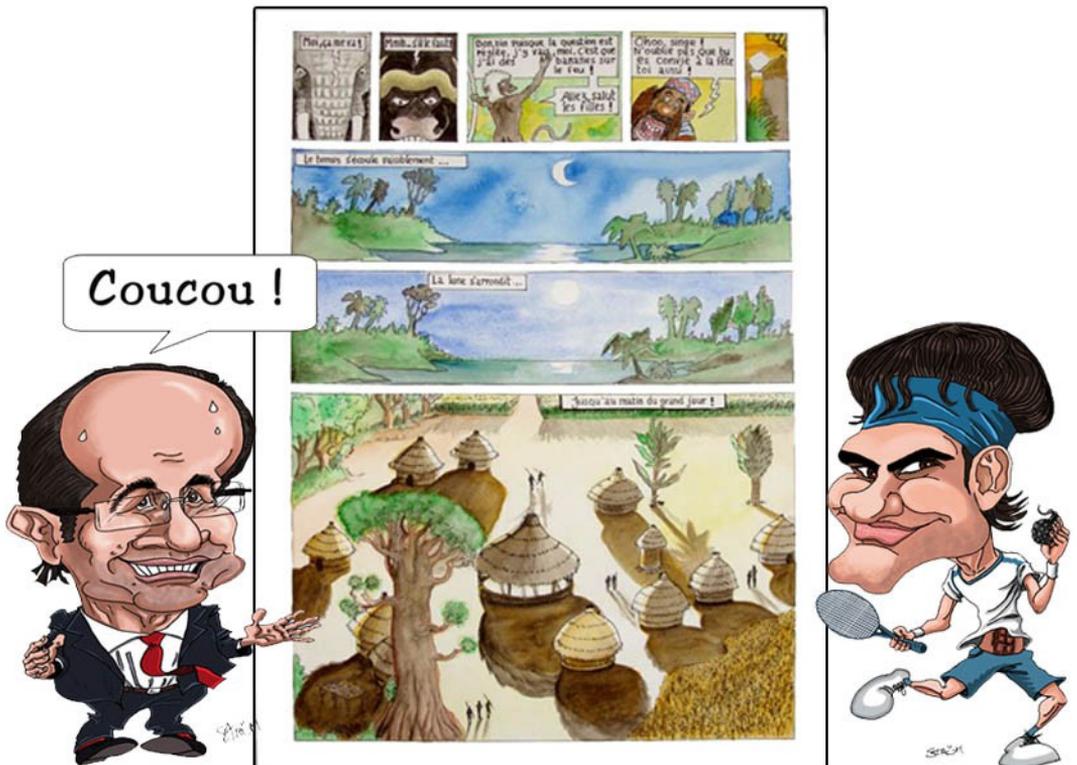


Bonjour à toutes et tous,

mon nom, c'est Fabien DIDIER, mais appelez-moi par mon pseudonyme « **Ström** » (Cela vient de l'allemand.). J'habite dans le Sud-Ouest de la France et je me suis lancé en 2004 dans la bande dessinée et la caricature. C'est un métier difficile et exigeant, mais il me correspond ! J'ai débuté dans la bande dessinée en adaptant en BD des contes africains. Ensuite, j'ai créé deux autres albums avant de rencontrer mon camarade Philippe Garand avec lequel je travaille régulièrement comme co-scénariste dans sa série « Le petit œuf ». J'ai également réalisé le « découpage », le dessin et la couleur d'une BD en latin-français (dans la cité de Bordeaux à l'époque des Gaulois et des Romains).

J'aime aussi pratiquer le dessin de presse et d'humour et le dessin en direct. Cela consiste à commenter au fur et à mesure le contenu d'une conférence ou d'un débat par le biais de dessins souvent accompagnés de bulles.

Vous pouvez découvrir en partie mon travail sur le blog de mon association « les 400 bulles » si vous le souhaitez.

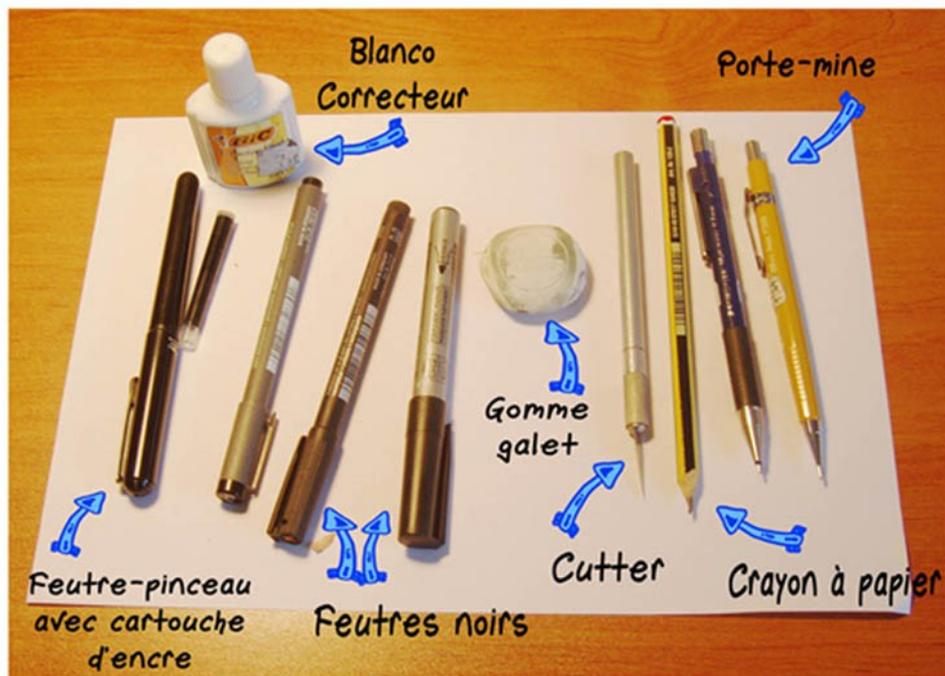


Pourquoi faire de la BD ?

La BD est un bon moyen de raconter des histoires, beaucoup plus simple que le cinéma qui utilise lui aussi des images. En revanche, c'est une activité qui prend du temps. En moyenne, il faut une année pour réaliser un album de BD. Il faut commencer par créer une **histoire**. D'ailleurs, je suis impatient de lire celles que vous allez imaginer et dessiner!

Matériel

Voici à l'image une partie du matériel avec lequel je travaille régulièrement dans mon bureau, que ce soit pour des planches BD ou du dessin d'humour :



Voyons de quoi vous aurez besoin pour réaliser votre BD !

Il vous faudra ...

-Imagination, patience et application !

-Un **crayon à papier** (de type HB – évitez les crayons trop gras car il faut pouvoir gommer sans laisser de traces ensuite !)

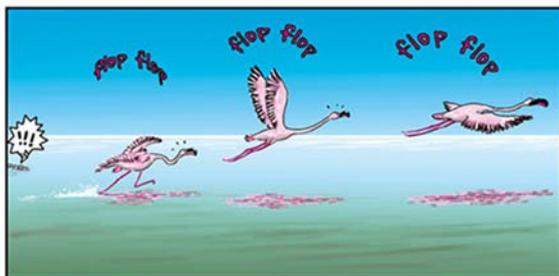
-Une bonne **gomme** (propre ! La gomme est notre meilleure amie...)

-Un **dossier** : là, je vous suggère de constituer un dossier au fur et à mesure car vous aurez besoin de ce que vous aurez fait et de ce que je vous aurai fait parvenir quand il s'agira de dessiner votre histoire. Vous pouvez donc opter pour un **cahier à dessin** (une page pour l'écriture et une pour le dessin), un **classeur** ou un **dossier** sur lequel vous noterez votre nom et dans lequel vous rangerez toute votre production en feuilles volantes. Prenez soin de ranger vos feuilles au fur et à mesure sinon vous passerez votre temps à les chercher! Notez sur chaque feuille votre nom et la date au cas où vous en égarerez.

-Des **feutres noirs** (de deux épaisseurs si vous le pouvez, mais ce n'est pas une obligation) fins pour le dessin des détails (et des arrière-plans) et moyen pour le dessin des contours (cases, bulles et premiers plans). Ces feutres serviront pour « l'encre ».

-Du correcteur de type « **blanco** » pour effacer les traits ratés ou inutiles.

-Du **papier** de meilleure qualité pour réaliser la ou les « planches BD ». La qualité du papier dessin est souvent en lien avec son épaisseur (le « grammage » du papier à imprimante classique tourne autour de 80 g et celui des planches souvent autour de 300 g. Je pense que vous pouvez vous contenter de papier moins épais (entre 120 g et 250 g) ou bien, vous pouvez utiliser des feuilles Bristol (format A3) parfaites pour les crayonnés et l'encre. Enfin, je propose les crayons de couleur (si vous souhaitez mettre votre histoire en couleur, ce qui n'est pas obligatoire).



-Une **règle** (vous allez travailler à la fin sur du format A3, alors il faudra quelques règles d'au moins 30 cm si vous souhaitez tracer des traits droits... Personnellement, je me sers d'une règle métallique de 50 cm pour tracer les cases et les longs contours.

-Des **crayons de couleur** (si vous voulez coloriser votre BD, on peut faire de très belles choses avec) : il en existe de différentes qualités. J'utilise des crayons de la marque « Faber Castell », ils sont de qualité, mais c'est plus cher. Vous pouvez opter pour une qualité inférieure si votre budget ne permet pas de tels achats.



Raconter une histoire !

La première chose très importante sur laquelle vous allez devoir travailler est l'histoire ! Et pour commencer, il faut trouver une idée d'histoire puis l'écrire en quelques phrases (**synopsis** = objet de cette 1^{ère} étape).

Ensuite, vous allez la développer en détails en prévoyant les textes (dialogues et éventuellement la narration (le récit) ainsi que les actions de vos personnages (**scénario** = objet de la 2^{ème} étape).

Pour vous aider, voici dix thèmes au choix, assortis de questions-pistes.

Dans chacun apparaît le personnage, la chose imaginaire « **Bidule** ». C'est à vous de le/la rebaptiser comme vous souhaitez : Nathan, Juliette, le bijou, Médor le chien... Bidule peut être un humain, un animal et même un objet inanimé ou animé (comme le chandelier dans « La Belle et la Bête » version Walt Disney).

Quand vous aurez votre histoire, pensez à lui donner un titre comme sur une couverture de BD (évitez de tout raconter à l'avance dans le titre comme par exemple : Bidule gagne la course ou Bidule trouve le trésor).

Thème 1 : Bidule a disparu ! Est-il parti de lui-même ? Quelqu'un l'a-t-il enlevé ? Cherche-t-il à se cacher ? Dans quel but ? Pourquoi le chercher ? Etc.

Thème 2 : On a volé Bidule ! (Bidule a-t-il une grande valeur ? Qui a commis le vol et dans quel but ? Le héros ou l'héroïne va-t-il le retrouver ? Y a-t-il un délai pour le retrouver ? A-t-on besoin de Bidule pour tel jour ? Et pour quelle occasion ? Quelle serait la conséquence si Bidule n'était pas retrouvé ? Etc.

Thème 3 : Bidule est amoureux/amoureuse (Bidule peut être féminin). De qui ? De quoi ? Comment est-ce arrivé ? Est-ce que cela le rend heureux ou malheureux ? Quelle est la conséquence pour l'entourage ? Est-ce que Bidule déclare son amour ou est-il secret ? Son amour est-il réciproque ? Etc.

Thème 4 : La course de Bidule.

De quel type de course s'agit-il ? Si Bidule est un personnage, pourquoi doit-il la faire, l'organiser ou y participer ? Quel est l'enjeu ? Qu'a-t-il à gagner ou à perdre ? Quels sont les concurrents s'il s'agit d'une course de vitesse ?

Thème 5 : Bidule et la carte au trésor.

De quel trésor s'agit-il ? Où est ce trésor ? Est-il caché ? Intéresse-t-il Bidule et si oui, pourquoi ? Y a-t-il d'autres personnages intéressés ? D'où vient cette carte ? Comment Bidule la trouve-t-il ? Etc.

Thème 6 : Bidule s'est échappé.

Tout d'abord, qui est Bidule ici ? Un animal féroce ? Un personnage qui était enfermé ? (où était-il enfermé et pourquoi ?) Que fait Bidule une fois qu'il s'est échappé ? Quelqu'un est-il à sa poursuite ? Etc.

Thème 7 : Bidule et le portail temporel.

Quel est ce portail ? D'où vient-il et à quoi sert-il ? Comment Bidule le trouve-t-il ? S'en sert-il et si oui, dans quel but ? Les conséquences sont-elles importantes pour Bidule et/ou son entourage ? Etc.

Thème 8 : Le Livre de Bidule.

De quel livre s'agit-il ? Quel est son contenu ? Est-il précieux et pour qui ? Où Bidule l'a-t-il trouvé ? Est-ce que c'est Bidule qui l'a écrit ? Si tel est le cas, dans quel but ? Etc.

Thème 9 : Bidule dans la forêt.

Histoire de nature, d'aventures ou de mystère ? S'agit-il d'une forêt particulière ? Pourquoi Bidule s'y rend-il ? Est-il perdu ou sait-il où il va et ce qu'il cherche dans cette forêt ? Qu'y a-t-il dans cette forêt qui la rend intéressante ? (Un monstre, un secret, une légende, des arbres magnifiques, une cabane ou une bâtisse étrange ?)

Thème 10 : Bidule et le spectre.

Quel est ce spectre ? Quel lieu hante-t-il et pourquoi ? Est-il dangereux ou amical ? Le spectre a-t-il besoin d'aide ou en veut-il à quelqu'un ? Comment Bidule le découvre-t-il ? Bidule est-il le seul à le voir ? Etc.

Structurer votre scénario

Pour vous aider à structurer votre scénario, même pour une seule planche, je vous propose de suivre le schéma suivant, mais avant de créer votre histoire, **n'oubliez jamais que vous devrez la dessiner, alors restez simples ! (personnages et décors)**

1 -Point de départ de l'histoire : vie « normale » du héros/ de l'héroïne.

2 -Élément déclencheur : quelque chose se passe qui donne un objectif au personnage principal et va l'inciter à agir pour l'atteindre.

3 -Déroulement de l'histoire : le héros rencontre des obstacles qu'il essaie de surmonter. Les obstacles deviennent de plus en plus importants.

4 -Dénouement de l'histoire : le héros a atteint ou pas son objectif.

5 -Conclusion de l'histoire : le héros a évolué (en mieux ou pire) ou pas.

Quel que soit votre choix, ces thèmes ne sont que des points de départ pour la création d'une histoire. Vous avez entière liberté !

Création d'une histoire par étapes à l'aide d'un exemple

Il est bon de respecter quelques règles pour avoir une bonne histoire à raconter. Je vais tenter de vous les expliquer à l'aide d'un exemple :

Votre héros/personnage principal : il faut décider du milieu dans lequel il/elle vit (lieu et entourage), de son activité principale, de son apparence, de son nom bien sûr, de ses **qualités** et de ses **défauts/faiblesses**. (Ces deux derniers points sont très importants car ses défauts pourront être des **obstacles** et ses qualités lui permettre de surmonter d'autres obstacles.) Il vaut mieux attendre d'avoir décidé des obstacles qui attendent votre personnage avant de lui attribuer des qualités.

Exemple : si je décide que Bidule est un jeune garçon et qu'il doit franchir un mur, je peux décider qu'il a le vertige (obstacle dû à une faiblesse), mais qu'il est malin, ce qui va lui permettre de finalement franchir ce mur.

Élément déclencheur, objectif et obstacles

Votre héros/personnage va vivre un événement (ordinaire ou extraordinaire) qui va l'amener à agir et lui imposer un **objectif**. Cet événement est : « **l'élément déclencheur** » : il aura un but à atteindre à la suite de cet élément déclencheur.

Exemple : Bidule joue au ballon avec Dulbi, son copain. Dulbi tape maladroitement dans la balle et celle-ci passe par-dessus un mur et atterrit dans le jardin du voisin.

L'objectif de Bidule est de récupérer son ballon. Ajoutons un peu plus de valeur à ce ballon pour que Bidule soit très motivé : le ballon est son cadeau d'anniversaire et il est signé par son footballeur préféré.

La motivation de Bidule doit être très forte, c'est capital ! Si le ballon de Bidule peut être facilement remplacé, alors Bidule ne sera pas prêt à tout pour le récupérer et il n'y aura pas d'histoire à raconter.

Obstacles : Bidule va rencontrer des difficultés/obstacles pour atteindre son objectif. Ses obstacles peuvent être matériels (*le mur, l'absence d'échelle*), venir d'autres personnages (*le voisin qui est un grincheux et se plaint du bruit que font les enfants et fait garder son jardin par un chien, les parents de Bidule qui ne sont pas d'accord pour que Bidule aille chez le voisin, son copain Dulbi qui est trouillard et maladroit, etc.*) ou bien Bidule peut représenter lui-même un obstacle (*par exemple, il a le vertige et a du mal à grimper à cause de ça, ou bien c'est à cause de lui que le voisin est fâché. Imaginons qu'il ait déjà cassé il y a un mois une vitre avec son ballon et n'ait en principe plus le droit de jouer au ballon de ce côté-ci de la maison. Peut-être que Bidule devrait être en train de faire ses devoirs au lieu de jouer. Ses parents seraient furieux d'apprendre qu'il a désobéi et il ne peut donc pas leur demander d'aide sinon il sera puni, etc.*).

On peut ajouter des obstacles à l'envi, mais il faut bien réfléchir et envisager les conséquences avant de les choisir. Ils doivent apporter quelque chose à votre histoire et votre personnage principal. Il faut aussi que Bidule ait les moyens de surmonter ces obstacles, sauf éventuellement à la fin de votre histoire si vous choisissez de faire échouer votre personnage principal dans sa quête ! Si vous placez au départ une meute de chiens dangereux dans le jardin du voisin, il sera difficile pour Bidule de les éviter et de récupérer son ballon. En revanche, avec un seul chien un peu bête ou très gourmand, cela reste possible...

Autres personnages : vous avez vu que j'ai créé un copain (Dulbi) qui joue au ballon avec Bidule. Ce n'est pas juste parce qu'il s'ennuierait s'il jouait tout seul, mais parce que ce deuxième personnage peut m'aider à raconter mon histoire. Pour cela, il faut que ce personnage, Dulbi, ait son propre caractère, très différent de celui de Bidule si possible et que sa manière de penser et d'agir m'aide à montrer le caractère de Bidule.

(De même, si Bidule a un rival/adversaire, il est bon de donner un objectif à cet adversaire (ainsi que des défauts et qualités utiles). Le rival/adversaire est très utile car il pousse Bidule à révéler les pires et les meilleurs aspects de sa personnalité.)

Exemple : *Bidule veut que Dulbi grimpe au mur et lui propose de lui faire la courte-échelle. Dulbi hésite. Il a peur du voisin et de ce que diront les parents de Bidule s'ils les voient faire. Bidule le bouscule un peu : il montre par là qu'il est plutôt intrépide et désobéissant, mais aussi égoïste car il ne se préoccupe pas de l'avis de son copain et des conséquences que cela peut avoir pour ce dernier s'il se fait prendre ni des relations de ses parents avec le voisin qui risquent de devenir très difficiles.*

Déroulement de l'histoire : une fois que les bases de votre histoire sont posées, votre héros va se mettre en action pour atteindre son but et il va rencontrer des obstacles. Il faut essayer de rendre ces obstacles de plus en plus difficiles pour faire monter le suspense de votre histoire.

Exemple (série d'obstacles rencontrés par Bidule pour retrouver son ballon) :
1^{er} obstacle : le voisin 2^{ème} obstacle : le mur / 3^{ème} obstacle : son copain Dulbi qui n'est pas d'une grande aide / 4^{ème} obstacle : Bidule a le vertige / 5^{ème} obstacle : le chien du voisin / 6^{ème} obstacle : le ballon a disparu quand il parvient à l'endroit où il l'a vu et le voisin est chez lui / 7^{ème} obstacle : Bidule doit revenir chez lui discrètement alors que ses parents sont dans le jardin et le cherchent pour le repas de midi. Etc.

Dénouement : Juste avant la conclusion, on peut créer un « pic » d'action qui va décider de la réussite ou de l'échec du « héros » (dernier obstacle).

Exemple : *Bidule retrouve son ballon, mais quand il réussit à revenir dans son propre jardin, il se fait une entorse en sautant du mur. Ses parents arrivent juste à ce moment-là...*

Conclusion de l'histoire : votre héros est parvenu ou n'est pas parvenu à atteindre son objectif. Qu'est-ce que cela change à sa vie par rapport au début de l'histoire ?

Qu'est-ce que cela lui a apporté ? Cela a-t-il des conséquences négatives ou positives pour lui finalement ?

Votre héros n'est pas obligé d'atteindre son but. Une histoire n'est pas forcée de bien finir ou alors le but de votre héros n'est pas un but bon pour lui et s'il ne l'atteint pas, c'est aussi bien pour lui. Souvent, les histoires comiques finissent mal pour le héros (qui s'en sort quand même à la fin).

Évolution : si votre « héros » parvient à atteindre son objectif, il est bon que cette aventure lui apprenne quelque chose (mais ce n'est pas obligé) afin qu'il évolue positivement ou négativement.

Exemple de conclusion – Option 1 : *Bidule retrouve son ballon et décide d'écouter ses parents et de ne plus jouer de ce côté de la maison. Il peut également essayer d'améliorer les relations avec le voisin en regagnant sa confiance en lui apportant son aide dès que l'occasion se présente.*

(Il peut également ne tirer aucune leçon de sa mésaventure, rejouer au ballon et le perdre à nouveau...)

Option 2 : *Bidule ne réussit pas à retrouver son ballon. Il peut tout avouer à ses parents. Ses parents le punissent ou estiment que le fait d'avoir perdu son ballon est déjà une juste punition. Peut-être peut-on ajouter un nouveau personnage comme la petite fille du voisin. C'est elle qui a trouvé le ballon pendant que Bidule passait par-dessus le mur. Elle finit par le rapporter. Bidule se fait ainsi une copine et le voisin le voit d'un moins mauvais œil.*

Option 3 : *Bidule retrouve son ballon, mais quand il réussit à revenir dans son propre jardin, ses parents l'attendent en compagnie du voisin qui est venu rapporter le ballon et se plaindre. Le ballon est confisqué. Etc.*

J'espère que cet exemple vous aidera à créer une bonne histoire.



Avec tout ça,
ils sont bien partis pour
faire de belles
planches !



Houlala ! Il va
 falloir que je relise
 tout ça au calme !



Maintenant,
à vous d'écrire
une histoire sous
la forme d'un
synopsis !



IMPORTANT !

*Vous pouvez écrire
votre histoire seul(e) ou
à deux ou trois ou bien encore
en classe entière.*

*En tout cas, en fin de projet,
chacun(e) devra au minimum
avoir réalisé une planche !*

**Bon courage
à toutes et tous
et à bientôt !**