

Rendre compte des sons

La **bulle**, également appelée **phylactère**, sert à transcrire les conversations, réflexions, monologues, interjections et émotions des personnages (les voix intérieures, les sentiments...).



Nemo – Bruno (éd. [Treize Étrange])

En bande dessinée, difficile d'établir une frontière entre les signes typographiques et les images. Le langage verbal s'iconise. La forme des lettres, la typographie, la forme de la bulle acquièrent une valeur expressive. Les idées ou les sons peuvent aussi être traduits graphiquement par l'utilisation de symboles, d'idéogrammes...

À côté ou dans les bulles, la bande son des bandes dessinées est constituée d'**onomatopées**, bruitages expressifs, transpositions écrites d'un son ou d'un bruit.



Ratafia – Pothier et Salsedo (éd. [Treize Étrange])



○ **Les raccords de mouvement** : succession de deux images sous le même angle avec départ et fin du mouvement. C'est la reconstitution de la trajectoire avec une ellipse pour supprimer les éléments qui ne sont pas indispensables à la compréhension du mouvement.



Ring Circus – Chauvel et Pedrosa (éd. Delcourt)



Captain Biceps – Zep et Tebo (éd. Glénat)

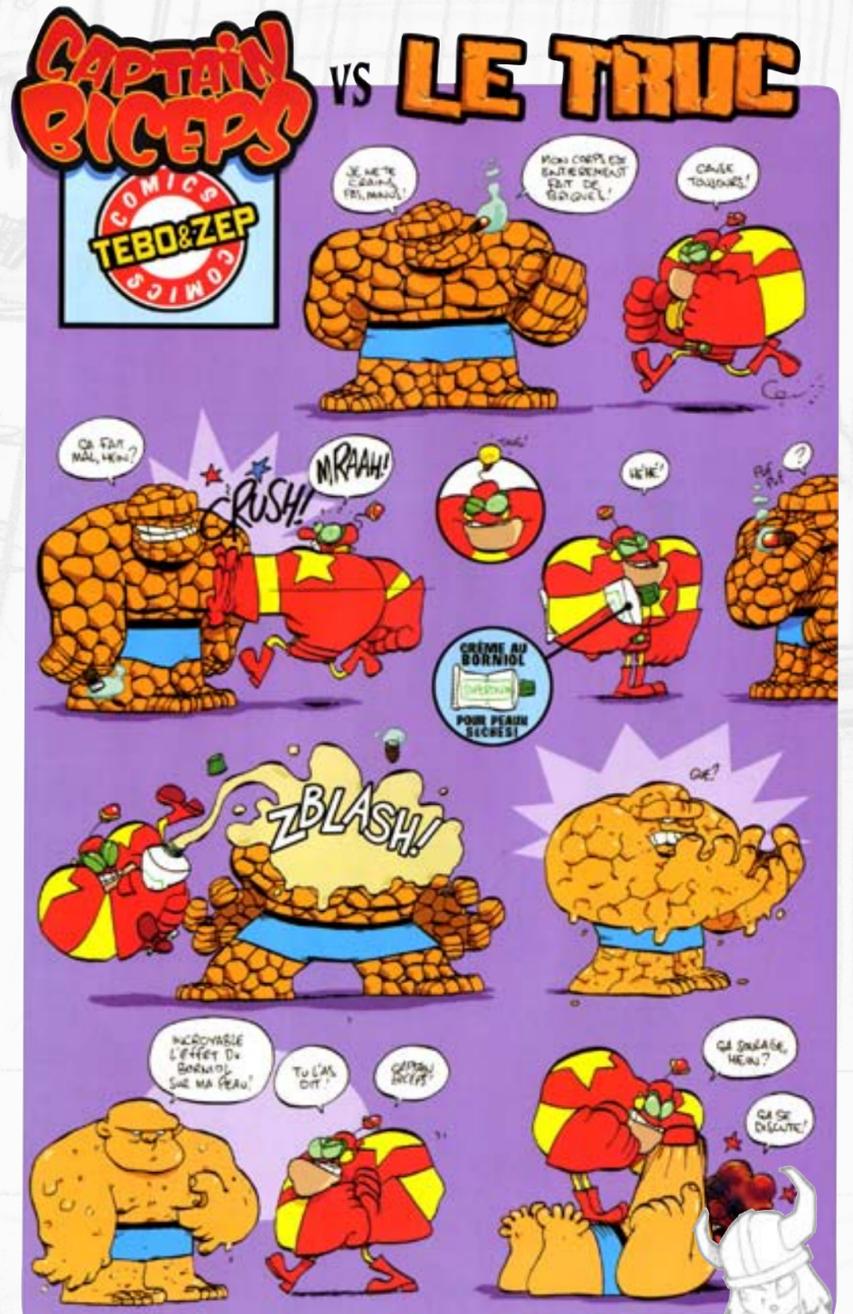
○ **L'effet stroboscopique** : décomposition des mouvements du sujet à l'intérieur d'une seule image. C'est un procédé utilisé principalement dans les bandes dessinées d'humour, car il donne un effet de gag en exprimant la frensie des gestes, l'excitation.



Sir Pyle – Morvan et Munuera, Color Twins (éd. Soleil Productions)

Exprimer le mouvement en images fixes

○ **Les traînées de vitesses** : traînées graphiques variables derrière le sujet en mouvement pour figurer le déplacement d'air supposé du personnage, sa trajectoire.



Captain Biceps – Zep et Tebo (éd. Glénat)

Pour éviter de ne proposer qu'un seul point de vue au lecteur, l'auteur peut utiliser différents types de **cadrages**, variant les prises de vue tout comme il est possible de le faire au cinéma ou en photographie. L'alternance dans l'utilisation des **plans** permet de créer une dynamique dans la planche, de jouer sur les ambiances, la dramatisation...



Blacksad – Diaz Canales et Guarnido (éd. Dargaud)

Les plans

○ **Le plan d'ensemble** est un plan très large qui permet de montrer de grands décors, des paysages, des foules... Il a donc une forte valeur descriptive.

○ **Le plan général** permet de situer les acteurs dans l'espace. Il repose également sur un décor important, tout en permettant d'identifier les protagonistes.

○ **Le plan moyen** isole un personnage, ou un groupe de personnages, vus *en pied* (entiers, de la tête jusqu'aux pieds), dans leur décor immédiat.

○ **Le plan italien** cadre les personnages au dessus des chevilles.

○ **Le plan américain** cadre les personnages à mi-cuisses.

○ **Le plan rapproché** cadre les personnages à hauteur de taille ou de poitrine. Cette proximité avec les personnages permet une focalisation sur les expressions, qui sert la dramatisation.

○ **Le gros plan** permet de renforcer l'intensité du récit, en se focalisant notamment sur les expressions du visage et les émotions du récit. Il a une valeur dramatique.

○ **Le très gros plan** souligne l'importance du détail, en attirant le regard sur une expression particulière, ou la singularité d'un objet. Il a une valeur expressive ou documentaire.



L'auteur peut donc jouer avec l'ensemble de ces plans pour créer rythme et ambiance. Il peut également faire varier les **angles de vue** (façon de se placer pour regarder une scène) de manière à renforcer la force narrative de l'image.

Les visées

○ **La plongée**, vue du dessus du personnage ou de la situation considérée, est souvent utilisée pour rendre compte de la supériorité, la force ou la domination d'un personnage sur un autre. Elle permet symboliquement d'**abaisser le sujet**. La plongée peut également être utilisée pour **donner du champ à l'action**, en situant les personnages dans l'espace.



plongée

contre-plongée

visée normale

○ **La contreplongée** grandit le sujet, impose un ascendant moral ou physique de l'individu sur son environnement. Elle permet symboliquement de **magnifier le personnage**.

○ **La visée normale** représente le niveau des yeux, l'œil se situant à hauteur de l'objet regardé. Elle rend compte de manière **neutre de l'action**, traitant les protagonistes à égalité.

L'ensemble des images utilisées dans ce panneau est extrait de la série Blacksad de Diaz Canales et Guarnido (éd. Dargaud)



le plan d'ensemble



le plan général



le plan moyen



le plan italien



le plan américain



le plan rapproché



le gros plan



le très gros plan



À l'intérieur de l'espace fixe qu'est la page de bande dessinée, l'auteur a la possibilité de choisir la taille, la forme et les relations entre les cases. Tout est possible, mais tout n'est pas lisible !



Lou ! – Neel (éd. Glénat)

Certains auteurs préfèrent une mise en page classique, où chaque vignette a la même taille. On a appelé ce type de mise en page le **gaufrier**. S'il était très utilisé autrefois, de jeunes auteurs, comme **Julien Neel**, le trouvent encore très efficace.

Les comics ont habitué les lecteurs à des mises en page plus éclatées, et les mangas utilisent également beaucoup la possibilité de créer des cases dont les bords ne sont pas droits. De jeunes auteurs comme **Antoine Dodé** s'inscrivent dans cette forme d'écriture, aux influences multiples.



Hultrasson le viking – Remacle (éd. Dupuis)

Dans la presse, la publication se faisait parfois par **bandes**, également appelées **strips**. Cette forme de publication ne permettait pas aux auteurs de varier la hauteur de leurs vignettes, comme c'est le cas ici chez **Remacle** dans les pages de *Spirou*.



Le tueur – Jacamon et Matz (éd. Casterman)

Dans une scène de forte intensité, comme ici dans la série *Le tueur*, **Jacamon**, pour témoigner de la fragilité d'un personnage désespéré, a utilisé une mise en page éclatée et fragmentée, qui accentue et dramatise la scène. La mise en page n'est plus juste un découpage de l'espace, mais un complément actif de la mise en scène.



Armelle et son oncle – Dodé (éd. Carabas)



Pourquoi j'ai tué Pierre – Alfred et Ka (éd. Delcourt)

Dans *Pourquoi j'ai tué Pierre*, pour témoigner du désarroi d'un personnage qui frôle l'évanouissement, **Alfred** propose une pleine page sans repères où décor, personnages et idées semblent danser la sarabande autour du personnage principal. Encore une fois, la mise en page accentue l'effet visé.



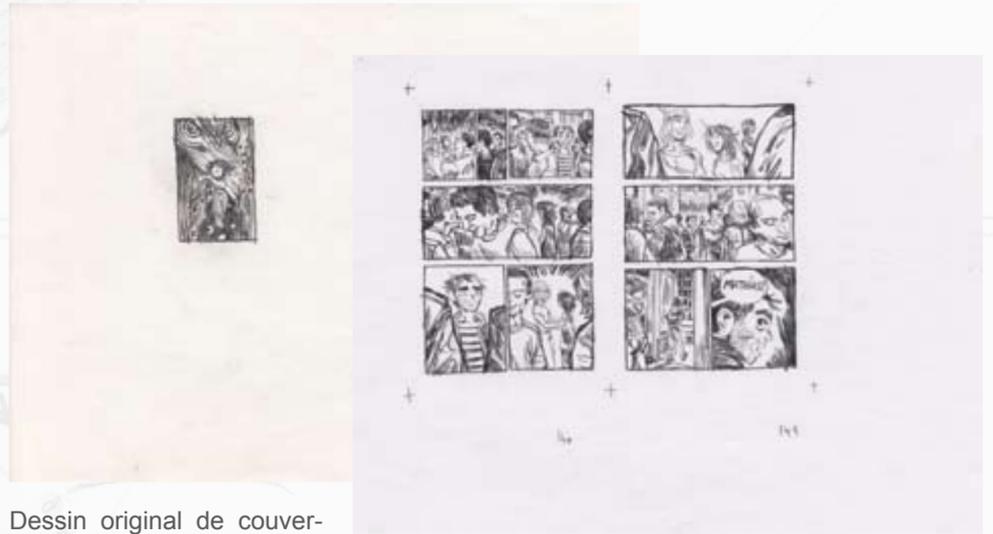
Okko – Hub (éd. Delcourt)

Dans une bande dessinée d'aventure classique, comme ici dans la série *Okko*, **Hub** profite de sa liberté dans la page pour alterner les formats de vignette en fonction de ce qu'il raconte, et peut même étendre ses images de décors au bord des pages du livre, ou faire se chevaucher des cases.

Chaque auteur personnalise ses méthodes de travail, et choisit les outils qui lui correspondent. Si la majorité des planches originales est réalisée sur un format de papier plus grand que celui de publication, souvent proche du format A3 (29,7 × 42), comme cette planche de *Monsieur Jean*, il est possible de trouver toute sorte de tailles de support à l'écriture des planches de bande dessinée.



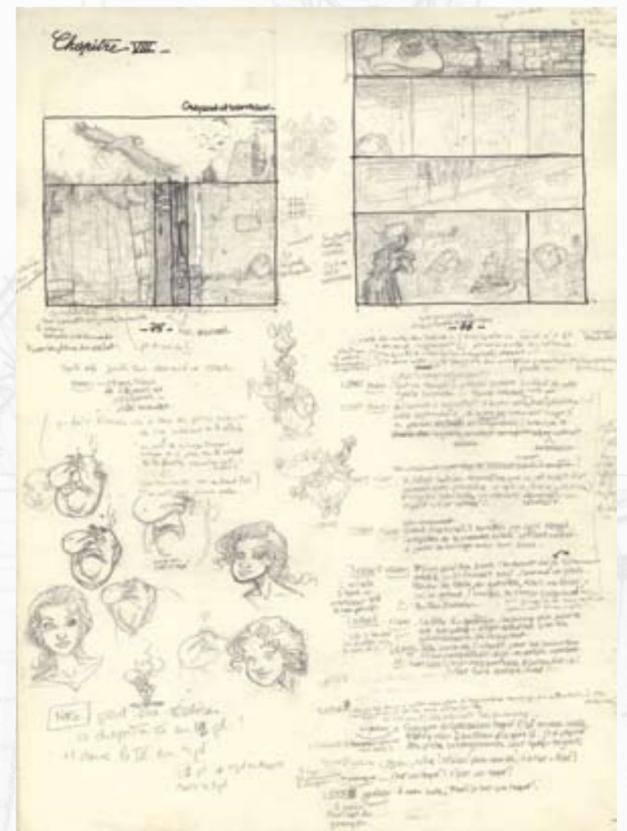
Monsieur Jean – Dupuy et Berberian (éd. Dupuis)



Dessin original de couverture et double planche à taille réelle réalisés sur un support A4 (21 × 29,7) pour une impression au format 18 × 26.

Armelle et l'oiseau – Dodé (éd. Carabas)

Que ce soit pour les recherches de personnages, les découpages dessinés, les recherches d'illustration pour les couvertures, mais aussi bien sûr pour les réalisations des planches définitives, chaque auteur trouve son juste milieu entre l'excessivement petit et le démesurement grand. Alors qu'**Antoine Dodé** réalise ses doubles planches d'*Armelle et l'oiseau* sur un format A4 (21 × 29,7), **Paul Gillon** anime *L'ordre de Cicéron* sur des planches composites (deux bandes scotchées) au format 60 × 80.



Recherches de personnage et découpage dessiné
Le vent dans les saules – Plessix (éd. Delcourt)



Planche complète
L'ordre de Cicéron – Gillon et Malka (éd. Glénat)



Extrait de la planche originale au format de réalisation 60 × 80

Le scénario étant écrit et découpé, les recherches documentaires avancées, les profils des personnages définis, et le format de travail choisi, le dessinateur dispose donc de toute la matière nécessaire à la réalisation de la planche. Celle-ci repose sur trois étapes de techniques graphiques distinctes : le **crayonné**, l'**encrage** et la **mise en couleurs**.

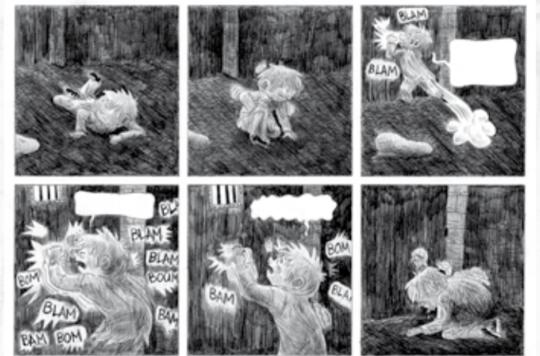
Première étape dans la création de la planche, le dessinateur réalise donc un crayonné, **premier jet graphique réalisé au crayon à papier**. L'utilisation de cette mine graphite va permettre au dessinateur de tester des situations, des attitudes, une certaine répartition de l'action dans la planche, en gardant la possibilité de revenir sur ses choix par simple gommage. Les esquisses des séquences, d'abord griffonnées, peuvent être gommées, corrigées, raturées, cachées sous une rustine de papier... juste qu'à l'obtention d'une planche qui satisfait les contraintes que s'est fixé notre dessinateur.



Le Vent dans les Saules – Plessix (éd. Delcourt)



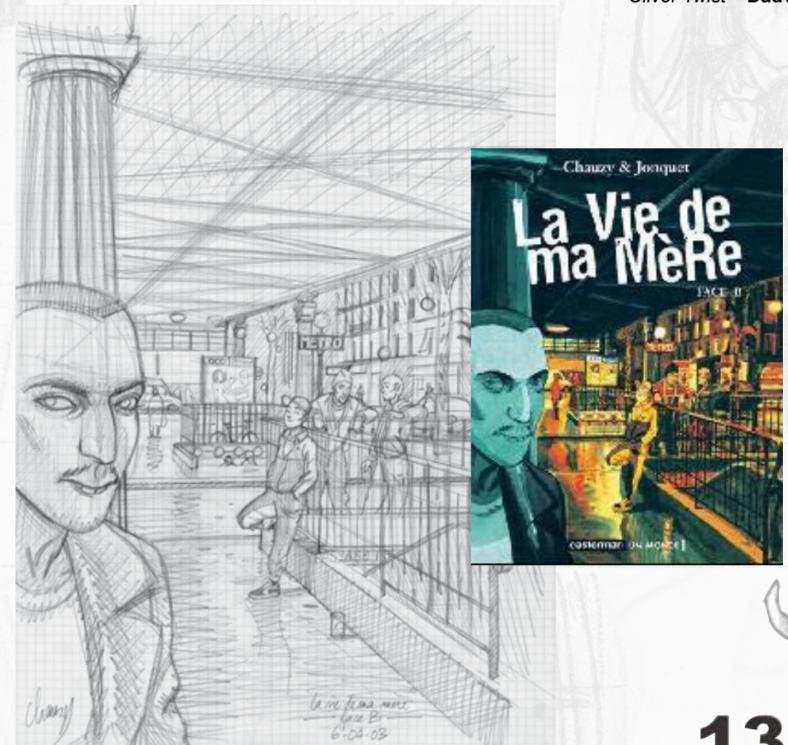
Niklos Koda – Dufaux et Grenson (éd. Le Lombard)



Naima – Hitori De (éd. Delcourt)



Oliver Twist – Dauvillier et Deloye (éd. Delcourt)



La Vie de ma Mère – Chauzy (éd. Casterman)

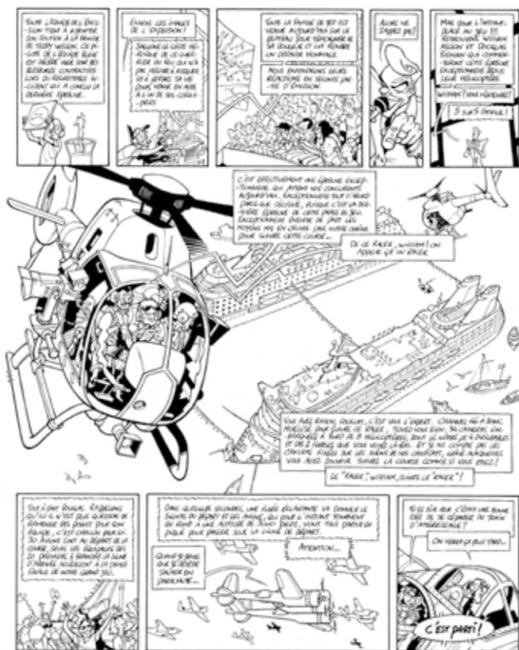




Kaliclès – Hautière et Redondo (éd. Paquet)

Cette seconde étape dans la création des planches consiste à **marquer en noir les contours du dessin** réalisé à la mine graphite, permettant ainsi de gagner en clarté et en lisibilité, livrant le **trait définitif**. Cet encrage va également permettre de produire les noirs en imprimerie. Certains auteurs encrent directement sur leurs crayonnés, qui sera de fait perdu dans le gommage, d'autres préfèrent l'utilisation d'un calque qui permet de préserver le travail de crayonné. Traditionnellement réalisé à la plume et à l'encre de Chine, l'encrage peut aussi être réalisé au pinceau, au stylo ou au feutre par exemple.

Les crayonnés, même réalisés avec une immense précision, sont rarement utilisés comme support pour l'impression. En dehors du cas spécifique où le dessinateur utilise une technique de mise en couleurs directes (c'est-à-dire directement sur le dessin au crayon), le crayonné sert de support à **l'encrage**.



Dog Fights – Hautière et Fraco (éd. Paquet)



L'étrange affaire des corps sans vie – Hautière et François (éd. Paquet)



Mister Plumb – Hautière et Dillies (éd. Paquet)

Les quatre planches présentées dans ce panneau illustrent aussi la diversité des thématiques qui peuvent être abordées par un même scénariste, ici **Régis Hautière**. Les ambiances très différentes traduites par ces planches, qui assoient la singularité de chaque histoire, s'appuient sur les styles graphiques aussi divers et variés que le sont les thématiques abordées. L'originalité de chaque œuvre s'exprime en particulier par le style graphique propre à chaque dessinateur. Il n'est donc pas rare de voir un scénariste travailler avec plusieurs dessinateurs, même si de nombreux couples scénariste / dessinateur restent fidèles, notamment lorsqu'une série les lie.



Balade Balade – Kokor (éd. Vents d'Ouest)

Certains auteurs font le choix de réaliser leurs planches en **noir et blanc**, d'autres, nombreux, choisissent de les mettre en couleurs. Si le choix du noir et blanc peut être lié à des impératifs économiques (c'est le cas de nombreux mangas), il peut aussi être délibéré. Le noir et blanc permet en effet d'installer des ambiances, de jouer sur la dramatisation, de façon différente.

Les choix faits en matière de couleurs ne se résument pas à « faire joli ». Les couleurs participent à la création d'atmosphères servant l'histoire. La **couleur** est donc un outil au service de la narration. S'il ne procède pas lui-même à cette opération de colorisation l'auteur peut transmettre ses indications à un **coloriste**, technicien de la mise en couleurs.

Les méthodes de colorisation

● **la mise en couleurs directe** est un procédé dans lequel la couleur et les tracés de contours au noir ne sont pas séparés; chaque planche de bande dessinée est alors un petit tableau à part entière. Il n'est pas rare que les textes soient réalisés à part.

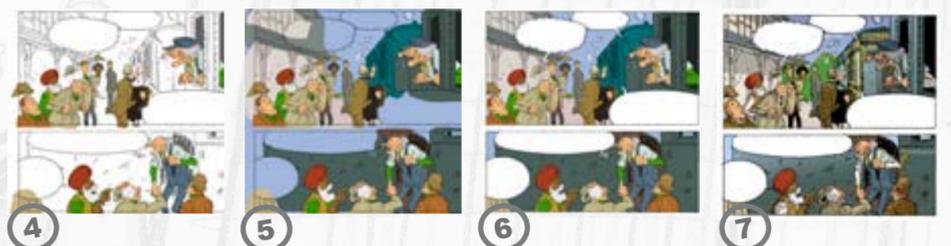


Max et Zoé – Joub et Davodeau (éd. Glénat)

● **la mise en couleurs par informatique** est la méthode la plus couramment utilisée de nos jours. Pour opérer, il est nécessaire de disposer d'un minimum de technologie : ordinateur, scanner, logiciel de traitement d'images... Suivons la démarche de **Scarlett**, coloriste de la série *Baker Street* de **Barral** et **Veys** (éd. Delcourt) en partant de l'image informatique (obtenue après réalisation d'un scan de la planche originale encrée) de deux vignettes d'un des albums de la série :



1 - Scan en noir et blanc. 2 - Réalisation d'un masque sur les espaces intericoniques et les bulles. 3 - Trait à 60%



4 - Les couleurs de peau, les fringues. 5 - Le train et les décors... mais... ça déborde de partout ! 6 - Pas de soucis, on utilise le masque pour les bulles. C'est quoi ce vert sur les chemises ? C'est une astuce, parce qu'il est difficile de remplir du blanc avec du blanc. 7 - Les effets spéciaux en tout genre, et c'est fini !



Ring Circus – Chauvel et Pedrosa (éd. Delcourt)



Ecrire la bande dessinée

La réalisation d'une bande dessinée nécessite un long travail, souvent d'équipe, entre le scénariste, qui écrit l'histoire, et le dessinateur qui la transcrit en images. Recherches documentaires, crayonnés préparatoires, encrage et mise en couleurs réclament souvent plusieurs mois de travail.

1. Ecriture du scénario



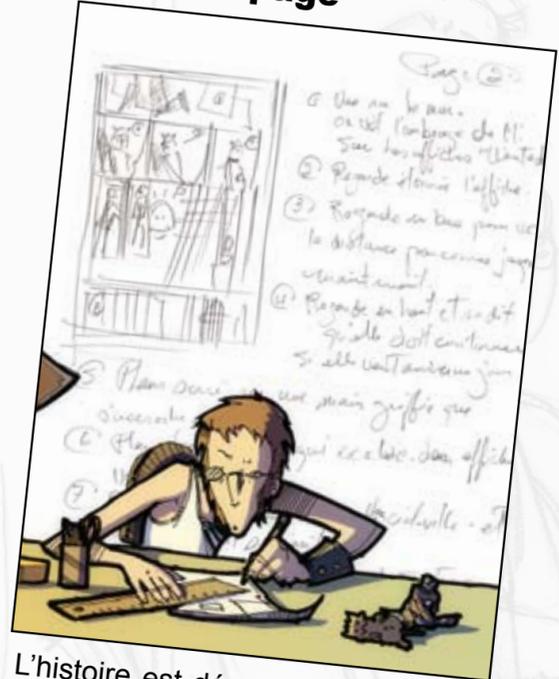
Le scénariste imagine l'histoire, invente l'intrigue, l'univers, les personnages. Il peut également adapter des œuvres existantes. Le drame : la page blanche...

2. Recherches graphiques



Le dessinateur définit le profil physique des personnages qui vont évoluer dans l'histoire, et réalise toutes les recherches nécessaires à la représentation des situations.

3. Découpage



L'histoire est découpée en séquences, en scènes, en cases. Chaque information doit trouver sa place (et la bonne) dans ce puzzle narratif.

4. Crayonnés



En suivant le découpage prévu par le scénario, le dessinateur entame le crayonné de la planche en plaçant les textes, puis les décors et les personnages.

5. Encrage



Une fois les crayonnés réalisés, l'encrage consiste à repasser à l'encre noire les divers éléments du dessin.

6. Mise en couleurs



L'auteur ou le coloriste dispose de différentes techniques de mise en couleurs, traditionnelles ou informatiques.



Les illustrations de cette page ont été réalisées par Michel Falardeau

Tous nos remerciements aux auteurs et aux maisons d'édition qui nous ont permis d'utiliser leurs planches et dessins pour la réalisation de cette exposition.

