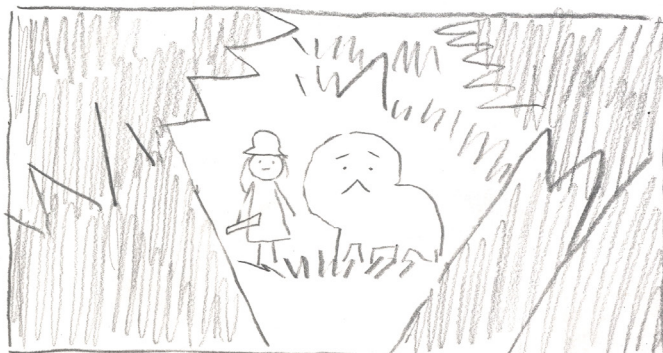


STORYBOARD ↘



CRAYONNÉ ↘

LE STORY-BOARD

Avant d'aborder la mise en images définitive de votre histoire, vous allez effectuer au préalable un **découpage dessiné**, ce que l'on appelle au cinéma un **story-board**.

C'est un peu la maquette, ou plutôt l'esquisse, de votre planche.

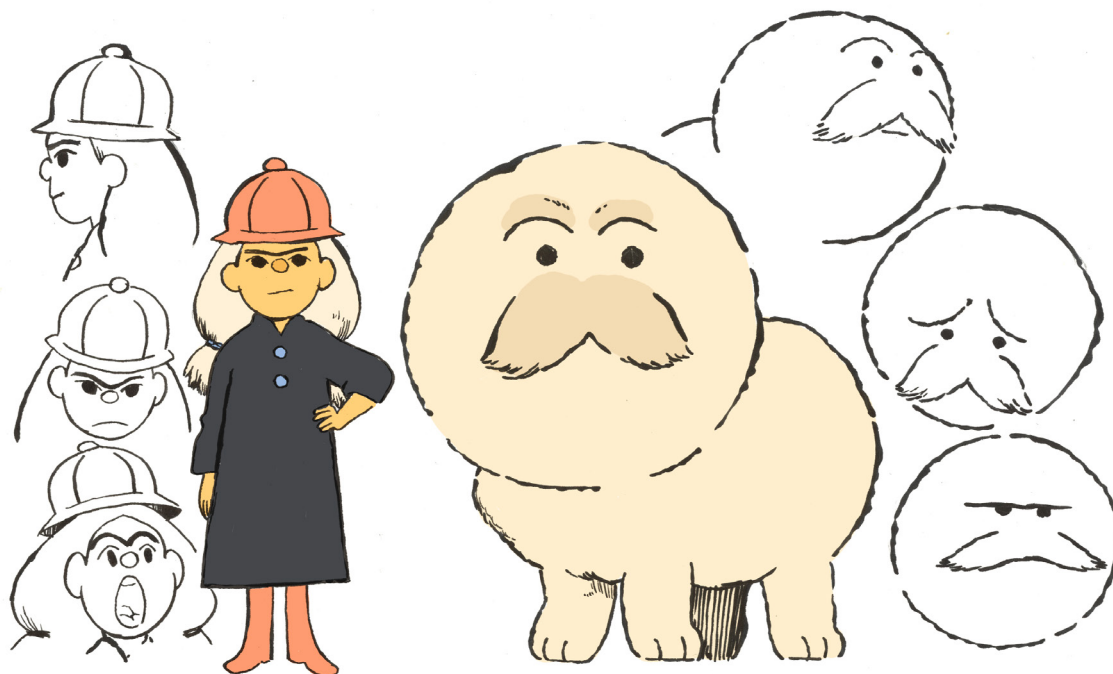
Cette étape consiste à disposer les cases au sein de l'espace de la page, à définir leur taille et leur forme, à placer les phylactères (les bulles), à placer les personnages et à préciser leurs attitudes. Vous allez ainsi pouvoir visualiser, de façon sommaire mais précise, toutes les cases et leur enchaînement. C'est un moment important dans la création de votre bande dessinée. Cette phase de découpage dessiné permet de trouver le rythme du récit – et de vérifier encore une fois que votre histoire « fonctionne ».

Durant cette étape, réfléchissez bien à la planche de façon globale. Il faut garder en effet à l'esprit qu'une planche est un tout. Il est important d'en concevoir la composition et le rythme dans son ensemble.

LES CRAYONNÉS

Choisissez une feuille blanche, vérifiez bien qu'elle soit au format mentionné dans l'article 3.2 du règlement.

En prenant comme référence l'esquisse grossière du story-board, vous pouvez maintenant réaliser le **crayonné** : dessinez au crayon à papier le contenu de chaque case de la page, de façon détaillée, et en y apportant le plus de soin possible. L'étape du crayonné va vous permettre de modifier vos dessins autant de fois que vous le souhaitez, jusqu'à ce que vous soyez satisfait : gomez, corrigez et redessinez afin de trouver le bon positionnement des cases, des personnages, des bulles... et le bon équilibre narratif de la page.



LES PERSONNAGES

En amont de la réalisation de votre histoire, consacrez du temps à la mise au point graphique de vos personnages. Leur physique, leurs attitudes, leurs expressions doivent être crédibles et cohérentes. N'hésitez pas à multiplier les croquis.

Dessinez vos héros dans différentes situations, sous différents angles de vue et en proie à différentes émotions. Leur physique et leurs traits distinctifs se préciseront rapidement en fonction de leur histoire, de leur personnalité, de leur caractère et, surtout, des intentions du scénario.

L'ENCRAGE

Une fois le crayonné achevé, vous pouvez passer à la dernière étape du dessin : **l'encrage**. Ce travail consiste à repasser avec une encre noire les traits crayonnés que vous souhaitez garder (vous gommerez les traits de crayon superflus une fois l'encre sèche). Pour cela, vous pouvez utiliser différents outils : une plume, un pinceau, ou encore un feutre – en fonction de vos goûts et de l'ambiance graphique que vous cherchez à privilégier. L'encrage est une étape décisive du processus de la bande dessinée. C'est lui qui donne au dessin son épaisseur, son style et son aspect définitifs.

Le décor

Le décor permet de positionner l'histoire dans un **cadre identifiable**. Il définit le contexte et l'atmosphère du récit. Chaque case a son décor propre. Cela peut parfois être le même décor, qui en fonction de la progression de l'action, sera dessiné sous plusieurs angles différents.

Dans une bande dessinée réaliste, le décor doit être détaillé et précis, pour rendre le récit encore plus crédible, tandis que dans une bande dessinée humoristique, il peut se permettre d'être plus minimaliste. Pour vous aider à planter efficacement le décor, il est conseillé, comme vous l'avez fait pour la mise au point graphique de vos personnages, de réaliser des croquis de mise en place avant la réalisation de la planche.



LA MISE EN COULEUR

Enfin, dernière étape du travail graphique, la **mise en couleur**. Au-delà d'éventuellement enjoliver le dessin, la couleur doit servir l'histoire que vous racontez. Elle peut être utilisée par exemple pour communiquer des émotions, installer une ambiance, donner de la profondeur aux décors, etc. La couleur doit également faciliter la lecture. Une mise en couleur ratée peut nuire à votre narration, la parasiter inutilement. Pour renforcer les effets donnés par la couleur ou donner un côté plus réaliste au dessin, vous pouvez également jouer sur les ombres (attention à ce que cela soit logique par rapport aux sources lumineuses!)

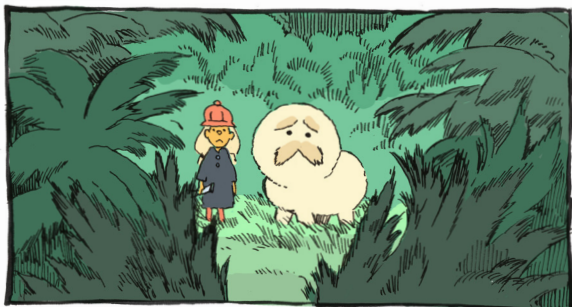
Vous avez une large palette d'outils à votre disposition, à choisir en fonction de votre personnalité et de vos compétences.

- > **La gouache** s'emploie pure ou mélangée, elle permet d'obtenir des aplats (des surfaces de teintes unies) parfaits.
- > **Les aquarelles** se caractérisent par des couleurs transparentes, impossibles à obtenir avec d'autres techniques.
- > **L'acrylique** sèche très vite, elle est plus facile d'emploi que l'huile.

- > **Les encres** permettent de réussir les dégradés et d'obtenir des couleurs lumineuses.
- > **Le pastel** permet des tons doux, mais empêche d'être précis. Fragile, le pastel doit être impérativement fixé pour être protégé.
- > **Les crayons de couleur** nécessitent beaucoup de temps, ils sont souvent utilisés en complément d'une autre technique pour donner du volume par petites touches.
- > **Les feutres** donnent des couleurs vives, semblent d'emploi facile, mais nécessitent une bonne technique.
- > **L'huile** est peu adaptée à la bande dessinée (elle est plutôt réservée à la peinture), car elle nécessite un temps de séchage très long.
- > **L'ordinateur** permet de mélanger toutes les techniques. Cependant l'acquisition des techniques informatiques demande beaucoup de temps.

Vous pouvez aussi choisir de n'utiliser que le noir et blanc pour votre bande dessinée, sans mise en couleur, comme le font de nombreux auteurs. Il vous faudra alors bien travailler les contrastes et la profondeur du noir.

NUMÉRIQUE ↗



FEUTRE ↘

ATTENTION !

Pour toutes les planches réalisées par ordinateur, il est impératif de joindre les originaux des travaux préparatoires (originaux des croquis, crayonnés...), accompagnés d'une lettre explicative sur les différentes étapes de réalisation.



Organisé par :

**FESTIVAL
ANGOULÊME**
INTERNATIONAL DE LA BANDE DÉSSINÉE

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

Sous le patronage de la Commission
nationale française pour l'UNESCO :

unesco
Commission nationale
française pour l'UNESCO

Avec le concours de :

RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE
Liberté
Égalité
Fraternité

LE JOURNAL
SPIROU

Biscoto

Parrainé par :

mgen
GRUPE vvy