

Alain Brezault

Formation au langage de la bande dessinée

Module 2 (1)
Une approche globale



Avant propos sur la BD en Afrique

Très souvent, en Afrique, la rareté des maisons d'édition, les aléas de l'économie et de la politique ainsi que le manque chronique de débouchés à travers la presse locale et la publicité, ne permettent pas aux dessinateurs bédéistes, caricaturistes ou illustrateurs, aussi talentueux soient-ils, de vivre uniquement de leur métier au pays.

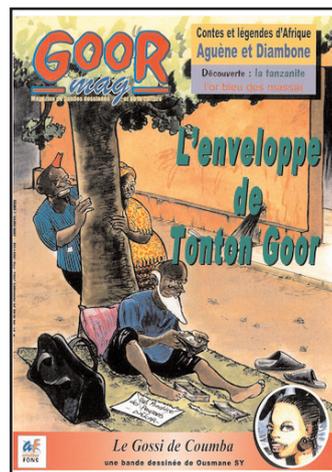
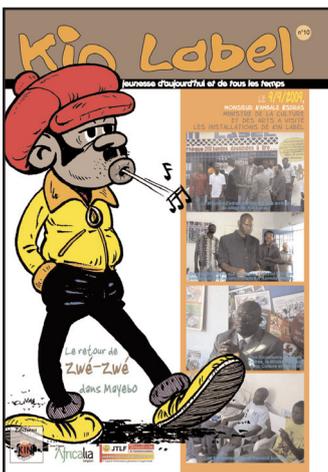
En dépit des difficultés socio-économiques, il n'en est pas moins vrai que la BD est un moyen de communication populaire qui commence à se faire une place en Afrique grâce à l'apparition de nouveaux dessinateurs prenant le relais de leurs aînés. En effet, de nombreux jeunes se lancent courageusement dans ce métier difficile en s'associant localement pour créer des revues et des fanzines, certains ne survivant pas au bout de quelques numéros, alors que d'autres ont paru plus ou moins régulièrement durant plusieurs années ou paraissent encore avec plus ou moins de succès (" *Gbitch !* " en Côte d'Ivoire ; " *Le Journal du Jeudi* " au Burkina Faso ; " *Bitchakala* " et " *Zam-Zam* " au Cameroun ; " *BD Boom* " au Gabon ; " *Ago* " au Togo ; " *Jeunes pour jeunes* " et maintenant " *Kin Label* " en RDC ; " *Ngouvou* " au Congo-Brazza ; " *Goorgoolou* " au Sénégal ; " *Cabetula* " en Angola ; " *Ticomix* " à Maurice ; " *Ngah* " et son complément " *Bestôfy Ngah* " à Madagascar où de très nombreuses publications virent le jour durant l'âge d'or de la BD malgache, avant de disparaître. Sans oublier " *Para Jaka* ", qui fut durant 4 numéros le premier Cyber-Magazine africain animé par le dessinateur Ramon Esono, originaire de Guinée Equatoriale.)

Des albums commencent aussi à être publiés localement ⁽¹⁾ mais leur diffusion reste encore trop confidentielle. Malgré l'apparition, depuis une dizaine d'années de festivals, d'expositions dans les centres culturels, de manifestations diverses et de rencontres destinées à promouvoir les artistes du continent, la bande dessinée africaine n'a pas encore trouvée le public qu'elle mérite de toucher, faute de moyens, de réseaux de distribution fiables, mais aussi de centres de formation pour aider les bédéistes à mieux canaliser leurs potentialités. On ne peut que déplorer également le manque de reconnaissance des institutions gouvernementales par rapport aux réelles potentialités que la BD représente auprès de la jeunesse, alors qu'elle pourrait, de façon ludique, renforcer l'apprentissage de la lecture, appuyer des campagnes d'informations diverses ou servir de support aux publicités locales.

Conséquence malheureuse de cet état de fait : de plus en plus de dessinateurs sont obligés de s'expatrier en Europe pour tenter d'y faire reconnaître leurs talents. Heureusement, au cours de ces dernières années, on commence à voir apparaître des possibilités de désenclavement par le biais des nouveaux moyens de communication qu'offrent la toile du Net et l'informatique. La création de blogs et de sites personnels, ou l'utilisation d'un réseau de rencontres et d'échanges tel que Face Book, par exemple, contribuent à sortir certains artistes locaux de l'isolement dans lequel ils se trouvaient encore récemment.

D'autre part, la création du site interactif "AfriBD" va offrir au auteurs de la nouvelle génération l'occasion de faire mieux connaître leurs travaux sur l'ensemble du continent africain et jusqu'en Europe où les éditeurs spécialisés pourront enfin découvrir le meilleur de leur production et entrer en contact avec eux.

(1) Didier Kassaï en RCA, Jason Kibiswa, Séraphin Kajibwami, Alain Kojelé, Dick Esalé, certains albums de Barly Baruti et de Thembo Kash en RDC, TT Fons au Sénégal...



Quatre exemples de revues publiées sur le continent africain

Les étapes de la conception d'une BD

La bande dessinée, s'inspire des techniques graphiques héritées de l'illustration, auxquelles viennent s'ajouter certains procédés narratifs empruntés au langage cinématographique, tant dans la conception du **scénario** que dans le **découpage** de celui-ci (définition des personnages, repérage des décors, story-board, élaboration des dialogues, échelles de plans, cadrages, angles de vues, mise en scène, style de narration, etc.), le crayon du dessinateur étant le substitut de la caméra dans le traitement des plans.

La conception et la réalisation d'un album de BD répond donc à un ensemble de règles de base que nous allons aborder étape par étape, tout en mettant l'accent sur les spécificités techniques qui lui sont propres et lui ont valu sa réputation de **Neuvième Art**...

Le scénario :

Il développe le **synopsis**, un résumé de l'histoire. Ce travail est le préalable indispensable, le point de passage obligé dans la production d'une BD professionnelle. Le rôle accordé à la **scénarisation** dans le succès d'un album est partagé à égalité avec la **réalisation graphique** proprement dite.

Dans le milieu de l'édition BD, on dit souvent qu'un dessin médiocre peut être sauvé par un bon scénario. Par contre, un mauvais scénario ne fera jamais un bon album, malgré la qualité du dessin...

Certains dessinateurs s'associent à des **scénaristes**, mais d'autres choisissent de travailler seuls en rédigeant eux-mêmes l'histoire qu'ils vont ensuite découper et dessiner. Dans un cas comme dans l'autre, à quelques variantes près, la démarche reste la même et il faudra chercher à définir soigneusement les **objectifs** que l'on vise auprès du public et faire la **typologie des principaux personnages** intervenant dans l'histoire qui sera découpée et transcrite en images, planche par planche.

De toute façon, le scénario devra comprendre une description précise des lieux, des décors, des actions entre les personnages, les dialogues et les récitatifs, ainsi que les bruitages éventuels qui seront par la suite calligraphiés précisément dans les bulles des vignettes (ou cadres) composant le story-board, lui-même redécoupé en un certain nombre de planches formatées pour donner tout son dynamisme à la mise en scène des séquences traitées.

Nous reviendrons plus en détail sur le travail du scénariste, dans un module spécifique qui sera consacré à l'écriture d'un scénario et à son découpage technique, selon les options narratives choisies en fonction du réalisme de l'histoire ou de son aspect humoristique.

La recherche documentaire :

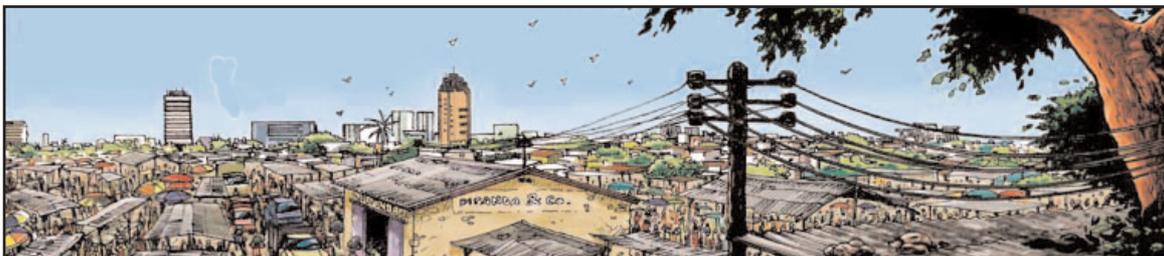
Si l'on doit concevoir une histoire qui se déroule dans le passé. **Le décor, les costumes, le langage** doivent correspondre à cette époque pour que le projet soit le plus crédible possible.

Il faut donc toujours procéder à une **recherche de documents** se rapportant au récit (articles, ouvrages, photos éventuelles, interviews) et effectuer éventuellement des repérages si cela est possible, en prenant des photos et en réalisant, sur un carnet, les croquis des lieux qui serviront aux décors dans lesquels évolueront les personnages.

Le découpage technique du scénario :

Le découpage effectué à partir du scénario permet au dessinateur de déterminer globalement le nombre de planches et de vignettes qui composeront le récit en images, avec les **ellipses** entre les différents **plans** et **séquences** qu'il choisira de mettre en scène.

Le découpage permet également de positionner, dans chacun des cadres correspondant aux futures vignettes, les commentaires, dialogues et sons qui vont agrémenter la continuité du récit.



Plan d'ensemble d'un quartier de Kinshasa vu par Jason Kibiswa dans l'album collectif **Congo 50**

La mise en images

Le story-board :

Lorsque le **scénario** et le **découpage écrit** ont été réalisés, il est alors possible de procéder à l'élaboration du " **story-board** ", sous la forme d'un **premier découpage dessiné très rapidement**, case par case (incluant les bulles et les récitatifs). Certaines **cases**, dites " **muettes** ", pourront venir se glisser entre deux vignettes dialoguées afin d'apporter des éléments d'information ne nécessitant pas de texte. *Les cases muettes sont souvent nécessaires dans la mesure où elles agrémentent le récit en détaillant certaines scènes. Il faut déjà les prévoir dans le story-board, car elles contribueront à augmenter l'intensité dramatique des scènes à traiter. Les cases muettes ainsi rajoutées viendront compléter les cases dialoguées afin de renforcer la continuité graphique de la séquence à traiter par la suite.*

C'est à partir du **story-board** que pourra commencer la réalisation proprement dite de la B.D. et l'organisation des différentes planches. Comme il l'a été dit plus haut, le story-board est réalisé à partir de dessins rapidement esquissés représentant l'ensemble des vignettes (ou cases) qui composeront par la suite les planches du récit. Certaines planches pourront parfois ne comporter qu'une seule image, alors que d'autres, plus denses, agencées pour mieux rendre compte du déroulement d'une action, pourront être composées en trois ou quatre **bandes** formant une succession de 10 à 12 vignettes.

Le bédéiste peut ainsi avoir une vue générale de ce que donnera son travail une fois achevé et il pourra alors se lancer dans la **formalisation graphique** de sa bande dessinée, selon qu'il aura opté pour un traitement **humoristique**, **réaliste** ou **semi-réaliste** de l'histoire.

Ce travail une fois effectué, il faudra alors procéder au choix définitif des **cadrages**, des **plans**, des **angles de vues** qui rythmeront chacune des planches prévues...

Vignette 1 :

Plan d'ensemble de marins et soldats hollandais en train de charger des troncs de bois d'ébène sur des navires à quai...

Le capitaine " *Allez ! Du nerf les gars ! On fiche le camp !* "

Vignette 2 :

Plan général, au ras du sol sur les dégâts qu'ils ont causés dans la forêt en friches, parsemée de squelettes d'animaux abattus.

" *Dépêchez-vous ! On va bientôt embarquer !* "

Vignettes 3 et 4 :

En 2 plans serrés en champ/contre-champ

Un marin hollandais accoudé au bastingage d'un navire discute avec un collègue...

" *J'en avais marre de bouffer du dodo !...* "

" *Tu l'as dit mon vieux... Vivement chez nous !* "

Vignette 5 :

Plan large, vu de la terre ferme, on aperçoit les navires hollandais qui s'éloignent, pavillon flottant au vent du large...

Voix off : " *Il était temps de quitter cette île maudite !* "

Exemple 1

Scénarisation d'une séquence pré-découpée

Story-board de la planche rapidement composée

Planche finalisée et mise en couleur

Réalisation de Noah Nanny pour l'album collectif *Il était une fois* Editions VIZAVI Ile Maurice (2011)



EXEMPLE 2

Rendez-vous à Lubumbashi

(Auteur : Tetshim, in album collectif **Congo 50**, Ed. Africalia / Roularta Books, Bruxelles, 2010)

Synopsis :

Après l'attaque du camp, Dipanda s'est rendu chez ses cousins où résident son épouse Fati et leur fillette Abelle. Ils ont quitté Goma en proie à l'anarchie avec une colonne de véhicules de la Croix Rouge pour rejoindre Lubumbashi. Dipanda exercera là-bas durant deux ans les mêmes fonctions auprès des réfugiés avant d'être licencié par la Croix Rouge et se mettre en quête d'un nouveau travail, sous peine d'en être réduit à travailler comme manœuvre dans les mines de cuivre. En dépit des tensions qui règnent en ville, il finira par trouver un emploi bien rémunéré dans une entreprise d'import-export dirigée par un Chinois qui lui propose un contrat de 3 ans pour se déplacer régulièrement entre Lubumbashi, Matadi et Kinshasa afin de représenter les intérêts de l'entreprise en plein essor.

Scénario pré-découpé, PLANCHE 1

VIGNETTE 1

(Plan large en plongée sur un quartier de la ville de Goma. On aperçoit une voiture qui brûle et une auto mitrailleuse au milieu de l'avenue longeant un petit parc avec des fourrés et des arbres. Des cadavres gisent sur le trottoir, aux pieds de deux militaires en armes qui s'avancent vers le parc.)

VIGNETTE 2

(Des cadavres gisent au sol. Un militaire dont on aperçoit que les jambes, en amorce gauche cadre, est muni de son arme à feu (kalachnikov) qui fume encore. A l'arrière plan, un autre militaire s'avance vers le militaire A...)

Militaire B : " Ça y est ! Ceux-là ont leur compte !... "

VIGNETTE 3

(Vue en contre-plongée. Les deux militaires contemplent leurs victimes (en amorce de la partie inférieure du cadre). Et soudain, un bruit off.)

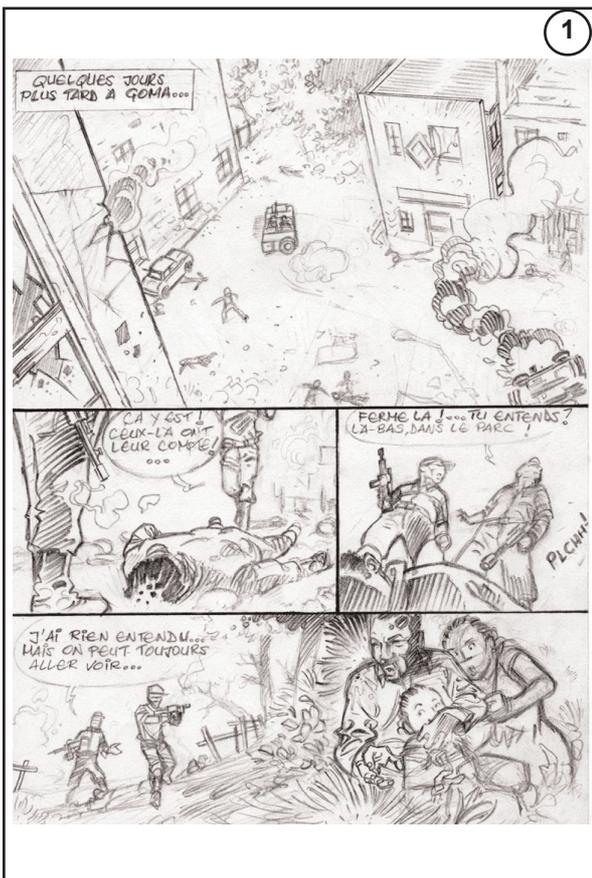
Bruit : " PLCHH !... "

Militaire A : " Ferme la !... Tu entends ? Là-bas, dans le parc ! "

VIGNETTE 4

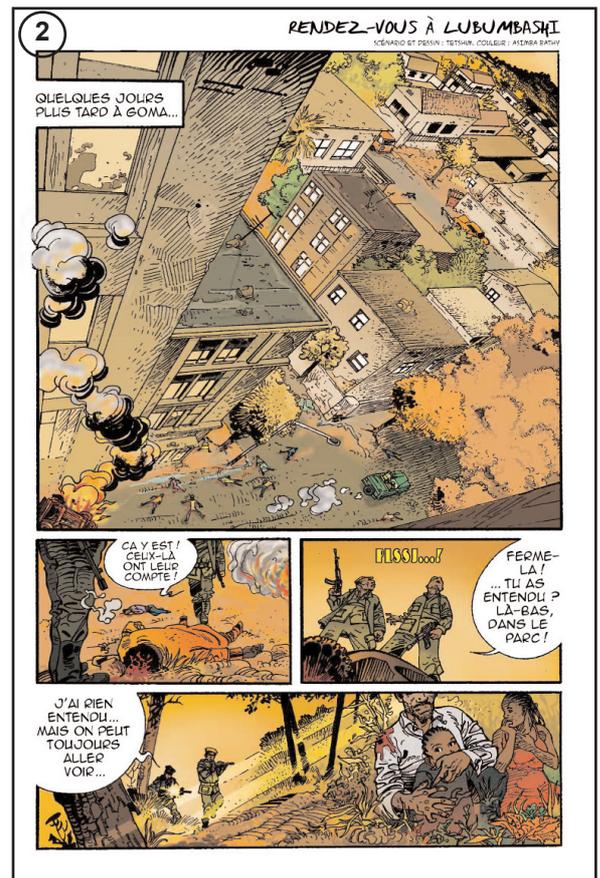
(Plan d'ensemble. Le Militaire B reste sceptique à propos du bruit entendu par son collègue. En amorce droite cadre, Fati et Dipanda, sont accroupis derrière un buisson. Dipanda, blessé à l'épaule, serre sa fille Abelle (une douzaine d'années) contre sa poitrine tout en lui posant la main sur la bouche pour l'empêcher de crier à la vue des deux soldats qui s'approchent d'eux.)

Militaire B : " J'ai rien entendu...Mais on peut toujours aller voir... "



1
Story-board
Pl. 1

2
Planche finalisée
et mise en couleur



Le cadrage :

Au cinéma, le réalisateur doit préparer, avant le tournage des scènes prévues, un découpage précis associé ensuite à un plan de travail rigoureux répertoriant pour tous les membres de l'équipe technique les dates, les lieux et la succession des plans qui seront tournés chaque jour.

Le dessinateur, quant à lui, a la possibilité de choisir tout seul (ou simplement en collaboration avec le scénariste) les **différents cadrages** correspondant aux **angles de vues** par le biais desquels il met en scène ses personnages.

Contrairement au cinéma, dont le cadre ne varie pas lors de la projection du film sur un écran, le dessinateur peut introduire du **dynamisme** dans la succession des vignettes, avec toutes les **variations de cadrages** qui composeront chacune des planches remises à l'éditeur. Ces planches, couverture comprise, seront alors imprimées au même format que les autres titres de la collection dans laquelle le nouvel album viendra s'ajouter.

Les différents cadrages possibles :

- Le cadre rectangulaire ou carré :

il correspond au cadrage le plus souvent utilisé dans une BD. Ses dimensions sont très variables dans une planche. Pour de nombreuses BD humoristiques qui jouent moins sur ces variations, le dessin étant moins sophistiqué que dans un récit réaliste, ce type de cadre dépend plus du nombre de " **strips** " (bandes formées par un alignement de vignettes sur la largeur de la page) composant une planche qui doit presque toujours s'achever par un gag.

- Le cadre circulaire :

il est introduit souvent comme un **insert** pour focaliser l'attention du lecteur sur un détail que le dessinateur a choisi de grossir exagérément par un effet de zoom...

- Le cadre vertical :

tout en hauteur et souvent étroit, il peut prendre quelques fois la hauteur d'une planche entière. On l'utilise surtout pour les décors qui présentent des formes verticales (façades d'immeubles, parois d'une montagne). On l'emploie également pour décrire une **chute** ou l'**ascension** d'un personnage le long d'une paroi rocheuse ou sur la façade d'un immeuble.

- Le cadre horizontal ou " panoramique " :

il est utile aux vignettes traitées en longueur, sur toute la largeur de la planche, comme par exemple, celles montrant l'étendue d'un paysage, une scène de foule défilant dans la rue, un avion se posant sur une piste d'atterrissage, etc.

Le cadre vertical et le cadre horizontal, permettent de dynamiser la présentation et le rendu esthétique d'une planche. Au cinéma, ils correspondent au travelling vertical ou horizontal.

Les variations de cadrage, les changements de plans et d'angles de vue, sont choisis en fonction du scénario et de son découpage. Après avoir dessiné plus ou moins rapidement le story-board esquissant les effets graphiques prévus et situant les personnages dans le décor, il faut maintenant agencer les vignettes en une succession de cadrages et d'angles de vues afin de composer les planches selon la dynamique souhaitée.

Tout ce travail constitue un préalable, le point de passage obligé avant de pouvoir se lancer dans la réalisation graphique proprement dite.

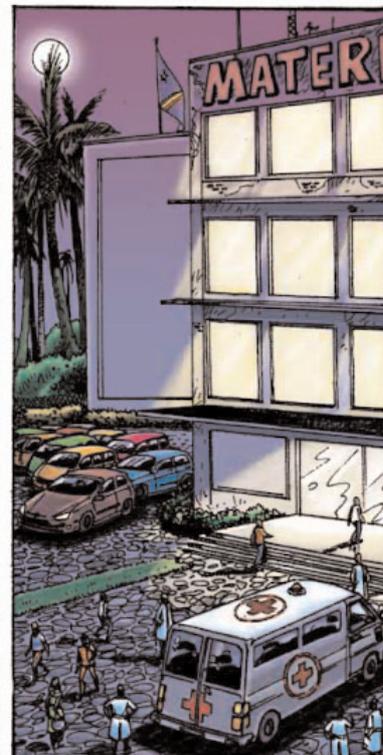


(Cadre horizontal avec personnages en avant-plan (Barly Baruti, in **Le Monde selon Agbo**, projet en cours de réalisation)

PEU DE TEMPS APRÈS...

WAOLW !

EXCELLENTE NOUVELLE, PAPA !
ON SE VOIT DEMAIN
À LA MAISON.
CE SOIR, JE BOSSE
JUSQU'À MINUIT.



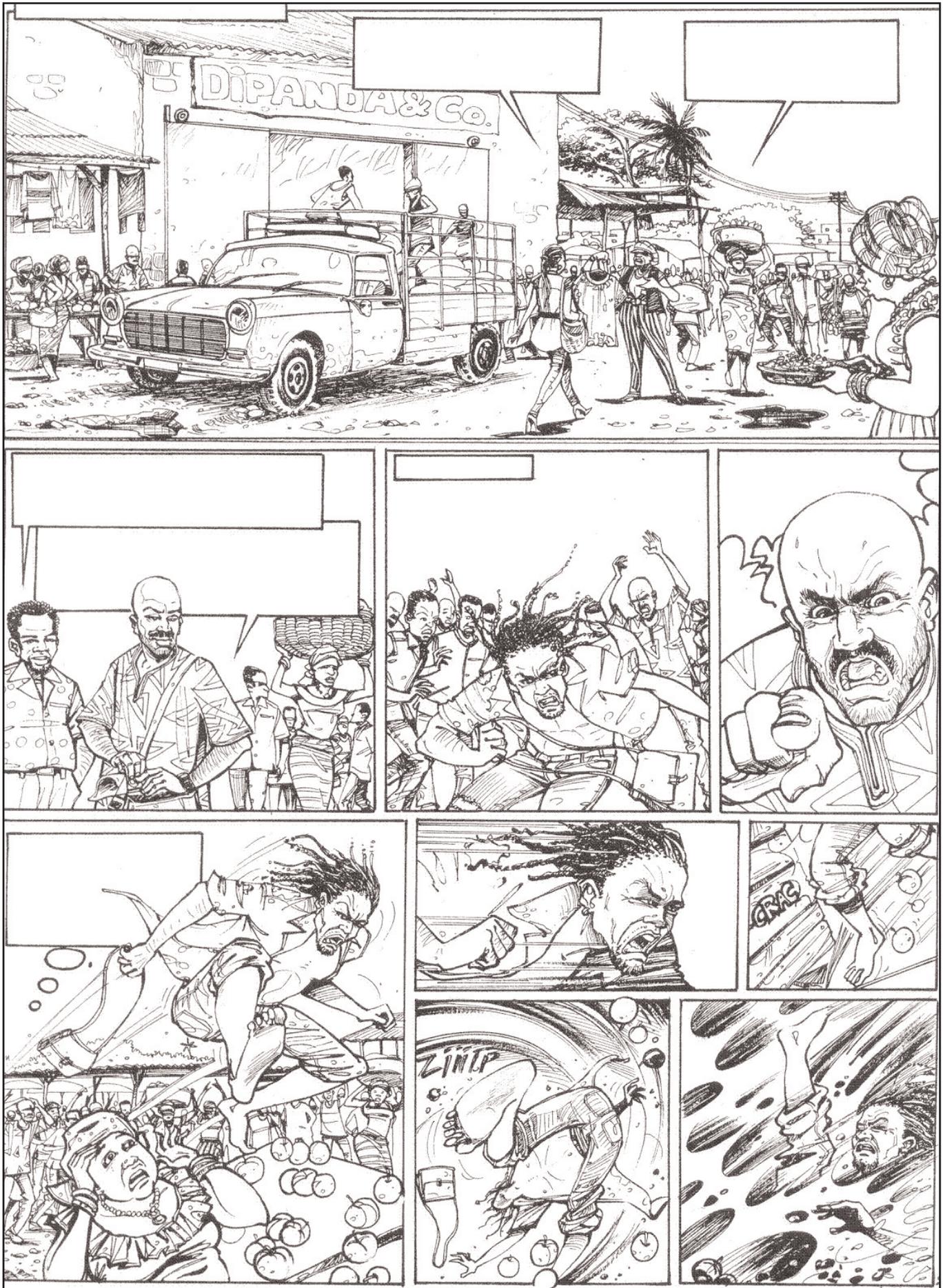
Jason KIBISWA 240

Un plan vertical dans la composition d'une planche de Jason Kibiswa
(in **Congo 50**, album collectif de l'équipe *Kin Label*, co-édition Roularta-Boks/Africalia, Bruxelles, 2010)

EXEMPLE 3 :

Variation de cadrages pour dynamiser la composition d'une planche

(Planche encrée de Jason Kibiswa, in *Congo 50*, co-édition Roularta-Boks/Africalia, Bruxelles, 2010)



L'étape suivante est certainement la plus longue, puisqu'il s'agit alors de finaliser soigneusement le **crayonné des décors et des personnages** qui prennent vie dans les vignettes de chaque planche, avant de procéder à l'**encrage** des planches et à leur **mise en couleur** éventuelle.

Le dosage judicieux de tous ces éléments, associés à la qualité graphique des images, caractérise le style et la **personnalité** de l'auteur de BD.

Mais le talent exprimé dans l'album remis à l'éditeur sera-t-il suffisant pour remporter l'adhésion du plus grand nombre possible de lecteurs lors de sa mise en vente ?

C'est une question que l'on se pose chaque fois avant la sortie d'un album. La réponse viendra quelques mois plus tard avec un premier résultat des ventes. Un retraitage de l'album aura lieu si les chiffres sont bons et annoncent un futur succès de librairie.

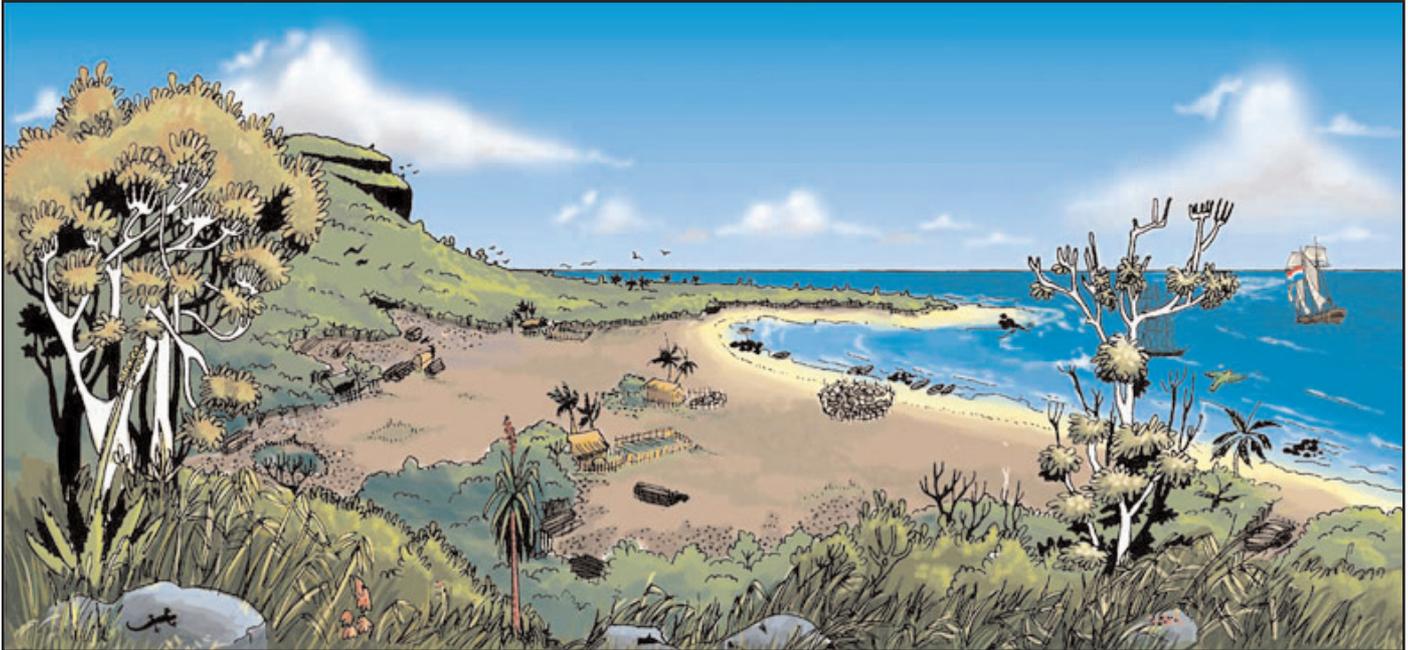
Exemple de composition d'une planche muette en couleur découpée en seulement trois plans généraux
(par Evan Sohun, dans l'album collectif *Ille était une fois*, Ed. VIZAVI, île Maurice, 2001)



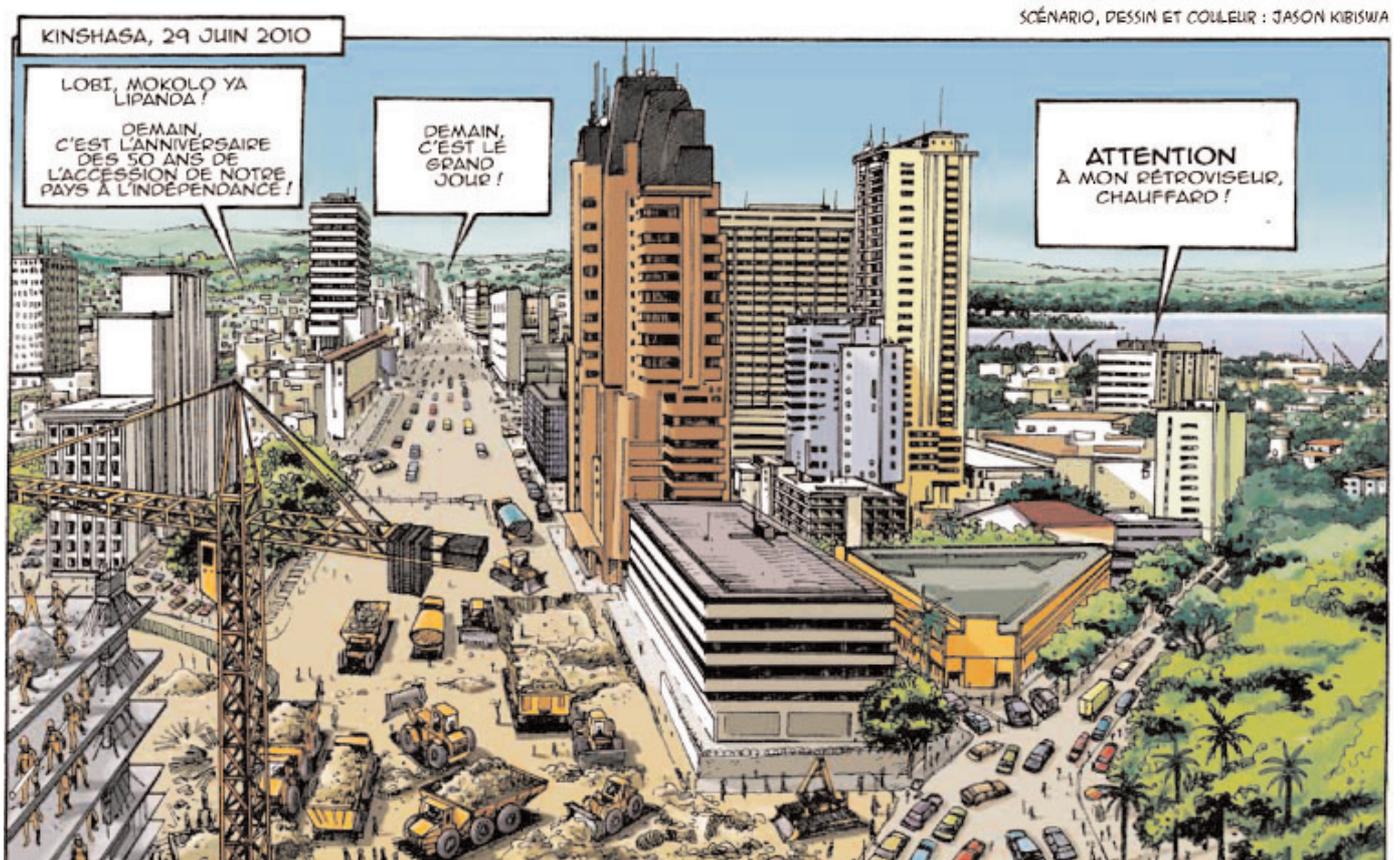
Le plan :

On retrouve dans la BD les mêmes types de plans qu'au cinéma, mais transposés en images fixes.

Le plan d'ensemble : il montre de façon descriptive la totalité d'une scène. Par exemple, un vaste paysage à l'intérieur duquel on situe des personnages qui se déplacent. Parfois, plusieurs plans d'ensemble peuvent se succéder, sous des angles différents, afin de mieux préciser l'ampleur d'un décor (voir page précédente).



(Plan d'ensemble réalisé par Annouchka Ramcharrun, in *Ile était une fois*, Ed. VIZAVI, Ile Maurice, avril 2011)



(Plan d'ensemble réalisé par Jason Kibiswa, in *Congo 50*, Ed. Roularta Books / Africalia, 2010)

Le plan général : permet de focaliser l'attention du lecteur sur un groupe de personnages, comme si l'on procédait à un premier zoom avant dans leur direction pour mieux les cadrer.



(Plan général réalisé par Thierry Pernal, in *Ile était une fois*, Ed. VIZAVI, Ile Maurice, 2011)



(Plan général réalisé par Noah Nany, in *Ile était une fois*, Ed. VIZAVI, Ile Maurice, 2011)



(Fati Kabuika, scène de rue aux abords d'un marché à Kinshasa, in revue *Kin Label*, 2010)

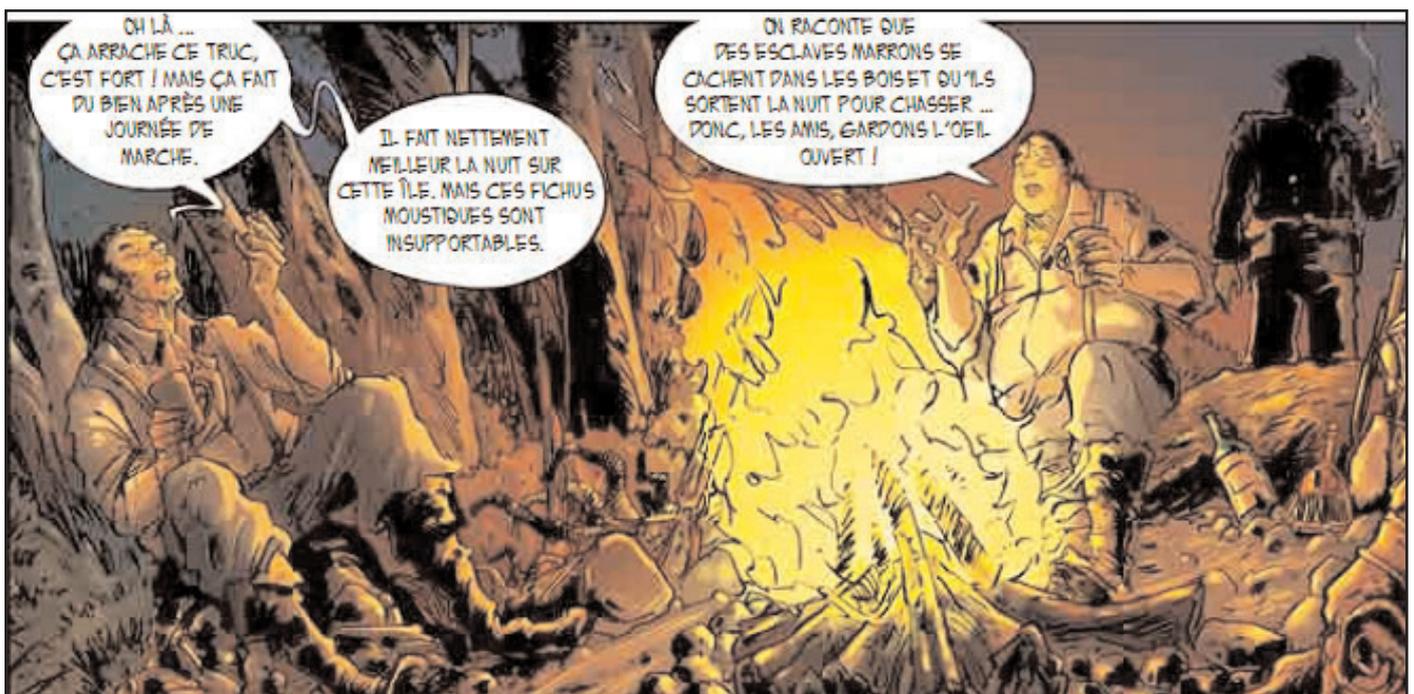
Le plan moyen : il est utilisé pour montrer le ou les personnages en pied et les mettre en situation dans la scène traitée.



Plan Moyen de personnages cadrés l'avant plan, dans un décor précis se profilant en perspective...
(Vignette réalisée par Jules Baisolé dans l'album collectif **Congo 50** en 2010)

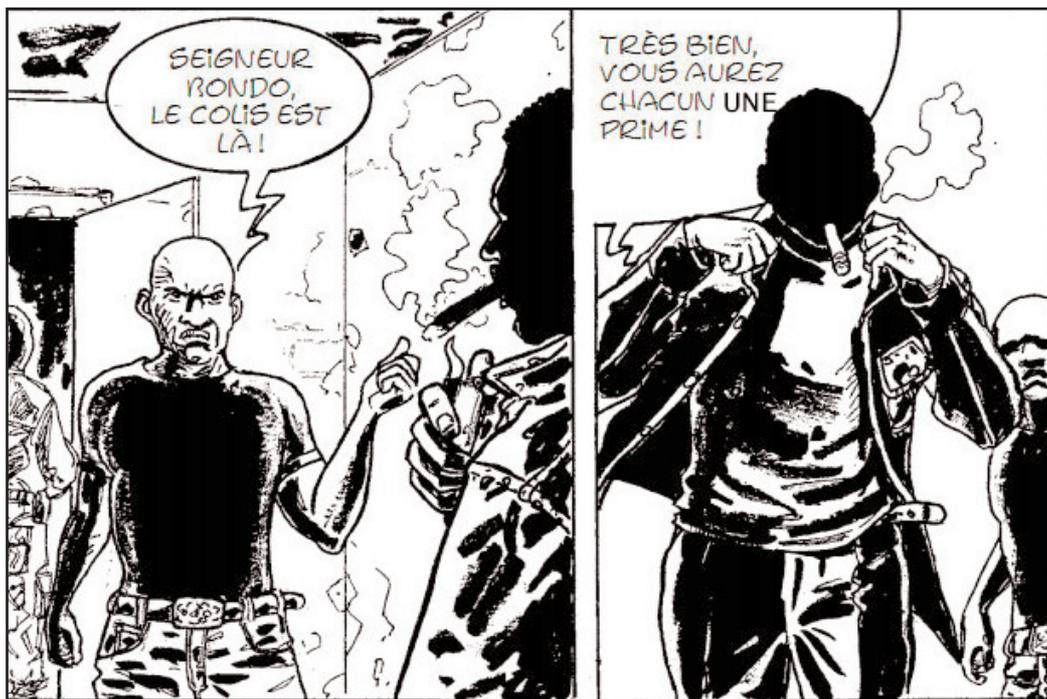


(Barly Baruti, plan moyen en contre-plongée, in **Le Monde selon Agbo**, projet en cours de réalisation)



(Thierry Pernal, plan moyen, in **Ile était une fois**, Ed. VIZAVI, Ile Maurice, 2011)

Le plan américain : emprunté au cinéma, il montre les personnages jusqu'à mi-cuisses.



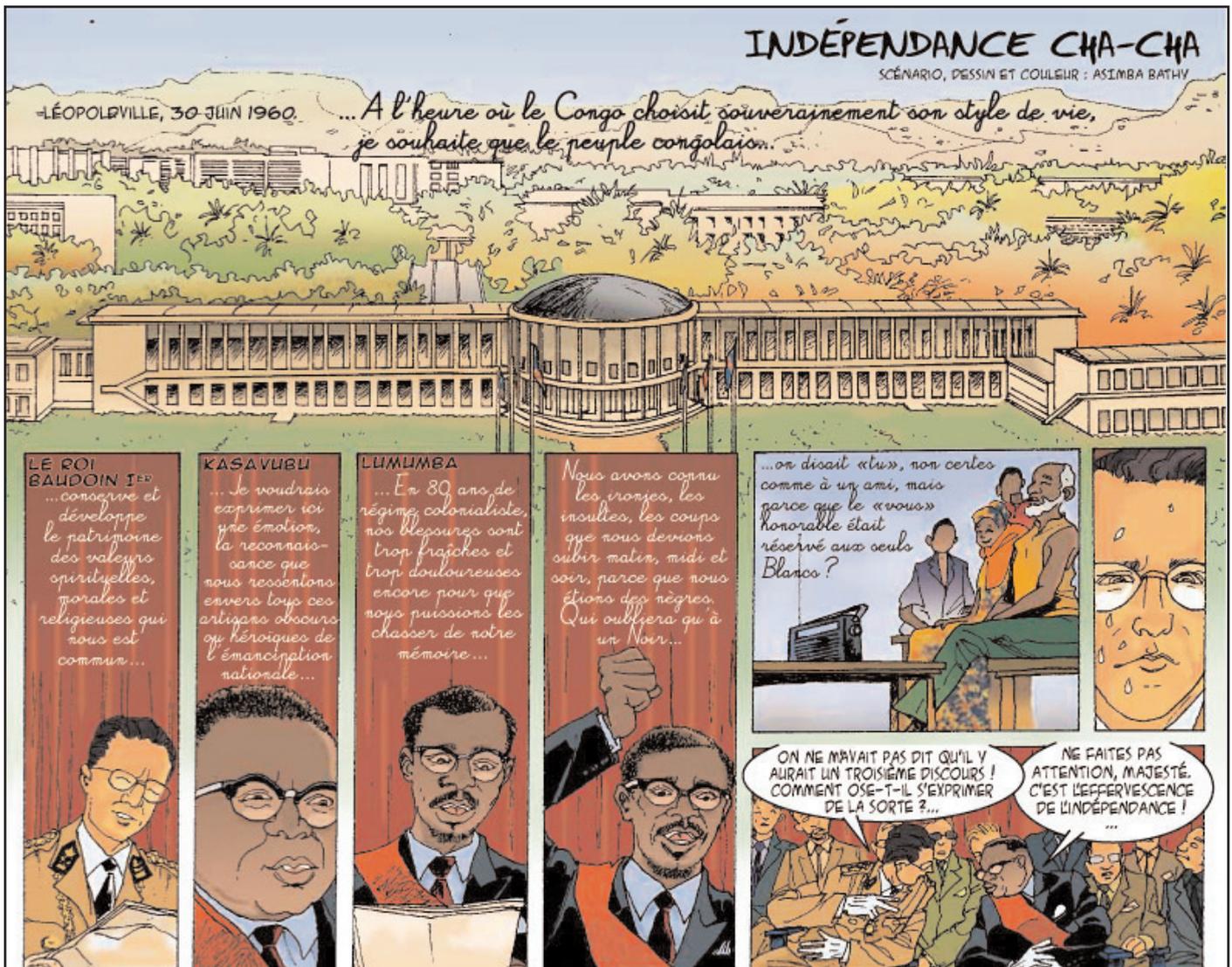
(Cara Bulaya, plan américains en champ / contre-champ, in *Kin-Label* n° 11)

Le plan rapproché : il recadre les personnages au niveau des épaules et plonge ainsi le lecteur au cœur de l'action, par exemple dans une bagarre que le dessinateur va traduire par une succession de plans rapprochés avec un choix d'angles de vue différents.



(Brezault / Pendanx, succession dynamique de plans rapprochés, in *Les Corruptibles*, Tome 1, Ed. Glénat, 2002)

Le gros plan : il montre les visages des personnages et leurs diverses expressions au cours de l'action. Le dessinateur peut ainsi jouer sur l'intensité dramatique ou sur la dimension comique qu'il souhaite montrer dans la continuité de la séquence découpée.



(Composition d'une demi-planche réalisée par Asimba Bathy dans l'album collectif **Congo 50**)

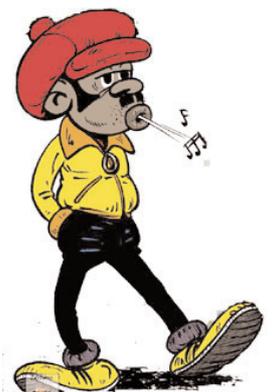
Asimba Bathy situe dans un plan général le lieu officiel où, le jour de l'indépendance du Congo, s'expriment tour à tour le Roi Baudouin, le Président Kasavubu puis Patrice Lumumba. On découvre leurs visages qui reflètent en quatre gros plans différentes convictions. Une vignette en plan moyen montre ensuite une famille en train d'écouter attentivement sur un petit poste de radio le discours enflammé que martèle Lumumba pour les Congolais. Succède un très gros plan du visage en sueur du Roi des Belges qui se tourne alors vers Kasavubu dans la dernière vignette pour lui exprimer son mécontentement...

Cette composition très efficace, en huit vignettes, résume parfaitement bien la situation tendue qui régnait à cet instant où se jouait déjà le destin du Premier ministre Patrice Lumumba qui sera destitué et assassiné quelques mois plus tard...



En une succession de trois gros plans, Denis Boyau, grand ancien de la BD congolaise, nous montre avec un humour ravageur la boulimie soudaine d'un père de famille affamé dont il décrit la vie quotidienne dans un des quartiers populaires de Kinshasa. (in *Kin-Label* n° 5)

En couleur : **Zwé-Zwé** (Boyau, in *Kin Label* n° 10)



L'insert : très gros plan, comme un effet de zoom, qui vient se superposer sur une partie du dessin cadré dans une vignette. Cet effet peut aussi intervenir sous la forme d'un recadrage entre deux plans pour montrer un détail particulier, ou bien pour se focaliser sur l'expression d'une partie du visage d'un personnage.



(Tetshim, in album collectif **Congo 50**, couleur par Asimba Bathy. Ed. Africalia / Roularta Books, Bruxelles, 2010)



(Cara Bulaya, plan d'ensemble avec deux inserts venant se juxtaposer sur la vignette, in **Congo 50**)



Très gros plan sur un visage, avec effet de zoom arrière en gros plan
(Tetshim in **Saison Rouge**, projet en cours avec Alain Brzault)

L'avant plan : un autre effet peut être utilisé en se servant d'un élément du décor que l'on place à l'avant-plan afin de donner à la vignette une impression de **profondeur**, jouant sur la perspective.

Selon l'**angle de vue** choisi, cette technique peut également servir pour camper, par exemple, un personnage en fuite, pris en contre-plongée, et dont on aperçoit à l'avant-plan que les semelles de ses souliers, avec en perspective le décor vers lequel il se dirige en courant.

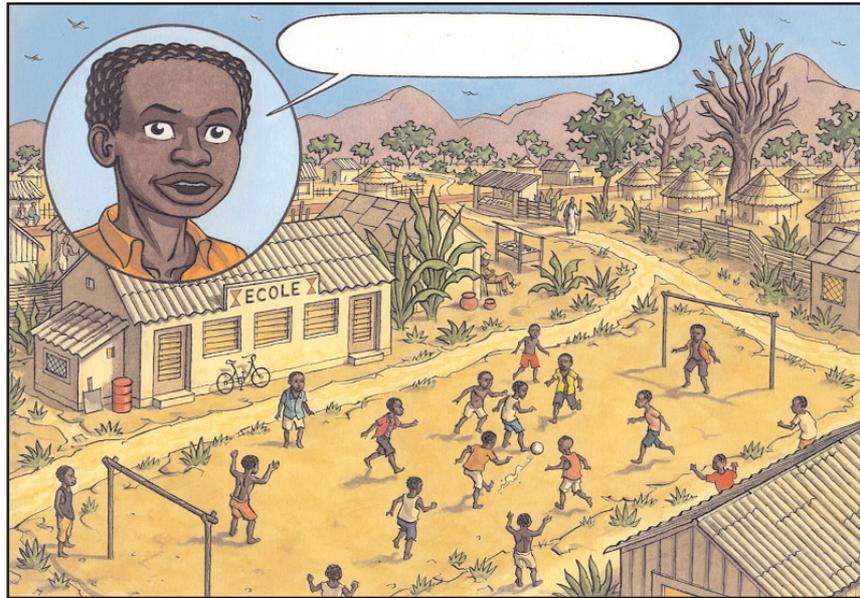


Deux vignettes de Thierry Permal dans lesquelles il place des personnages à l'avant-plan pour accentuer l'effet de perspective et la profondeur de champ.
(in *Ile était une fois*, éditions VIZAVI, Ile Maurice, 2011)

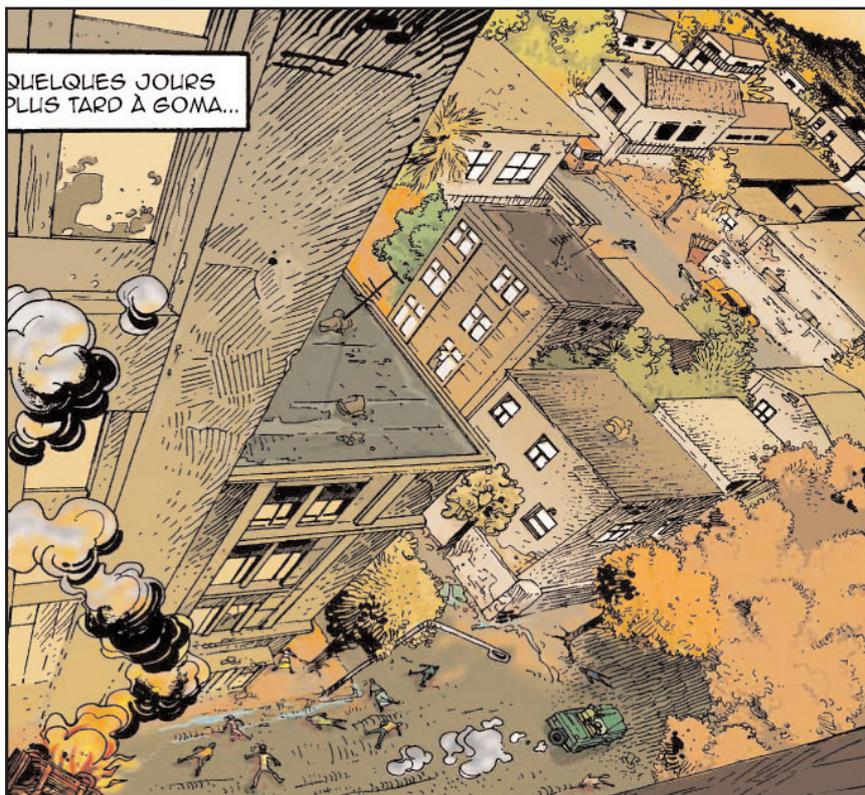
L'angle de vue :

C'est l'équivalent de l'emplacement de la caméra choisi par un réalisateur dans sa mise scène. Le choix des angles de vue, joue sur le rendu plus ou moins réaliste des scènes traitées en fonction du découpage d'une séquence en plusieurs vignettes. Cette technique a pour effet de dramatiser la relation qui se noue entre des protagonistes se déplaçant dans un même décor vu sous des angles différents.

La plongée : l'angle de vue peut surplomber des personnages, comme s'ils étaient surveillés à leur insu (ils nous semblent ainsi plus vulnérables, en situation d'infériorité). La plongée est toujours plus élevée que le sujet. Elle est très souvent utilisée car elle permet aussi de se situer, depuis un angle d'observation dominant l'action, par exemple, une foule défilant dans une rue, ou bien un paysage vu dans son ensemble et situant des personnages dans l'ampleur du décor.



Plan d'ensemble en plongée avec un insert circulaire, in *Les aventures de Yao-le-Malin* (par Julien Lamanda, projet en cours de réalisation avec Alain Brezault)



(Tetshim, in album collectif *Congo 50*, Ed. Africalia / Roularta Books, Bruxelles, 2010)

La contre-plongée : l'angle de vue se situe, par exemple, en contre-bas d'un personnage pour le faire paraître plus grand qu'il n'est en réalité, et donc il devient ainsi plus impressionnant aux yeux de ses adversaires qu'il semble dominer de toute sa hauteur. De la même façon, en situant le point de vue en contre-bas d'une falaise, d'un grand arbre ou d'un immeuble, on accentue leur côté abrupt et imposant en jouant sur l'effet de perspective.

La pratique de ces deux techniques narratives demande une grande expérience car le dessinateur doit parfaitement maîtriser toutes les notions de perspective dont les effets sont parmi les plus difficiles à réaliser dans une BD.



Contre-plongée associée à une plongée dans un champ/contre-champ
(Dessin de Dick Esalé, extrait d'un projet pour Hachette International)



(Effets de perspective dans une contre-plongée de Mola Boyika in *Kin Label* n° 13)



(Plongée/contre-plongée, par Evan Sohun, in *Il était une fois*, Ed. VIZAVI, Ile Maurice)



(Contre-plongée avec personnage à l'avant plan + un insert, par Tetshim in *Kin Label* n° 12)



Vignette 1 en contre-plongée. Vignette 2 plongée en contre-champ
 (Julien Lamanda, in *Les aventures de Yao-le-Malin*, projet en cours avec Alain Brezault)

La vue frontale : l'angle de vue se situe à hauteur d'homme. Au cinéma, ce type de plan a souvent été privilégié par le grand réalisateur américain Raoul Walsh, par exemple dans son western " Rio Bravo " .



Vue frontale en plan large
(Pat Mombili, in *Le règne de Tarquin le Superbe*, projet en cours avec Alain Brezault)



Composition frontale en plan général
(Jean-Denis Pendanx, pour la promotion de la trilogie *Les Corruptibles*, Scénario Brezault, Ed. Glénat)



(Vignette de Pov, in *Ile était une fois*, Ed. VIZAVI, Ile Maurice, 2011)

Le champ/contre-champ : il sert à montrer, selon les cadrages et les plans choisis, deux vues différentes se succédant dans une même scène. Cette technique s'avère très utile pour rendre compte des dialogues entre deux personnages, à condition de bien respecter, comme au cinéma, l'axe des regards entre les protagonistes qui discutent entre eux. On peut réaliser un champ-contre-champ avec deux personnages dont, par exemple, dans la première vignette le premier est vu de face gauche cadre, alors que le second sera vu de dos, en amorce droite cadre ; dans la seconde vignette, la présentation des deux sujets sera alors diamétralement opposée : le personnage qui était de face, sera représenté de dos, en amorce gauche cadre et l'autre sera vu à son tour de face, droite cadre. (Voir les exemples présentés pages 18 et 19)

Le champ/contre-champ offre d'autre part la possibilité de jouer sur l'effet de surprise en montrant dans un première vignette le visage stupéfait d'un personnage, de face, en train de regarder ce qui est hors champ pour le lecteur. Le plan suivant, renverse l'angle des regards et montre alors ce qui était en off dans le premier cadrage. Cet effet de surprise peut aussi jouer sur un gag à dimension comique.



(Tetshim, 2 vignettes en champ/contre-champ, in **Saison rouge**, projet en cours avec Alain Brezault)



(Pendantx, un plan large et 3 plans rapprochés en champ-contre champ, in **Les Corruptibles**, tome 1, Ed. Glénat)

La représentation du son :

La bande-son d'un film ne pouvant être rendue en BD, il faut lui trouver des correspondances crédibles :

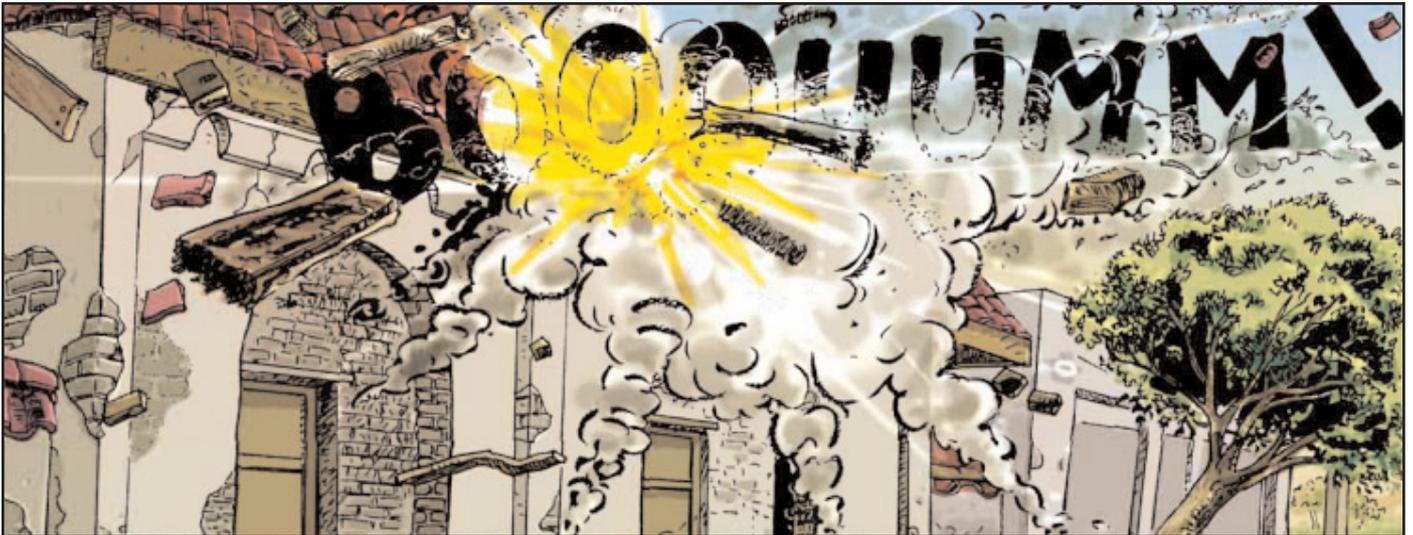
Un commentaire s'inscrit dans un **récitatif** introduisant une nouvelle planche correspondant à une séquence suivante à traiter après que du temps se soit écoulé entre deux actions (ellipse). Le cadre contenant un récitatif peut aussi être inséré entre deux vignettes ou bien placé directement en haut ou en bas du cadre délimitant une vignette (Ex : " *Pendant ce temps...* ", ou " *Quelques jours plus tard, dans la maison abandonnée...* ").

Une voix off sera traitée dans une bulle dont l'origine est extérieur au cadre de la vignette. Les **dialogues**, les **onomatopées**, ainsi que la représentation des **bruits**, sont placés dans des bulles. Certains effets graphiques correspondant à un bruitage peuvent aussi être caligraphiés directement dans la vignette (voir exemples ci-dessous).

Les effets rendus à travers le lettrage : si le lettrage est effectué à l'ordinateur, le choix et la grosseur de la police de caractère peuvent varier selon l'**élévation de la voix** et la **puissance du bruit** que l'on souhaite mettre en évidence dans la vignette.

Le lettrage effectué manuellement est souvent préféré par les bédéistes qui en maîtrisent la technique, dans la mesure où leur lettrage s'harmonise mieux avec le style graphique qu'ils ont choisi. Ainsi, l'image et le texte sont alors associés dans une complémentarité idéale, sachant également que les dialogues et les récitatifs viennent toujours renforcer les effets de mise en scène dans les séquences traitées.

*Il arrive parfois que l'auteur cherche à jouer sur une certaine forme de **décalage** entre le texte ou les effets sonores par rapport à ce qu'il montre à l'image. Cette pratique, qui fait appel à du " **second degré** ", fonctionne particulièrement bien dans une séquence humoristique lorsque, par exemple, ce qu'un personnage affirme est démenti par l'image qui suit.*



(Cara Bulaya, une explosion, in album collectif **Congo 50**, Ed. Africalia / Roularta Books, Bruxelles, 2010)



(Evan Sohun, la chasse au dodo, in **Ile était une fois**, Ed. VIZAVI, Ile Maurice, 2011)



Représentation de la stupeur dans les vignettes 1 et 2 et succession de bruits différents
 (Thierry Pernal, in *Ile était une fois*, éditions VIZAVI, Ile Maurice, 2011)



Formalisations sonores sur trois vignettes : un récitatif, le séga transposé et sa traduction, une voix off...
 (Pov, in *Ile était une fois*, éditions VIZAVI, Ile Maurice, 2011)



(Sébastien Langevin, in *Ile était une fois*, éditions VIZAVI, Ile Maurice, 2011)

LE DOSSIER DE PRESENTATION D'UN PROJET BD REMIS A UN EDITEUR

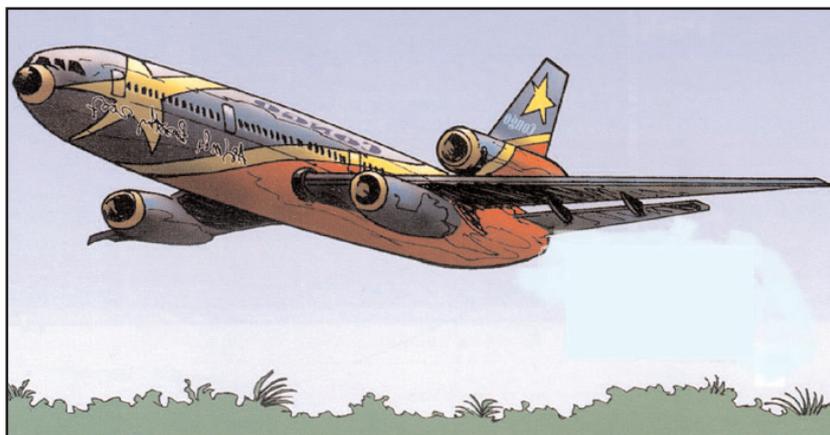
Ce qu'il doit contenir :

- Une courte lettre adressée à l'éditeur expliquant brièvement vos intentions et votre motivation.
- Un résumé du projet d'album
- Le public visé (enfants ou adolescents ou public adulte)
- Les objectifs visés (si cette BD a, par exemple, une vocation pédagogique)
- La typologie des personnages (présentation écrite et précisément dessinée des principaux personnages qui interviendront dans votre scénario)
- Un choix de 4 à 5 planches :
 - o Le scénario pré-découpé de chacune des planches servant d'exemples.
 - o Le découpage prévu des planches présentées.
 - o La réalisation soigneusement encrée des planches présentées que vous aurez pris soin de photocopier en A4, dans la mesure où l'envoi des planches originales ne se fera que si vous avez une réponse positive de l'éditeur.
 - o Eventuellement, si vous vous chargez vous-mêmes de la mise en couleur, ou si un coloriste est associé à votre projet, joindre les photocopies couleur de trois des planches présentées.
 - o Le temps que vous envisagez pour la réalisation du projet, à compter de l'éventuelle signature d'un contrat (généralement, pour un album de 48 planches entièrement finalisées en format A3, comptez une année environ).
- N'oubliez pas de joindre un CV décrivant ce que vous avez déjà réalisé, votre éventuelle participation à des expositions ou à des festivals sur la BD, en Afrique ou en Europe (ou deux CV, selon que vous êtes associé à un scénariste) comprenant votre adresse postale, votre n° de téléphone et votre adresse mail.

L'ensemble du dossier, dont vous ferez plusieurs photocopies en fonction du nombre d'éditeurs que vous aurez ciblés, devra être d'une présentation exemplaire dans sa finition. Il conviendra donc, avant de le poster, de le faire lire aux amis ou collègues afin que ceux-ci, suite à leurs éventuelles remarques, vous donnent l'occasion d'améliorer votre présentation.

" *Comment élaborer un dossier de présentation d'un projet BD* " fera l'objet d'un module spécifique détaillé, accompagné d'exemples...

Alain Brezault
Bruxelles, le 18 mars 2011



Dessin d'Asimba Bathy, in album collectif "*Là-bas... Na Poto...*", Ed.Européennes, 2007