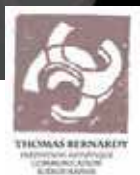




**PARCOURS
D'EXPRESSION**
Thomas Bernardy



Cours de bande dessinée pour enfants et adultes

Un petit dessin vaut mieux qu'un long discours

On a tous quelque chose à raconter. Initiez-vous au roman graphique et aux techniques traditionnelles de la Bande Dessinée. Un programme musclé conjuguant dessin, narration et notions de rythme vous permettra d'acquérir les bases de cette pratique exigeante et passionnante. Préambule aux séances, retrouvez dans ce petit dossier quelques exercices préparatoires que vous pourrez approfondir en cours.

Thomas Bernardy pratique la bande dessinée et l'illustration depuis de nombreuses années. Après une formation complète dans les écoles d'art d'Épinal, de Nancy et d'Angoulême où il obtient son diplôme en 2013, il enseigne l'art de la BD dans une approche manuelle et intellectuelle rigoureuse alliant exercices pratique et conception de projet.

5 séances pour appréhender les grands principes de la bande dessinée. Le *parcours d'expression*, moyennant des phases de recherches et de travail à la maison permet de jeter les bases de cet art complet.

Parcours d'expression, 5 phases pour bien démarrer

- I, Phase d'approche: Présentation du parcours d'expression. À partir d'une petite batterie d'exercices, évaluation du niveau et des envies de chacun.
- II, Phase d'expression libre: À partir d'une petite batterie d'exercices, réaliser des illustrations, un strip ou une planche. Exercices techniques et notions de cadrage.
- II, Phase d'écriture: La BD ce n'est pas seulement du dessin, c'est aussi une histoire, un rythme, des dialogues, un début et une fin. Exercices rédactionnels appliqués et réalisation d'un chemin de fer narratif.
- III, Phase de brouillon: Expérimentation, mise en place de tous les éléments constitutifs du projet, réalisation de planches, essais de couleurs, de techniques et notion de rythme chemin de fer à l'appui.
- IV, Phase de réalisation: Matérialisation de la bande dessinée, relecture, finalisation et mise en page.

exercice 1

1^{ère} APPROCHE

Pour ce premier exercice nous mobiliserons votre capacité à créer un personnage. Pour ce faire il vous faudra imaginer qu'il vous ressemble et que ses expressions sont les vôtres.



- Prenez un miroir et entraînez-vous à représenter un sourire, une grimace, une moue, la colère etc. Pour vous donner de l'inspiration écrivez sur un papier différentes émotions, jouez les face à votre miroir et dessinez-vous avec cette expression. L'important n'est pas de faire de vous une image fidèle mais de réussir à appréhender les différentes techniques d'expressivité afin d'en doter votre futur personnage.

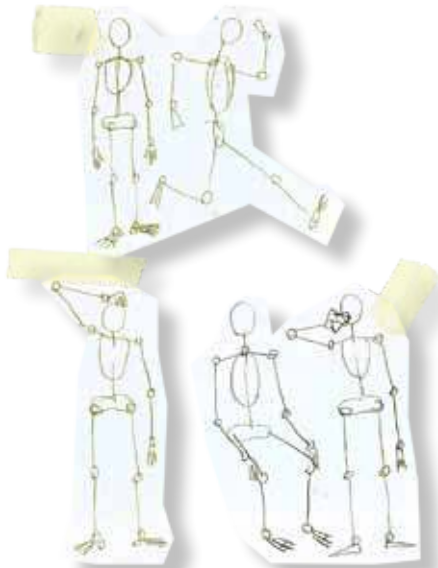
- Quand vous aurez fini, dessinez plusieurs têtes neutres (faire un ovale avec deux oreilles de chaque côté) et essayez de reproduire les émotions inscrites sur votre feuille sans l'aide du miroir (avec l'aide de vos dessins dans un premier temps puis, de mémoire).

Dessiner la colère, le dégoût, le dépit, la satisfaction ou l'écœurement n'aura plu aucun secret pour vous.

Si vous n'y arrivez pas tout de suite ne vous découragez pas car Rome ne s'est pas faite en un jour et la BD est l'une des pratique artistique et littéraire la plus exigeante qui soit.

exercice 2 ANATOMIE

Dessiner un personnage dans ses proportions ne se fait pas tout seul. Armé d'une photo de vous ou d'un proche dessinez-vous dans les divines proportions. Un bras, une jambe, la taille d'une tête, d'un tronc tout est important pour donner du réalisme à vos personnages. La notion de perspective n'est pas mobilisée dans cet exercice.



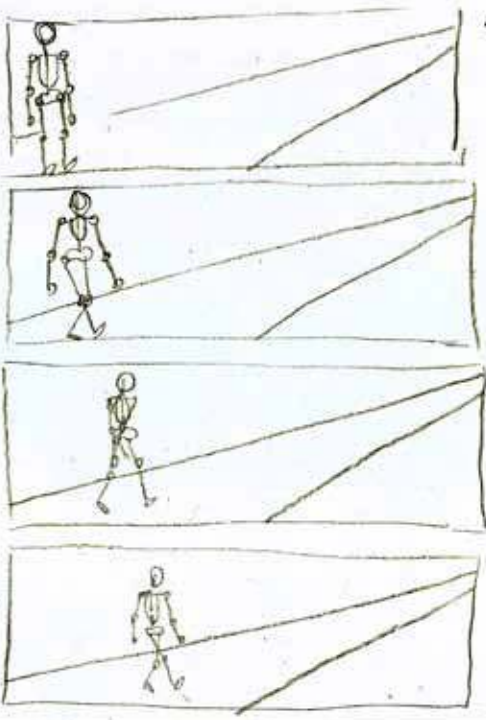
- Nulle besoin de faire ce qu'on appelle un «beau dessin». Souvenez-vous toujours que le beau est une notion variable, seul importe ce que vous souhaitez raconter. Afin de se dégager de cette notion du beau dessinez un «squelette». Des bâtons pour les jambes, les bras, la colonne vertébrale, des petits ronds à l'endroit des principales articulations (genoux, coudes, chevilles, poignets) un ovale à l'endroit de la tête, de la cage thoracique et des hanches.

Inspectez-vous, vos fémurs sont attachés aux hanches a quel endroit? Votre bras est-il vraiment si long que ça? Êtes vous si grand pour que votre tête soit si minuscule sur votre dessin? etc.

- Ensuite reproduisez votre squelette dans différentes positions: assis, debout, qui marche, qui court, qui se gratte la tête, qui boit un verre d'eau. Là encore nul besoin de perspective, dessinez votre squelette de profil, de face ou vu de derrière en fonction de ce qui vous arrange. L'important c'est que vous preniez conscience de la taille des membres du corps.

exercice 3 PERSPECTIVE

Ici, pas de secret, c'est la pratique qui compte. L'œil aussi, et vous aurez besoin de l'entraîner pour cet exercice.



- Tout ce qu'il faut savoir en matière de perspective c'est que, lorsqu'on représente un sujet en trois dimensions sur une feuille en deux dimensions il faut pouvoir représenter la dimension qui manque à votre feuille: la profondeur.

Si vous tenez un crayon devant vos yeux et que vous l'éloignez progressivement vous remarquerez qu'il rétrécit. Il en va de même avec vos personnages et leur environnement.

Dessinez sur une feuille 5 cases rectangulaires de même taille côte à côte. Sur la première dessinez votre personnage qui marche. Il occupe toute la hauteur de la première case. À ses pieds dessinez une route constituée de deux traits qui se rapprochent à une des deux extrémités de chaque case.

Sur la case suivante, puis celle d'après, puis la suivante votre personnage avance jusqu'à arriver au bout de la route. À mesure qu'il avance et donc qu'il s'éloigne de vous ses pieds et sa tête ne touchent plus les bords de la case mais au contraire s'éloignent à distance égale en bas et en haut des bords.

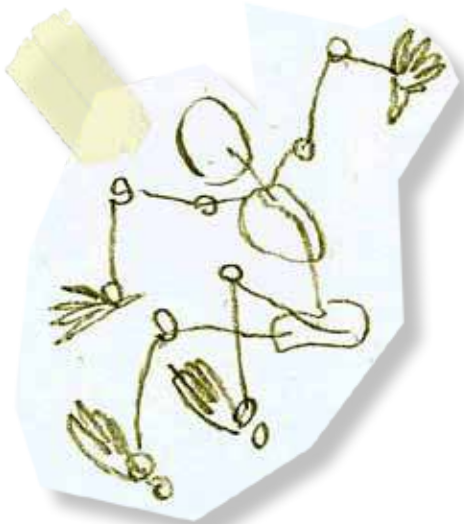
Une fois satisfait, recommencez l'exercice en ajoutant de part et d'autre de la route et à intervalles réguliers: des arbres, une maison, un immeuble, des lampadaires. Des éléments simples.

- Pour ce faire vous aurez besoin de positionner votre personnage en trois quart soit avant soit arrière. Il n'a pas de visage, la seule façon de savoir s'il avance vers vous ou s'il s'éloigne viendra de ses articulations. De quel côté genoux et coudes plient ils? N'oubliez pas que en position marche les bras servent de balancier. Cet exercice vous permettra aussi de travailler l'attitude de votre squelette auquel le cas échéant il ne manquera plus que chair, vêtements et visage.

exercice 4 MOUVEMENT

La compréhension de l'anatomie appliquée aux mouvements conditionne presque tout ce que votre futur BD comptera de scène d'action. C'est dire si cet aspect est fondamental mais pas de panique car il existe de nombreuses astuces afin de maîtriser cette notion.

- Prenez en photo un(e) ami(e) ou prenez-vous en photo à l'aide d'un retardateur en train de marcher, de courir, de sauter, de manger et dans de nombreuses autres situation courante de la vie quotidienne et sous différents angles.



- Retrouvons notre ami squelette avec lequel nous allons faire encore un petit bout de chemin. Ses petites articulations rondes vont retenir toute notre attention car elles sont la clé du mouvement. En regardant vos photos vous remarquerez à quel point la quasi totalité de vos membres et de vos articulations sont mobilisés dans le mouvement. Transposez le sujet de vos photos en dessin sous forme de squelette. Essayez de vous rapprocher le plus possible avec votre squelette du mouvement capté en photo.

Source importante et riche d'enseignement les ouvrages et fiches traitant de l'AFCMD (Analyse Fonctionnelle du Corps dans le Mouvement Dansé) à l'usage des étudiants en danse classique et contemporaine peuvent vous être d'un grand secours en terme de représentation du mouvement, de mobilité et d'anatomie.

exercice 5 EXPRESSION

Donner de l'expressivité à un personnage est indispensable lorsqu'on désire lui donner la vie. La bande dessinée franco-belge a inventé un répertoire impressionnant de codes graphiques pour exprimer la colère, la tristesse, l'étourdissement ou la surprise mais c'est dans la bande dessinée japonaise que l'on trouve le plus de substituts graphiques à la description des humeurs et émotions. Au détriment toutefois de la subtilité.



- Il est temps de donner un visage à votre squelette. Tout le monde sait que trois lettres «z» signifient: dormir mais de quoi disposent-on d'autre dans l'attirail du dessinateur de BD?

À partir de notre premier exercice et en mobilisant les connaissances et techniques vues précédemment, dessinez en quelques cases une situation courante et simple qui s'ouvrira sur une émotion de la part de votre personnage.

Par exemple: Votre squelette (anatomie) est fatigué (1ère approche) mais se lève difficilement de son siège et marche (mouvement) jusqu'à la cuisine (perspective) pour aller se servir un café. En versant le café chaud (mouvement) dans sa tasse il en renverse sur son pantalon et se brûle (expression).

Dans l'exemple présent, nous évoquons une mini BD dont toutes les ficelles narrative peuvent être représentées, sauf... représenter le café brûlant et peut-être appuyer l'agacement de votre personnage. (voir les formes ci-contre).

Conseil: Lisez le plus de bande dessinée que vous pouvez et relevez à chaque fois les différentes formes utilisées pour évoquer ou appuyer l'expressivité d'une scène. Choisissez vos préférées, elles appartiennent à tout le monde.

exercice 6 ÉCRITURE

Quand on dit auteur de BD on devrait en fait dire «écrivain». La légendaire angoisse de la page blanche est responsable dans la plupart des cas d'une véritable phobie chez le dessinateur qui se passerait bien de cette étape. Mais nous n'avons pas toujours un écrivain sous la main et l'auteur de BD est bien souvent à la fois écrivain, dessinateur et coloriste. Ce qui explique le niveau d'exigence que requiert cet art.



- Là encore vous aurez besoin d'une feuille blanche (prenez là jaune si vous préférez). Sur cette feuille écrivez au hasard un lieu (ex: une usine), deux personnages (ex: un cow-boy et Lancelot du lac) et un élément perturbateur (ex: un taureau).

Si vous n'arrivez pas à vous décider découpez une vingtaine d'étiquettes sur lesquelles vous écrirez au hasard des mots et idées de ces trois lexiques. Piochez ainsi vos éléments narratifs au hasard dans un bocal.

- On est jamais aussi inventif que sous la contrainte n'est-ce pas? Écrivez maintenant le récit simple de votre première BD en partant de ces quatre éléments. Attention la BD devra tenir dans une page (planche) et tous les éléments devront s'y trouver. L'enjeu de cet exercice est de trouver le moyen de respecter en peu de place le «schéma narratif» de toutes les bonnes histoires: un début (planter le décor, les personnages: Lancelot est patron d'usine), une situation de départ (le cow-boy doit aller travailler), un élément perturbateur (l'irruption d'un taureau colérique) et une chute (le cow-boy maîtrise le taureau et fait du rodéo sur son dos) peu importe si l'histoire est saugrenue, le but étant d'acquérir de la pratique.

- Conseil: dans vos futurs projets d'écriture prenez le temps de la préparation: documentez vos personnages, leur vie, le cadre etc.

exercice 7

NARRATION

Voici enfin venir l'ossature de votre BD. Une BD est un livre structuré pour lequel l'auteur a mûrement réfléchi et documenté chaque constituantes (personnages, cadre, méchant, évènements, chute etc.) Son histoire a besoin de l'écrin adéquat, cet écrin se présente sous la forme de cases et de «gaufriers».

- En BD le gaufrier est le nom donné à la disposition des cases les unes par rapport aux autres sur une planche (page de BD). Il se présente comme l'intérieur d'un moule à gaufre pour citer le capitaine Haddock. La taille des cases, leur forme, leur juxtaposition ou leur alternance va conditionner irrémédiablement la lecture de votre histoire. Plus les cases sont petites plus votre lecteur passera rapidement d'une à l'autre et donc plus l'impression de vitesse marquera l'ensemble de la page (course poursuite dans les rues de Paris). À l'inverse de grandes cases incitent à s'appesantir sur une image, à la décortiquer voire à l'admirer (panorama sur une grande vallée où se déroule votre histoire).

Une fois votre histoire écrite au propre armez-vous encore une fois de feuilles et de crayons et imaginez vous réalisateur de film. Chaque case correspond à un plan qu'il faut soit faire durer (grande case) soit accélérer (petites case).

transposez ainsi votre récit écrit en images d'abord (dans la cases) et en dialogue ensuite (texte dans les bulles). Veillez lors de la réalisation de votre gaufrier à laisser dans chaque case la place suffisante pour y introduire une assez grand bulle lorsque cela est nécessaire et sans qu'elle ne vienne trop encombrer l'image.

- À côté de votre gaufrier, commentez ce qui se passe dans chacune de vos cases lorsque cela est nécessaire (annotations) et le texte qui se trouve dans les bulles (dialogue).

- Armé de vos connaissances en perspective et en proportion amusez-vous à ponctuer vos actions de différents cadrages comme au cinéma



(plan large, rapproché, en plongée ou en contre-plongée). Ces cadrages sont porteur de sens au même titre que tout le reste. L'alchimie entre texte et image, fluidité de lecture et complexité de la scène, entre rapidité des actions et séquence longue, entre expressivité de vos personnages et impassibilité des méchants est déterminante. Chacune de ces notions est capitale pour la réussite de votre projet.

- Dans le cadre d'un projet plus long l'ensemble de vos gaufriers (brouillons) combinés en pages forme ce qu'on appelle un chemin de fer narratif (la maquette de votre projet BD). Ne négligez pas cette étape, elle vous guidera et sera d'un secours précieux lorsque à la phase de réalisation de votre BD vous aurez à soigner chacune de vos images.

Ci-dessous: *Extrait des Aventures de Pamplume et Turlupin* par Thomas Bernardy



Pour conclure,

Vous l'avez compris, la bande dessinée est un art rigoureux mobilisant de nombreuses aptitudes complexes. «C'est un métier» comme on dit. Pour autant, l'exercice passionnant de la narration graphique est une activité qui peut apporter énormément de plaisir et de satisfaction à celui qui la pratique. Soyez tenaces et patient car de longues heures d'entraînement, d'échecs, d'expérimentations et de remise en question sont nécessaires à l'aboutissement technique et artistique d'un projet d'édition.

Pour en savoir plus, vous divertir et pourquoi pas vous inspirer rejoignez moi sur le site ...

thomasbernardy.jimdofree.com

... pour bénéficier des cours de BD adulte et enfant dont sont issus pour une petite part les précédents exercices. Vous y trouverez également mes dernières créations, un catalogue d'interventions artistiques, des spectacles et chaque premier dimanche du mois, le webzine illustré

LE
CHIMPANZÉ
Webzine illustré

... en lecture libre, avec tous les mois de l'humour, de l'action, du scandale et de l'actualité revisitée.

Invitez-vous !



Thomas Bernardy

