

Composer une case de BD

Une case de BD ou vignette représente un temps de votre histoire comme le maillon d'une chaîne. La case s'organise pour répondre logiquement aux autres vignettes qui composent la planche. Comme dans une peinture ou un plan de film, la composition d'une case suit quelques règles.

Utilisation des plans dans une case

Une case est organisée en plans qui déterminent la distance entre le lecteur et le sujet dans l'image.

L'arrière-plan est la partie la plus éloignée du point de vue du lecteur, on y retrouve souvent le décor.

Le second plan se trouve au milieu de la case, entre l'arrière-plan et le premier plan.

Sur le premier plan se trouvent les éléments les plus en avant sur l'image.

Les éléments narratifs, comme les bulles et les onomatopées, sont placés devant le premier plan afin d'être bien lisibles.



Le cadrage d'une case

En jouant sur l'angle et la distance, le cadrage change la façon dont le sujet (un objet ou un personnage) est mis en avant dans l'histoire.

Le plan d'ensemble : c'est l'angle le plus panoramique. Les éléments qui composent l'image sont éloignés ce qui rend les personnages à peine visibles et donne plus d'ampleur au décor. C'est un bon moyen d'introduire une nouvelle séquence ou de présenter le lieu de l'action.

Le plan moyen : on voit maintenant les personnages de la tête aux pieds, l'action se précise.

Le plan américain et le plan rapproché : il montre le buste et le visage des personnages. Ce plan permet de focaliser l'attention du lecteur sur les gestes des personnages.

Le gros plan : en collant au plus près du lecteur, le décor devient quasi inexistant. L'accent est mis sur les émotions transmises par les expressions du visage ou d'une partie du personnage.

Il est important de jongler entre les plans et maîtriser la perspective afin de rendre son histoire dynamique.



Les éléments d'une case

Une case est, dans le domaine de la bande dessinée, une zone de dessin délimitée par un cadre. On dit aussi vignette. Chaque case peut comporter un certain nombre d'éléments.

Le décor

Le décor se place en fond de case, il détermine le lieu de l'action.

La trame de fond

On peut aussi remplacer le décor par une trame. Ce fond de couleur permet d'instaurer une atmosphère.

Les personnages

Les acteurs de votre histoire sont les personnages. Ils sont mis dans les cases et intégrés aux décors.

Les bulles

Les personnages s'expriment grâce au texte qui est placé dans les bulles, appelées également "le phylactère". Chaque bulle possède une queue ou appendice qui indique quel personnage s'exprime.

La cartouche

La cartouche est un encart rectangulaire avec un texte qui sert à refléter les pensées intérieures d'un personnage.

Le récitatif

Le récitatif est un encart rectangulaire avec un texte qui informe sur le lieu et le temps de l'action. Par exemple, « Il était une fois... » ou « Dans le village des gaulois... » sont des récitatifs. Il sert souvent à détailler une action ou un contexte difficile à restituer par le biais d'une image.

L'onomatopée

L'onomatopée est un texte stylisé (différents du reste du texte) qui représente un bruit d'objet, d'animal ou une émotion. « Beurk » est l'onomatopée du dégoût, « Cocorico ! » est celle du coq, et « Crac ! » est celle d'un objet qui se casse.

L'idéogramme

L'idéogramme est un symbole qui représente une pensée ou une émotion. Par exemple, une ampoule au-dessus de la tête d'un personnage signifie qu'il vient d'avoir une idée.