

Analyser une planche de Bande Dessinée

Pour cette analyse, vous choisirez une planche particulière que vous analyserez plastiquement selon la méthode décrite ci-dessous. Mais vous présenterez aussi l'album dans sa globalité.

Introduction de l'analyse

1. Contexte historique de l'œuvre :

- Quel est l'événement représenté ou raconté et pourquoi est-il important ?
- Que se passe-t-il dans le pays ou à cette époque là ?
- Définir une BD, un cycle, un album, une planche, une vignette, une bulle. *Maîtriser le vocabulaire de cet art cf fin du document*

2. Identification des œuvres choisies à l'analyse.

- Titre / auteur
- Date(s) de publication / est-ce longtemps après ce qui est raconté ?
- Forme de publication : périodique dans un journal / albums etc. dans ce cas numéro du tome ou du journal concerné et son titre.
- Lieu de publication : ville / pays / continent / diffusion nationale ou internationale.
- Maison d'édition.
- Langue de publication.
- Technique : noir et blanc / couleur et raison de ce choix par l'auteur.

3. Présentation de l'auteur (le scénariste) ET du dessinateur si ce n'est pas le même.

Penser aussi au coloriste : parfois la mise en couleur est réalisée par une troisième personne. Quels sont les liens entre tous ces artistes ?

Dates / genre ou mouvement artistique auquel il(s) appartient (appartiennent) / quand cette BD a été réalisée (début ou fin de carrière).

4. Pourquoi avoir choisi cette œuvre ? / Quel est son intérêt ou son originalité ?

5. Pourquoi cette œuvre appartient au **domaine artistique des arts du visuels et des arts du langage** ?
Être capable d'expliquer et de citer les autres domaines artistiques.

6. Quel est le **contexte historique** de l'œuvre ? *Les éléments relevés doivent permettre d'éclairer l'analyse de l'œuvre.*

Développement de l'analyse

A. Décrire la planche

1. Sujet :

- Résumer en quelques phrases l'intrigue de l'ensemble de l'œuvre si la BD est en plusieurs tomes.
- Résumer en quelques phrases l'intrigue de l'album concerné si la BD est en plusieurs tomes.
- Résumer en quelques phrases l'intrigue de la planche concernée.

2. Composition de chaque planche ou chaque vignette :

3. Quels sont les principaux plans qui composent la BD ? Ne pas hésiter à tracer le cheminement du regard entre les vignettes.
4. Quel est le graphisme choisi : traits simples (ligne claire d'Hergé par exemple) / élaborés (Enki Bilal).
5. Mise en page de la planche.
6. Taille des vignettes : certaines sont-elles plus petites ou plus grandes, sont-elles disposées de manière symétrique sur la page, etc.

- Y a-t-il du texte dans toutes les vignettes ? Pourquoi ?
- Analyser la police de caractère / typographie : sont-elles semblables, différentes, pourquoi.
- Vocabulaire et langage employé : niveau de langue / onomatopées / légendes des vignettes.

3. Plans et cadrage : essentiels en BD, il faut les expliquer.

- Plans d'ensemble ? Plans moyens ? Gros plans ? *Montrer des exemples*
- Vue en plongée ou contre-plongée ? *Montrer des exemples*

4. Rapport au spectateur :

- A qui s'adresse la planche ? Quel risque d'être la réaction du public ? Pourquoi ?
- Quel est son rôle dans l'ensemble de l'album ? Du cycle ?
- Quels sont les sentiments que l'auteur cherche à faire passer ?
- Quelles sont les sensations qui se dégagent de la BD et pourquoi ?

B. Interpréter la planche

1. Le message:

- Que raconte-on dans cette planche ?
- De quels événements prend-on connaissance ?
- Le personnage principal, s'il existe, le sait-il ? Et nous ?
- Comment l'événement historique est-il abordé et pourquoi ?
- Quel est le lieu de l'action ?
- Quelle est la gestuelle des personnage et son sens par rapport à ce qui est raconté et au message que veut faire passer l'auteur ?
- Pourquoi l'artiste a-t-il fait cette BD ?
- Par engagement : volonté de faire réfléchir le public en dénonçant une injustice sociale ou politique.
- Par volonté de divertir le public : attention, même dans *Astérix le Gaulois* (du moins les premiers albums) il y avait une critique sociale.

2. Le rapport avec la vie et les idées de l'auteur :

Quelles sont les idées politiques et artistiques de l'auteur ? Ne fait-il que des BD ?

3. Pourquoi peut-on dire que cette BD a une valeur politique / historique / artistique ?

4. Est-ce novateur ? Par quels procédés artistiques l'artiste a-t-il créé une oeuvre différente de celles qui existaient déjà ?

Conclusion

Quelles sources avez-vous utilisées ? les citer
Comment avez-vous vérifié leurs informations ?

Expliquez ce que vous avez appris en travaillant sur cette BD et/ou l'artiste concerné, ce que vous avez ressenti.

Cherchez la postérité de l'auteur (d'autres artistes ont-ils copié cette BD, son thème, la manière dont elle a été faite, etc. ou au contraire est-il le seul à l'avoir fait).

Cherchez une ou des oeuvres à mettre en lien mais appartenant à d'autres domaines artistiques et/ou d'autres périodes historiques. Quel(s) lien(s) faites-vous entre elle(s) ?

VOCABULAIRE

LE CLASSEMENT DES ARTS

- 1^{er} art : l'architecture ;
- 2^e art : la sculpture ;
- 3^e art : les « arts visuels », qui regroupent la peinture et le dessin ;
- 4^e art : la musique ;
- 5^e art : la littérature, qui inclut la poésie et la dramaturgie ;
- 6^e art : les « arts de la scène », qui regroupent le théâtre, la danse, le mime et le cirque ;
- 7^e art : le cinéma (dans lequel on inclut de manière générale le long-métrage, le moyen-métrage et le court-métrage mais aussi d'autres œuvres audiovisuelles comme les séries télévisées et téléfilms dont les exigences dans la mise en scène et le scénario se rapprochent de celles du cinéma au sens strict ;
- 8^e art : la photographie ;
- 9^e art : l'art culinaire et la bande dessinée.
- 10^e art : les jeux vidéos

Processus de création d'une BD

Bien que les étapes de la création d'une bande dessinée dépendent des artistes et des œuvres, un cheminement général peut être évoqué :

- **synopsis** : histoire ou idée originale ou inspirée d'une œuvre existante (littéraire ou cinématographique, par exemple).
- **scénario** : traitement détaillé de l'histoire. Il précise, planche par planche, le découpage de l'action, la position des personnages, et présente les dialogues.
- **recherche graphique** : Le dessinateur travaille au style général. Il crée les personnages principaux et l'environnement dans lequel ils évoluent.

Si le lieu et l'époque existent, ou ont existé, un travail de recherche de matériel typographique et iconographique est effectué. Si l'univers de l'histoire sort de l'imaginaire de l'auteur, les recherches sont beaucoup plus orientées vers du design graphique.

- **mise en page** : choix des points de vue, des cadrages et de l'agencement des vignettes dans la planche.
- **crayonné** : première ébauche proprement dite du dessin. À partir de cette étape, le travail s'effectue généralement sur un support plus grand (format A2) que celui de la planche imprimée (format A4).
Réduire le format = réduire les défauts !
- **encrage** : opération consistant à redessiner à l'encre les contours du crayonné et les ombres afin de donner au dessin un trait définitif. Au final, seul ce tracé sera imprimé. Les décors et les phylactères sont aussi ajoutés et positionnés lors de cette étape.
Certains auteurs encraient directement sur le crayonné, qu'ils éliminent ensuite en gommant. Perdant ainsi toutes traces de cette étape. D'autres utilisent un calque transparent placé par-dessus le crayonné.
- **mise en couleur** : opération qui consiste à choisir et appliquer la couleur aux différentes zones délimitées par les traits encrés (personnages, décors, vêtements), tout en respectant la continuité des couleurs au fil des planches. Le coloriste doit aussi définir les lumières et les ombres du dessin. La mise en couleur dite traditionnelle est effectuée sur un tirage particulier de la planche, appelé "bleu", où les traits noirs de l'encrage sont imprimés en bleu-gris clair.
Par le passé cette tâche était faite à l'aquarelle appliquée au pinceau et à l'aérographe ; de nos jours elle est souvent effectuée par informatique. Les couleurs sont de plus en plus réalisées par des professionnels, les coloristes et parfois par le dessinateur lui-même.
- **couleur directe** : l'encrage et la mise en couleur peuvent être réalisés lors d'une étape unique, à la manière d'un peintre.

En fonction de l'œuvre et de l'artiste, la même personne peut réaliser tout ou une partie du travail de création : scénario, dessin, encrage. Le plus souvent le travail est partagé entre un scénariste et un dessinateur. Certaines étapes plus spécifiques, telles que le lettrage et la mise en couleur, peuvent être laissées à des spécialistes.

Enki Bilal, par exemple, est un artiste complet. Scénariste et dessinateur, il travaille en couleur directe. Il a aussi la particularité de dessiner les cases sur des feuilles séparées, ce qui lui permet de les agencer à loisir sur la planche.

Mots à connaître et à utiliser dans votre analyse :

- **une planche** : page entière de B.D., composée de plusieurs bandes.
- **une bande** : (aussi appelée un "strip") succession horizontale de plusieurs images.
- **une vignette** : (aussi appelée une case) image d'une bande dessinée délimitée par un cadre.
- **une bulle** : (aussi appelée un phylactère) forme variable qui, dans une vignette, contient les paroles ou pensées des personnages reproduites au style direct.
- **un appendice relié au personnage** : permet d'identifier le locuteur. Il prend la forme d'une flèche pour les paroles et de petits ronds pour les pensées.
- **un cartouche** : encadré rectangulaire contenant des éléments narratifs et descriptifs assumés par le narrateur, appelés également commentaires.

Dans les bulles :

- **une onomatopée** : mot qui imite un son ; les onomatopées constituent le bruitage de la bande dessinée.
- **un idéogramme** : icône, symbole ou petit dessin exprimant une pensée ou un sentiment.
- **la typographie** : manière dont le texte est imprimé : caractères, forme, épaisseur, disposition...
- **le lettrage** : réalisation à l'encre de Chine des textes et dialogues d'une bande dessinée. Ce travail est parfois assuré par un spécialiste, le lettréur.

Plans terme venant du cinéma ou de la photographie :

- **les plans** : (= *série d'images enregistrées en une seule fois, par une prise de vue ininterrompue*) ; en B.D., il s'agit d'une seule image : façons de représenter le sujet, vu à des distances diverses permettant de voir une plus ou moins grande partie du sujet, et produisant des effets variés.
- **plan panoramique** : vue d'ensemble, de très loin ; prédominance du décor ; détails et personnages très réduits.
- **très gros plan** : il coupe une partie du visage ou de l'objet cadré et grossissent l'expression en attirant l'attention sur un détail.

Angles de vue terme venant du cinéma ou de la photographie :

- **les angles de vue** : différents points de vue sous lesquels se présente chaque scène d'une bande dessinée ; ils représentent la position de la " caméra " ou de l'œil du lecteur ; ils contribuent à la lisibilité, à l'ambiance et à l'interprétation d'une scène.
- **la plongée** : vue de dessus ; elle situe les personnages dans l'espace, les uns par rapport aux autres et par rapport à leur environnement. Elle permet également de dramatiser une scène en donnant un sentiment d'écrasement, d'infériorité, voire de menace sur le sujet représenté.
- **la contre plongée** : vue de dessous ; elle magnifie le sujet, lui donne un aspect de supériorité et de domination.

Traduction des mouvements :

- **tirets de mouvements** : petits traits de forme variable qui soulignent le mouvement d'un élément de l'image.
- **travelling latéral** : les personnages semblent traverser l'image d'un côté à l'autre, créant ainsi l'illusion du mouvement en obligeant l'œil à les suivre.

Procédés d'enchaînement des vignettes :

- **une scène** : suite d'images se présentant dans le même décor.
- **une séquence** : suite d'images ou de scènes formant un ensemble, même si elles ne se présentent pas dans le même décor.
- **le lien entre les vignettes** : élément assurant un enchaînement spécifique entre deux vignettes.
- **le zoom** : succession de plans qui rapprochent progressivement le sujet.

- l'**ellipse** : temps qui passe entre deux cases ou deux scènes. L'ellipse permet de sauter des événements sans importance afin de ne pas casser le rythme de l'action. (ou au contraire de ne pas montrer un événement important pour accentuer un suspense, une sorte de frustration voulue)

- le **flash-back** *terme venant du cinéma* : "retour en arrière". On l'utilise en général pour figurer ou représenter le souvenir d'un personnage, ou pour raconter une action s'étant déroulée avant la scène que nous sommes en train de lire.

Comic apocope de *comic strip* : appelé aussi *daily strip*, dessins d'humour en deux ou trois cases disposés horizontalement paraissant tous les jours et organisés pour raconter une histoire plutôt pour les adultes.

Manga : au Japon, terme inventé par *Gakyōjin* Hokusai, « le Fou de dessin » en 1814 et qui s'applique à tout ce qui s'approche de près ou de loin aux bandes dessinées japonaises. *Manga* qui est généralement traduit par « images dérisoires », (*man* signifiant originellement en chinois « déborder, à son gré »), « dessins libres » dans le sens d'interprétation libre.