

Étape 4 BDL – Le découpage

Bonjour à toutes et tous !

Nous allons à présent aborder une phase très importante de la construction d'une BD. Cela s'appelle le découpage (ou story-board en anglais).

Le découpage écrit est celui où l'on répartit son scénario en « plans », actions/descriptions et dialogues/textes. Il est très utile car il sert à prévoir le nombre de cases/plans par planche et à décrire en détail leur contenu pour pouvoir préparer le découpage dessiné.

Le découpage dessiné

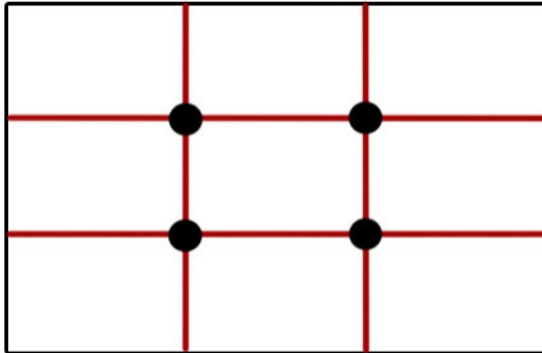
C'est le brouillon à partir duquel on dessinera sa planche finale. Plus on est précis dans ce brouillon, moins on perdra de temps quand il faudra dessiner « pour de bon », mais chaque dessinateur a sa façon de réaliser son découpage. Moi, je vais dans les détails, mais d'autres font des croquis très rapides pour placer les divers éléments (un rond pour une tête, un ovale pour un corps etc.). C'est à chacun de voir ce qui lui convient. Une chose est capitale : prévoir l'espace nécessaire pour les bulles et les textes.



Le cadrage : quelle que soit la chose que l'on doit dessiner, il faut bien choisir l'endroit dans la case/le plan où l'on va la représenter. Le plus souvent, on ne dessine pas les éléments importants au centre, mais on les décale sur la droite ou la gauche. (Voir modèle ci-dessous). Tout ce qui est trop droit, trop régulier et trop centré risque d'endormir l'œil du lecteur. C'est exactement ce que l'on veut éviter ! Il faut plutôt chercher à le surprendre.

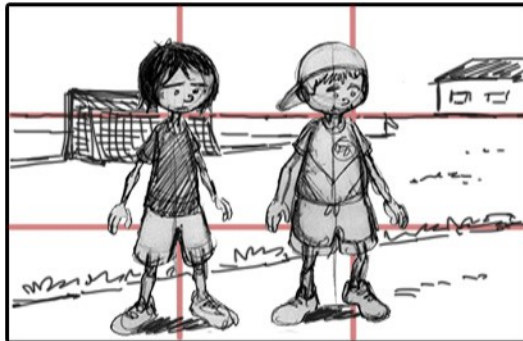
Le cadrage penché : on s'en sert souvent pour les scènes d'action. On renforce ainsi l'impression de mouvement (comme au cinéma).

LE CADRAGE D'UN PLAN

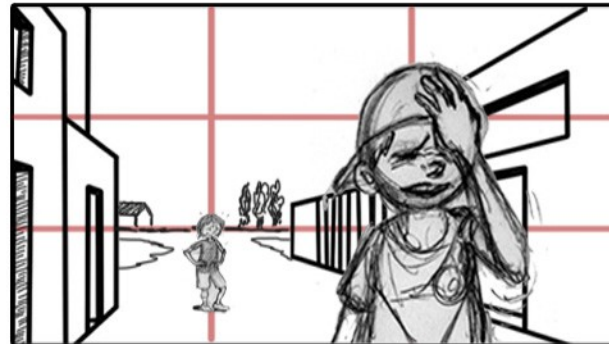


Une case se divise en **3 tiers** (on peut les imaginer ou les tracer au crayon et les effacer à la fin).

Les **4 points** symbolisent les endroits (1er tiers/3ème tiers de l'image) où l'on place en général les éléments importants d'une image composée.



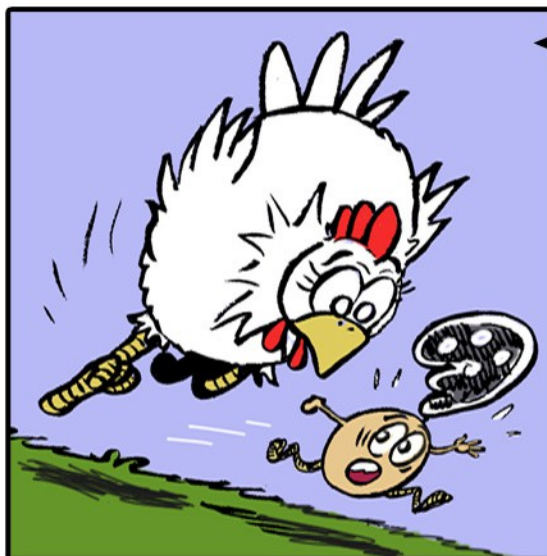
Exemple 1



Exemple 2

Les éléments importants peuvent être placés un peu à côté des points. L'essentiel est de ne pas centrer ces éléments (sauf exception).

Exemples de cadrages penchés (scènes d'action)



Le choix du plan : avant de dessiner quoi que ce soit, il faut réfléchir à la manière dont on va présenter les choses. À mon avis, la meilleure façon de procéder, c'est de s'imaginer en **photographe**. Vous vous promenez avec votre

appareil photo imaginaire dans les décors de votre histoire et vous choisissez l'endroit depuis lequel vous allez prendre vos personnages en photo. Ce choix ne se fait pas au hasard. Selon l'angle où vous allez vous placer et prendre votre photo, l'impression donnée au lecteur sera différente. Il est important de bouger avec votre appareil imaginaire et de changer régulièrement d'angle de vue.

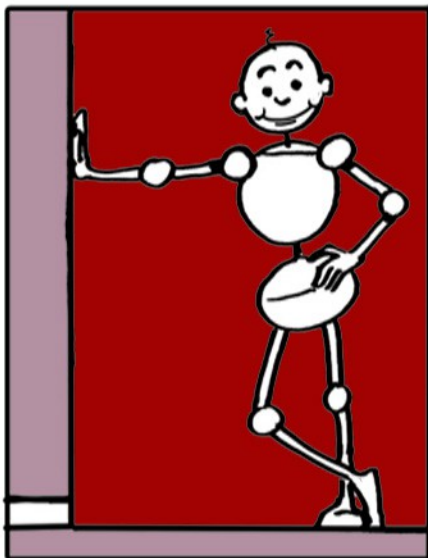
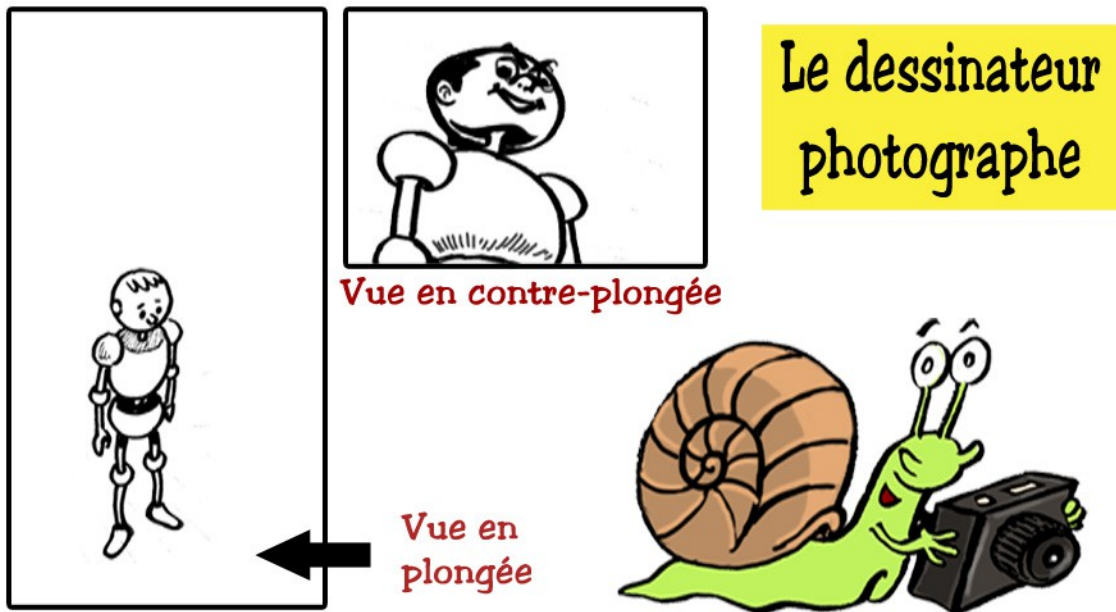
L'angle de vue : C'est l'endroit depuis lequel on va faire « la photo ». L'angle le plus classique est celui où l'on voit les personnages à hauteur de tête comme si l'on était face à eux. Pour obtenir certains effets, on a également recours à d'autres angles de vue.

La plongée : elle sert à représenter des scènes/personnages vus depuis un endroit situé au-dessus. Pour montrer tout un paysage, on pourra le dessiner par exemple vu du ciel (comme avec un mini drone). Pour montrer qu'un personnage est dans une position d'infériorité ou difficile voire dangereuse, rien de tel qu'une vue en plongée. On peut également bien faire ressentir le vertige de la hauteur ou la profondeur d'un ravin, d'un puits etc. grâce à une vue en plongée.

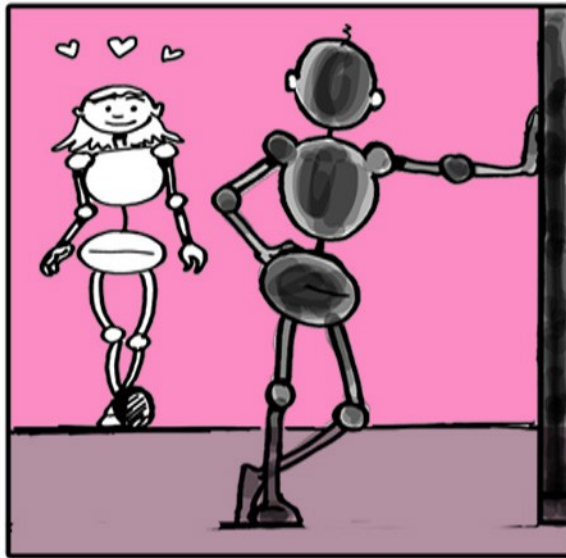
La contre-plongée : c'est la position contraire. On se place en-dessous de ce que l'on veut représenter, par exemple pour donner l'impression que ça nous domine (hauteur d'un bâtiment, puissance d'un adversaire etc.). Si vous dessinez un personnage en contre-plongée, il sera en position supérieure vis-à-vis du lecteur et lui donnera le sentiment d'avoir affaire à quelqu'un de fort.

Le champ / contre-champ : on prend une photo depuis un angle et ensuite, on prend la même chose en photo depuis l'angle opposé (voir exemple ci-dessous). C'est très utile pour surprendre le lecteur et ménager le suspense. Cela sert aussi à varier l'angle de vue.

Premier plan, arrière-plan : considérez chaque case comme une photo (à la différence que tous les éléments seront dessinés) qui a plus ou moins de profondeur. Si votre personnage est devant un grand paysage, la case comportera au minimum un premier plan (ce qui est devant) et un arrière-plan (ce qui est derrière au fond) et parfois des plans intermédiaires (des passants derrière votre personnage par exemple). Il n'est pas toujours utile de dessiner un arrière-plan (voir dernière case du découpage "Bidule et le ballon") et les éléments importants ne se trouvent pas toujours au 1er plan...



Champ : Bidule a l'air content. Pourquoi donc ?



Contre-champ : Ah ! Bien sûr, c'est parce que Bidulette arrive !

Les cases ou cadres

Une fois qu'on a choisi comment on va dessiner ce qui est décrit dans le scénario, il faut choisir le type de case dans laquelle on va dessiner.

Taille et type des cases : en fonction de ce qui est décrit, on choisira une case grande, moyenne ou petite, large ou haute, carrée ou rectangulaire etc. pour exprimer en image/dessin ce que l'on veut raconter et faire ressentir aux lecteurs/-trices.

Case verticale : on s'en sert souvent pour montrer la hauteur, les chutes, les plongées et contre-plongées (vues d'en haut et vues d'en bas).

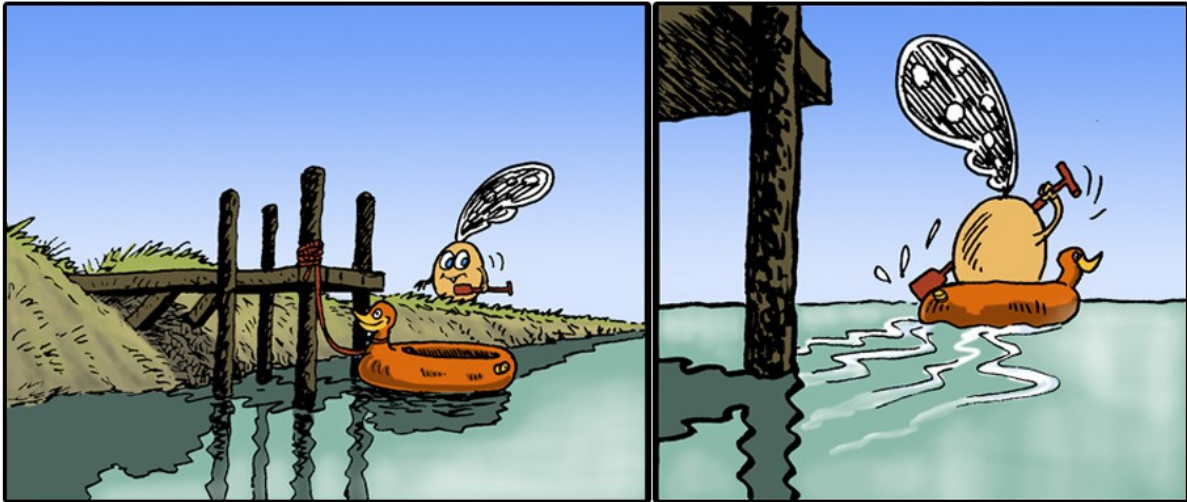
Case horizontale : elle est utile pour exprimer la largeur, longueur de quelque chose, pour dessiner les vues d'ensemble, les poursuites, les scènes de foules, les dialogues entre deux personnages etc.

Case classique, carrée ou légèrement rectangulaire : elles sont les plus courantes et n'ont pas de fonction particulière comme les deux précédentes.

Aucun cadre autour du dessin : tracer un cadre autour d'un plan n'est pas obligatoire. Certains auteurs n'en utilisent pas ou peu et délimitent les différents plans grâce aux espaces blancs laissés entre deux plans. Je vous recommande malgré tout d'apprendre à les utiliser avant de chercher à les supprimer. Dans une planche, on peut parfois ne pas mettre de contour de case autour d'un dessin. Cela permet d'aérer un peu la planche d'une part et d'autre part, on se sert de cela pour mettre quelque chose en évidence (un peu comme si un personnage portait un maillot de bain au milieu de 6 autres en costume : ça détonne et on remarque de suite ce personnage).

Les types de plans : quand vous vous promenez avec votre appareil photo imaginaire, vous choisissez l'angle de vue en premier lieu, mais vous avez la possibilité, et c'est très important, d'utiliser **le zoom** pour prendre une photo en gros plan ou en plan large. Cela va dépendre de ce que vous voulez inclure dans votre photo. En bande dessinée, on manque en général de place pour raconter son histoire : 46 planches (nombre standard dans la BD franco-belge), c'est très peu d'espace pour représenter tout un scénario, alors il est essentiel de ne dessiner que ce qui est important pour l'histoire. Si Bidule parle à Dulbi tout en restant immobile, je n'ai pas besoin de le dessiner en entier. Un gros plan sur sa tête suffira. S'il fait un geste, je prends un peu de recul et je le prends en photo de la taille jusqu'à la tête etc.

L'ellipse : c'est un mot savant pour dire une chose simple. Il existe plusieurs types d'ellipses et ceux qui écrivent, font de la BD ou du cinéma les utilisent sans cesse. Comme je vous l'ai dit au-dessus, on ne montre que ce qui est utile. Par exemple, si les parents de Bidule prennent leur voiture pour se rendre au supermarché, je n'ai pas besoin de dessiner tout le trajet. Deux plans suffisent : ils montent dans leur voiture chez eux puis ils se garent sur le parking du supermarché. Tout est dit. Voici ci-dessous un autre exemple avec le personnage « le petit œuf ».



Ellipse : il se passe du temps entre la case 1 et la case 2, mais c'est le lecteur qui reconstitue l'histoire : pas la peine de tout dessiner !

Planche à 3 ou 4 bandes : on peut choisir de découper une histoire en 4 bandes ou en 3 (bandes horizontales). Une planche à 4 bandes permet de faire plus de cases, mais elles seront dans l'ensemble plus petites évidemment. C'est à vous de voir en fonction du nombre de cases que vous prévoyez dans vos planches. (Moins souvent, on voit des planches à deux bandes ou encore à une seule bande, voire une seule case qui fait toute la planche !)

Les textes et bulles : Attention ! Si vous prévoyez des dialogues, il faut impérativement prévoir durant le découpage l'espace nécessaire pour les bulles dans vos cases. Les textes et les bulles font partie de votre planche tout autant que les dessins. Bien les placer et garder suffisamment d'espace dans une case pour eux est primordial : la lisibilité de votre histoire en dépend.

Pour répartir plusieurs bulles dans une case : procédez dans l'ordre des personnes qui parlent en partant du haut de la case à gauche et en allant vers la droite, **dans le sens de la lecture** ! Placez les personnages en suivant le sens des bulles.

Une dernière remarque : n'oubliez pas de corriger vos fautes d'orthographe et grammaire car les textes du découpage vous serviront de modèles pour la planche finale. Une planche pleine de fautes ne donne pas envie d'être lue !

Voici à présent un **exemple de découpage** pour le scénario « Le ballon » avec nos amis Bidule et Dulbi (Début d'histoire créée pour cet atelier BD !):

Découpage planche 1 (exemple)

Plan 1 : On voit la maison de Bidule. Vue aérienne.

On le voit jouer dans le jardin et on aperçoit le mur qui sépare sa maison du jardin du voisin.

Bidule : "Vas-y ! Si tu rates, c'est moi qui ai gagné !"

Plan 2 : Incrusté dans le 1er plan. Dulbi tape dans le ballon."

Plan 3 : Incrusté dans le 1er plan. Le ballon part dans les airs par-dessus le mur mitoyen.

Plan 4 : plan moyen. Bidule est catastrophé et Dulbi également. Ils regardent vers le haut en direction du mur qui les domine.

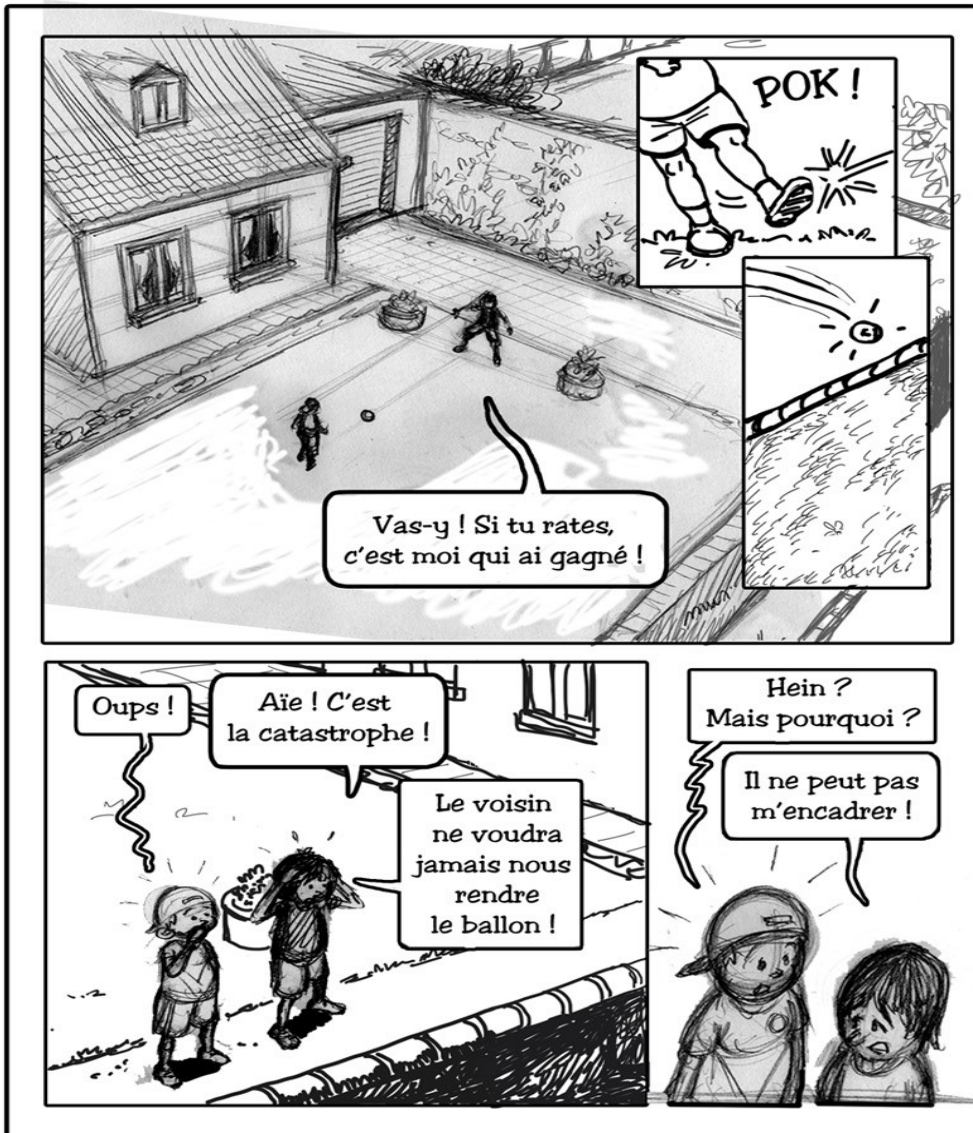
Dulbi : "Oups !"

Bidule : "Aïe ! C'est la catastrophe ! Le voisin ne voudra jamais nous rendre le ballon !"

Plan 5 : Dulbi s'est rapproché derrière Bidule et s'écrie :

Dulbi : "Hein ? Mais pourquoi ?"

Bidule répond : "Il ne peut pas m'encadrer !"



Commentaires sur le découpage (planche 1)

Plan 1: La vue aérienne est pratique pour exposer lieu ou situation. Elle permet de voir beaucoup de choses en une seule fois. Attention cependant ! Pour les détails, il faut préciser en "zoomant" dans un autre plan car plus il y a de choses dans une case, plus on a de chances que le lecteur manque des détails importants.

Plan 2 : Montrer le pied qui shoote dans le ballon est suffisant.

Plan 3 : Vue en contre-plongée comme si on voyait passer le ballon par-dessus le mur depuis le jardin.

Plan 4 : Je choisis la vue en plongée (aérienne) à nouveau. Les deux garçons sont dans une position délicate et ne maîtrisent pas la situation. La plongée aide à le montrer. Je mets le mur dans l'ombre du côté du voisin afin de le rendre inquiétant et "mystérieux".

Plan 5 : J'utilise un gros plan pour montrer leur visage de près et de nouveau une vue en plongée pour accentuer le fait qu'ils sont devant un obstacle difficile à franchir, donc dominés par les événements. Le texte de Bidule annonce le 1er obstacle de l'histoire : le voisin n'est pas amical... J'ai supprimé le cadre (clin d'oeil au texte de la dernière bulle) pour aérer l'ensemble.

Il y aurait encore beaucoup à vous raconter sur le découpage, mais c'est déjà pas mal quand on fait ça pour la première fois. Souvenez-vous que les dessinateurs eux-mêmes prennent du temps pour réfléchir à leur découpage et souvent, ils effectuent des changements. Si vous avez des doutes, demandez à vos camarades ce qu'ils comprennent de votre histoire, c'est la meilleure façon de savoir si votre planche est claire ou embrouillée. Si vous trouvez cela difficile, eh bien, c'est normal ! C'est difficile ! Seules comptent cependant les questions suivantes : est-ce que le lecteur va comprendre ce que vous racontez en dessins et est-ce que ça va l'intéresser ?

Bonne chance à toutes et tous et amusez-vous bien !

Ström