

Dominic Bercier

LES 12

TRAVAUX D'ARTISTES



{SE FAIRE BÉDÉISTE EN 12 CHAPITRES}

COLLABORATION À LA RÉDACTION

André Dubois



Éditions

MIRROR COMICS STUDIOS

Ottawa | Ontario | Canada



Les Douze Travaux d'Artistes

Contenus, textes, dessins, illustrations, photos, design ©2023 Dominic Bercier
Une publication de Mirror Comics Studios, Ottawa, Ontario, Canada, 2023.

Édition Béta.

Aucun élément de cet album ne peut être reproduit ou imité de façon mécanique, numérique, en adaptation fictionnelle, ou autrement, sans la permission de l'auteur et/ou de la maison d'édition, sauf pour les grilles à utiliser à des fins éducatives.

Visitez le www.Bercier.ca afin de connaître les œuvres de Dominic Bercier : La Collection PopTerra, La Ballade de Jimmy et Rose, et SIGNAL Saga, puis une panoplie d'offres en BD francophones et/ou format comic books.

ISBN : Édition Béta.

Imprimé à la demande.

www.Bercier.ca

www.Bercier.ca | www.DominicBercier.com

Twitter : [@DominicBercier](https://twitter.com/DominicBercier) |

Facebook.com : [@Dominic.Bercier](https://facebook.com/DominicBercier) | [instagram : @instadominic.art](https://instagram.com/instadominic.art)

Réseaux Mirror Comics Studios : Mirror Comics Studios est une petite boîte à Bédé axée sur l'excellence et la disponibilité de ses publications, *comics, graphic novels*, bandes dessinées, œuvres musicales, collections, et ouvrages de science-fiction, horreur, magic, apocalypse, *hope punk*, et autres. À vous de découvrir!

site : www.MirrorComics.com

communications : www.Twitter.com/@MirrorComics

ami.e.s : www.Facebook.com/MirrorComics

musique 1 : www.SoundCloud.com/MirrorComics

musique 2 : www.SoundCloud.com/MirrorStudios

images babillard : www.Pinterest.com/MirrorComics

magasin : www.Gumroad.com/MirrorComics

Papiers : www.LogoComics.com

AVANT-PROPOS

Amie lectrice,
Ami lecteur,

Que ce soit en **salle de classe** ou dans le cadre d'**activités parascolaires**, que ce soit en **bibliothèque**, en **colonie de vacances**, en **camp de jour** ou dans le cadre d'**activités de loisirs pour personnes du bel âge**, que ce soit dans l'intimité de la **maison**, l'album *Les 12 Travaux d'Artistes* propose l'utilisation de la BD, non seulement comme outil d'apprentissage en arts visuels (par la découverte et le développement de techniques qui lui sont particulières), mais aussi comme moyen d'acquérir des connaissances variées dans plusieurs sphères de l'activité humaine et de les transposer dans un projet conjuguant dessin et création littéraire. **Et avant tout, d'y découvrir un merveilleux moyen de s'amuser et (qui sait?) d'en faire un jour un gagnepain.**

Les 12 Travaux d'Artistes saura intéresser toute personne âgée de 7 ans, férue de mangas, à 97 ans, désireuse d'éveiller en elle le Hergé, l'Uderzo et le Goscinny qui peut-être sommeille en elle depuis l'enfance ou l'adolescence.

J'espère que cet album t'inspirera et te guidera dans tes propres créations. Que ce soit pour ton plaisir personnel ou pour devenir bédéiste de profession, je souhaite que la bande dessinée t'inspire, te fasse réfléchir et surtout qu'elle te divertisse.

Dominic Bercier

LES 12 TRAVAUX D'ARTISTES

{SE FAIRE BÉDÉISTE EN 12 CHAPITRES}

Court cours de BD courtes*

{*pour personnes de toutes tailles et en toutes circonstances}

par

DOMINIC BERCIER

{Auteur-Illustrateur-Designer *nominé aux Prix Aurore Boréale, Gene Day, et pour le prestigieux Prix Bernard Grandmaître, ainsi qu'aux Sequential Magazine Awards*}

Collaboration pédagogique et rédactionnelle

André Dubois

Enseignant retraité (Théâtre, Arts
dramatiques, Écriture créative, Français), auteur de nombreux ouvrages
pédagogiques pour les paliers élémentaires ou secondaires et les programmes pour adultes
(Éditions Théâtre Action, CFORP, Centre de leadership en éducation [CLÉ] et OQRE).

DÉDICACE



Avec gratitude, je dédie cet album aux mamans, papas, matantes,
mononcles, enseignantes, enseignants, tutrices, tuteurs,
monitrices, moniteurs, entraîneuses, entraîneurs
ainsi qu'aux leadeuses et leaders
du monde actuel et de
celui de demain.

Grâce à vous,
nous ne sommes et ne serons
jamais vraiment seuls.

Dominiq Bercier

PRÉSENTATION



Les 12 Travaux d'Artistes se décline dans une série de douze chapitres, chacun étant consacré à douze des différentes tâches qui occupent le quotidien des créatrices et créateurs de bandes dessinées. À ton tour de t'y frotter!

Les mots clés des *12 Travaux d'Artistes* incluent créativité, imaginaire, techniques visuelles, littérature, recherche documentaire, arts visuels, graphisme, écriture dramatique, correction syntaxique et orthographique, souci du détail, lecture, méthode de travail, emploi du temps, édition, mise en marché, publicité **et des heures de plaisir.**

En ce qui concerne l'utilisation en salle de classe, l'enseignante ou l'enseignant adaptera les ateliers en fonction des programmes d'études, des attentes, des niveaux scolaires et des habiletés des élèves. Il en va de même pour toute utilisation dirigée par des responsables de loisirs.

Les 12 Travaux d'Artistes peuvent enfin servir comme manuel de classe remis à l'élève en début d'année ou de semestre et qui l'accompagne, en classe et à la maison, jusqu'à la date de remise de son travail.

Bonnes créations à vous, bédéistes de la prochaine génération!



LES CHAPITRES

Avant-propos

Dédicace

Présentation

Chapitre 1	Les premiers pas	<i>p. 9</i>
Chapitre 2	Une histoire à raconter	<i>p. 12</i>
Chapitre 3	La scénarisation	<i>p. 16</i>
Chapitre 4	Le script final	<i>p. 27</i>
Chapitre 5	Le dessin	<i>p. 31</i>
Chapitre 6	Le bulles	<i>p. 34</i>
Chapitre 7	La mise à l'encre et la coloration	<i>p. 38</i>
Chapitre 8	Le design	<i>p. 42</i>
Chapitre 9	La maison d'édition	<i>p. 45</i>
Chapitre 10	La mise en marché	<i>p. 48</i>
Chapitre 11	La lecture	<i>p. 51</i>
Chapitre 12	L' « aiguiseur »	<i>p. 54</i>

Sur la route de

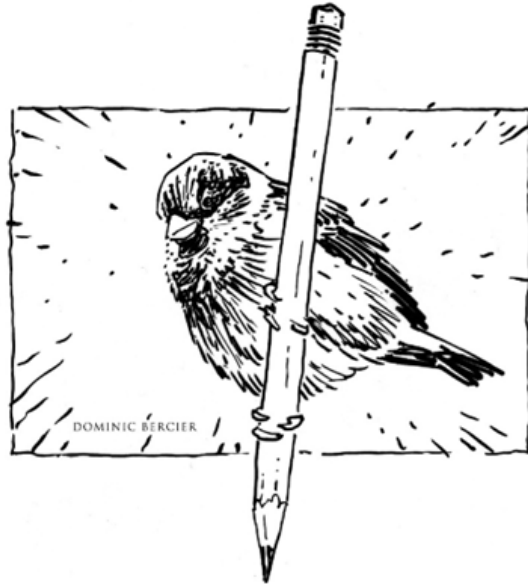
Bercier...

Collaboration

Remerciements

CHAPITRE 1

Les premiers pas



Vas-y doucement, mais vas-y tout de même!

Sur la planche à dessin : Ce premier chapitre sert à te proposer quelques conditions de travail pouvant faciliter le travail pour la plupart des bédéistes en herbe et qu'il est bon de connaître avant d'entreprendre le travail. S'y ajoute aussi de l'information utile pouvant s'appliquer au travail en salle de classe. Avant de te lancer dans la création d'une BD, il est important de t'entourer de conditions de travail adéquates. De là, les quelques recommandations suivantes :

Tes outils et matériaux

Du papier (la sorte ou le format importe peu pour le moment, sauf que les artistes découvriront leur papier préféré (voir LogoComics.com pour mon choix personnel), un crayon bien aiguisé ou un pousse-mine, une gomme à effacer, un aiguisoir et des plumes à dessin, dont celle de base de 0,5mm. Les accessoires tels une règle, un compas, des équerres, un rapporteur, des gabarits de formes géométriques, etc. peuvent aussi s'avérer utiles. Tout ce matériel est bien sûr disponible dans des boutiques spécialisées, mais aussi dans tout autre magasin, et ce, à des prix qui peuvent varier du simple au double selon les endroits. Selon leurs buts ou objectifs, la réussite des tâches des *12 Travaux d'Artistes* ne dépend aucunement du prix payé pour des outils ou matériaux utilisés.

Ton espace de travail

Une table à dessin, la table de la salle à manger ou de la cuisine, un pupitre d'écolier, ou même ton lit, peuvent convenir aux exercices ou créations mis au programme des *12 Travaux d'Artistes*. À la condition toutefois que le papier repose sur une base solide et stable et que l'éclairage soit plus que convenable.

L'utilisation de ton temps

Tels que conçus, les ateliers ne sont nullement soumis à des contraintes de temps. Tu peux consacrer à chacun des chapitres tout le temps que tu désires. Seul ton degré de satisfaction face aux résultats obtenus à la fin d'un chapitre t'indiquera le moment de passer au suivant.

Bien sûr, il en va autrement en ce qui concerne l'utilisation des ateliers en salle de classe. Il appartient à chaque enseignante ou enseignant d'en répartir le

contenu en fonction des périodes, des semestres, des devoirs à la maison ou des attentes satisfaites par les élèves.

Ton évaluation

Aucune évaluation formelle n'est appliquée dans le cadre d'ateliers dirigés du type des *12 Travaux d'Artistes*. Que ta satisfaction personnelle face à tes créations te serve de récompense. Tu peux aussi les soumettre au jugement ou à l'approbation de tes proches.

En salle de classe cependant, la forme d'évaluation sera celle répondant le mieux aux critères établis par les autorités scolaires. Cependant, toute forme d'évaluation susceptible de développer chez l'élève la confiance en ses moyens, de stimuler son ambition, et de soutenir sa persévérance tout au long des douze étapes de l'atelier, en dépit de difficultés ou de déceptions rencontrées, est à privilégier.

En quelques mots...

Que *Les 12 Travaux d'Artistes* soit pour toi une occasion d'aller au-delà des limites que tu t'imposes, peut-être à tort. Que cet album soit aussi un outil de découvertes de tous genres, effectuées au fil de traits de crayons, de distribution de couleurs, d'aventures à raconter, d'éclairs d'imagination, de rédaction de bulles et de moments tantôt de doutes, tantôt de grande satisfaction personnelle.

Puisses-tu enfin y découvrir un moyen de te rendre au bout de tes rêves!

À l'œuvre!

CHAPITRE 2

Une histoire à raconter



Pa! Pa! Pa! Poum !!

Sur la planche à dessin :

Ce chapitre porte sur cette vérité première que toute création d'inspiration littéraire (roman, pièce de théâtre, contes, album de BD...) repose sur une bonne histoire à raconter.

En bibliothèque, en librairie ou en ligne, explore ce que sont de nos jours les sujets vedettes de bandes dessinées et les éléments qui les composent (faits vécus, personnages, contextes historiques, milieux...). Un remue-méninge te permettra de recueillir petit à petit les composantes de ta propre BD.

À la recherche d'idées

Tes outils et matériaux

Pour bien amorcer ce chapitre, assure-toi d'avoir tes accessoires de dessin à portée de main. Tu auras aussi besoin de quatre ou cinq feuilles de papier, d'une bonne dose d'imagination et d'ouverture d'esprit.

Raconter une histoire qui saura plaire, c'est le défi à relever pour les bédéistes. Créer à l'aide de mots et d'images une œuvre originale à lire dans les livres ou à voir à l'écran. **C'est aussi le défi qui t'attend en ouvrant cet album.**

À ton tour maintenant de créer une histoire en images, une BD à la mesure de ton talent et les ressources de ton imagination. Pour ce faire, tu vas rassembler quelques idées sur lesquelles bâtir ton histoire.

Mais d'où viennent les idées?

De tout temps, sages, savantes et savants s'interrogent sur les phénomènes de la pensée. Philosophes, scientifiques, artistes, créatrices ou créateurs de tous genres consacrent toutes les ressources de leur pensée à réaliser leurs projets.

Partons d'abord à la recherche d'idées.

Oui, d'où viennent les idées?

Tes idées peuvent naître de tes pensées, de tes émotions, de tes perceptions sensorielles, de certains de tes rêves, de souvenirs personnels ou de scènes dont tu as été témoin. Tu découvriras bientôt comment ton imagination, à elle seule, est une source intarissable d'idées originales.

Je te demande de te concentrer sur ce que tu penses en ce moment, sur ce que tu ressens, sur ce que te disent tes yeux, tes oreilles, ton nez... Quel mot te vient à l'esprit?

Écris ce mot au milieu d'une feuille de papier.

Alors, y a-t-il d'autres mots qui te viennent à l'esprit? Distribue ces mots un peu partout sur ta feuille.

Si tu regardes les mots de ta liste, marque d'un crochet ✓ ceux qui inspirent chez toi des sentiments positifs et d'un 'X' ceux qui inspirent chez toi des sentiments négatifs?

Comment ces mots et les idées qu'ils suggèrent sont-ils reliés entre eux?

À l'aide de flèches, relie entre eux des mots de ton choix, peu importe s'ils se ressemblent ou s'ils s'opposent.

Encerle maintenant les mots qui te semblent les plus dominants de ta liste.

Prends une autre feuille de papier. Place-la en parallèle à côté de la précédente.

À l'aide d'un trait vertical, divise cette seconde feuille en deux colonnes.

Dans la colonne de gauche, retranscris tous les mots de la première feuille que tu as marqués d'un crochet et dans celle de droite, tous ceux que tu as marqués d'un X.

Tu obtiens ainsi deux univers qui s'opposent. Pour chacun des deux, essaie maintenant d'imaginer des personnages représentatifs de chacun de ces deux mondes.

Ces personnages représentatifs de la lutte des bons contre les méchants mesureront leurs forces dans les aventures que tu pourras leur faire vivre dans les prochains chapitres.

Pour le moment, travaille à leur donner vie par le dessin. Donne à chacun les traits de son visage, les détails de son costume, sa façon d'exprimer par le regard ou par des gestes les sentiments de base que sont la peur, la joie, la tristesse ou la colère.

CHAPITRE 3

La scénarisation



Pe-del-iiiiieeeeeee!

Sur la planche à dessin :

Ce chapitre présente les diverses étapes de la construction du scénario qui servira de canevas à ta BD.

À l'aide d'une trame narrative la plus précise possible, tu feras vivre à tes personnages du chapitre précédent d'étonnantes aventures. L'histoire prendra forme selon un schéma narratif (situation initiale, élément déclencheur, péripéties, point culminant, dénouement) et se découpe en cases (description de l'image, narration, répliques et effets sonores).

Tes outils et matériaux

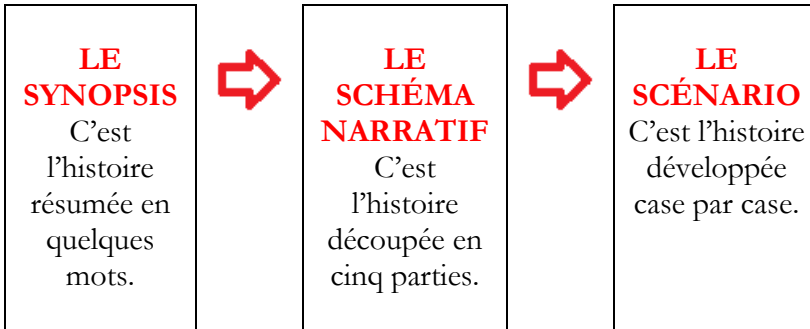
Outre les ressources de ton imagination et les ressorts de ta créativité, tu auras besoin de ce qu'il faut pour écrire, papier crayon... Tu peux aussi te servir d'un traitement de texte.

La scénarisation, qu'est-ce que c'est?

Lors du premier chapitre, tu as su construire un univers et imaginer des personnages qui s'y affrontent. À partir de ces données, le moment est venu de jeter sur papier les péripéties de cet affrontement, à savoir, un scénario. Lequel ne commence pas nécessairement par « il était une fois », mais pourquoi pas, si c'est cela que tu désires.

On appelle « scénarisation » l'exercice qui consiste à bâtir un scénario à partir des aventures vécues par des personnages. Elle peut s'effectuer en trois étapes :

LA SCÉNARISATION



Pour t'aider à bien comprendre la démarche menant du synopsis au scénario, en passant par le schéma narratif, je vais utiliser comme exemple une petite histoire que j'ai inventée, *Le blues des cochons d'Inde*.

En t'inspirant de tes trouvailles du chapitre précédent et des modèles se rattachant au *Blues des cochons d'Inde*, tu pourras, à la fin du présent chapitre, rédiger le synopsis de ta propre BD, son schéma narratif et son scénario.

Le synopsis

Le mot « synopsis » tire son origine du grec ancien, **συναπτικος / synopticos / synoptique**, et qui signifiait « vue d'ensemble ». Il s'agit de résumer en quelques mots les situations dans lesquelles évoluent ou s'affrontent tes personnages. Il porte sur le fil conducteur de l'histoire et il en fournit l'essentiel, sans aller dans les détails. De quelle mission ton personnage principal se charge-t-il? Quels sont les forces ou dangers auxquels il se mesure? Comment s'y prend-il pour connaître la victoire? Comment se termine cet affrontement?

Voici en guise d'exemple ce qui pourrait être le synopsis du *Blues des cochons d'Inde* :

Le Blues des cochons d'Inde – Synopsis

Le méchant BluesMan menace de peindre en couleur tous les cochons d'Inde de la ville. Alex, alias Capitaine Rongeur, vole à leur secours et pourchasse BluesMan.

Le schéma narratif

Toute bonne histoire a un début et une fin, avec entre les deux une série de péripéties qui s'enchaînent les unes aux autres. Tous ces éléments ont une fonction bien précise à remplir et forment ce qu'il est commun d'appeler le schéma narratif d'une histoire.

Un schéma narratif conventionnel se compose de cinq éléments : la situation initiale, l'élément déclencheur, les péripéties, le dénouement et la situation finale.

La situation initiale

C'est le début de l'histoire. On découvre certains éléments de base, le premier personnage ou les quelques autres d'où s'amorce l'intrigue, et autres renseignements nécessaires au lancement des péripéties.

L'élément déclencheur

C'est l'élément crucial de tout récit d'aventures. Il s'agit de l'événement qui rend le récit captivant. Les personnages sont tout d'un coup plongés dans une série d'aventures dans lesquelles se mêlent dangers, batailles, confrontation, méchanceté, héroïsme... Bref, sans élément déclencheur, il n'y a pas d'histoire, la situation initiale demeurant une banalité où ne se passe rien d'extraordinaire.

Les péripéties

Les unes après les autres, s'enchaînent les actions des personnages. On les voit en action, on lit ce qu'ils ont à dire, on ressent leurs émotions.

Le dénouement

C'est la fin de l'histoire. Le problème est réglé. Un ou plusieurs personnages en sortent gagnants. Les autres, vaincus.

La situation finale

Quelles sont les conséquences de ce dénouement? Qu'est-ce qui a changé de la situation initiale?

Voici en guise d'exemple ce qui pourrait être le schéma narratif du *Blues des cochons d'Inde* :

Le Blues des cochons d'Inde – Schéma narratif

La situation initiale : On voit Bluesman chez lui. Ses murs sont tapissés de photos de cochons d'Inde avec un grand X rouge sur chacune d'elles.

L'élément déclencheur : D'une maison d'un quartier bien tranquille, on entend les cris d'un enfant qui vient de découvrir la disparition de Roméo, son cochon d'Inde

Les péripéties :

1. Au téléphone, la maman d'Alex apprend que tous les cochons d'Inde de la ville ont été kidnappés;
2. On veut parler à son fils. Elle refuse parce qu'il est fiévreux et qu'il se repose;
3. De sa chambre, Alex entend la conversation;
4. Il se transforme aussitôt en Capitaine Rongeur et s'enfuit par la fenêtre pour voler au secours des cochons d'Inde;

Tiens! Je te lance ici un défi. Invente toi-même trois ou quatre péripéties qui mènent au dénouement suivant.

5. *(à toi de jouer)*

6. *(à toi de jouer)*

7. *(à toi de jouer)*

8. *(à toi de jouer)*

Le dénouement : Capitaine Rongeur attrape Bluesman et l'enferme dans une immense cage pour rongeurs avec roue d'exercice.

La situation finale : Les cochons d'Inde sont de retour chez leurs jeunes maîtres;

Bluesman tourne en rond dans une roue d'exercice;

Alex repose dans son lit avec une grosse fièvre, un thermomètre dans la bouche et un immense clin d'œil aux lectrices et lecteurs.

Le scénario

Ton synopsis ainsi précisé et développé à l'aide d'un schéma narratif, la prochaine étape du travail consiste à rédiger ton scénario. La création d'une BD fait appel à un double talent, celui l'écrivain (narration et dialogues) et celui de dessinateur (images et effets sonores). Un scénario se construit case par case, et ce, en y consignant ces quatre éléments (image, narration, dialogues et effets sonores).

Voici en guise d'exemple ce qui pourrait être le scénario du *Blues des cochons d'Inde* :

Le Blues des cochons d'Inde – Scénario

Page 2– Case pleine page

Image : Alex est dans son lit. Il a un thermomètre dans la bouche. Il est fiévreux. Il entend une musique venant de l'extérieur de la maison.

Narration : Aucune

Dialogues : Alex : Ah! Agh!!!
C'est la musique du BluesMan! Je reconnais son crescendo!!! Non!!!

Effets sonores : Son / SFX :
Musique. Notes de musique de dehors.

Page 3 – Case 1

Image : Alex transformé en Capitaine Rongeur.

Narration : Alex ne pouvait pas s'arrêter à ses propres maux de tête, et devint...

Dialogues : Alex : Le temps est venu pour Capitaine Rongeur! Il faut absolument que je retrouve ce BluesMan. avec mes maux de tête comme indice. Ça fera bien mal, mais ces pauvres cochons d'Inde auront besoin de moi!

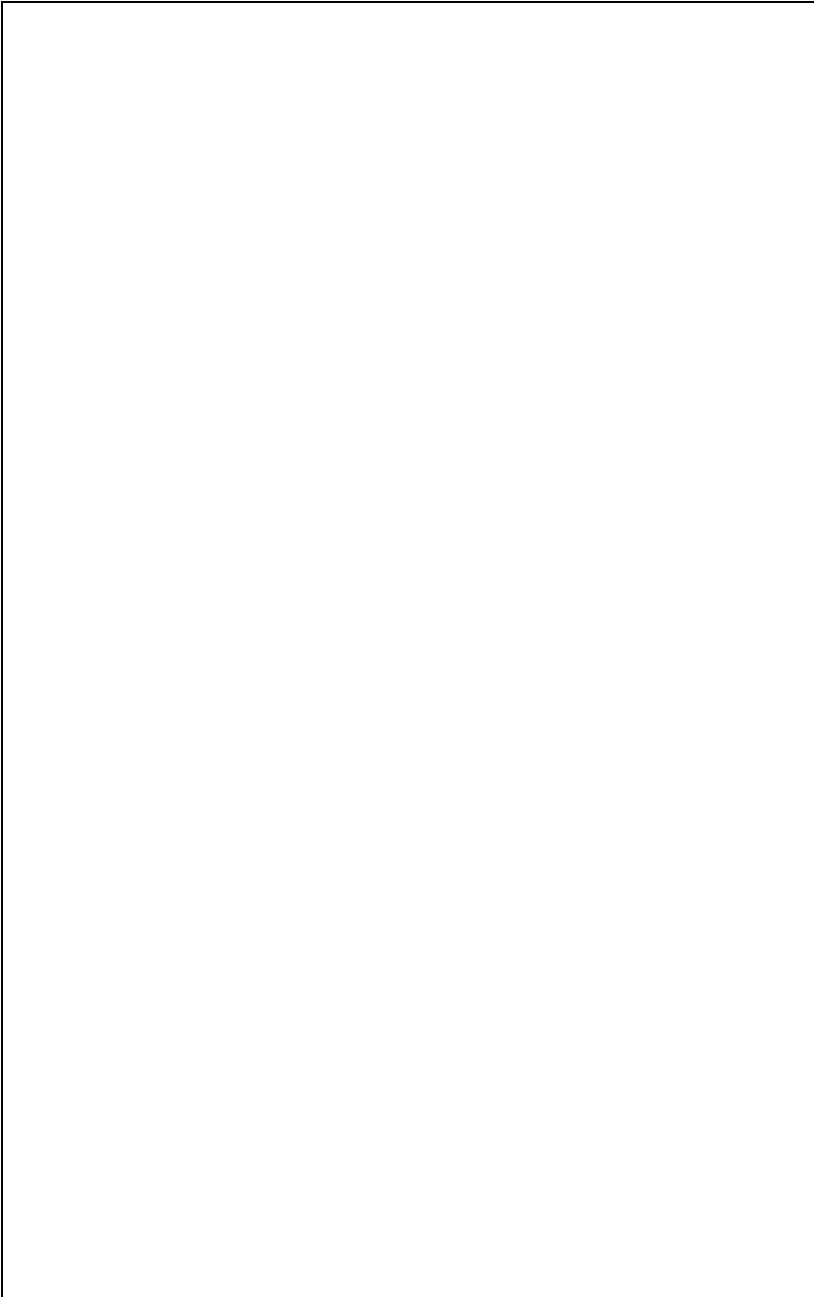
Effets sonores : Aucun

Et ainsi de suite, case par case...

En reproduisant les grilles suivantes, tu peux maintenant compléter le scénario du *Blues des cochons d'Inde* en y intégrant les péripéties que tu as toi-même ajoutées au schéma narratif

Mais une autre option s'offre à toi, celle d'inventer ta propre BD, avec une histoire de ton invention, en y intégrant tes trouvailles du Chapitre 2 et en te servant des grilles suivantes pour ton synopsis, ton schéma narratif et ton scénario.

(Le titre de ta BD) – Synopsis



(Le titre de ta BD) –
Schéma narratif

La situation initiale :

L'élément déclencheur :

Les péripéties :

Le dénouement :

La situation finale :

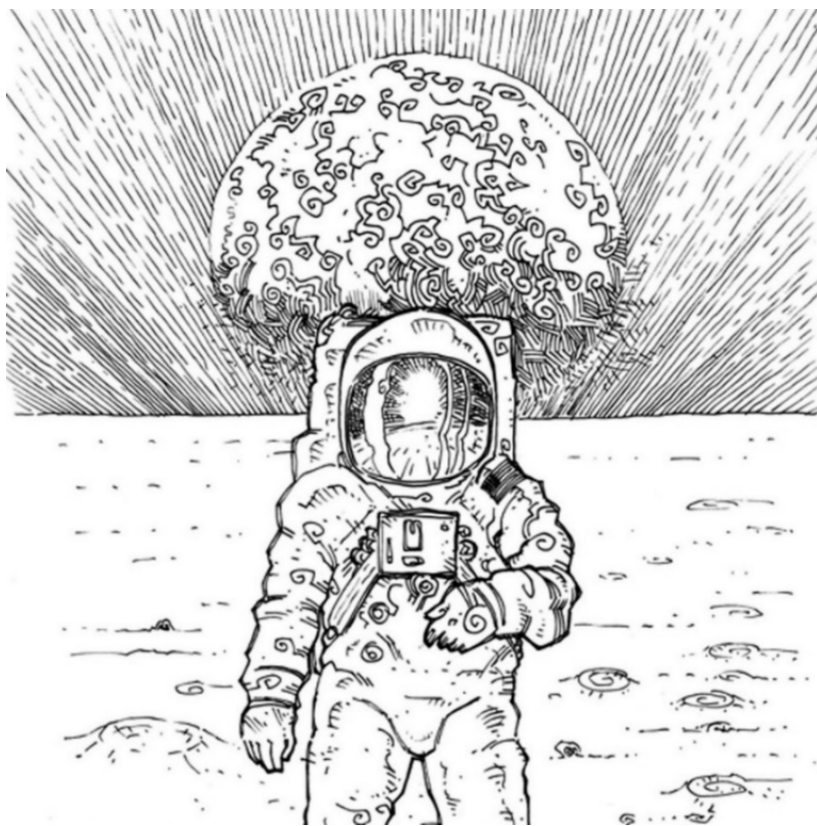
(Le titre de ta BD) – Scénario

<p>Page ____ – Case ____</p> <p>Image :</p> <p>Narration :</p> <p>Dialogues :</p> <p>Effets sonores :</p>	<p>Page ____ – Case ____</p> <p>Image :</p> <p>Narration :</p> <p>Dialogues :</p> <p>Effets sonores :</p>
---	---

Et ainsi de suite, case par case...

CHAPITRE 4

Le script final



OOOOooohh !!

Sur la planche à dessin : Directement liée comme quatrième étape aux trois dont il est question dans le chapitre précédent (synopsis, schéma narratif, scénario), la construction d'un script final est d'une telle importance qu'elle mérite de faire l'objet d'un chapitre à elle seule.

Du script dépend la réussite de ta BD sur tous les plans, celui de qualité artistique, celui de l'intérêt pour le lectorat et celui des affaires.

Le script final est le seul outil à avoir en mains au moment de dessiner la toute première case de ta BD, car il détermine de façon précise, détaillée et définitive tout le contenu de la BD à être imprimée.

Tes outils et matériaux

Une copie papier ou en traitement de texte du scénario que tu viens d'imaginer et de réaliser case par case;

Un crayon en couleur si tu utilises une copie papier;

Le script final, qu'est-ce que c'est?

Appelons « script final » tout ce qui sera vu et lu par les lectrices et lecteurs de ta BD. Il s'agit donc des dernières retouches que tu feras à ton scénario pour t'assurer que ta BD rencontre les plus hauts standards, que ce soit les tiens ou ceux de la maison d'édition qui la publie et dont il sera question dans un autre chapitre.

Cette révision touche bien sûr la qualité grammaticale ou orthographique de la narration, des dialogues et des effets sonores, autant que la justesse de tout l'aspect visuel de l'album, images, bulles, lettrage, couleurs, et mise en page.

La vérité historique ou géographique des contextes dans lesquels tes personnages évoluent est aussi de première importance si tu veux que l'on accorde à ton travail tout le mérite qui lui revient.

En résumé, la tâche à laquelle tu dois maintenant t'atteler est bien simple : **Assure-toi de livrer un produit impeccable à tous points de vue.** Pour ce faire, n'hésite pas à consulter dictionnaires, des livres, des sites Web de références, ou même tes proches, comme tes parents, amis, enseignantes ou enseignants, ou autres spécialistes.



En guise d'exemple, voici ce dont aurait l'air une révision (très sévère, je l'admets) des cases 3 et 4 de notre scénario du *Blues des cochons d'Inde* au moment de procéder aux étapes suivantes de sa création :

Le Blues des cochons d'Inde

Les oiseaux chantent le Blues

Page 1 – Case 3

Case 3 :

Description :

Le téléphone sonne.

Son / SFX :

Bloobloo. Bloobeloo.

Description :

Nous sommes dans la chambre d'Alex, une jeune femme d'environ 16 ans, qui s'interroge sur la musique et les oiseaux. Elle interroge son perroquet.

Alex :

C'est curieux. Dis donc, Didax! Qu'en penses-tu?

Didax (Perroquet) :

C'est curieux. C'est curieux!

Page 1 – Case 4

Description :

Une mère de famille répond au téléphone.

Maman :

Allô!? Oh non! Tous les cochons d'Inde de la ville pleurent? Mais e'est triste!!! Non désolé. Alex a très mal la tête. Hein?!

Case 3 2 :

Descriptions :

Nous voyons la chambre fortement éclairée d'une jeune femme de 16 ans. Alex a soudainement mal à la tête. C'est trop puissant.

Son / SFX :

Musique. Notes de musique de dehors par la fenêtre.

Alex :

Ah! Agh!!! C'est la musique du BluesMan! Je reconnais son crescendo !!! Non !!!

Et ainsi de suite, case par case...

Que tu travailles sur ton propre scénario, sur celui du *Blues des cochons d'Inde* ou sous ce nouveau venu ayant pour titre *Les Oiseaux chantent le Blues*, **ton tour est venu de livrer un script final!**

CHAPITRE 5

Le dessin



Woosh! Pan! Flan !!

Sur la planche à dessin : Ce chapitre porte sur cette autre vérité que c'est par le dessin qu'un album de BD se distingue de toute autre forme connue de création littéraire. Tu vas traduire en images le contenu de ton script final, case par case, prévoyant l'espace réservé à la narration, aux dialogues et aux effets sonores qui eux, seront inscrits ultérieurement.

Tes outils et matériaux

Ton script final, papier, crayons, gomme à effacer et aiguisoir.

Enfin du dessin!

Oui! Nous y sommes enfin! Le dessin!!! En tant qu'artiste, je le sais, il s'agit de la partie la plus excitante de la création d'une BD... et peut-être aussi la plus intimidante. Alors, on prend une très grande respiration, et on se lance!

Comment s'y prendre?

- Relis ton script final du début à la fin. Commence à imaginer et à visualiser les images pouvant se dégager de chacune des cases;
- Pour chacune des cases, dessine sur un petit carré de papier un croquis de son contenu, décors, personnages et emplacement des bulles (sans le texte). Cela te servira de brouillon;
- Transpose ce croquis sur sa case qui sera de la grandeur désirée établie selon l'importance que tu veux lui accorder dans ta mise en page;
- À l'aide de lignes très fines, très légères ou pâles, commence par esquisser les grandes lignes du décor, des personnages et des bulles provisoires. Et petit à petit, laisse-les se préciser jusqu'à ce que tu obtiennes le résultat désiré;
- Après avoir évalué la qualité de l'esquisse, trace au crayon par-dessus les lignes pâles les détails que tu désires retenir dans le visuel définitif de la case.

Quelques conseils...

Le dessin final se doit d'être clair, les personnages doivent être expressifs, les décors de même. Cela dit, il est important que l'on y voie ta marque personnelle, des indices de ton talent avec ce qu'il illustre de ta créativité, de ton originalité et de ta passion pour le dessin. Évolue et travaille dans TON style et non dans celui emprunté quelque part ailleurs dans l'univers de la BD.

Applique-toi à découvrir et à développer ta personnalité de bédéiste, et ce, en y allant avec imagination, émotion, concentration et à force de travail, de travail, et surtout de travail. C'est à ces seules conditions que la page blanche finira par dévoiler les images fabuleuses que tu veux lui soutirer.

Enfin, tu ne gagneras rien à pousser l'effort jusqu'à ce que fatigue s'ensuive. Travaille avec calme, patience et concentration. Prends des pauses, accorde-toi le privilège de suspendre le travail le temps nécessaire pour te ressourcer. Respire par le nez, quoi!

Voilà! Toutes tes cases sont complétées à ton goût? Tes personnages sont bien en place dans les espaces réservés à chacun? Leurs gestes sont précis? Les péripéties s'enchaînent parfaitement? Dans chaque case, tu as placé les bulles dans lesquelles tu écriras les mots de la narration et les paroles des personnages? **C'est ce qui t'attend au prochain chapitre. Attention! Il y aura des bulles!**

CHAPITRE 6

Les bulles



Blou! Blou-Blou !! Blah-blah-blah?!

Sur la planche à dessin : Ce chapitre vise à compléter le volet littéraire de ta BD. Ce qui doit être **vu** étant bien en place, il ne reste plus qu'à y ajouter ce qui doit être **lu**.

Tu vas donc retranscrire dans chacune des cases de ta BD les mots (narration, dialogues et effets sonores) prévus dans le script final.

Tes outils et matériaux

Les cases que tu viens de dessiner avec des bulles provisoires, une plume ni trop fine, ni trop épaisse (0.5mm si possible), une règle et une gomme à effacer.

Les bulles, qu'est-ce que c'est?

Dans une BD, les bulles (aussi appelées phylactères) servent à véhiculer les paroles et pensées des divers personnages, ainsi que les mots de la narration (aussi appelées didascalies).

Les bulles sont constituées d'une boîte carrée, ronde ou ovale dans laquelle sont écrites des paroles (aussi appelées « répliques ») et d'une queue, ou tige, dirigée vers le personnage qui les prononce. Les mots de la narration ou didascalies sont habituellement placés au haut de l'image. Pour sa part, l'effet sonore, par exemple le « boom » d'une explosion, peut être intégré à l'image ou faire l'objet d'une case entière à lui seul. Finalement, la forme de la bulle change selon qu'elle contient les paroles d'un personnage ou ses pensées et réflexions intérieures.



Le moment est donc venu pour toi d'intégrer répliques, didascalies et onomatopées dans chacune des cases de ta BD.

Quelques conseils

- Utilise d'abord un crayon à mine pour remplir les bulles. Après coup, tu retraceras à l'encre chacune des lettres.
- En n'utilisant de préférence que des lettres majuscules, inscris les répliques de chaque personnage pour qu'elles soient lues de gauche à droite selon l'ordre dans laquelle les paroles sont prononcées. Comme dans la scène suivante :

Le lendemain matin...



- Assure-toi de respecter d'une lettre à l'autre son style de police et sa dimension;
- Utilise une fine ligne à la règle afin de disposer les mots sur des lignes bien parallèles;
- Assure-toi de bien respecter l'orthographe et la ponctuation;
- Évite de surcharger la bulle. Il est bon d'y conserver du blanc;
- Il est tout à fait normal de devoir augmenter la grosseur d'une bulle pour y insérer la réplique entière. Assure-toi alors de ne pas couper des éléments essentiels de l'image.

Les **textes de narration**, ou **didascalies**, par exemple « Le lendemain matin... » sont habituellement placés au haut de la case, à même l'image, ou dans l'espace blanc juste au-dessus.

Et tel que mentionné plus haut, les **effets sonores**, se distinguent des improvisations tel %\$#&@ pour dénoter une expression parfois vulgaire, dite aussi « **onomatopées** » qui, avec les sons, sont intégrées à même l'image. Par exemple, on voit un téléphone surmonté du son de sa sonnerie. Autre exemple, dans une nouvelle case qui lui est entièrement consacrée, on lit et entend l'immense « boom » d'une explosion. Une onomatopée exprime une émotion d'un personnage.

Quand toutes les bulles d'une case sont remplies, tu peux alors procéder à l'encrage des lettres et du contour de la bulle avec sa queue ou sa tige. **Le prochain chapitre t'indique comment procéder. Et plus encore...**

CHAPITRE 7

La mise à l'encre et la coloration.



En noir et blanc ou en couleur? Voilà la question!

Sur la planche à dessin : Ce chapitre porte sur l'un des aspects techniques des plus importants entourant la BD. L'encrage consiste à définir de façon précise le pourtour définitif de chacun des éléments de chacune des cases (décors, personnages, costumes, accessoires...). Ton style personnel précisera l'épaisseur et le niveau de détails.

Cette étape est suivie par celle de l'application de couleurs à chacun des éléments de l'image si l'on colore à la main, par la suite si l'on colore à l'ordi.

En noir et blanc ou en couleur?

À la fin du chapitre précédent, je t'invitais à retracer à l'encre noire le contenu des bulles, de même que leur pourtour et leurs tiges ou queues. **Cette tâche s'applique également à tous les éléments de chacune des cases.**

Mais avant de t'y attaquer, tu dois déterminer si ta BD sera réalisée en noir et blanc ou en couleur.

Si tu choisis le noir et blanc, tu peux tout de suite passer à l'encrage de tes cases (et pareil si la coloration sera à l'ordi).

En revanche, si tu optes pour une BD en couleur, il te faudra d'abord passer par le coloriage de tes cases, avant de voir à leur encrage.

Enfin le coloriage ou l'encrage sont une excellente occasion de découvrir et de corriger ce qui doit l'être dans chacune des cases.

L'encrage, pour moi, c'est souvent avant la coloration...

Observe bien l'image qui nous sert d'exemple. Tous ses éléments (bulles, personnages, traits et costumes des personnages, décor et accessoires) sont entourés d'un trait noir, plus ou moins accentué selon ce qui doit ressortir de chacun d'eux. Le travail d'encrage exige de la méthode et de la concentration. Sans être impardonnables, les faux pas sont parfois difficiles à corriger. Idée utile : trace le contour de l'ensemble d'éléments en égale épaisseur, et ses contenus par des lignes plus minces. Par exemple... Un personnage. Un objet. Un véhicule...

Tes outils et matériaux

Une plume ou un crayon-feutre, noirs de préférence, et à l'encre permanente. Il est aussi possible d'utiliser un pinceau trempé dans l'encre de Chine, quoique cela exige plus de dextérité. Si tu veux l'explorer, les plumes à encre offrent un univers de possibilités.

Comment t'y prendre?

Je te conseille de procéder d'abord à l'encrage des éléments plus délicats ou qui demandent des traits plus fins, tels que les rides du visage, et par les détails moins accentués des chevelures, costumes, décors et accessoires, pour terminer avec les traits habituellement plus marqués de tous les contours. Moi, je commence souvent par les yeux.

En variant l'épaisseur ou l'intensité de noir du trait, essaie de situer la scène dans une perspective ou d'en situer les éléments à l'avant-plan, à mi-plan ou en arrière-plan, créant ainsi un effet tridimensionnel.

Les aplats noirs et les petites lignes parallèles dites hachures, voire les contre-hachures sont à découvrir.

Le coloriage ensuite...

Tes outils et matériaux

Pour le coloriage : Un ordi ou une tablette outillés d'un logiciel photographique ou manga. Une souris ou un stylo numérique.

Comment t'y prendre?

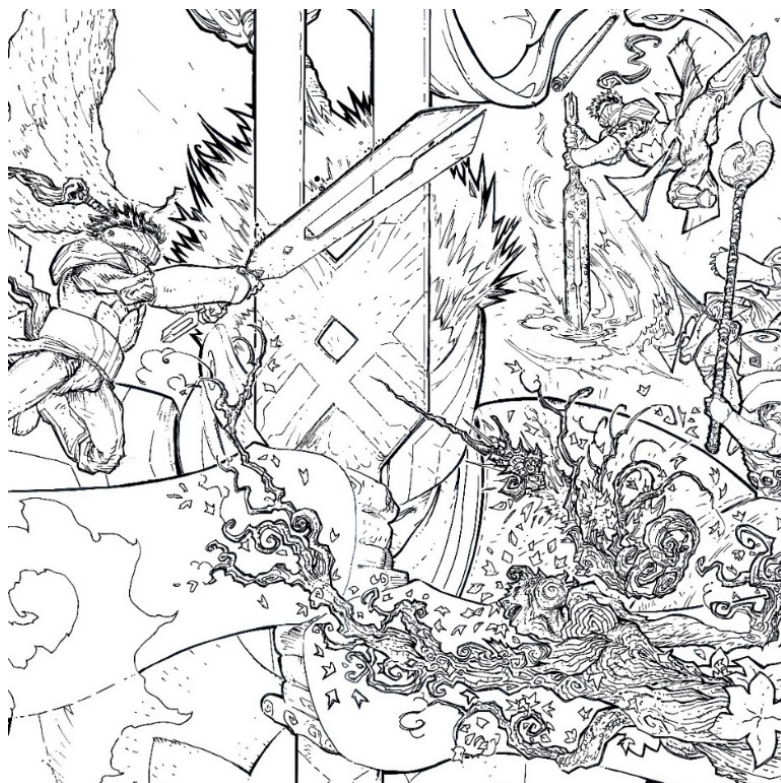
Numérise tes images à haute résolution supérieure à 300dpi (300 points par pouce carré). Cela assure une belle impression. Je te recommande fortement 400dpi pour assurer les détails.

Une fois la numérisation terminée, ton doc sera une seule couche (layer). Crée une autre couche sous ton dessin, et modifie ton dessin à l'effet de multiplication, ce qui le rendra transparent.

Avec ta marquise et ton lasso, délimite tes détails, et puis avec tes lavis, ton sceau de peinture, et tes pinceaux numériques, commence à construire des couches et des combinaisons intéressantes. Le fond des bulles demeure habituellement blanc.

CHAPITRE 8

Le design



**WwwwoooooonnnnnnnnnNnnnggggn
nnnn !!**

Sur la planche à dessin : Ce chapitre porte sur les choix artistiques ou techniques à effectuer avant ou après de procéder à la réalisation matérielle de ta BD, et ce, dans le but de « personnaliser » ton travail, d'en faire un produit de valeur qui se distingue par son originalité.

Tu vas donc entourer ton travail de marques distinctives, qui seront exclusives à toi (logos, caractères d'imprimerie, choix de couleurs, symboles...), qui rendront ce dernier unique et attrayant, et qui seront reconnaissables à travers tes œuvres.

Cependant, tu verras au Chapitre 9 que les bédéistes ne sont pas toujours en contrôle de leur design. Ce dernier peut leur être imposé par la maison d'édition qui publie leurs œuvres, à plus forte raison si elles sont à la pige.

Tes outils et matériaux

Papier, crayons, gomme à effacer, bien sûr, mais il faudra numériser les images à haute résolution (300dpi+), et faire une mise en page finale à l'ordi.

Tu as l'intention d'imprimer ou de faire imprimer ta BD? Il est préférable alors d'y travailler et de l'enregistrer en format dit PDF. Pour ce faire, tu devras utiliser un traitement de texte, un numériseur, un logiciel de type Photoshop et/ou InDesign.

Le design, à quoi ça sert?

Dans le domaine de la BD, comme dans celui de tout produit ciblant une clientèle, le design est de première importance. À lui seul, il peut faire la différence entre l'accueil enthousiaste ou l'indifférence la plus totale que pourrait susciter une publication.

De la **couverture** à la **quatrième de page** d'un album, cartonnées ou souples, et à chacune de ses pages, le **style de police**, les **dimensions du lettrage**, la **forme des bulles**, la **dimension des cases** et leur **mise en page**, l'utilisation de la **couleur**... ont un rôle à jouer dans les bons résultats d'un design.

Je t'invite à feuilleter quelques publications marquantes dans le domaine de la BD et à découvrir ce qui est particulier à chacune dans le traitement des divers éléments énumérés dans le paragraphe qui précède. Tes observations serviront à embellir le volet visuel de ta BD et à la rendre des plus attirantes auprès d'une clientèle.

Une fois choisis les outils de ton design, tu pourras t'attaquer au dessin de ta BD.



VOILÀ! Ta BD est prête à être publiée!

CHAPITRE 9

La maison d'édition



Attention! Nous sommes prêts !!

Sur la planche à dessin : Ce chapitre se veut une initiation au monde de l'édition de la BD. Une incursion dans les sites Web des grandes maisons d'édition (voir www.BDfugue.com/editeur et même www.Bercier.ca/resources) permet de connaître les stratégies propres à chacune.

Tu auras même l'occasion de mettre à profit ces nouvelles connaissances en fondant ta propre maison d'édition.

Pourquoi pas?

Tes outils et matériaux

Ta créativité, ton ambition et ton sens des affaires;

Une calculatrice, un téléphone et un ordinateur;

Du papier ou une imprimante si tu en vois l'utilité.

La maison d'édition, qu'est-ce que c'est?

C'est un centre d'affaires d'où sont prises toutes les décisions se rapportant aux derniers détails de la création d'une BD, impression, tirage (nombre de copies) et stratégie de mise en marché. Plusieurs maisons d'édition indépendantes sont un réseau de personnes dans leur studio personnel.

Sous la direction d'une éditrice ou éditeur en chef à la tête de toute une équipe multidisciplinaire, la maison d'édition assume plusieurs tâches, entre autres :

- recevoir des demandes de publication de la part de créatrices ou créateurs de BD ou leur lancer des invitations en ce sens ou leur commander des œuvres;
- rédiger les contrats avec les créatrices ou créateurs de la BD, voir à leur signature et en assurer le respect par le paiement des salaires et de droits d'auteur;
- protéger les œuvres selon la norme internationale dite « ISBN », pour International Standard Book Number, qui est un système mondial de classification des livres, quel qu'en soit le format d'édition;
- attribuer les contrats d'imprimerie;
- assurer un tirage adéquat de l'œuvre la distribution et sa disponibilité en librairies et autres points de vente;
- assurer la comptabilité et la santé financière de l'entreprise;
- enfin, assurer son avenir grâce à des mesures appropriées.

Il y a aussi les tâches suivantes à accomplir, établir les stratégies de mise en marché des œuvres et de leur promotion (lancements, affiches, signets, miniatures, site Web, réseaux

sociaux, participation à des événements de promotion tels les salons du livre, les comicon, et autres). **Mais vu leur importance, elles méritent un chapitre à elles seules, le Chapitre 10. Mais avant...**

Maintenant que tu connais les principales tâches dont se rendent responsables les maisons d'édition, particulièrement celles qui se consacrent à la BD, je te propose de **créer ta propre maison d'édition**. Fictive bien sûr... Mais on ne sait jamais!

Tu en seras toi-même propriétaire et tu y tiendras le rôle d'éditrice ou d'éditeur en chef.

Inspire-toi des plus grandes maisons d'édition pour créer la tienne et en faire un modèle incontournable dans la publication de bandes dessinées. Dis-moi comment tu vas t'acquitter de certaines des tâches de la page précédente.

En commençant bien sûr, par attribuer à ta maison d'édition un nom et un logo accrocheurs, et la doter d'un site Web dont tu créeras toi-même la première page.



CHAPITRE 10

La mise en marché



Oyez! Oyez !!

Sur la planche à dessin : Les BD n'arrivent pas dans un baluchon suspendu au bec d'un oiseau magique. Après avoir consacré tant d'efforts à la réalisation de ta BD, il te reste à rejoindre tes lecteurs. Cela entraîne toute une mécanique visant à relier ton œuvre à un lectorat le plus vaste possible. La maison d'édition que tu viens de mettre

sur pied s'en chargera. Ton équipe de vente établira des stratégies de mise en marché seront abordées, de même que des possibilités de battage publicitaire.

Tes outils et matériaux

Comme outil et matériaux servant à la promotion et à la vente de ta BD, il y a les affiches, les médias sociaux, les communiqués de presse, les salons de la BD et autres comicons, les promotions en librairies ou à la bibliothèque municipale, les séances de signature, les signets, etc. En milieu scolaire, il y a les annonces à l'interphone, les exposés en classe, la vitrine en bibliothèque, des kiosques à l'heure du dîner ou la radio étudiante.

Les responsabilités de ton équipe de vente

Elles se résument en peu de choses : faire connaître la BD par tous les moyens mis à sa disposition et s'assurer qu'elle soit en tout temps disponible en magasin, et ce, par le biais de l'impression d'un nombre suffisant de copies et d'un approvisionnement à un maximum de points de vente.

De nos jours, les médias sociaux, les sites WEB et autres plateformes sont des outils incontournables en ce qui concerne les promotions de tous genres. Dans le cadre des travaux du présent album, je t'invite à en créer, pour vrai si tu as l'intention de poursuivre dans la création de BD, sinon de façon fictive, compte tenu de ton âge ou des permissions parentales.

Crie! Hurle s'il le faut! Annonce fièrement! J'ai fait une BD et vous devez en faire la lecture!

Le lancement de ta BD

Je t'invite à vivre l'expérience d'un lancement de ta BD. Bien sûr, il s'agit d'un lancement à petite échelle, puisque la BD que tu viens de créer dans le cadre des *12 Travaux d'Artistes* ne se rendra pas pour le moment sur les rayons des librairies. Mais qui sait?

Il s'agit plutôt d'organiser un lancement de BD soit en famille, avec des amis ou bien en salle de classe ou dans le foyer de l'école. Le programme du lancement de ta BD peut comporter plus ou moins les items suivants selon son ampleur : adresser les invitations, préparer la salle (chaises, tables, kiosque de vente, musique d'ambiance et microphone au besoin, assurer l'accueil à la porte, servir boissons (selon l'âge des convives) et amuse-gueules, prévoir un nombre suffisant de copies de l'œuvre faisant l'objet du lancement, présenter l'équipe de production, assurer l'animation de l'événement par des jeux ou des intermèdes musicaux ou théâtraux axés sur le thème de ta BD, prévoir du temps pour la séance de signature (avec des feutres couleur or, argent ou autre, ce qui ajoute une valeur supplémentaire à ta BD).

S'il y a lieu, profite des réseaux sociaux pour y publier photos et anecdotes de ton lancement.

Tu peux même annoncer la venue prochaine de ta BD ou d'en afficher à l'avance certains éléments avant sa publication officielle.

CHAPITRE 11

La lecture



Wooooaaahhhh !!!

Sur la planche à dessin : Ce chapitre porte sur la lecture de la BD, non seulement comme moyen de détente, mais aussi d'apprentissage. Une recherche Internet permet d'en mesurer le rayonnement et l'importance, toutes langues, toutes époques et tous pays confondus.

Tu vas aussi explorer des possibilités de t'impliquer dans la promotion de la lecture de bandes dessinées dans ton milieu.

Voilà, c'est fait!

Tu as créé une BD! Tu en es l'autrice ou l'auteur, la dessinatrice ou le dessinateur. Tu as vu à son édition, à son lancement et à sa mise en marché. Mission accomplie!

Maintenant, la balle est dans le camp de tes lectrices ou lecteurs. Il leur appartient d'aimer ta BD. Il leur revient de la recommander à leurs amis ou pas, d'en faire ou non cadeau aux fêtes ou aux anniversaires.

Car la lecture, vois-tu, relève des goûts de chacune et de chacun. Mais à l'instar des goûts et des couleurs qui selon le dicton ne se discutent pas, des BD, on peut quand même en parler. Et parlons-en à l'occasion de cet avant-dernier chapitre de nos *Douze Travaux*!



Par sa nature, la BD s'adresse à un large public. Sa lecture se veut la plus simple possible, de gauche à droite, du haut au bas de la page, une case à la fois, judicieusement placée pour servir le récit. D'une case à l'autre, les dialogues et didascalies, comme les images, sont précis et fidèles à la trame narrative.

Les BD sont très abordables et leur lecture est répandue à travers le monde. On peut s'en procurer non seulement en librairie, mais aussi dans divers magasins ou en les empruntant à la bibliothèque, celle de l'école ou celle de ta ville. L'Internet en déborde. Et elles se lisent un peu partout, dans l'autobus comme dans ton lit.

Les occasions d'en faire la promotion sont aussi nombreuses, peu importe le milieu. Tu peux en effet t'impliquer dans la promotion de la lecture de BD dans ton milieu (exposés en classe, club de lecture, bibliothèque de la rue, salon de la BD, Comiccon, conférence, kiosque...).



CHAPITRE 12

L'« aiguisoir »



Ça va donner bonne mine!

Avant de refermer cet album, permets-moi d'y aller d'un dernier conseil. Pour les bédéistes, il est important d'aiguiser ses crayons. **Il est aussi très important d'aiguiser ses réflexes en dessin.**

Pour les crayons, bien sûr, il y a l'aiguisoir. Mais pour aiguiser tes réflexes en dessin, il n'y a rien de mieux que de t'y adonner chaque jour, à temps perdu, ne serait-ce

que quelques minutes, sans but précis, en style libre et en improvisant. À coups de crayon, amuse-toi à améliorer ta technique et à repousser les limites de ton talent ainsi que celles du possible.

**Alors, amuse-toi à dessiner de multiples
façons...
des étoiles
des nuages
des arbustes
des perspectives
des sourires
des yeux
des visages
des mains
des oiseaux
et tous les gribouillis qui te viennent à
l'esprit.**

Aux visages et aux yeux que tu dessines, même aux mains si cela se peut, saurais-tu exprimer quelques émotions de base, telles que la peur, la joie, la tristesse, la colère, la surprise ou le dégoût? Tes futurs personnages en auront besoin pour bien exprimer leurs émotions.

Il ne me reste plus qu'à te souhaiter tout le succès du monde dans tes créations à venir.

Dominic

SUR LA ROUTE DE BERCIER...

Élève finissant de l'école De la Salle d'Ottawa en 1996, membre de l'Alliance canadienne de la BD, j'œuvre depuis ce temps dans ce domaine, et ce, pour de grandes maisons d'édition tant canadiennes qu'américaines. J'ai dessiné des arrière-plans détaillés pour Image Comics, Dark Horse Comics, Top Cow Productions, et autres. Il a aussi créé pour le cinéma avec des dessins conceptuels et story-boards pour des pubs, de courts ou longs métrages, tel Defendor de Sony Pictures, avec Kat Dennings et Woody Harrelson. Des contrats m'ont aussi amené à œuvrer pour Nelvana Animation, DreamWorks Animation, la Banque Royale du Canada, the Bank of San Diego, Beguiling Books and Art, Chapterhouse Publishing, Bouton d'or Acadie, Turtles Publishing, Le Centre franco-ontarien de ressources pédagogiques, le Regroupement du Patrimoine franco-ontarien, la revue *Planches*, Industry Images Creative Studios, Transcontinental Media, About Comics, *The Hill Times*, *Embassy Magazine*, et plus encore...

Aujourd'hui installé à Ottawa, j'ai fondé ma propre maison d'édition, Mirror Comics Studios (voir www.MirrorComics.com et chez www.Bercier.ca). J'ai collaboré également avec Lev Gleason à Toronto, au Canada, et avec *Lettres québécoises* et la revue *Planches*. Depuis, j'a créé des milliers de planches de bandes dessinées, dont plusieurs albums, *SIGNAL Saga*, la *Collection PopTerra* soutenue par l'ACFO d'Ottawa et Patrimoine canadien, *La Ballade de Jimmy et Rose*, dessinée en 24 heures, *The Hope Book*, et bien d'autres.

Les 12 Travaux d'Artistes illustre simplement, chapitre par chapitre, les tâches auxquelles je me suis adonné tout au long de mon parcours de bédéiste, lequel va de la création à l'édition. Je t'invite à voyager à mes côtés, car je la trouve belle ma route.

Oui, elle est belle, belle, belle, la route de Bercier!

Des nids de poule, des détours, des arrêts aux passages à niveau (faut bien laisser passer les trains), des sens uniques, des boutes en gravelle, des autoroutes ou des chemins de travers... j'en ai connu! Mais ce qui importe aujourd'hui, ce sont les merveilleux paysages que traverse ma route et les lumineux horizons où elle me mène.

Et la vitre du *char* grande ouverte, la musique de Nicholas en *Bluetooth* à la radio, le GPS destination bonheur sur le *dash*, le vent dans le toupet, je roule encore...

Dominic
Mars 2023

COLLABORATION PÉDAGOGIQUE ET RÉDACTIONNELLE

André Dubois

Dans le cadre d'une carrière d'enseignant s'étalant sur quatre décennies (Théâtre, Arts dramatiques, Écriture créative, Français), j'ai rédigé de nombreux ouvrages pédagogiques pour les paliers élémentaires ou secondaires et les programmes pour adultes.

Coauteur de *La trousse d'expression dramatique* (Éditions Théâtre Action, 1981), j'ai aussi participé à la rédaction de programmes d'études, d'esquisses de cours en plusieurs matières et de cours en ligne sous la direction du CFORP et du Centre de leadership en éducation (CLÉ). L'OQRE a enfin retenu quelques dizaines de mes poèmes et cours textes narratifs ou descriptifs destinés à l'évaluation annuelle des compétences en littérature pour les élèves de différents paliers scolaires.

Aujourd'hui à la retraite, l'écriture occupe mon quotidien. Selon moi, l'avenir du monde réside dans la poésie, celle des mots, celle des images, celle des rapports entre les humains, et celle enfin qui se dégage de tout art, comme dans l'univers visuel de Dominic. Et comment ne pas être inspiré par les milles mots que vaut chacune de ses images?

André Dubois
Mars 2023

REMERCIEMENTS

Au moment de refermer cet album, j'adresse mes remerciements les plus chaleureux aux organismes suivants pour leur appui aux *12 Travaux d'Artistes* : l'ACFO d'Ottawa, le Centre d'excellence artistique de l'Ontario, Patrimoine canadien et le programme Ottawa bilingue, ainsi que l'imprimerie Trico.

Il m'importe aussi de reconnaître et de remercier les personnes suivantes qui a un moment ou à un autre de la réalisation des *12 Travaux d'Artistes* m'ont fait cadeau de leur soutien, de leurs conseils ou de leur amitié : Beverly Milrod, Jean-François Martel, Carole Myre, Robert Fillion, Félix Saint-Denis et Ethel Côté.

J'adresse mon entière gratitude à André Dubois qui, tout au long de ce projet, a cru en moi et m'a servi de conseiller pour son contenu pédagogique et rédactionnel.

Enfin, un merci tout spécial à mes proches, maman Carole et frerot Nicholas qui embellissent ma route de musique et d'affection.



OTTAWA
BILINGUE • BILINGUAL



ASSOCIATION DES
COMMUNAUTÉS
FRANCOPHONES
D'OTTAWA

Canada 



©2023 Dominic Bercier