

Deuxième étape BDL 2015 : Le scénario

Je suis sûr que vous êtes impatients d'aborder cette 2ème étape, à savoir l'écriture du scénario / des scénarii (et encore plus de dessiner sans doute...).

N'oubliez jamais que la BD n'est qu'un moyen/outil parmi d'autres pour raconter une histoire. Avant de dessiner, il faut donc prendre le temps nécessaire pour la construire !

Vous avez préparé votre **synopsis**, c'est-à-dire votre résumé d'histoire. À présent, il faut développer et le transformer en scénario. Qu'il s'agisse d'une histoire en une ou 46 planches, il faut suivre le schéma déjà indiqué pour la création du synopsis : je vous joins à la fin de cette étape la structure résumée sur une feuille pour vous aider.

Situation de départ : où vit votre personnage, comment vit-il/elle et dans quel environnement ?

(Ex. : Bidule est un jeune garçon qui vit avec ses parents dans une maison de banlieue pourvue d'un jardin devant et derrière où il peut jouer au foot. Il a au moins un bon copain qui s'appelle Dulbi avec lequel il aime jouer au foot.)

Vous pouvez choisir une situation positive au départ ou le contraire : votre personnage peut débiter l'histoire en prison, malade etc. L'élément déclencheur peut rendre sa situation difficile ou dans le cas où elle est déjà difficile (malade, en prison etc.), c'est la goutte d'eau qui va faire déborder le vase : ça l'amène à décider de s'en sortir (il entend parler d'un remède pour sa maladie ou bien il décide de s'évader, par exemple parce qu'une personne qu'il aime a absolument besoin de lui etc.).



Élément déclencheur : quelque chose arrive (un grand ou un tout petit événement) et cela pousse votre personnage à agir pour atteindre un objectif. **(Exemple: le ballon fétiche de Bidule atterrit chez le voisin grincheux. Il veut à tout prix le récupérer, mais il ne peut pas demander d'aide à ses parents.)**

Objectif : le but que se fixe votre personnage doit être vraiment très important pour lui sinon il n'aura aucune raison de faire des efforts pour l'atteindre.

Obstacles : les obstacles servent à créer du suspense et à révéler votre personnage. Les lecteurs le suivent dans ses efforts pour atteindre son but. Ne choisissez pas des obstacles toujours adaptés aux qualités de votre personnage. **(Ex : Bidule doit grimper au mur pour récupérer son ballon, mais il a le vertige. C'est plus drôle que s'il était champion de saut à la perche ou d'escalade.)**

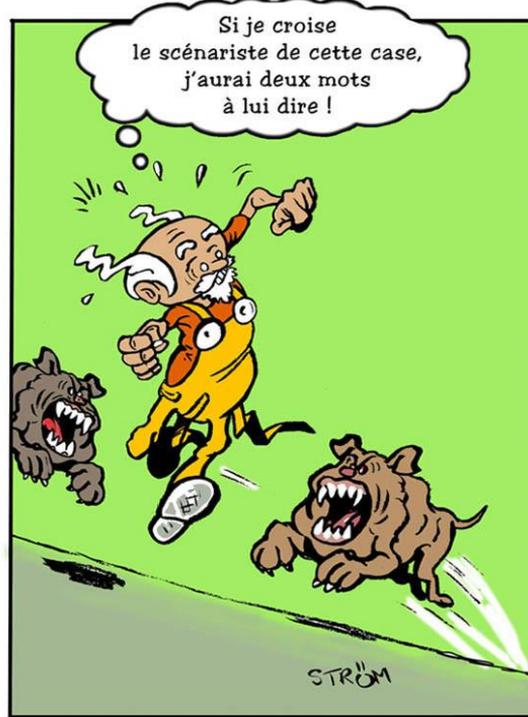
Les obstacles révèlent le caractère de votre personnage. C'est dans la difficulté qu'il peut montrer son vrai visage, en bien et en mal (Nul n'est parfait !) et devenir attachant pour les lecteurs.

Dernier point : si surmonter les obstacles devient de plus en plus compliqué pour votre personnage, le suspense et l'intérêt vont augmenter également.

Célestin fait son marché...



Obstacles avec de bonnes mâchoires...



Les amis/alliés : votre personnage peut avoir un ou des amis. Ils vous aideront à mieux montrer ses qualités et ses faiblesses en réagissant différemment de lui devant les obstacles.

(Ex : Dulbi est peureux et sa réaction pleine de crainte met encore plus en évidence le fait que Bidule est fonceur.)

Le rival/L'adversaire : si votre personnage a un adversaire (pas forcément « méchant », mais qui veut obtenir la même chose que lui par exemple ou qui ne l'aime pas pour une bonne raison - à imaginer - ou qui serait gêné si votre personnage réussissait à atteindre son but), il faut que cet adversaire ait lui aussi des qualités, des défauts et un objectif. Cela le rendra plus vrai et vivant.

(Ex : Bidule a un adversaire. Il s'agit d'un garçon de sa classe qui est jaloux de lui parce que Bidule est capitaine de son équipe de foot et pas lui...)

Description de vos personnages : votre personnage principal doit être bien défini de même que les autres (alliés/adversaires). Leur aspect précis peut être détaillé plus tard (étape 3), mais pas leurs qualités majeures ni leurs faiblesses principales. Pour une histoire très courte, une ou deux de chaque suffit.

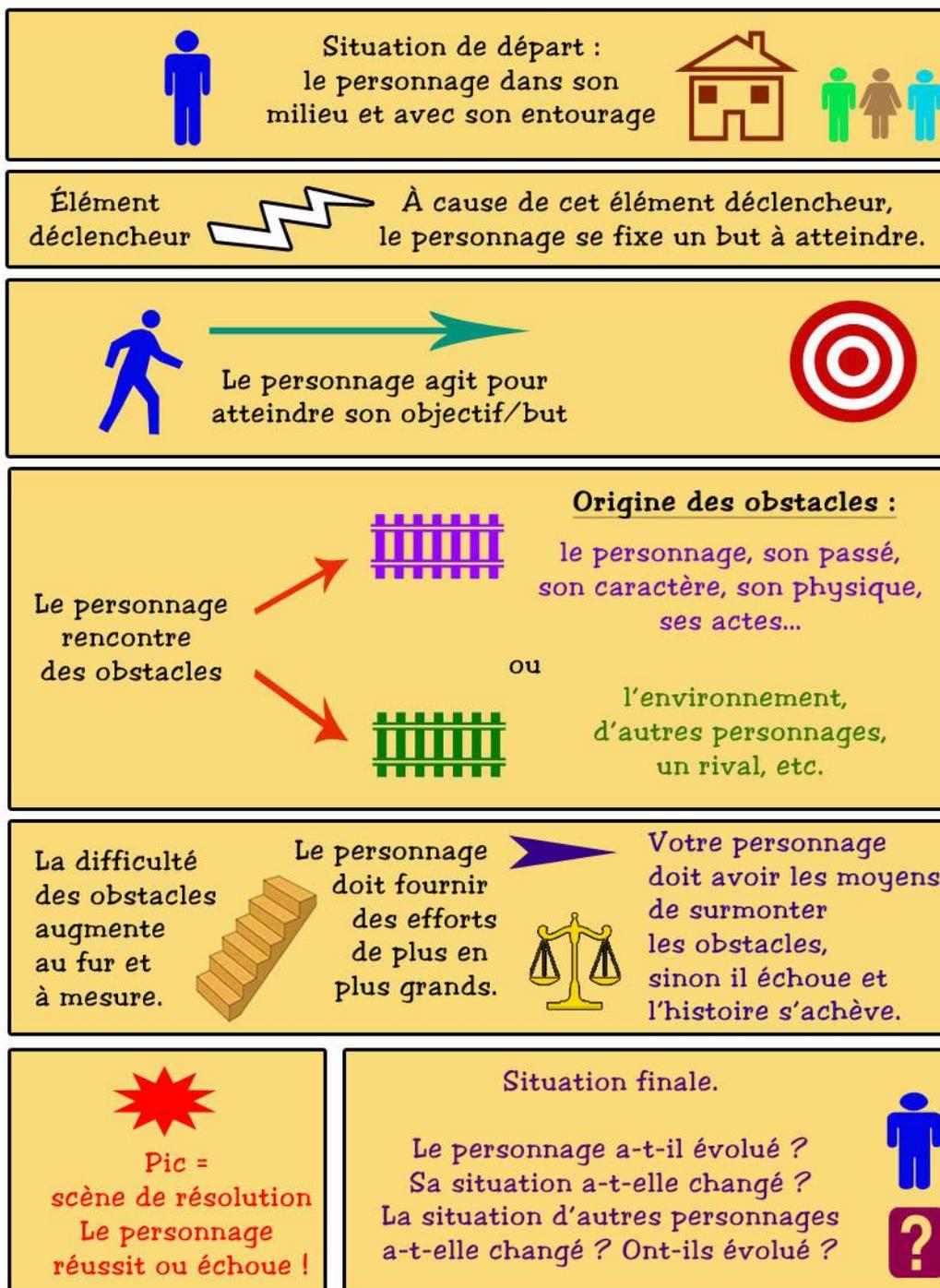
Ses qualités lui serviront à surmonter les obstacles pour atteindre son objectif/son but. C'est pourquoi vous pouvez décider au fil de votre histoire de certaines d'entre elles. Attention, si votre héros a trop de qualités, s'il est trop fort, ce sera trop facile pour lui et votre histoire manquera de suspense. La question que doivent se poser vos lecteurs, c'est :

Ce personnage va-t-il réussir à surmonter ces obstacles et atteindre son but ?

Il faut donc que ce soit difficile pour votre personnage et même de plus en plus difficile au fil de l'histoire. Votre personnage doit trouver le(s) moyen(s) de surmonter chaque obstacle. Pour trouver les obstacles et comment il les surmonte, il faut s'aider de ses faiblesses et de ses qualités, voire s'aider des qualités et faiblesses de ses alliés et de ses adversaires. Et bien sûr, le monde que vous aurez créé autour de votre personnage pourra vous aider aussi !

Par exemple : Bidule est égoïste. Son voisin ne l'apprécie pas parce qu'il ne fait pas d'efforts pour respecter son jardin. Ses parents ne lui font pas vraiment confiance car ils savent comment il se comporte : tout cela empêche Bidule de récupérer tranquillement son ballon !

Le dénouement et la fin de votre histoire : ce sera la dernière impression que vous laisserez à vos lecteurs ! Elle doit donc être particulièrement bien préparée. Des choses importantes doivent se passer avant tout pour le personnage principal lors du dénouement. Si vous réussissez à surprendre les lecteurs, ce sera bien entendu encore plus efficace et donc plus marquant.



Un dernier conseil : restez simples et faites juste de votre mieux !

Maintenant, à vous de jouer :
lancez-vous dans l'aventure et
que les vents de l'inspiration
vous soient favorables !



Ström