d'un baobab à proximité des premières cases du village, regardent, effarés, kouassi qui a récupéré son ballon et le vieux dont le visage est tourné à présent vers les enfants :  
**« Il nous voit !... Je vous dit qu'il nous voit ! »**

(Zoom avant sur Yao au milieu du groupe)  
L'air inquiet, une main posée sur sa bouche, il murmure à ses copains :  
**« C'est impossible ! Ses yeux sont morts et secs !... »**

(Plan serré sur un autre gosse)  
**« Et moi, je suis sûr que c'est un sorcier !  
Un vrai magicien ! »**

(Plan poitrine sur le vieillard de face).  
Il apostrophe les enfants en se moquant d'eux :  
**« Alors, les enfants, vous avez peur d'un vieil homme qui cherche l'hospitalité ? »**

(Plan large sur les enfants, de profil)  
Ils écoutent, craintifs, ce que leur dit le vieux, hors cadre :  
**« Kouassi, votre petit frère est plus courageux que vous tous réunis : Yao, Kouamé, Blé, Koffi et les autres ! »**

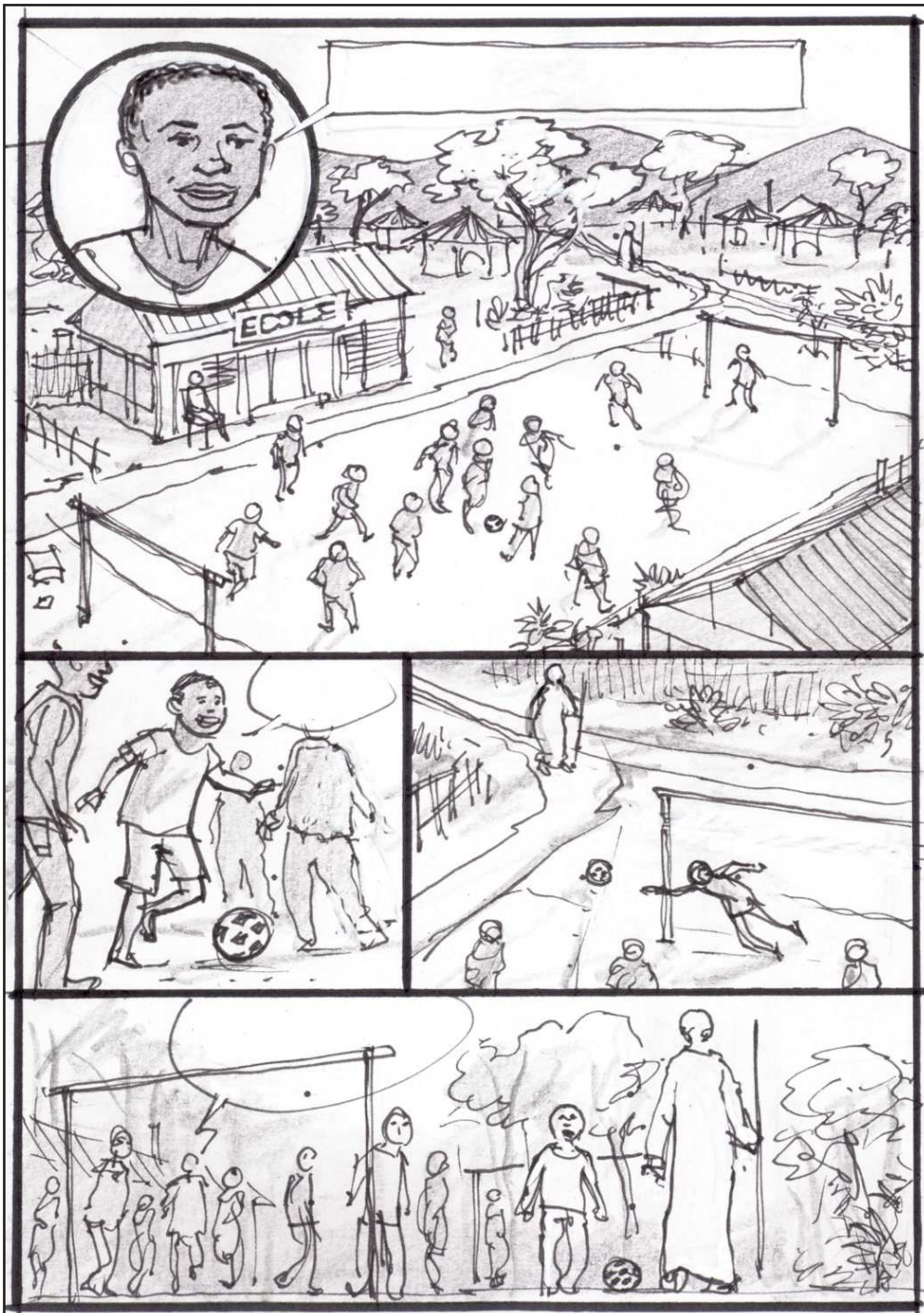
(Plan serré sur le visage épouvanté de Koffi) :  
**« Hiiiiiiiiih !... Il connaît nos noms et il nous voit sans nous voir !... C'est trop fort, ça ! »**

(Plan élargi sur le vieux qui s'adresse aux enfants en leur renvoyant le ballon d'un coup de pied) :  
**« Ha ! Ha ! Ha !... Je dois voir le chef de votre village. Conduisez-moi à lui, les enfants... Et n'oubliez pas votre ballon ! »**

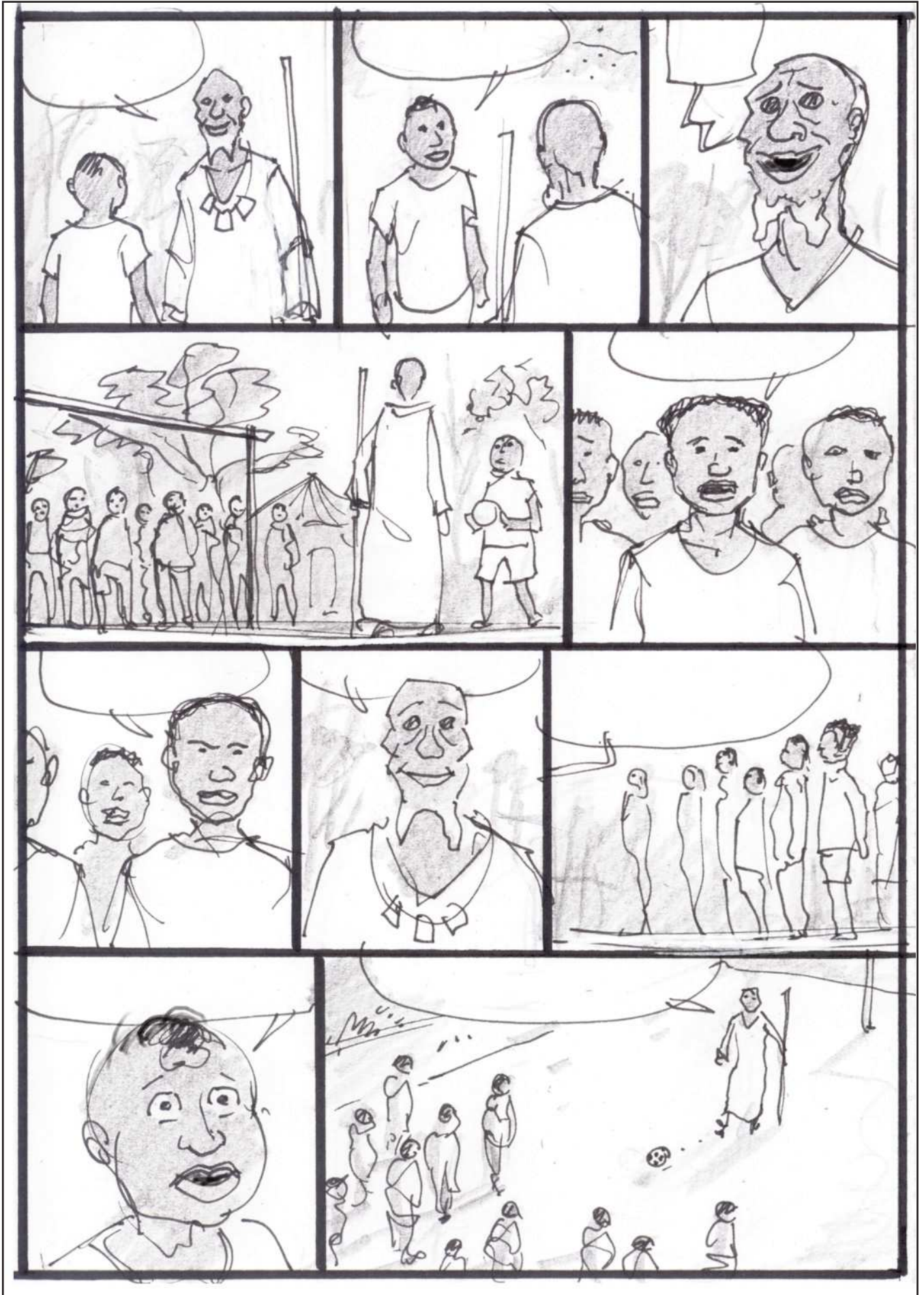
## Les deux planches “storyboardées”

Conformément à ce qui a été dit dans le Module 2.1, le dessinateur va esquisser rapidement les situations à traiter pour chaque vignette des futures planches. Pour ce faire, il n’a pas besoin de réaliser cette sorte de repérage graphique sur du Canson en A3 et peut se contenter d’utiliser de simples feuilles de papier A4. Le story-board est un point de passage très utile car il permet au dessinateur d’avoir une vue d’ensemble des travaux graphiques qu’il devra réaliser avant de se mettre véritablement à l’oeuvre, toujours en concertation avec son scénariste dont le pré-découpage devra certainement être réajusté dans certaines parties du récit à mettre précisément en images.

Voyons maintenant comment va se présenter le **story-board** de nos deux planches pour aboutir à leur réalisation finale en couleur qui constituera le début de l’album en BD :



Story-board de la planche 1  
réalisé par Julien Lamanda à partir du pré-découpage du scénario



Story-board de la planche 2  
à partir du pré-découpage du scénario

C'est sur cette base que le dessinateur devra rechercher sur la toile du Net, ainsi que dans divers ouvrages et revues, la documentation nécessaire, tout en proposant, en concertation avec le scénariste, une représentation graphique précise des différents personnages qui interviendront dans l'histoire (dont Yao-le-Malin et ses trois autres jeunes compagnons confrontés à diverses créatures menaçantes au cours de leurs aventures fantastiques). Une fois que les deux auteurs se seront entendus sur cette mise au point graphique des personnages et des décors, le dessinateur pourra enfin se lancer, en accord avec son collègue, dans la réalisation des crayonnés de chacune des planches au format A3, dont la composition n'était qu'esquissée dans le storyboard. L'encre et à la mise en couleur compléteront ce travail de longue haleine... Les planches ainsi finalisées seront envoyées à l'éditeur qui fera procéder à leur "flashage" dont le résultat sera, encore une fois, soumis aux auteurs qui donneront leur accord ou demanderont des réajustements éventuels sur les couleurs avant l'envoi à l'imprimeur pour un premier tirage de l'album au nombre d'exemplaires convenus dans le contrat...

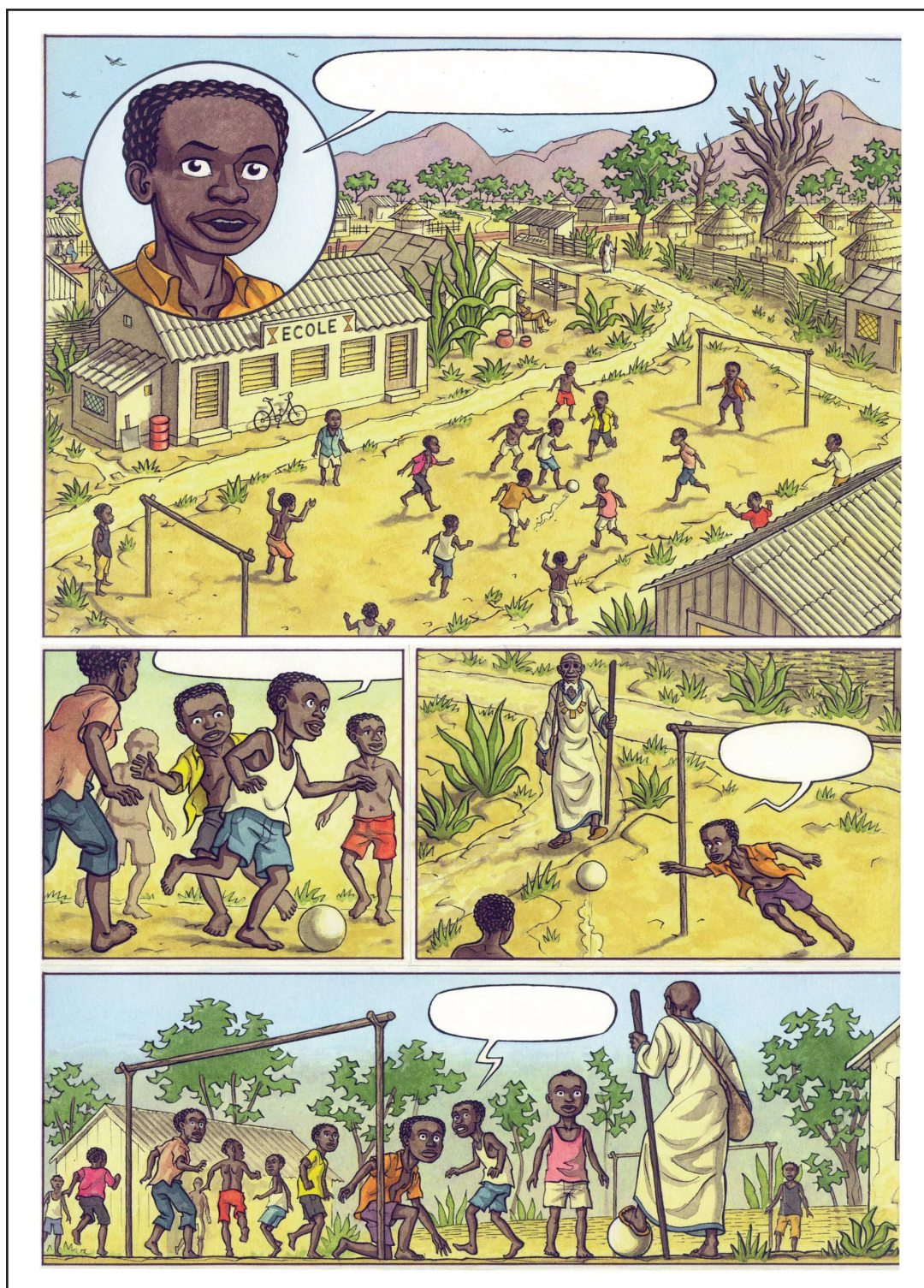


Planche 1 en couleur de Julien Lamanda  
(avant l'insertion du texte dans les bulles)



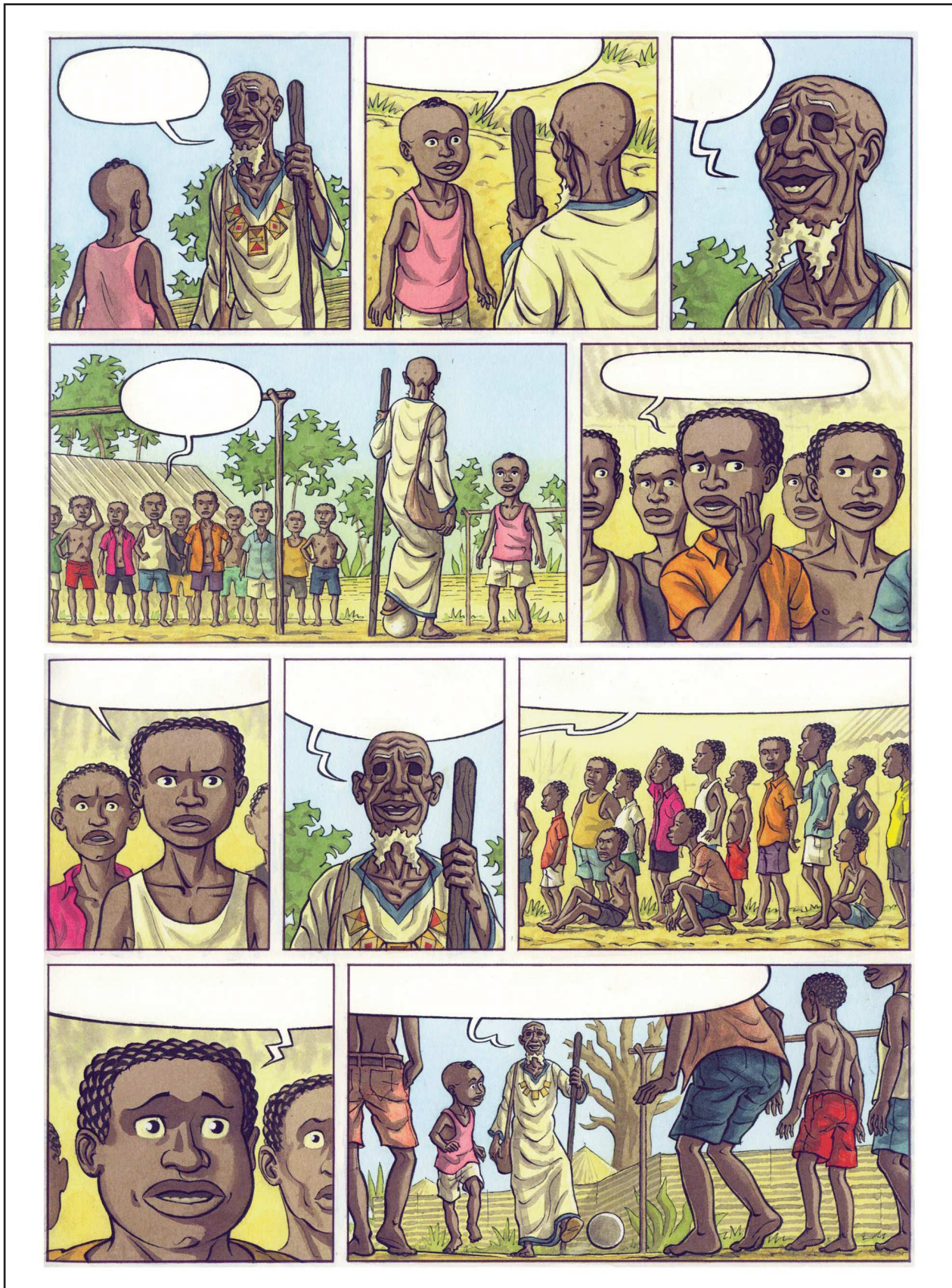


Planche 2 en couleur  
(avant l'insertion du texte dans les bulles)

*Il est bien entendu, ce n'est pas inutile de le répéter, que la composition et la réalisation finale de ces deux planches, vues par un autre dessinateur, pourraient être traitées différemment, avec d'autres options de découpage et un autre style graphique, pourvu que l'adaptation du texte scénarisé conserve les éléments pertinents du récit initial...*

## Exemples de traitements de la même histoire

*Les découpages et les dessins ci-joints proviennent d'un atelier de formation que j'avais animé au Centre Culturel Français de Lomé, au Togo, en mai 2009*

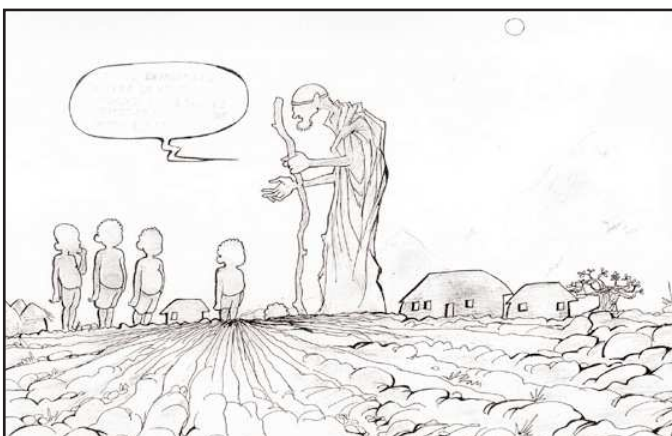
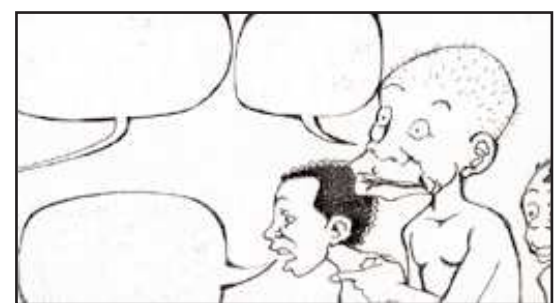
Ce travail sur la scénarisation, le découpage et la mise en images formalisées sur deux ou trois planches, devait inciter les stagiaires à aborder également la notion d'ellipses, afin de réduire le nombre de vignettes composant les planches, sans nuire à la compréhension de la BD pour les lecteurs à qui elle serait destinée.

### Questions préalables à l'exercice pratique :

- Quels **éléments pertinents** doivent être inclus dans le décor pour que le lecteur se rende compte que l'histoire débute dans un village de brousse, à notre époque et non dans un quelconque passé traditionnel ?
- Dans la **typologie des principaux personnages**, comment caractériser graphiquement le vieillard qui vient s'adresser aux enfants ?
- Comment mettre les personnages **en situation** et traiter les **dialogues** ainsi que les **récitatifs** éventuels ?
- Quel **style graphique** adopter pour rendre compte du début de cette histoire ?
- A quel **public** cette histoire est-elle destinée en priorité ?
- Quelles **variations de cadrages** peut-on utiliser dans l'élaboration du **découpage** en un certain nombre de **vignettes** dont le **dynamisme** dépendra du **montage** effectué sur les deux ou trois planches ?

*Autant de questions qui demandaient des réponses précises, en cohérence avec le traitement du récit littéraire qu'il s'agissait de transposer en une suite d'images dans des vignettes aux cadrages plus ou moins variés et selon des **angles de prise de vue** choisis pour renforcer la **dramatisation** de la séquence.*

*Pour ne pas influencer les stagiaires, l'encadreur n'a présenté aux stagiaires les deux planches originales réalisées par Julien Lamenda, qu'à la fin des séances correspondant au travail demandé, après que ce travail ait été analysé et critiqué collectivement.*



Quelques options visuelles des personnages dans des vignettes réalisées par **Dod-Zi**, un des stagiaires togolais du Groupe AGO à Lomé.

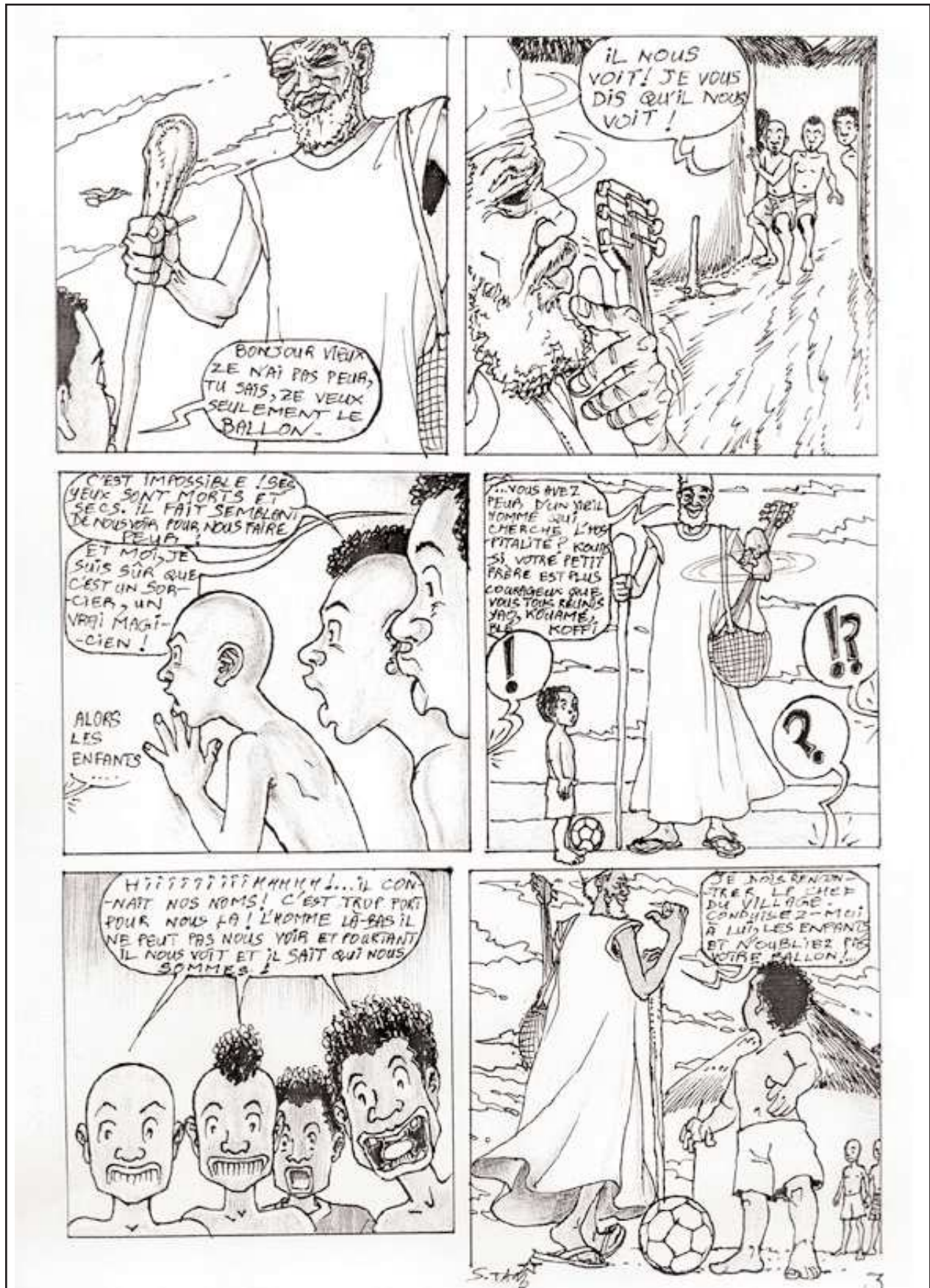
Un exemple de mise en images de la même histoire, réalisée en 3 planches par un autre jeune stagiaire togolais, **Tani Sambiani**, lors de l'atelier de formation sur le langage de la BD. On peut se rendre compte que si tout n'est pas toujours parfait dans le découpage et les dessins réalisés, certaines options, par leur traitement graphique et l'agencement des vignettes, sont plutôt bien venues dans la mesure où elles dynamisent chacune des scènes représentées...



Le plan général de la première vignette de la planche manque de détails pertinents par rapport au texte à adapter qui situait précisément l'environnement des lieux et de l'époque où la partie de foot est censée se dérouler entre des écoliers en vacances...



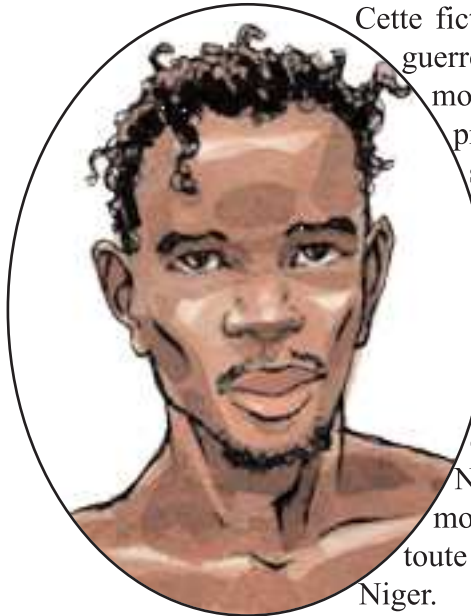
La fuite panique des enfants dans la vignette 2 est particulièrement bien rendue par une contre-plongée décadrée qui renforce le dynamisme du trait et l'impression de mouvement grâce au traitement graphique relativement pertinent dans la succession des plans choisis.



Visages expressifs des enfants et du vieux griot. Choix judicieux de la plupart des cadrages, dont ceux en contre-plongée, avec la volonté dans la dernière vignette de déborder du cadre pour focaliser l'attention sur le ballon au premier plan, à proximité des jambes du vieillard et de l'enfant. Graphisme relativement abouti, prouvant que ce jeune dessinateur, s'il poursuit sa démarche dans une optique prospective, a de fortes possibilités de progression pour atteindre un bon niveau professionnel. Doit cependant soigner le lettrage des bulles pour la transcription des dialogues.

Nous allons aborder maintenant un autre exemple de travail de scénarisation, de découpage et de narration graphique, conçu pour un projet de série futuriste, se déroulant tantôt en Afrique, tantôt dans un Occident dont les pays ont été ravagés au cours d'une guerre mondiale destructrice ayant duré plusieurs années. L'ensemble de la série a pour titre "**Le Monde selon Agbo**". Ce projet est réalisé en collaboration avec une des plus célèbres figures de la BD africaine, le dessinateur congolais **Barly Baruti**.

### Bref synopsis résumant la série prévue en six albums



Cette fiction futuriste se déroule sur plus d'un demi siècle, à la suite d'une guerre qui a ravagé les pays industrialisés et une grande partie du tiers-monde après une série de conflits en chaîne qui ont débutés à la fin de la première décennie du XXIème siècle jusqu'à la déflagration finale survenant quelques années plus tard.

Dans ses grandes lignes, l'histoire relate les aventures d'un groupe d'hommes et de femmes qui s'organisent dans la région du Golfe de Guinée pour résister aux envahisseurs occidentaux, rescapés de l'apocalypse, qui tenteront vainement de prendre pied sur cette région du continent africain afin de recréer une colonie et d'asservir la population locale à leurs propres fins. Au fil du temps, sous le commandement d'**Agbo**, un ancien instituteur d'une école de Porto-Novo, ces hommes et ces femmes parviendront à créer un nouveau modèle de société dont le rayonnement s'étendra progressivement sur toute une partie de l'Afrique de l'Ouest, depuis la côte jusqu'à la boucle du Niger.

Après une première expédition maritime qui conduira Agbo et ses hommes à bord d'un vieux cargo jusqu'à New-York où les survivants se livrent à des combats impitoyables dans les jungles urbaines livrées à l'anarchie, Agbo retournera dans son Afrique natale en ramenant quelques personnes qu'il associera à son projet de refondation d'une société plus humaniste inspirée de la tradition africaine.

Ses propres enfants poursuivront l'oeuvre déjà accomplie et la nouvelle Ligue des Marchands ira même jusqu'en Occident pour créer des comptoirs à partir desquels ils gagneront progressivement la confiance des autochtones survivants et leur réapprendront peu à peu comment se réorganiser et s'associer au lieu de se combattre comme des fauves...

La vieille sagesse africaine, par un étrange retour du destin, sera devenue la meilleure voie à suivre pour rebâtir une nouvelle terre des hommes, cependant que, du côté de l'ancienne Porto-Novo, un des héros de l'Histoire, **Koffi-le-Manchot**, fera édifier un "*Musée de la Bêtise*" où seront exposés les traces dérisoires d'une époque révolue, afin que les enfants puissent voir de leurs propres yeux les « fétiches du progrès » tels que les Occidentaux avaient décidé de les imposer aux peuples du tiers-monde pour mieux les assujettir...

*La saga prévue se déroule en six parties, chacune de ces parties constituant un album :*

- 1) L'ETE DE L'APOCALYPSE (Sud et Nord)
- 2) LES SURVIVANTS DE LA DEGLINGUE (Sud et Nord)
- 3) LES NAUFRAGEURS DU GOLFE (Sud)
- 4) LES FETICHES DE BETON (Nord)
- 5) COME BACK AFRICA (Sud)
- 6) LA NOUVELLE TERRE DES HOMMES (Sud et Nord)



## Typologie des principaux personnages



**AGBO** : d'abord jeune instituteur dans une école d'un quartier de Porto-Novo. De taille moyenne, mince et modérément musclé, très agile, visage très expressif, doté d'une autorité naturelle et d'un humour corrosif, il ne s'en laisse pas compter par ses collègues qui ne voient pas, au début des événements, que le monde est en train de courir à la catastrophe. Il ne peut que mépriser les discours lénifiants des autorités du pays qui continuent à placer dans les banques occidentales l'argent qu'ils détournent. Rien ne le prédispose pourtant à devenir, au cours des quelques années qui suivront la déflagration mondiale, le héros du renouveau de l'Afrique. Il prendra d'abord la tête d'un redoutable groupe de « naufrageurs » afin d'empêcher les



rescapés venus d'Occident de prendre pied sur la côte du Golfe de Guinée pour tenter d'y recréer des colonies à exploiter encore plus cyniquement que la fois précédente, du temps où les Blancs se croyaient les maîtres du monde. Après avoir recueilli **Mina** qu'il épousera par la suite, son sens de l'organisation, son courage et son charisme en feront rapidement un personnage hors du commun dont la renommée ne cessera de grandir. A force d'ingéniosité et grâce à son autorité grandissante, il parviendra à faire cesser l'anarchie.

Il prendra la tête d'une reconquête pacifique de l'ensemble de la région qui deviendra un modèle démocratique dans tout le bassin du Niger dont il gèrera avec sagesse, jusqu'à la fin de sa vie, le retour progressif vers une nouvelle forme de prospérité basée sur la solidarité et le partage équitable des ressources agricoles mises en valeur par les populations regroupées en coopératives. Pendant ce temps, la **Ligue des Marchands** créera un réseau commercial de plus en plus vaste, jusqu'au jour où les plus aventureux, à l'instigation de **Koffi-le-Manchot** et sous la conduite de **Djibril**, un des fils d'Agbo, s'aventureront à leur tour de l'autre côté de l'océan pour y installer des comptoirs et réinstaurer des structures plus humanistes d'échanges avec les populations locales qui survivent là-bas dans la misère et la sauvagerie la plus bestiale.

Au fil du temps, l'ancestrale sagesse africaine ressuscitée par Agbo engendrera une nouvelle civilisation.



**MINA** : la fille de Yacob Zoltan. Agée de dix ans environs au début du second volume de l'histoire.

Jolie fillette aux cheveux blonds bouclés, presque crépus, grands yeux bleus. Durant les événements qui aboutiront à la quasi destruction de New-York, orpheline de sa mère, elle a vécu dans le luxe absolu, mais comme une prisonnière, dans l'immeuble forteresse de son père, au cœur de Manhattan. Après être parvenue à s'enfuir pour rejoindre un ex-camarade



d'école, **Jason**, à la tête d'une bande de jeunes pillards, elle sera finalement rattrapée par les sbires de son père et embarquera avec lui, en compagnie de nombreuses personnalités sur un navire affrété pour rejoindre la côte africaine du Golfe de Guinée et tenter de s'installer là-bas.

Elle échappera une nouvelle fois à la surveillance de son père en se jetant à l'eau. Recueillie par Agbo, elle fera partie plus tard de l'expédition new-yorkaise et, après son retour, elle épousera finalement Agbo. Elle lui donnera quatre enfants, **Yao**, **Tierno**, **Djibril** et **Samia**.

## KOFFI



Le cousin d'Agbo, un grand gaillard tout en muscles qui, après avoir été étudiant en économie, puis chef de bande pour survivre dans New-York en ruines, deviendra le principal lieutenant d'Agbo en Afrique. L'amputation d'un bras au cours de la guerre, lui vaudra le surnom de **Koffi-le-Manchot**. Il réorganisera la Ligue des Marchands et finira sa vie en se consacrant à l'édification d'un «*Musée de la Bêtise*» afin que les jeunes générations n'oublent jamais à quel point la folie des hommes fut destructrice et absurde.



## KANGNI

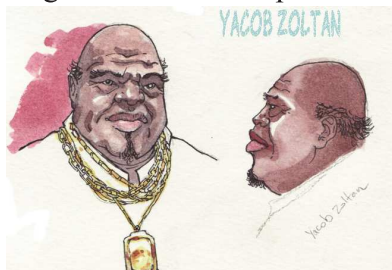


Un ami d'enfance d'Agbo, qui le suivra dans toutes ses péripéties. Après des études à Lomé, puis en France, il est venu vivre à Porto-Novo où il dirige une petite imprimerie. Il a écrit des nouvelles et des romans dont les manuscrits ont été envoyés à des éditeurs en France mais il n'obtiendra jamais de réponse à cause des événements qui changeront totalement son destin. Il est plutôt enveloppé, avec une bonne bedaine et des joues pleines. Myope, il porte des lunettes aux verres épais. Il éponge constamment avec un grand mouchoir la sueur qui dégouline sur son visage. C'est un joyeux drille plein d'entrain dont le courage est à la mesure de son humour dévastateur.



## YACOB ZOLTAN

Le milliardaire véreux, père de Mina. Afro-américain obèse et chauve, les yeux en boutons de bottines au fond de leur puit de graisse, la lippe épaisse, le sourire dédaigneux, fondamentalement antipathique, autoritaire et coléreux. Cynique et sans scrupule, comme la plupart des gens de son entourage dont la rapacité et l'égoïsme sont exemplaires.



Ce type de prédateur cynique et sans morale ne cherche qu'à s'enrichir encore plus sur le dos des populations de la planète que les gouvernements ont plongées dans la misère et le désespoir en déclenchant cette guerre absurde.







## GUS

Jeune mutant rencontré dans les ruines de New-York. Alors âgé d'une quinzaine d'années, il est frêle de constitution, ses cheveux filasses sont devenus blancs et son corps maigre est couvert de brûlures qui ne cicatriseront jamais entièrement. Il est doté de l'étrange pouvoir de prévoir l'avenir immédiat, ce qui lui permettra de sauver ses amis en plusieurs occasions.

Il s'embarquera avec eux sur le cargo du retour et deviendra, en vieillissant, un membre influent des futurs conseillers d'Agbo de par ses capacités divinatoires.

Il mourra aux côtés de Tierno, lors de la bataille victorieuse contre les envahisseurs.



Gus le mutant à New-York



## VIEUX

Vieux philosophe Noir dont on ne saura jamais le nom, ex-professeur à la New-York University avant la déflagration qui a vu la mort de toute sa famille. Il vit terré dans une cave lorsqu'on le découvre, à moitié mort de faim, en train d'écrire à la lueur d'une bougie l'histoire utopique d'une civilisation humaniste, dont l'idéologie serait à l'opposée de celle qui a engendré le conflit.

Il repartira en Afrique avec Agbo et sa troupe où il deviendra un Sage vénéré par tous. Sa vaste culture et ses judicieux conseils contribueront fortement à la réussite des projets d'Agbo qui lui confiera la tâche de regrouper d'anciens enseignants afin de créer des écoles et une université où l'on s'imprénera de ses théories humanistes.



Vieux à New-York



## YAO

Le fils aîné d'Agbo et de Mina. Il prendra bien plus tard la succession d'**Agbo-le-Sage**, après avoir été élu par le Conseil des Anciens afin de poursuivre la tâche de son père.

A l'instigation de Yao et de son jeune frère **Djibril**, la Ligue des Marchands de la Côte, va alors entreprendre sur des voiliers de fortune ou à bord de cargos restaurés de bric et de broc, la périlleuse traversée de l'Atlantique jusqu'en Amérique du Sud et en Europe.



Yao dans sa jeunesse



## DJIBRIL

Le troisième fils. Il deviendra un grand gaillard longiligne, assoiffé d'aventures, doté d'un sens inné du commerce, initié à ses subtilités par son oncle **Koffi-le-Manchot**, il explorera pour la Ligue des Marchands les rives du Niger jusqu'à Djenné et Mopti.

Après avoir pacifié la boucle du fleuve avec l'aide des troupes commandées par son frère **Tierno**, il enverra par la suite plusieurs caravanes pour désenclaver la région jusqu'à Gao et relancer l'élevage, la pêche et la culture du riz afin de nourrir les populations livrées durant des années aux exactions des pillards.

Il prendra le commandement de la première expédition marchande vers la côte sud-américaine où il créera des comptoirs à partir desquels il réorganisera progressivement la vie sociale des survivants.



## JASON



Ancien camarade d'école de **Mina**. Le crâne à moitié rasé, avec une touffe de cheveux teints en rouge sang, maigre visage aux yeux cruels, couvert de percings et de tatouages.

Il est à la tête d'une bande « d'Enfants de Salauds » qui errent dans les souterrains de New-York, pillant sauvagement tout ce qu'ils peuvent trouver pour survivre au jour le jour au cœur de cet enfer du "chacun pour soi".

Mina le retrouvera au cours de l'expédition, mais la jalousie malade de Jason incitera celui-ci à entrer en conflit avec **Agbo** qui lui fera perdre la face auprès de son clan au cours d'un combat singulier.



Tierno

## TIERNO

Second fils d'Agbo et de Mina.

Il deviendra en grandissant, un homme d'une force herculéenne qui livrera, à la tête de ses troupes, un combat victorieux contre les envahisseurs venus d'Afrique du Sud.

Il mourra de ses blessures au cours de cette bataille homérique gagnée grâce aux pouvoirs divinatoires de **Gus** qui n'hésitera pas à se sacrifier à son tour en entraînant une partie des troupes ennemis dans un piège qui leur sera fatal.





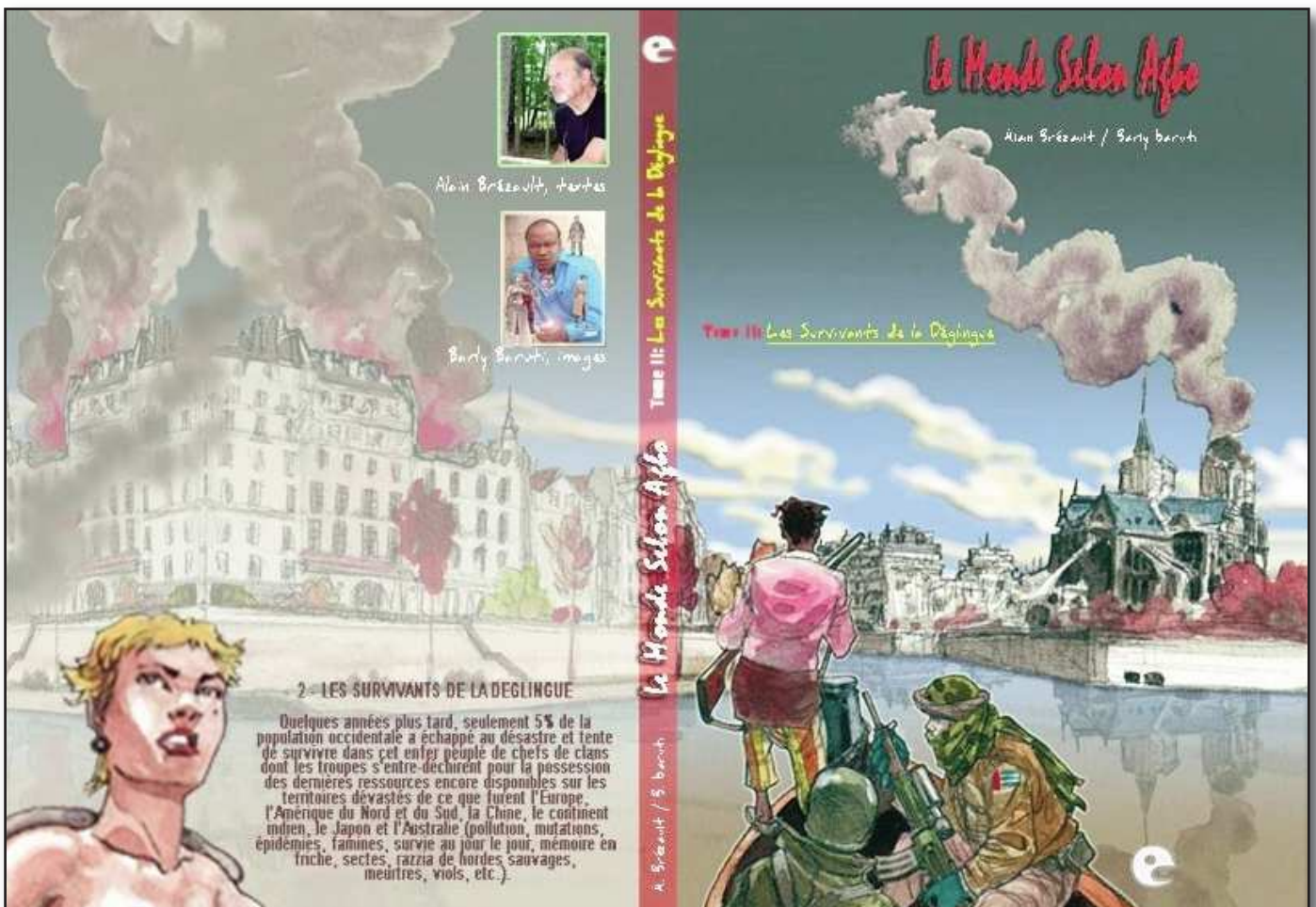
## SAMIA

La jolie sœur, couleur pain d'épice, à la chevelure rousse, bouclée comme celle de sa mère. Elle orientera, une fois adulte, les diverses activités des communautés féminines regroupées en associations. Leurs productions permettront de développer le commerce et les échanges de la Ligue des Marchands (récoltes, filage et tissage du coton, constructions de fours en briques pour la fabrication de poteries, séchage du poisson pêché...).

Samia contribuera également, aidée par sa mère et sur le conseils de Vieux, à améliorer les conditions de vie familiale en réintroduisant l'éducation sanitaire, la puériculture et des règles visant à affermir la cohésion sociale par le partage et la solidarité.



Samia dans sa jeunesse



Un projet de couverture pour le tome 2 :  
"Les survivants de la déglingue"

# Le Monde selon Agbo

## Synopsis du volume 1 L'ETE DE L'APOCALYPSE

Suite à une recrudescence du terrorisme, les grandes villes occidentales sont la proie d'attentats multiples conduits par des extrémistes de tous poils (islamistes kamikazes, milices d'extrême droite, groupuscules gauchistes-anarchistes, intégristes sectaires, commandos para-militaires divers, etc.), des bandes armées de hors-la-loi (maffias, cartels de la drogue...) qui sèment un vent de panique auprès des populations désorientées face à cette montée de la violence alimentée par un chômage endémique que les gouvernements et les élus sont incapables de réduire pour tenter de répondre aux angoisses de leur électorat pris en otage dans la jungle des mégapoles (rapt, attentats, guérilla urbaine, pillages, règlements de compte entre bandes rivales, incendies volontaires, assassinats, viols, prostitution, rackets organisés, chantages, etc.).

Le Président des USA et les chefs d'Etats de l'Union Européenne en viennent à décréter l'Etat d'urgence et les armées alliées se mobilisent pour tenter de faire front à cette campagne d'attentats sans précédent. Les terroristes se recrutent parmi tous les exclus de la planète dont un grand nombre se sont réfugiés au cœur des grandes cités occidentales, dans les quartiers déshérités où les forces de l'ordre ne pénètrent plus désormais qu'avec des chars blindés (description des états policiers qui, en répliquant " œil pour œil, dent pour dent ", font régner à leur tour la terreur dans les cités et les grandes banlieues pendant que des pans entiers de l'économie occidentale s'effondrent et que le chômage gagne toutes les couches sociales, générant une pauvreté endémique et divers mouvements de révolte contre les nantis et les exploités qui se barricadent dans les quartiers huppés transformés en forteresses). C'est également la chasse aux immigrés du Sud qui sont impitoyablement traqués nuit et jour par des milices payées au rendement. On regroupe dans des camps de concentration tous les "déviant", les SDF, les sans papiers et les clandestins. Ces derniers se font renvoyer « chez eux » par charters et par bateaux entiers. L'eau potable qui alimente les villes est alors polluée par des virus et des produits bactériologiques que dispersent les groupes terroristes afin d'accentuer leur pression sur les gouvernements de plus en plus impuissants à restaurer un semblant d'ordre public. Les pipe-lines de pétrole et les principaux puits du Moyen Orient qui alimentent l'Occident, deviennent également les cibles privilégiées des extrémistes qui cherchent à provoquer la débâcle des intérêts occidentaux et de leurs institutions démocratiques. En Europe, au Japon, au Canada et aux USA, des coups d'états en chaîne sont organisés par les militaires qui prennent un peu partout le pouvoir, ce que les Chinois et les Russes ne peuvent admettre sans réagir à leur tour...

L'engrenage de la violence finit par déclencher un embrasement nucléaire et une guerre bactériologique d'extermination massive entre les plus grandes puissances du globe, cependant que le continent africain, considéré comme un nain économique déjà ravagé par tous les maux du sous-développement, reste relativement à l'écart de cette conflagration planétaire...

*Le personnage d'Agbo, un jeune instituteur qui enseigne dans une école d'une petite ville côtière du Golfe de Guinée, suivra la montée en puissance de ces événements sur sa vieille télé, puis à la radio et à travers une correspondance de plus en plus irrégulière avec son cousin Koffi, étudiant à New-York, jusqu'à l'embrasement final qui coupera l'Afrique du reste du monde.*

Dans les pays du Golfe de Guinée, gagnés à leur tour par l'anarchie, on n'apprendra la suite catastrophique des opérations en Occident que par bribes plus ou moins censurées et sujettes à des interprétations hasardeuses propagées par les sectes qui se multiplient, alors que les diverses communautés commenceront à se regrouper en cherchant dans la tradition séculaire et la solidarité collective les moyens de s'organiser afin de faire face à une situation où elles ne devront désormais compter que sur elles-mêmes pour survivre...

# L'été de l'Apocalypse

(Tome 1)

## Exemple de scénario pré-découpé de la Planche n° 1

- Vignette 1)** Carte d'Afrique de l'Ouest centrée sur les pays du Golfe de Guinée.  
Récitatif : « **Golfe de Guinée, 18 mai 2015** »
- Vignette 2)** Zoom avant sur le Bénin, avec Porto-Novo focalisé.  
Récitatif : « **Porto Novo, Bénin** »
- Vignette 3)** Plan large sur une sortie de classe dans une école primaire.  
Agbo, jeune instituteur sur le pas de la porte de sa classe, surveille la sortie en rang des garçons et filles âgés d'une dizaine d'années, en uniformes, cartables sur le dos ou à la main.  
Récitatif, en haut gauche cadre : « **Fin d'une journée de classe** »  
Agbo : « **A demain, les enfants !** »
- Vignette 4)** Contre-champ panoramique sur les écoliers à l'avant plan, de dos qui se ruent en criant dans la cour de récréation vers la sortie de l'école. On aperçoit, à l'arrière plan, les façades décrépies de vieux bâtiments à demi masqués par des manguiers, de l'autre côté de la rue où circulent passants, vélos, mobylettes et un taxi-brousse sur le toit duquel s'entassent des paquets disparates.
- Vignette 5)** Agbo, de face, gauche cadre en plan américain, marche sur le trottoir alors qu'une Vespa est sur le point de le rejoindre en doublant deux cyclistes et un "bana-bana" chargé de régimes de bananes...  
Le conducteur du Vespa l'interpelle : « **AGBO !...** »
- Vignette 6)** Agbo se retourne et salue joyeusement le conducteur, un jeune homme ventripotent vêtu d'une chemise bariolée :  
« **Salut Kangni ! Tu me ramènes chez moi ? J'ai de la bière au frais !** »...  
Kangni :  
« **D'accord, grimpe vite mon frère !... T'as lu le journal ? Les Blancs sont devenus fous!** »
- Vignette 7)** Agbo en plan serré, à l'arrière du Vespa, qui se faufile dans la circulation. Il se penche et s'écrie à l'oreille de son copain :  
« **Hier soir, à la télé, ils ont dit qu'en Angleterre 200 000 personnes se sont réunies à Time-Square après l'attentat qui a démolit la Tour de Londres !** »
- Vignette 8)** Kangni en gros plan, de trois quart face, il crie à son copain :  
« **En tout cas, à Paris c'est encore plus chaud : cette nuit, il paraît que des cinglés ont fait sauter une partie de la Tour Eiffel !...** »

Carte d'Afrique de l'Ouest centrée sur les pays du Golfe de Guinée.

Récitatif :

**« Golfe de Guinée 18 mai 2015 ».**

Zoom avant sur le Bénin, avec Porto-Novo focalisé.

Récitatif :

**« Porto Novo, Bénin »**

Récitatif, en haut gauche cadre : **« Fin d'une journée de classe ».**

Vignette en plan large sur une sortie de classe dans une école primaire.

Agbo, jeune instituteur sur le pas de la porte de sa classe, surveille la sortie en rang des garçons et filles âgés d'une dizaine d'années, en uniformes, cartables sur le dos ou à la main.

Agbo : **« A demain, les enfants ! »**

Contre-champ panoramique sur les écoliers de dos à l'avant plan, qui se ruent en criant dans la cour de récréation vers la sortie de l'école.

On aperçoit, à l'arrière plan, les façades décrépies de vieux bâtiments à demi masqués par des manguiers, de l'autre côté de la rue où circulent passants, vélos, mобыettes et un taxi-brousse sur le toit duquel s'entassent des paquets disparates.

Agbo, de face, gauche cadre en plan américain, marche sur le trottoir alors qu'une Vespa est sur le point de le rejoindre en doublant deux cyclistes et un bana-bana chargé de régimes de bananes..

Le conducteur du Vespa l'interpelle :

**« AGBO !... »**

Agbo se retourne et salue le conducteur, un jeune homme ventripotent vêtu d'une chemise bariolée :

**« Salut Kangni ! Tu me ramènes chez moi ? J'ai de la bière au frais ! »...**

**« D'accord ! Grimpe vite... T'as lu le journal ? Chez les Blancs on devient fou !... »**

Agbo en plan serré, ¾ dos, à l'arrière du Vespa, penché vers son copain qui se faufile dans la circulation :

**« Hier soir, à la télé, ils ont dit qu'en Angleterre 200 000 personnes s'étaient réunies à Time-Square après l'attentat qui a démoli la Tour de Londres ! »**

Contre champ sur Kangni en gros plan, de trois quart-face :

**« En tout cas, à Paris c'est encore plus chaud : cette nuit, il paraît que des cinglés ont fait sauter une partie de la Tour Eiffel !... »**

# L'été de l'Apocalypse

## Scénario pré-découpé de la Planche n° 2

**Vignette 1) :** Plan d'ensemble très détaillé couvrant 1/3 de la page.

Agbo dans sa petite maison avec son copain Kangni. La maison est en planches avec une toiture en tôles. Elle fait partie d'une concession regroupant plusieurs logements disparates au coeur d'un quartier populaire. Des gamins, à l'avant plan, jouent au foot dans la cour en terre battue, surveillés d'un peu plus loin, gauche cadre, par deux voisines en pagnes qui préparent le repas du soir dans une grande marmite fumante posée sur un trépied.

Droite cadre, en retrait, à la clarté du jour qui commence à baisser, les deux amis sont assis face à face dans des fauteuils sénoufos sur la minuscule véranda de la maison et boivent chacun une bouteille de bière tout en discutant. Un journal est posé sur une petite table basse...

Kangni :

*« Et en Allemagne, c'est le même bordel, mon vieux ! Mon frère Théo, qui est à Dusseldorf, m'a faxé que depuis une semaine son université est fermée ! Grève générale dans tout le pays depuis l'attentat qui a pulvérisé une partie de la gare de Munich ! »*

**Vignette 2) :** Gros plan sur le visage en sueur de Kangni qui poursuit :

Kangni :

*« Et la nuit dernière, c'est la Tour Eiffel qui s'effondre à Paris ! Tu te rends compte, la Tour Eiffel ? »*

**Vignette 3) :** Contre champ en plan plus large sur Agbo songeur, de face, droite cadre, en retrait, dans son fauteuil, avec Kangni en amorce gauche cadre :

Agbo :

*« A New-York : couvre-feu de 10 h du soir à 6 h du matin... Mon cousin Koffi m'a téléphoné hier... Il se demande comment il va pouvoir obtenir son diplôme d'ingénieur commercial vu les événements qui s'enchaînent là-bas... »*

**Vignette 4) :** Contre-champ, cadrage inversé avec Agbo en amorce droite cadre et Kangni de face, en retrait gauche cadre qui brandit le journal :

Kangni :

*« En tout cas, nos couillons de journalistes écrivent que tout ça ne peut pas arriver chez nous. Que c'est qu'une affaire de Blancs en folie... »*

**Vignette 5) :** Retour en plan très large, pour reprendre en partie la vignette n° 1) sous un autre angle

Agbo :

*« Tu parles !... Notre sous-sol c'est aussi leur affaire, d'autant plus que les pipe-lines et les puits de pétrole sont en train de sauter dans tout le Moyen-Orient !... »*

Plan d'ensemble très détaillé.

Agbo dans sa petite maison avec son copain Kangni. La maison est en planches avec une toiture en tôles. Elle fait partie d'une concession regroupant plusieurs logements disparates au coeur d'un quartier populaire. Des gamins, à l'avant plan, jouent au foot dans la cour en terre battue, surveillés d'un peu plus loin, gauche cadre, par deux voisines en pagnes qui préparent le repas du soir dans une grande marmite fumante posée sur un trépied. Droite cadre, en retrait, à la clarté du jour qui commence à baisser, les deux amis sont assis face à face dans des fauteuils en osier sur la minuscule véranda de la maison et boivent chacun une bouteille de bière tout en discutant. Un journal est posé sur une petite table basse :

Kangni :

***« Et en Allemagne, c'est le même bordel, mon vieux ! Mon frère Théo qui est à Dusseldorf, m'a faxé que depuis une semaine son université est fermée ! Grève générale dans tout le pays depuis l'attentat qui a pulvérisé une partie de la gare de Munich ! »***

Gros plan sur le visage en sueur de Kangni qui poursuit :

***« Et la nuit dernière, c'est la Tour Eiffel qui s'effondre à Paris ! Tu te rends compte, la Tour Eiffel ?... »***

Contre champ en plan plus large sur Agbo songeur, de face, droite cadre, en retrait, dans son fauteuil, avec Kangni en amorce gauche cadre :

Agbo :

***« A New-York : couvre-feu de 10 h du soir à 6 h du matin... Koffi m'a téléphoné hier : il se demande comment il va pouvoir obtenir son diplôme d'ingénieur commercial, vu les événements qui s'enchaînent là-bas... »***

Contre-champ, cadrage inversé avec Agbo en amorce droite cadre et Kangni de face, en retrait gauche cadre qui brandit le journal.

Kangni :

***« En tout cas, nos couillons de journalistes écrivent que tout ça ne peut pas arriver chez nous. Que c'est qu'une affaire de Blancs en folie... »***

Retour en plan très large, pour reprendre en partie la vignette n° 1) sous un autre angle

Agbo :

***« Tu parles !... Notre sous-sol c'est aussi leur affaire, d'autant plus que les pipelines et les puits de pétrole sont en train de sauter dans tout le Moyen-Orient !... »***



Dans le **Module 3.2** nous verrons comment, sur base d'exemples tirés du scénario découpé, seront prises en commun, entre le scénariste et le dessinateur, les options de visualisation, plan par plan, dans un choix de planches sélectionnées pour compléter le dossier destiné à être présenté à un éditeur.

Ce n'est que sur la base de ce dossier complet envoyé à l'éditeur que celui-ci prendra la décision de signer éventuellement un contrat avec les auteurs du projet. Ce contrat stipulant, entre autre, les engagement respectifs des deux parties signataires.

Nous en préciserons le contenu et les subtilités juridiques, à la fin du module, en analysant un exemple de contrat-type

Nous reviendrons également dans ce module sur la justification de chaque option de visualisation dans la réalisation d'une planche, en fonction des indications précises du scénario pour que la mise en images des actions relatées offrent l'occasion au dessinateur de donner toute la mesure de son talent.



Jason et Mina sur le pont de Brooklyn  
(Recherche de Barly Baruti pour le tome 2, "Les survivants de la déglingue")

A SUIVRE