

Du story-board à la planche finale

E.Bretagne

Le story-board

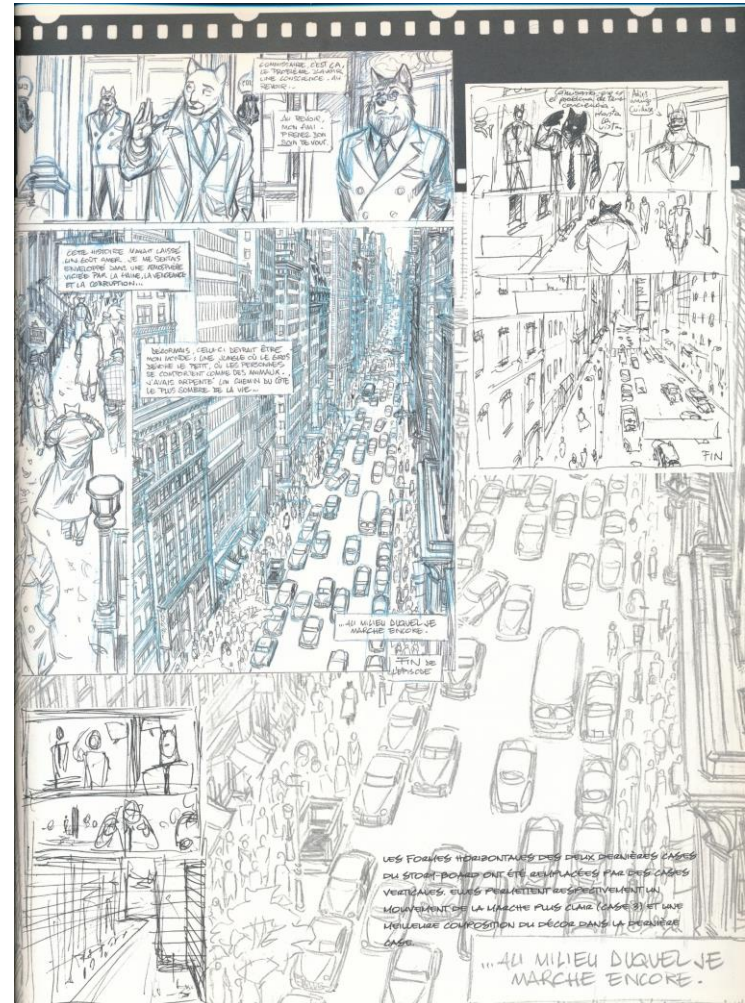
- Brouillon de votre BD
 - => dessins très simples & facilement modifiables
 - Mise en images du scénario
 - Vérification de la compréhension, de la clarté et fluidité de l'histoire et de la lecture
 - Équilibre entre dessins et textes
 - Correction du texte et des images, point de vue... pour faciliter la lecture
 - => Réalisation d'autant de versions de story-board que vous souhaitez jusqu'à satisfaction !

Exemple de story-board

[2]



[1]



Références

- [1] Blacksad Les dessus de l'enquête...; Juan Diaz Canales, Juanja Guarido; Edition Dargaud.
- [2] Okko - Artbook, 10 ans de dessins; HUB; 2015; Edition Delcourt.

Le crayonné

- L'une des étapes préparatoires.
- **Sur base du découpage**, on commence à diviser la planche en cases. Puis, au crayon, on réalise les dessins qui composent la planche.
- On travaille les détails dans le dessin.
- Souvent crayon qu'on peut effacer.

Crayonné en cours d'encrage



Crayonnés et encrage en cours de la planche 57

Okko - Artbook, 10 ans de dessins, paru le 2 décembre 2015, auteur : Hub, Bande dessinée (relié), éditeur Delcourt, Collection Terres De Legendes, Format 27cm x 32cm, 160 pages.

Encrage



Encrage terminé de la planche 57

Okko - Artbook, 10 ans de dessins, paru le 2 décembre 2015, auteur : Hub, Bande dessinée (relié), éditeur Delcourt, Collection Terres De Legendes, Format 27cm x 32cm, 160 pages.

L'encrage

- Lorsque les dessins du crayonné sont définitifs, on repasse à l'encre les traits du crayonné.
- Outils habituels : plume, pinceau, feutre, marqueur...
- Plusieurs techniques dont :
 - La « **ligne claire** » : le trait est d'épaisseur constante
ex : Tintin, la BD franco-belge
 - **Les pleins et les déliés** : l'épaisseur du trait varie en fonction de la lumière dans la case
⇒ dessin plus vivant
- En plus on peut faire les finitions avec des aplats et des détails



Pleins et déliés

délié



Plein



Ligne claire

Logo « headshot » de l'œuvre
Les Aventures de Tintin.

D'après la une du journal Tintin
du 15 mars 1988. Années 1950
(dessin original d'Hergé) / 1988

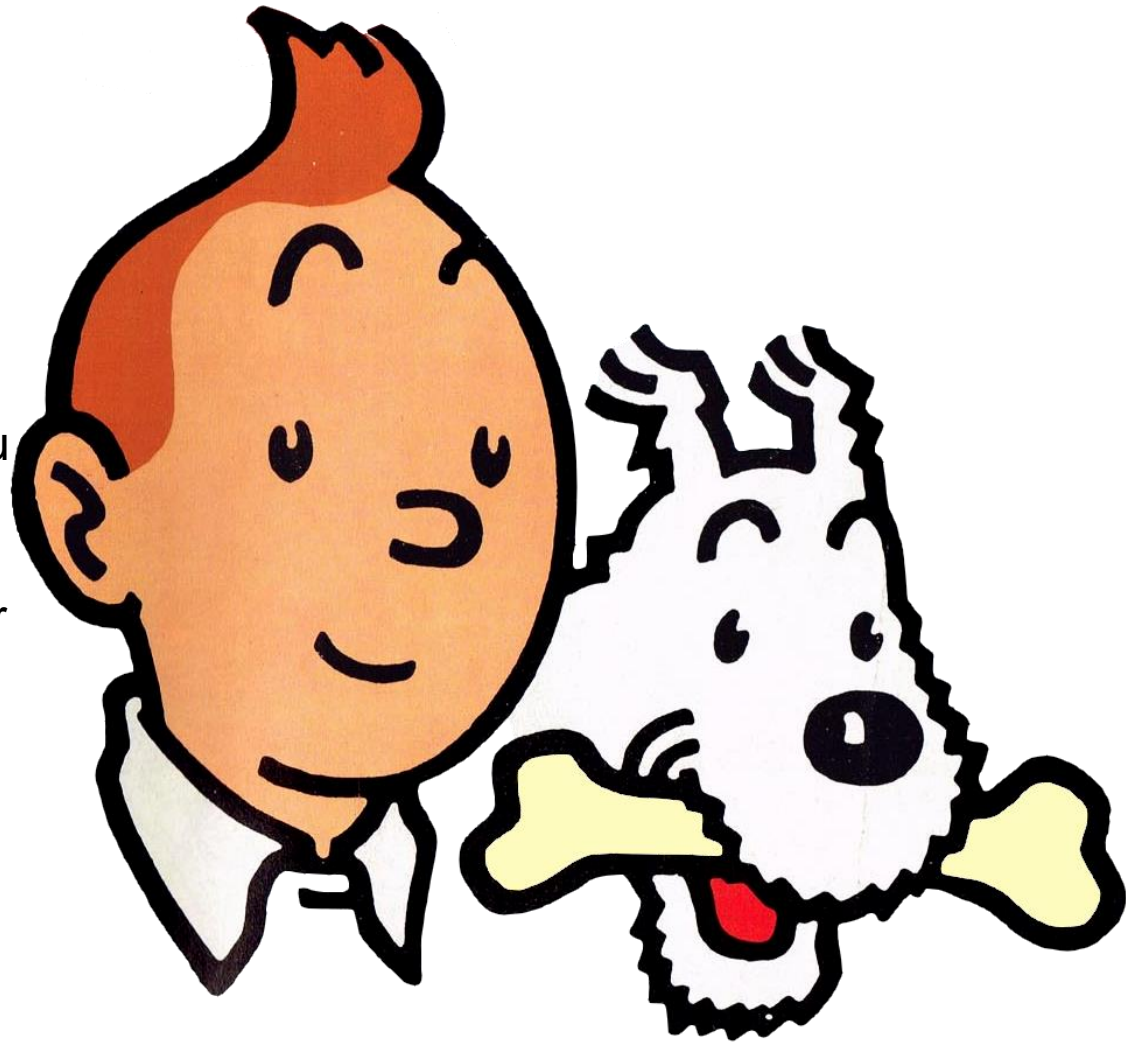
(une du journal). Hergé /
Studios Hergé. Cette
représentation de Tintin et Milou
a été déposée comme un logo
de marque par Moulinsart.

[<http://fr.tintin.com/plus/ring/charte.html> CHARTE

D'UTILISATION DE L'ŒUVRE
D'HERGE SUR INTERNET] : «

La société Moulinsart est
également titulaire de diverses
marques déposées sur de
nombreux territoires,

notamment la marque verbale
TINTIN, et le headshot TINTIN
& MILOU.



Pleins et déliés

Okko - Artbook, 10 ans de dessins, paru le 2 décembre 2015, auteur : Hub, Bande dessinée (relié), éditeur Delcourt, Collection Terres De Legendes, Format 27cm x 32cm, 160 pages.



Couleurs

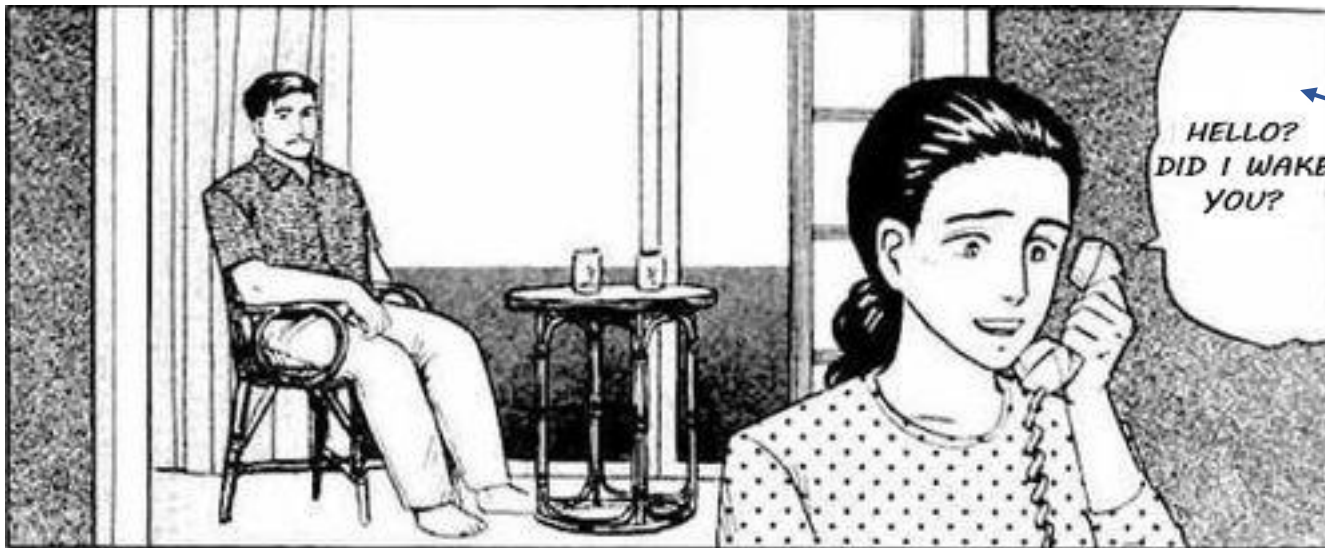
- Habituellement (pas de règle !) on met en couleur la planche encrée, soit directement sur l'original, soit sur une reproduction (photocopie), soit aussi par ordinateur.
- N&B, juste quelques couleurs, ...
- Crayons de couleurs (« aquarellable » ou non)
- Feutres, Peinture, ...
- Ordinateur (Photoshop, Gimp, ...)
- Aquarelle (transparence)
- Encre de couleur (transparence)

L'organisation de la planche

- **Exemple d'une conversation téléphonique**

Bibliographie (dans l'ordre d'apparition) :

- Parasite de Itoshi Iwaaki. Japon : 10 tomes (série terminée), éditions Kôdansha, 1990/1995. France : 10 tomes (série terminée), éditions Glénat, 2002/2004. (source de l'image : <http://saunteringsnake.tumblr.com/post/107053315000/fun-with-adaptations-a-guide-to-the-differences>).
- Blake et Mortimer, le mystère de la grande pyramide, source de l'image <https://www.bedetheque.com>, consulté le 29/09/2018, (<https://www.bedetheque.com/BD-Blake-et-Mortimer-Tome-4-Le-mystere-de-la-grande-pyramide-T1-55948.html>).
- Goldfish, Brian Michael Bendis, Semic (Semic Noir), 2003.



BULLE
(PHYLACTÈRE)



GOUTTIÈRE,
ESPACES
INTER-ICONIQUES,
INTER-CASES
OU
INTER-VIGNETTES



11 H 40'... LE CONSTELLATION G.H.B.N. DE LA LIGNE LONDRES-LE CAIRE SURVOLE LA COTE EGYPTIENNE...

CARTOUCHES

A CE MOMENT, LE PROFESSEUR AHMED RASSIM BEY, CONSERVATEUR DU MUSEE DES ANTIQUITES EGYPTIENNES, PENETRE DANS L'AEROGARE D'ALMAZA

Pardou... L'avion de Londres n'est-il pas encore arrivé, je vous prie ?...

On vient de le signaler à Effendi, il sera ici dans une quinzaine de minutes!

A BORD DE L'AVION DEUX PERSONNAGES BIEN CONNUS DE NOS LECTEURS DEVISENT TRANQUILLEMENT...

Eh bien, voilà qui nous change un peu de notre équipée à bord de "l'Ale Rouge", n'est-ce pas, Nâsir ?

Certainement, Sahib...

Et d'ailleurs, nous sommes en vacances ! Fins les neutrons, protons et autres "Espadons" !... Ah ! J'ai hâte de revoir ce beau pays et aussi cet excellent ami Ahmed Rassim. Pense donc ! Non seulement il me permet, à moi simple physicien, d'exercer mon hobby d'archéologue amateur, mais il m'invite encore à participer au déchiffrement de ses toutes dernières trouvailles. Il me parle même d'une découverte importante encore ignorée du public !... Qui sait ? Peut-être... Mais je pense que tout ceci ne t'intéresse guère ?...

Au contraire, Sahib, au contraire...

CEPENDANT, AU CAIRE, DEUX MYSTERIEUX PERSONNAGES VIENNENT D'ENGAGER UNE SINGULIERE CONVERSATION TELEPHONIQUE...

Allo ! Chambre ?? Ici, Ben... Non, rien à signaler... Il est à l'aérodrome... Un de ses amis arrive par l'avion de Londres... Comment ?... Un certain professeur Mortimer... Oui, Mortimer...

... Vous ne savez rien d'autre ?... A quelle heure ?... Minuit ?... Bien, j'aviserai. S'il y a du nouveau, je vous avertirai par la voie "K" ! Bonsoir !...

MAIS LE CAIRE EST PROCHE ET...

Fasten seatbelts, please !...


Enfin ! Je ne serai pas fâché de me dégourdir les jambes ! Occupe-toi des bagages. Je me charge des passeports...

Très bien, Sahib !...

ET QUELQUES INSTANTS PLUS TARD...

Faites votre approche initiale... Descendez à mille pieds... Vous passez en première position !


ET L'AVION, AMORÇANT SA DESCENTE, S'ENGAGE DANS L'AXE DU RADIO-PHARE...



CEPENDANT, AU CAIRE, DEUX MYSTERIEUX PERSONNAGES VIENNENT D'ENGAGER UNE SINGULIERE CONVERSATION TELEPHONIQUE...

Allo!... Chambre 77?... Ici, Ben... Non, rien à signaler...
.. Il est à l'aérodrome... Un de ses amis arrive
par l'avion de Londres... Comment?... Un certain
professeur Mortimer... Oui, Mortimer...

... Vous ne savez rien d'autre?... A quelle
heure?... Minuit?... Bien, j'avisera.
S'il y a du nouveau, je vous avertirai
par la voie "K"! Bonsoir!..





SES DOSSIERS?
À QUI?

À ELLE.
JE LA TIENS.

VOUS LA
TENEZ?

ELLE EST
CUITE. VOUS LA
VOULEZ? JE VOUS
LA DONNE.

QUOI?
COMMENT...

C'ÉTAIT FACILE ET C'EST
UN CADEAU. J'ARRIVE.

JE VEUX SAVOIR SI, SI
J'ENTRE MAINTENANT DANS
VOTRE BUREAU, VOUS ME
PRENDRÉZ LE CHOU. VOUS
ALLEZ ME FAIRE CHIER?

OU VOUS ALLEZ ME
FAIRE UN CAFÉ ET ME
COMMANDER UNE PIZZA?

SI CE QUE VOUS
AVEZ EST BON...

OÙ ÊTES-VOUS?
OÙ...

PLUS PROCHE QUE
VOUS NE LE CROYEZ. JE VAIS
VENIR VOUS VOIR ET ON VA JOUER
À "ET SI ON DISCUTAIT?".

... JE
COUPERAI LES
TOMATES ET JE
VOUS PRÉPARERAI
LA PIZZA
MOI-MÊME.

QUOI QUOI!
QUOI? QUI ÊTES-
VOUS?

MOI? L'ATOUT
DANS LA MANCHE QUE
VOUS AVEZ REVE D'ANDRÉ,
PAPA NOËL ET HANOUKKA
CHARLIE EN PACK SOLDE.

QUAND?

DÈS QUE
J'AI...

MERDE...

ALLÔ?

ALLÔ?

L'ENCULÉ!



La Fille Maudite du
Capitaine Pirate
Jeremy Bastian
Traduit par Patrick
Marcel. Edition La
Cerise. Avril 2014

Adventures on and
under the high
seas, a whimsical
swashbuckling tale
of wonderland
journeys and
unimaginable
dangers. A pirate
Alice in 19th
century-style
engravings.



La Fille Maudite du
 Capitaine Pirate
 Jeremy Bastian
 Traduit par Patrick
 Marcel. Edition La
 Cerise. Avril 2014

Adventures on and
 under the high
 seas, a whimsical
 swashbuckling tale
 of wonderland
 journeys and
 unimaginable
 dangers. A pirate
 Alice in 19th
 century-style
 engravings.

L'organisation de la planche

- Pas de règle(s) figée.
- Privilégié la clarté et l'efficacité.
- **Objectif** : « *guider les lecteurs au sein des cases et entre elles, et créer un processus de lecture transparent et intuitif.* » (**Scott MacCloud**).
- Passage d'une case à l'autre
- Combinaisons Mot/image

Les onomatopées

« *Imiter un bruit est un art que certains dessinateurs poussent très loin, c'est très amusant.*

*C'est une espèce de caricature, de **portrait d'un son**, certaines sont réussies...*

Lorsqu'on doit mettre un bruit sur le papier, on l'imité soi-même.

Puis on l'écrit de différentes façons pour s'en approcher au mieux.

C'est un véritable travail de précision.

Très complexe à mettre au point soigneusement. »

Franquin

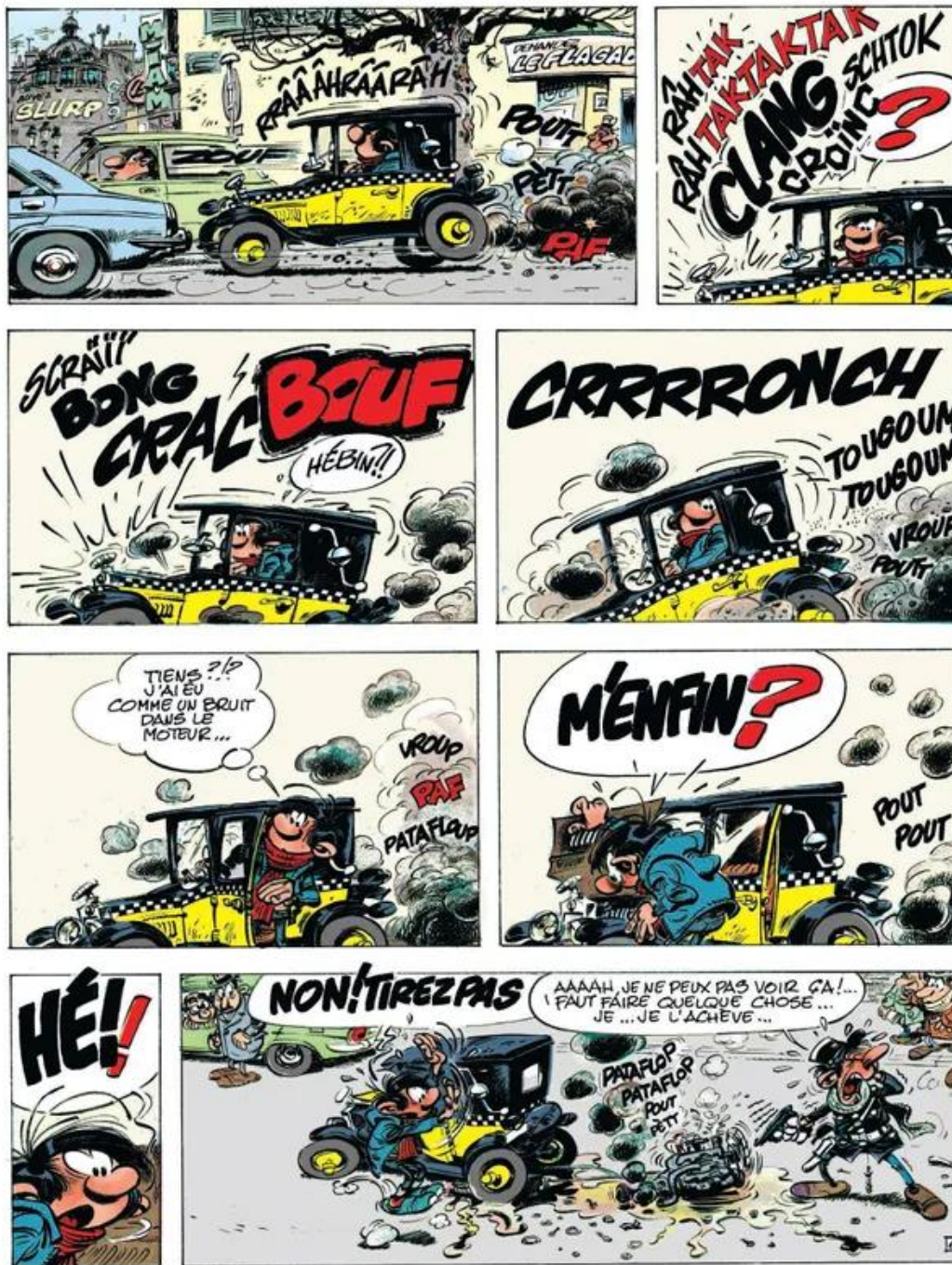
Les codes iconographiques

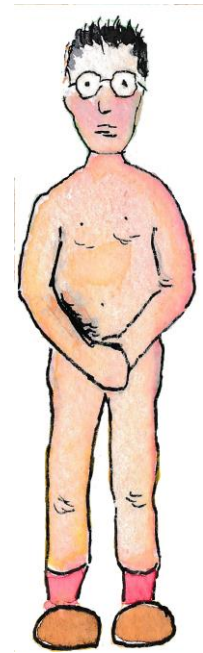
Traits de mouvement

Gouttes de sueurs

Symboles (étoiles, point d'interrogation, gros mots, ampoule ...)

Planche de Gaston Lagaffe parue en 1971 dans le Journal de Spirou numéro 1708 Franquin/Spirou /BPI/Dupuis





Dessine une situation adaptée en plaçant au moins : une bulle, un cartouche, 3 onomatopées et 2 codes iconographiques

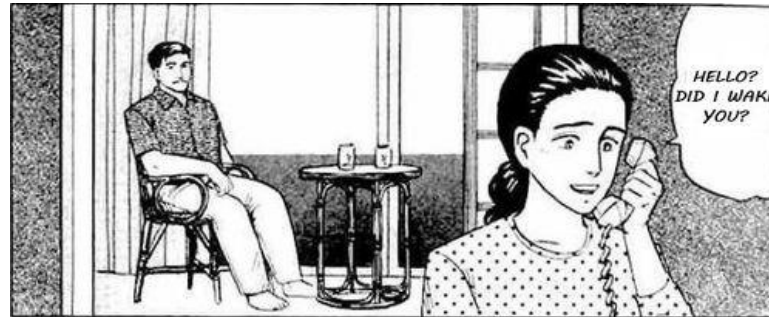
Le cadrage



- Comme au cinéma ou en photographie
- Faire varier les points de vue pour :
 - Créer une dynamique.
 - Jouer sur les ambiances.
 - Dramatiser, faire passer des émotions.
 - Révéler ou non des informations.
 - Guider le lecteur.

Plan d'ensemble et plan général

- Très fréquents en début de planche/d'histoire
- Plan d'ensemble : très large avec décors, paysages
- Plan général : on situe les acteurs dans l'espace



Plan
général





SES DOSSIERS?
À QUI?

À ELLE.
JE LA TIENS.

VOUS LA
TENEZ?

ELLE EST
CUITE. VOUS LA
VOULEZ? JE VOUS
LA DONNE.

QUOI?
COMMENT...

C'ÉTAIT FACILE ET C'EST
UN CADEAU. J'ARRIVE.

JE VEUX SAVOIR SI, SI
J'ENTRE MAINTENANT DANS
VOTRE BUREAU, VOUS ME
PRENDRÉZ LE CHOU. VOUS
ALLEZ ME FAIRE CHIER?

OU VOUS ALLEZ ME
FAIRE UN CAFÉ ET ME
COMMANDER UNE PIZZA?

SI CE QUE VOUS
AVEZ EST BON...

OÙ ÊTES-VOUS?
OÙ...

PLUS PROCHE QUE
VOUS NE LE CROYEZ. JE VAIS
VENIR VOUS VOIR ET ON VA JOUER
À "ET SI ON DISCUTAIT?".

... JE
COUPERAI LES
TOMATES ET JE
VOUS PRÉPARERAI
LA PIZZA
MOI-MÊME.

QUOI QUOI!
QUOI? QUI ÊTES-
VOUS?

MOI? L'ATOUT
DANS LA MANCHE QUE
VOUS AVEZ REVE D'ANDRÉ,
PAPA NOËL ET HANOUKKA
CHARLIE EN PACK SOLDE.

QUAND?

DÈS QUE
J'AI...

MERDE...

ALLÔ?

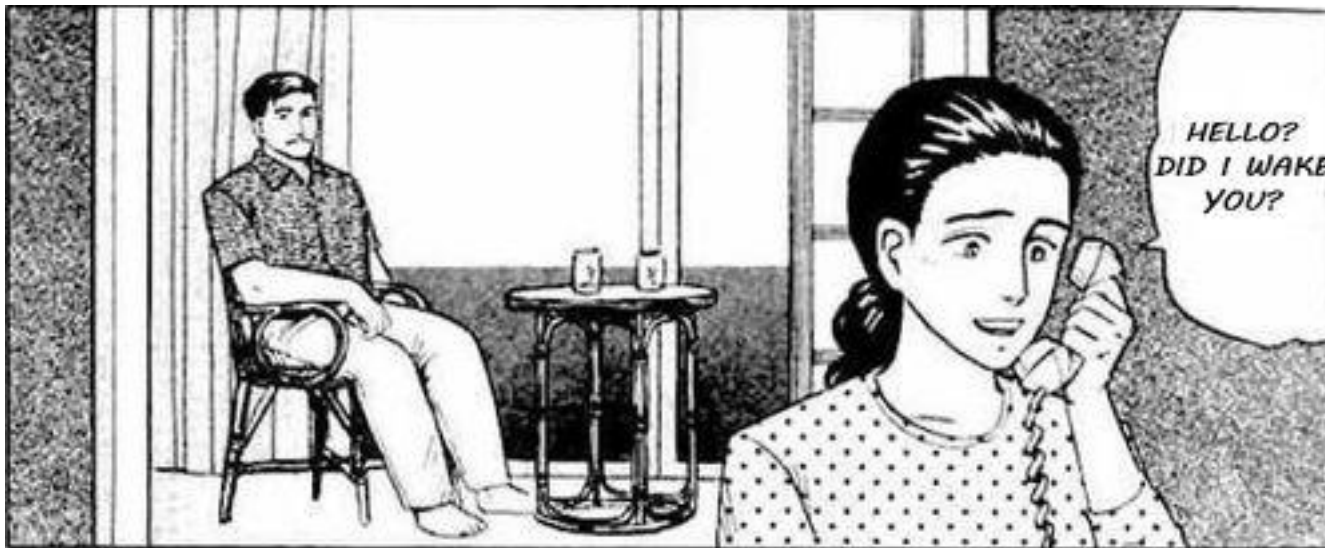
ALLÔ?

L'ENCULÉ!

<https://www.erccomics.com/comics/something-in-the-water/1>

Pour les personnages

- Plan moyen : vue en pied (de la tête aux pieds) dans le décor immédiat
- Plan italien : personnage cadré au dessus des chevilles
- Plan américain : personnage cadré à mi-cuisse
- Plan rapproché : à hauteur de taille ou de poitrine
- Gros plan sur le visage (→ émotions, dramatisation)
- Le très gros plan : on attire l'attention sur un détail, une expression particulière, ...



Plan rapproché



Plan moyen



Gros plans

Les angles de vue

- La plongée (la visée est surélevée) = vue du dessus (symboliquement on abaisse le personnage)
- La contre-plongée (la visée est abaissée) = vue de dessous (symboliquement on magnifie le personnage)
- La visée normale = au niveau des yeux (action/personnages vus de manière neutre)



Le Keizersgracht d'Amsterdam vu en plongée.

Par © Jorge Royan / <http://www.royan.com.ar>,
CC BY-SA 3.0,
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=15179421>

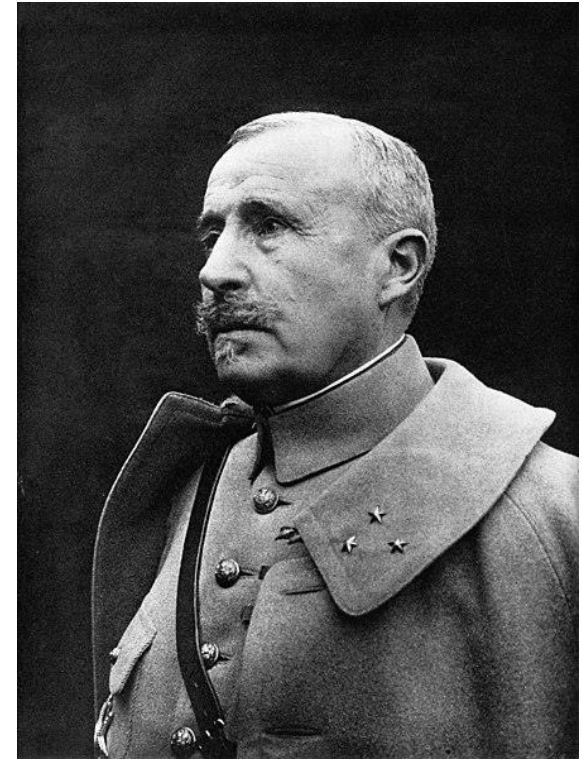


La vue en contre-plongée des grands immeubles s'interprète comme un plan subjectif de piéton.

Domaine public,
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=176601>



Chaplin, Les lumières de la ville (1930): personnage vue en plongée.



Portrait du général Nivelle en contre-plongée.

Exercice

Dans les 2 plans d'ensemble présentés :

Trouvez les différences entre le premier plan et le deuxième.

Essayez d'expliquer ce que ces changements apportent à la lecture.

Exercice



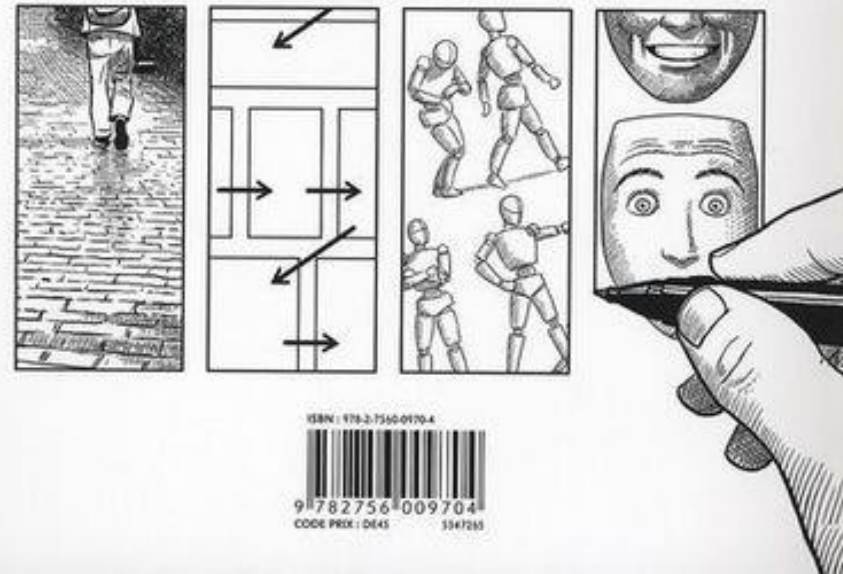
Faire de la bande dessinée
Scott McCloud
Editeur : Delcourt
Année d'édition : 2007
Première édition : 2006
272 pages
ISBN : 9782756009704



PAR L'AUTEUR DE *L'ART INVISIBLE*

Reconnu par les plus grands noms de la profession comme le spécialiste des bandes dessinées, Scott McCloud analyse et développe l'ensemble des techniques propres au 9^e Art.

Après *L'Art invisible*, ouvrage de référence par excellence sur la bande dessinée, Scott McCloud élargit l'horizon de sa réflexion. Qu'il s'agisse de comics, de manga ou de bande dessinée européenne, cet ouvrage de 272 pages vous aide à comprendre la construction d'un récit, le découpage des planches et séquences, le choix des mots et des images adéquates, la création de mondes variés et crédibles ainsi que la maîtrise du langage du corps et des expressions faciales.



ISBN : 978-2-7560-0970-4



9 782756 009704
CODE PRIX : DE45 3347265



Les différences

- Expansion de la case jusqu'aux bordures de la page : cela ouvre la scène, il n'y a plus de « cadre », immersion plus facile
- Niveau supérieur de détails et de texture : + de sensations (odeurs, sons, ...) , identification et immersion plus facile pour le lecteur
- Absence de bulle de texte : on s'affranchit des notions de durée (texte= marque de temps implicite), on peut se promener sans limite de temps

Un sens accru de la profondeur

- Une visée décentrée (pas centrée sur le personnage) : on peut vagabonder dans le décor, le personnage ne bloque plus la vue.
- Une visée abaissée : sens accru de la profondeur qui augmente la taille perçue du paysage (on donne de la profondeur)
- On joue sur la taille des objets (ballon/personnage)
- On estompe les objets distants (peu de détail) pour accentuer l'effet.