

Les étapes sommaires de réalisation d'une B.D.

Richard Langlois

Numéro 69, mars 1988

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/45160ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Publications Québec français

ISSN

0316-2052 (imprimé)

1923-5119 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Langlois, R. (1988). Les étapes sommaires de réalisation d'une B.D. *Québec français*, (69), 39-42.

Les étapes sommaires de réalisation d'une B.D.

L'auteur de B.D. est avant tout un Raconteur qui se sert de deux véhicules inséparables : le message linguistique (textuel) et le message iconique (visuel). Depuis 1895, tout comme le cinéma, le médium s'est structuré et a acquis des règles devenues traditionnelles et indispensables. Il s'agit d'en comprendre la logique et d'en accepter la pratique pour évoluer et parfaire son métier. Certains auteurs PROFESSIONNELS, après plusieurs années de pratique, dérogent de la méthode « modèle » de réalisation qui suit. Ils prennent des raccourcis par expérience, mais ne sautent aucune étape dans la conception et le développement.

Le synopsis

Il s'agit de présenter dans un nombre très limité de pages l'enchaînement de l'intrigue à partir de ses principales péripéties. Ce n'est pas un simple résumé de l'histoire, c'est un schéma de l'ordre chronologique des événements. On n'écrit pas un scénario avant d'avoir fait approuver son synopsis. Les producteurs de films et les éditeurs achètent d'abord le synopsis avant de donner le feu vert au scénario. Dans le cadre d'une série établie, le synopsis peut obtenir approbation par une simple communication verbale entre éditeurs et auteurs.

Étude de personnages

Tout le succès d'une B.D. dépend de la force de caractérisation des principaux personnages. On ne lit pas des B.D., mais on lit des « Tintin », des « Astérix », des « Mafalda », des « Tuniques bleues », etc. Raconter des histoires, c'est facile, mais créer des personnages intéressants et vivants, c'est difficile. Un auteur à l'aise avec ses héros de papier peut raconter n'importe quoi, mais pas n'importe comment ; les personnages, par leur manière

richard langlois



d'être, influenceront et dirigeront directement le récit. Ce qui explique l'importance accordée à la gestation psychologique, à l'élaboration narrative et à l'exécution graphique de chacun des personnages. Que ces derniers soient héros, anti-héros ou super-héros, ils doivent transcender la fiction et rejoindre le vraisemblable, même illusoire, du quotidien.

Il faut donc développer toutes les caractéristiques physiques, psychologiques, vestimentaires et sociales de tout héros ou héroïne avant même d'amorcer un récit valable. Certains auteurs, très prolifiques dans la scénarisation pour leurs confrères, ont attendu jusqu'à dix ans avant de trouver et de présenter, avec assurance, LEUR création originale.

SANS ARRÊT

Les caractéristiques d'un personnage solide, c'est son identification facile et sa permanence. Une fois publiés, les héros ne peuvent plus changer et ils vont même survivre à leur créateur. Après la mort de Salvérius, en 1972, les *Tuniques bleues* sont restées parmi nous, grâce à la relève du dessinateur Lambil.

Le scénario (découpage-montage)

C'est le squelette narratif à partir duquel s'organise la présentation graphique. Le découpage se résume dans le choix des cadrages (plans), des angles de vue et des mouvements de caméra suggérés. Dès qu'il y a deux cases qui se suivent, il y a montage, celui-ci étant l'agencement séquentiel qui donne un rythme à la lecture. La maîtrise du montage permet d'équilibrer l'alternance des temps faibles et des temps forts, afin de briser toute monotonie narrative.

Voici le « modèle » écrit du scénario de Gauvin pour la dynamique illustration de la planche de Lambil (Les bleus de la marine p. 2). Notez que Gauvin a soumis à son dessinateur un « story board », et non un scénario écrit. Les scénaristes-dessinateurs trouvent plus pratique un découpage-montage visuel.

Ce qui précède est une description visuelle et textuelle qui se veut exhaustive, afin de mieux saisir les principes fondamentaux du scénario, toujours au service d'une illustration où rien n'est laissé au hasard. Les composantes de l'image (co-

lonne de gauche) sont construites à partir de l'angle de vue et du cadrage, toujours déterminés par le personnage principal qui agit dans la case. Ensuite viennent les expressions du visage, les autres figurants et les éléments du décor. Normalement, le scénariste fournit toute la documentation nécessaire. Dans la colonne du textuel, à droite, s'inscrivent les récitatifs et le contenu des ballons en identifiant chacun des interlocuteurs dans l'ordre des répliques.

À partir de la planche 2A, celle où Cauvin nous a fourni son « story board », il est intéressant d'étudier comment le dessinateur, par son souci de clarté narrative, change la composition suggérée sous forme d'esquisses par le scénariste. Ainsi, Lambil a réorganisé la lisibilité picturale dans chacune des cases. Dans la case 1, les yeux du capitaine Stark nous amènent directement et rapidement

dans la case suivante où s'organisent les soldats ; suite logique à son commandement qui fait démarrer l'action. Contrairement à la chevauchée trop vite amorcée dans la case 2 de Cauvin, Lambil retarde dramatiquement la charge ; ce qui nous permet d'apprécier la psychologie du sergent en contradiction avec celle du caporal Blutch. On nous prépare mieux au dynamisme de la case suivante. Voici un exemple où un temps faible précède judicieusement un temps fort. Le derrière du cheval, coupé par le cadre à droite, nous engage plus rapidement dans la scène du combat. La case 3 met en vedette, en avant-plan, l'action des confédérés qui arrêtent la charge et ferment la lecture, grâce à un énorme canon qui a « le dernier mot ». Nous anticipons déjà sur l'issue du combat. Les tuniques bleues, à peine esquissées en arrière-plan, semblent si fragiles...

« Tuniques bleues » Les bleus de la marine		planche 2A
Cases	VISUEL	TEXTUEL
1	Plan américain du capitaine Stark, monté sur son cheval, épée levée, en position d'attaque.	STARK : CHARGEÉÉÉ !
2	En contre-plongée, plan d'ensemble du sergent et du caporal Blutch. Le sergent, bien installé sur son cheval, donne des ordres à Blutch qui enfourche sa monture en maugréant laconiquement. En arrière-plan, on distingue des soldats courant de gauche à droite, en préparation de l'attaque.	SERGEANT : Ça y est... c'est à nous ! Allons-y, caporal ! Espérons que cette fois, vous vous conduirez en héros ! BLUTCH : Je vous promets d'être un exemple, sergent ! HE HE HE...
3	En légère plongée, plan général (panoramique) de l'attaque avec les tuniques bleues en arrière-plan et les confédérés en avant-plan qui donnent la riposte à l'aide d'un canon.	BALLON ANONYME : CHARGEÉÉÉ !

N.B. : Lambil travaille sur deux bandes par planche ; ce qui explique la subdivision et la numérotation en 2A et 2B dans une même page.

« Tuniques bleues » Les bleus de la marine		planche 2A
Cases	VISUEL	TEXTUEL
1	Plan d'ensemble. À gauche, Blutch est désarçonné par une balle perdue qui semble l'avoir atteint à la poitrine. À droite, le sergent le regarde avec une expression de panique.	BLUTCH : RAAAA (lettrage vibré) SERGEANT : Blutch !
2	En contre-plongée, plan d'ensemble du sergent et de son cheval piqué à l'arrière-train par l'épée du capitaine Stark.	STARK : CHARGEÉÉÉ !
3	En plongée, plan général du combat mouvementé entre les deux armées. On distingue nettement au milieu du désordre le sergent cavalant qui cherche Blutch.	SERGEANT : Blutch ! Mon pauvre Blutch !

Quelques conseils techniques

Pour obtenir un noir très brillant et une profondeur sombre d'un meilleur effet, passez au bleu les surfaces noires. Comme toute évaporation rend l'encre plus noire, laissez vos flacons débouchés pendant vingt-quatre heures avant toute utilisation ; vous obtiendrez ainsi une encre d'une densité uniforme et opaque qui vous évitera ces pénibles inconsistances grises à l'application.

Le gris réel n'existe pas pour l'imprimerie ; donc, pour obtenir la teinte de l'asphalte, reconstituez un savant mélange de bleu et de rouge, qui donnera une mauve qui imite le gris et qui caractérise le coloriage des B.D. américaines classiques.

Le crayonné en bleu pâle (pas foncé à cause de la pigmentation rouge dans ce ton) permet d'éviter le gommage inutile et souvent malpropre des lignes superflues après l'encre.



Le discours narratif

Avant d'aborder la partie graphique, c'est-à-dire le dessin avec ses matériaux, ses outils et sa technique, il serait opportun de revenir sur les étapes précédentes en insistant sur quelques principes fondamentaux, trop souvent négligés. L'un des principes les plus indispensables à maîtriser est celui du discours narratif, la base sur laquelle s'édifie, se solidifie et s'immortalise toute B.D. de qualité. Le souci narratif est la colonne vertébrale qui fait qu'une B.D. se tient debout par elle-même. La réalisation graphique est secondaire et constitue parfois une béquille pour cacher l'infirmité de certains scénarios.

Pour réussir une B.D. de qualité, il faut comprendre que l'imagination est plus importante que le talent. Et l'imagination, comme l'intelligence, cela se développe ; elle relève d'un souci et d'une capacité personnelle de choix pour toucher le lecteur. Bien sûr, l'imagination ne s'exerce pas, mais s'exerce selon son degré de motivation, de travail et surtout de son intérêt à COMMUNIQUER adéquatement ce que l'on veut raconter.

Depuis l'antiquité, Aristote nous a appris à structurer toute forme de communication logique pour toucher, en amusant ou en dramatisant. La règle la plus élémentaire et la plus simple, mais aussi la plus malmenée, c'est la construction narrative avec un commencement, un

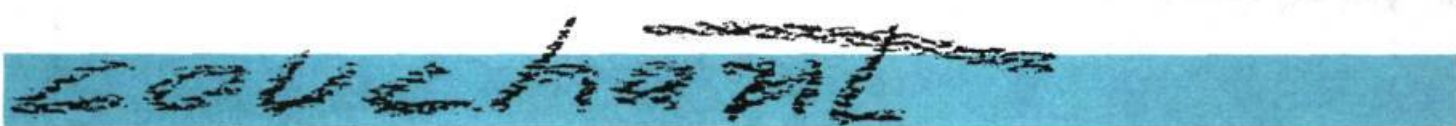
développement et un dénouement. Une autre règle à retenir, c'est de donner le plus rapidement possible, dès le premier épisode, les quatre éléments de la narration : le lieu privilégié, le personnage principal, le temps de l'intrigue et l'action dominante amorcée.

Pour un lecteur, l'important n'est pas ce qu'il pense, mais ce qu'un auteur réussit à lui faire « ressentir ». Tout scénario doit être écrit en fonction des réactions prévisibles des lecteurs ; c'est ce qu'Edgar Allan Poe appelait les « effets à produire ». Le point de départ de toute bonne intrigue est un sujet familier, vraisemblable et à la portée du plus grand nombre de lecteurs possible. C'est ce qui justifie les excellents scénarios d'un J.M. Charlier, d'un Greg, d'un Pierre Christin ou d'un Cauvin, tous basés sur des événements universels : une menace bactériologique, un conflit entre deux puissances politiques ou deux individus avec un caractère différent. Le conflit de base doit demeurer simple tout en tenant compte des rebondissements d'action pour créer un rythme dans la lecture et tenir en éveil la curiosité du lecteur. Dans le développement, on ne doit jamais oublier cette unité fondamentale qu'est l'idée directrice, basée sur un thème principal en fonction du caractère propre au personnage-clé du récit, qu'il soit héros, super-héros ou anti-héros. Et pour assurer le succès narratif, l'on doit soigner le dénouement surprise.

Les éléments qui nous touchent le plus dans une histoire, ce sont les choses de tous les jours, mais enrichies par l'insolite. Quoi de plus ordinaire que des oiseaux ? Pourtant, jamais plus vous ne regarderez une envolée d'oiseaux d'une façon indifférente après avoir vu le célèbre film d'Hitchcock. Rien de plus banal qu'un chat, mais pas après avoir lu le « Chat noir » de Poe... Et que dire de tout le branle-bas à Moulinsart au sujet d'une simple émeraude volée, ou plutôt envolée ?

Construire une B.D., c'est être conscient de son rôle de metteur en scène, où rien dans le scénario n'est laissé au hasard ; tout doit signifier et parler. Chaque détail bien documenté, et vraisemblable au départ, pourra devenir irréal, fantastique et symbolique selon l'imagination « exercée » du scénariste.

Par ailleurs, il est impossible de réaliser une B.D. valable sans prendre la peine de lire beaucoup. La meilleure école pour la B.D., c'est la lecture variée, fréquente et judicieuse. C'est une école où toute paresse ne pardonne pas...



La réalisation graphique

C'est seulement après avoir compris, accepté et assimilé les exigences narratives du scénario que l'on peut passer à la dernière étape : la réalisation graphique. Cette partie demande beaucoup de lucidité et d'humilité face à des matériaux limités, des outils élémentaires et des techniques éprouvées qu'il faut connaître clairement et appliquer avec un seul objectif : la communication narrative. Le piège à éviter, c'est la virtuosité graphique ; les Prima donna du dessin et les « Artistes » à la recherche d'une identité expressive n'ont pas leur place dans un médium qui s'adresse au plus grand public possible.

Pour maîtriser le langage visuel propre à la B.D., chaque dessinateur doit reconnaître que des « maîtres » ont laissé une tradition solide. Si l'on veut dépasser ces « maîtres », il faut d'abord connaître leur technique. La B.D. est un art avec des règles précises qui ne changent pas ; seuls les contenus varient selon les arrangements issus de l'imagination et du style des dessinateurs persévérants. De Outcault à Eisner, en passant par Hergé et Franquin, il n'existe pas deux façons de se servir de l'anatomie, de la perspective, de la composition spatiale, de la psychologie des couleurs, du langage cinématographique... Grâce à des techniques qui ont fait leurs preuves, on n'a plus besoin de partir à zéro, de réinventer la roue.

Les matériaux et les outils sont d'ordre artisanal, en plus d'être très simples et faciles à se procurer. Leur utilisation n'a qu'un seul but : produire des planches qui devront être imprimées, et non être exposées dans un musée. La B.D. demeure une littérature à part entière dont la forme imprimée éloigne tout attardement béat sur une recherche esthétique absolue. Chaque matériau de base sera donc choisi en fonction des contraintes de la reproduction et de l'impression éventuelle.

Il est préférable d'éviter tout papier gras, poreux ou trop glacé. Le carton « Bristol » très blanc, à grains modérés, est idéal pour recevoir toute encre noire appliquée avec la plume ou le pinceau.

Pour gagner du temps et obtenir des textures sans effort, il existe un carton spécial (doubletone et letratone) sur lequel on peut faire apparaître deux trames contraires à l'aide de deux liquides « révélateurs ». Des auteurs comme Roy Crane (E.U.) et Tardi (France) ont exploité judicieusement ces cartons aux grisés pré-imprimés. Un autre carton, spécialement traité, est recouvert d'une mince couche de plâtre qui, une fois recouverte d'encre noire, permettra de faire ressortir des lignes blanches variées et d'une extrême finesse par simple grattage à la lame. Les fournisseurs « américains » de matériel artistique dans les grandes villes vous feront découvrir, pour votre plus grand profit, ces cartons qui répondent à des besoins très spécifiques, garantissant une reproduction impeccable et professionnelle.

Il en est de même pour les outils où la meilleure qualité devrait être le premier critère de sélection. Là aussi, il faut expérimenter et même prendre des notes sur chacun des essais. Une plume sur trois est vraiment parfaite. La découverte de la plume « Art Pen » de Koh-i-Nor, qui possède la souplesse d'un pinceau pour le trait, a aidé beaucoup de dessinateurs qui stagnaient dans une répétition de lignes symétriques froides et monotones. Le choix du pinceau est souvent plus difficile à cause de la grande dextérité que son utilisation demande. L'important est de vous fier aux grandes marques telles Winsor et Newton pour les pinceaux et les encres du Dr Martin pour la pigmentation la plus satisfaisante et la plus durable. Ce sont quelques marques coûteuses, mais dont l'investissement deviendra profitable à long terme.

Dans la B.D., comme dans toute forme de communication, le talent ne s'apprend pas, il s'exerce et se développe, mais seulement à partir d'une base solide de connaissances techniques disponibles dans la pratique ou dans la lecture.

La meilleure école demeurera toujours celle de l'exemple privilégié d'un « maître » qui vous prend sous sa tutelle pour vous guider comme un disciple. Le premier apprentissage sera de retenir ce qu'il ne faut pas faire et ensuite d'imiter un style pour vous en détacher graduellement. Un professionnel vous communiquera une foule de petits trucs difficilement acquis par une longue expérience.

Contrairement au texte linéaire traditionnel, la bande dessinée permet d'entendre, de comprendre et de saisir « en moins de mots qu'il ne faut pour le dire » des récits souvent difficiles d'accès dans une première et même une deuxième lecture.

Chaque planche devient une sorte d'instantané d'une situation parfois confuse où l'espace est condensé à l'extrême. Chaque case propose deux lectures simultanées, une en arrêt comme un tableau et l'autre en continuité narrative comme un montage filmique. Malgré la fixité visuelle qu'exige la composante de la case, on ne peut échapper à l'enchaînement séquentiel si indispensable au récit. L'espace narratif devient ainsi ludique en sollicitant notre perception visuelle ; ce qui permet d'apprivoiser les mots en leur prêtant un imaginaire graphique concret.

Dire que « c'est seulement de la B.D. » avec le sens péjoratif de « facile », c'est escamoter l'esthétique pour l'éthique et promouvoir les tics intellectuels d'ignorance narrative propres aux littéraires de salon d'un autre siècle. Ce qui porte les gens vers la B.D., avec la vigueur d'un raz de marée incontrôlable, dépasse largement la simple curiosité. C'est un phénomène littéraire qui accomplit la réconciliation de la parole et de l'image vraiment recherchée par toutes les écritures anciennes du monde ; le résultat d'un équilibre harmonieux entre les sons, les mots et les formes dont elle opère la synthèse graphique. Avec la révolution Gutenberg qui achève et celle de l'image électronique qui commence, la B.D. restera peut-être le seul lien avec le mot.

Voici, pour finir, une bibliographie des meilleurs ouvrages français sur les techniques de la B.D.

Bibliographie

1. DUC, *L'art de la B.D.*, Éd. Glénat. (Le t.1, 1982, traite de la théorie, alors que le t.2, 1983, développe la technique du dessin, mais d'une façon sommaire et incomplète...)
2. FRANQUIN et GILLAIN, *Comment on devient créateur de B.D.*, Éd. Marabout, 1969. (Épuisé, mais disponible chez les collectionneurs).
3. OLTRA R., et LLOBERA J., *La bande dessinée*, Éd. Alpha, 1968. (L'étude en français la plus consultée malgré de nombreuses lacunes).
4. PERNIN, Georges, *Un monde étrange : la B.D.*, Éd. Cléodor, 1974. (Une approche très sommaire et partielle, mais fort intéressante grâce aux illustrations de Derib.)
5. DERIB et PERNIN, *L'aventure d'une B.D.*, coll. « Phylactères », Éd. Lombard, 1981. (C'est l'approche et le style d'un seul auteur et qui s'adresse à des débutants seulement.)
6. Morris vous apprend à dessiner *Lucky Luke*, Éd. Dargaud, 1971. (Amusant pour les très jeunes...)