



« La bande dessinée constitue la principale application de l'art séquentiel au support papier. La bande dessinée, ainsi que j'en ai eu conscience dès mes débuts, demeure une forme authentique d'art et de littérature, capable de traiter aussi bien de sujets importants que d'humour, nous permettant de nous exprimer à travers le dessin. »

*Will Eisner*

La BD, c'est quoi ?

La BD est une suite de dessins racontant une histoire donnée. Chaque image est logée dans une case appelée vignette. Les vignettes sont ensuite regroupées en planches.

Ce qui distingue la BD du livre-image, ce sont les dialogues qu'on rentre dans les bulles. C'est aussi l'enchaînement des plans qui fait que la BD ressemble beaucoup au cinéma.



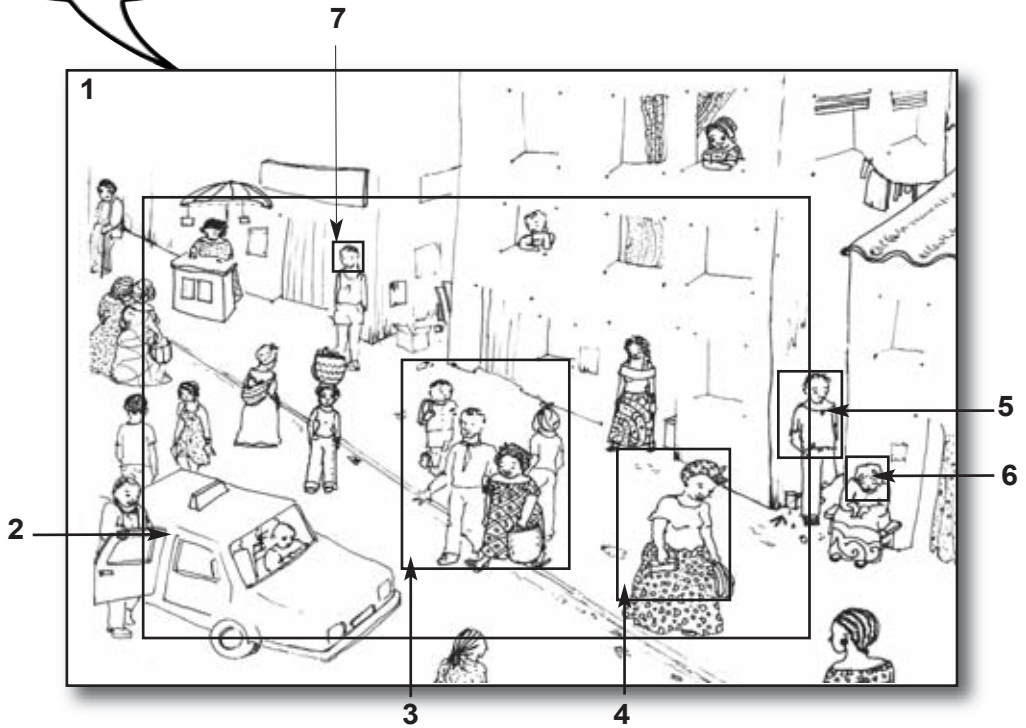
Une vignette ↗

Une bulle ↘



Une planche

## Les plans



## Les plans

Les différents plans qui interviennent dans la représentation des images sont sept. Ils permettent de représenter les scènes en leur donnant l'ambiance et l'aspect émotionnel que l'on veut. Il ne faut surtout pas se tromper de plan au risque d'avoir l'effet inverse de celui attendu.

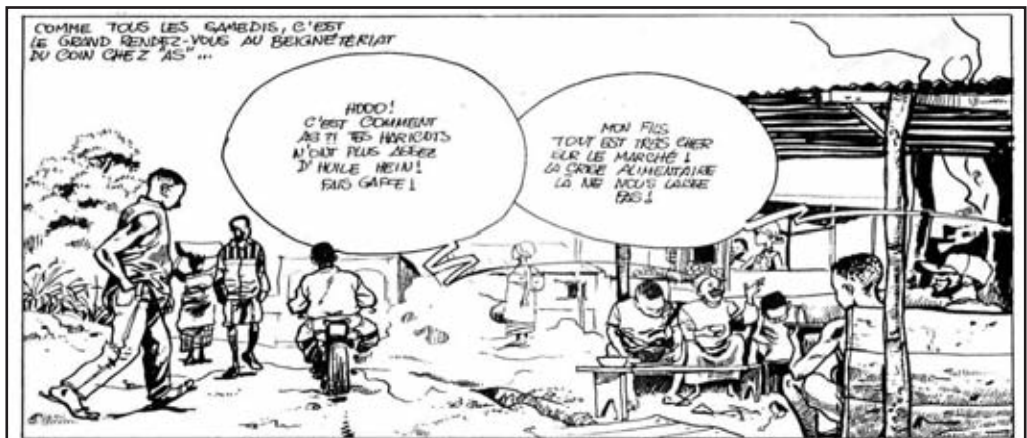
## 1. Le plan d'ensemble

Plan descriptif montrant un large paysage (panoramique), un vaste décor, une foule de personnages en action ou en mouvement. Travaillés sur de très grandes vignettes ou des images planches, il est l'indispensable plan de description du lieu où se situe l'action, où évoluent les personnages. Il est utilisé chaque fois qu'il est nécessaire de décrire un lieu, un paysage. Il sert aussi à montrer de grandes scènes d'action (batailles, courses, manifestations). La visée est souvent en plongée.



Ntep Adams, Pongy Georges, Bitchakala, Yaoundé, 2010

**Exemple 1** : montrer l'ensemble des acteurs de la scène



BG Laubè, Bitchakala, Yaoundé, 2010

## 2. Le plan général

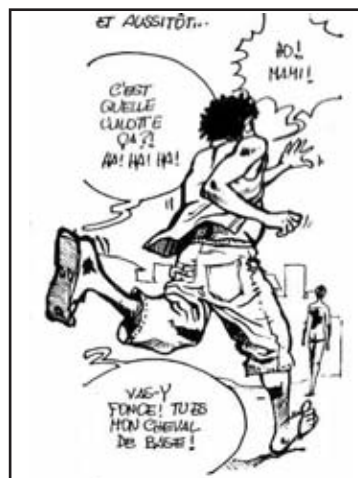
Plan descriptif présentant un décor, un endroit intérieur où vont évoluer des personnages, où se déroule l'action. Travaillé sur des grandes vignettes ou des vignettes ordinaires, il permet au lecteur de découvrir l'endroit, un lieu précis et limité. Le plan général renseigne aussi sur l'ambiance, l'atmosphère, le type de situation ou de personnages. Il est utilisé pour chaque scène, pour chaque changement de décor, chaque fois qu'il est nécessaire de restituer le personnage ou l'action. Il sert aussi à décrire certaines scènes d'action limitées à quelques personnages. La visée est souvent ordinaire ou en plongée.



Ntep Adams, Pondy Georges, Vie de jeunes, Yaoundé, 2009

## 3. Le plan moyen

Plan descriptif du personnage qui est représenté en entier (en pied). Il occupe pratiquement toute la hauteur de la vignette et le décor peut disparaître. Travaillé sur des vignettes ordinaires ou hors vignette, il est utilisé pour présenter, décrire un personnage, pour toutes les scènes de mouvement, pour toutes les attitudes et les déplacements du personnage. La visée est souvent ordinaire avec la ligne d'horizon placée au niveau du sol ou, comme dans la réalité, la ligne d'horizon placée au niveau des yeux du personnage.



BG Laubè, Bitchakala, Yaoundé, 2010

#### 4. Le plan Américain

Plan intermédiaire et descriptif présentant le personnage coupé à mi-cuisses. Plan récent et moins utilisé, il permet une approche plus précise de l'attitude non liée au mouvement. Travaillé sur des vignettes ordinaires, il amorce un rapprochement physique avec le personnage. La visée est le plus souvent ordinaire, parfois subjective.



Niep Adams, Pondy Georges, Vie de Jeunes, Yaoundé, 2009

#### 5. Le plan rapproché

Plan descriptif de l'expression présentant le personnage coupé au milieu du buste. Il suggère une approche psychologique du personnage, une participation plus directe de l'observateur à l'action, la situation où le personnage se trouve à portée de main. Tout l'intérêt est porté sur le visage et l'expression. La visée est souvent ordinaire, parfois subjective.



Bengono Christian, Essingan, Yaoundé, 2005

#### Le plus

Pour rendre les images plus agréables, il y a également l'avant-plan et l'arrière-plan.

##### L'avant-plan

Objets se trouvant en général devant les personnages. Il permet de donner de la profondeur et l'illusion de la 3ème dimension à l'image. Ces objets ont souvent plus de détails et donnent l'ambiance générale à la scène.

##### L'arrière-plan

Objets situés derrière les personnages. Ce sont souvent les décors (immeubles, forêts, océans, etc.). L'arrière-plan est moins précis que tous les autres objets qui se trouvent sur l'image du fait de l'éloignement.

## 6. Le gros plan

Plan d'expression présentant le personnage coupé souvent au-dessus des épaules. Plan descriptif, intimiste et analytique. Travaillé sur des vignettes ordinaires ou des petites vignettes, il s'attache au visage, aux détails de l'expression. Il est utilisé pour les scènes de dialogues. La visée est souvent ordinaire, parfois subjective, en plongée ou en contre-plongée.



BG Laubè, Bitchakala, Yaoundé, 2010

## 7. Le très gros plan

Plan descriptif d'objets, de détails ou plan suggestif d'ambiance lié à une situation particulière ou un personnage. Travaillé sur des petites vignettes, il est utilisé pour mettre un élément en évidence, attirer l'attention, renforcer l'intention dramatique. L'approche du personnage en très gros plan est intimiste et psychologique.

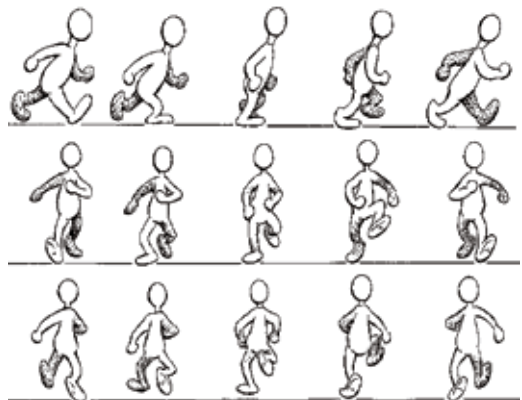


Bengono Christian, Essingan, Yaoundé, 2005

## Le mouvement

Le mouvement est important. C'est lui qui permet de donner au lecteur l'impression que les personnages bougent.

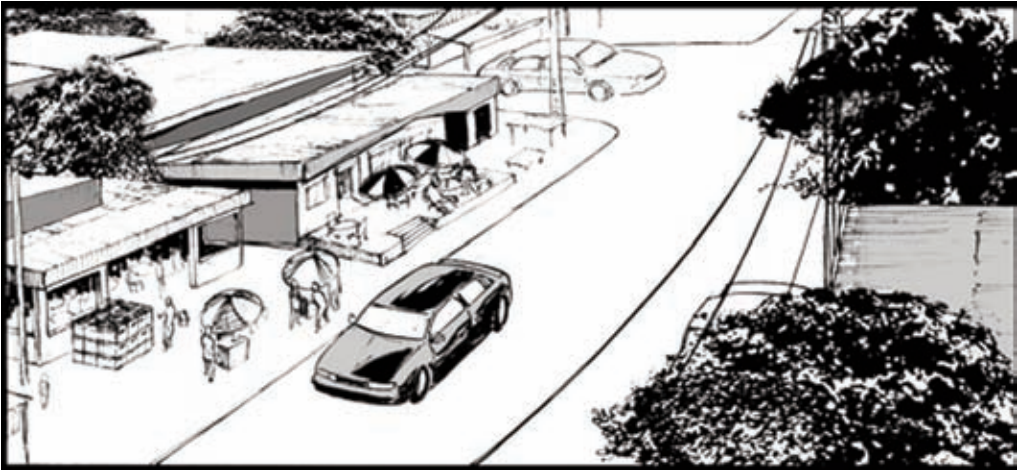
Il faut construire son mouvement minutieusement en vous inspirant des étapes de construction ci-contre.



## Les vignettes, les visées

Il existe plusieurs types de vignettes :

1. La vignette horizontale : elle permet de planter le décor.



Ntep Adams, PONDY Georges, Vie de jeunes, Yaoundé, 2009

2. La vignette classique : elle est souvent rectangulaire, sa taille peut varier comme toutes les vignettes.



Bengono Christian, Essingan, Yaoundé, 2005



Ntep Adams, PONDY Georges, Vie de jeunes, Yaoundé, 2009



3. La vignette verticale : elle est très pratique dans certains cas selon les situations



Ntep Adams, Pondy Georges, Bitchakala, Yaoundé, 2010



Ntep Adams, Pondy Georges

## Les visées

**1. La visée ordinaire** est la vision naturelle et objective. L'oeil du lecteur se trouve soit au niveau des yeux du personnage, soit au niveau du sol. Elle est utilisée souvent pour les plans moyens, américains, rapprochés et gros plans.

**2. La visée en plongée** suggère l'écrasement, l'observation du personnage, l'accablement physique ou moral, la menace, le danger, la défaite. Elle est utilisée aussi pour décrire dans les plans d'ensemble ou les plans généraux.

**3. La visée en contre-plongée** suggère la supériorité, la puissance, la force, la majesté du personnage. Elle traduit aussi la domination, la menace, le mépris ou l'arrogance du personnage sur le l'observateur.

**4. En visée subjective**, le sujet est vu par un des personnages de l'action. Le lecteur n'est plus simple spectateur mais bien acteur. La visée subjective entraîne le lecteur à participer à l'action ou à découvrir une situation ou un personnage comme le découvrirait un des acteurs. Dans les scènes d'ambiance, elle a pour effet de tenir en haleine le lecteur, de l'associer à la peur, l'angoisse, à l'état psychologique du personnage. Le lecteur peut se mettre dans la peau d'un tueur d'une victime, d'un coureur, etc.

**5. La visée oblique** a pour effet de dynamiser une action ou une situation, d'accrocher le regard du lecteur. Dans les scènes d'action ou les scènes d'ambiance, elle suggère le déséquilibre, la chute, la fuite, en visée ordinaire ou en visée subjective.

### Le plus

En dessinant prévoyons de l'espace pour les bulles, leur taille est fonction du volume du texte, aussi, disposons les de manière à ne pas encombrer les images. Exemples des bulles : Rectangulaire, ronde, ovale...

**NB** : ces bulles varient selon la fantaisie du dessinateur.

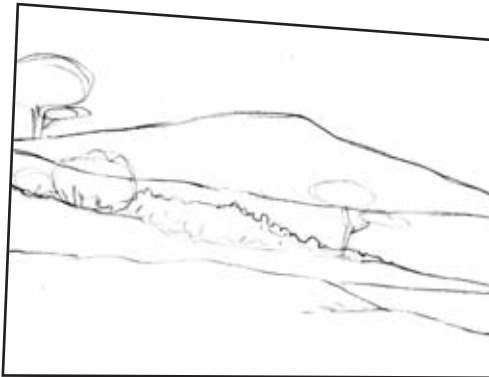
### Les différents styles

Malgré l'évolution de la Bande Dessinée, les bédésistes, aujourd'hui, se fraye leur style à partir de quatre styles classiques :

1. Le style manga des Japonais
2. Le style humoristique
3. Le style réaliste Européen
4. Le style comics Américains

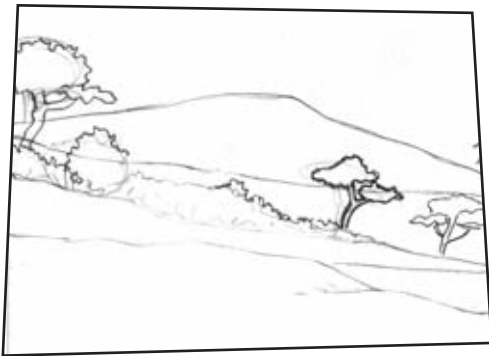
## Décors et esquisses

Il y a plusieurs étapes à suivre. Situer les masses, préciser les éléments, créer le premier plan, etc.



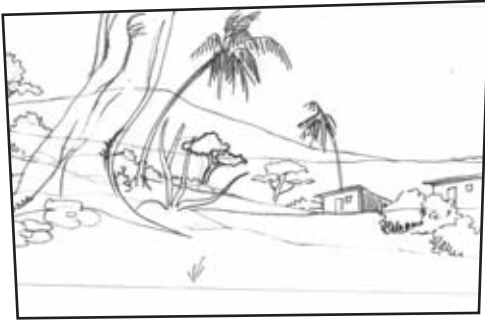
### Etape 1 : Cadre et grandes masses

Je commence par choisir l'orientation de ma vignette et trace un cadre à la taille désirée : les lignes horizontales étant ici très nombreuses (lignes de crête), le format horizontal me semble mieux adapté (format paysage). Sans m'attarder sur les détails, du premier plan à l'arrière-plan, je marque grossièrement le contour des grandes masses. A ce stade, le plus dur est fait et mon croquis est pratiquement terminé. Bien sûr, il lui manque beaucoup de détails, mais les fondations sont là. D'où l'importance de bien travailler cette première étape.



### Etape 2 : Maisons

Relativement éloignées, les maisons sur la droite ne sont pas le sujet principal. Elles se situent plutôt au second plan. Ces maisons sont tout de même très importantes dans la composition et c'est la raison pour laquelle je poursuis par leur tracé. Les maisons étant noyées dans la végétation, je vais faire en sorte de les dissimuler derrière des arbres.



### Etape 3 : Végétation

Les arbres ne manquent pas et en plus ils ne sont pas de la même espèce : des iroko, des bubinga, quelques cyprès cierge et un champ de manguiers. Je vais donc profiter de cette diversité végétale pour travailler chaque espèce avec une écriture différente : le résultat sera graphiquement moins monotone.

### Etape 4 : Premier plan

Le premier plan n'est pas toujours le sujet principal. Vous pouvez par exemple dessiner une branche ou un rocher au premier plan simplement pour donner de la profondeur à votre croquis. Ici, le champs au premier plan sert surtout à pousser le regard vers la maison au second plan.

### Etape 5 : Arrière-plan et finitions

Un arrière-plan est caractérisé par l'absence de détails marquants et une certaine uniformité des couleurs. Si vous souhaitez conserver une certaine profondeur à votre dessin, il est donc important de laisser cet espace pratiquement vide (blanc ou légèrement bleuté en couleur). Si vous préférez, vous devez obtenir un dégradé allant du noir au premier plan, au gris au second plan et au blanc à l'arrière-plan.

#### **Résumé des étapes de la réalisation d'un croquis**

1. Commencez toujours par observer attentivement votre sujet.
2. Oubliez les détails et concentrez-vous sur : les grandes masses, les grandes lignes et la lumière

Reportez rapidement le résultat de vos observations précédentes.

3. Selon l'outil utilisé et le style recherché, travaillez alors les détails : d'abord ceux qui vous semblent importants, et progressivement, des détails plus secondaires, mais utiles. Eloignez votre croquis et vérifiez le rendu final.



## comment réaliser une planche de BD

Pour dessiner notre planche, nous avons besoin d'une feuille de papier (au besoin le A3), d'une règle, d'un crayon et d'une gomme ; le matériel ainsi réuni, le travail de réalisation commence.

### **1ère Etape :**

Traçons une marge de 2cm de chaque côté de la feuille.

### **2ème Etape :**

Traçons les cases ou vignettes en prévoyant des espaces entre les vignettes de 5 à 10 mm.



## Le scénario

Le scénario est le récit d'une histoire couché sur écrit. Il est l'élément essentiel de la bande dessinée. S'il n'est pas bien construit, le dessinateur a des problèmes à faire un bon travail de création d'images sur les planches qui font une bonne BD.

Il arrive que si le dessinateur ne sent pas un texte de scénario, que celui-ci est mauvais, il le réécrit ou il abandonne le projet pour préserver son honneur.

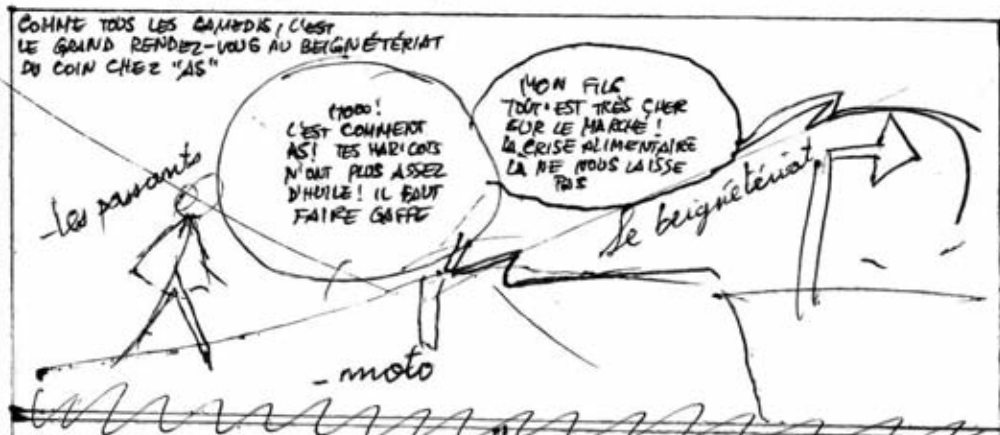
*Le scénario est basé sur les aspects suivants : l'idée, le synopsis et le story board. Il y a deux types de scénario : le scénario écrit et le scénario dessiné (voir exemples ci-dessous). Donc, pour des courts scénarios, on peut avoir un découpage écrit d'une partie du scénario ou un découpage dessiné des plans en esquisse.*

# SCÉNARIO

TITRE DE LA BD: ~~LES GARS~~  
~~DU QUARTIER~~  
 GARS ET FILLE ✓

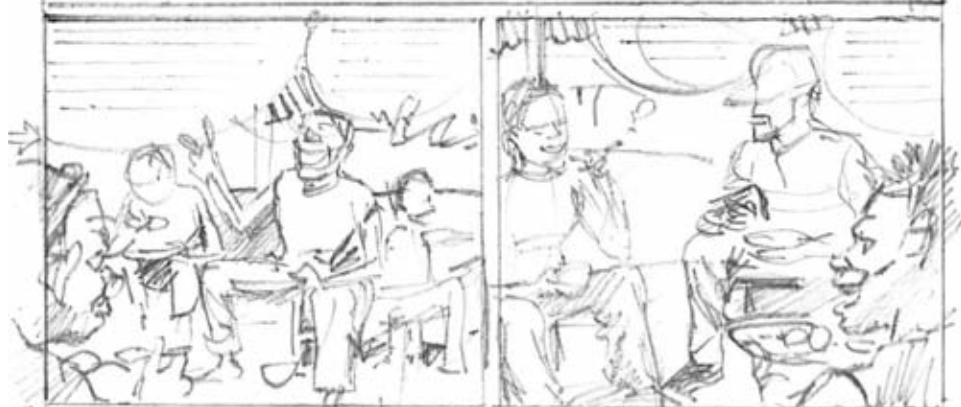
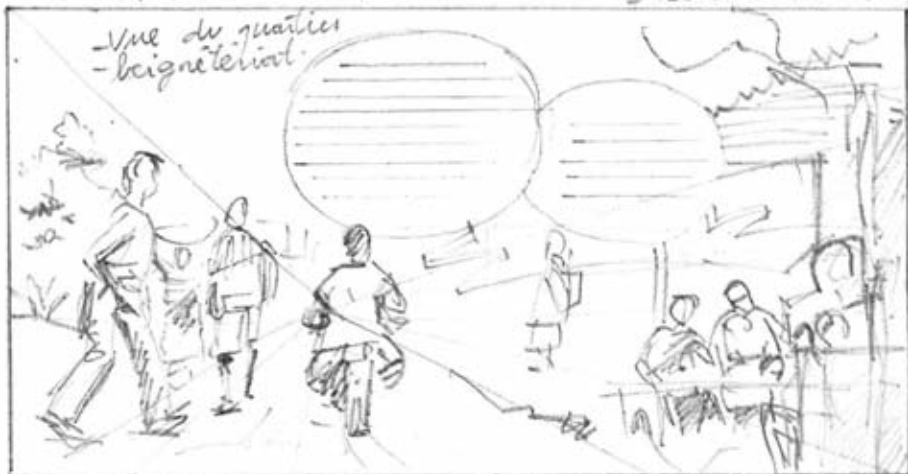
PAGES	SCÈNE		TEXTES
1	VIGNETTES		
	1	- VUE DU QUARTIER, UN BEIGNÉTIÉRIAT	- AOOO! C'EST COMMENT AG?! TES HARICOTS N'ONT PLUS ASSEZ D'ADULE! FUIS GAFFE! - MON FILS! TOUT EST CHER SUR LE MARCHÉ LA CRISE ALIMENTAIRE LA NE NOUS LAISSE PAS!
	2	- MANGEURS DE HARICOTS.	- HA! HA! HA! LAISSE "TOMBER" AS" QUAND MOI JE SERAI MINISTRE DANS CE PAYS, LES CHOSSES VONT CHANGER HA! HA! HA! HA! - SEULEMENT MINISTRE! PARDON MANGE EN PAIX!
	3	- PERSONNAGES PRINCIPAUX	- JE VOUS JURE LES GARS, CET "ENOO" EST UN MACADE! - QU'EST CE QUE TU CROYAIS? HA! HA! HA!
	4	- L'UN DES PERSONNAGES PRINCIPAUX S'EXCLAME.	- HEY! HEY! REGARD-REZ! REGARDREZ! C'EST LA FILLE DE L'AUTRE JOUR OU NON?
	5	- RÉACTION DES AUTRES.	- GARS! TU AS OEIL! C'EST ELLE! - MINCE! NON C'EST DE LA CREME MON FRÈRE! PAPAPOP! - J'ARRIVE LES GARS!
6		- HO! MAMI! - VAS-Y TU ES MON CHEVAL DE BASE!	

# STORY BOARD



# GARÇONS et FILLES

TEXTES ET DESSINS DU RG

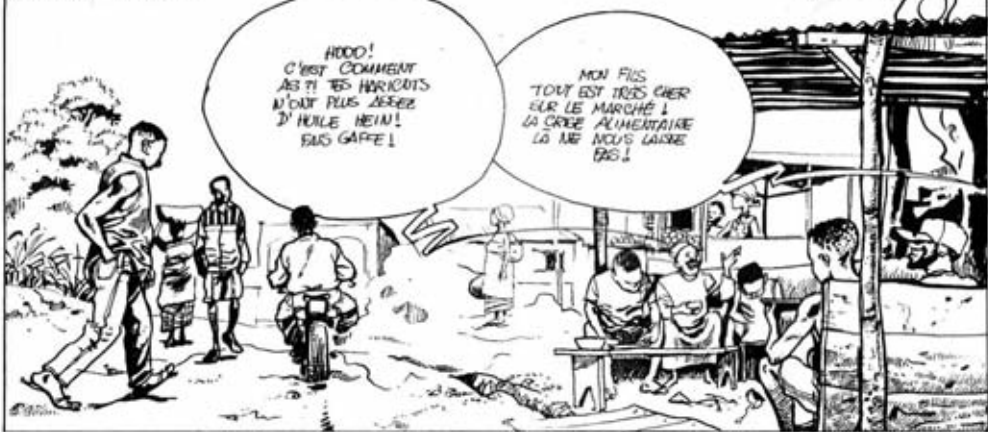




# GARÇONS et FILLES

TEXTES ET DESSINS DE : B.G

COMME TOUS LES GAMBÉSI, C'EST LE GRAND RENDEZ-VOUS AU BEIGNÉTERIAT DU COIN CHEZ "AS" ...



HOHO!  
C'EST COMMENT  
AS ?! TES HORICOTS  
N'ONT PLUS ZÉBÉZ  
D' HUILE HEIN!  
SANS GAFFE!

MON FILS  
TOUJ EST TRÈS CHER  
SUR LE MARCHÉ !  
LA CROÛTE ALIMENTAIRE  
LA NE NOUS LAISSE  
PAS !



HA! HA! HA! LAISSE TOMBER "AS"  
QUAND MOI JE SERAI MINISTRE  
DANS CE PAYS, LES CHOUERS  
VONT CHANGER! HA! HA! HA!

QUELLEMIAN  
MINISTRE!  
PAROUI HEIN!  
MANGE !



JE VOUS JUDE  
LES GARS, C'EST  
"BAGO" EST  
UN MALIN !

QU'EST CE  
QUE TU TU  
CROYAIS ?  
HA! HA! HA!



HEY! HEY!  
GARS! GARS!  
REGARDEZ ! C'EST  
LA FILLE DE L'AUTRE  
JOUR QU'NON?!



GARS! TU AS  
L'OEIL! C'EST  
ÉLUE!

MINE! SI NON  
C'EST DE LA CRÈME  
NOUVE ÈÈÈÈ!  
BABA BABA

J'ARRIVE  
LES GARS!



ET AUSSITÔT...

NO!  
MAMI!

C'EST  
QUELLE  
CROÛTE  
ÇA ?!  
AH! HA! HA!

VAS-Y  
FONCE! TU ES  
MON CHEVAL  
DE BÈÈÈ!

La création est basée sur les aspects suivants :

### 1. La recherche graphique

Ici, il est question de rassembler tous les éléments nécessaire pour la réalisation des images de notre planche. Il est important d'observer autour de soi, de se documenter et de faire agir son imagination.

### 2. La création des personnages

Il nous faudra d'abord recenser tous les personnages principaux, définir une fiche technique pour chacun : âge, taille, poids, couleur de la peau, coupe de cheveux, caractère, milieu social, etc. Ensuite, il faut le dessiner sous tous les angles possibles.



#### Le plus

Il est nécessaire de créer le profil de chaque personnage essentiel. Ce profil comprend les informations suivantes : Nom, Prénom, Age, Sexe, Taille, Poids, Profession, Hobbies, Préférences, etc. Ce sont des éléments qui vont permettre que le personnage ne se retrouve pas dans des situations incongrues (par exemple un matelot comme pilote d'avion).

**Album** : Recueil de planches qui racontent une aventure. Elles peuvent appartenir à une même série, à un même auteur, ou à un même thème, c'est le cas des albums collectifs.

**Art** : Expression par des créations humaines d'un idéal esthétique. C'est aussi un ensemble d'œuvres artistiques d'un pays, d'une période (art africain), ou un ensemble des règles et techniques d'une activité professionnelle ou autre (l'art de la pêche, l'art de la BD).

**Bande dessinée** : Suite de dessins dans lesquels est inséré du texte pour raconter une histoire. La bande dessinée est considérée comme le *neuvième art*.

**Bulle / Phylactère** : Élément d'une bande dessinée où sont inscrites les pensées et paroles des personnages. Les bulles sont appelées à l'origine phylactères ou en anglais balloon. Généralement rondes ou elliptiques (plutôt rectangulaires dans le style ligne claire), elles contiennent les dialogues des personnages auxquels elles sont rattachées. Pour les pensées ou les rêves, elles ont souvent une forme de nuage.

**Crayonnés** : esquisses, ébauches des planches, généralement faites au crayon ordinaire. Les esquisses donnent la possibilité de modifier sa planche à tout moment.

**Enchaînement** : Série de vignettes liées par un fil invisible, mais qui permet de suivre l'histoire. La bande dessinée est un enchaînement de plan, d'actions, etc. Ce n'est pas simplement une série d'images mises les unes à côté des autres.

**Encrage** : Technique qui consiste à surligner une esquisse. Généralement effectuée au crayon mine, par une couche plus précise noire, souvent à l'encre de Chine.

**Graphisme** : Le graphisme est une discipline qui consiste à créer, choisir et utiliser des éléments graphiques pour élaborer un projet. Les graphismes diffèrent en fonction des ères culturelles et des auteurs.

**Lettrage / Lettreur** : En bande dessinée, le lettré est la personne qui écrit les textes dans les phylactères, et parfois dessine les onomatopées ou le logo d'une série. Le lettrage est aujourd'hui principalement effectué par ordinateur, bien que certains auteurs continuent à préférer un lettrage manuel, principalement pour des raisons d'harmonie graphique.

**Onomatopée** : Interjection émise pour simuler un bruit particulier associé à un être, un animal ou un objet, par l'imitation des sons que ceux-ci produisent.

**Planche** : En bande dessinée une planche désigne une page originale. La planche est une superposition de bandes (strips), à noter qu'une planche n'est pas obligatoirement constituée de bandes ou de cases.

**Strip / Bande** : Suite de cases, disposées sur une ligne.

**Vignette / Case** : La case est une image ou une vignette contenant un dessin et généralement encadrée. À noter qu'une bande dessinée ne comporte pas nécessairement de case, dans ce cas la case se confond avec la planche.