

# Activité proposée

## à la suite de la lecture du roman

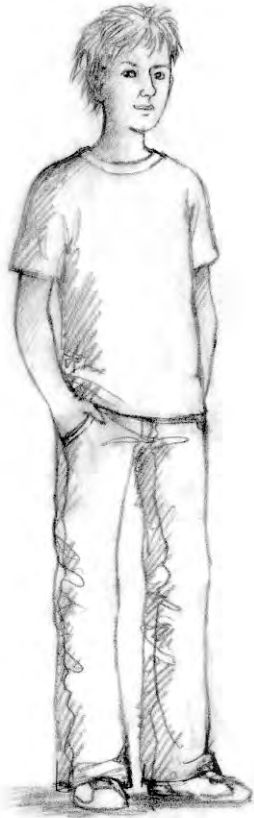
**Comprendre la psychologie d'un personnage, écrire un scénario, choisir un découpage de bande dessinée, faire la maquette et créer des dialogues.**

À partir du modèle de neuf personnages du roman *Il fait trop clair pour dormir* (dessin et profil psychologique) ainsi que d'un découpage choisi entre deux modèles, imaginer un scénario – dialogues et dessins – qui soit dans la logique des indices de travail.

EXIGENCES :

- 1) Créer un scénario, pour au moins cinq scènes, basé sur l'interaction entre deux ou trois personnages;
- 2) Tenir compte du profil psychologique des personnages campés dans le roman;
- 3) Poser un incident de départ, faire évoluer un personnage et trouver une résolution. La narration doit être rythmée et ne pas faire de chaque case un événement explosif; il faut créer dans l'esprit du lecteur l'expectative d'un dénouement; cet aboutissement sera finalement une surprise, une fin inattendue.
- 4) Écrire des dialogues brefs et signifiants qui font avancer l'histoire. Si le bédéiste écrit en « joual », tenir compte de la graphie des mots dans le roman;
- 5) Écrire un argumentaire (une centaine de mots) pour expliquer le choix de l'action ou de la situation en fonction de la psychologie des personnages.

# Personnages



## François

Il s'agit du héros de l'histoire. François a 16 ans, est de nature réservée, se ménage à l'école comme dans sa vie privée.

« Pas trop d'esbroufes ni d'efforts surhumains, mieux vaut surfer sur la vie dans les courants propices. »

Bien qu'il soit en 5<sup>e</sup> secondaire, il n'a, quand il amorce cette dernière année, pas d'objectif de carrière précis ni de rêve qui l'habite. Pourtant, il a tout du rassembleur étant donné son tempérament de médiateur. L'indifférence devant la vie va lui devenir insupportable à cause d'un événement.

Meilleur ami : Marc-André

Meilleure amie : Marie-Ève

Loisirs : Lire (c'est presque un secret)

Écouter la musique des Beatles

Force : Est fidèle en amitié

Faiblesse : Craint d'afficher ses opinions  
par peur du jugement des autres

## Marc-André

Voilà quelqu'un qui parle beaucoup plus qu'il n'agit. Marc-André aime faire du bruit, courir les belles filles en s'imaginant être un « tombeur » irrésistible. Les concours de bière sont sa spécialité. Le fait qu'il soit l'un des seuls élèves à apprécier la dureté de son prof d'anglais découle sans doute de sa tendance à taquiner les autres jusqu'à l'excès. D'ailleurs, des mots anglais, il en sème dans toutes ses phrases, sans trop savoir pourquoi. Sous des airs frondeurs, il a cependant un grand cœur.

Meilleur ami : François

Meilleure amie : N'en a pas vraiment, les filles sont plutôt des trophées de chasse

Loisirs : Les chars, les fêtes d'amis

Force : A le sens de l'humour

Faiblesse : Insouciant, pour lui la vie est un terrain de jeu



# Personnages



## Marie-Ève

Marie-Ève est une fille aussi douce que secrète. Elle parle peu, sait bien écouter, possède un cœur tendre... presque trop.

Comme elle regrette un peu d'être de nature effacée, elle aime se tenir avec des gens plutôt extravertis. Élève appliquée et disciplinée, elle trouve aussi le temps de travailler à temps partiel. Ses amis savent qu'elle économise ses sous pour un projet, même si elle n'en parle pas. On devine cependant qu'elle rêve de voyager et de changer de vie. La médecine l'intéresse, car il s'agit d'une manière de consacrer sa vie à aider les autres.

Meilleur ami : François, qu'elle aime en silence

Meilleure amie : Annabelle

Loisirs : En a peu, car elle travaille à temps partiel en plus d'étudier avec sérieux

Force : Confidente qui ne porte pas de jugement

Faiblesse : Réserve au point d'être effacée

## Anabelle

Belle Annabelle... qui mise beaucoup sur son apparence pour se valoriser. Sous des dehors frondeurs et aguichants, elle cache une petite fille fragile qui a peu d'estime d'elle-même.

Elle change de chum comme de chemise, cherchant le grand amour qui lui donnera le sentiment d'être une personne importante. Elle choisit pourtant des gars qui se montrent plus intéressés par son corps que par son esprit. Au contact de François, elle va découvrir sa profondeur d'âme.

Meilleur ami : François

Meilleure amie : Émilie

Loisirs : Sortir avec des gars plus âgés qu'elle

Force : Est sensible et attentive aux autres

Faiblesse : Cherche le bonheur dans l'éphémère



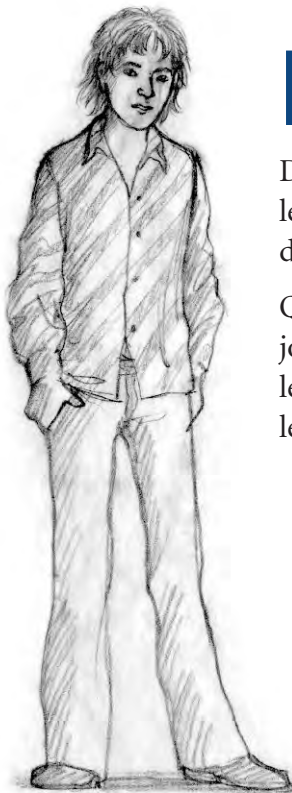
# Personnages

## Carl

Carl est un fier-à-bras... en apparence du moins. Se saouler ou planter un gars, ça ne lui fait pas un pli sur la différence. Mais les vacances d'été qu'il vient de passer à Val-d'Or l'ont complètement transformé. Il aurait, avoue-t-il à ses amis, rencontré une fille, un ange... bref la femme de sa vie.

La vie peut être douloureuse, surtout quand elle fait surgir des révélations inattendues. Il faut composer avec les hauts et les bas, accepter l'attente, porter le poids de l'espoir, parfois celui du désespoir. Grimper la montagne de la vie étape par étape. Mais pourquoi est-ce plus périlleux pour certains, comme Carl?

- Meilleur ami: François
- Amie de cœur: Chantal
- Loisirs: Faire la fête
- Force: Sensible, généreux
- Faiblesse: Est défaitiste, fragile, et manque terriblement de confiance en sa capacité à rebondir



## David

David est un grand ami pour François même s'il n'a pas de lien avec le milieu où ce dernier étudie, il peut rester plus facilement objectif devant les événements.

Quand même, ce gars est un être mystérieux. Impossible de le joindre à cause de son travail, mais la vie fait quand même bien les choses: David croise le chemin de François aux moments les plus nécessaires. David, c'est un peu comme un guide spirituel.

- Occupation: Jeune travailleur social
- Particularité: Est là au bon moment quand François se sent dépassé par les événements
- Force: Sait écouter et guider sans prêcher
- Faiblesse: François ne lui en connaît aucune

# Personnages

## Gabriel

Gab prend tout à la légère, même ses études. Cela ne l'empêche pas de s'imaginer à la tête d'une entreprise, riche et populaire dans quelques années. Une blague n'attend pas l'autre... mais si sa vie est tellement drôle, pourquoi vient-il à l'école souvent dopé?

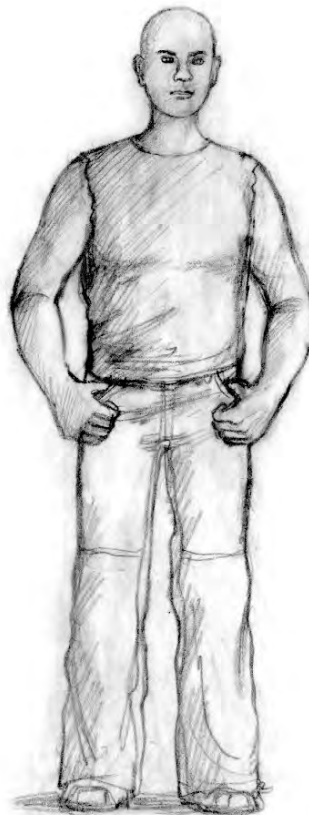
François a l'impression que son ami est un grand bébé qui n'a pas encore appris le sens des responsabilités. Il faudra bien qu'il se rende compte qu'il y a des conséquences à nos actes et que nous sommes aussi responsables de la manière de traiter nos amis.



## Philippe

Qui oserait affronter ce pan de mur? Philippe est imbattable au corps à corps. Heureusement que son meilleur ami, Carl, va savoir le raisonner et lui montrer que la vraie force réside dans le contrôle de soi.

N'empêche qu'on peut être fort comme un cheval et se révéler fragile à l'intérieur. C'est d'autant plus difficile de vivre avec l'image que l'on projette. Sans l'avoir avoué aux membres de sa gang, Philippe admire Jocelyn Monette, le prof d'éduc, et il songe même à suivre ses traces.



## Valérie

Valérie Anderson est le fantasme de Marc-André, et l'idéal de fille de bien des gars de 5<sup>e</sup> secondaire. La fille idéale, vraiment? «Mais à quoi elle ressemble... je veux dire son visage, la couleur de ses yeux, la forme de sa bouche, de son nez. Le son de sa voix, son rire, des choses comme ça...», lui demande soudain François.

Marc-André ne sait pas quoi répondre. Pourtant, une fille c'est bien davantage que des formes dans une jupe et du maquillage. Et de son côté, Valérie sait-elle qui elle est?



# Écrire un scénario

## 1. Choisir une histoire à exploiter.

La narration se déroule sur 5 à 9 scènes. Il peut s'agir d'une confrontation entre deux personnages, d'un incident dans le milieu familial ou scolaire, de retrouvailles... L'important est de se concentrer sur le récit d'un événement unique et complet et de rythmer les scènes jusqu'à un dénouement. La case finale est réservée au dénouement.

## 2. Décrire chacune des situations à illustrer.

Le scénariste détaille l'action (entre 30 et 80 mots environ par scène). Les indications du scénariste aident l'illustrateur à faire des choix stratégiques pour rendre efficacement l'histoire, par le découpage en cases et l'utilisation de plans variés sur les personnages (plan éloigné ou moyen, ou encore gros plan).

## 3. Écrire les dialogues.

À cause de l'espace restreint des bulles, les dialogues ou la narration sont brefs et signifiants, composés en majuscules pour favoriser la clarté du message.

### Exemples tirés de *Il fait trop clair pour dormir*

- Jour de rentrée: Fin août, c'est la reprise. François et Marc-André sont assis sur la bordure de la rue, en attendant l'autobus; ils parlent du retour à l'école de manière blasée. Un autre jeune attend en retrait.  
François: *ON A-TU ENCORE DESBIENS EN SCIENCES, CETTE ANNÉE?*  
Marc-André: *OUAIS, UNE AUTRE ANNÉE AVEC. SAUF QUE CE QUI EST COOL, C'EST QU'ON A BAUDUIN EN MATHS.*
- Retrouvailles: La bande d'amis se réunit autour de la table extérieure habituelle. Le héros François et les autres personnages à découvrir sont illustrés: Marie-Ève, Gabriel, Philippe et Annabelle. Carl est absent, pour les besoins du *suspense*.
- Marc-André frappe François du coude pour attirer son attention sur Valérie Anderson qu'on aperçoit en arrière-plan, dans l'escalier de l'école. Cette scène reflète les préoccupations du héros et de son ami.  
Marc-André: *VALÉRIE ANDERSON... UP THE STAIRS!*  
François: *OH MAN! IS SHE HOT OR WHAT!*
- Assis dans l'herbe, François apprend par Philippe et Annabelle, ce même jour de la rentrée, que leur ami Carl a bien changé durant l'été, qu'il est bizarre.  
Marie-Ève: *HEY, COU'DONC, Y'A-TU QUELQU'UN QUI A VU CARL?*  
Philippe: *EN TOUT CAS, Y'A BEN CHANGÉ CET ÉTÉ.*
- En classe, François est songeur durant l'un de ses cours, car il se demande en quoi son ami Carl peut avoir tellement changé, lui qu'il connaît depuis des années et avec qui le moment est toujours à la fête.

# Choisir un découpage

1. La lecture du scénario – qui indique le nombre de personnages à interagir, le décor et le dénouement du récit – inspire à l’illustrateur une idée de mise en page.
  - a) On peut envisager trois types de plans : le plan éloigné où les personnages sont dessinés en entier, le plan moyen, et le gros plan sur des visages, des gestes ou même des objets.
  - b) Une petite case peut servir à créer un gros plan sur un personnage et son expression, ou encore à mettre en évidence un élément du récit qui communique une idée par un symbole (une chaise vide à la place habituelle d’un élève, par exemple). En revanche, une grande case véhicule un sentiment d’importance à l’action, ou insiste sur le lien entre l’environnement et les personnages;
  - c) La variété dans les formats de cases et le choix des plans est indispensable pour produire un effet de dynamisme;
  - d) La progression de l’action se fait en étapes rapprochées ou par bonds dans le temps;
  - e) Un élément ou un personnage peut flotter entre deux cases, c’est-à-dire dans un espace blanc, ce qui ajoute à la variété du mouvement;
  - f) On peut aussi jouer sur les angles de prise de vue (vue en plongée ou vue de derrière, par exemple).
  
2. Une fois un découpage choisi pour transposer le scénario (voir les modèles proposés), l’illustrateur esquisse au crayon à mine quelques dessins rapides et peu détaillés dans les cases, afin d’évaluer l’enchaînement des images. Cette première ébauche – qu’il peut exécuter à échelle réduite – lui révélera s’il faut modifier l’importance des cases les unes par rapport aux autres, ou s’il doit morceler une scène en deux images.

# Produire une maquette

1. Après avoir examiné son esquisse en termes de variété et de rythme, l’illustrateur procède à un dessin plus poussé de sa mise en page, toujours au crayon à mine.
  - a) Il est conseillé de ne pas dessiner un élément dominant en plein centre d’une case, car la symétrie diminue le dynamisme;
  - b) Les gros plans contribuent au drame;
  - c) Un espace blanc doit être préservé pour les bulles de dialogues.
  - d) Dessiner n’est pas facile pour tout le monde, mais l’idée de l’exercice est de parvenir à communiquer ses intentions. Certaines personnes ont une aptitude pour l’écriture d’un scénario, d’autres transposent plus aisément en dessin un récit déjà construit. Par exemple, Goscinny était le scénariste d’*Astérix*, Uderzo dessinait.
  
2. Les plus audacieux auront peut-être envie de procéder à l’encrage de leur BD. C’est l’étape où les contours et les aplats d’encre noire donnent de la profondeur à la scène, aiguise les ombrages et accentue les expressions.

# Écrire l'argumentaire

Un écrivain doit souvent rédiger un texte argumentatif (aussi appelé l'argumentaire) pour vendre l'idée de son livre à un éditeur. Idem pour le publicitaire qui explique à son client, en quelques phrases, pourquoi il pense que sa stratégie de communication facilitera la vente de la voiture Smart ou de la Ferrari.

Le texte argumentatif demandé dans le cadre de cette activité vise surtout à expliquer le choix du récit en fonction de la psychologie des personnages du roman. Pourquoi avoir placé les personnages choisis dans une situation particulière? La réaction de tel ou tel autre personnage est-elle conforme à son caractère?

Une centaine de mots suffira à faire valoir ce qui a guidé les choix de l'artiste.

## Les outils : des cases...

Les cases posent le cadre des scènes; leur forme et leur disposition produisent un rythme de lecture. La manière de découper les scènes peut être simple ou complexe, mais elle doit refléter aussi fidèlement que possible le rythme suggéré par le texte et la situation.

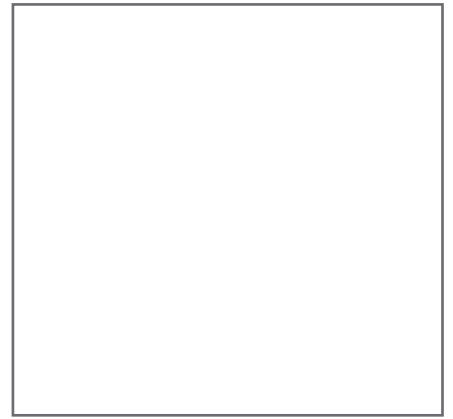
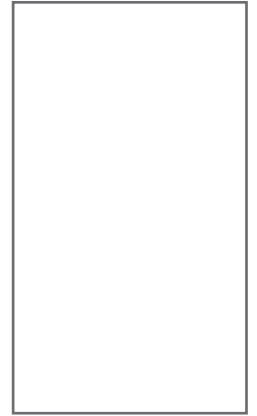
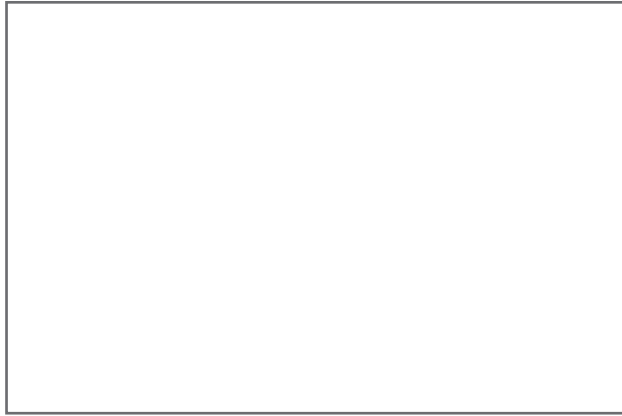
Les cases peuvent se superposer, se fondre l'une dans l'autre ou simplement se suivre. L'illustrateur peut aussi jouer avec les espaces vides entre des cases pour faire passer un personnage en avant-plan ou pour laisser une grande image de fond surgir de derrière. Par leur forme et leur emplacement, les cases produisent une ambiance générale.

Un lecteur attentif remarquera toutes sortes de manières de découper le récit en cases dans les bandes dessinées actuelles. Les possibilités sont multiples, et le plaisir de jouer avec la structure de la narration croît avec l'usage!

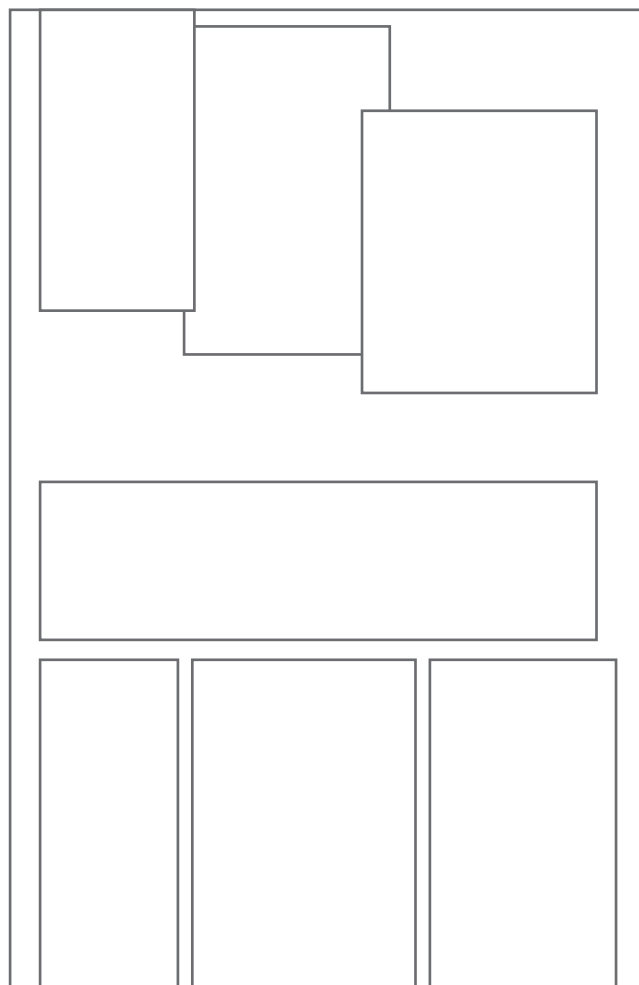
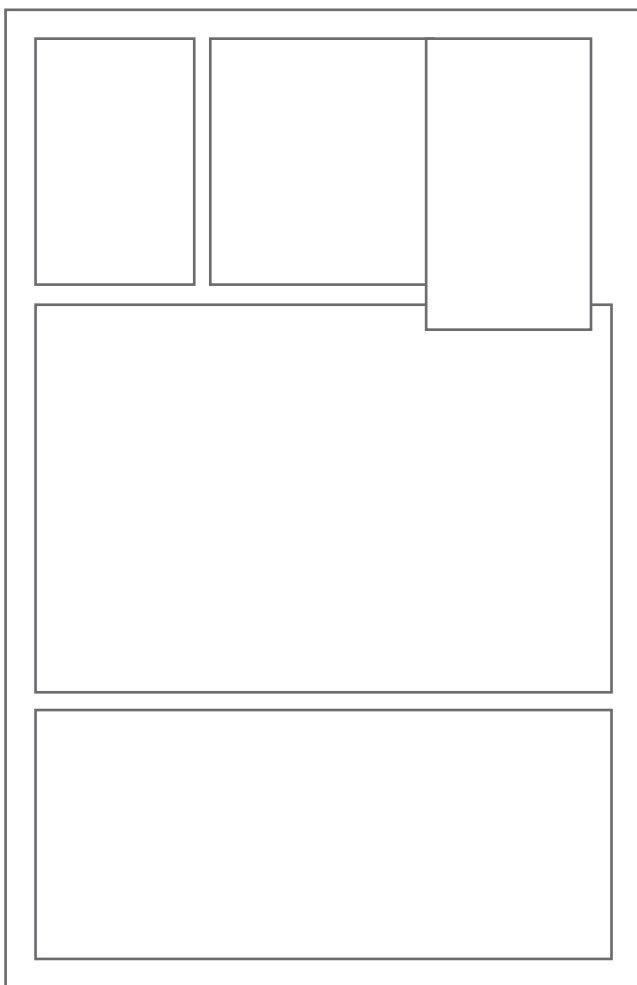
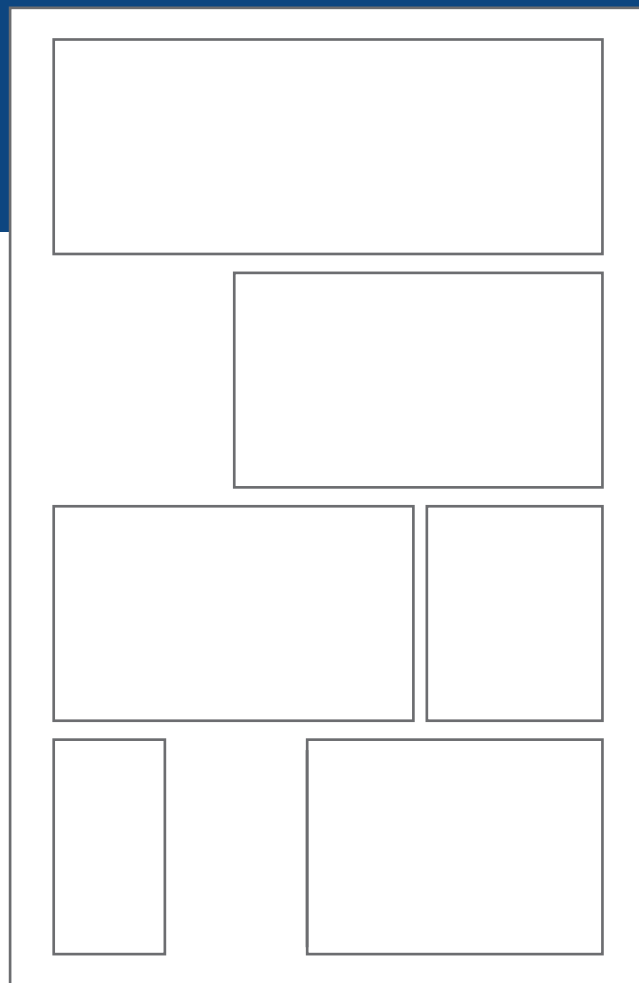
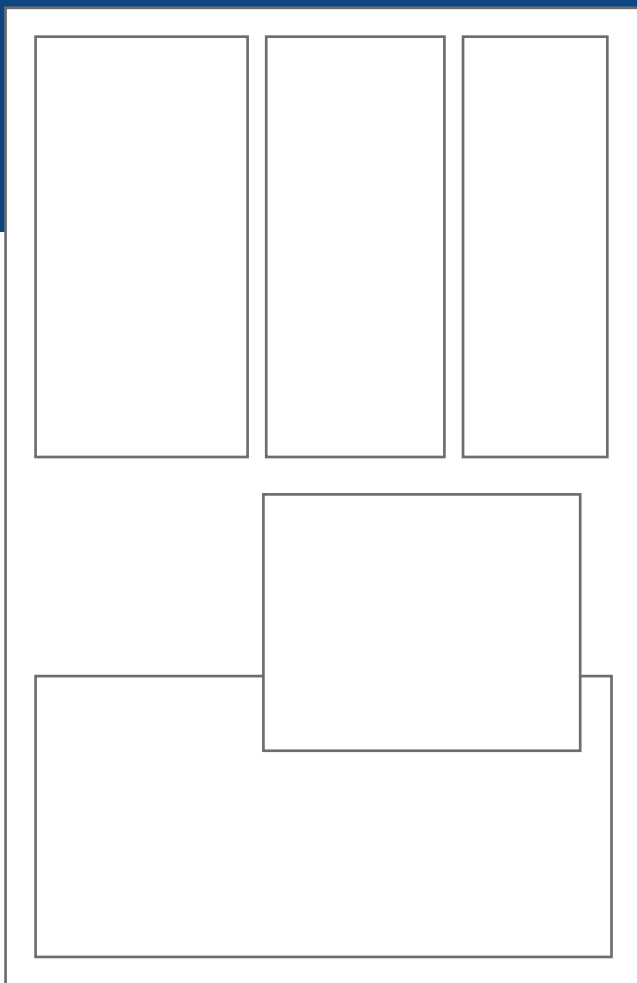
La page suivante propose un modèle de découpage grandeur nature; la page d'après en contient quatre qui sont réduits à 50% de leur format. L'illustrateur peut personnaliser ces grilles ou carrément s'inspirer ailleurs, en étudiant le style de ses BD préférées.



Modèle de  
découpage avec  
une grande case  
en conclusion  
et des espaces  
blancs utilisés  
comme cases.  
Il est possible  
sur les cases  
de la première  
rangée de faire  
déborder une  
bulle de  
narration.



Quatre  
modèles de  
séries de  
cases, réduits  
à 50 % du  
format  
courant de  
6 x 9,125 po  
(15,2 x  
23,2 cm).



# et des bulles

Dans un espace sans cadre, un trait de crayon pointant vers le personnage qui parle remplace aisément la bulle (A).

La bulle peut être un encadré très simple quand le ton du discours est neutre (B). Mais une bulle peut aussi transmettre des émotions comme la surprise, la peur ou la colère. La bulle éclate, vibre, sa forme devient un artifice qui soutient l'ambiance de la situation (C).

Deux ou trois bulles liées et placées dans un même cadre de manière stratégique traduisent une conversation rapide entre personnages (D). Une bulle simple en isolé avec un personnage attire l'attention (E), tandis qu'elle peut aussi, quand le pointeur sort du cadre, faire intervenir un personnage absent du dessin (F).

Bref, la bulle est un élément graphique à exploiter au même titre que le dessin.

