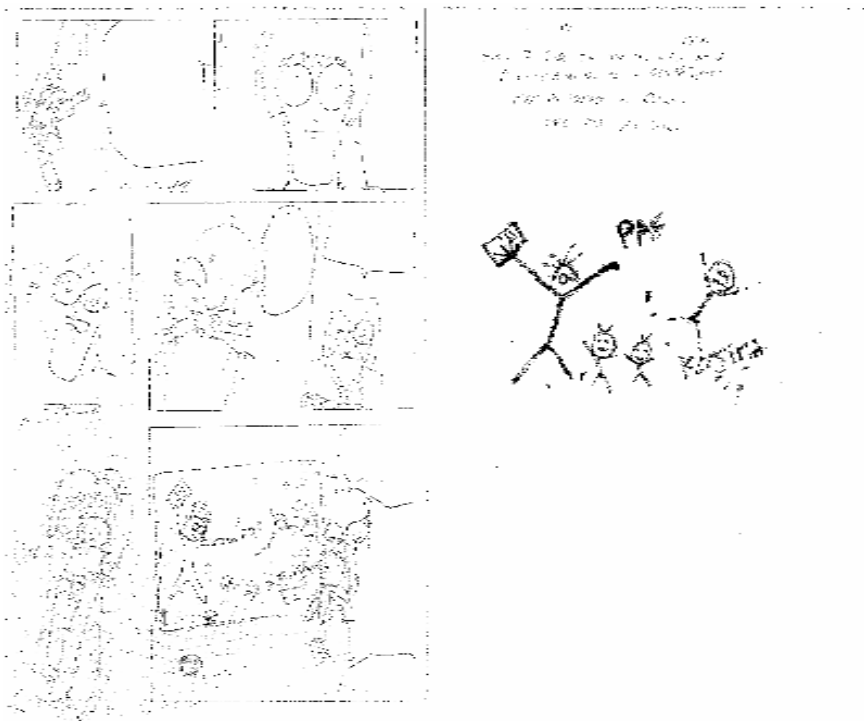


1-CONSTRUIRE ET ORGANISER SA PLANCHE DE BD OU MANGA

Pour que votre planche soit bien lisible et donc agréable pour le lecteur et compréhensible, il faut respecter certaines règles de bases.

La première chose à faire est de réfléchir à l'organisation des cases de sa planche. Si c'est une histoire en une page, il faut une rapide présentation de la scène, le déroulement et une fin sur la même page.

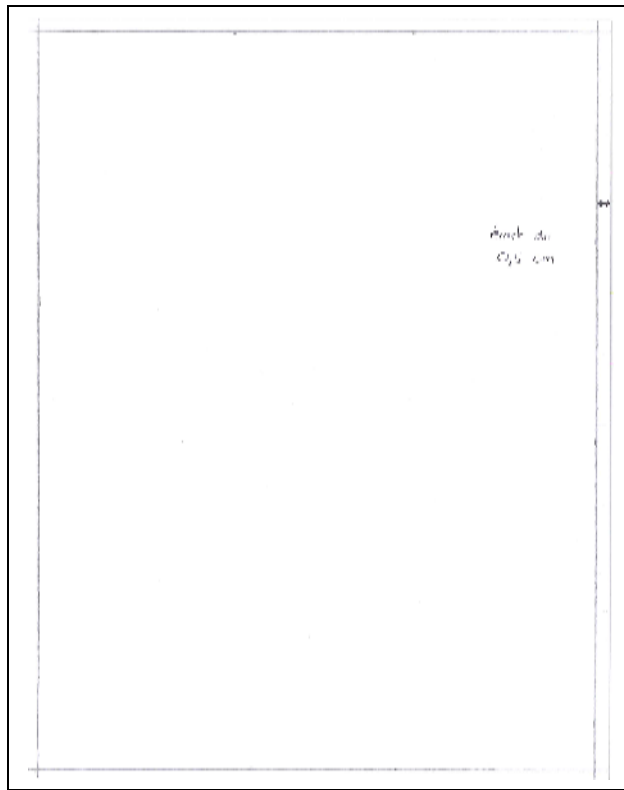
Lorsqu'on a notre idée en tête, il faut faire le brouillon de sa page, le storyboard. Ce premier crayonné va vous permettre de visualiser l'action de votre planche, de voir si il y a des changements à faire sur l'arrangement que vous aviez prévu,...



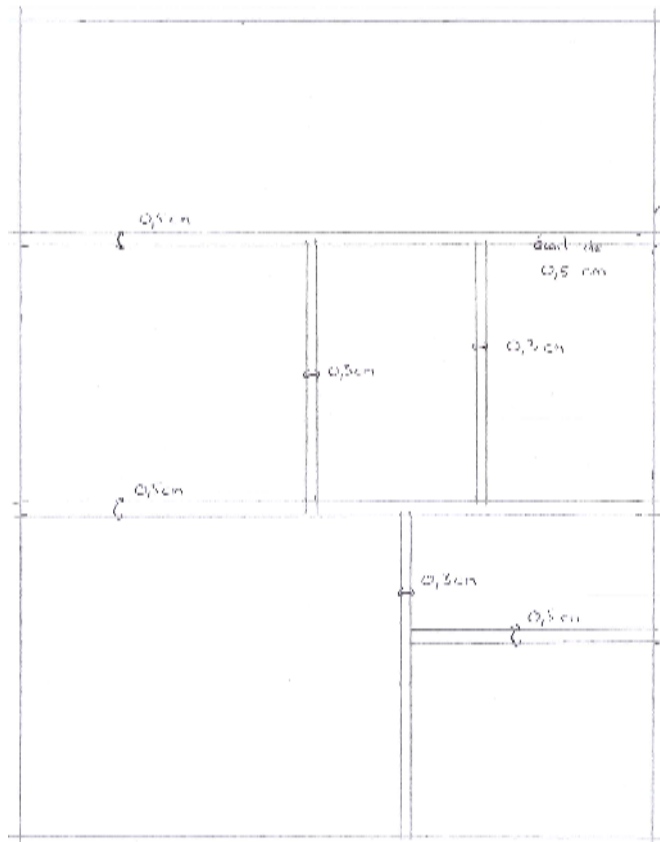
Exemple d'un brouillon avant la construction de la planche

Sur le brouillon, on n'est pas obligé de bien dessiner ni de mettre tous les détails. C'est uniquement pour avoir un aperçu de votre planche finale.

Ensuite on passe au dessin de la planche au crayon. Il faut d'abord préparer sa planche, c'est-à-dire dessiner les marges ainsi que préparer les bordures entre chaque case. Il faut conserver le même écart sur toute votre planche, pour ce qui concerne les marges extérieures. Les marges en largeur sont généralement plus petites que celles de la longueur. Une case peut dépasser les marges pour créer un effet graphique.



**On commence par les marges aux bords de la feuille.
 Vos traits ne doivent pas être trop appuyés, car les traits de construction seront effacés à la fin.**



On tracera de la même façon les bordures entre chaque case. Ici on a choisi d'avoir des bordures verticales plus larges que les bordures horizontales pour un aspect plus dynamique (Souvent utilisé dans le manga). Construit de cette manière votre page est beaucoup plus lisible. Pour cette page on a choisi un découpage plutôt classique, mais on peut tout se permettre tant que cela reste compréhensible.

On passe ensuite au dessin, on commence au crayon et on veille à utiliser un crayon clair sans trop appuyer, car tous vos traits au crayon à papier seront effacés à la fin.

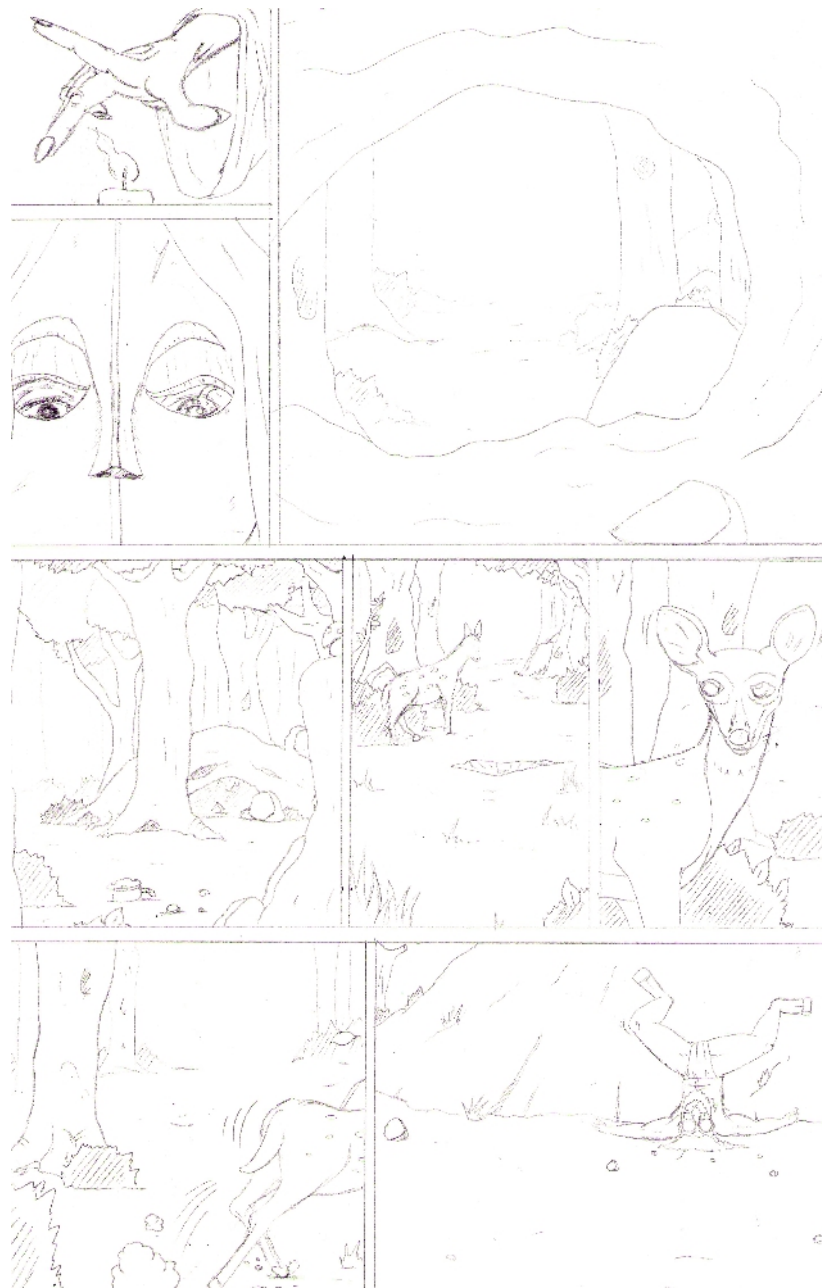


Planche dessinée au crayon

Pour les textes et les bulles, il faut faire attention. Ils seront eux aussi écrits au crayon avant l'encrage, à moins de le faire sur ordinateur.

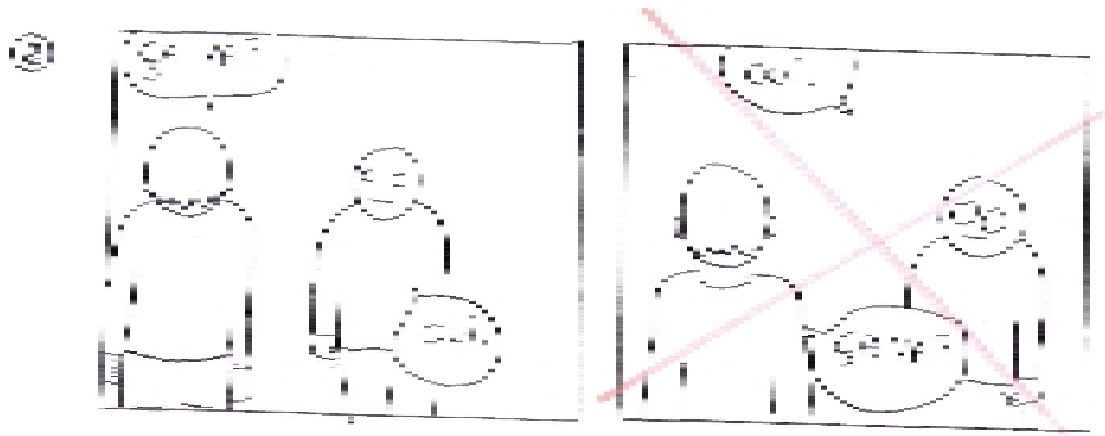
Pour les textes il y a également des règles à suivre.

1/ on écrit toujours les textes avant de dessiner la bulle, C'est la bulle qui s'adapte au texte et non l'inverse.

Ainsi on est sûr d'avoir assez de place pour écrire son texte. Pour écrire droit, vous pouvez tracer des traits parallèles au crayon à papier.

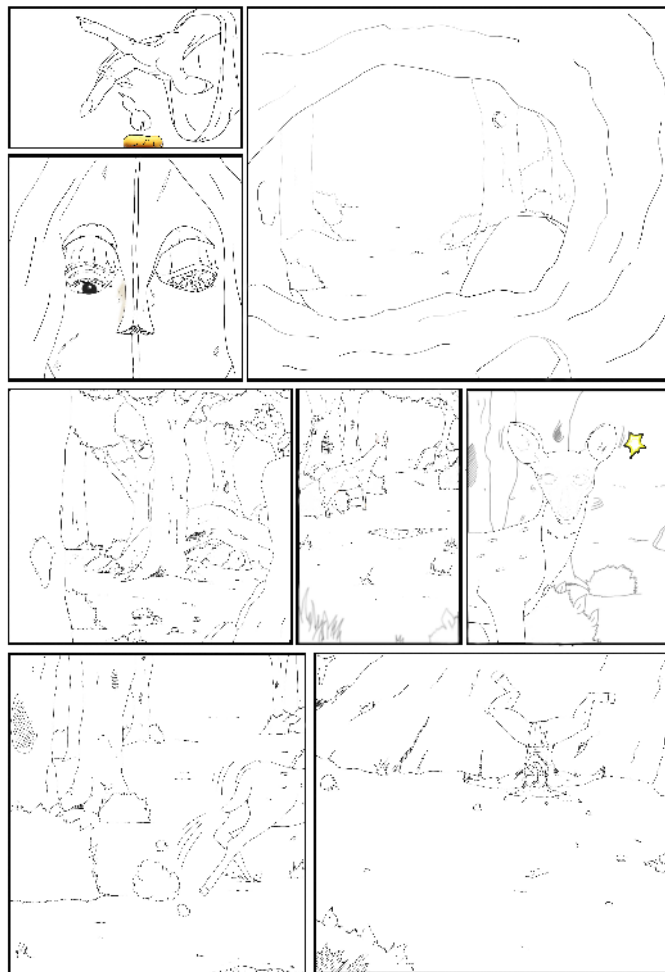
2/ Il faut que le texte soit bien positionné par rapport à l'action. Si on écrit dans le sens classique (gauche à droite et de haut en bas). On placera les premières bulles en haut à gauche et les dernières en bas à droite.

Si l'on ne fait pas ça, on ne lit pas les bulles dans le bon ordre et cela devient compliqué à lire.

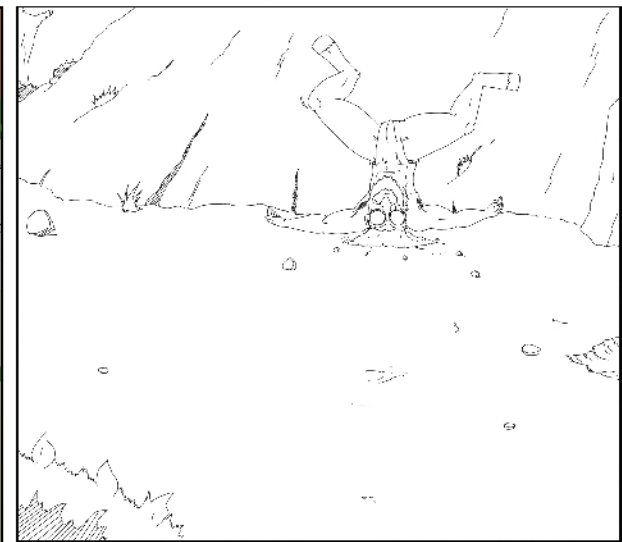
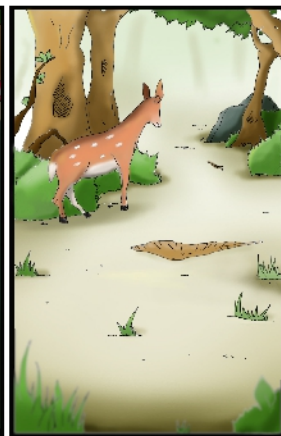
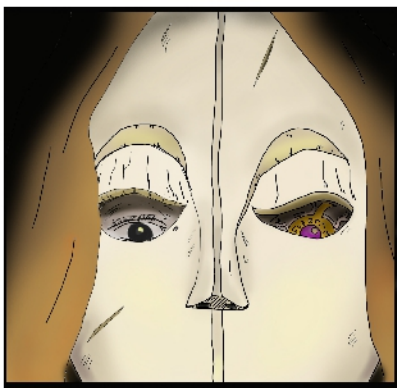


Pour le sens Manga on commence en haut à droite et on fini en bas à gauche.

On passe ensuite au noircissage des traits. On gomme également les traits de construction et ratures ou détails superflus.



On finit avec l'encrage ou la colorisation.



2- LE DECOUPAGE DES PLANCHES + DESSINER DIFFERENTES SCENES

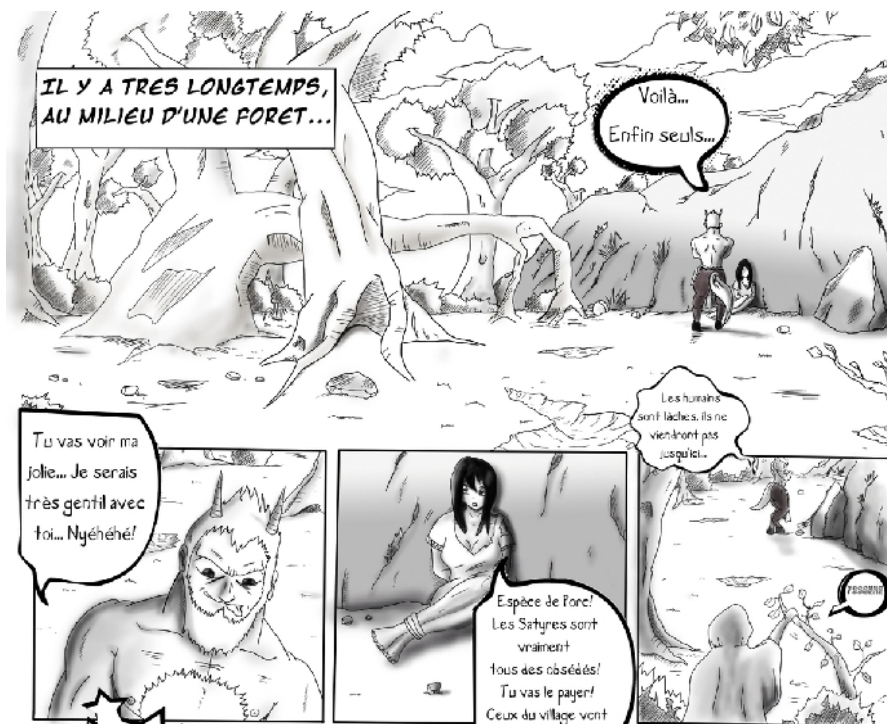
Comme dans la bd classique, les mangas sont découpés en cases qui représentent un instant dans l'action. Ce qui rend le manga plus dynamique, c'est la façon dont les auteurs jouent avec ce temps pour rendre la lecture plus intense. Ainsi, le manga se rapproche beaucoup du cinéma en termes de cadrage et de mise en scène. Ainsi, on peut se permettre dans le manga de représenter l'action quasiment en image par image, comme dans un dessin animé, chose que l'auteur de BD classique ne pourra pas faire du fait d'un nombre de pages total moins important par volume (46 à 66 contre plus de 200 pour les mangas).

Ainsi on va penser à l'ensemble de la planche et non en « case par case ». Il faudra jouer avec les types de cases par rapport à ce que l'on veut représenter. Toutefois rien n'est fait au hasard.

Les cases rectangulaires :

C'est encore les cases les plus utilisées, il y a toutefois plusieurs variantes.

- les cases rectangulaires en longueur servent généralement à présenter une action dans la durée ou une vue d'ensemble. Elles servent souvent à planter le décor, présenter le lieu de l'action,...
- les cases rectangulaires plus étroites servent à représenter des actions courtes, ponctuelles



Sur cet exemple, la première case situe l'action, les 3 suivantes sont des actions ponctuelles, qui s'enchaînent rapidement.

- on peut également utiliser des cases rectangulaires dans la longueur, celles-ci marquent un moment court mais important.



Les cases obliques :

Ces cases se prêtent plutôt à l'action. Elles diffèrent des cases en ligne classique qui inspire la sérénité. Celles-ci, moins conventionnelles, inspirent plutôt l'agressivité, le chaos, le désordre. Ainsi elles sont très adaptées pour tout type d'action (poursuite, combat, scène de ménage,...).



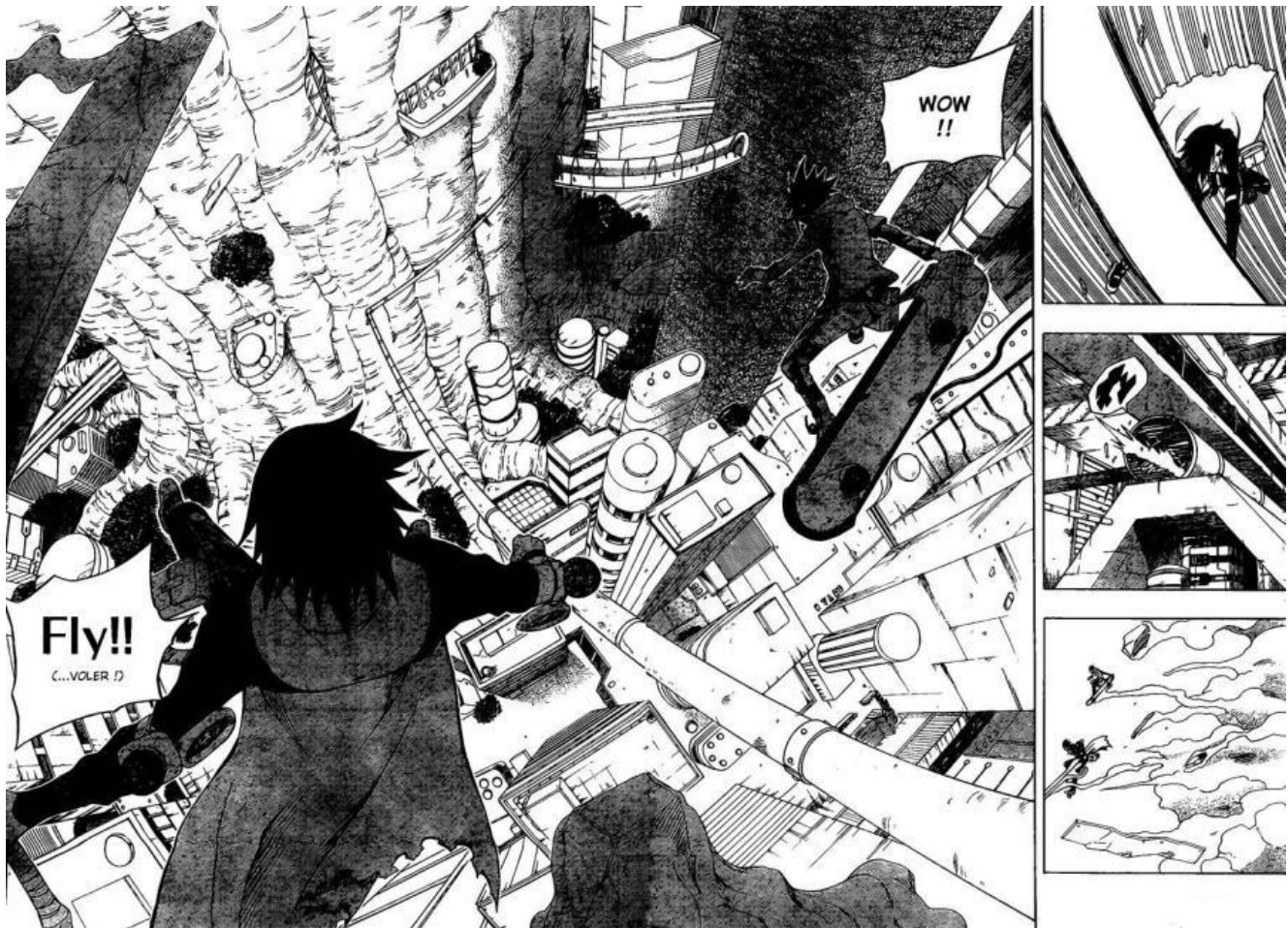
Une scène de chasse tout en cases obliques et qui présentent l'action en temps par temps. L'effet est très dynamique.

Bride Stories © Ki-Oon

L'action n'est pas uniquement traduite avec les cases, un ensemble de code graphique permet une approche plus dynamique de celle-ci. Les cases obliques peuvent aussi montrer des actions de suspense par le malaise qu'elles inspirent.

Les grands formats :

On les utilise pour traduire une scène d'importance capitale, elles peuvent même s'étendre sur 2 pages pour que cela soit plus intense et que le lecteur soit impressionné.



La taille de la case dépend donc généralement de l'importance que l'on veut donner à la scène.

Pour traduire la tension, on peut utiliser un grand format agrémenté de plusieurs petites cases montrant d'autres points de vue de la scène.

*Ici la tension entre le héros s'apprêtant à donner
Le coup de grâce au vaincu est exprimé
grâce à ce procédé.*



On utilise également le grand format pour présenter un personnage que l'on dessinera de plein pied.



Il est donc important de penser à sa planche en globalité et de prévoir ce que l'on veut y mettre à l'avance, d'où l'importance du story board et du brouillon. N'hésitez pas à faire plusieurs brouillons de vos scènes pour voir laquelle sera la plus cohérente avec ce que vous voulez dire.



DECOUPAGE A BANDEAU CLASSIQUE : UTILISE DANS LA BD EUROPEENNE



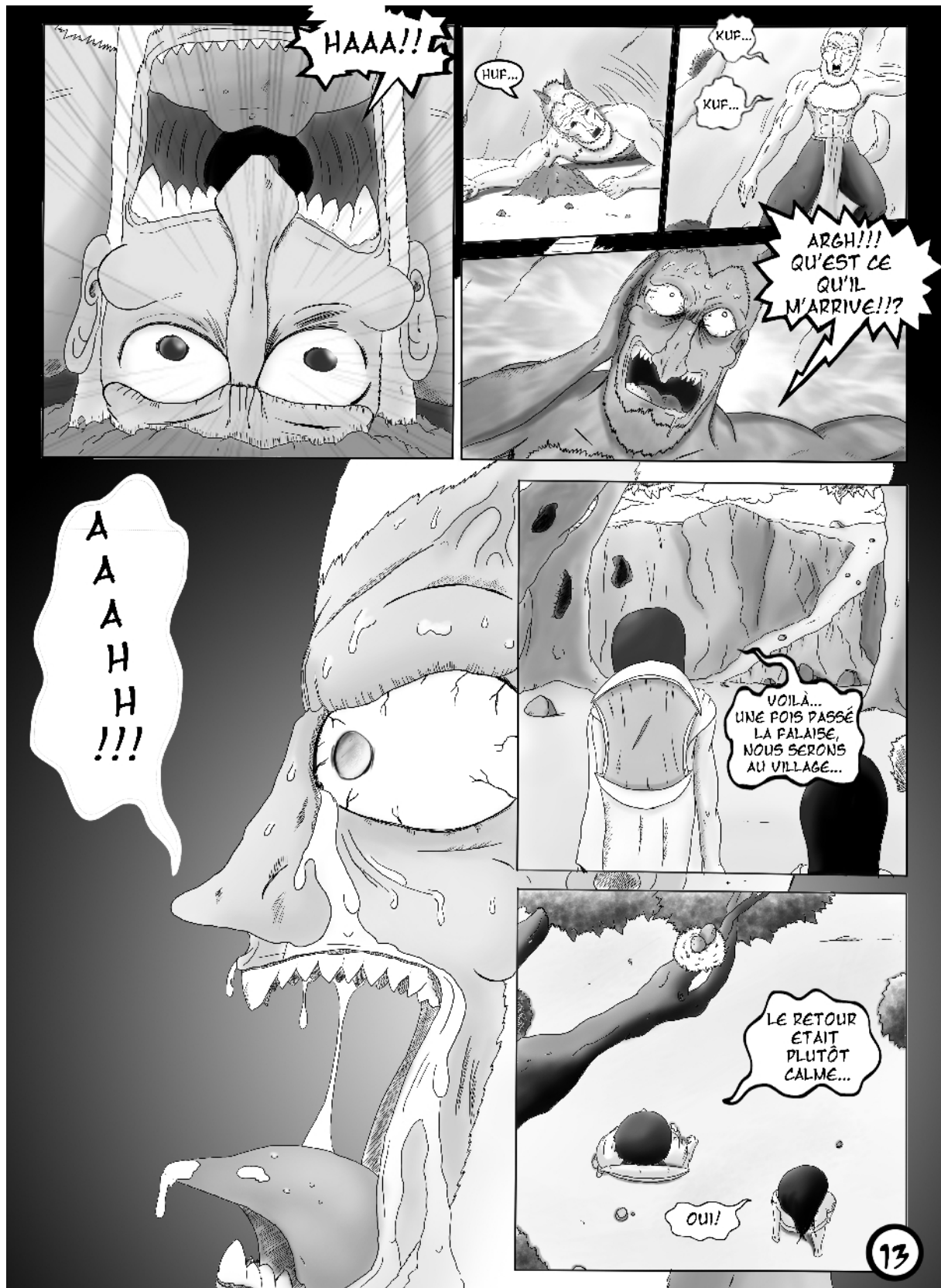
CARLOS CADAVERA...LE PLUS GRAND TUEUR DU MEXIQUE...

SA DEVISE : LES DIEUX PARLERONT DU DUEL DURANT LEQUEL J'AI TROUVÉ LA MORT ÉTERNELLEMENT...

LES ASSASSINS LES PLUS DANGEREUX TENTAIENT DE PRENDRE SA VIE...

...MAIS CARLOS CADAVERA ENTERRAIT TOUS SES ENNEMIS...

DECOUPAGE « PLEINE PAGE » : IDEAL POUR LES SCENES D'INTRODUCTION OU LES MOMENTS TRES IMPORTANTS



DECOUPAGE OU LES CASES SONT SUPERPOSEES SUR L'IMAGE PRINCIPALE :
 CELA SERT A METTRE EN AVANT UNE SCENE QUI SE PASSE EN MEME TEMPS QUE LES
 AUTRES CASES.

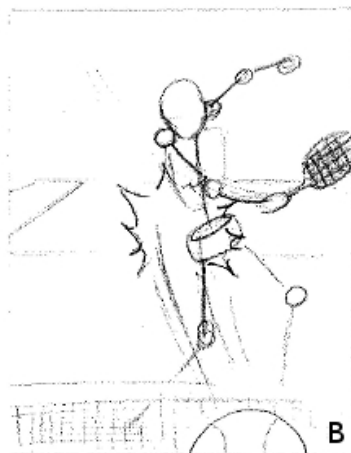
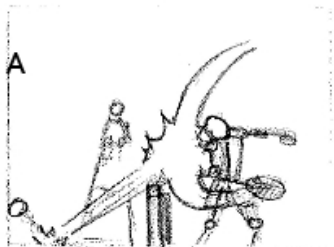


Ses coups sont puissants, mais je les vois tous arriver!!

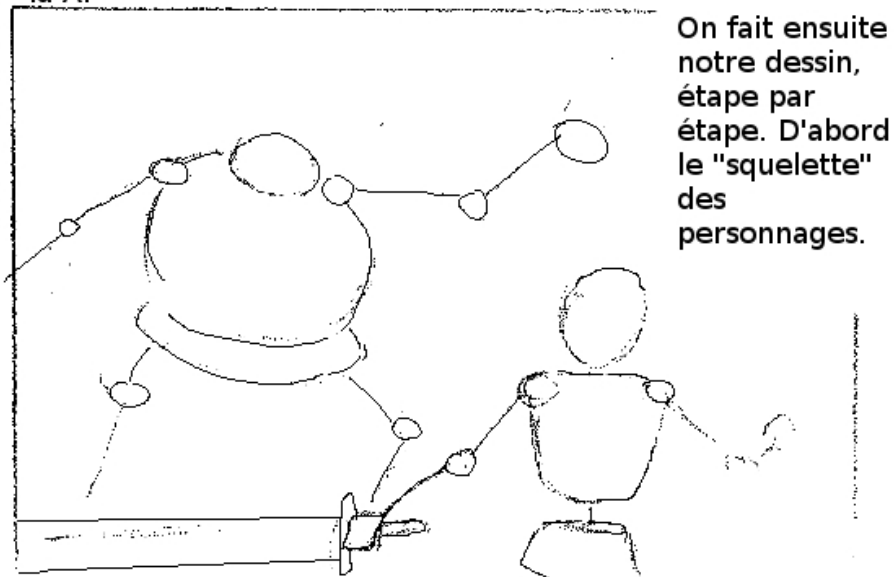


DECOUPAGE DYNAMIQUE : UTILISE DANS LES MANGAS, IL PERMET DES SCENES D'ACTIONS RYTHMEES

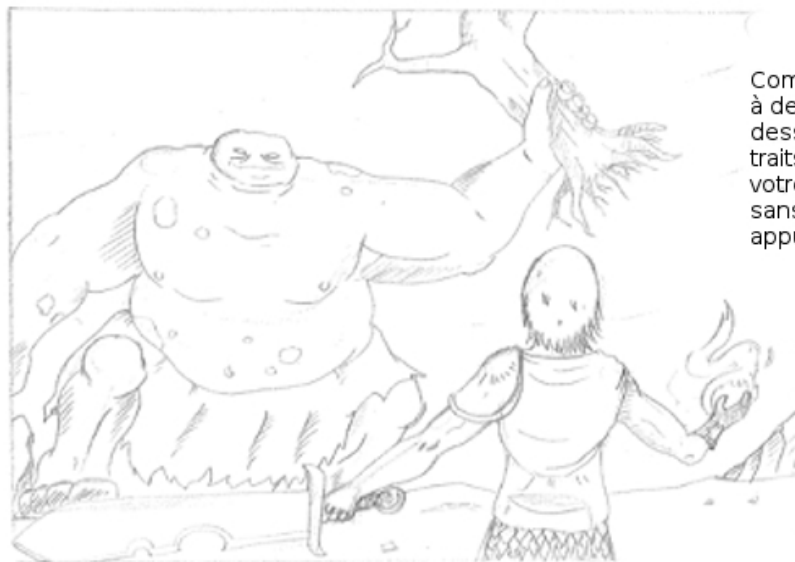
CREER UNE SCENE D'ACTION



Pour créer une scène d'action réussie, on fera d'abord un croquis de cette scène. Pour que la scène soit intéressante, il faut avoir des angles de vue favorisant l'action. Sur l'exemple, on voit que la scène de Tennis B est beaucoup plus vivante que la A.



On fait ensuite notre dessin, étape par étape. D'abord le "squelette" des personnages.



Commencez à dessiner. dessinez les traits de votre dessin sans trop appuyer.



Repassez vos traits au noir. Gomez ensuite vos traits au crayon en étant sûr que l'encre noire soit sèche, sinon



Encrez votre dessin (ici encrage au crayon à papier). Vous pouvez utiliser des crayons plus ou moins sombres, des feutres, la couleur ou faire l'encrage par ordinateur.



Rendu final avec texte et lignes de zoom.

