

Ecrire le déroulé de son histoire

L'histoire en 3 actes

La structure narrative la plus répandue se divise en trois parties que l'on appelle également "actes" :

- Le premier acte est appelé exposition. Il introduit les personnages et l'univers dans lequel ils évoluent. La situation est calme et stable. À la fin de cet acte, un événement inattendu vient bouleverser l'ordre des choses, briser le calme et pousser les personnages à réagir. C'est ce que l'on appelle le nœud dramatique. Il peut s'agir d'un démon qui attaque le village du héros, d'un coup de foudre amoureux, de la découverte d'un crime.

- Le deuxième acte est appelé développement. Les personnages principaux font face à cet événement ou aux conflits qui en découlent. C'est la partie la plus longue. Il peut s'agir d'une quête pour vaincre le démon, d'une conquête amoureuse, d'une enquête pour trouver le coupable...

À la fin de cet acte, le récit atteint son point culminant, c'est le climax. Les personnages sont confrontés à leur épreuve la plus délicate. Ils triomphent ou échouent. Le héros parvient à vaincre le démon, à révéler son amour ou à arrêter le meurtrier.

- Le troisième acte est la résolution, la conclusion. C'est l'acte le plus court. L'action est terminée et le calme revient.



Composer un personnage

La galerie de personnages, le protagoniste et l'antagoniste

Dans toute histoire, il y a un ou plusieurs personnages. C'est ce que l'on appelle la galerie des personnages. On y trouve souvent un protagoniste et un antagoniste :

Le protagoniste est le personnage principal de l'histoire, il doit avoir des traits de caractères bien définis et des valeurs à défendre afin de créer une identification chez le lecteur. Par exemple : c'est la magicienne intrépide partie en quête pour vaincre le démon, le gentil garçon timide qui n'arrive pas à déclarer son amour ou le détective chargé de découvrir l'identité du coupable. L'antagoniste est l'ennemi du protagoniste, son négatif, lui aussi doit être doté de caractéristiques marquantes pour relever la dramaturgie de l'histoire. Par exemple, c'est le démon impitoyable qui terrorise les innocents, le rival amoureux arrogant ou le criminel machiavélique.

Le reste des personnages, qualifiés de secondaires sont généralement des alliés du protagoniste ou des adversaires au service de l'antagoniste. Des personnages secondaires bien écrits donnent de l'épaisseur à l'ensemble de l'histoire.



Les protagonistes



Les antagonistes

Un personnage reconnaissable

Dans une BD, les personnages doivent être identifiables facilement. Chaque personnage a une apparence propre et des signes distinctifs qui reflètent sa personnalité. Par exemple, un héros sympathique portera plutôt un chapeau de paille et des vêtements de couleurs vives tandis que son antagoniste aura un crâne en guise de couvre-chef et une tenue sombre.

Un personnage complexe et multidimensionnel

On peut également jouer avec ces attributs pour créer une personnalité plus complexe qu'il n'y paraît. Par exemple, au début de l'histoire le héros est présenté

avec des attributs limités, il est gentil mais un peu bête. Mais dans le cœur de l'action, il va révéler sa bravoure et son intelligence en triomphant d'une situation impossible. On dit alors que ce personnage est multidimensionnel.

Un personnage avec un passé

Pour qu'un personnage gagne en épaisseur, il peut avoir un passé mystérieux. Autrement dit, avant le début de l'histoire il a déjà vécu d'autres aventures dans l'univers créé. Ces événements lui ont apporté des enseignements et forgé sa personnalité. Ses qualités et ses défauts découlent, entre autres, de son passé. Par exemple, trahi dans le passé, le personnage ne fait plus confiance à personne.

L'arc narratif

Un bon personnage évolue avec son histoire. Les conflits auxquels il fait face remettent en question sa personnalité et le poussent à changer. On appelle cette transformation l'arc narratif du personnage. Pour reprendre l'exemple précédent, le personnage a été trahi dans le passé. Aujourd'hui, il ne fait plus confiance à personne. On peut donc imaginer que pour vivre sa transformation, le personnage doit faire une rencontre marquante qui lui inspire à nouveau confiance.

La fiche personnage

La création d'une fiche personnage à la manière des jeux de rôles peut aider à cerner le caractère du personnage et lui apporter du relief psychologique.

On y retrouve en général :

- Son nom ;
- Son âge ;
- Son genre ;
- Ses surnoms ;
- Ses caractéristiques physiques ;
- Son métier ;
- Ses qualités, ses défauts ;
- Ce qu'il/elle aime, n'aime pas ;
- Son passé ;
- Ses objectifs ;
- Son évolution dans l'histoire ;
- Etc.

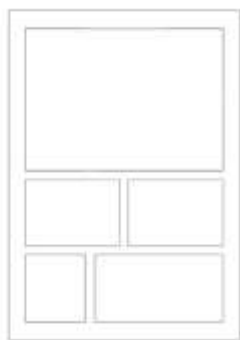
Tous ces éléments définissent les contours d'un personnage. Ils le rendent reconnaissable, multidimensionnel et cohérent.

BDnF vous propose une étape de création de "fiche personnage" à travers le parcours "suivez le guide"

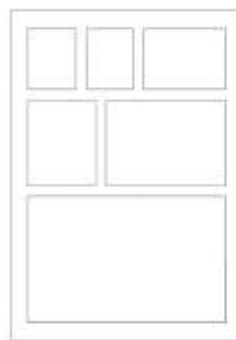
La mise en page fait partie intégrante de la narration

La BD est une narration visuelle, l'histoire se raconte au travers des cases et leur enchaînement. La taille des cases est généralement proportionnelle à leur importance. Par exemple, dans les bandes dessinées d'horreur, les zombies apparaissent quand on tourne la page, dans une case importante, afin de créer de la surprise.

Il est également possible de faire sortir les éléments d'une case pour interpeller le lecteur.



La case du haut est clairement la plus importante



Les cases, de plus en plus grandes, créent une escalade

La couleur joue également un rôle important et peut donner un ton particulier. Dans une case, elle rehausse l'action grâce à sa teinte. Cela est d'autant plus marquant si la case est d'une couleur différente au reste de la planche. Au contraire, une page monochrome peut créer un sentiment de cohérence visuelle ou de surabondance écrasante.



La case rouge ressort au milieu du bleu clair



Une page monochrome bleue crée une impression de calme



Une page monochrome rouge crée une impression de violence

La mise en page se construit en synergie avec l'histoire et participe à la narration. Voyons donc comment mettre en page votre histoire.

Comment composer ses cases

Une bande dessinée se construit avec des cases. Chaque case peut comporter un certain nombre d'éléments.

Le décor

Le décor se place en fond de case, il détermine le lieu de l'action.

La trame de fond

On peut aussi remplacer le décor par une trame. Ce fond de couleur instaure une atmosphère et évite d'avoir une case blanche.



Les personnages

Les acteurs de votre histoire sont les personnages. Ils sont mis dans les cases et intégrés aux décors.

La cartouche

La cartouche est un encart rectangulaire avec du texte à l'intérieur. Le texte de la cartouche est dit par le narrateur, le personnage qui raconte l'histoire. Par exemple, les pensées de Spiderman sont souvent dans des cartouches.

Le récitatif

Le récitatif est un encart rectangulaire avec du texte qui informe sur le lieu et le temps de l'action. C'est souvent un texte court suivi de points de suspension. Par exemple, « Il était une fois... » ou « Dans le village des gaulois... » sont des récitatifs.

L'onomatopée

L'onomatopée est un texte très stylisé qui représente un bruit d'objet, d'animal ou d'émotion. « Beurk » est l'onomatopée du dégoût, « Cocorico ! » est celle du coq et « Crac ! » est celle d'un objet qui se casse.

L'idéogramme

L'idéogramme est un symbole qui représente une pensée ou une émotion. Par exemple, une ampoule au-dessus de la tête d'un personnage signifie qu'il vient d'avoir une idée.

Les bulles

Les personnages s'expriment grâce au texte qui est placé dans les bulles. Chaque bulle possède une queue ou appendice. La pointe de la queue indique le personnage qui parle. On appelle également la bulle le phylactère.

Utilisation des plans dans une case

Une case est organisée en plans qui déterminent la distance entre le lecteur et le sujet dans l'image.

- L'arrière-plan est la partie la plus éloignée du point de vue du lecteur, on y retrouve souvent le décor.
- Le second plan se trouve au milieu de la case entre l'arrière-plan et le premier plan.
- Sur le premier plan se trouvent les éléments les plus en avant sur l'image.

Les éléments narratifs, comme les bulles et les onomatopées, sont placés devant le premier plan afin d'être bien lisibles.



Le cadrage d'une case

En jouant sur l'angle et la distance, le cadrage change la façon dont le sujet (un objet ou un personnage) est mise en avant dans l'histoire.

- Le plan d'ensemble : C'est l'angle le plus panoramique. Les éléments qui composent l'image sont éloignés ce qui rend les personnages à peine visibles et donne plus d'ampleur au décor. C'est un bon moyen d'introduire une nouvelle séquence ou de présenter le lieu de l'action.
- Le plan moyen : on voit maintenant les personnages de la tête au pied, l'action se précise.
- Le plan américain et le plan rapproché : Il montre le buste et le visage des personnages. Ce plan permet de focaliser l'attention du lecteur sur les gestes des personnages.
- Le gros plan : en collant au plus près du lecteur, le décor devient quasi inexistant. L'accent est mis sur les émotions transmises par les expressions du visage ou d'une partie du personnage.

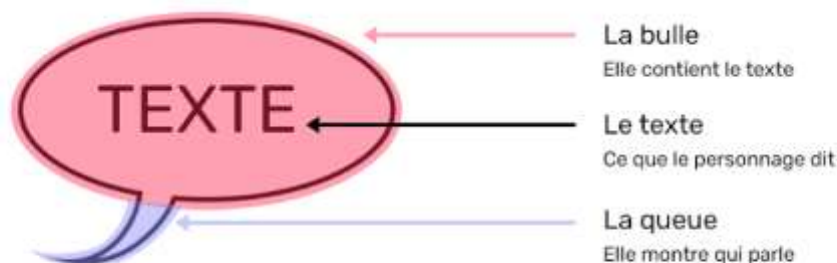


Il est important de jongler entre les plans et maîtriser la perspective afin de rendre son histoire dynamique.

L'ensemble de ces plans permettent d'attirer l'attention du lecteur sur différents éléments et de le guider ainsi dans le récit.

Les elements de la bulle

Une bulle est composée de trois éléments :



Les bulles doivent être suffisamment grandes pour que le texte soit lisible. Idéalement, tout le texte de votre histoire est de même taille, de même police (la forme des lettres), de même graisse (normal ou gras) et de même casse (minuscule ou majuscule).

Vous pouvez jouer avec la taille de votre texte pour indiquer le niveau sonore d'un dialogue. Un texte plus petit donnera l'impression que le personnage parle à voix basse, un texte plus gros qu'il parle fort.

Passer tout le texte en majuscule, ou en gras, renforce l'effet. Si on combine texte en majuscule, en gras et plus large, le personnage crie.

Vous pouvez aussi indiquer que le personnage murmure en utilisant une bulle aux contours pointillés.



Il y a différents types de bulles avec différentes utilisations, nous les détaillons davantage dans le glossaire de cette fiche.

Les idéogrammes de la BD

Le langage de la BD passe par du texte et des illustrations. Certains visuels codifiés représentent une idée bien précise, on les appelle les idéogrammes. Voici une liste des plus notables :

L'ampoule

Une ampoule placée à proximité de la tête d'un personnage signifie qu'il vient d'avoir une illumination, c'est-à-dire une idée soudaine ou une révélation.



Les éclairs et les étoiles

Les éclairs et/ou les étoiles sont utilisés pour symboliser la douleur. Placés sur un genou, un coude, ils symbolisent une blessure. Placés sur au-dessus de la tête, ils représentent une migraine et évoquent souvent une difficulté à trouver une solution.



Le nuage de combat

Un nuage de poussière d'où sortent des coups de poings, des coups de pieds et des étoiles de douleur. Ce nuage est utilisé pour représenter un combat entre deux personnages ou plus.



La veine de colère

Une veine apparaît sur le crâne du personnage pour symboliser la colère. Une veine de taille exagérée à la manière des mangas japonais fait basculer la situation vers le comique. À noter que cet idéogramme peut apparaître sur d'autres endroits du corps, sur le poing par exemple. Il indique, dans ce cas, l'envie du personnage de porter un coup.



La goutte d'embarras

Cette grosse goutte de sueur représente la honte, l'embarras, la gêne, le stress ou toute autre marque d'inconfort. Elle se place généralement au niveau de la tempe. Plus elle est grosse, plus la forme d'embarras exprimée devient comique.



Traits de dépression

Ces traits parallèles représentent un personnage accablé au bord du désespoir.



Sillages et lignes d'action

Les lignes d'action indiquent le mouvement et la vitesse.



Les insultes

Afin de créer un effet comique, une bulle déformée comprenant des images de colère et de confusion signifie un dialogue injurieux.



Il est possible de jouer avec les significations des idéogrammes afin de moduler leurs effets