

Méthode d'analyse d'une BD

I Présentation/introduction

Une phrase de présentation : Auteur(s), *Titre de l'album* (en italique à l'écrit), édition, collection, date de parution

Précisez le **dessinateur** (ex : A Uderzo) et le **scénariste** (R Goscinny), cela peut être la même personne.

Coloris : album en couleurs, noir et blanc ou à gamme chromatique réduite (Ryad Satouf, *L'Arabe du futur*)

- **Genre** (BD historique, biographique, humoristique, manga, aventure, western, policier...)

- **Format** (A4, roman graphique, ...)

- **Destinataire** : jeunesse, adultes, tout public

- **résumé rapide de l'histoire de la BD** en quelques phrases :

Attention. Ne pas s'attarder pour éviter un exposé trop descriptif et pas assez analytique !

- **Auteur avec biographie synthétique** mais précise (retenir informations utiles à l'analyse, sa formation (école des arts déco, école des Beaux Arts ou autodidacte, ses idées artistiques ou politiques, citez quelques autres œuvres connues de l'auteur, prix remportés le cas échéant)

- **Contexte d'écriture** :

S'interroger sur le double contexte : celui du livre et la période à laquelle la BD a été produite.

1) A quelle période renvoie la BD ?

2) Est-elle en phase avec les préoccupations de la société d'aujourd'hui ?

- Problématique

- Annonce du plan

La BD suppose l'analyse d'images, du texte et le « cinéma » c'est-à-dire le mouvement.

Vocabulaire de la BD : planche, strip (bande), vignette ou case, bulle, cartouche, appendice

I Analyse graphique

1) Etude de la couverture si elle présente un intérêt :

- couleur du fond, des lettres

- description du dessin

- interpréter : le dessin résume-t-il l'oeuvre ? Insiste-t-il sur un aspect de l'histoire ?

L'auteur est-il influencé par une autre œuvre ou artiste ?

Y a-t-il une corrélation entre les lettres et le dessin ?

2) Etude d'une ou 2 planches maximum

Lors de la lecture, l'oeil perçoit les vignettes qui entourent la vignette en cours de lecture. L'auteur de BD imagine la planche et même la double page (2 planches côte à côte) comme un tout. Il cherche à réaliser un effet esthétique à l'aide du dessin, du coloris et tente de donner une cohérence à la page.

Composition ou découpage

- Délimitation de l'espace : les vignettes sont-elles entourées de traits noirs ?

- Nombre de vignettes

- Superficie des vignettes identique ou variable voire « anarchique », disposition symétrique ou irrégulière (la régularité ou l'irrégularité des formes des vignettes a un sens, crée un effet).

- Interférence ? (dessin empiète sur la vignette suivante ou en-dessous, au-dessus) ou séparation stricte des dessins

Graphisme : traits simples, stylisés ou élaborés

BD dans la tradition de la **ligne noire** (un cerne noir entoure les formes) comme *Tintin*, *Blake et Mortimer*, ...

Coloris : couleurs, couleurs dominantes, noir et blanc

Dégradé, contrastes, clair-obscur, case noire, case blanche ?

Mise en mouvement de l'histoire :

- **Plans** et justifier leur usage (influence du cinéma)

Quels sont les principaux plans qui composent la BD ? Ne pas hésiter à tracer le cheminement du regard entre les vignettes.

Plan d'ensemble en format panoramique : pour un paysage, permet de situer l'action

Plan moyen : situer l'action et montrer des éléments du dessin, personnages en pied

Plan rapproché : à l'américaine, à l'italienne : personnages coupés à mi-cuisse ou au buste

Gros plan : voir l'expression, l'émotion des personnages

- **Angles de vue** : plongée, contre-plongée

- **Mouvement** : champ, contre-champ, travelling, panoramique, zoom avant/arrière

- **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.

- le hors-champ : ce que l'on ne voit pas mais que l'auteur suggère et renvoie à l'imaginaire mental

- l'ellipse : coupure dans la continuité du dessin, dans l'action, la narration. Cela oblige le lecteur à imaginer ce qui n'est pas dessiné.

Aide en vignettes : <http://thanagra.typepad.com/blog/2008/04/083b-au-neuvième-art.html>

Texte :

Où est-il situé ? Bulles, texte écrit directement dans la vignette, absence de texte...

Vocabulaire et langage employé : niveau de langue (soutenu, courant, familier, onomatopées)

II Interprétation

Votre analyse se découpe en 2-3 questions thématiques selon l'œuvre étudiée et devant répondre à la problématique.

Questionnement sur le personnage principal :

- En quoi ce personnage est-il une figure majeure de l'émancipation féminine (ex : *Kiki de Montparnasse*, *Joséphine Baker*) ?

Questionnement sur le procédé graphique :

- Comment l'auteur met-il en œuvre cette figure de l'émancipation ?

- Comment la BD valorise, rend hommage à un personnage féminin qui a marqué son époque ?

Questionnement sur l'auteur :

- Comment l'auteur parvient-il à une reconnaissance artistique ? (prix) à rappeler en intro et conclusion.

- Peut-on relier cette BD avec les idées politiques et artistiques de l'auteur ?

- Fait-il seulement de la BD ?

Quel est le message de la BD et l'intention de l'auteur ?

- Engagement : volonté de faire réfléchir le public en dénonçant une injustice sociale ou politique. - Divertir le public : attention, même dans *Astérix le Gaulois* (du moins les premiers albums) il y avait une critique sociale.

- Biographie : rendre hommage au personnage, son œuvre en l'insérant dans le contexte artistique de l'époque (ex : Catel Muller dessine les lieux, l'architecture, dessine et fait parler les personnages connus (artistes, écrivains, architectes) ou non rencontrés par le personnage principal).

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

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

Conclusion

- Pourquoi avoir choisi cette œuvre par rapport à la question de programme ? (Art et émancipation) ? - Quel est son intérêt ou son originalité ?

- 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.

- Postérité de l'œuvre : réception du public (succès, prix ?...), influence sur d'autres auteurs

- Faire le lien avec une autre œuvre appartenant à un autre domaine artistique (peinture, photo, cinéma, ...)

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 encrent 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 lettreur.

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.