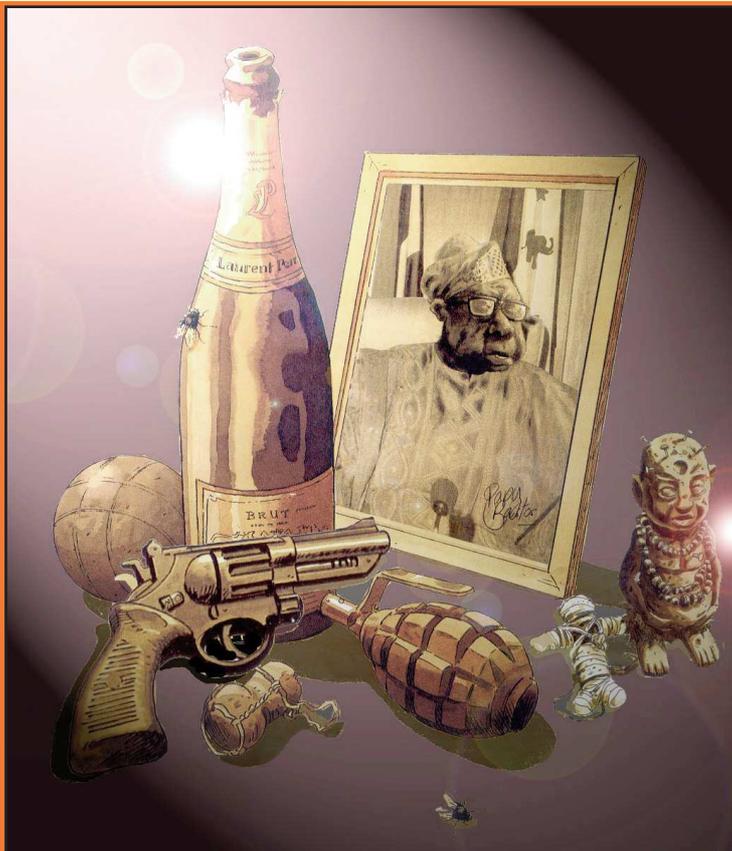


Alain Brezault

Formation au langage de la bande dessinée

Module 3.2

Les étapes de la création d'une BD
Le scénario et le découpage
(les options de visualisation)

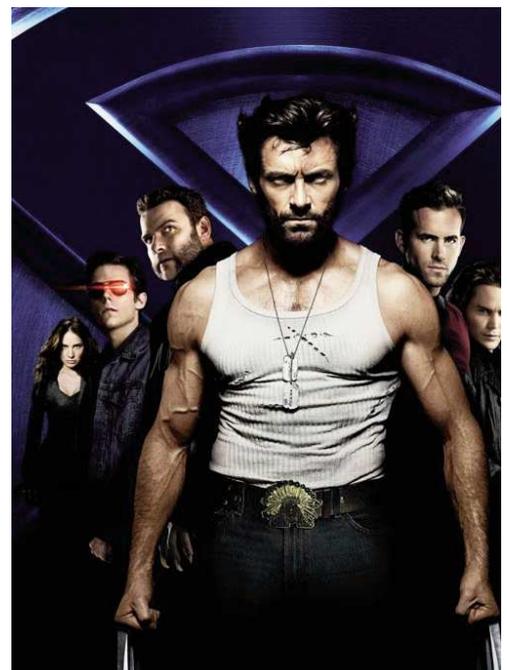


Introduction

Avant d'aborder la suite de notre propos sur l'association du scénariste et du dessinateur collaborant à la conception et à la réalisation d'un projet de bande dessinée à proposer aux éditeurs, nous allons essayer de préciser comment la BD et le cinéma, après être nés pratiquement ensemble à la fin du XIXème siècle, se sont peu à peu trouvés en concurrence sur des thématiques relativement semblables à proposer au public, une fois que les technologies qui leur permettaient d'exprimer leurs spécificités furent mises en place dans la presse, pour la BD, et dans les studios de cinéma, pour la réalisation des films de fiction... Nous verrons aussi comment ces deux médias, tout en étant très proches, se sont progressivement différenciés afin de parvenir à une autonomie qui n'a cependant jamais cessée de s'influencer mutuellement jusqu'à nos jours. Par exemple, on voit actuellement comment, l'univers de la BD fantastique ou de science-fiction a pu être transposé d'une façon de plus en plus réaliste au cinéma, grâce à l'apport spectaculaire des nouvelles technologies mises au service de scénarios adaptés à partir d'histoires publiées d'abord dans des magazines, puis dans des albums très populaires que les grands créateurs de BD avaient su mettre en images...



Les super-héros de Marvel Comics ont fait l'objet de nombreuses adaptations cinématographiques, tels les Fantastic Four ou Wolverine et les X-Men...



Quand la BD rencontre le cinéma...

Nous avons vu dans les modules précédents les relations évidentes que l'on pouvait constater entre le cinéma et la bande dessinée dans la scénarisation d'une histoire et de son découpage plan par plan, intégrant, comme pour un film, des choix de cadrages et d'angles de prise de vue en fonction de chaque séquence à traiter en une succession d'images fixes.

Là s'arrête la comparaison car la mise en oeuvre du produit à réaliser sera toute différente... En effet, alors que le scénariste et le dessinateur de BD seront seuls à imaginer comment devront être composées les différentes planches de leur album, la mise en scène et le tournage d'un film de fiction demandera, sur la base d'un plan de tournage très précis, la participation d'un grand nombre de techniciens et de comédiens.

Cela signifie aussi des coûts de production faramineux par rapport à l'investissement modique nécessaire à la réalisation d'un album de BD dans lequel les "effets spéciaux" imaginés par les auteurs dépendent essentiellement des capacités graphiques du dessinateur !...

Si un film, combine l'image animée et le son stéréophonique d'une façon perçue comme naturelle par le spectateur, il n'en est pas de même pour rendre compte de cette association dans la BD. Les auteurs sont obligés d'avoir recours à des artifices pour intégrer d'une façon peu évidente les dialogues et les bruits dans les vignettes, sans trop devoir empiéter sur la composition de chaque dessin prisonnier de son cadre. Bulles et récitatifs sont les moyens employés, en y ajoutant une représentation graphique et codifiée des bruits que nous avons déjà évoquée dans le module 2.1. Ce "son silencieux", associé à une succession d'images fixes, a très souvent rebuté certains lecteurs plus inspirés par la littérature, là où leur imaginaire ne se voit pas imposer les codes de lecture propres à la BD. C'est d'ailleurs faute de parvenir à adhérer à ce procédé que de nombreux enseignants ont encore tendance à considérer la BD comme un sous-produit culturel, alors que des adaptations littéraires en BD ont conquis, ces dernières années, leurs "lettres de noblesse" auprès d'un lectorat exigeant.

Mais il existe aussi de grandes différences entre la lecture solitaire d'un album de BD, par exemple dans sa chambre, et la perception passive d'un film par des spectateurs "captifs", réunis dans une salle



Le Western... Des milliers de westerns ont été produits depuis les débuts de l'industrie du cinéma hollywoodien. ("Open Range", Western de et avec Kevin Costner)



Le Western traité en BD par le très grand dessinateur **Gir/Moebius**, dans les aventures de **Blueberry** (Editions Dargaud)

obscur devant un grand écran où la projection s'opère à raison de 24 images par seconde pour donner l'illusion du mouvement que viennent renforcer tous les effets sonores nécessaires (dialogues, bruits d'ambiance divers, musique). Le film, s'il est bien réalisé, grâce à une coûteuse technologie de plus en plus sophistiquée, associant trucages, images et sons, pourra être regardé sans le moindre effort par les spectateurs bien calés dans leurs fauteuils. Cette consommation d'une apparente réalité qui s'offre ainsi facilement au regard des cinéphiles attentifs ne peut se comparer à la lecture individuelle d'une BD.

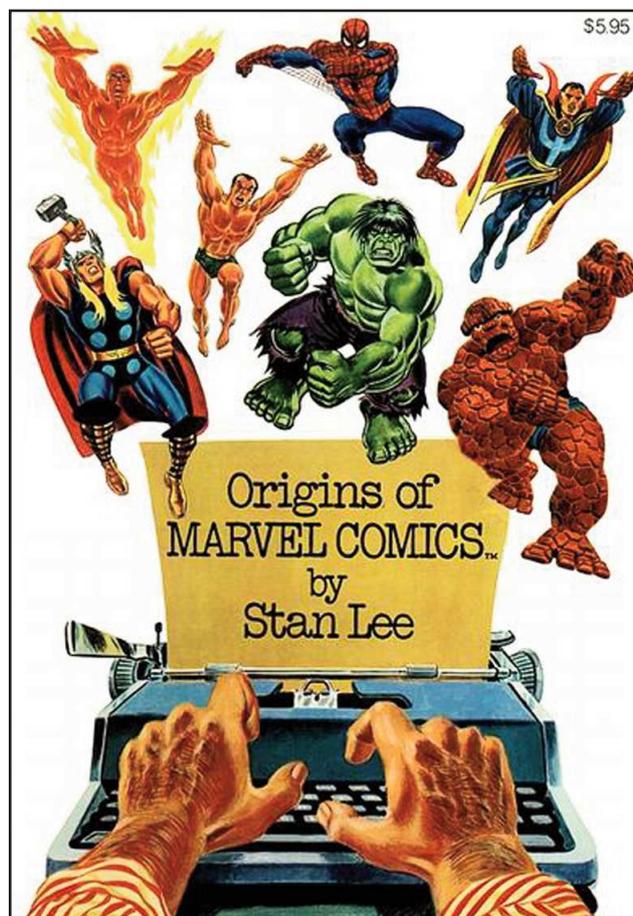
Le décodage, et donc la compréhension d'une BD, nécessitera l'apprentissage d'une certaine forme de lecture avec les codes spécifiques qu'impose un récit découpé en images fixes parsemées de dialogues insérés dans des bulles. Cet effort demande la participation active du lecteur dont l'imagination viendra également combler les nombreuses ellipses que les auteurs sont obligés d'inclure dans leur album. En effet, celui-ci doit répondre aux exigences de l'éditeur pour être intégré dans une collection particulière dont le formatage et le nombre de pages doivent rester les mêmes pour tous les albums des divers auteurs.

Par contre, si le spectateur d'un film est "captif" et ne peut rien faire d'autre durant tout le temps que dure la projection, le lecteur, quant à lui, pourra revenir sur des passages qu'il n'a pas compris ou qu'il a particulièrement apprécié. Il s'attardera autant qu'il le voudra sur des plans d'ensemble où s'expriment toutes les qualités graphiques d'un virtuose du dessin, tels, par exemple, Gir ou Baruti.

Cela signifie aussi que les auteurs de BD doivent s'informer sur les capacités de lecture du public plus ou moins jeune qu'ils visent, en réajustant, si besoin est, le découpage de leur scénario. Un dessin trop brouillon, voire trop complexe, ou un scénario peu clair dont les rebondissements tomberaient à plat, n'inciteront pas le lecteur à acheter la suite d'un tel récit mal conçu.

D'ailleurs, dans bien des cas, la suite prévue en plusieurs épisodes, ne verra pas le jour, sur simple décision de l'éditeur lui-même, après un premier bilan négatif des ventes et le retour des invendus par les libraires...

Nous allons voir, dès la page suivante, comment se décident, entre le scénariste et le dessinateur, les options de visualisation dans un projet d'album à soumettre à un éditeur...



Stan Lee, scénariste, créateur d'une centaine de super-héros pour la firme américaine Marvel Comics.

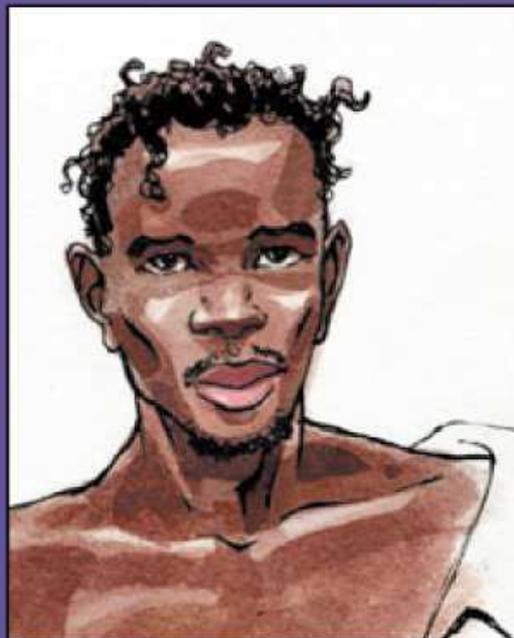


Gir, portrait de Buffalo-Bill en compagnie d'un chef Indien. Composition en N/B d'une très belle facture, digne d'un témoignage photo.

Alain BREZAULT

et

Barly BARUTI



LE MONDE SELON AGBO

Projet pour une série BD de S.F. se déroulant dans un futur proche tantôt en Occident (Europe, Amérique du Nord), tantôt en Afrique de l'Ouest et Centrale

- 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)

Les Naugrangers du Golfe

(Tome 3 du Monde selon Agbo)

Brezault/Baruti

Le scénario de la séquence choisie en guise d'exemple

En Afrique, le long du Golfe de Guinée, la vie a repris son cours, malgré les innombrables difficultés qui accablent les populations livrées à elles-mêmes. La plupart des citadins ont quitté les villes pour rejoindre la brousse et la forêt afin de recréer des communautés villageoises de cultivateurs, de pêcheurs et de chasseurs puisant, dans les traditions ancestrales et dans les savoir-faire de certains exilés urbains, de nouvelles règles de survie.

Agbo, l'ancien instituteur de Porto-Novo a créé, avec un regroupement d'hommes et de femmes, un campement fortifié pour se protéger contre d'éventuels envahisseurs qui chercheraient à s'emparer de leurs terres...

Mars 2027, au lever du jour

Sur la côte du Golfe de Guinée, dans un campement fortifié, entre Cotonou et Porto-Novo. Tout le monde dort dans les cases centrales, sauf un vieux qui donne l'alerte :

« Agbo !... Debout !... Un navire s'approche de la côte !... »

Des hommes sortent précipitamment des cases, dépenaillés, ils se précipitent en désordre avec leurs armes à l'extérieur de la concession cependant qu'Agbo rejoint le vieux. Sur le mur d'enceinte en rondins de cocotiers, déjà des guetteurs soufflent dans des trompes pour avertir tout le monde et rappeler ceux qui sont déjà aux champs à l'intérieur des terres.

Dans les terres à proximité du fortin, des cultivateurs, la daba sur l'épaule, pataugent dans les rizières suivis par des femmes et des enfants qui courent pour venir s'abriter derrière les fortifications.

Agbo et une partie de ses hommes s'avancent vers la plage, leurs armes à la main, et surveillent au loin un navire de plaisance dont la silhouette sombre se découpe dans le soleil levant. En faisant mugir sa sirène, le navire s'approche lentement en direction d'un vieux ponton en bois, sur pilotis, dont l'extrémité est régulièrement submergée par la houle matinale au-dessus de laquelle planent quelques mouettes.

Agbo se retourne vers ses hommes, visage fermé :

« Les amis, tenez vous prêt ! Djibo, mets-toi en position à l'abri de la grande pirogue, ton bazooka pointé sur ce bateau de malheur ! »

Kangni, son cousin, suit à ses côtés l'approche du navire à la jumelle :

« A part quelques Blancs qui s'agitent à l'avant, le soleil m'empêche de distinguer ceux qui sont sur la passerelle... Mais je ne vois pas de canons... »

Agbo : *« S'ils en ont un, ce qui ne m'étonnerait pas, ils les ont planqués pour mieux nous surprendre... »*

Kangni : *« Ils restent à distance et mettent une chaloupe à la mer... Regarde, cousin, ils sont en train de hisser un drapeau blanc pour venir nous voir !... »*

Agbo : *« Restez sur vos gardes ! Mais ne tirez que si je vous en donne l'ordre... Konan et Séraphin, suivez-moi sur le ponton, on va voir ce qu'ils nous veulent !... »*

Les trois hommes montent sur le ponton pendant que la chaloupe approche, propulsée par six rameurs, avec un homme en uniforme, debout à l'avant et une dizaine de marins, assis à l'arrière, dont on aperçoit seulement les têtes hirsutes...

Sur la passerelle du navire, un métis adipeux d'une soixantaine d'années, au large crâne dégarni, vêtu d'une ample chemise à fleurs, suit à la jumelle le déroulement de l'opération. On reconnaît Yacob Zoltan, le milliardaire verveux déjà mis en scène dans le tome 2, "Les Survivants de la Déglingue". Des bagues en diamant entourent ses gros doigts boudinés. Il ricane à l'adresse du groupe qui l'entoure :

« C'est tout de même pas une bande de sauvages qui va nous empêcher de débarquer !... Hé ! Hé ! Hé !... »

Le capitaine à ses côtés : « N'empêche qu'ils ont l'air de se méfier, Monsieur Zoltan... »

Une belle adolescente aux cheveux blonds frisés se tourne vers le gros homme et s'exclame avec mépris : « Tu ne changeras jamais, Papa, la trahison, ça te connaît !... Pourquoi ne pas s'installer ailleurs, là où il n'y a personne ? »

Zoltan : « Mina, tu me fatigues avec tes questions idiotes !... Vous vous croyez encore capables de fonder une colonie de pionniers comme aux temps héroïques ? Mais vous seriez infoutus de faire un feu sans allumettes !... Il nous faut donc des serviteurs et des esclaves pour retrouver un peu de dignité, pas vrais mes très chers amis ? »

Ricanements et hochement de têtes :

« Zoltan a raison ! »

« Pour recommencer à zéro, on aura besoin de main d'œuvre ! »

« Ouaih ! Et elle nous tend les bras !... »

Zoltan, hilare : « Foi de Yacob, s'ils ne nous accueillent pas à bras ouverts, ils vont le sentir passer !... En tout cas, ce sera de la main d'œuvre à bon marché, croyez-moi !... »

Agbo, suivi par ses deux camarades, s'est arrêté au milieu du ponton, il brandit son fusil vers le ciel pour signifier à ceux qui sont dans la chaloupe ballottée par la houle de ne plus approcher.

L'homme en uniforme à l'avant de la chaloupe s'adresse à lui avec un porte-voix :

« Je suis le lieutenant Anderson, le second de ce navire ! Nous venons de New-York et nous souhaiterions nous ravitailler !... »

Agbo, une main en porte-voix et son fusil braqué en direction de la chaloupe :

« Combien êtes-vous ? Et de quoi avez-vous besoin ? »

Le Lieutenant : « Environ une trentaine de passagers et vingt hommes d'équipage ! Nous n'avons presque plus d'eau ni de nourriture... Et nos réservoirs de fuel sont pratiquement vides... »

Agbo : « Désolé, mais je ne peux rien pour vous !... Nos propres réserves sont comptées et vous n'êtes plus les bienvenus par ici ! Essayez d'atteindre Libreville où il paraît que des Blancs se sont regroupés pour fonder une communauté... »

Kangni suit de loin la discussion à la jumelle et commente pour son groupe. On sent que la tension monte :

Kangni : « Djibo ! Braque ton bazooka sur la chaloupe, je sens qu'il va y avoir du grabuge !... »

Un homme, main en visière, surveille le navire en attente :

« Chef ! En tout cas, les Blancs là-bas, ils ont mis trois autres chaloupes à la mer... Et je crois bien qu'il y a une mitrailleuse sur la première... »

Kangni : « Tire en l'air pour avertir Agbo ! Je crois que ça va chauffer bien bon ! »

Agbo se retourne en entendant la déflagration et aperçoit ses hommes qui lui font signe en indiquant le navire d'où trois chaloupes se dirigent vers la plage à grands coups de rames. Sur la première, un mitrailleur est en train d'ajuster le groupe sur la plage.

Les marins de la première chaloupe près du ponton braquent des armes en direction d'Agbo et le lieutenant s'écrie : « Si c'est la manière forte que tu souhaites, tu vas l'avoir, négro ! Feu !... »

Agbo et Konan parviennent à sauter à l'eau mais Séraphin s'écroule, une balle en pleine poitrine pendant que les hommes du Lieutenant tentent d'aborder sur le ponton battu par les vagues.

Derrière les vitres de la passerelle du cargo, Zoltan jubile :

Zoltan : « Bon ! On passe aux choses sérieuses : ils vont voir ce que ça coûte de résister à Yacob Zoltan ! »

Sur la plage, Kangni hurle : « *Ils ont eu Séraphin !...Djibo, fais-moi sauter tous ces salopards, avec ton bazooka !...vite !...* »

Le tir du bazooka fait exploser le bout du ponton et la chaloupe cependant qu'Agbo et Konan atteignent la plage à la nage et rejoignent le groupe :

Agbo : « *Dispersez-vous et feu à volonté !...* »

La mitrailleuse de la première chaloupe crache ses volées de balles traçantes vers la plage où s'éparpillent les hommes d'Agbo dont certains sont déjà en position, à plat ventre, pour répondre au feu nourri des adversaires qui s'approchent.

Pendant ce temps, Djibo a réarmé son bazooka qu'il braque sur la première chaloupe prête à accoster. La barque vole en éclats, éparpillant les corps des envahisseurs.

Sur le Cargo, le capitaine, s'adressant à Zoltan : « *Ils nous ont déjà détruit deux chaloupes et tué une trentaine d'hommes ! Les autres ne pourront pas réussir, c'est foutu, Monsieur Zoltan !* »

Zoltan, en rage : « *Dites à ces crétins de faire demi-tour ! On aura encore besoin d'eux pour débarquer ailleurs !* »

Le lieutenant, dans son talkie-walkie : « *Revenez ! Vous n'avez aucune chance !* »

Mina, frappant dans ses mains et sautillant autour de son père :

« *J'en étais sûre ! J'en étais sûre !... Mon père tout-puissant a baissé pavillon et il ne peut plus trahir que lui-même !...* »

Zoltan se retourne et décoche une gifle magistrale à sa fille qui manque de tomber à la renverse : « *File dans ta cabine, idiote !... Quant à ceux-là, ils ne perdent rien pour attendre ! Foi de Yacob Zoltan, je reviendrai... Et ce jour-là, ils seront moins fiers !* »

Mina s'enfuit de la passerelle et se retrouve sur le pont au moment où les deux chaloupes contournent le navire pour accoster à l'abri des tirs en provenance de la plage où les hommes d'Agbo exultent.

Mina enjambe le bastingage et saute à la mer, nageant vers la plage pour rejoindre ces « sauvages » qui sont parvenus à résister à son père...

Mina, à bout de souffle, nageant vers le rivage :

« *Je suis complètement cinglée... De mon propre chef je me jette dans la gueule des loups !* »

Kangni, vient de repérer Mina avec ses jumelles et il s'écrie :

« *Agbo, j'ai un scoop pour toi : une drôle de sirène est en train de nager vers nous !...* »

FIN DE LA SEQUENCE A DECOUPER

Sur base de ce scénario, il s'agira ensuite pour le scénariste de procéder à son **découpage**, planche par planche, après une concertation préalable avec le dessinateur qui va chercher la **documentation** nécessaire à la réalisation la plus juste possible de ses futurs **crayonnés**. Il donnera ensuite son avis au vu du pré-découpage qui sera réajusté en fonction d'une nouvelle concertation au cours de laquelle on optera d'un commun accord pour certains détails à préciser afin de rendre le récit en images le plus réaliste et dynamique possible...

Les Naufrageurs du Golfe

(Tome 3 du Monde selon Agbo)

Brezault/Baruti

Exemple de scénario pré-découpé : planche n° 1

Vignette 1)

Plongée en plan d'ensemble sur un campement fortifié au lever du jour. Il est situé dans une cocoteraie, entre une large plage où, gauche cadre, sont alignées sur le sable de grandes pirogue de pêche avec des filets qui séchent sur des piquets plantés à proximité des fortifications faites de troncs de cocotiers terminés en pointe. Droite cadre, en amorce, on aperçoit le début d'une sorte de wharf, un vieux ponton en bois sur pilotis, qui se prolonge depuis la plage au-dessus de la mer. Un ensemble de cases, disposées en cercle autour d'une place en terre battue au milieu de laquelle se dresse un grand fromager, constitue le centre du campement. Une allée circulaire longe les fortifications qui possèdent un chemin de ronde en bois sur lequel deux guetteurs en armes surveillent la mer. A l'opposé de l'Océan, au-delà de la cocoteraie, quelques paysans travaillent déjà dans les rizières à l'intérieur des terres. Près du grand portail fermant l'entrée du campement, un vieillard en boubou lève la tête vers un des deux guetteurs qui lui fait signe...

Récitatif : « Mars 2027, Golfe de Guinée, entre Cotonou et Porto-Novo. Au lever du soleil... »

Vignette 2)

Plan moyen en plongée. Le guetteur en amorce gauche cadre interpelle le vieux en contre-bas dont la tête est levée vers lui :

Guetteur : « *Vieux, Y'a un cargo qui approche ! Donne l'alerte !...* »

Vignette 3)

Plan moyen du vieux de dos, droite cadre en légère contre-plongée. Il traverse la place en courant et s'écrie, la main en porte-voix, en direction d'une case dont l'entrée est décorée par deux piliers en cocotiers sculptés :

Le vieux : « *Agbo !... Debout !... Un navire s'approche de la côte !...* »

Vignette 4)

Plan moyen en contre-champ . Agbo en amorce droite cadre, réveillé en sursaut dans l'ombre de sa case, alors que se découpe dans la perspective gauche cadre le visage du Vieux par la porte qu'il vient d'ouvrir :

Le vieux : « *Un cargo se dirige vers nous !* »

Agbo : « *Réveille tous les hommes, j'arrive !* »

Vignette 5)

Plan d'ensemble en plongée. A l'avant plan, en amorce, le visage d'un guetteur soufflant dans une trompe (un gros coquillage). En contre-bas, on aperçoit les hommes qui sortent précipitamment des cases, dépenaillés, ils se précipitent en désordre avec leurs armes au centre de la place où Agbo a rejoint le vieux cependant que d'autres sont déjà en train de grimper le long des échelles qui permettent d'accéder au chemin de ronde :

Agbo : « *Tout le monde à son poste !... Ouvrez le grand portail !* »

Vignette 6)

Plan panoramique. A partir des rizières, on aperçoit, au loin dans la perspective, une partie du campement et de la cocoteraie éclairée par les rayons du soleil levant. Les paysans, la daba sur l'épaule, pataugent dans les rizières suivis par des femmes et des enfants qui courent pour se mettre à l'abri derrière les fortifications.



Vignette 1 :

Plongée en plan d'ensemble sur le campement fortifié au lever du jour.

Récitatif : « Mars 2027, Golfe de Guinée, entre Cotonou et Porto-Novo. Au lever du soleil... »

Vignette 2 :

Plan moyen en plongée.

Le guetteur :

« Vieux, Y'a un cargo qui approche !
Donne l'alerte !... »

Vignette 3 :

Plan moyen du vieux de dos, gauche cadre.

Le vieux :

« Agbo !... Debout !... Un navire s'approche de la côte !... »

Vignette 4 :

Plan moyen en contre-champ.

Le vieux :

« Un cargo se dirige vers nous ! »

Agbo :

« Réveille tous les hommes, j'arrive ! »

Vignette 5 :

Plan d'ensemble en plongée.

Agbo :

« Tout le monde à son poste !...Ouvrez le grand portail ! »

Vignette 6 :

Plan panoramique.

C'est sur la base de ce prédécoupage fourni par le scénariste que la concertation avec le dessinateur va se préciser, à propos de l'agencement des vignettes dans la planche, tout en justifiant le choix des angles de "prise de vues" par rapport aux positions des personnages dans le décor et à la façon dont ils seront vêtus. La discussion progresse en fonction des remarques émises par chacun, sur base des premiers crayonnés proposés par le dessinateur qui fait remarquer que si ceux qui sont aux champs doivent venir rapidement se regrouper dans l'enceinte du fortin, il est nécessaire de montrer dans une vignette, à rajouter entre les vignettes 4 et 5, un guetteur en train de les alerter. Le choix se porte sur un plan serré campant le guetteur soufflant dans une conque.... Après les crayonnés, où sont déjà prévus les emplacements des bulles et la façon dont elles seront traitées en semi-transparence pour ne pas nuire aux dessins, les échanges se poursuivront au cours de l'encre et des options de mise en couleur de la planche présentée ci-dessous...



Les Naugrangers du Golfe

(Tome 3 du Monde selon Agbo)

Brezault/Baruti

Exemple de scénario pré-découpé : planche n° 2

Vignette 1)

Panoramique horizontal. Agbo et trois de ses hommes, de profil droite cadre, s'avancent vers la plage, leurs armes à la main, et surveillent au loin un cargo dont la silhouette sombre se découpe dans le soleil levant. En faisant mugir sa sirène, le navire semble prendre la direction du vieux ponton en bois, sur pilotis, dont l'extrémité, gauche cadre, est régulièrement submergée par la houle matinale au-dessus de laquelle planent quelques mouettes.

Vignette 2)

Contre-champ sur Agbo, en Plan américain. Il est de face, les yeux plissés par le soleil, et s'adresse à ses compagnons dont les regards sont eux aussi tournés vers le navire hors cadre.

Agbo : « *Les amis, tenez vous prêt ! Djibo, met-toi en position à l'abri des pirogues, ton bazooka pointé sur ce bateau de malheur !* »

Vignette 3)

Plan moyen poitrine. Kangni, droite cadre, de profil, aux côtés d'Agbo, suit l'approche du cargo à la jumelle. On aperçoit, en haut du cadre, à gauche, Djibo qui se positionne derrière les grandes pirogues en avancée sur la plage.

Kangni : « *Y'a quelques Blancs qui s'agitent à l'avant, mais le soleil m'empêche de voir ce qui se passe sur la passerelle... Pas de canons en vue...* »

Vignette 4)

Très gros plan sur les yeux d'Agbo, de face.

Agbo : « *Ils ont pu les planquer pour mieux nous surprendre...* »

Vignette 5)

Plan large de Kangni de dos, cadré à la taille, avec Agbo en amorce droite cadre, de dos lui aussi et, gauche cadre, le navire au loin dans le soleil. Une chaloupe chargée d'hommes se dirige vers eux à la rame, avec un drapeau blanc accroché au bout d'un bâton fixé à l'avant de la barque.

Kangni : « *Ils ont mis une chaloupe à la mer... Regarde, cousin, ils viennent de hisser un drapeau blanc pour venir nous voir !...* »

Agbo : « *Restez sur vos gardes ! Mais ne tirez que si je vous en donne l'ordre...* »

Vignette 6)

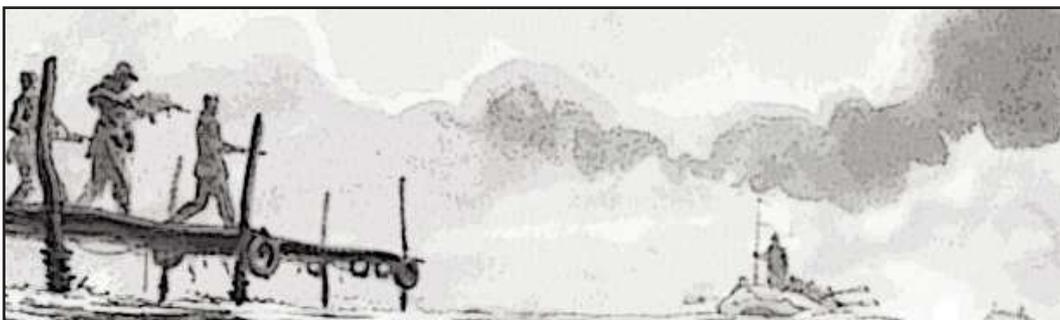
Plan visage d'Agbo qui se tourne vers ses hommes groupés derrière lui :

Agbo : « *Konan et Séraphin, suivez-moi sur le ponton, on va voir ce qu'ils nous veulent !...* »

Vignette 7)

Plan large en panoramique horizontal.

Agbo et ses trois compagnons brandissant des armes s'avancent sur le ponton pendant que, droite cadre, la chaloupe approche, propulsée par six rameurs, avec un homme en uniforme, debout à l'avant...



Vignette 1)

Panoramique horizontal.

Vignette 2)

Contre-champ sur Agbo, en Plan américain.

Agbo : « *Les amis, tenez vous prêt ! Djibo, met-toi en position à l'abri des pirogues, ton bazooka pointé sur ce bateau de malheur !* »

Vignette 3)

Plan moyen poitrine.

Kangni, droite cadre, de profil, aux côtés d'Agbo

Kangni : « *Y'a quelques Blancs qui s'agitent à l'avant, mais le soleil m'empêche de voir ce qui se passe sur la passerelle... Pas de canons en vue...* »

Vignette 4)

Très gros plan sur les yeux d'Agbo, de face.

Agbo : « *Ils ont pu les planquer pour mieux nous surprendre...* »

Vignette 5)

Plan large de Kangni de dos, cadré à la taille,

Kangni : « *Ils ont mis une chaloupe à la mer... Regarde, cousin, ils viennent de hisser un drapeau blanc pour venir nous voir !...* »

Vignette 6)

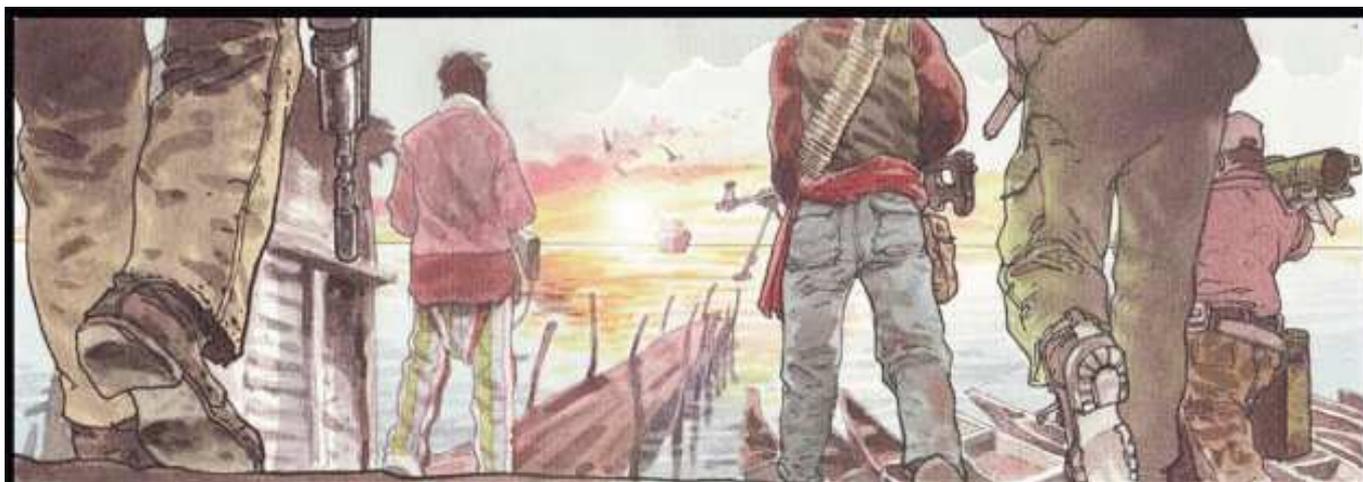
Plan visage d'Agbo

Agbo : « *Konan et Séraphin, suivez-moi sur le ponton, on va voir ce qu'ils nous veulent !...* »

Agbo : « *Restez sur vos gardes ! Mais ne tirez que si je vous en donne l'ordre...* »

Vignette 7)

Plan large en panoramique horizontal.



Les amis, tenez-vous prêts! Djibo, mets-toi en position à fabri des pirogues...



- ton bazooka pointé sur ce bateau de malheur!



Y'a quelques blancs qui s'agitent à l'avant, mais le soleil m'empêche de voir -

- ce qui se passe sur la passerelle. Pas de canon en vue...



Ils ont pu les planquer pour mieux nous surprendre...



Ils ont mis une chaloupe à la mer. Regarde, cousin, ils viennent de hisser un drapeau blanc pour venir nous voir!..

Restez sur vos gardes! Mais ne tirez que si je vous en donne l'ordre...



Konari et Séraphin!

Suivez-moi sur le ponton on va voir ce qu'ils nous veulent!



Barly Baruti propose de traiter autrement le panoramique de la **première vignette**, en montrant les hommes d'Agbo de dos, train de s'avancer vers le ponton, avec le navire face à eux que l'on aperçoit au loin. De cette façon, le dessin permettra **un effet de perspective en profondeur**, avec, en avant plan gauche cadre, les jambes du dernier homme derrière ses autres camarades s'avançant vers le vieux ponton, Agbo étant à leur tête...
D'autres suggestions visant à modifier l'agencement initial des vignette donneront au final la planche ci-dessus...

Les Naugrageurs du Golfe

(Tome 3 du Monde selon Agbo)

Brezault/Baruti

Exemple de scénario pré-découpé : planche n° 3

Vignette 1)

Plan d'ensemble des personnages cadrés à la taille.

Sur la passerelle située en hauteur à l'arrière du cargo, de profil, en plan américain derrière une baie panoramique qui surplombe le pont du cargo, étrave pointée vers la plage au loin, on aperçoit un métis adipeux d'une soixantaine d'années, au large crâne dégarni, vêtu d'une ample chemise à fleurs, qui suit à la jumelle le déroulement de l'opération. Des bagues en diamant entourent ses gros doigts boudinés. Il ricane à l'adresse d'un groupe d'une dizaine de d'hommes et de femmes qui l'entourent, vêtus de vêtements chics et coiffés à la mode de l'époque (tenues colorées en tissus plastifiés, qui leur donnent une allure de pantins grotesques) :

Zoltan : « *C'est tout de même pas une bande de sauvages qui va nous empêcher de débarquer sur ce petit paradis !... Hé ! Hé ! Hé !...* »

Le capitaine, en uniforme, qui tient la barre, à ses côtés :

« *N'empêche qu'ils ont l'air de se méfier, Monsieur Zoltan...* »

Vignette 2)

Plan moyen, avec changement d'angle.

Une belle adolescente aux cheveux blonds frisés se détache du groupe et se tourne vers le gros homme en s'exclamant avec mépris :

Mina : « *Tu ne changeras jamais, Papa, la trahison, ça te connaît !... Pourquoi ne pas s'installer ailleurs, là où il n'y a personne ?* »

Vignette 3)

Contre-champ sur le visage en gros plan de Zoltan

Il s'énerve, tout en continuant de regarder la côte à la jumelle :

Zoltan : « *Mina, tu me fatigues avec tes questions idiotes !...* »

Vignette 4)

Plan élargi, en zoom arrière

Les visages maquillés des passagers fixent Zoltan, certains autres regardent Mina en ricanant de mépris, alors que retentit la voix de Zoltan en off :

Zoltan : « *Vous vous croyez encore capables de fonder une colonie de pionniers comme aux temps héroïques ? Mais vous seriez infoutus de faire un feu sans allumettes !... Il nous faut donc des serviteurs et des esclaves pour retrouver un peu de dignité, pas vrais mes très chers amis ?* »

Vignette 5)

Plan moyen avec changement d'angle.

Certains passager ont maintenant le nez collé à la vitre de la baie pour tenter de distinguer ce qui se passe au loin sur la plage. Murmures d'approbation et hochement de têtes satisfaits :

« *Zoltan a raison !* »

« *Pour recommencer à zéro, on aura besoin de main d'œuvre !* »

« *Ouah ! Et elle nous tend les bras !...* »

« *Comme au bon vieux temps !...* »

Vignette 6)

Plan américain de Zoltan, de face,

ses jumelles dans une main il s'adresse aux passagers, visage hilare :

Zoltan : « *Foi de Yacob, s'ils ne nous accueillent pas à bras ouverts, ils vont le sentir passer !... Et ce sera de la main d'œuvre à bon marché, croyez-moi !...* »

Vignette 1)

Plan d'ensemble des personnages cadrés à la taille.

Zoltan : « *C'est tout de même pas une bande de sauvages qui va nous empêcher de débarquer sur ce petit paradis !... Hé ! Hé ! Hé !...* »

Le capitaine, en uniforme, qui tient la barre, à ses côtés :
« *N'empêche qu'ils ont l'air de se méfier, Monsieur Zoltan...* »

Vignette 2)

Plan moyen, avec changement d'angle.

Mina : « *Tu ne changeras jamais, Papa, la trahison, ça te connaît !... Pourquoi ne pas s'installer ailleurs, là où il n'y a personne ?* »

Vignette 3)

Contre-champ sur le visage en gros plan de Zoltan

Zoltan : « *Mina, tu me fatigues avec tes questions idiotes !...* »

Vignette 4) Plan élargi, en zoom arrière (Zoltan en voix off) (Dessin proposé par Barly)



Vignette 5)

Plan moyen avec changement d'angle.

« *Zoltan a raison !* »
« *Pour recommencer à zéro, on aura besoin de main d'œuvre !* »
« *Ouah ! Et elle nous tend les bras !...* »
« *Comme au bon vieux temps !...* »

Vignette 6)

Plan américain de Zoltan, de face,

Zoltan : « *Foi de Yacob, s'ils ne nous accueillent pas à bras ouverts, ils vont le sentir passer !... Et ce sera de la main d'œuvre à bon marché, croyez-moi !...* »



Après discussion, il est décidé de modifier les cadrages et angles de vues des deux dernières vignettes afin de donner une composition encore plus dynamique à la planche. La **vignette 5** fera l'objet d'une vue extérieure bien détaillée de la passerelle vitrée du navire, avec les réponses des passagers s'inscrivant dans des bulles en off, cependant que le nom de Zoltan apparaîtra sur la coque du navire dont il est le propriétaire. Le lecteur se rendra ainsi compte de la grandeur du navire et de son équipement intérieur très sophistiqué... Dans la **vignette 6**, on reviendra à l'intérieur pour la réponse de Zoltan qui sera campé assis, sa main droite ouverte à l'avant plan, en contre-plongée, sa main gauche tenant les jumelles, afin de mettre graphiquement l'accent sur son obésité.

Les Naugrangers du Golfe

(Tome 3 du Monde selon Agbo)

Brezault/Baruti

Exemple de scénario pré-découpé : planche n° 4

Vignette 1)

Plan large à hauteur d'homme.

Plan large à hauteur d'homme. Agbo, suivi par ses deux camarades, s'est arrêté au milieu du ponton, il braque son fusil vers la chaloupe ballottée par la houle et lève un bras vers le ciel pour signifier aux étrangers de ne plus approcher :

Agbo : « *Restez où vous êtes !... Que voulez-vous ?* »

Vignette 2)

Zoom avant vers la chaloupe.

Cadrage en plan moyen sur le Lieutenant, debout à l'avant de la chaloupe, qui s'adresse aux trois hommes avec un porte-voix :

Le Lieutenant : « *Je suis le lieutenant Anderson, le second de ce navire ! Nous venons de New-York et nous souhaiterions nous ravitailler !...* »

Vignette 3)

Plan d'ensemble en plongée.

Sur le ponton, gauche cadre, Agbo, avec ses deux compagnons en retrait, une main en porte-voix et son fusil à la hanche, braqué en direction de la chaloupe ballottée par les vagues à quelques encablures du ponton :

Agbo : « *Combien êtes-vous ? Et de quoi avez-vous besoin ?* »

Le Lieutenant : « *Nous sommes une trentaine de passagers et vingt hommes d'équipage ! Nous n'avons presque plus d'eau ni de nourriture... Et nos réservoirs de fuel sont pratiquement vides...* »

Vignette 4)

Plan moyen en contre-plongée sur Agbo

Il avance au bout du ponton et s'écrie à l'adresse du lieutenant hors cadre :

Agbo : « *Désolé, mais je ne peux rien pour vous !... Nos réserves sont comptées et vous n'êtes plus les bienvenus par ici ! Essayez d'atteindre Libreville où il paraît que des Blancs se sont regroupés pour fonder une communauté...* »

Vignette 5)

Plan d'ensemble.

Au premier plan, gauche cadre, Kangni suit à la jumelle la discussion sur le ponton (en perspective, dans la diagonale de la vignette, pour accentuer la profondeur de champ), et il commente pour son groupe :

Kangni : « *Djibo ! Braque ton bazooka sur la chaloupe, je sens qu'il va y avoir du grabuge !...* »

(à ses cotés, de profil, main en visière, un des hommes surveille le cargo droite cadre) :

L'homme : « *Chef ! En tout cas, les Blancs là-bas, ils ont mis trois autres barques à la mer... Et y'a une mitrailleuse sur la première...* »

Vignette 6)

Gros plan sur le visage de Kangni de $\frac{3}{4}$ face, il fait la grimace.

Kangni : « *Victor... Tire en l'air pour avertir Agbo ! Je crois que ça va chauffer bien bon !* »

Vignette 7)

Plan large à partir d'Agbo, en amorce droite cadre.

Il se retourne en entendant la déflagration et aperçoit ses hommes qui lui font signe en indiquant le cargo d'où trois chaloupes se dirigent vers la côte à grands coups de rames. Sur la première, un mitrailleur est en train d'ajuster le groupe sur la plage...

Vignette 1)

Plan large à hauteur d'homme.

Vignette 2)

Zoom avant vers la chaloupe.
Cadrage en plan moyen sur le
Lieutenant,

Vignette 3)

Plan d'ensemble en plongée.

Vignette 4)

Plan moyen en contre-plongée sur Agbo

Vignette 5) Plan d'ensemble.

Vignette 6)

Gros plan sur le visage de Kangni

Vignette 7)

Plan large à partir d'Agbo, en amorce droite cadre.





Restez où vous êtes! ... Que voulez-vous?



Je suis le Lieutenant Anderson, le second de ce navire! Nous venons de New York et nous souhaiterions nous ravitailler!...



Combien êtes-vous? Et de quoi avez-vous besoin?

Nous sommes en tout une trentaine de passagers et vingt hommes d'équipage! Nous n'avons presque plus d'eau ni de nourriture... Et nos réservoirs de fuel sont presque vides...



Désolé, mais je ne peux rien pour vous!... Nos propres réserves sont comptées et vous n'êtes plus les bienvenus par ici! Essayez d'atteindre Libreville où il paraît que des Blancs se sont regroupés pour fonder une communauté...



Djibo! Braque ton bazooka sur la chaloupe, je sens qu'il va y avoir du grabuge! ...

Chef! En tout cas, les Blancs là-bas, ils ont mis trois autres barques à la mer... Et ya une mitrailleuse sur la première ...



Victor ... Tire en l'air pour avertir Agbo! Je crois que ça va chauffer bien bon!



PANG!

Barly propose d'envisager le plan d'ensemble de la **vignette n° 1** en plongée, pour mieux traiter les reflets des vagues sur la mer et donner à l'ensemble une dimension plus esthétique. Quant à la **vignette n° 3**, elle sera cadrée à hauteur d'homme, en légère contre-plongée découvrant le ciel, donnant ainsi un plan large un peu plus rapproché, incluant le lieutenant, droite cadre, à l'avant de la chaloupe. Pour la **vignette n° 4**, le cadrage sera reserré en contre-plongée sur le visage d'Agbo, cependant que les vignette suivantes seront dessinées comme prévu dans le découpage.

La mise en couleur se traitera ensuite en jouant sur des camaïeux à dominantes rouges et bleues...

Les Naugrangers du Golfe

(Tome 3 du Monde selon Agbo)

Brezault/Baruti

Exemple de scénario pré-découpé : planche n° 5

Vignette 1)

Plan rapproché

Les marins de la première chaloupe près du ponton braquent soudain leurs armes en direction d'Agbo pendant que le lieutenant au premier plan s'écrie :

Lieutenant : « *Si c'est la manière forte que tu souhaites, tu vas l'avoir, négro !... Feu !... »* »

Vignette 2)

Plan moyen.

Agbo et Konan sautent à l'eau pour éviter la fusillade mais Séraphin s'écroule au milieu du ponton, une balle en pleine poitrine. On aperçoit, droite cadre, les hommes du Lieutenant qui tentent d'aborder sur le ponton battu par les vagues.

Vignette 3)

Plan rapproché.

Sur la passerelle du navire, Zoltan jubile en suivant la scène avec ses jumelles :

Zoltan : « *Bon ! On passe aux choses sérieuses : ils vont voir ce que ça coûte de résister à Yacob Zoltan ! »* »

Vignette 4)

Plan moyen

Kangni en amorce gauche cadre hurle en regardant vers le ponton.

Kangni : « *Ils ont eu Séraphin !... Djibo, fais-moi sauter tous ces salopards, vite !... »* »

Vignette 5)

Plan moyen cadrant le bout du ponton.

Le tir du bazooka a fait exploser le ponton et la chaloupe cependant que Konan et Agbo, visages dégoulinants à l'avant plan, rejoignent le groupe en courant :

Agbo : « *Dispersez-vous et feu à volonté !... »* »

Vignette 6)

Plan d'ensemble.

Sur la première chaloupe qui arrive du navire, on voit la mitrailleuse, en amorce gauche cadre, cracher ses volées de balles traçantes vers la plage où s'éparpillent les hommes d'Agbo dont certains sont déjà en position, à plat ventre, ou derrière les pirogues, pour répondre au feu nourri des assaillants qui s'approchent.

Vignette 7)

Plan moyen. Djibo, en amorce droite cadre, a réarmé son bazooka qu'il braque sur la première chaloupe, gauche cadre, prête à accoster. Son tir fait voler la barque en éclats, éparpillant les corps des envahisseurs.

Vignette 8)

Plan Moyen.

Sur le Cargo, le capitaine, de face, avec les visages effarés des passagers derrière lui. Il s'adresse à Zoltan, de dos, en amorce droite cadre :

Le Capitaine : « *Ils nous ont déjà détruit deux chaloupes et tué au moins une dizaine d'hommes ! Les nôtres ne pourront pas réussir... C'est foutu, Monsieur Zoltan ! »* »

Vignette 9)

Contre champ élargi sur Zoltan, en rage : « *Dites à ces crétins de faire demi-tour ! On aura encore besoin d'eux pour débarquer ailleurs ! »* »

Le Capitaine (de dos, droite cadre, dans son talkie-walkie) : « *Revenez ! Vous n'avez plus aucune chance ! »* »

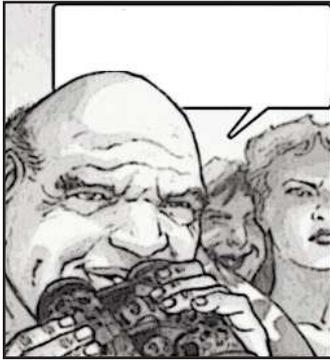
Vignette 1) Plan rapproché



Vignette 2) Plan moyen.



Vignette 3)
Plan rapproché sur Zoltan



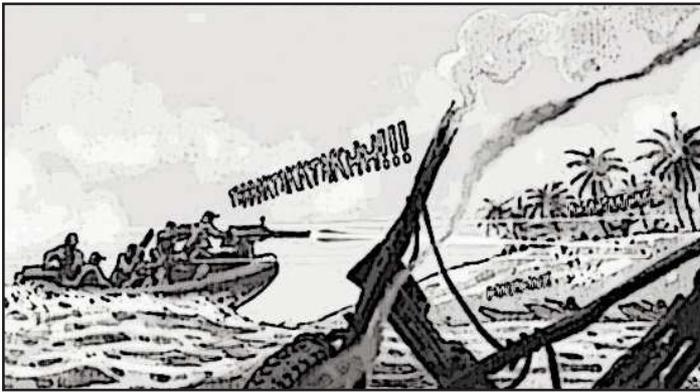
Vignette 4) Plan moyen



Vignette 5)
Plan moyen cadrant le bout du ponton.



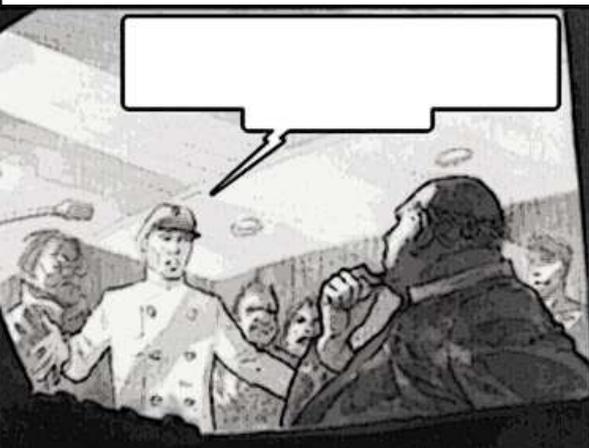
Vignette 6) Plan d'ensemble.



Vignette 7) Plan moyen.



Vignette 8)
Plan Moyen.



Vignette 9)
Contre champ élargi sur Zoltan et le Capitaine





Cette planche d'actions présentant des points de vues divers fut particulièrement délicate à traiter afin que le lecteur puisse en suivre le déroulement selon le choix des cadrages proposés. La mise en scène elliptique des 9 vignettes se succédant dans un ordre chronologique devait être la plus efficace possible tout en plaçant le lecteur au coeur des différentes situations et des décisions prises de part et d'autre par chacun des belligérants.

Les Naufrageurs du Golfe

(Tome 3 du Monde selon Agbo)

Exercice graphique à partir du scénario pré-découpé de la planche n° 6

Vignette 1)

Plan large à l'intérieur de la passerelle de commandement.

Mina à l'avant plan, jusqu'à la taille, frappant dans ses mains et se moquant de son père sous le regard réprobateur des autres passagers en toile de fond:

Mina : « *J'en étais sûre ! J'en étais sûre !... Mon père tout-puissant a baissé pavillon et il ne peut plus trahir que lui-même !...* »

Vignette 2)

Plan Moyen.

Zoltan, droite cadre, décoche une gifle magistrale à sa fille qui tombe à la renverse dans les bras du capitaine :

Zoltan : « *File dans ta cabine, idiot !... Quant à ceux-là, ils ne perdent rien pour attendre ! Foi de Yacob Zoltan, je reviendrai... Et ce jour-là, ils seront moins fiers !* »

Vignette 3)

Plan américain. Mina de face, vue de l'extérieur. Furieuse, la jeune fille quitte la passerelle en claquant derrière elle la porte vitrée.

Vignette 4)

Gros plan avec effet de zoom avant sur le visage de Mina qui a les larmes aux yeux :

Mina : « *Qu'ils aillent se faire foutre !...* »

Vignette 5)

Plan vertical moyen en plongée.

En amorce droite cadre, Mina descend l'escalier extérieur de la passerelle en se frottant la joue. Gauche cadre, on aperçoit au loin les silhouettes des hommes d'Agbo qui exultent sur la plage en brandissant leurs armes.

Vignette 6)

Cadrage en contre-plongée avec un travelling vertical de bas en haut, depuis deux des chaloupes qui viennent de contourner l'étrave du navire à tribord pour s'abriter des tirs en provenance de la plage, jusqu'à Mina, en haut sur le pont, appuyée contre la rambarde, qui regarde d'un air méprisant les chaloupes s'approcher des flancs du navire pour s'arrimer à l'échelle de coupée.

Vignette 7)

Plan élargi, on voit Mina, de dos, traverser le pont en courant vers bâbord, face à la côte.

Vignette 8)

Cadre vertical en Plan moyen sur Mina

Elle a enjambé le bastingage et a sauté à la mer les pieds devant. (On la voit dans sa chute en travelling vertical longeant la coque sombre du navire avant qu'elle ne pénètre dans l'eau bleue)...

Vignette 9)

Plan élargi sur Mina qui nage vers la côte où l'on aperçoit au loin, les silhouettes des naufrageurs.

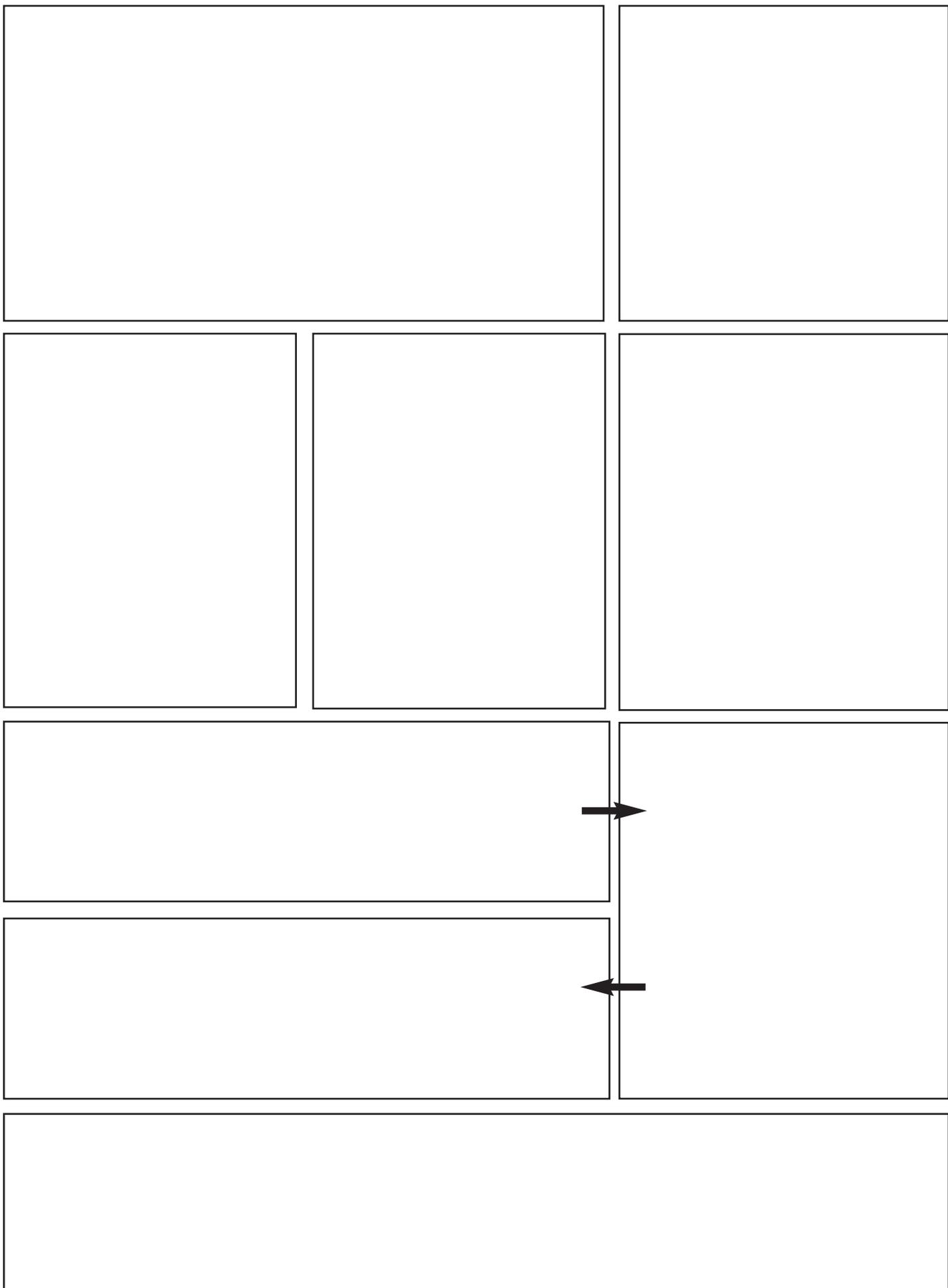
Elle s'éloigne du navire, vue de dos, nageant la brasse vers le rivage pour rejoindre ces inconnus qui sont parvenus à résister à son père... Dans une bulle traduisant sa pensée, on peut lire :

Mina : « *Mina, tu es complètement cinglée de te jeter ainsi dans la gueule des loups !...* »

Vignette 10)

Plan large sur la plage où Kangni, face à la mer, vient de repérer Mina à la jumelle et s'écrie :

Kangni : « *Agbo, j'ai un scoop pour toi : une drôle de sirène est en train de nager vers nous !...* »



En suivant le **prédécoupage** du scénario de cette **planche** vous allez essayer d'en tracer rapidement les **crayonnés** sous la forme d'un **story-board**. Sur la base de ce story-board, et en vous inspirant des vignettes réalisées par Barly Baruti dans les 5 précédentes planches, vous finaliserez vos **crayonnés** avant leur **encrage**, comme si vous étiez le dessinateur collaborant avec le scénariste...

Quelques réflexions et conseils

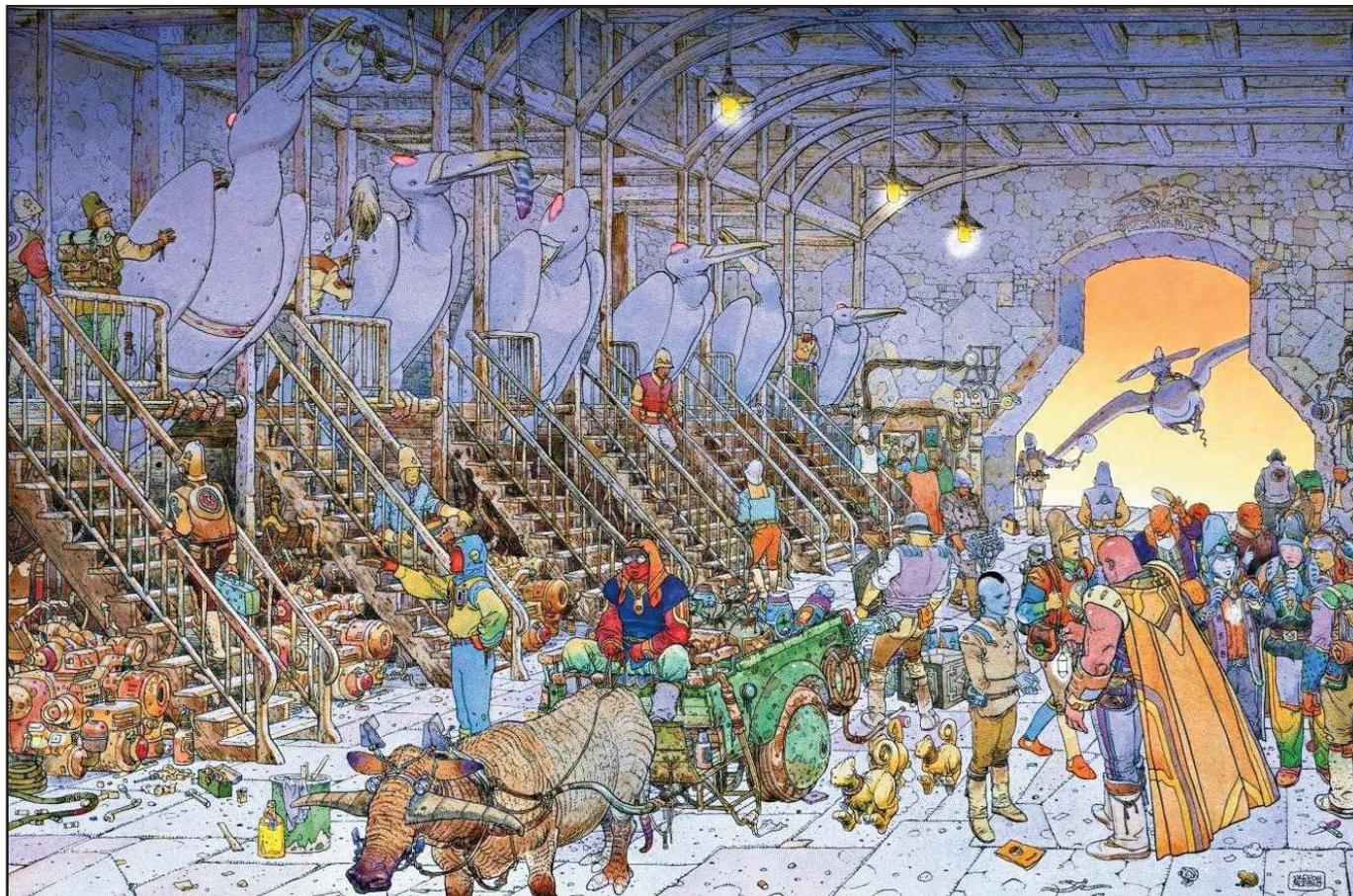
Le choix du style graphique dans une BD est intimement associé au scénario qui sera proposé au dessinateur. Il faut donc que ses capacités graphiques puissent correspondre à ce que le scénariste a imaginé dans son récit à mettre en images, selon un pré-découpage qui doit s'avérer le plus précis possible en ce qui concernera les décors et les personnages. Si le scénario demande un traitement réaliste, le dessinateur sera amené à effectuer une recherche documentaire particulièrement poussée afin que la pertinence des détails puisse exprimer ses propres qualités techniques mises ainsi au service du déroulement des actions prévues. En réalité, peu de dessinateurs sont capables de s'adapter à tous les styles qui sont exprimés dans le vaste univers de la bande dessinée (revoir à ce sujet le module 2.2) Certains se sont spécialisés, soit dans la BD humoristique, semi-réaliste ou réaliste, voire dans le manga La mise en images du scénario découpé, adapté à l'un de ces différents styles, doit faire appel à des qualités graphiques spécifiques et à des procédés narratifs très différents. En effet, chacune de ces approches a ses spécificités et la réussite d'un album de BD dépendra de l'association la plus cohérente possible entre le scénariste et le dessinateur. Ce dernier étant choisi en fonction de ses capacités graphiques pour traduire en images le scénario qui lui sera proposé sur la base d'un style personnel ayant déjà fait sa réputation lors de la publication d'albums précédents. Ce style suppose également une pratique technique, forgée au cours d'une formation initiale dans une académie de dessin, ou bien, ce qui est aussi souvent le cas, de façon autodidacte, à travers ses lectures de jeunesse et la reproduction des dessins réalisés par ses auteurs préférés... Jusqu'au moment où son style prendra une facture personnalisée, aisément reconnaissable par les lecteurs qui seront plus ou moins nombreux à apprécier les qualités spécifiques de sa technique narrative mise au service des scénarios auxquels il sera associé.



Une scène extraite d'un album de "*Blueberry*", éditions Dargaud.

La qualité du graphisme traité dans un style très réaliste à la technicité sans faille, permet à **Gir** de composer une "mise en scène" qui traduit parfaitement l'atmosphère d'un saloon, dans une ville frontière du Far-West, où se cotoient toutes sortes de personnages venus consommer du whisky, assister au spectacle ou jouer au poker...

Parmi les dessinateurs les plus talentueux, il convient de citer celui qui fait l'unanimité dans le monde des professionnels de la BD moderne : **Jean Giraud**, décédé en mars 2012, dont la très grande technicité lui permettait d'offrir à ses nombreux lecteurs, sous le nom de **Gir**, des albums de western au graphisme somptueux, "*Les aventures de Blueberry*", en collaboration avec le scénariste Jean-Michel Charlier (voir ci-dessus), alors que, parallèlement, il était capable d'inventer, dans un style absolument différent, sous le nom de **Moebius**, un univers onirique et surréaliste relatant des histoires de science-fiction qu'il scénarisait lui-même (voir l'exemple ci-dessous).



Moebius, in *Le Monde d'Aedena*, 1985, Editions

Plan d'ensemble dont le style, pourtant très fouillé lui aussi, est absolument différent de celui utilisé dans *Blueberry*

Pour ce qui concerne le traitement d'un récit sur le mode réaliste, il me paraît particulièrement intéressant de lire cette réflexion de Jean Giraud concernant les difficultés et les contraintes graphiques auxquelles il était confronté pour mettre en scène les aventures de son héros Blueberry, alors qu'il pouvait, lorsqu'il dessinait sous le nom de Moebius, s'exprimer en toute liberté et donner libre cours à son imagination débridée, comme dans un rêve dont la transposition graphique ne lui imposait aucune réelle contrainte...

"J'ai toujours eu du mal à faire Blueberry. Cela demande une discipline graphique extraordinaire. C'est beaucoup plus difficile que de faire du Moebius. C'est la même différence qu'il y a entre peindre un tableau de Delacroix et un Picasso. Un Delacroix demande que l'on traverse un univers de technicité, de connaissance du matériau absolument extravagant : un Picasso requiert "seulement" de traverser un univers mental de structures, de regards sur le monde, etc. C'est plus délicat, mais il suffit d'être dans un type d'énergie par des discussions, en réaction aux informations qui viennent du monde. C'est une forme d'activité qui peut s'accomoder de n'importe quelle situation dans la vie, surtout si on a un mental très fort..."

Mais faire du Delacroix, si l'on n'est pas bien, si l'on est resté plusieurs mois sans dessiner avec cette technique là, c'est extrêmement ardu. Cela nécessite d'avoir en permanence certaines données comme dans un art martial, la danse ou le piano ; il faut s'entraîner tous les jours, tous les jours..."

Jean Giraud

Le rôle fondamental des ellipses dans la narration d'une BD

Nous avons vu, dans le Module 1, que le scénario n'avait que peu de chose à voir avec la dimension littéraire d'un récit dans lequel le romancier s'adresse directement à ses lecteurs qu'il essaye de captiver avec les seuls moyens dont il dispose : la qualité de son sujet, son style d'écriture et ses trouvailles narratives. Il pourra aussi utiliser les ingrédients du suspense ou de l'humour dans le traitement de son roman, y ajoutant les descriptions véristes nécessaires, sans que celles-ci ne viennent freiner le déroulement de l'action dans lequel sont plongés ses personnages. Un auteur de roman policier pourra, par exemple, faire en sorte de conclure son livre par un coup de théâtre afin de surprendre les lecteurs qu'il aura subtilement orienté sur de fausses pistes. Tous ces artifices d'écriture ne dépendent que d'une seule et même personne, l'écrivain, s'adressant à un lecteur imaginaire.

La conception et la mise en images d'un roman graphique passe par toute une série d'étapes intermédiaires qui ont été évoquées dans les **Modules 1 et 2.1**, le scénario étant le premier point de passage obligé que le scénariste adresse au dessinateur. Mais les deux collaborateurs savent pertinemment qu'ils n'aboutiront à rien de concret s'ils ne procèdent pas d'un commun accord à un découpage technique très élaboré qui demande, pour les besoins de cette narration en images, d'élaguer considérablement l'histoire initiale en éliminant tout ce qui ne sera pas absolument nécessaire au bon déroulement de l'action présentée au futur lecteur.

Un des moyens utilisés systématiquement dans l'art de la communication en bande dessinée est donc le procédé narratif qui fait constamment appel à **l'ellipse**. Le problème, c'est que cet indispensable moyen de contracter le temps, l'espace ou différentes mises en situations, demande un savant dosage qui, s'il est mal employé, peut rendre le récit incompréhensible. Ce procédé est certes indispensable pour resserrer l'action et donner du rythme au découpage d'un album prévu en un nombre déterminé de planches, mais on ne doit pas l'utiliser en dépit du bon sens, tout en tenant compte du public à qui l'on s'adresse.

Par exemple, dans le cas d'une BD destinée à un public adulte, si deux personnages se téléphonent pour se donner rendez-vous dans un bar, il s'agira de supprimer la mise en images de leurs parcours réciproques à travers les rues de la ville car, pour les besoins de l'action, seul le bar où ils se rencontreront peut avoir une certaine importance. On peut donc se contenter de les voir se téléphoner, pour les retrouver au bar, assis l'un en face de l'autre. Ou bien, montrer l'un des deux en train de pousser la porte du bar où l'autre est déjà arrivé... Et si un des deux personnages a une réflexion à émettre durant son parcours, on réservera une vignette le montrant dans la rue, ce qu'il pense étant alors exprimé dans une bulle.

Voir un autre type d'exemple ci-dessous :



Exemple, tiré du tome 2 de la trilogie, "Les Corruptibles" (page 42), éditions Glénat. (dessin de Jean-Denis Pédantx)

- 1ère vignette en plan général : une voiture, gauche cadre, qui s'arrête à la nuit tombée devant la maison du maire de la ville.
- 2ème vignette en plan moyen : l'inspecteur Colombo est déjà dans le hall d'entrée, reçu par un serviteur.
- 3ème vignette, plan américain : il est introduit dans le salon du maire qui l'attend...

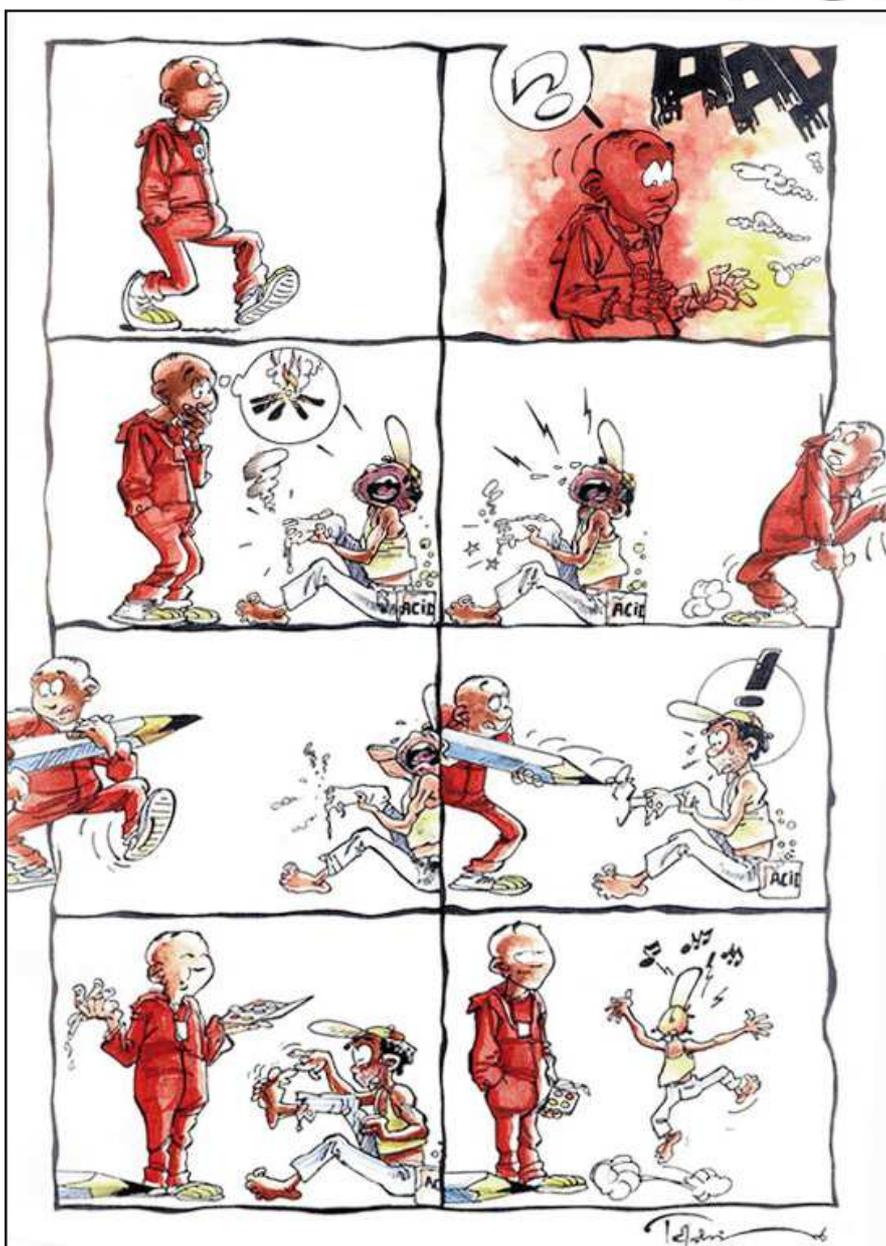
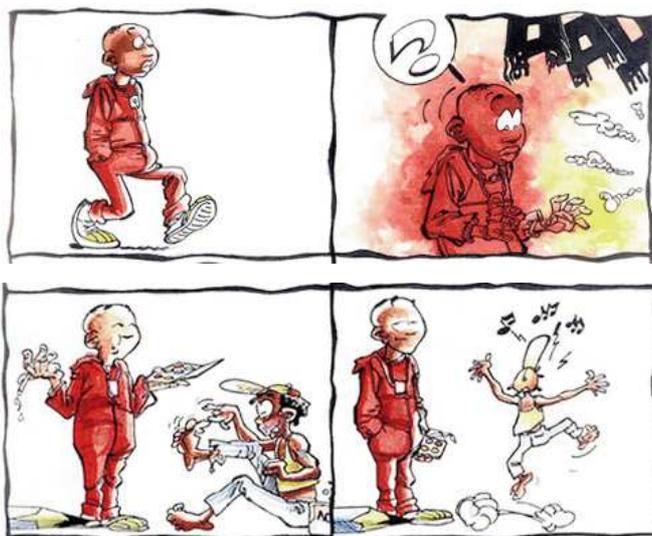
En trois vignettes, les ellipses ont fait l'impasse sur la sortie du véhicule par l'inspecteur que l'on ne voit pas non plus en train de sonner à la porte extérieure pour se faire ouvrir par un gardien et traverser le jardin avant de pénétrer dans le hall à la suite du serviteur que l'on ne voit pas annoncer au maire l'arrivée du visiteur. Toutes ces actions, qui auraient eu lieu dans la vie réelle, ne sont pas nécessaires : l'élément important étant la discussion qui doit avoir lieu entre le maire et l'inspecteur...

Construction d'un gag humoristique en une planche

Dans cette courte histoire conçue et réalisée par le dessinateur congolais **Tetshim**, en une seule planche muette composée de 8 vignettes, j'ai volontairement oté les 4 vignettes qui constituent le gag, en ne conservant que le début et la fin de la planche...

On voit un personnage en train de marcher et qui est soudain surpris par les hurlements de quelqu'un situé hors cadre... Que se passe-t-il ?...

Dans les deux dernières vignettes qui concluent l'histoire, le premier personnage tient dans ses mains une boîte de couleurs et un pinceau devant un jeune homme assis, en train de contempler son pied avec satisfaction. Puis il s'éloigne en dansant. Que s'est-il passé pour le rendre si joyeux ?...



Vignette 3 : l'homme découvre un jeune homme assis par terre et hurlant de douleur en se tenant une jambe dont le pied a été rongé par de l'acide contenu dans un bidon posé à ses côtés... Rien de drôle !...

Vignette 4 : le gag commence... L'homme quitte le jeune homme et s'évade de la planche par le cadre droit de la vignette...

Vignette 5 : Il réapparaît par le cadre gauche en portant un énorme crayon pendant que le blessé hurle toujours de douleur.

Vignette 6 : Avec son crayon, il se met à redessiner le pied du jeune homme étonné qui cesse de crier...

Vignette 7 : il a terminé ses soins après avoir redonné des couleurs au pied de l'autre qui n'en revient pas de se voir ainsi "remis à neuf"...

Vignette 8 : Le jeune homme repart tout joyeux, cependant que le "dessinateur" fixe le lecteur d'un air complice...

La subtilité du gag prend le lecteur à témoin en lui prouvant par l'humour la toute puissance du dessinateur pour qui rien n'est impossible...

Tetshim n'a pas cherché à traiter sa planche de façon réaliste, car le gag de son histoire ne l'est pas. Il s'est contenté de placer ses personnages dans des cases d'un même format et dépourvues de décor...

CONSTITUTION DU DOSSIER DE PRÉSENTATION D'UN PROJET BD

Nous avons vu dans le module 2.1 ce que doit contenir ce dossier destiné à l'éditeur :

- Une courte lettre adressée à l'éditeur expliquant brièvement vos intentions

Lieu d'émission de la lettre et la date

Cher Monsieur,

Veillez trouver ci-joint le dossier de présentation de notre projet d'album intitulé :
“**Titre de l'album**” relatant les aventures de... *(préciser brièvement de quoi il s'agit, sans vous étendre car un résumé plus détaillé sera inclu dans le dossier).*

Nous visons un public d'adolescents *(ou d'enfants, ou un public adulte)* et c'est pourquoi nous avons choisi de traiter notre récit sur le mode humoristique *(ou réaliste, ou fantastique)*.

Nos deux CV, présentant ce que nous avons déjà réalisé dans le domaine de la BD, sont joints au dossier.

Nous nous tenons à votre disposition pour toute information complémentaire concernant le projet, qui, nous l'espérons, retiendra favorablement votre attention.

Très cordialement,

Noms, adresses mails et signatures des 2 auteurs

- Rédiger un **résumé**, de 10/12 lignes environ, du projet d'album prévu en 46 planches *(c'est le nombre habituel de planches au format traditionnel)*...
- Préciser que les planches seront traitées au format A3, en noir et blanc ou en couleur
- Le temps que vous envisagez pour sa réalisation à compter de l'éventuelle signature d'un contrat *(généralement, pour un album de 46 planches entièrement finalisées au format A3, comptez une année environ pour un album traité dans un style réaliste).*
- Préciser le **public** que vous visez *(enfants ou adolescents ou public adulte)*
- Les **objectifs** visés *(par exemple, si cette BD a une vocation pédagogique)*
- Vos deux **CV** *(décrivant ce que vous avez déjà réalisé, votre éventuelle participation à des expositions ou à des festivals sur la BD, en Afrique ou en Europe)* comprenant votre adresse postale, votre n° de téléphone et votre adresse mail .
- Une présentation écrite et graphique des principaux **personnages** *(voir les exemples traités dans le module 3.1.)*
- Un choix de 4 à 5 planches, comprenant :
 - o le **scénario** pré-découpé de chaque planche servant d'exemple *(voir le type de présentation ci-dessus dans le Module 3.2)*
 - o le **découpage** prévu des planches présentées
 - o la **réalisation** soigneusement **encrée** des planches présentées que vous aurez pris soin de photocopier en A4, dans la mesure où l'envoi des planches originales en A3 ne se fera (éventuellement par la poste ou via le Net, en PDF, ou encore par l'envoi d'un CDROM) que si un **contrat** avec l'éditeur est finalement signé...
 - o La présentation photocopiée **en couleur** de deux des planches choisies.
- *(Sans oublier l'adresse exacte et le nom de l'éditeur ou du directeur de collection à qui vous destinez ce dossier)*

Tous les exemples nécessaires à la réalisation de votre dossier sont inclus dans les Modules 3.1 et 3.2...



Lorsque le travail du bédéiste touche à sa fin...

(Dessin d'Asimba Bathy dans la revue "Kin Label" qu'il anime à Kinshasa)

Le prix d'une BD et les droits d'auteur

Si le prix de vente moyen d'un album cartonné de 48 pages en couleur est d'environ **12 Euros**. (Ce prix de vente peut varier parfois du simple au double selon les maisons d'édition, en fonction de la qualité du tirage, du nombre d'exemplaires tirés, du format et du nombre de pages...)

Répartition des 12 Euros du prix de vente d'un album :

5,5% du prix de l'album, soit 0,66 Euro, vont à l'Etat, en tant que "Taxe sur la Valeur Ajoutée" (TVA).

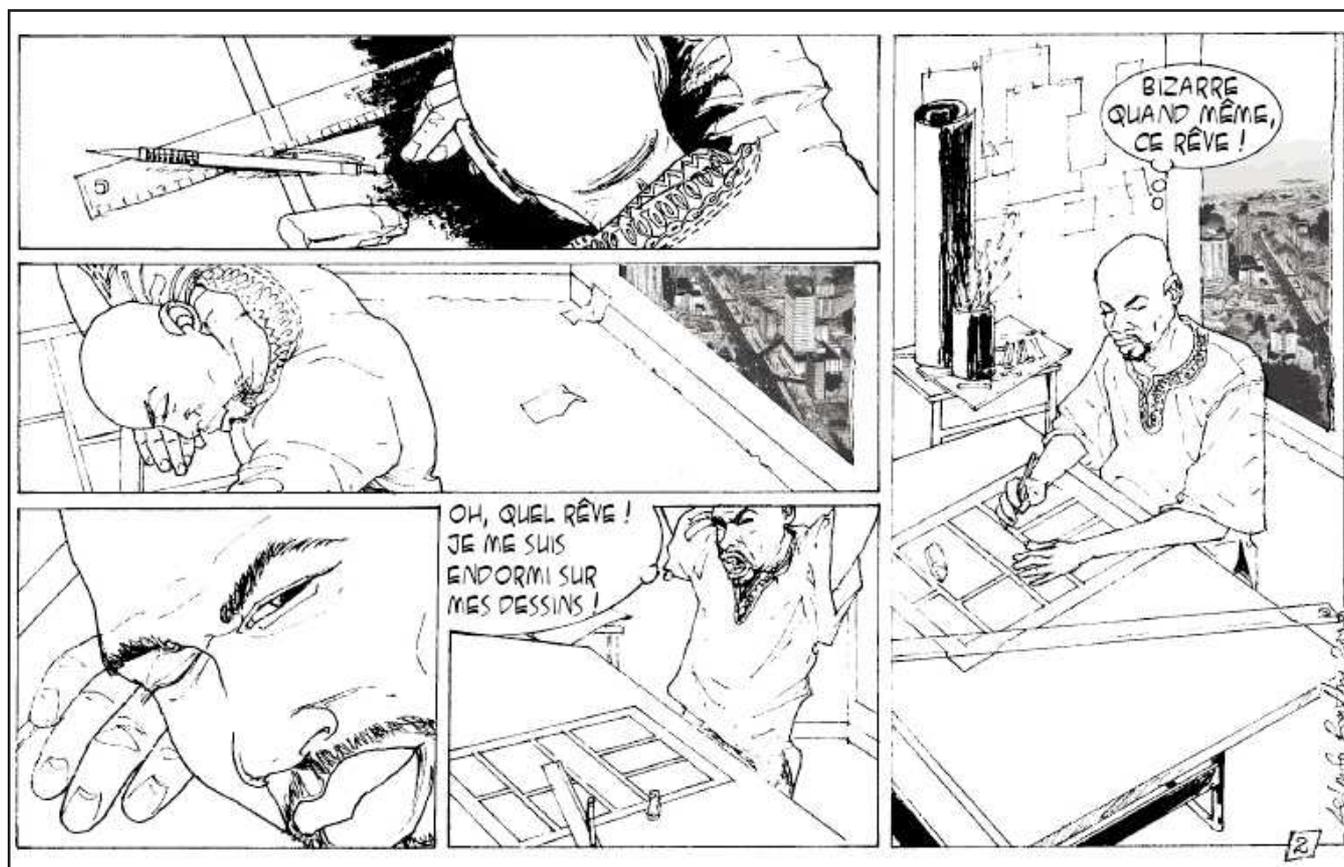
35%, soit 4,2 Euros, vont au libraire.

19% du prix de l'album, soit 2,28 Euros, sont consacrés aux frais de fabrication et d'impression .

14,5%, soit 1,74 Euro, reviennent à l'éditeur.

12%, soit 1,45 Euro et **6%**, soit 0,72 Euro, vont respectivement au distributeur et au diffuseur

8% du prix hors TVA, soit à peu près 1 Euro, vont dans la poche de l'auteur (ou des auteurs lorsque le scénariste, le dessinateur et le coloriste sont associés pour réaliser l'album vendu autour de 12 Euros, le prix étant fixé par l'éditeur en fonction du nombre de planches et du format de l'album qui peuvent varier selon les collections. Si la vente de l'album dépasse un certain nombre de milliers d'exemplaires, le pourcentage réservé à l'auteur peut monter progressivement nettement au-dessus des 8%.)



Asimba Bathy
(in "Kin-Label" n° 8)

Le contrat d'édition BD à l'usage des auteurs

Tout ce qu'il faut savoir sur le contrat d'édition BD



Le contrat éditorial commenté

Cliquez ci-dessous et accédez à la publication commentée et illustrée du Groupement des Auteurs de Bande Dessinée du Syndicat National des Auteurs et des Compositeurs
<http://www.syndicatbd.org/pdf/contratcomment.pdf>

Mode d'emploi du contrat d'édition pour les auteurs de bande dessinée, à lire très attentivement.

Cette analyse qui compte 200 pages, a été rédigée par Alain Ayroles, Sébastien Cosset, Virginie Greiner et Cyril Pedrosa avec en plus des illustrations humoristiques signées Maëster, Virginie Augustin, Jérôme Vouvray, Lewis Trondheim ou encore Gil Formosa.

Tout est examiné point par point sur ce site très bien documenté, afin de permettre aux auteurs de déjouer tous les pièges susceptibles d'être cachés dans un contrat qui serait lu et signé trop vite...

Chers amis auteurs,

Vous trouverez dans ce guide des outils pratiques pour mieux comprendre, mieux discuter ou négocier vos contrats. Nous avons pour cela suivi la trame et les clauses habituelles du contrat d'édition de bande dessinée.

Ces clauses sont expliquées, le plus simplement possible, et commentées pour que vous en mesuriez la portée et les conséquences. Certaines sont accompagnées de clauses rédigées par nos soins, dont vous pourrez vous servir pour faire des contrepropositions à votre (ou vos) éditeur(s). Par ailleurs, l'ensemble du texte est émaillé d'exemples et de conseils pratiques : c'est un outil de travail, bien plus qu'un ouvrage théorique.

Dans la mesure du possible, cette brochure, ou du moins sa version numérique qui devrait être disponible, sera mise à jour, au fur et à mesure de l'évolution des pratiques. Nous vous invitons donc à nous faire part de vos suggestions et commentaires afin que nous puissions les intégrer, y compris dans les prochaines éditions papier.

D'ici là, nous vous souhaitons bonne lecture et espérons que vous trouverez dans ce livre les réponses à toutes, ou du moins à la plupart des questions que vous vous posez sur votre contrat d'édition de bande dessinée.

©Septembre 2011 - SNAC (Syndicat national des auteurs et des compositeurs)
<http://www.syndicatbd.org> - contact@syndicatbd.org



Dessin de Maëster, in "Le Contrat éditorial commenté"
(©Septembre 2011 - SNAC)

Dans le **Module 4**, nous montrerons comment exprimer au mieux les divers mouvements des personnages qui sont mis en scène à travers une succession d'images fixes. Nous déterminerons les erreurs à ne pas commettre dans les raccords entre les vignettes afin de parvenir, grâce à la mise en pratique de certaines règles spécifiques au langage de la BD, à structurer les planches pour que leur lisibilité permette au lecteur de toujours suivre sans difficulté le déroulement de l'histoire. Nous avons vu dans le Module 3.1/3.2 l'importance des indications très détaillées que le scénariste devait transmettre à son collègue dessinateur pour que la conduite du récit soit sans faille et la plus cohérente possible.

Nous verrons également que les processus narratifs mis en jeu dans l'élaboration d'un album de BD peuvent varier considérablement selon les thématiques et les différents genres abordés...

A SUIVRE