

Les outils du découpage d'une BD

Les plans

Pour construire une BD, il n'y a pas de recette, mais on dispose d'outils qu'il faut apprendre à utiliser. Parmi ceux-là, nous avons les différents plans. Pour représenter votre personnage, allez-vous faire un zoom sur lui ou le placer en arrière-plan ? Les effets ne seront pas les mêmes. En général, plus on représentera le personnage de près, plus le lecteur s'en sentira proche, surtout quand il s'agit du visage évidemment. Voici les plans les plus courants :



Le très gros plan : il sert à montrer des détails importants (émotions, objet etc.) de très près.



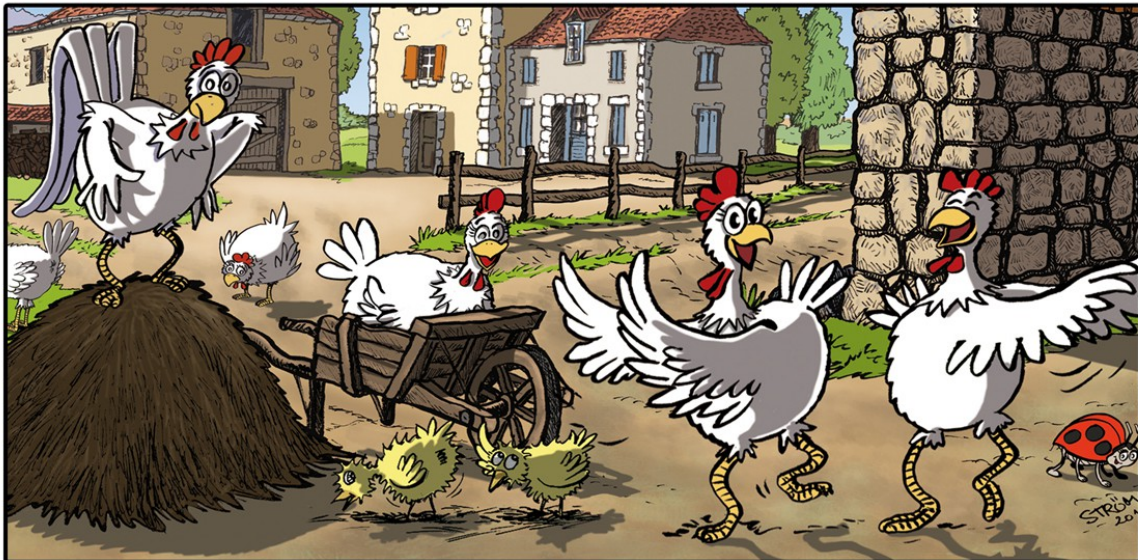
Le gros plan : même usage que le très gros plan, mais on en montre un peu plus, en englobant un visage par exemple et pas juste le regard. Souvent, le décor en arrière-plan n'est pas représenté car ce n'est pas lui l'élément essentiel.



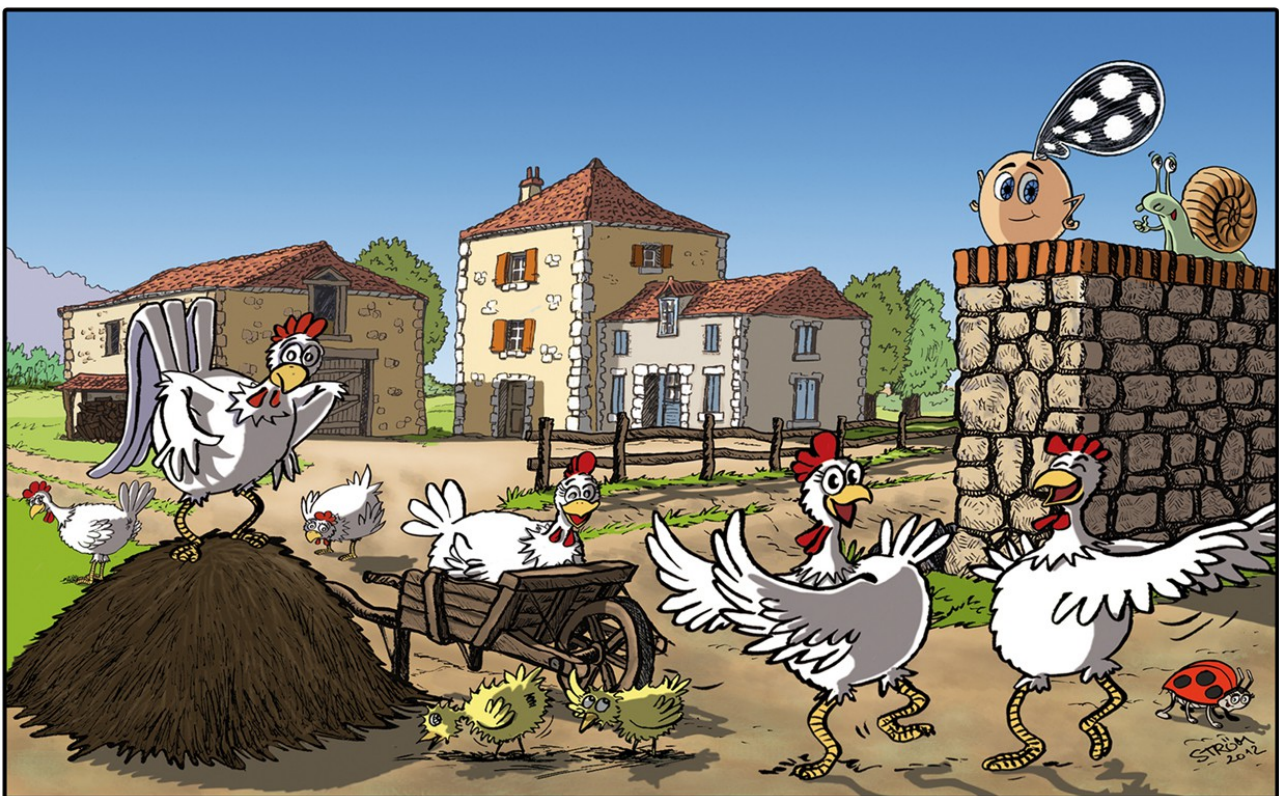
Le plan rapproché / plan américain : on représente le personnage de près avec le haut du corps (ou une partie) pour montrer un geste par exemple.

Le plan moyen : on montre le personnage en pied, c'est-à-dire en entier. Le décor compte moins que le personnage et son attitude ou l'action qu'il entreprend.

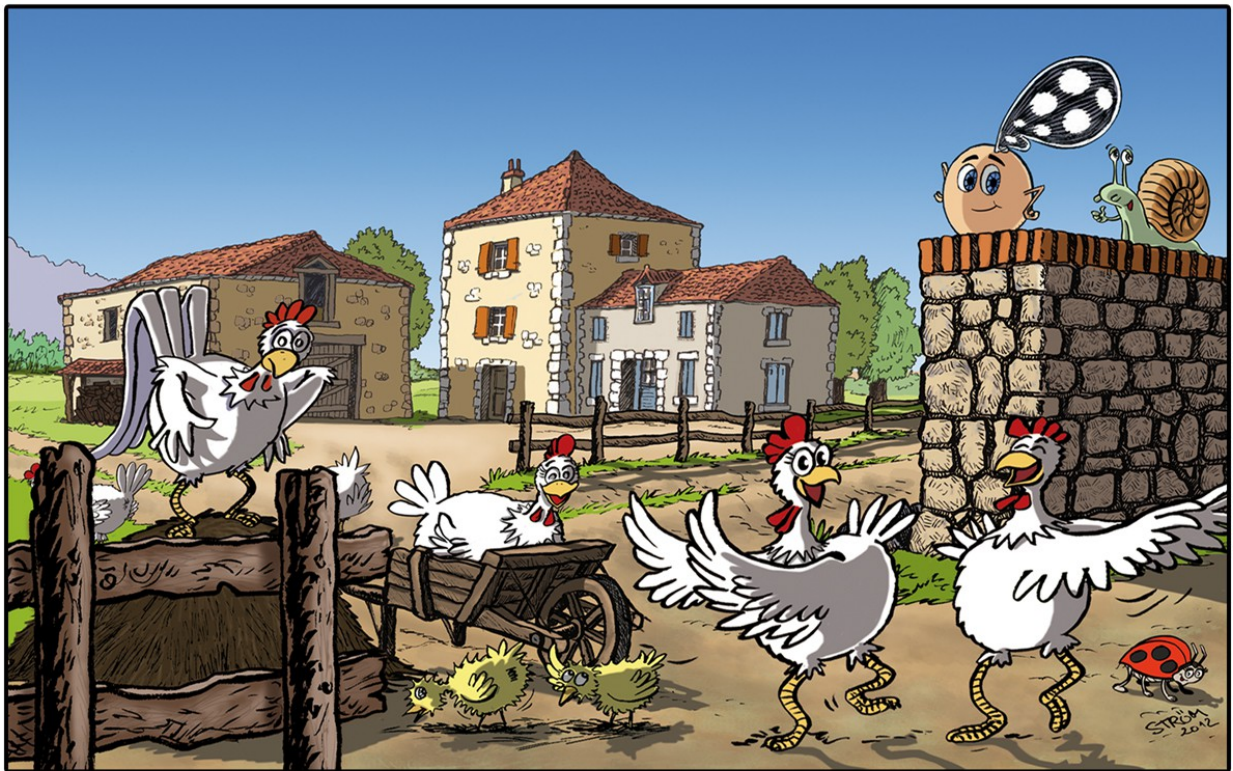




Le plan général : Il sert en général à représenter une scène avec des personnages. On se focalise sur l'action de ces personnages intégrés dans un décor. (Bien sûr, il faut que cela apporte quelque chose à l'histoire de représenter tout cela sachant que cela prend de la place dans une planche et beaucoup de temps.)



Le plan d'ensemble : Il sert à situer l'endroit où se déroule une ou plusieurs scènes. En général, chaque fois que le personnage principal change de lieu, il faut montrer aux lecteurs où se passe la suite de l'histoire (sauf si on cherche à le surprendre évidemment) pour ne pas le perdre en route. Dans un plan d'ensemble, il peut y avoir des personnages représentés, mais ce n'est pas obligé. On peut signaler la présence de personnages de plusieurs façons (bulle, son, fumée etc.) sans qu'on les voie pour autant.



L'avant-plan : dans le plan ci-dessus, j'ai mis une barrière en avant-plan. Cela pourrait être un arbre ou autre chose, mais en ajoutant un élément devant la scène représentée, je lui donne plus de profondeur. Ce n'est pas tout : je fais entrer les lecteurs dans l'image en leur donnant l'impression qu'ils observent la scène à côté de cette barrière. C'est un truc beaucoup utilisé dans les histoires policières, les thrillers, les histoires qui font peur etc. Si on représente le personnage principal en arrière-plan comme s'il était surveillé par quelqu'un, les lecteurs auront peur pour lui/elle !

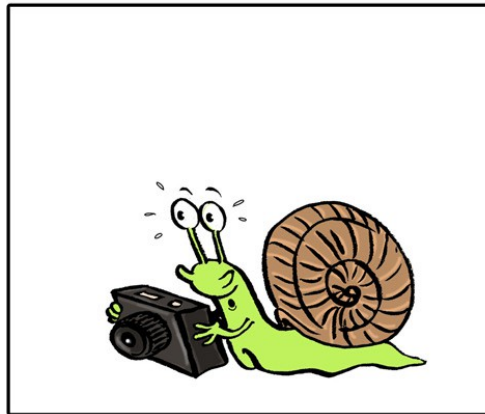
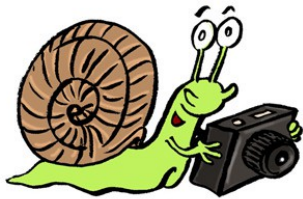
Bon, dans l'image ci-dessus, je ne raconte pas d'histoire particulière, alors la barrière n'est pas le meilleur exemple qui soit. Imaginez une scène vue par une fenêtre par exemple (c'est un classique) : c'est un avant-plan qui donne l'impression que quelqu'un observe par la fenêtre.

Les angles de vue

Que l'on choisisse de montrer juste un visage ou bien tout un décor, il faudra se placer à un endroit précis. (En BD, on ne peut pas, comme au cinéma, faire avancer ou reculer la caméra en travelling avant ou arrière, mais on peut zoomer en dessinant une scène de plus en plus près ou de plus en plus loin en utilisant plusieurs cases, mais faute de place, on ne se sert pas trop souvent de ce système.) Il est toujours important de réfléchir à l'endroit/l'angle duquel on va montrer une scène. Selon le choix, l'effet obtenu sera différent. Voici quelques angles de vue classiques avec Ramp'en Plan, l'ami de Petit Oeuf (Poulailler Production), à la manoeuvre :

Les angles de vue

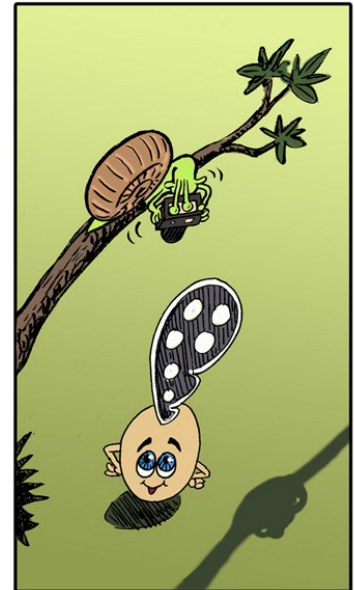
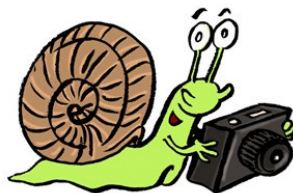
L'angle de vue normal...



C'est un angle qui place les lecteurs au niveau du personnage représenté (ni au-dessus ni au-dessous).

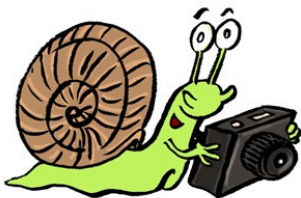
La plongée permet aux lecteurs d'observer un ou des personnages d'en-dessus. Cet angle permet de montrer beaucoup de choses à la fois quand il s'agit d'un décor et de placer un personnage en situation de dominé puisqu'on est au-dessus de lui.

L'angle de vue en plongée ...



Les angles de vue

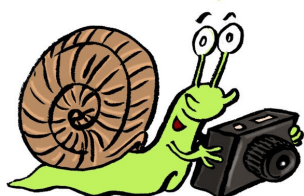
L'angle de vue en contre-plongée ...



La contre-plongée est idéale pour montrer le caractère supérieur d'un personnage, la hauteur d'un décor (arbre, immeuble etc.) ou d'un personnage. Un méchant montré d'en-dessous est plus impressionnant ! On peut se servir d'une contre-plongée ou d'une plongée pour montrer une chute : ça fonctionne bien.

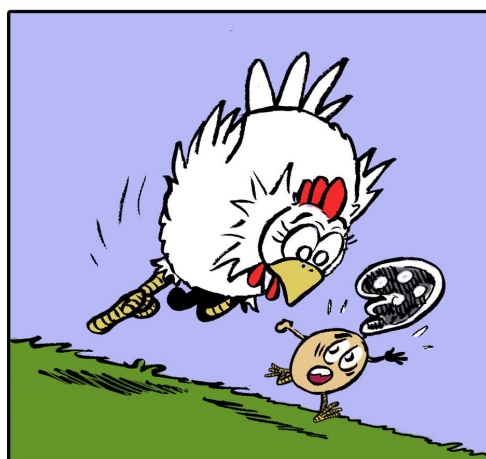
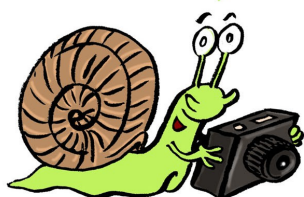
Les angles de vue

L'angle de vue en visée subjective ...



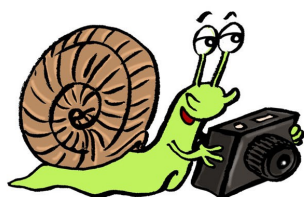
Ici, on met le lecteur à la place du personnage qui regarde une photo. Cela lui permet de s'identifier à celui qui regarde la photo, c'est-à-dire ici, Ramp'en Plan ! Cela marche aussi avec une lettre ou d'autres objets.

Le cadrage penché ...



Dans la vraie vie, quand on bouge, notre corps, notre tête et donc notre regard bougent également. C'est cela qu'imité le cinéma en faisant danser la caméra. En BD, on renforce l'impression de mouvement en penchant le dessin dans le cadre, le plus souvent dans les scènes d'action.

Le hors-champ



En BD comme au cinéma, ce qui est dans le cadre est dans le « champ ». Ce qui agit ou parle dans une scène, mais qu'on ne voit pas se trouve hors cadre, donc « hors champ ». Ici, par exemple, il s'agit de Coccibelle qui réclame sa pizza commandée la veille...

On s'arrête là pour le moment. Vous avez déjà de quoi construire une histoire. À présent, c'est à vous de tester ces outils. Rien ne vaut l'expérimentation !