

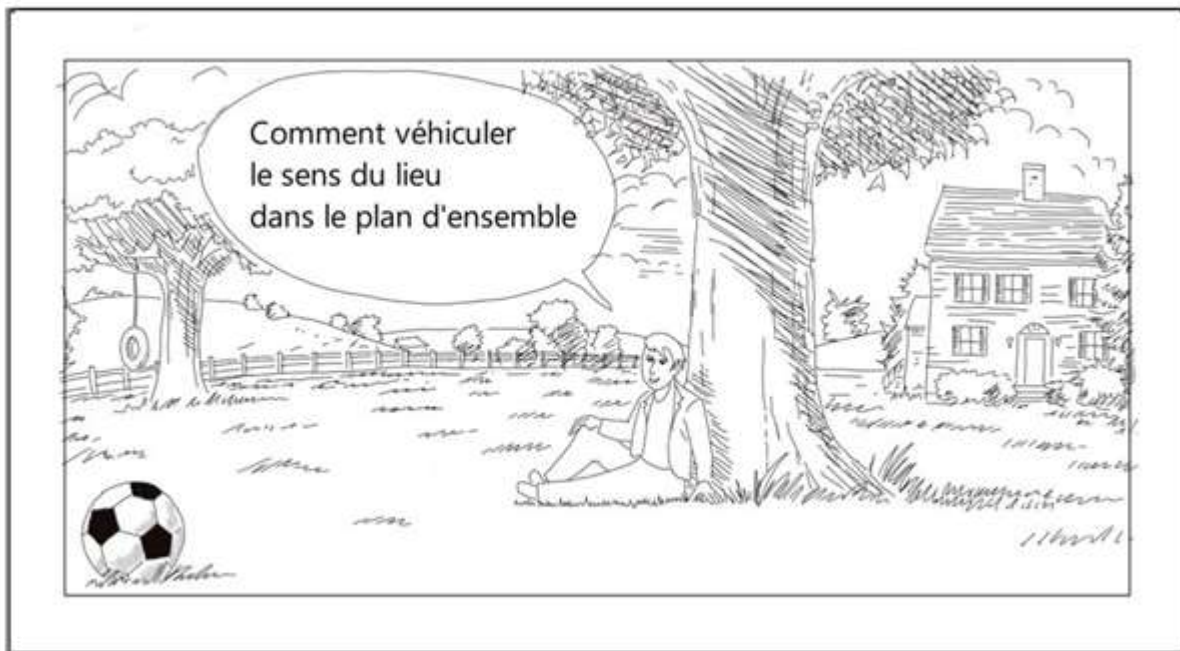
1^{ère} partie : le sens du lieu

Le monde est vaste. Capturer l'ensemble des images et des sensations qu'il offre dans des petits rectangles peut apparaître comme un défi décourageant. Mais avec de l'expérience, des efforts et la volonté de dépasser le simple « minimum requis » vous pourrez créer un univers tout aussi puissant et aussi présent qu'un autre réel ou imaginaire.

Mais attention, le figolage des détails peut faire passer le temps de travail d'une page de quelques heures à quelques dizaines d'heures ! Mais pour le lecteur çà peut faire la différence entre savoir où se déroule votre histoire et y être réellement.

Le plan d'ensemble pour une première case

Une première case est souvent dessinée par un plan d'ensemble, représenté par une grande case qui vous dit où vous êtes, le plus souvent avant de zoomer sur le protagoniste de l'histoire.



Si votre objectif est d'indiquer aux lecteurs où se trouve votre histoire, vous pourrez vous en tirer avec une ou deux cases de plan d'ensemble par scène, dessinées simplement à l'économie, que vous pouvez faire suivre uniquement de plans moyens et de gros plans.

Ce qui demandera moins de travail que par exemple dessiner 700 feuilles chaque fois que vous mettez un arbre sans une case.

En revanche, si vous recherchez plus que la clarté et l'efficacité, vous pourrez envisager quelques techniques supplémentaires.

Quelques techniques complémentaires pour affiner un plan d'ensemble

Comparez cette case avec la première, vous remarquerez quelques différences. Il y'en a 5



- 1) L'expansion de la case jusqu'au bordure de la page, dite « A la coupe » en termes techniques
- 2) Un niveau supérieur de détails réalistes
- 3) L'absence de bulles de texte
- 4) Une visée abaissée, décentrée
- 5) Un sens accru de la profondeur en jouant sur la taille perçue et en estompant les objets distants

La deuxième version de ce plan a produit des expériences de lecture différentes, de manière subtile, mais significative.

Le format à la coupe

Le format à la coupe contribue à ouvrir une scène, non seulement parce que la case est agrandie, mais parce qu'elle n'est plus entièrement contenue par le cadre et qu'elle peut donner l'impression de s'écouler dans notre monde ou peut-être parce que nous sommes conditionnés par l'expérience de la case-fenêtre ! Et quand le cadre d'une fenêtre sort de notre vision périphérique, c'est généralement parce que nous l'avons traversé

L'ajout de détails et de textures

L'ajout de détails et de textures réalistes, bien exécutés, peut déclencher des souvenirs non seulement de l'aspect des choses, mais aussi de leur toucher, leur odeur ou de leur son et susciter l'identification chez le lecteur.

L'absence de bulles

Le silence a pour effet d'affranchir une case de la notion de durée. On attribue aux bulles de texte une durée qui découle du temps de lecture de la bulle. Sans cette marque de temps implicite que donnent les mots, une case muette ne finit pas de façon aussi tranchée et son effet peut perdurer tout le long de la page.

Le silence permet aussi aux lecteurs de quitter l'intrigue et le dialogue pour laisser leurs yeux explorer votre univers visuel.

Le choix d'un cadrage décentré

Ce type de composition crée l'impression d'entrer dans un décor habité par quelqu'un, plutôt que de rencontrer quelqu'un avec un décor planté derrière. En évitant de bloquer la porte, une silhouette décentrée, qui se détourne du lecteur peut l'inviter à le suivre davantage dans la scène.

Un sens accru de la profondeur

Un sens accru de la profondeur augmente la taille perçue d'un environnement, indépendamment de la place réelle qu'il occupe dans la case, et du même coup renforce l'impression du lecteur d'être environné par votre univers.

La multiplication des cases pour poser un décor



On peut éclater une scène d'ouverture en plusieurs fragments, en recourant à des transitions « aspect à aspect », technique courante dans la BD japonaise.

Dans cette méthode, la scène s'assemble dans le cerveau du lecteur.

Les auteurs américains se mettent aussi à poser leur décor sur plusieurs cases afin de créer des univers plus riches et plus puissants.

Ici le lecteur appréhende l'univers de l'auteur à peu près de la même façon qu'il le fait dans la vraie vie. Il regarde autour de lui, en haut, en bas. Tout ce qui accroche son regard un petit bout à la fois. Cela donne un air de

vécu en direct et l'illusion de se promener ici ou là dans une scène.

Et lorsqu'il n'y a pas de personnage en vue, comme dans l'exemple ci-contre, le lecteur est libre de former une relation personnelle avec votre monde avant même que le fassent vos personnages.



Autre option, chaque case est un plan d'ensemble

Une autre option est de traiter chaque case comme s'il s'agissait d'un plan d'ensemble et d'ajouter un maximum de détails à l'environnement partout où c'est possible. Cette approche typique de certaines BD peut créer un fort sens du lieu, si vous n'avez rien contre les longues heures de dessin.

Certains types d'histoires comme la science-fiction, le fantastique traitent au moins en partie, le monde dans lequel elles se déroulent et peuvent exiger de déployer une attention permanente aux détails de ces univers.

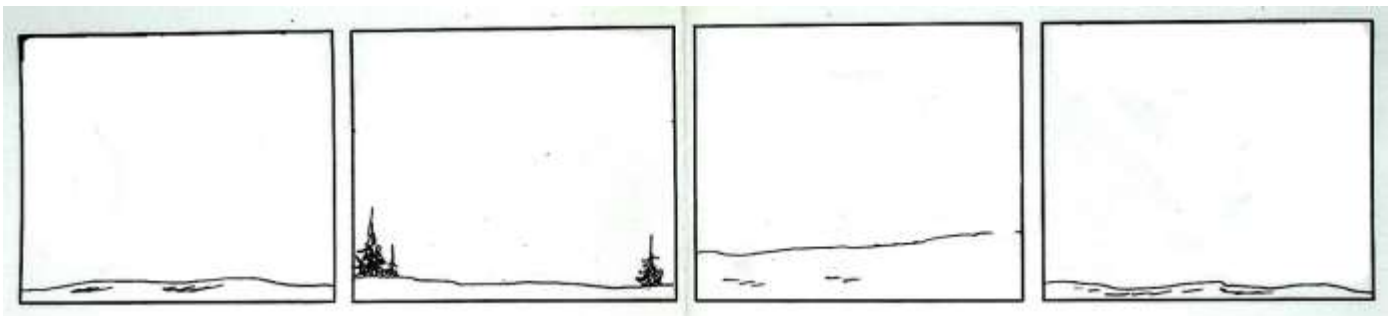
En revanche, les histoires qui traitent des relations humaines et qui se concentrent sur un paysage émotionnel, ne demanderont peut-être que le rappel périodique d'un décor quotidien familier.

Comment traiter les histoires de relations humaines

Certains types de BD reposent à peine sur le sens du lieu.



Exemple : enlevez les silhouettes des dessins de presse humoristiques classiques, il ne restera souvent que quelques traits bien placés.



Dans ces dessins, les décors ont pour seul objet de fournir un contexte aux actions des personnages, après quoi, ce sont ce sont ces derniers qui volent la vedette. Mais si la situation l'exige, les dessinateurs sont tout à fait capables de créer un décor très présent.

