

TECHNIQUES du 9^e ART

Lire et écrire la bande dessinée...



Une exposition créée en septembre 2007 par l'association On a Marché sur la Bulle d'Amiens.
Tous les dessins sont la propriété exclusive de leurs auteurs, copyright des éditeurs mentionnés.
Tous nos remerciements à Michel Falardeau pour les dessins créés spécialement pour l'exposition.

On a
marché
sur la bulle

TECHNIQUES du 9^e ART

La bande dessinée, Qu'est-ce que c'est ?



Monsieur Cryptogame – Rodolphe Töpffer

Il est admis que le premier auteur de « bande dessinée » telle que nous la connaissons aujourd'hui est le suisse **Rodolphe Töpffer**, qui fait paraître en **1833** *les Aventures de Monsieur Vieux-Bois*, qu'il a écrites à partir de 1827. Cet ouvrage, traduit et piraté en Europe puis aux Etats-Unis, crée de nombreuses vocations, et annonce l'explosion des bandes dessinées à la fin du XIX^e siècle.

Publication marquante dans une longue évolution qui passe par les peintures rupestres, l'art religieux au Moyen-Age ou encore les Images d'Épinal, ce livre annonce la création d'un mode d'expression original, aux possibilités infinies.

Il est difficile de donner une définition qui rendrait compte de tout ce qu'est la bande dessinée, même si l'on peut évoquer quelques traits communs. Il s'agit de raconter une histoire, par le biais d'images dessinées côte à côte, le plus souvent sur une page. Ces images permettent au lecteur de reconstituer le déroulement de l'histoire. La présence de texte, quoique fréquente, n'est pas une obligation. Tous les styles de dessin sont envisageables, du réalisme le plus précis au minimalisme, de la couleur au noir et blanc, de la caricature inspirée par le dessin de presse à l'usage de la peinture, par exemple.

Aujourd'hui, ce mode d'expression, au développement somme toute récent, est présent partout sur la planète. On trouve les *mangas* au Japon (voir planche ci-dessous), phénomène culturel et économique majeur désormais planétaire, on lit des *comics* aux Etats-Unis, des *historietas* au Mexique, des *manhwas* en Corée...

Si on trouve souvent la bande dessinée dans des journaux et magazines, dans des formules à suivre, elle est parfois éditée sous forme de livres complets, comme en France ou en Belgique où la vente en albums a remplacé la plupart des publications dans la presse.

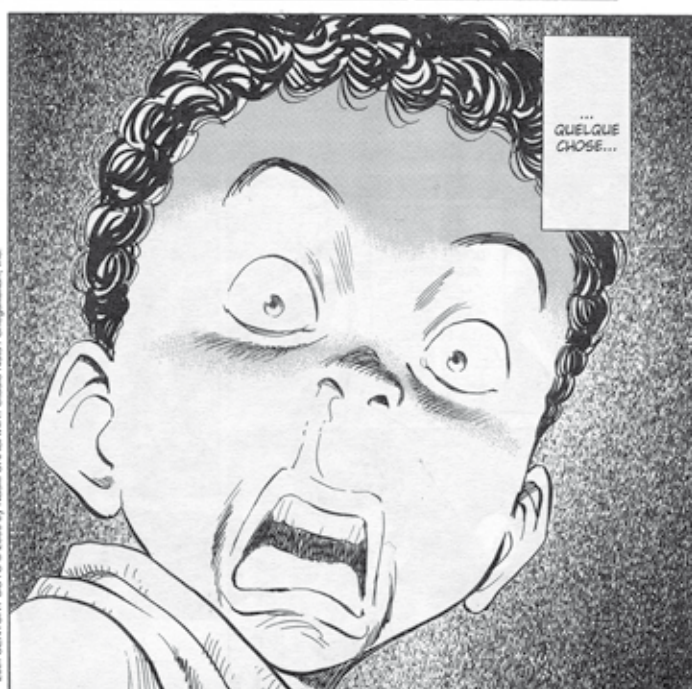


Broussaille, la nuit du chat – Frank Pé (éd. Dupuis)

La bande dessinée est un **art composite**, qui utilise des images dessinées, du texte et aussi tout un jeu de codes spécifiques, en particulier narratifs, qui en font à la fois l'originalité et la complexité.

C'est de cette forme exigeante d'écriture, qui implique une lecture experte de la part de celui qui tient le livre entre les mains, que parle cette exposition, petite promenade imagée au cœur du 9^e art.

Puisse-t-elle vous donner envie de vous pencher avec un œil un peu différent sur un mode d'expression aux possibilités infinies, qui peut offrir à tous de formidables moments de lecture...



20th Century Boys – Urasawa (éd. Panini Comics)





Le grand scandale – Godard et Ribera (éd. Dargaud)

Premier maillon de la chaîne créative, le **scénariste** est celui qui invente l'histoire, ou l'adapte. Au début du XX^e siècle, son travail n'était même pas crédité sur les publications, et c'est **René Goscinny**, scénariste de *Lucky Luke*, créateur d'*Astérix* et rédacteur en chef du magazine *Pilote* qui le premier fut reconnu pour ce travail invisible aux yeux du lecteur, et pourtant absolument crucial. Les scénaristes, comme on le verra plus tard, ont différentes façons de préparer le travail du dessinateur. Ils peuvent être très précis, fournissant photographies et descriptions millimétrées, ou au contraire plus vagues, laissant une marge de manœuvre importante au dessinateur.

Le **dessinateur**, maillon le plus visible de la profession, peut être son propre scénariste, et se proposer à lui-même les histoires qu'il a envie de dessiner. Cependant, de nos jours, la combinaison la plus fréquente comporte un scénariste et un dessinateur distincts. En collaboration avec l'auteur de l'histoire, le dessinateur a pour mission de transformer les intentions du scénariste en images, d'interpréter et finaliser la mise en scène envisagée. Alors qu'au Japon et aux États-Unis il est fréquent que les auteurs rationalisent le travail en travaillant en **atelier**, cette pratique où cinq ou six personnes peuvent travailler simultanément sur le même livre est peu répandue en France.



Le **coloriste**, le cas échéant, intervient après le dessinateur, sur des copies de ses planches en noir et blanc. Ce coloriste peut être le dessinateur lui-même, s'il le souhaite et s'il dispose du temps nécessaire pour réaliser cette étape du travail. Les outils du coloriste peuvent être traditionnels (aquarelle, gouache, craies grasses...) ou informatiques (logiciel de mise en couleur). Il arrive aussi que le dessinateur mette directement ses planches en couleur sur l'original même. Cette technique est appelée **couleur directe**.

Pour les histoires que l'on retrouve dans des livres, il a fallu qu'un **éditeur** s'intéresse au travail de nos auteurs. L'éditeur finance le travail des auteurs, la fabrication des livres et le travail de promotion dans la presse, afin de faire connaître les ouvrages. Il s'adjoint les services de **directeurs de collection** qui suivent le travail des auteurs, de **maquettistes** qui mettent les ouvrages en page, d'**attachées de presse** qui gèrent les relations avec les journalistes. Dans de petites structures, c'est parfois une seule et même personne qui remplit tous ces rôles...

Pour que les livres atteignent les lecteurs, il faut encore passer par des **diffuseurs** et des **distributeurs**. Le diffuseur fait la promotion du livre auprès des libraires, avec qui il prépare des commandes et le distributeur achemine les cartons de livres chez les **libraires**. Libraires généralistes, libraires spécialisés en bande dessinée et grande distribution se partagent le marché, alors que les dernières années ont vu émerger l'achat direct sur Internet.



On n'a pas des vies faciles – Duprat (éd. Le Cycliste)



La vie est belle malgré tout – Seth (éd. Humanoïdes associés)



Ludo – Lapière, Bailly et Mathy (éd. Dupuis)

Novice – Chauzy (éd. P.L.G.)



Une bande dessinée, c'est avant tout une bonne idée, celle d'une **histoire** à raconter.

Au commencement, il y a le **travail d'écriture** d'une autobiographie, d'une fiction ou l'adaptation d'une œuvre déjà existante sous une autre forme (roman, pièce de théâtre, poésie, etc.). Créateur d'univers, l'auteur organise son imaginaire sous forme de récit. C'est le travail du **scénariste**.

Première étape dans l'écriture, le scénariste rédige le **synopsis**, court texte qui résume en une page ou deux la trame, les grandes lignes de son intrigue.

LÉO LODEN N°8 VODKA MAURESQUE

L'HISTOIRE

Suite à une embrouille d'Ivan et d'Amadéus, Léo découvre un trafic de combustible nucléaire en provenance de l'ex-URSS. Il arrête le coupable, mais sa compagne, pour le libérer, empoisonne l'eau de la ville en la rendant radioactive.

SYNOPSIS DÉTAILLÉ

P.1

Ouverture sur le port de commerce de Marseille, puis Parc Longchamp. Ivan et Amadéus discutent d'un problème : il semble qu'ils se trouvent en possession de quelque chose qui les encombre.

P.2.3.4

Ivan et Amadéus sont attaqués par des ... Tartares à cheval ! Course-poursuite dans le beau décor du parc et du Palais Longchamp. Amadéus se défend en lançant des chats sur ses agresseurs, Ivan sort son revolver. Poursuite dans les fontaines. Finalement Ivan est enlevé.

P.5.6

Amadéus poursuit les ravisseurs d'Ivan. La présence des Tartares se justifie par une équipe de tournage. On ne comprend pas trop, le public applaudit à l'enlèvement. Amadéus manque d'être enlevé à son tour, et finalement se retrouve seul dans la rue, les ravisseurs ont filé en voiture.

P.7

À la passerelle, Amadéus raconte son aventure à Léo et Tonton. Un inconnu armé d'une sarbacane lui envoie discrètement une fléchette soporifique. Il s'écroule.

P.8.9

Léo et Tonton tentent tout pour ranimer Amadéus. Échec. Appellent les marins-pompiers, qui embarquent Amadéus dans une ambulance. Mais un des pompiers appelle l'autre Sergent, il n'y en a pas dans la marine, ce sont donc des faux pompiers qui enlèvent Amadéus.

P.10.11.12

Poursuite après l'ambulance sur le cours Julien. Ils récupèrent Amadéus. L'un des faux pompiers parvient à fuir, l'autre est écrasé par un bus.

P.13.14

Arrivée de Marlène et des flics. Elle veut absolument rendre Léo responsable de la mort du faux pompier. Embrouille habituelle.

Extrait de synopsis p.1 à 14
Léo Loden – Carrère et Arleston (éd. Soleil Productions)

Il passe ensuite à l'écriture proprement dite. Dans cet écrit, qui va devenir le **scénario** de la future bande dessinée, le sujet ou l'idée de l'histoire est décrit, développé et construit de façon relativement littéraire... du moins en théorie. Chaque scénariste met au point sa propre méthode de travail, personnalisant ainsi son processus de création.

Petit à petit le récit va donc se construire en une suite de **séquences**, définies par le **temps**, le **lieu** et l'**action**. Liées entre elles dans un rythme et une structure déterminés, ces séquences, chaînes d'images fixes, vont former l'ossature du récit.

Si les techniques d'écriture sont propres à chaque scénariste, elles débouchent sur des constructions qui peuvent prendre les formes suivantes :

- **le récit linéaire** : les événements se succèdent, suivant un ordre chronologique linéaire (comme dans *Tintin*).
- **le récit en touches** : le récit se construit progressivement autour de fragments d'histoires, sans que l'on puisse forcément identifier de liens apparents entre eux. Ces anecdotes mises bout à bout finissent par trouver sens. En se complétant, elles créent l'histoire.
- **le récit en trames** : l'histoire se développe sur plusieurs niveaux qui sont indépendants ou qui se répondent les uns les autres, ou qui se croisent régulièrement.



Recherches
Parano – Chauzy (éd. Casterman)

SCENE 1 (1 page)

Nous sommes dans une grande ville de la fin du dix-neuvième siècle, quelque part en Europe. Un train en provenance de l'Est arrive en gare. Les voyageurs en descendent et parmi eux, un homme grand, entièrement vêtu de blanc, du haut-de-forme jusqu'aux bottes soigneusement cirées, à l'allure effrayante. On s'écarte sur son passage tandis qu'il traverse la gare. Il s'arrête devant un mauvais chanteur de rue qui braille une chanson d'amour en actionnant la manivelle de son orgue de barbarie.

(...)

L'homme observe ces affiches et sourit en voyant celle annonçant le numéro de cette Mademoiselle Blanche...

SCENE 2 (4 pages)

Long travelling descendant sur la ville, qui passe à travers la parade du cirque en question et passe par les petites rues du centre. La caméra s'immobilise finalement face à la devanture d'un magasin de vêtements « Le Gentleman ». Au premier plan, un chien fait face à un chameau. Cette scène est accompagnée du dialogue suivant :
- Bien le bonjour, Monsieur Kentrick.

Extraits de scénario
Ring Circus – Chauvel et Pedrosa (éd. Delcourt)



Synopsis
Lou! – Neel (éd. Glénat)

Créer les personnages

Avant de se lancer dans la réalisation complète d'un album, les auteurs définissent le profil (physique et psychologique) de leurs personnages, qui doivent pouvoir être identifiés par le lecteur dans n'importe quelle position et situation.



Recherches sur le personnage d'Aznar Akeba.
Rapaces – Marini et Dufaux (éd. Dargaud)



Pour la création du personnage de Sidéra, version futuriste et romanesque de la maman de Lou, **Julien Neel** a trouvé source d'inspiration dans l'univers Space Opera, dont cette photo de Caroline Munro.
Lou ! – Neel (éd. Glénat)



Recherches de personnage, études des mouvements.
Alban – Fourquemin et Dieter (éd. Soleil Productions)



Même pour un personnage qu'il dessine depuis longtemps, comme Gros Louis, André Geerts passe par les diverses étapes du crayonné à chaque fois qu'il dessine son héros.
Jojo – Geerts (éd. Dupuis)

Les objets et les lieux de l'action

Plus le graphisme choisi est réaliste, plus il nécessite une documentation poussée sur les objets, les lieux, les faits et situations historiques... Des recherches documentaires s'imposent alors.



Le Prince de la Nuit – Swolfs (éd. Glénat)



Photographies de caveaux et chapelles du cimetière du père Lachaise (Paris) utilisées comme documentation pour retranscrire l'ambiance de lieux de sépultures.
Le Prince de la Nuit – Swolfs (éd. Glénat)



Recherches réalisées par Fraco
Dog Fights – Fraco et Hautière (éd. Paquet)



Lorsqu'on raconte une histoire, on peut aller à l'essentiel, quelques phrases, ou bien se lancer dans une description détaillée du moindre objet, de la moindre attitude, d'un bruissement du vent dans les arbres. La question se pose de la même façon lorsqu'il s'agit de raconter en bande dessinée : une séquence peut prendre un album entier, quelques pages, quelques vignettes ou juste se retrouver évoquée dans un pavé de texte.

À partir d'un scénario unique, regardons ce qui se passe si on utilise **20,10 ou 4 cases** :



Amour, dragon et trahison Version 1

Le rythme de l'histoire repose sur les choix dans la composition des différentes séquences narratives. Il est étroitement lié à la cadence de lecture. Plus une série de cases est lue vite, plus le lecteur aura l'impression de rapidité.

Les auteurs doivent trouver la bonne composition, le juste milieu entre « pas assez d'information » et « trop d'information ».

Dans cette première version l'auteur prend son temps, privilégie l'évolution de la relation entre les personnages.

Planches créées pour l'exposition Techniques du 9^e Art – Falardeau

Amour, dragon et trahison Version 2

L'art de la bande dessinée procède autant par « soustractions » que par « additions ». On ne diminue pas forcément la qualité de l'information en diminuant la quantité d'information fournie aux lecteurs.

Dans cette seconde version l'action est plus ramassée.



La bande dessinée est une succession d'images qui donne l'illusion de la durée par une série de plans fixes dynamisés. Chaque plan possède une valeur propre qui enchaînée aux autres entraîne une progression narrative...

Le support qu'est la planche crée une contrainte de rythme de narration. Bon nombre des albums produits ont entre 44 et 46 pages. La construction de l'histoire est donc soumise à ce format, mais c'est un atout qui permet de la dynamiser.

Amour, dragon et trahison Version 3

Trouver l'équilibre entre « le trop » et « le trop peu » est un problème fondamental pour tous les auteurs de bande dessinée.

Dans cette dernière version, particulièrement synthétique, l'auteur va à l'essentiel et peut se consacrer à la suite de l'histoire.



Dans le **scénario**, description détaillée de l'histoire à raconter, l'auteur donne naissance à tout un univers, que le dessinateur devra traduire en images. Étoffant son idée de départ, il va enrichir les différentes scènes, écrire les dialogues, peaufiner la psychologie des protagonistes...

Pour servir de trame à l'histoire imagée, le scénario va devoir être découpé, de façon à permettre la visualisation de l'enchaînement des actions. Cette phase centrale dans la réalisation de l'album est tout simplement appelée **découpage**.

Le scénariste enchaîne les différentes séquences en indiquant au dessinateur, planche après planche, et case après case, la progression de l'action jusqu'au dénouement final. Ce découpage peut être présenté de façon écrite, ou dessinée.

0 le découpage écrit :

Le scénario est découpé, de façon comparable au cinéma, dans une écriture continue, page par page, case par case, accompagné éventuellement de renseignements sur les plans, visées, cadrages et procédés spéciaux.

PAGE 11

CASE 1
Grande case, profite-en car il n'y en aura pas beaucoup, surtout entre les pages 20 et 40, la partie la plus dense (en cases) de l'album. Je le sais car la présente page est celle que je fais en dernier. On attaque avec un plan large du campement, en plongée, arrêté au coin d'un bois, le soir.
LIVRE "Au moment où j'écris ces mots, mon camarade Jerald n'est plus que tristesse."
LIVRE "Le désespoir ayant pris forme humaine."
LIVRE "Tout son visage, toute sa personne, ne sont plus que le reflet de l'amour déçu, renvoyé dans ses foyers par l'impitoyable marâtre de l'échec sentimental."

CASE 2
Bande horizontale. On descend sur le campement pour un plan rapproché d'une partie (la caméra n'est plus en plongée mais à l'intérieur du campement), avec dans un coin, particulièrement isolée, la roulotte de Loyal, discrète, avec deux chevaux attachés devant, qui broutent l'herbe. Autour, les familles sont réunies pour manger ou faire la vaisselle, par petits groupes, autour des feux.
LIVRE "Ce n'est pas la première fois que je le vois dans semblable état et si ce n'est pas pour me ravir, ça ne m'inquiète pas non plus que point que je puisse redouter un geste aussi irrémédiable que définitif."

CASE 3
Zoom pour un plan rapproché de l'arrière de la roulotte de Loyal, de dos ou trois-quarts dos tournée vers la droite. La porte s'ouvre sur ce dernier qui sort prendre l'air, en bras de chemise et gilet, la pipe à la bouche, tenue d'une main.

CASE 4
Zoom et pivotement de la caméra pour un plan de trois-quarts si on était de face dans la case précédente ou entre profil et trois-quarts si on était déjà en trois-quarts à la case précédente. Plan en pied de Loyal qui avance et s'apprête à descendre les escaliers en regardant autour de lui et en tirant sur sa pipe.

CASE 5
Suite du zoom et du pivotement pour un plan rapproché du bas de ses jambes et de l'escalier, de profil maintenant, avec ses pieds qui se prennent dans une ficelle qui a été tendue par des esprits malveillant, en travers et en haut des marches, à 20, 30 centimètres du sol.

CASE 6
La caméra passe au-dessus de la roulotte, en plongée et tournée vers l'arrière, avec Loyal qui s'écroule pasamment en bas des marches.

CASE 7
Plan rapproché sur un homme, au premier plan de trois-quarts dos et sa femme et les enfants, au second plan, de face, qui mangent. Ils se retournent tous vers nous (vers Loyal) pour voir ce qui se passe.

CASE 8
Plan rapproché, de face, de Loyal, qui s'est mis à quatre pattes face à nous et se redresse en faisant la grimace et en regardant vers nous, l'air courroucé.



Vignette encrée

Extrait de découpage dessiné
Ring Circus – Chauvel et Pedrosa (éd. Delcourt)

0 le découpage dessiné ou story board :

Le scénario est dessiné page par page, avec des esquisses plus ou moins précises des plans, des visées, cadrages et compositions. Les textes narratifs et les dialogues trouvent leur place dans la case.

Chaque auteur a son propre mode de réalisation, son niveau de détail dans l'élaboration du découpage dessiné.

Extrait de scénario découpé (découpage écrit)
Ring Circus – Chauvel et Pedrosa (éd. Delcourt)

Page 2

- 1 Vue au loyer, on voit l'ombre de M. Sur les affiches "Unité"
- 2 Regarde et comme l'affiche.
- 3 Regarde au bas pour voir la distance parcourue jusqu' maintenant.
- 4 Regarde en haut et se dit qu'elle doit continuer si elle veut arriver un jour.
- 5 Plans serrés sur une main griffue qui s'accroche
- 6 Plans serrés sur une main griffue qui escalade des affiches
- 7 Vue sur la ville - et

Peines perdues – Matz et Chauzy (éd. Casterman)

Lou ! – Neel (éd. Glénat)

La construction du récit se fait autour de l'enchaînement des cases, chacune d'elle trouvant sa place dans ce puzzle géant qu'est une bande dessinée. Leur bon enchaînement est essentiel à la fluidité et à la compréhension de l'histoire.

Afin de mieux identifier les cases (et les actions qu'elles contiennent) dans la planche, celles-ci sont séparées par une bande blanche. Cet **espace intercase** porte le nom d'**espace intericonique** (ou **gouttière**). Il est le plus souvent blanc (pour des raisons techniques : le papier utilisé lors de l'impression des albums étant généralement blanc), mais il peut être coloré, pour des raisons esthétiques ou de dramatisation. Cet espace symbolise le temps qui sépare les actions contenues dans deux cases adjacentes.



Joyeux Halloween Petit Père Noël – Robin et Trondheim (éd. Dupuis)



Les aventures de Michel Swing (coureur automobile) – Jousselin et Bruno (éd. [Treize Étrange])



Planche de manga, sens de lecture (de gauche à droite)
L'âme du Kyodo – Hirata (éd. Delcourt)

S'il est possible d'étirer chaque scène en livrant au lecteur de nombreux détails (c'est notamment le cas dans bon nombre de **mangas**, bandes dessinées japonaises dont les histoires sont souvent développées sur le principe de longues séries), la bande dessinée a recours à l'**ellipse**, en offrant au lecteur les seuls temps forts de l'action.

C'est alors au lecteur de reconstituer mentalement tout ce qui s'est passé entre deux images dans cette mince bande blanche verticale qui les sépare. C'est également au lecteur qu'il appartient de donner une continuité logique au récit et d'imaginer tout ce que l'auteur ne lui a pas montré.



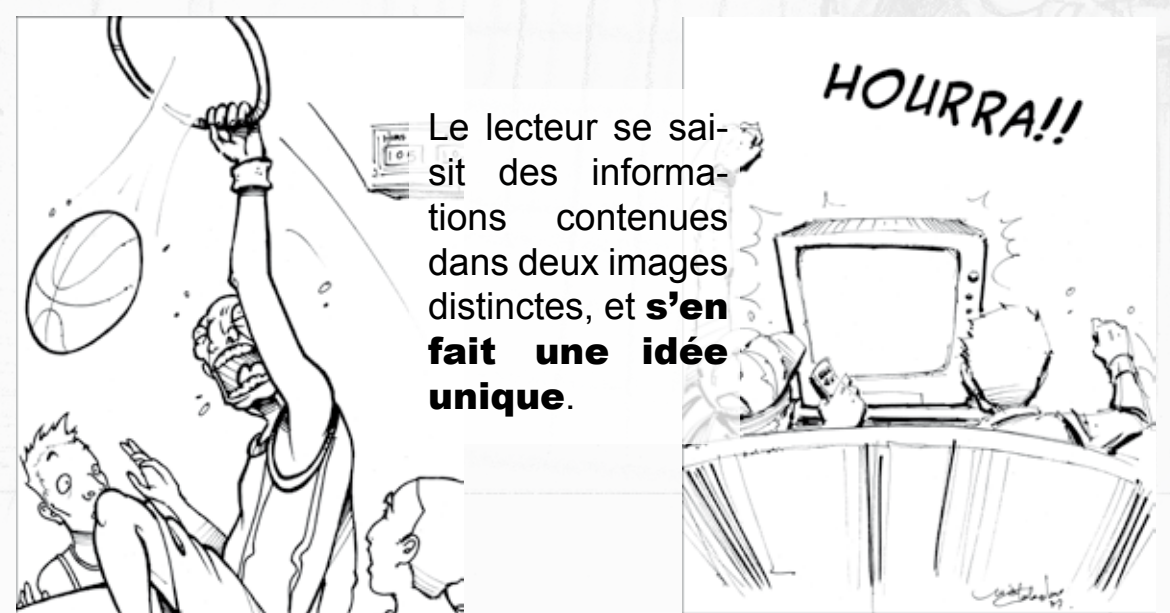
L'enfant de l'orage – Bichebois et Poli (éd. Les Humanoïdes Associés)

L'histoire se construit aussi bien autour de ce qui est montré que de ce qui ne l'est pas. Cette zone apparemment vide qu'est l'espace intericonique détient une partie de l'histoire, celle qu'il nous reste à inventer...

L'**ellipse** permet des sauts dans l'espace, des sauts dans le temps, et parfois même dans l'espace et le temps à la fois. De ce fait, l'auteur peut jouer sur la gestion de cet espace pour introduire rythme et vitesse dans le récit.



Percevan – Léturgie et Luguay (éd. Dargaud)



Illustrations Falardeau

Une bonne partie de la magie de la bande dessinée réside dans sa force elliptique...

Chaque case subit donc directement l'influence des cases voisines.