

Créer une histoire

1) Les étapes de la création

Il était une fois... créer son histoire.

Créer une histoire, c'est raconter des événements vécus par un ou plusieurs héros, réels ou non. Il faut tout d'abord définir le type d'histoire que l'on veut raconter ensuite, la manière dont ce sera fait tout en tenant compte du public visé.

Nous allons dans ce cas-ci prendre un exemple concret lié à la bande dessinée. On pourrait se contenter du théâtre ou d'une nouvelle mais cela permettra d'inclure différents exercices concrets alors que dans les autres cas, on devrait rester très théorique.

Les différentes étapes vont en quelque sorte définir notre feuille de route, nos différentes tâches à effectuer. Que l'on soit ou non un écrivain importe peu car toute histoire se base sur les mêmes éléments, certes présentés avec la personnalité de chaque auteur, mais au fond, rien n'est vraiment différent.

Il y a bien sûr différentes façons de faire mais je suivrai ici le processus, tel que je l'ai vécu lors d'une collaboration avec une illustratrice. Nous sommes partis de son point de départ, son personnage. On pourrait partir d'un autre point, comme un rêve, une idée, une opinion à défendre.

Chaque étape est présentée comme un travail à réaliser pour permettre d'acquérir, consciemment ou non différentes techniques, différentes visions des étapes de la création. Certaines n'ont uniquement comme objectif que de donner confiance en soi ou tout simplement s'entraîner pour « créer sans y penser ».

Pour résumer en une phrase le mode opératoire, il faut pouvoir répondre aux questions suivantes :

« Qui vit quoi ? Où et quand ? Comment et dans quel but ? »

Une fois que l'on a répondu à ces questions, on a déjà fait quatre-vingt pourcents du travail, après il suffit d'écrire ou de dessiner.

Chaque étape sera expliquée en détails point par point au fur et à mesure de l'avancement du projet. Avec chaque fois une date limite pour créer un timeline raisonnable.

- 1 : Définir chaque personnage
- 2 : Expressions du visage
- 3 : Les 3 vues pour les personnages principaux
- 4 : La trame
- 5 : Les Décors
- 6 : Le synopsis
- 7 : Roman-Photo
- 8 : Une séquence en découpage

2) Le mode opératoire

2-1 Définir chaque personnage :

C'est sans doute l'étape la plus contraignante mais aussi la plus enrichissante car c'est à ce moment que l'on donne vie à ses personnages.

Il y a les personnages principaux et les personnages secondaires. La liste de départ n'est pas fermée, bien souvent il arrive qu'en cours de route on crée d'autres personnages ou qu'on les adapte mais les personnages principaux restent généralement fidèle à la première impression.

Exercice illustration: Dessiner le personnage.

Exercice littéraire : Décrire le personnage

Exercice commun : Définir une fiche d'identité du personnage ainsi que ses traits de caractères principaux.

Voici un modèle :

Nom :	Van P
Prénom :	Stef
Date de naissance :	3/2/1978
Nationalité :	Belge
Lieu de résidence :	Bruxelles
Taille :	1,65m
Poids :	60 kg
Etat civil :	Célibataire
Fonction :	Ecrivain

Description : Stephan Van Puyvelde est un Belge d'origine indienne de 32 ans vivant à Bruxelles. Il mesure 1,65 mètre pour 60 kg. Il vit à Bruxelles en tant qu'écrivain. Il a les cheveux noirs, les yeux foncés et sourit souvent. Il porte des lunettes sans monture et s'habille de façon classique.

Traits de caractère.

Il est passionné et gentil, cultivé, disponible et serviable.

Il aime cuisiner, les jeux de cartes, les dessins animés.

Il voyage souvent et utilise les transports en commun.

Il pratique le baseball et aime le calme pour écrire ou lire.

Pour chaque personnage principal, il faut essayer de donner des caractéristiques qui pourront être utilisées et qui permettent de connaître la personnalité. Il faut que, lorsque vous parlez de lui, on ait la sensation qu'il existe et qu'on puisse le reconnaître si on le croisait dans la rue.

2-2 : Les expressions du visage

Voici un exercice typiquement dédié à l'illustrateur afin qu'il apprenne à maîtriser et reproduire son personnage avec quelques modifications. Dans le cas du visage, la position des yeux et de la bouche détermine généralement son émotion.

Dessinez les quelques expressions suivantes :

- 1- visage neutre
- 2- visage souriant
- 3- visage triste
- 4- visage riant
- 5- visage en colère
- 6- visage contrarié
- 7- visage en larmes
- 8- visage endormi.

2-3 : Les 3 vues et positions

Voici encore un exercice pour l'illustrateur.

Le principe des trois vues est de dessiner de face, de profil gauche et droit et de dos le personnage pour apprendre ses proportions.

La seconde partie consiste à dessiner ce personnage dans différentes positions : debout, assis, couché.

Le scénariste peut s'essayer à la description minutieuse des positions.

2-4 : La trame

La trame consiste à définir les étapes principales de l'histoire, les grands événements ainsi que les trames secondaires. Il faut noter chaque événement qui servira de base au découpage.

Dans un premier temps, écrire toutes les idées à la volée puis les ordonner chronologiquement.

Voici un exemple :

- 1- Présentation du héros
- 2- La rencontre entre les héros
- 3- La copine -> // jeunesse de la copine en trame secondaire
- 4- La recherche d'un travail
- 5- Une soirée
- 6- La perte du travail

Plus il y a de points, plus riche sera l'histoire. Bien sûr, il est difficile dès le départ de connaître toutes les étapes, elles s'ajouteront au fur et à mesure de l'évolution.

2-5 : *Les décors*

Une fois la trame établie, il faut définir les endroits habituels où se déroulera l'histoire. Il faut réaliser une liste et dessiner chacun des décors de façon précise et complète. Certaines scènes ne prendront qu'une partie du décor, d'autres sa totalité.

- 1- La chambre du héros
- 2- le café
- 3- le parc
- 4- le lieu de travail

Le scénariste peut s'essayer à la description minutieuse des différents lieux sur base des dessins ou inversement le dessinateur peut se baser sur la description littéraire pour dessiner. L'idéal étant de créer son décor à partir d'endroit existant que l'on aurait modifié selon ses besoins.

2- 6 : *Le synopsis*

Voici le point réservé au scénariste, même si l'illustrateur peut collaborer, car c'est une partie écrite qui servira de base à l'écriture complète.

Il s'agit en une vingtaine de lignes de résumer le contenu de l'histoire en insistant sur les points importants évoqués dans la trame principale.

« Stéphan Van Puyvelde est un écrivain qui aime passer du temps seul dans le parc pour écrire.

Il y rencontre celui qui deviendra son meilleur ami, Paul et sa sœur Julie dont il va tomber amoureux. N'ayant plus beaucoup d'argent, il va se mettre à la recherche d'un boulot mais hélas son CV ne lui permet pas de décrocher un travail dans le domaine artistique. Pourtant au cours d'une soirée avec Julie, il découvre qu'elle a des capacités insoupçonnées qu'il va essayer de mettre à profit et ainsi réaliser son rêve. »

2- 7 : *Roman - Photo*

Cet exercice est à réaliser à n'importe quel moment mais si possible une fois que l'on a déjà une idée précise de ce que l'on veut créer comme histoire. Il a pour but d'apprendre à tenir compte de la réalité et des contraintes visuelles.

Il peut être réalisé par le scénariste également, il apprendra ainsi à se familiariser avec les difficultés de la mise en page et de la structuration.

Le principe est de prendre une douzaine de photos, sur un même thème, d'y insérer son personnage principal et d'écrire une légende racontant soit une histoire simple, soit d'expliquer pourquoi le personnage a été placé à cet endroit de l'image.

Cela permet également de structurer sa pensée sur séquence courte avant de commencer le découpage réel.

2- 8 : Une séquence en découpage

Cette étape doit être réalisée en deux parties.

La première est le découpage écrit de la séquence, comme dans le cas d'un scénario de cinéma. La seconde est le layout, la mise en dessin des éléments de la séquence.

Je vous invite à relire les différents plans dans le document « scénario ».

Voici un exemple :

La scène est la rencontre de Stéphan, Julie et Paul au parc.

- 1- Stephan est assis sur le banc -> plan large
- 2- Julie et Paul s'asseyent sous un arbre -> plan large
- 3- Stephan se lève pour rejoindre le couple, ils parlent -> plan rapproché
- 4- Le couple est étonné -> gros plan sur visages
- 5- Stéphan s'assied souriant. -> plan rapproché
- 6- Ils parlent, contents. -> plan large

La scène se décompose donc en 6 cases avec des plans variés. On dessinera donc schématiquement les 6 cases avant de les dessiner réellement.

3) L'histoire.

Il est évident que pour une histoire littéraire, le découpage n'a pas lieu d'être mais si le scénario est destiné au cinéma ou comme dans notre cas à une bande dessinée, chaque séquence doit être découpée et c'est le travail du scénariste de prévoir les éléments à mettre en évidence pour que l'illustrateur puisse se concentrer sur le dessin.

Chaque case doit d'abord être faite au crayon puis repassée au feutre avant d'être éventuellement mise en couleur.

S'il n'y a pas de règle définie, le nombre de cases par planche est variable et le nombre de planches par chapitre également mais il est préférable de se fixer des limites afin de ne pas s'éparpiller. Par exemple 6 cases par planche et 50 planches par chapitre/épisode.

Une dernière chose est de respecter les délais que l'on s'est fixés raisonnablement en fonction de ses capacités afin de garder la confiance, le moral et la persévérance intacts

Je vous invite à relire « comment écrire » pour avoir quelques techniques et n'oubliez pas de vous instruire pour vous inspirer sans copier mais en recréant.

Bonne écriture et bons dessins...

Et ils vécurent heureux jusqu'à la fin des temps...

Van Puyvelde Stephan, Avril 2010