

La bande dessinée

Civilisation de Belgique

Semestre de printemps 2010

Plan

Introduction

Chapitre I : Le duel Tintin-Spirou

A. Hergé

- Présentation
- Théorie de l'analyse de BD
- Analyse de *Tintin au Tibet*
- Conclusion sur la ligne claire

Plan (2)

B. Spirou

- Présentation : contexte franco-belge
- Le magazine
- Analyse de *QRN sur Bretzelburg*

C. Conclusion : l'école franco-belge et ses apports

Le duel Tintin-Spirou : Hergé

- Comment analyser une BD: éléments théoriques
- 1. Géométrie : l'image-objet
- 2. Sémiologie : l'image-signe
- 3. L'image-communication
- 4. Le système des valeurs

- Avant de pouvoir analyser en profondeur la narration, nous pouvons analyser tous les éléments graphiques, particuliers à la bd;
- Ils se divisent en quatre points et vont nous permettre une lecture spécifique de ce genre particulier.
- Mais d'abord, qu'avez-vous pensé de *Tintin au Tibet*?

1. Géométrie: l'image-objet

- **A. Architecture de la page**
- 9e art appelé « bande dessinée » à cause de la disposition linéaire des vignettes (cases).
- Les auteurs vont se montrer de plus en plus créatifs dans ce domaine, et la manière de mettre en page devient riche de sens
- Avant une analyse détaillée, il faut observer l'architecture générale des planches :

Architecture de la planche

- Symétrie ou déséquilibre
- Dimensions des cases
- Régularité ou irrégularité des formes des cases (Carrées? Rectangulaires? En hauteur? En largeur?)
- Forme très originale
- Présence de séquences (cases avec unité de sens)

Mais... c'est vous le gaillard qui me foncez dessus à tous les coins de rue!... Que venez-vous faire ici, vous, mille sabords! ?...

Sharky Tharkey envoie moi, Sahib...



Lui faire dire: tout être prêt... Moi porteur, Sahib.

Eh bien! ça promet d'être gai!... C'est bon, ditre à Tharkey que nous arrivons.



Vous vous demandez ce qui se passe?... Voilà. Puisque vous vous obstinez à partir, j'ai obtenu de Tharkey ce qu'il vous a refusé l'autre jour: je l'ai décidé à nous accompagner là-haut.

Capitaine, vous êtes le plus chic type de la terre et...



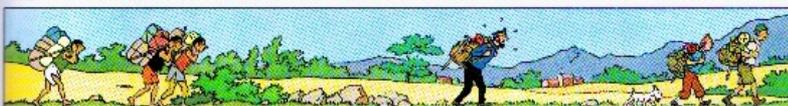
Pas si vite, pas si vite!... Il a uniquement accepté de nous conduire jusqu'à l'épave de l'avion, mais pas plus loin!... Là, d'ailleurs, vous vous rendez enfin compte qu'il n'y a pas le moindre espoir de découvrir encore un être vivant.



Quoi qu'il en soit, Tharkey s'est occupé de tout ce qui est nécessaire à l'expédition: équipements, vivres, matériel et porteurs... Mais, mille tonnerres de Brest! c'est bien ma chance de tomber sur un type qui n'arrête pas de me téléscoper!... Enfin, nous verrons bien!



Et une heure plus tard...



Quand je pense que je suis à faire le zouave sur les routes du Népal, alors que je pourrais être tranquillement à Moulinsart, à tirer un bon whisky bien glacé!...



Mais, du whisky, tonnerre! j'en ai un flacon ou deux dans mon sac!...



Tous ces fiers enfants au-
au-
le allaient sans trêve et sans repos...



- La planche est généralement divisée en quatre dans le sens de la hauteur, en trois ou quatre dans le sens de la largeur
- Cases très équilibrées et régulières, carrées ou rectangulaires sauf le final, présence de séquences comme dans la planche 15 ou planche 29 (Milou et le poulet)...



J'aime l'idée de la quête de soi en recherchant la parcelle divine en soi, de cette individualité qui serait le lien au monde.

Mais tout cela, je ne l'ai vu qu'en théorie.

Oh, tu sais... Le musulman moyen est aussi stupide que n'importe qui.

Tu m'as l'air assez bien avancé dans tes réflexions. Tu es sur la bonne voie.

Ha bon!?

Tu peux me croire.

Mais pourquoi une religion serait-elle davantage dans la vérité qu'une autre? C'est ça qui me dépasse.

Je crois en Dieu.

Mais pas aux prophètes.

Pas à la religion.

Elles contiennent toutes des choses merveilleuses. Mais le désir de pouvoir corrompt tout. À commencer par la religion, qui est l'outil d'asservissement le plus efficace.

Mais, en même temps, ces modèles de vie ont été la source de progrès essentiels pour l'humanité.

Oui, oui. Tu as raison.

Je ne croyais plus pouvoir entendre ça au Pakistan!

Tu as déjà découvert beaucoup de choses par toi-même!

C'est bien.

Non. Sans rire. Tu dois continuer. Le soufisme peut t'apporter encore beaucoup de choses dont tu n'as même pas idée.

J'ai été fakir pendant des années...

FAKIR!?

Comment t'es devenu fakir?!?

C'est une longue histoire!

Tant mieux!



HA HA HA

HA HA HA!

HA HA HA!

Je Le sais.

HA HA HA!

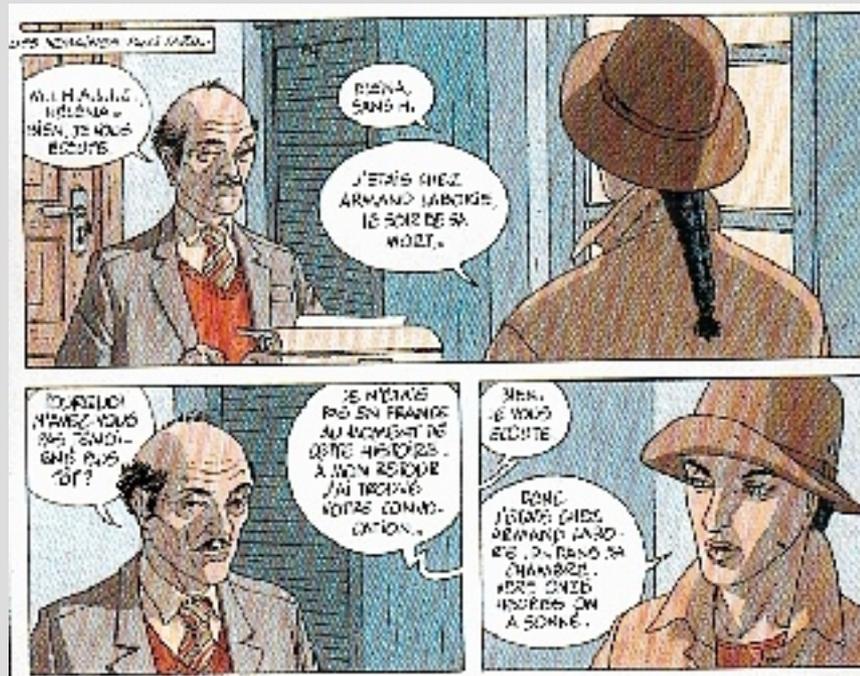
- L'architecture est un choix de l'auteur, un peu comme une mise en scène des images, et à l'inverse d'autres médias, en BD, le lecteur peut être confronté à plusieurs images en même temps : voilà pourquoi il faut prêter attention à cet aspect
- Intérêt aussi de la confrontation de la double-page
- Différences importantes entre la BD classique et contemporaine de ce point de vue

- On observe aussi l'importance relative de l'espace-texte et de l'espace images
- => dans *Tintin*?
- L'alternance des plans,
- Des procédés cinématographiques...
 - En connaissez-vous?

Procédés cinématographiques :

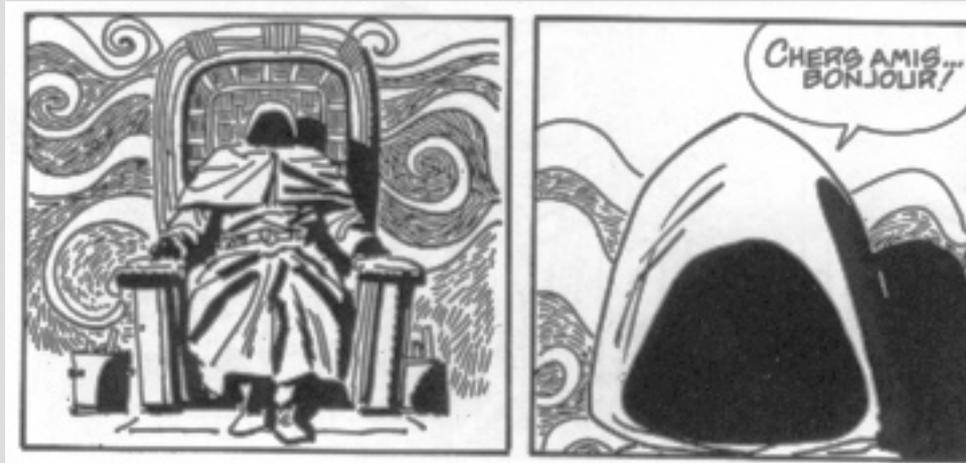
- Le champ-contrechamp
- Le zoom
- L'incrustation
- L'insert
- Les flash-back
- Le panoramique
- Le travelling
- Le contre-jour

• Le champ-contrechamp



Pour représenter une conversation, le dessinateur montre d'abord les deux personnages, ensuite il les présente individuellement comme si son oeil se plaçait à la place de l'autre interlocuteur. Comme s'il tournait sa tête à 180°. C'est ce qu'on appelle le montage champ-contrechamp.

•Le zoom



L'incrustation



Insert



QUEL BONHEUR !
La vieille
carcasse de
Tulku Lingpa Xi
se baigne
dans les
eaux sacrées
du Kokonor !



Je savais bien que
je n'avais pas rêvé !
Doucement . Doucement ..



Là ! Ils sont
deux . Je
les tiens .



J'ai appris qu'il y a là
un bel endroit où les
primiers fleurissent
chaque année deux fois
une belle fille
se cache sous les fleurs.
Je viens donc trouver
mon bonheur ..

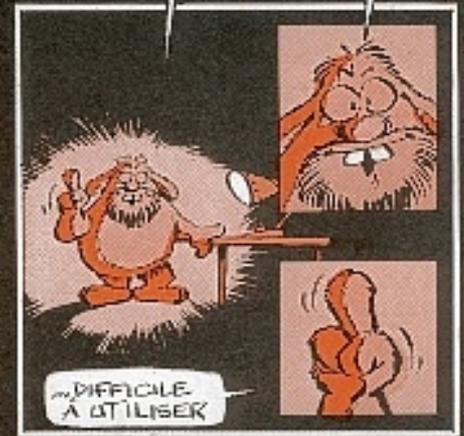
Par ici, Tulku Lingpa Xi !

Encarts ou flash-back



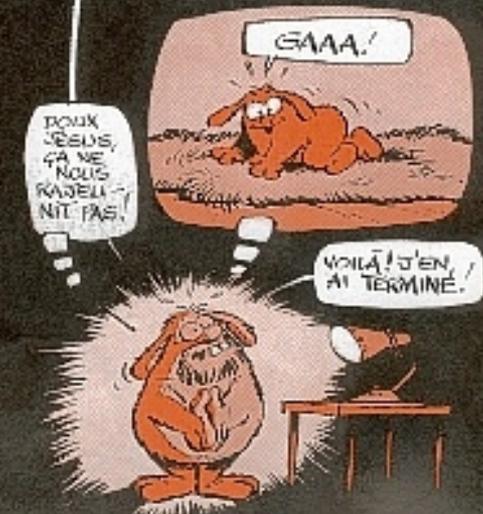
... POUR MONTRER QUE PLUSIEURS ACTIONS SE DÉROULENT AU MÊME MOMENT, IL EST POSSIBLE D'UTILISER DANS LA MÊME PAGE DES **ENCARTS DE SIMULTANÉITÉ** QUI PERMETTENT AU LECTEUR DE SAVOIR D'UN SEUL COUP D'ŒIL LA COMPLÉXITÉ DE LA SITUATION ...

... MAIS ATTENTION, CETTE TECHNIQUE EST PARTICULIÈREMENT ...

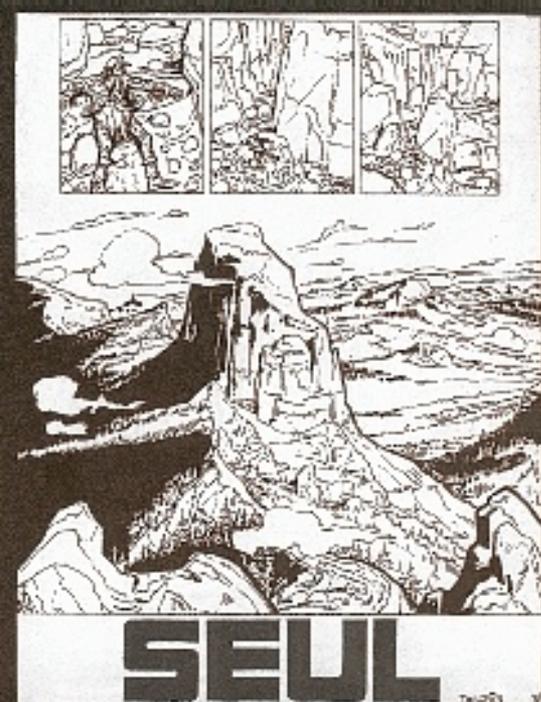


KLIK

LE **FLASH BACK** PERMET DE REMONTER DANS LE TEMPS POUR RETROUVER UNE SITUATION ANTERIEURE À CELLE QUE LE PERSONNAGE VIT ACTUELLEMENT !



- Panoramique,
- Travelling,
- Contre-jour



LA B.D. COMME LE CINÉMA, UTILISE AUSSI CE QUE L'ON POURRAIT AUSSI APPELER UN MOUVEMENT DE CAMÉRA. LE **PANORAMIQUE**, PAR UNE ROTATION SUR LUI-MÊME, LE SPECTATEUR, BALAYE L'ENSEMBLE DU PAYSAGE.

LE **TRAVELLING**, PAR UN PROCÉDÉ OPTIQUE (ZOOM), OU MÉCANIQUE (RAIL) LA CAMÉRA S'APPROCHE OU S'ÉLOIGNE EN MOUVEMENT CONTINU DE L'OBJET À PHOTOGRAPHER...

HÉ, MAIS CES DEUX "DIAS" NE FONT PAS PARTIE DU "DÉMON BLANC" !

IL FAUDRAIT BIEN DE BALAYER DEVANT SA PORTE !



ON NE PEUT RIEN VOUS CACHER. EN EFFET, LE PANORAMIQUE EST EXTRACT DE L'UNER DES CHEVALIK, ET LE TRAVELLING, DE "SEUL".



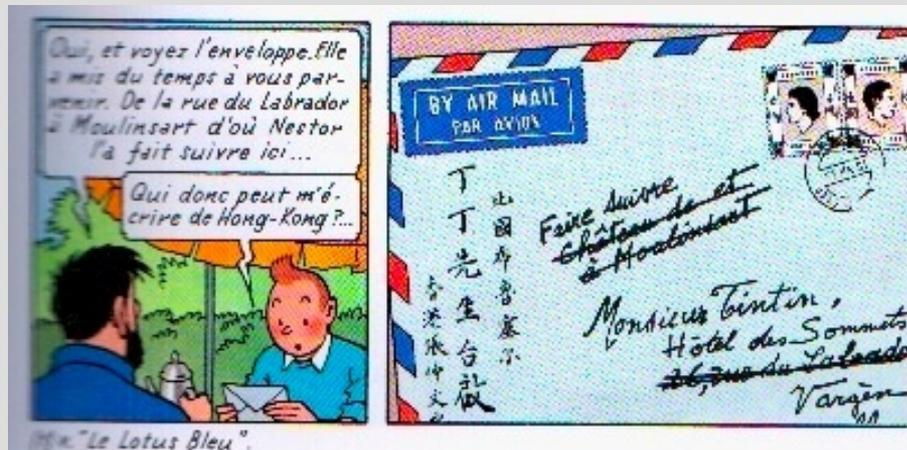
LA LUMIÈRE JOUE UN GRAND RÔLE DANS L'AMBIANCE D'UNE SCÈNE, VOICI UN EXEMPLE DE **CONTRE-JOUR** !



Pourquoi?

- Dans une analyse, pas que relevé des procédés cinématographiques : expliquer leur but, leur utilité dans la façon de raconter l'histoire, parfois la référence qui sera faite à d'autres bandes dessinées ou au cinéma (intertextualité)
- **TOUJOURS TIRER DES CONCLUSIONS DANS UNE ANALYSE**

- Reconnaissez-vous ce procédé?



Et celui-ci?



- Les relations entre les cases seront également parfois intéressantes, lorsque les pages sont mises en miroir dans un album...
- Certaines vignettes peuvent présenter une figure de style : chiasme, antithèse,...
- Un exemple?

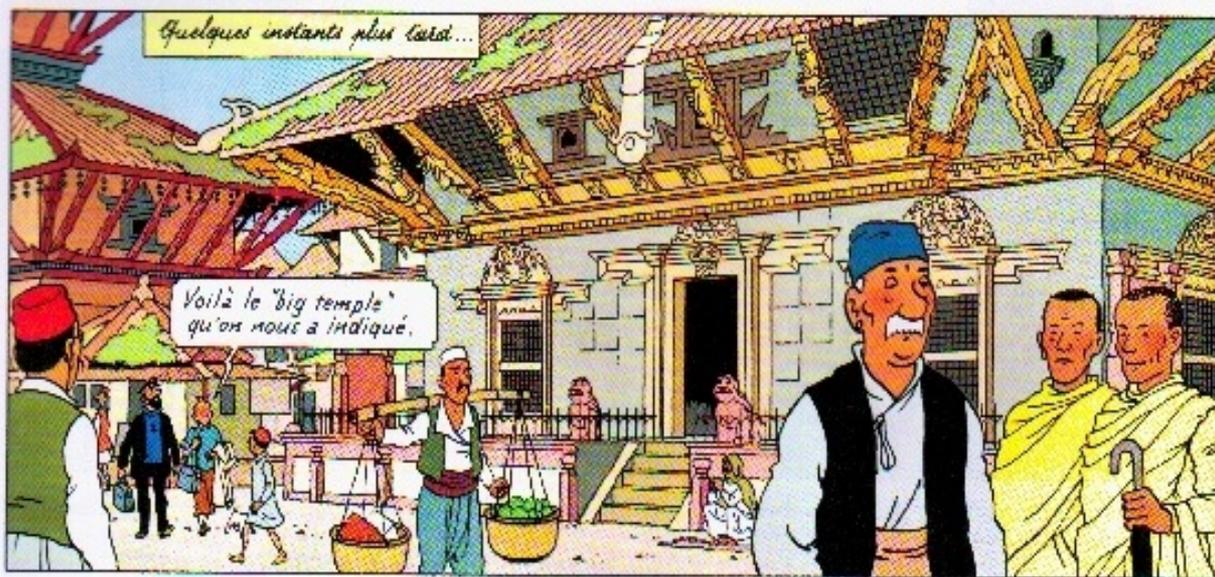


B. Cases

- A l'intérieur d'une même planche, des cases peuvent être regroupées en sous-ensembles selon divers critères : présence d'un même personnage, couleurs ou décors semblables, par exemple... Les ruptures pourront être d'autant plus fortes, et ont toujours un sens.

Forme des cases

- Formes cases multiples; les plus courantes carrées ou rectangulaires
- Cases de même forme favorisent une lecture rapide, accélération
- Cases étirées en largeur montrent bien des espaces descriptifs
- Cases en orientation marquent une rupture, un temps fort dans le récit





Bordure des cases

- Les cases sont limitées ou non par une bordure, ligne noire ou parfois contour plus élaboré (hachures, dentelures, etc.), comme nous le verrons plus tard.
- Dans *Tintin*?
- Les cases sont simples, limitées par une fine et droite ligne noire, le même contour qui dessine les personnages ou les objets.

Cadrage des cases

- Observez les plans, qui aident à raconter l'histoire :
- - plan d'ensemble
- - demi-ensemble
- - moyen
- - américain
- - gros plan
- - très gros plan

Plan d'ensemble et demi-ensemble

DANS LE PLAN D'ENSEMBLE, LE PERSONNAGE EST SITIÉ DANS LE DÉCOR, MAIS C'EST CE DERNIER QUI EST IMPORTANT.



KLIK



ER OUI, NANCY, JE SUIS VENU SÉRIEUX, COMME VOUS LE VOYEZ / ...

NOUS ALLONS NOUS METTRE À TABLE... VENEZ, VOUS VOUS RACON- TEREZ TOUT EN MANGEANT !

VOICI LE PLAN DE DEMI-ENSEMBLE, LE PERSONNAGE PREND LE PAS SUR LE DÉCOR, MAIS CELUI-CI RESTE TRÈS PRÉSENT.



Moyen, américain, gros plan, très gros plan



- Observez, comme au cinéma, l'angle de visée: plongée, contre-plongée, etc.
- Sachez définir tous ces concepts!
- Observez également la profondeur du champ...



POUR LA PLONGÉE
C'EST AU TROU DE LA TERRE
AUSSEI DES OMBRES.

ET POUR
L'UNIVERS
MÊME PAS DE
GRANDS
MÉTRES.

PAR LA **PLONGÉE** LE SPECTATEUR SE SITUE AU-
DESSUS DU PERSONNAGE OU DU DÉCOR PRÉSENTÉ.



LA **CONTRE-PLONGÉE** ...
C'EST L'INVERSE !

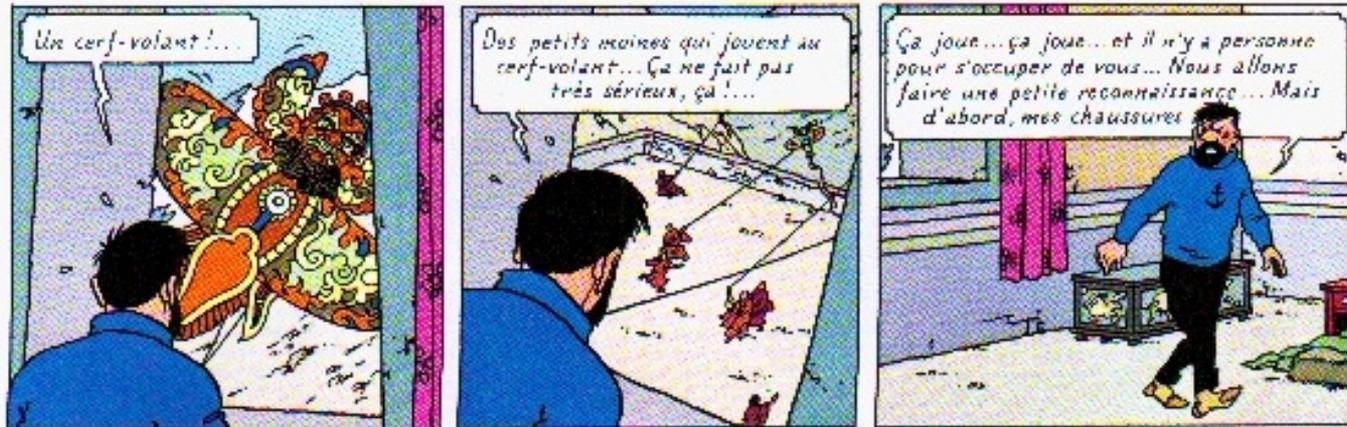


MOI J'AIME
MIEUX LA
PLONGÉE
SOUS-
MARINE

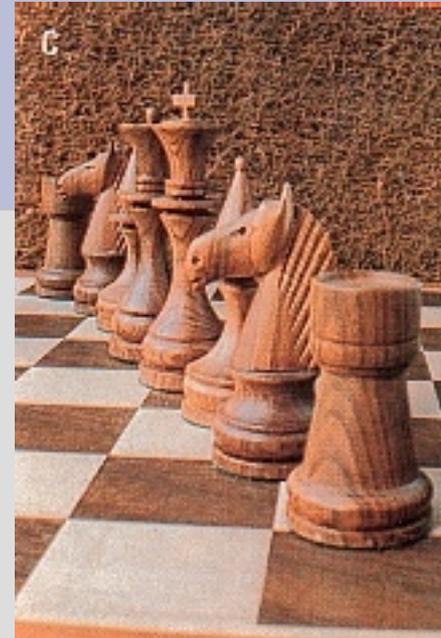
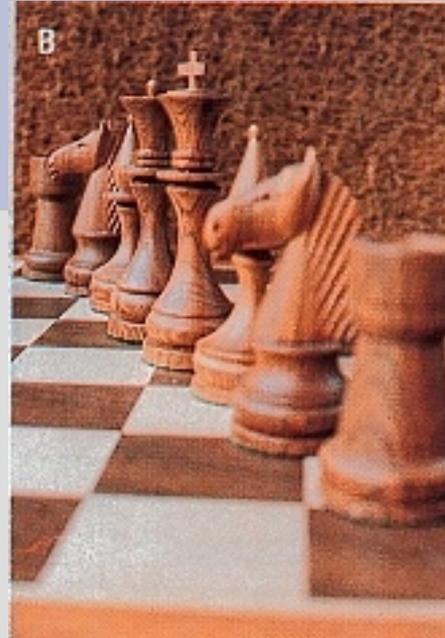
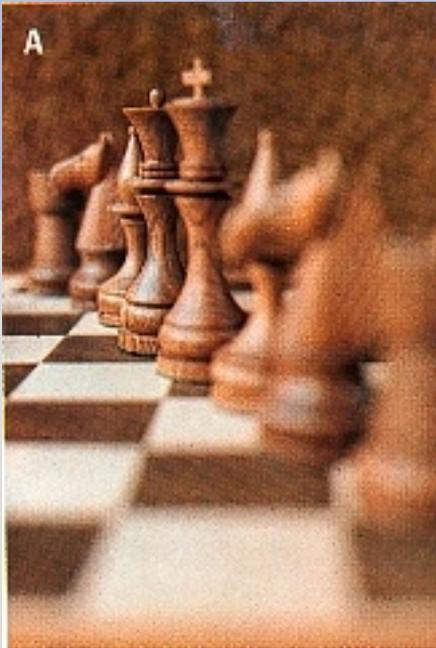
A VOIR
EST-CE
UN
SOLON ?

**K
L
K**





- Quel angle de visée observe-t-on dans la deuxième case?



Ces trois vues d'un même sujet illustrent les différentes manières de traiter la profondeur de champ.

La photo A isole au deuxième plan le roi et la dame seules figures nettes. Et laisse flous l'avant-plan et l'arrière-plan.

La photo B délaisse l'avant-plan (flou) et privilégie un deuxième plan (net) plus profond.

La photo C présente l'ensemble en un seul plan net (grande profondeur de champ).

- Dans *Tintin*, la profondeur de champ n'est pas vraiment important; d'autres dessinateurs utiliseront beaucoup plus ce genre d'effets, plus tard dans l'histoire de la BD
- Utilisation de certains procédés liés aussi au style du dessinateur

Trait

- Le tracé peut apparaître net ou par traits successifs. Le dessinateur peut privilégier la ligne droite, oblique, courbe, brisée... Les couleurs peuvent être séparées par de fins traits noirs.
- Et dans *Tintin*?

Trait dans Tintin

- Le tracé est net, précis, les lignes plutôt rondes (personnages) mais continues, peu nombreuses, et le trait pour séparer les couleurs est noir, précis, toujours de la même épaisseur.

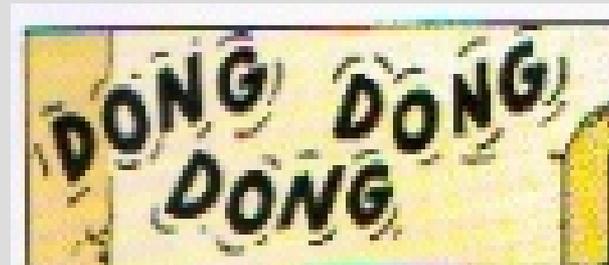
Couleur et lumière

- Jeux de couleurs : nuances, dégradés, contrastes, etc.
- Parfois peu conformes à la réalité, il faudra analyser l'effet recherché
- D'autres effets seront amenés par le noir et blanc, la qualité d'impression chromatique, la lumière, les ombres, l'exposition...

La calligraphie

- En bd, souvent, on dit que le langage verbal **S'ICONISE** (se transforme en image) sous forme conventionnelle ou novatrice. On peut analyser la forme des lettres, l'espace dans lesquelles elles s'inscrivent, etc., parce que les bulles prennent alors une valeur expressive.
- On distingue donc récitatifs et dialogues,

- Mais aussi dialogues et pensées (petits nuages)
- Certains sons appartiennent au contexte extérieur, comme les chocs ou les bruits, on les appelle onomatopées.
- En connaissez-vous?
- De quoi celle-ci représente le son?



2. Sémiologie : l'image-signe

- Qu'est-ce que la sémiologie?
- C'est l'étude des signes, de leur fonctionnement et comment ils « donnent du sens », dans ce cas-ci, des rapports texte-image majoritairement...

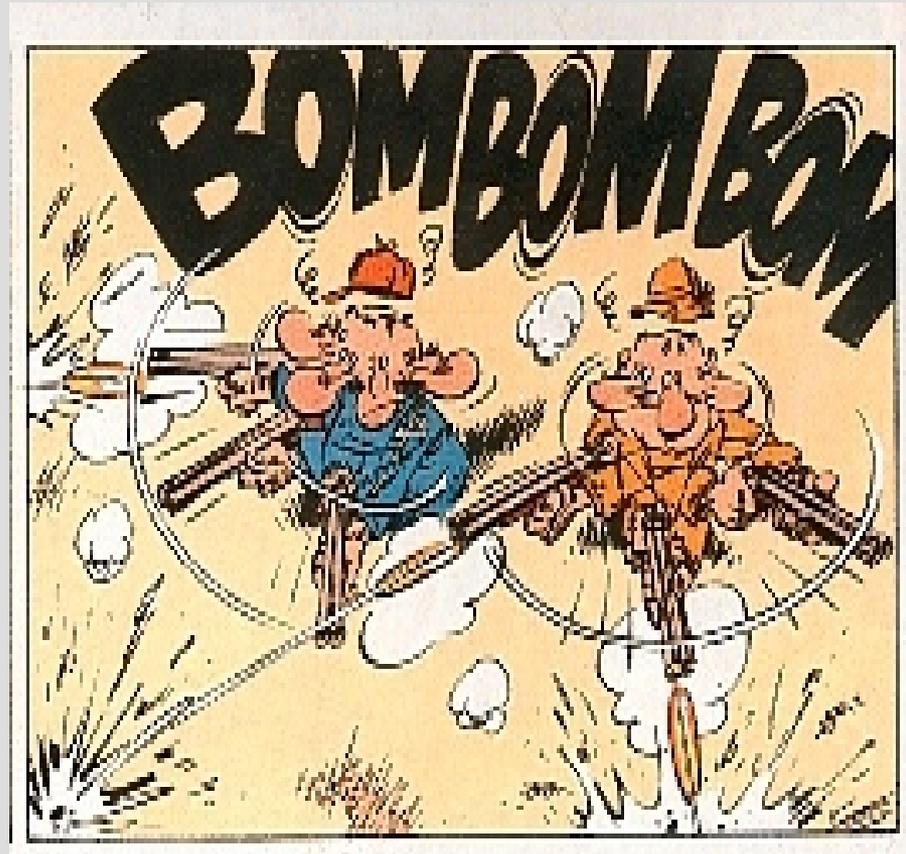
2. Sémiologie : l'image-signe

- **A. Expression du mouvement**
- Plusieurs procédés vont créer l'illusion du mouvement:
 - - Instantané du sujet en mouvement
 - - Traînées de vitesse
 - - Effet stroboscopique
 - - Raccord de mouvement
 - - Raccord de direction

•Traînées de vitesse



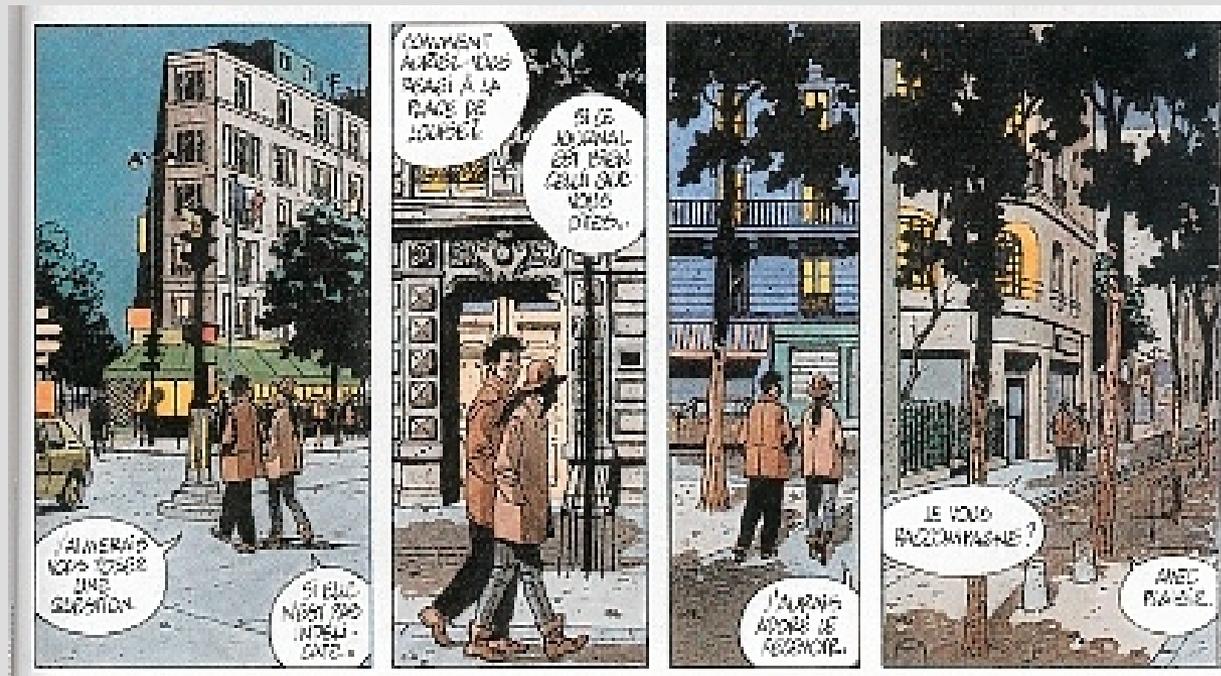
Effet stroboscopique



Raccord de mouvement



Raccord de direction



B. Expression du temps

- Pour manifester l'écoulement du temps, le dessinateur montre :
 - - des éléments naturels (jour, saison)
 - - des éléments artificiels (horloge, calendrier)
 - - figures évoluant (déplacement, vieillissement)
 - - usage des récitatifs

C. Symbolisme

- Le dessin intègre quelques fois des symboles connus : signaux routiers, messages publicitaires, drapeaux et emblèmes...
- Ou encore, propres à l'oeuvre, personnes, objets (cadres par exemple), etc.

3. L'image-communication

- **A. L'Effet de réel**
- Le dessin se situe sur un axe de représentation du réel : réalisme, semi-réalisme, surréalisme.
- => Que diriez-vous pour *Tintin*?
- Justifiez votre réponse...

3. L'image-communication

- **B. Rapport entre dessinateur et lecteur**
- Le dessinateur, comme le réalisateur, et comme un écrivain, impose au lecteur un certain point de vue, une façon de raconter, y compris en forçant l'identification par le monologue intérieur
- Le texte et l'image peuvent vivre quatre types de relations différentes :

Relations texte-image

- REDONDANCE: le texte et l'image disent la même chose
- OPPOSITION: le texte et l'image s'opposent
- => exemple : *ceci n'est pas une pipe* de Magritte

Relations texte-image

- **RELAIS** : type de relation entre l'image et le texte où l'un apporte ce que l'autre ne dit pas
- **ANCRAGE**: la fonction d'ancrage est exercée par le mot, l'image ou le son qui impose, parmi la multiplicité des sens possibles, celui que le récepteur doit retenir.

C. Participation du lecteur

- Le lecteur est amené à s'intégrer à l'action dessinée par des procédés d'annonces, de reprises, de suspense plus ou moins claires, cela le rend « accro ».
- La tendance du lecteur à s'identifier au héros peut être encouragée (héros) ou découragée (antihéros)

4. Le système des valeurs

- Certains sujets sont privilégiés : visages, décors, etc.
- => ces valeurs vont apparaître dans le graphisme : personnages caricaturés, que le dessin charge négativement (traits physiques, comme le nez de la Castafiore...)
- Des éléments du décor sont représentés ou non, avec souvent des connotations

- La couverture : donne un résumé du rôle du héros (voir plus tard), de son caractère, et bien sûr du ton de la bande dessinée... Et doit faire vendre le produit.

- Pour la semaine prochaine :
- Analyse technique en environ 200 mots de trois planches de Tintin... pensez à présenter un document sous la forme introduction, développement et conclusion et n'oubliez pas de tirer des conclusions de vos analyses!!!