



BULLES DE MEMOIRE

Les grands conflits du XXe siècle racontés en BD Concours 2017-2018 « FAIRE LA PAIX – MAINTENIR LA PAIX »

Fiches pédagogiques

Ces fiches pédagogiques se basent sur un travail réalisé pour notre partenaire français, l'ONACVG par Loïc Chevalier, Eric Dérian et Vincent Marie dont nous avons repris certaines fiches et que nous remercions pour leur autorisation d'utiliser leurs écrits et illustrations. D'autres fiches sont spécifiques à la Belgique.

PREMIÈRE PARTIE: CHOISIR LE CADRE DE SON HISTOIRE

FICHE N° 1

LA PREMIÈRE GUERRE MONDIALE

Les tensions géopolitiques croissantes au début du XXe siècle entre les grandes puissances européennes peuvent expliquer le déclenchement du conflit en 1914. En Europe, un jeu complexe d'alliances se met en place. Dans les Balkans, la rivalité s'accroît entre les empires ottoman, russe et austro-hongrois, tandis que les tensions entre la France et l'Allemagne sont attisées par les souvenirs de la guerre de 1870 et la perte de l'Alsace et de la Moselle. Les empires et les nations d'Europe se disputent également les derniers territoires à coloniser, notamment en Afrique, et mènent une course aux armements.

Deux blocs d'alliances majeures se forment alors : la Triple Alliance, composée de l'Empire allemand, l'Empire austro-hongrois et l'Italie (qui changera de camp en 1915) et la Triple Entente, entre le Royaume-Uni, la France et l'Empire russe.

Le 28 juin 1914 à Sarajevo, l'assassinat par un nationaliste serbe de l'héritier de l'empire austro-hongrois, l'archiduc François-Ferdinand, met le feu aux poudres. Le 28 juillet, l'Autriche-Hongrie déclare la guerre à la Serbie, et par l'engrenage des alliances, la France et l'Angleterre déclarent la guerre à l'Allemagne au début du mois d'août. La Belgique neutre est entraînée dans la guerre parce qu'elle refuse l'ultimatum de l'Allemagne voulant traverser le pays avec ses troupes.



Le territoire belge est envahi le 4 août 1914. La résistance inattendue de l'armée belge suscite colère et surprise chez les Allemands qui sèment

la terreur par des massacres de population civile. Mais la retraite est inévitable. L'une après l'autre, les villes de Liège, Namur, Charleroi, Bruxelles, Anvers, tombent aux mains des Allemands. L'armée belge et le Roi Albert se retirent derrière l'Yser dont les inondations stoppent l'armée allemande. Commencent alors quatre années d'occupation des 9/10e du territoire belge tandis que l'armée belge s'enterre dans les tranchées. Le gouvernement belge s'installe en exil à Sainte Adresse (Le Havre) en France, tandis que le roi s'établit à La Panne, en territoire belge non-occupé.

Très rapidement, des millions d'hommes sont mobilisés. Beaucoup imaginent que la guerre sera courte, mais le premier grand conflit de l'âge industriel s'enlise, nécessite des ressources matérielles énormes et engendre des pertes humaines effroyables et inédites.

L'avancée allemande à l'Ouest est stoppée par l'armée du général Joffre lors de la bataille de la Marne en septembre 1914. Les combats se déplacent vers les côtes de la Manche (c'est la « course à la mer») et s'enlisent rapidement sur une ligne de front stabilisée de 750 kilomètres allant de la mer du Nord à la frontière suisse.



Les belligérants creusent des tranchées de part et d'autre de la ligne de front : c'est le début de la guerre de position, qui va durer jusqu'au début de l'année 1918. La violence des combats est terrible et les conditions de vie dans les tranchées sont épouvantables : froid, boue, humidité, parasites, rats, maladies sont le lot quotidien des combattants.

En 1915, malgré l'apparition de nouvelles armes et techniques de combat (notamment les gaz), toutes les tentatives de part et d'autre pour rompre le front échouent. L'Empire ottoman rejoint l'Alliance des empires centraux et un nouveau front s'ouvre en Orient.

1916 est l'année des grandes offensives meurtrières, auxquelles l'armée belge ne participe pas, comme celles de Verdun et de la Somme menées par les armées françaises et britanniques, restées sans résultats, et celle du général russe Broussilov sur le front de l'est. L'année 1917 marque un tournant dans le conflit avec l'entrée en guerre des États-Unis, les révolutions russes de février et d'octobre, l'abdication du tsar Nicolas II et les mutineries sur le front occidental.

La guerre de mouvement reprend en 1918 avec une offensive des Allemands en mars qui les mènent une nouvelle fois à proximité de Paris. La contre-offensive du général Foch, qui coordonne désormais toutes les armées alliées, dont l'armée belge, aboutit à la victoire et à la signature de l'armistice le 11 novembre 1918.

🗝️ DATES CLÉS

28 juin 1914: Assassinat de l'archiduc François Ferdinand, héritier de l'Empire austro-hongrois et de son épouse Sophie, à Sarajevo par Gavrilo Princip, étudiant nationaliste serbe

4 août 1914: Invasion de la Belgique
6-11 septembre 1914: Bataille de la Marne

octobre 1914: Inondation de la plaine de l'Yser

22 avril 1915: Première utilisation d'un gaz (chlore) toxique, à Ypres en Belgique

23 mai 1915: L'Italie change de camp et entre en guerre contre l'Autriche-Hongrie

21 février-18 décembre 1916: Bataille de Verdun

1er juillet-18 novembre 1916: Bataille de la Somme

6 avril 1917: Entrée en guerre des États-Unis

juillet 1917: Bataille de Passendale (troisième bataille d'Ypres)

7 novembre 1917: Révolution d'octobre en Russie, prise du pouvoir par les bolcheviques

3 mars 1918: Signature du traité de paix germano-russe de Brest-Litovsk

11 novembre 1918: Signature de l'armistice par l'Allemagne

28 juin 1919: Signature du traité de Versailles

À la sortie du conflit, l'Europe est dévastée. Le bilan est très lourd : 10 millions de morts, 20 millions de blessés et de mutilés, des populations traumatisées et épuisées, des régions entièrement détruites et des économies devenues exsangues. Les empereurs allemand et autrichien ont abdiqué. Dans leurs pays, le chaos et l'anarchie menacent. En Russie, le tsar a été assassiné et une république communiste a été installée. La Société des Nations, groupement d'Etats, tente d'installer une coopération internationale pour résoudre de façon pacifique les litiges internationaux. Mais l'absence de pouvoir militaire pour exécuter ses décisions et l'exclusion de l'URSS (Russie communiste) et des Etats centraux affaiblissent ses capacités.

Le traité de Versailles, signé le 28 juin 1919 et les autres traités de paix consécutifs à la Première Guerre mondiale se fondent sur deux principes: accorder aux peuples la liberté de disposer d'eux-mêmes et réserver des avantages aux pays vainqueurs. Ils consacrent la disparition de quatre empires: l'Allemagne, l'Autriche-Hongrie, la Russie et l'Empire ottoman.

Le Traité de Versailles désigne l'Allemagne comme unique responsable de la guerre. Elle est amputée d'un huitième de son territoire, privée de ses colonies, limitée dans ses forces armées et soumise à des réparations disproportionnées par rapport à ses capacités économiques d'après guerre.

La carte de l'Europe centrale et balkanique est profondément remaniée, créant un ensemble d'états aux frontières disputées englobant de fortes minorités pour la plupart insatisfaites de leur sort.

Loin d'établir les fondements d'une solution durable, les traités de paix créent une situation confuse et exacerbent les frustrations. Toutes les conditions sont réunies pour créer une période d'instabilité favorable à l'installation de régimes dictatoriaux. Pacifisme et revanchisme partagent les esprits et hantent la mémoire collective.

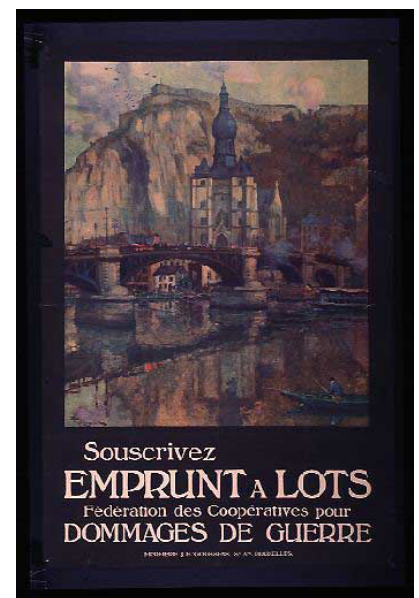
Dès l'Armistice, le Roi Albert Ier réunit à Loppem les principaux hommes politiques et personnalités influentes restés en territoire occupé pendant la guerre. Ils négocient le futur du pays et amorcent des réformes destinées à moderniser la nation libérée (suffrage universel pour les hommes, pension de vieillesse à partir de 65 ans, journée des huit heures).

La Belgique est alors un pays ravagé par la guerre, parsemé de ruines et d'usines systématiquement pillées dont la reconstruction serait lente et coûteuse. Le renouveau économique est fastidieux, dans un contexte de revendications sociales beaucoup plus marquées qu'avant le conflit.

Malgré un taux de perte inférieur à ses voisins allemands, britanniques ou encore français, la Belgique est un pays meurtri par la guerre. L'impact du conflit va au-delà des pertes directes, via une baisse de la croissance démographique (hausse de la mortalité due à la malnutrition dès 1917) ainsi qu'en raison des trois vagues successives de « grippe espagnole » (printemps-été 1918, automne 1918 et hiver 1919) dont le bilan mondial s'élève à un chiffre allant de 50 à 100 millions de morts.

L'expérience commune de la guerre des tranchées a partiellement unifié les anciens combattants, qu'ils soient nationalistes, patriotes, socialistes, pacifistes ou antimilitaristes. L'armée belge ressort quant à elle auréolée d'une image victorieuse, autour du mythe d'Albert Ier, surnommé le Roi-chevalier. La Belgique martyre mais victorieuse est érigée en symbole de la mémoire nationale, et le culte des héros et victimes de la guerre scellé dans les monuments érigés par tout le pays.

Sur le plan international, la Belgique abandonne sa neutralité et participe dès 1918 à l'occupation de la Rhénanie. Bien que le pays profite des traités de paix pour annexer les cantons d'Eupen, Malmédy et Saint-Vith, la déception s'empare des milieux nationalistes qui espéraient un agrandissement substantiel de territoire au détriment de l'Allemagne, mais aussi du Luxembourg et des Pays-Bas.



La politique intérieure est déstabilisée, et les divisions sont exploitées par la frange radicalisée du Mouvement flamand, ainsi que par la classe conservatrice nationaliste qui retarde ainsi l'acceptation de revendications culturelles, linguistiques et politiques de la majorité de la population, notamment celles promises à Loppem.

POUR ALLER PLUS LOIN...

(Liste non exhaustive)



Histoire

S. DE SCHAEPDRIJVER, La Belgique et la Première Guerre mondiale, 2006.

L. VAN YPERSELE, Le roi Albert : histoire d'un mythe, 1998.

S. CLAISSE, Du Soldat Inconnu aux monuments commémoratifs belges de la guerre 14-18, 2013.

E. DEBRUYNE & L. VAN YPERSELE, De la guerre de l'ombre aux ombres de la guerre. L'espionnage de 14-18 en Belgique occupée. Histoire et mémoire, 2004.

B. AMEZ, Vie et survie dans les tranchées belges. Témoignages inédits, 2013.

B. BENVINDO, Des hommes en guerre. Les soldats belges entre ténacité et désillusion, 1914-1918, 2005.

M. AMARA, Des Belges à l'épreuve de l'exil. Les réfugiés de la Première Guerre mondiale : France, Grande-Bretagne, Pays-Bas, 1914-1918, 2008.

X. ROUSSEAU & L. VAN YPERSELE (dir.), La patrie crie vengeance ! Le châtement des inciviques belges au sortir de la Grande Guerre, 2008.

John HORNE et Alan KRAMER, 1914. Les Atrocités allemandes, La Vérité sur les crimes de guerre en France et en Belgique, 2011.

Autres références sur le site de la Revue Nouvelle :

http://www.revue nouvelle.be/IMG/pdf/052-054_DossierWarland_biblio-indd.pdf

(décembre 2017).



Film

À l'Ouest, rien de nouveau de Lewis Milestone (1930), adapté du livre d'Eric Maria Remarque (1919)

La Grande illusion de Jean Renoir (1937)

Les Sentiers de la gloire de Stanley Kubrick (1957)

Lawrence d'Arabie de David Lean (1962)

Johnny s'en va-t-en guerre de Dalton Trumbo (1971)

La victoire en chantant de Jean-Jacques Annaud (1976)

Gallipoli de Peter Weir (1981)

Capitaine Conan de Bertrand Tavernier (1996)

Le Pantalon d'Yves Boisset (1997)

La Dette de Fabrice Cazeneuve (2000)

La Chambre des officiers de François Dupeyron (2001)

Un long dimanche de fiançailles de Jean-Pierre Jeunet (2004)

Joyeux Noël de Christian Carion (2005)

Les Fragments d'Antonin de Gabriel Le Bomin (2006)

Cheval de guerre de Steven Spielberg (2011)



Littérature

Le Feu d'Henri Barbusse (1916)
Les Calligrammes. Poèmes de la paix et de la guerre (1913-1917) de Guillaume Apollinaire (1918)
Les croix de bois de Roland Dorgelès (1919)
Orages d'acier d'Ernst Jünger (1920)
L'Adieu aux armes d'Ernest Hemingway (1929)
Le Grand Troupeau de Jean Giono (1931)
Voyage au bout de la nuit de Louis-Ferdinand Céline (1932)
Les Hommes contre d'Emilio Lussu (1938)
La Main coupée de Blaise Cendrars (1946)
Ceux de 14 de Maurice Genevoix (1949)
Derrière la colline de Xavier Hanotte (2000)
Cris de Laurent Gaudé (2001)
14 de Jean Echenoz (2012)
Au revoir là-haut de Pierre Lemaître (2013), adapté en bande dessinée par le dessinateur Christian de Metter et au cinéma par Albert Dupontel (2017)



Bandes dessinées

Le Trou d'obus de Jacques Tardi (1984)
C'était la guerre des tranchées de Jacques Tardi (1993)
La Lecture des ruines de David B. (2001)
Le Front de Nicolas Juncker (2003)
Le Sang des Valentines de Christian de Metter (2004)
Putain de guerre ! de Jean-Pierre Verney et Jacques Tardi (2008)
Mattéo de Jean-Pierre Gibrat (2008 – série en cours)
Notre Mère la guerre de Kris et Maël (2009)
L'Ambulance 13 de Patrick Cothias, Patrice Ordas et Alain Mounier (2010 – série en cours)
Papeete 1914 de Didier Quella-Guyot et Sébastien Morice (2011)
Les Godillots d'Olier et Marko (2011)
L'Homme de l'année – 1917 de Jean-Pierre Pécau, Fred Duval et Mr Fab (2013)
La Guerre des Lulus de Régis Hautière et Hardoc (2013 – 2017)
Le Chant du cygne de Xavier Dorison, Emmanuel Herzet et Cédric Babouche (2014)
François-Ferdinand de Jean-Yves Le Naour et Chandre (2014)



Peinture

La partie de cartes de Fernand Léger (1917)
Explosion d'obus (Bursting shell) de Christopher Nevinson (1915)
De nombreuses œuvres d'Otto Dix : La guerre (triptyque) (1929), Autoportrait en soldat (1914), Section de mitrailleurs à l'assaut (1916), Les joueurs de Skat ou Invalides de guerre jouant aux cartes (1920), Nieuport (1916) de Maurice Wagemans
La passerelle 15 à Ramscapelle (1917) de Marc-Henry Meunier
Panorama de l'Yser (1920-21) d'Alfred Bastien
Ruines du béguinage de Dixmude (1919) d'Achille Van Sassenbrouck

DEUXIÈME PARTIE: CHOISIR LES ENJEUX DE LA MEMOIRE

FICHE N° 1 POURQUOI ORGANISER DES COMMÉMORATIONS?

Commémorer relève non pas de la raison mais des émotions, de l'affectif.

Se remémorer peut être une démarche personnelle ou collective visant à structurer une personnalité ou un tissu social et qui fournit une identité à une collectivité, notamment quand cette identité/unité semble menacée.

Commémorer, c'est transmettre aux générations futures, pour tenter de combattre l'oubli, pour lutter contre l'accélération de l'histoire et la surabondance d'informations.

La mémoire est importante pour s'inscrire dans la filiation du temps, dans la durée, dans l'histoire, pour partager le même vécu, notamment pour les survivants d'une guerre, qui cherchent aussi à retrouver les mêmes émotions, leur identité et à donner un sens à la mort de leurs camarades. Dans ce sens, le monument aide au travail de deuil. Mais parfois le devoir de mémoire s'accompagne d'une exigence de réparations, de reconnaissance. S'agit-il alors de monuments à la paix ou à la guerre? Entretiennent-ils la haine, l'idée de revanche ou au contraire sont-ils là pour témoigner que la guerre n'est pas une abstraction et pour espérer un monde meilleur où il n'y aura plus jamais ça?

Commémorer c'est aussi raccourcir, déformer, reconstituer, occulter partiellement, figer le passé. En cela les monuments sont intéressants du message que les contemporains ont voulu transmettre.

Une commémoration est une cérémonie officielle organisée en souvenir d'un événement historique et en hommage aux victimes ou aux acteurs de cet événement. Ces cérémonies peuvent être d'envergure internationale, nationale ou locale et témoignent d'une volonté de célébrer la mémoire collective.

Les commémorations, qu'elles soient cérémonies officielles, journées nationales commémoratives ou anniversaires d'évènements historiques, permettent de rendre hommage aux combattants et victimes des conflits, mais également de transmettre, notamment aux jeunes générations, la mémoire nationale des conflits contemporains et les valeurs de la citoyenneté.



FICHE N° 2 LES LIEUX DE MÉMOIRE

Comme défini dans *Les lieux de mémoire*, un ouvrage collectif publié sous la direction de Pierre Nora entre 1984 et 1992, le lieu de mémoire est un monument, un lieu ou un symbole, élément matériel ou immatériel, qui participe de la constitution de l'identité collective. Certains de ces lieux nous renvoient à des événements marquants du passé, très souvent intervenus dans un contexte dramatique, dont notre société a souhaité conserver la mémoire.

Il peut s'agir d'un monument comme le Mémorial interallié de Coince (Liège), d'un personnage important, d'un musée comme *In Flanders Field* (Ypres), d'un lieu (comme Breendonk), d'un champ de bataille (Bastogne), d'un cimetière militaire (Tyne Cot), d'archives (comme celles conservées au centre de documentation du *War Heritage Institute*), tout autant que d'un symbole, d'une devise, d'une langue, d'un événement ou d'une institution.

On s'y rend :

- pour faire son deuil (les sépultures de guerre dans les nécropoles nationales) ;
- pour honorer nos soldats morts pour le pays lors des commémorations (les monuments aux morts) ;
- et pour comprendre un événement et se l'approprier afin d'être capable de transmettre cette mémoire à la génération suivante (les mémoriaux, musées et centres de documentation).

Le souvenir, et a fortiori, l'hommage rendu en ces lieux, sont très importants : ils nous permettent de nous rappeler les souffrances passées et d'envisager un meilleur avenir, plus tolérant et apaisé. Ce sont des lieux d'apprentissage de notre histoire et de notre citoyenneté.



TROISIÈME PARTIE: RÉALISER SA BANDE DESSINÉE

Ces fiches ont été intégralement créées et réalisées par Loïc Chevalier, Eric Dérian et Vincent Marie qui nous ont donné l'autorisation de les utiliser, ce pour quoi nous les remercions vivement.

FICHE N° 1

QU'EST-CE QU'UNE BANDE DESSINÉE?

LA BANDE DESSINÉE, UN ART SÉQUENTIEL

La bande dessinée est un art séquentiel. Elle raconte une histoire (réaliste ou non) par une succession de dessins et de textes dans des cases (parfois une BD peut être muette). Les personnages y parlent généralement à l'aide de bulles (appelées des phylactères) ou d'onomatopées pour exprimer leurs paroles, leurs pensées ou encore leurs cris et émotions.

ANATOMIE DE LA BD

Dans une bande dessinée, le support sur lequel on dessine est appelé une planche. On réserve le mot page pour le support imprimé.

Chaque planche est généralement constituée d'une ou plusieurs lignes d'images : ce sont les bandes (strip en anglais). Chaque bande comporte une ou plusieurs images : ces images s'appellent les vignettes (ou cases). Dans les vignettes, on retrouve : le dessin et les bulles dont la « queue » désigne le personnage qui s'exprime (on l'appelle aussi la flèche). Les onomatopées sont des mots ou des icônes suggérant un bruit, une action, une pensée.

Les récitatifs ou cartouches sont des cases rectangulaires situées en haut ou au bord de la vignette et servant aux commentaires en « voix off ». Ils permettent à l'auteur de préciser si l'on change de lieu ou de moment, ou de fournir des informations permettant une meilleure compréhension de l'action.

LA BANDE DESSINÉE, UN ART INVISIBLE QUI RESTITUE LE TEMPS ET LE MOUVEMENT

Dans L'Art invisible, un ouvrage incontournable sur la bande dessinée, Scott McCloud attire notre attention sur un mécanisme qui est fondamental en matière de lecture d'une bande dessinée : l'ellipse. Il explique que « *les cases d'une bande dessinée fragmentent à la fois l'espace et le temps, proposant sur un rythme haché des instants qui ne sont pas enchaînés. Mais notre sens de l'ellipse nous permet de relier ces instants et de construire mentalement une réalité globale et continue* ».

Il continue : « *L'ellipse volontaire que pratique le lecteur est le moyen fondamental par lequel la bande dessinée peut restituer le temps et le mouvement* ».

Exemple:

L'ellipse permet au lecteur de "se raconter" l'histoire; le dessinateur n'a pas besoin d'illustrer le coup de feu et les conséquences, c'est le cerveau du lecteur qui recompose.



En fait, beaucoup de choses se passent dans l'espace entre les cases (gouttière en anglais) et c'est au lecteur d'imaginer leur enchaînement.

Avec un crayon et un bout de papier et bien entendu un brin d'imagination, vous pouvez être en mesure de faire rêver, rire, pleurer vos lecteurs. Vous pouvez aussi être astucieux en vous affranchissant des principes canoniques de la bande dessinée, pour expérimenter de nouvelles narrations...

🗝️ MOTS CLÉS

Récit séquentiel

Série d'éléments mis et traités les uns à la suite des autres pour raconter une histoire.

Bulle (ou phylactère)

Élément graphique où l'on place le texte d'un dialogue.

Ellipse

Raccourci, omission d'un ou de plusieurs éléments, sans que ceux-ci cessent d'être compréhensibles.

Onomatopée

Interjections inventées pour imiter un son et le retranscrire.

FICHE N° 2

RÉALISER UN SCÉNARIO

Pour réaliser une bande dessinée, on commence toujours par le scénario.

DÉFINIR UN CADRE NARRATIF

La bande dessinée est un genre du récit : l'histoire à raconter est donc la première chose à déterminer. Une fois posées les idées principales, il faut réaliser en premier lieu un synopsis, qui raconte à la fois l'ambiance et le récit. Ce synopsis n'est pas seulement là pour indiquer le contenu potentiel de la BD, mais aussi pour donner le ton de votre projet et définir vos intentions. Le scénario, lui, est fait pour poser le contenu complet d'une BD, en vue de réaliser les planches définitives.

SE RENSEIGNER SUR SON SUJET

Après avoir trouvé le sujet de l'histoire et fait un synopsis, mais avant de créer le visuel de ses personnages, vient une des étapes les plus importantes dans la préparation du travail : la recherche documentaire et, éventuellement, les sources d'inspiration graphique.

Où, à quelle époque se passe votre histoire ? Renseignez-vous sur les vêtements, les coiffures, les uniformes, les véhicules, l'architecture, les expressions, les mots issus de l'argot, du patois, etc., bref, tout ce dont vous aurez besoin pour enrichir votre récit, le rendre crédible en le caractérisant. Internet est une source inépuisable de documentation (attention cependant à la crédibilité des sources), mais vous pouvez aussi trouver de nombreux documents en médiathèque ou dans une bibliothèque.

LA RÉDACTION

Une fois votre documentation réunie, il vous faut rédiger votre scénario, c'est-à-dire :

- Définir le nombre de planches total de l'histoire ;
- Définir le déroulement du récit : sera-t-il linéaire ou les éléments chronologiques seront-ils traités dans le désordre ? Y aura-t-il des flashbacks ?
- Définir et équilibrer le nombre de vignettes par page, généralement entre 6 et 12 cases ;
- Décrire le contenu de chaque vignette avec explications nécessaires, indication de la documentation, contenu général, type de cadrages (plan général, plan moyen, plan américain, gros plan, etc.) ;
- Rédiger les dialogues de chaque personnage (contenu des bulles) ou des récitatifs (contenu des cartouches narratifs, voix off, etc.).

🔑 MOTS CLÉS

Synopsis

Récit bref constituant le schéma du scénario ; il s'agit d'un résumé succinct.

Scénario

Description technique et détaillée des scènes qui composeront une histoire.

Rough

Brouillon, ébauche de pages de bande dessinée (à ne pas confondre avec le crayonné).

Comme tout se fait à l'écrit, n'hésitez pas à bien numéroter vos pages et à répéter noms et descriptions : ce n'est pas un exercice littéraire, il s'agit d'une étape technique.

VERS LE DESSIN...

On peut ensuite réaliser ce que l'on appelle un « **rough** », un **premier brouillon dessiné** grossièrement pour la totalité de l'histoire. C'est à cette étape que se décident les **cadrages, les plans, le placement des textes** de façon définitive. Ce brouillon doit être le plus lisible possible, de façon à ce que chaque intervenant puisse s'en servir de base de travail. Une fois corrigée, cette ébauche servira de fondation pour le **crayonné**, première étape dessinée de la page de BD.

Dans le cadre d'un travail de groupe, il est important pour un scénariste de travailler en complicité avec le dessinateur, qui peut participer à l'élaboration du rough et ainsi anticiper le travail à faire plus tard.



Exemple de « rough », brouillon succinct obtenu à partir de l'extrait de scénario suivant

Page 1 – case 1 :

Description : Été 1916, un champ de bataille – Un soldat français du 74^e régiment s'est retranché dans une tranchée quand il est surpris par un soldat allemand, qui le vise avec son fusil, un Mauser Gewehr modèle 1898.

Indication : Plan moyen, le soldat français est cadré à la taille en plan américain.

En arrière-plan, on voit le soldat allemand en pied, qui surplombe le soldat français.

Dialogue :

Le soldat allemand : HALT !

Le soldat français reste muet dans une expression de surprise.

Ça y est, vous avez le secret d'un bon scénario : il ne reste plus qu'à dessiner !
(Voir fiche n°3 : le dessin)

FICHE N° 3

COMMENT DESSINER UNE PLANCHE DE BANDE DESSINÉE?

Voici quelques règles à respecter pour dessiner une planche de BD.

BIEN PRÉPARER POUR GAGNER DU TEMPS

Avant de se lancer directement sur le dessin final, un travail préparatoire doit être réalisé: **l'étude des personnages récurrents de l'histoire**. Entraînez-vous à les dessiner dans différentes positions ou attitudes, de manière à éviter qu'ils ne soient trop déformés d'une vignette à l'autre.

La documentation que vous avez accumulée pour réaliser le scénario doit aussi servir pour le dessin et la mise en couleur (forme d'un char ou la teinte d'un uniforme). N'hésitez pas à l'étoffer, cela vous donnera même des idées de cadrage.

PRÉPARATION DE LA FEUILLE DESSIN

Lorsque vous vous sentez prêt, prenez une feuille d'un grammage un peu épais pour éviter qu'elle ne se chiffonne. Grâce à votre « rough », vous savez combien de vignettes dessiner et quelle place chacune prendra dans votre page. Vous pouvez alors tracer le gaufrier. N'oubliez pas de laisser une marge blanche d'un centimètre tout autour de la planche, ainsi qu'un espace de trois à cinq millimètres entre chaque vignette.

LE CRAYONNÉ

Lorsque toutes les vignettes sont tracées, vous pouvez commencer à dessiner au crayon (HB de préférence).

Voici quelques conseils :

- **Dessiner les bulles en premier pour déterminer leurs tailles et vérifier que tout le texte rentrera dedans.** Attention au sens de lecture : les bulles ne doivent pas se croiser, et respecter l'ordre de lecture de gauche à droite. Cela permet aussi de voir si la vignette n'est pas trop petite et s'il reste de la place pour dessiner.
- **Le sens de lecture d'une planche de BD est de gauche à droite.** Si un personnage ou un véhicule avancent dans la vignette il faudra qu'ils se dirigent de la gauche vers la droite. Sinon le lecteur aura l'impression qu'ils reviennent sur leurs pas... ce qui n'est peut-être pas votre intention première.
- **Pour donner de la profondeur,** il est possible d'utiliser les techniques de perspective à l'aide d'une ligne d'horizon et d'un ou de plusieurs points de fuite.

L'ENCRAGE

Votre crayonné terminé, vous pouvez encrer à l'aide d'un feutre fin ou une plume à dessin. Entraînez-vous d'abord sur un brouillon pour voir si la taille du feutre n'est pas trop grande. Vous devez maîtriser suffisamment la plume. Pour renforcer l'effet de profondeur, vous pouvez faire figurer un premier plan avec un trait plus épais et un arrière-plan avec un trait plus fin.

LA MISE EN COULEUR

Une BD peut être en noir et blanc ou en couleurs : en fonction de votre histoire, c'est un choix à faire... Commencez avec des teintes légères puis renforcez-les avec des couleurs plus foncées. Avant de faire les ombres, déterminez où se positionne la source lumineuse. Si elle est à gauche, l'ombre se situera à droite des personnages et des objets. Si vous avez peur de rater, vous pouvez faire la couleur sur une photocopie de votre planche sur papier épais.

NB: l'encrage et la mise en couleurs peuvent être réalisés en même temps, le dessin peut être réalisé directement à la couleur sans traits de contour.



1



2



3

Illustrations © Loïc Chevallier

🔑 MOTS CLÉS

Gaufrier

Mise en page d'une page de BD qui a l'allure d'une grille dont les cases peuvent être de différentes tailles.

Crayonné

Étape de recherche au crayon d'un tracé le plus juste possible directement sur la planche.

Encrage

Réalisation du tracé final à l'encre noire.

LES ÉTAPES DU DESSIN

Le crayonné donne une première version du dessin, en fonction des précisions apportées par le scénario et le rough.

L'encrage apporte un aspect définitif et propre au dessin : une fois le crayonné effacé à la gomme, le dessin peut être reproduit et/ou mis en couleurs.

La mise en couleurs est terminée : vous êtes des pros de la BD !

En collaboration avec



mémoire et solidarité