

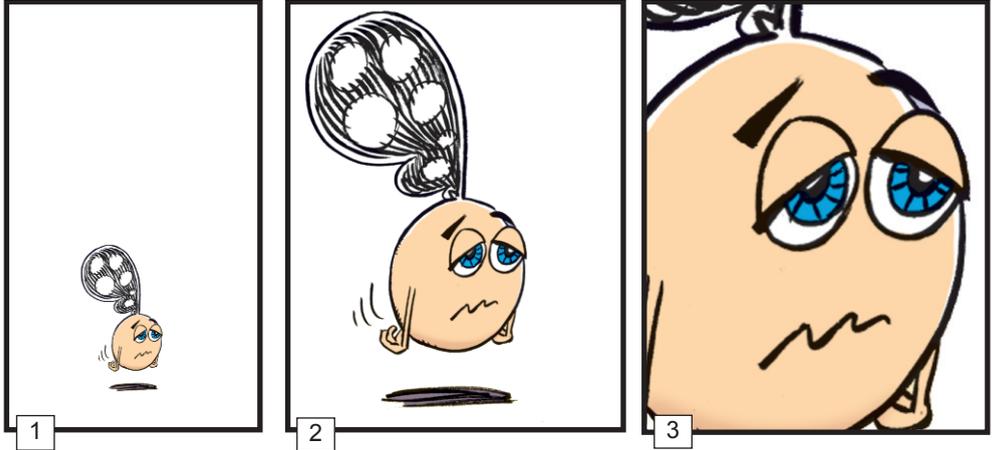
Bonjour à tous !

Que le temps passe vite et que de beaux projets vous avez !

Petit retour sur l'étape précédente :

En BD tout se joue au premier coup d'œil ! Alors comment choisir le meilleur cadrage pour transmettre l'information le mieux possible ?

Petit exercice : montrer la tristesse d'un personnage.



Que se passe-t-il au premier coup d'œil en case 1 ?

Le lecteur reconnaît Le Petit œuf, il y a beaucoup d'espace autour de lui. Ce n'est que dans un deuxième temps et après avoir pris une loupe que le lecteur peut s'apercevoir que le personnage est triste.

Le Petit œuf est beaucoup trop petit, nous ne choisirons pas ce cadrage.

Que se passe-t-il au premier coup d'œil en case 2 ?

Le lecteur reconnaît Le Petit œuf, il voit qu'il avance grâce aux traits derrière lui, il voit qu'il est triste grâce à l'expression du visage et à ses bras tombants. Le regard du lecteur peut s'attarder sur sa plume, sur l'élégance du personnage.

Nous pourrions choisir ce cadrage.

Que se passe-t-il au premier coup d'œil en case 3 ?

Le regard du lecteur est dirigé vers l'expression du visage du personnage qui prend toute la place dans la case. Ce n'est que dans un deuxième temps qu'il reconnaît Le Petit œuf.

Ce cadrage est également intéressant pour transmettre le message.

Pour résumer : pour montrer l'expression du visage de mon personnage il vaudra mieux le dessiner en gros plan dans la case.

Nous voici donc à **la troisième étape** !

Il va falloir **écrire un scénario** tout comme on le fait pour le cinéma ou le théâtre. Pour votre BD d'une page vous allez écrire une petite histoire tout en sachant qu'il faudra la traduire en images fixes et en dialogues.

Pour écrire une histoire il faut se transformer en chercheur, en inventeur qui a un sujet, un thème et qui se pose sans cesse des questions. Il émet des hypothèses, il en teste quelques-unes, fait de très nombreux retours en arrière. Il y passe des heures, des jours, des mois dans le calme absolu. Si vous êtes en classe c'est le grand silence, si vous êtes dans votre chambre le téléphone est éteint et votre petit frère d'un an dort à poings fermés. Vous avez du temps devant vous pour laisser aller votre imagination.

Chacun d'entre vous a un sujet, un ou des personnages, des pistes d'histoires, peut-être déjà une idée de gag. C'est votre point de départ.

Je vous donne un exemple de recherche avec questions et hypothèses sur la phrase "Prendre la mouche". Les personnages sont une mouche et un caméléon. Je vous décris tout ce qu'il se passe dans mon cerveau de chercheur.

Où se passe la scène ?

Pourquoi la mouche s'approcherait-elle d'un caméléon ?

Première hypothèse : le caméléon pourrait dormir sur un fromage et la mouche voudrait en manger.

D'autres hypothèses pourraient être imaginées, je pourrai éventuellement y revenir plus tard si je suis à court d'idées.

Que pourrait faire la mouche pour avoir accès au fromage ?

Première hypothèse : réveiller le caméléon et le faire partir

Deuxième hypothèse : l'assommer et dégager le fromage.

D'autres hypothèses sont envisageables...

Dans le cas de la première hypothèse comment le réveiller pour qu'il parte ?

Première hypothèse : jouer de la batterie ou de la flûte irlandaise tout près de ses oreilles.

Deuxième hypothèse : lui envoyer un sms pour lui dire que c'est l'heure de son rendez-vous chez le dentiste.

D'autres hypothèses sont envisageables...

Dans le cas de la première hypothèse un caméléon a-t-il des oreilles ?

Je vérifie dans un livre spécialisé ou sur internet... non les caméléons n'ont pas d'ouïe mais ils ressentent les vibrations. Ouf ! L'idée de faire du bruit pour le réveiller reste plausible !

Comme vous le constatez nous avançons pas à pas. À chaque question nous pouvons avoir une infinité de réponses. Mais le chercheur d'histoire n'a qu'une seule chose en tête : faire une histoire plausible et tant qu'il n'est pas arrivé à la fin, celle-ci n'existe pas. Il ne sait jamais vraiment où toutes ses hypothèses vont le mener. À tout moment il peut être à court d'idée. À ces moments-là il a l'impression de se trouver devant un grand mur. Alors il revient en arrière. Il laisse passer un peu de temps, son cerveau a besoin de se reposer. Dans une autre séance de réflexion je pourrais décider de remplacer le caméléon par une plante carnivore ! Celle-ci pourrait «prendre la mouche» en l'attirant grâce à des parfums envoûtants. Ce serait reparti avec d'autres questions et d'autres hypothèses !

Cette étape peut être rapide ou lente, il n'y a pas de règle ! Un chercheur ne peut jamais dire combien de temps il va mettre pour trouver ! Mais quand il met le mot fin sur son scénario c'est un grand moment de joie.

