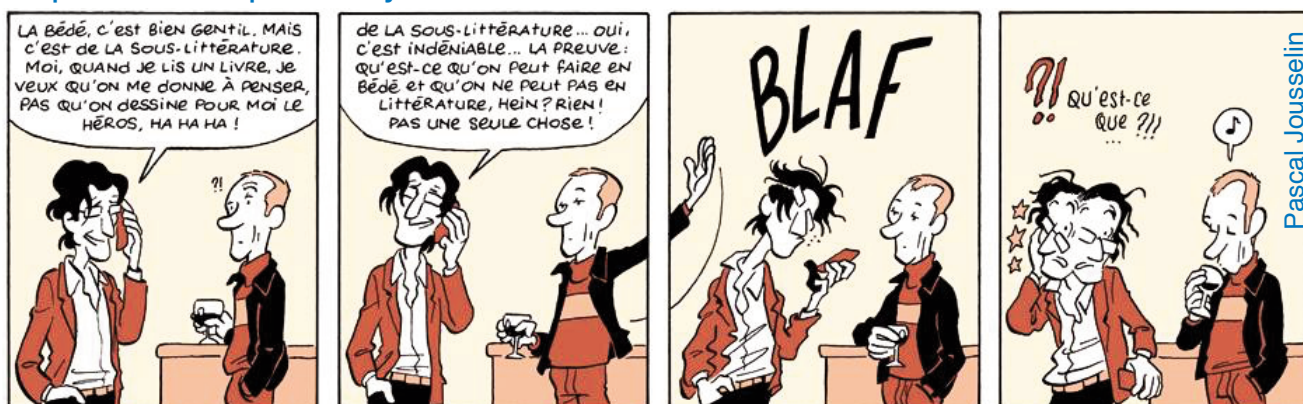


★ COURS DE SCÉNARIO BD : ★ ★ DE L'IDÉE AU STORY-BOARD ★

Malgré ce que l'on peut penser, le scénariste ne se contente pas de "mettre des mots dans les bulles" ! Le scénariste est la plupart du temps à l'origine de l'histoire, il en construit l'intrigue, la découpe de la séquence à la case, lui donne son rythme, en rédige ses dialogues... Sa (lourde) tâche est de rendre l'histoire cohérente, logique, lisible et divertissante, bien avant le premier coup de crayon du dessinateur !



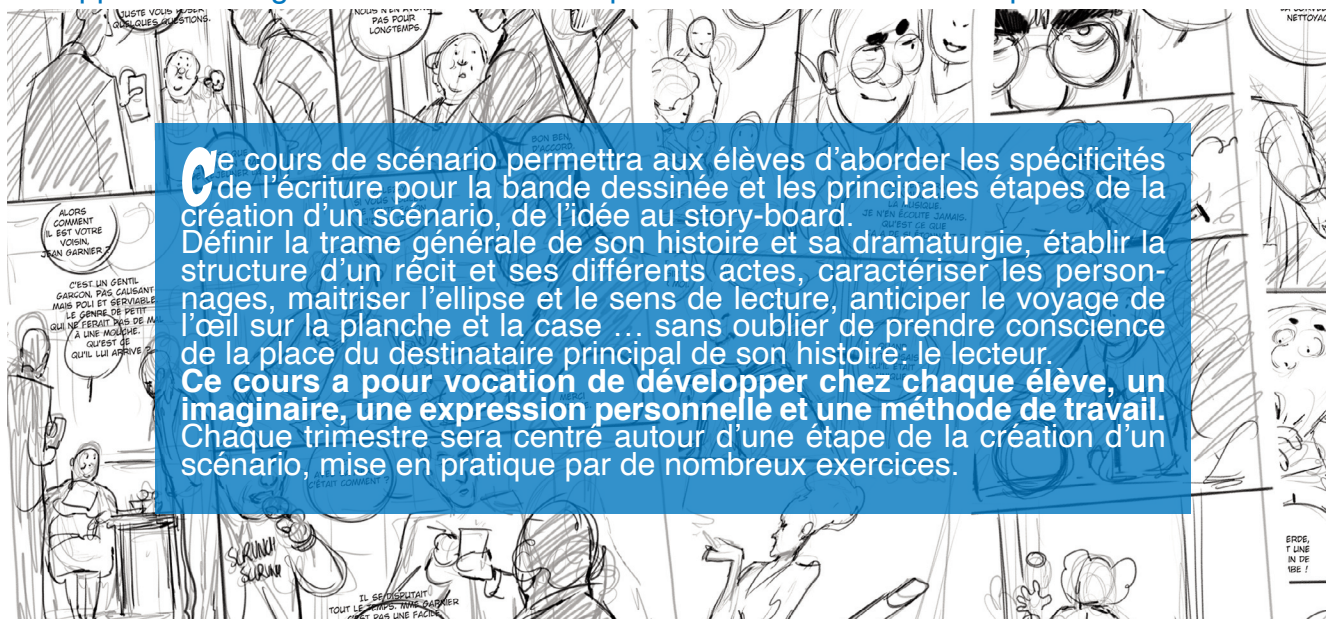
UNE ECRITURE SPECIFIQUE ★

La plupart des étapes de l'élaboration d'une histoire en bande dessinée sont communes avec celles de tout raconteur d'histoires qui relèvent de la production de récit, que ce soit pour la littérature, le cinéma, le théâtre, le dessin animé... Mais l'écriture pour la Bande Dessinée possède certaines spécificités qui en font un art incomparable. Si on peut dire que la BD est un "langage graphique", écrire dans cette langue impose de respecter une certaine grammaire, d'en comprendre les codes et les conventions pour se faire comprendre.

Ce langage graphique lie intimement le dessin et le texte. Une BD sans texte peut être lue, mais que dire d'une BD sans images ? En BD, le rapport à "l'image fixe" est une notion pri-

mordiale dans l'écriture. Jusqu'au synopsis détaillé, l'élaboration est commune avec toute autre forme de récit, mais à partir du découpage (par séquence, par page, par case) jusqu'au story-board, l'histoire demande à être traduite -codée- pour devenir une bande dessinée. La BD est un art séquentiel, dans lequel chaque case a une signification dans le fonctionnement global du récit, chaque intercase est porteuse de sens pour permettre au lecteur de reconstituer la continuité et la temporalité du récit.

Ce rapport au temps particulier a fait dire à Will Eisner et Scott McCloud que la bande dessinée était "l'art de l'ellipse".



Ce cours de scénario permettra aux élèves d'aborder les spécificités de l'écriture pour la bande dessinée et les principales étapes de la création d'un scénario, de l'idée au story-board. Définir la trame générale de son histoire et sa dramaturgie, établir la structure d'un récit et ses différents actes, caractériser les personnages, maîtriser l'ellipse et le sens de lecture, anticiper le voyage de l'œil sur la planche et la case... sans oublier de prendre conscience de la place du destinataire principal de son histoire : le lecteur. **Ce cours a pour vocation de développer chez chaque élève, un imaginaire, une expression personnelle et une méthode de travail.** Chaque trimestre sera centré autour d'une étape de la création d'un scénario, mise en pratique par de nombreux exercices.

PROGRAMME

PREMIER
TRIMESTRE

Qu'est-ce qu'une BD ?

Les spécificités du médium Bande dessinée : L'ellipse (le mouvement et le temps dans la BD. Spoil : le mouvement est le temps !).

Le sens de lecture et son implication dans le mouvement de l'œil. Pages paires et impaires. Fin de page (tourne page).

La narration graphique. Écrire en images : Du fixe naît le mouvement, du plat la profondeur !

Étude de planches et d'albums / Étude de scènes d'Hergé / Conseil de lecture.

Qu'est-ce qu'un scénario ?

Différence entre histoire et scénario.

Le pitch, l'enjeu, la proposition dramatique, l'intention. Le synopsis.

La règle de trois (Début, Milieu, Fin) déclinai-sons de la case à la série.

Qui, où, quoi ? Passage de l'information.

Documentation.

Rédaction d'histoires en trois phrases / Analyse et description de cases existantes / Description de cases imaginaires / Réalisation d'un gag.

Personnage

La construction et la caractérisation du person-
nage : « l'iceberg » du background. Profil phy-

sique, psychologique et sociologique. Fiche
personnage. Protagoniste(s) et antagoniste(s).
La dramaturgie des personnages : la motiva-
tion (nécessité), le but, la trajectoire, les
conflits dramatiques.

Personnages secondaires. L'évolution du per-
sonnage principal (conflits internes).

Composition de personnage et fiche de profil.
Chaque élève compose un personnage et le confit
aux autres pour imaginer les grandes lignes de son
histoire / Imaginer une qualité et un défaut à un
personnage, puis écrire une scène en quelques
lignes dans laquelle on découvre la qualité et le dé-
faut du personnage.

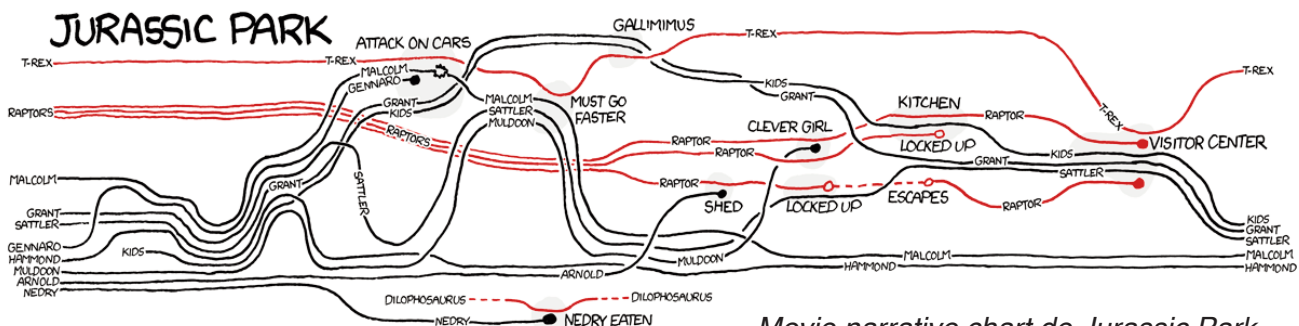
Construction

Tout est dans tout (et inversement). Construc-
tion, le scénario comme un corps humain.
Comme dans un corps humain, chaque élé-
ment, case, planche, scène, séquence, dia-
logue, personnage... constitue un élément de
l'ensemble. Du squelette à l'esprit et l'âme de
l'histoire. Construction en trois actes.

Thèmes et genre.

Les 36 situations dramatiques de base et leurs
applications.

Découper la même action de multiples façons et
genre / Début d'histoires à compléter / Réalisation
d'histoires courtes.



Movie narrative chart de Jurassic Park

DEUXIEME
TRIMESTRE

Scènes

Toutes les scènes sont utiles
au récit. Elles doivent faire
avancer l'intrigue, véhiculer
une information, caractériser

un personnage. Chaque scène n'est qu'une
unité du « grand tout » et réagit à la même
forme de construction.

Début, milieu, fin. Unité de lieu et d'action.

Rythme, conflits et moments forts.

Point de vue et alternance. Flash-back.

Passage de l'information. Le langage visuel.

Redondance informative (plusieurs fois la
même information de façon différente).

Ironie dramatique (installation, exploitation, ré-
solution).

Écrire une scène avec thèmes ou personnages im-
posés / Écrire d'une scène avec contraintes / Écrire
une scène dans laquelle un personnage confit un

secret à un autre, qui concerne une troisième per-
sonne / Écrire une scène où le détenteur du secret
est confronté à celui qui est concerné par ce se-
cret.

Dialogues

Comme chaque élément, le dialogue doit être
utile au récit.

Les principes du dialogue en BD (économie,
concision, dynamisme).

Caractérisation du personnage par le dialogue.
Le rôle et l'usage des « effets sonores » et
onomatopées.

Sous texte (l'ellipse à l'écrit, l'élusion). Pas-
sage de l'information (en contrebande).

Histoire sans dessin / Imaginer les dialogues ca-
chés d'une planche/ Caractériser un personnage
par le dialogue / Dialogues croisés entre élèves.

Séquences

Les scènes construisent les séquences et les séquences construisent le récit. La séquence est une suite de scènes formant un ensemble limité dans le temps et l'action.

L'intention, l'enjeu, le but, le point de vue d'une séquence de BD.

L'exposition, le développement et la résolution. Péripéties, obstacles et intrigues secondaires.

Les mystères, les révélations et le suspense (faire se poser des questions au lecteur et y répondre !).

Le chemin du personnage principal et des personnages secondaires. Movie narrative charts.

À partir d'une même situation en quelques lignes inspirées d'une BD existante (mais dissimulée), chaque élève rédige un synopsis de trois paragraphes sous forme d'une séquence de BD en anticipant les options graphiques. Comparaison avec les choix effectués et la BD originale.

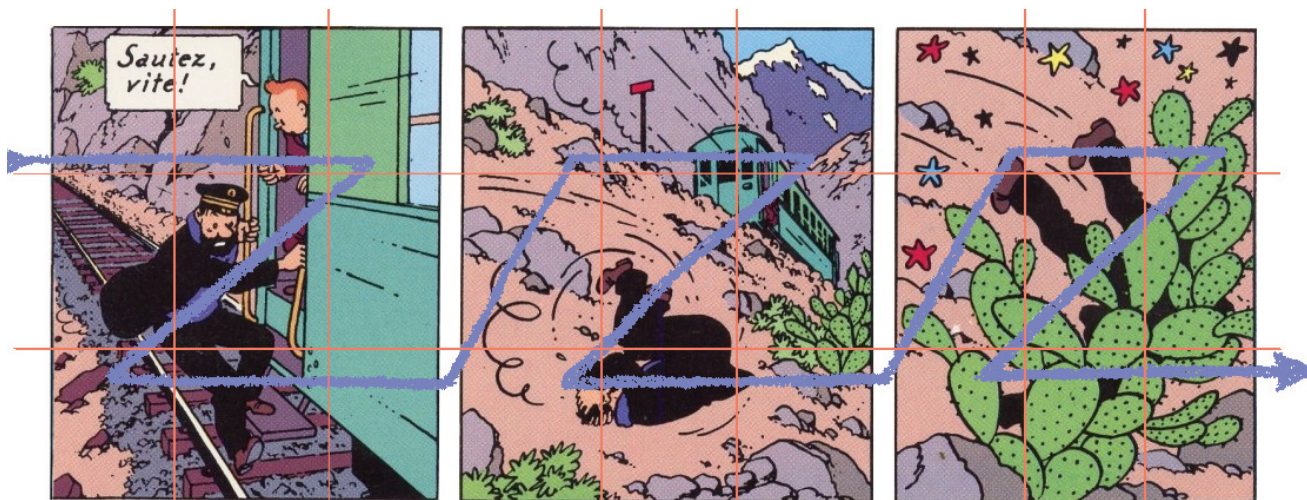
Oubapo

Jouer avec les conventions.

Les narrations alternatives.

Le cas Pascal Jousselin et son héros « Imbat-
table ». Fred et Philémon.

Exercices de style... de Raymond Queneau à Matt
Madden.



Le voyage de l'oeil dans un strip de Tintin et le temple du soleil d'Hergé.



Écrire en image, le story-board

Cadrage, plan et leurs significations émotionnelles et inconscientes. Espace inter-iconique (blanc entre les cases) et conti-

nuité narrative.

Continuité d'action, continuité d'intention.

Jouer avec les plans pour créer une émotion (l'effet Koulechov adapté à la BD).

Exploiter les plans et points de vue pour créer une émotion dans une suite de quelques cases / Écrire une scène muette.

Qu'est-ce qu'une case ?

Composition de case et hiérarchie des informations visuelles (voyage de l'oeil).

Premier plan/second plan. Le temps et l'action dans une case.

Construction de cases (existantes, mais dissimulées) à partir de descriptions / Faire construire par un élève une case écrite par un autre.

Qu'est-ce qu'une planche ?

La construction de la planche. Relation entre la planche écrite et le résultat dessiné selon les options graphiques. Humour versus réalisme. Exercice de style de Matt Madden.

L'unité d'une planche et le voyage de l'oeil.

Planche de droite, planche de gauche. Temps et ellipse. Les repères visuels.

Étude de scènes d'Hergé / Produire une description écrite à partir d'une planche existante. Comparaison et différences d'interprétation.

Découpage et story-board

Le vrai scénario pour la BD c'est le story-board, la traduction du scénario écrit en scénarimage. Le scénariste de BD doit anticiper la mise en image de son scénario et s'appuyer sur des références graphiques de composition, de cadrages, de plans pour suggérer des images mentales que le dessinateur prendra plaisir à interpréter.

Découpage de scènes imposées. À partir d'une ou plusieurs planches de scénario, chaque élève propose un découpage visuel case à case en imaginant les propositions ou consignes qu'il fournirait au dessinateur. Explication au groupe en défendant son intention / À l'inverse, à partir d'une ou plusieurs planches dessinées, chaque élève en déduit les pages de scénario que le scénariste a fourni au dessinateur. Restitution, analyse et commentaires avec le groupe / Création d'histoires courtes originales (3 à 10 pages) story-boardées.