Les codes du 9ème art

…franco-belge (et un peu les autres aussi)

Cyril COROYER

ei.CESI – FIFC-25 Rouen

29/05/2012

Sommaire

A. LES ORIGINES 3

B. LES FONDATIONS 5

GEORGES RÉMI (RÉMI GEORGES – R.G. – HERGÉ) 5

L'HERITAGE 6

C. DES PERIODIQUES AUX ALBUMS 7

D. LES ACTEURS 14

E. LA B.D. AU CARREFOUR DES ARTS 16

F. MOYENS D'EXPRESSION PROPRES AU NEUVIEME ART 19

LES RECITATIFS 19

PHYLACTERE : 19

LES IDEOGRAMMES 20

LES ONOMATOPEES : 21

LE MOUVEMENT 21

LES CADRES ..... **ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.**

LES SIGNATURES DE FRANQUIN 22

G. CONCLUSION 23

QUELQUES REFERENCES 24

QUELQUES SITES 25

TABLE DES ILLUSTRATIONS : 25

A. Les Origines

Bande dessinée ou B.D.[1] :

Mode de narration utilisant une succession d'images dessinées, incluant, à l'intérieur de bulles, les paroles, sentiments ou pensées des protagonistes.

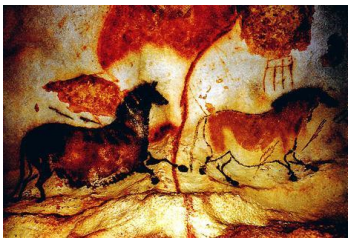


Figure 1: La grotte de Lascaux

La première partie de cette définition pourrait nous emmener rechercher les origines de la BD dans les grottes de Lascaux car c'est bien là que nous trouverons les origines de la de **narration graphique** et elles sont bien antérieures à celle de l'écriture. On peut cependant considérer l'invention de la lithographie (1796) comme un début puis qu'elle permettra la reproduction de dessins exécutés au crayon ou à l'encre.

Mais ce qui caractérise réellement la B.D., ce sont ses codes, et le principal est bien l'association du texte et du dessin au service de la narration. En conséquence on attribue souvent la paternité de la BD à Rodolphe Töpffer un Suisse[1] qui en 1827 fut le premier à réellement utiliser ce principe. Il ne s'agit plus d'illustrer un texte comme cela ce faisait dans beaucoup d'ouvrages : les images et les textes sont dorénavant indissociables et organisés en séquences, ce qui en fait un nouveau mode de narration. Grâce au soutien d'un certain Goethe ces histoires furent publiées.

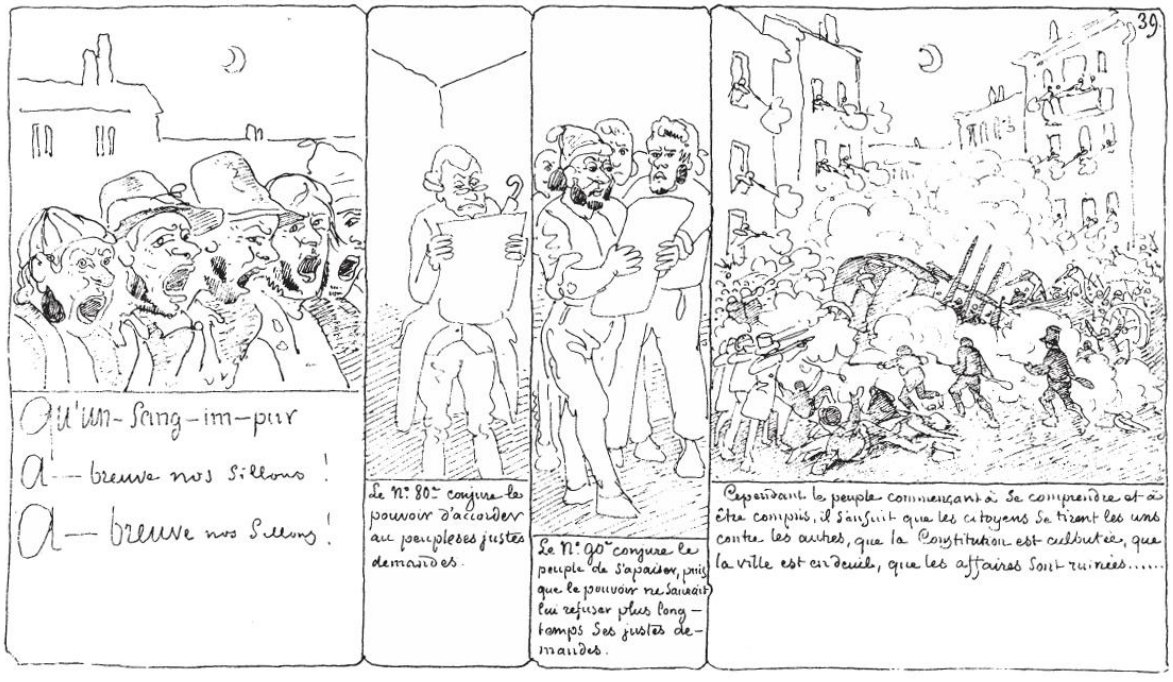


Figure 2 : Rodolphe Töpffer (ou Toepffer) - Une planche d'Histoire d'Albert

[1] Et non, pas un belge !

Au cours du XIXème de nombreux auteurs, influencés par Topffer publient des albums souvent satiriques. Mais ce sont les progrès de l'imprimerie et surtout l'intérêt de la presse américaine pour ces illustrations qui contribuent au développement international du genre, particulièrement sous forme de « **strips** »[2] très populaires.

En 1896, "Yellow Kid" la série de Richard Felton Outcault introduit les premiers phylactères (ou bulles), principe fondateur de la B.D. (avec les onomatopées).

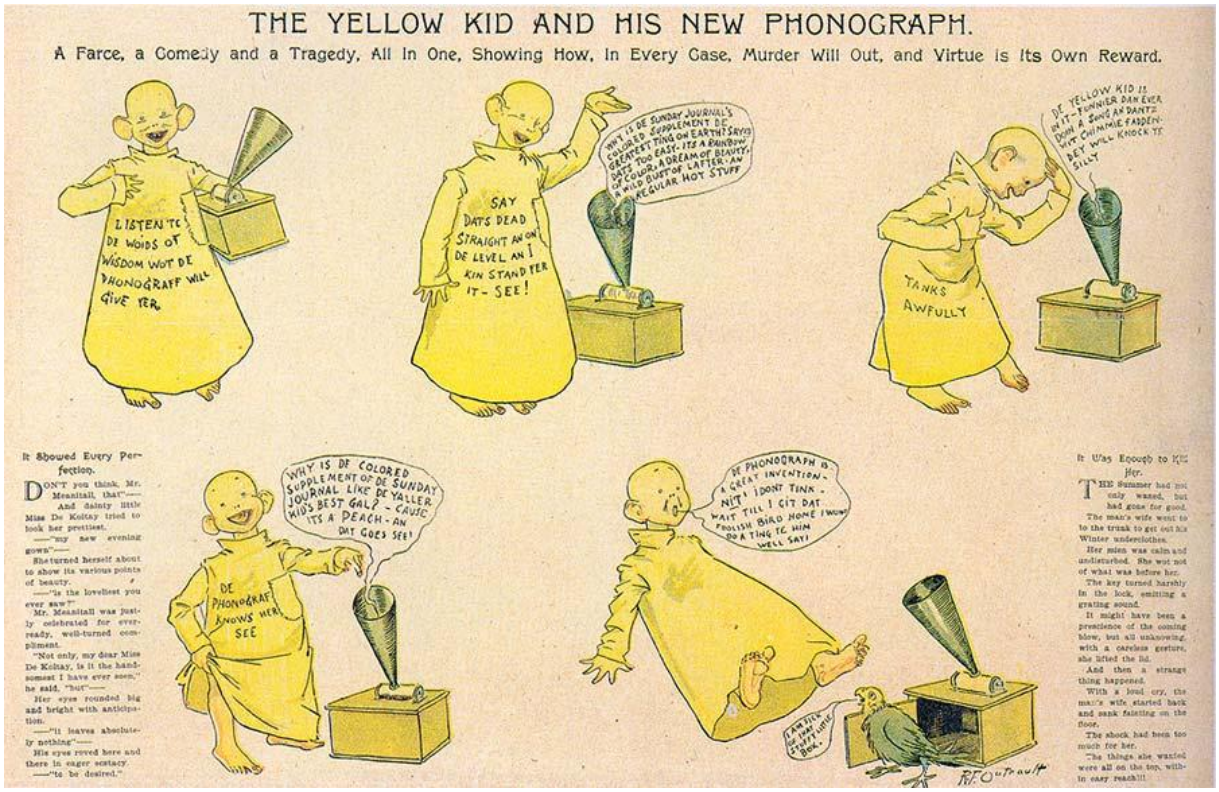
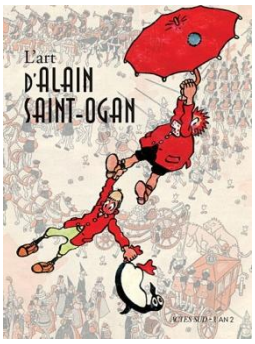


Figure 3 : The Yellow Kid. New York Journal. 25 Oct. 1896. (R. F. Outcault)

Le New York Journal publie en 1897 "The Katzenjammers Kids" (Pim, Pam, Poum) de l'allemand Rudolph Dirks, un des plus anciens **feuilletons** publiés sous forme de bande dessinée.

Dés 1905 on voit apparaitre des **onomatopées**, notamment dans des épisodes de Bécassine et son parapluie qui fait «sploing !»

[2] Les "strips" (fractions de page sous forme de bandes de quelques images)



La série Zig et Puce d'Alain Saint-Ogan, qui débute en 1925, est la première à n'utiliser que les bulles pour faire s'exprimer les personnages (les éditeurs hésitaient à laisser les auteurs se passer de la présence de texte sous l'image car ils trouvaient cela plus sérieux !)

Dé les années trente, mais surtout à partir de l'après guerre, se développe en Europe un pôle créatif majeur, Berceau Européen du NEUVIEME ART[3]. Cet axe ne cessera de définir, développer, de s'ouvrir et donc de renouveler les codes de la B.D. Ultra riche en quantité, en qualité ou en diversité c'est un patrimoine unique au monde que nous ne pourrons qu'effleurer ici.

B. Les fondations

Georges RÉMI (Rémi GEORGES – R.G. – Hergé)

Des ses premiers travaux, il crée un style de dessin bien spécifique : la ligne claire[4] définie par sa sobriété et un grand souci de clarté, aux antipodes du **clair-obscur.**

- contours systématiquement marqués.
- trait à l'encre toujours de même épaisseur.
- couleurs en aplats.
- pas d'effet d'ombres et de lumière, pas de hachure.
- pas de changement de plan.
- découpage très « carrés » *(même les bulles !)*

Cette uniformité s'appuie notamment par l'utilisation des calques successifs pour le dessin.

Rapidement après la naissance de Tintin en 1929, la voie graphique et narrative que lui donne son créateur Hergé –ainsi que son succès– donnera à la B.D. une forme qui a énormément influencé les auteurs qui viendront :

- **On raconte des histoires de bout en bout de l'album**. Même lorsqu'il ne s'agissait pas de « *strips* » il était souvent plus question de suite de courtes séquences que d'un véritable **scénario**.
- **La documentation** : Hergé rencontre un jeune étudiant chinois, Tchang Tchong-Jen, alors qu'il réalise Les cigares du pharaon & Le Lotus Bleu. Cela l'incite à se documenter pour décrire avec justesse les pays concerné. La B.D. n'est plus uniquement caricaturale.

[3] Terme issue d'une rubrique du magazine Spirou est intitulé « Neuvième art » par ses auteurs : Morris (Lucky Lucke) et Pierre Vankeer. Le huitième art désignant déjà la Radio (puis la TV)
[4] Le terme ne date que de 1977 lors de l'exposition sur tintin à Rotterdam.

Figure 4 : Extrait du "Lotus bleu" (Tintin, Hergé)

Extrait du « Lotus bleu » ou les clichés décrit par Hergé sont souvent interprétés comme une autocritique du ton caricatural *(et raciste)* qui était encore le sien dans « Tintin au Congo » ou « Tintin en Amérique »

L'héritage

La « ligne claire » définie donc un style ainsi qu'un état d'éprit puisque le graphisme et le découpage des **planches** est en accord avec la rigueur de la narration.

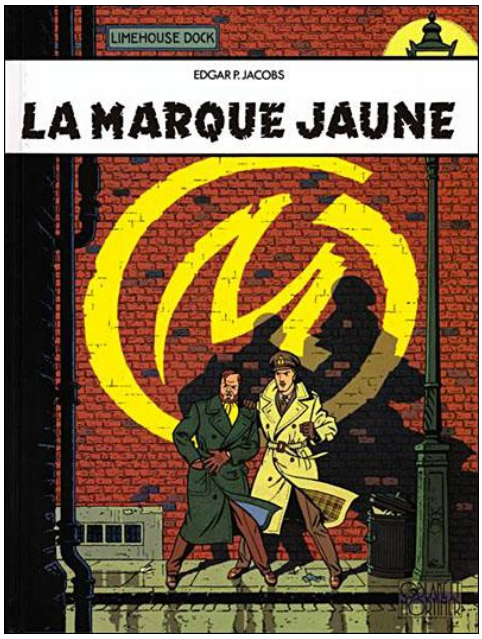
Comme chez beaucoup de dessinateurs **son style s'affirmera au fil des années** *(on le considèrera abouti à partir de « L'Affaire Tournesol » en 1956)*

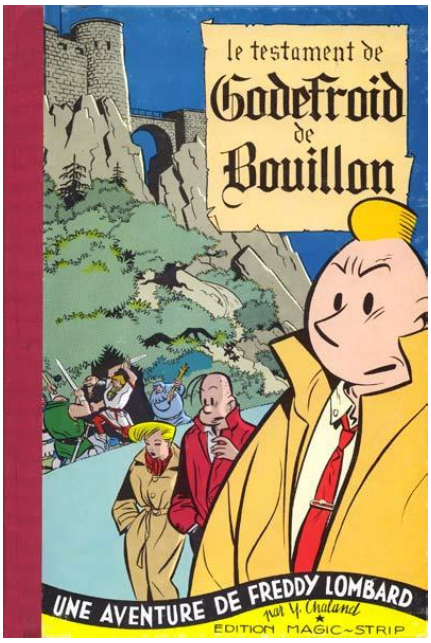
Nombre d'auteurs jusqu'à nos jours sont associés à ce courant…

E.P. Jacobs : l'autre père. Auteur de Blake et Mortimer; il collaborera avec Hergé a partir de 1944 et contribue au style (particulièrement au niveau des décors.)

et

Bob de Moor : le disciple. Il sera un des piliers du « Studio Hergé » où celui-ci travaille assisté de collaborateurs à partir de 1950. Il devient capable d'imiter parfaitement son style.





…sont les principaux, mais son influence se ressentira sur bon nombre d'auteurs jusqu'à aujourd'hui. Que ce soit par identification **(Yves Chaland /Emile Bravo)** ou par opposition avec ce style.

C. Des Périodiques aux Albums

Au début du siècle, les premiers **« strips »** sont utilisés par les journaux américains pour 'booster' leurs ventes. Le public adulte est visé et on y traite donc souvent de sujets d'actualité sur un ton sarcastique. La bande dessinée n'a ainsi qu'un caractère humoristique, ce qui lui vaudra le **nom de « comics »** encore utilisé aujourd'hui pour désigner la B.D. aux USA.

Parallèlement la B.D. Américaine va également se développer sous forme de petits fascicules d'une trentaine de pages : les **« Comic Books »** qui verront naître la plupart des **« Super Héros ».** Superman naît ainsi en 1938.

En Europe la presse est plus conservatrice, et souvent les traductions cherchent à en atténuer le coté provocateur, allant parfois jusqu'à la censure de certains textes et dessins. Malgré cela les **« comics »** ont un énorme succès en France dans les années 1930

Dans ce contexte conservateur c'est donc surtout dans la presse enfantine que la B.D. se développe en Europe. Depuis les premiers illustrés en France *(*Bécassine, les Pieds Nickelés*…)* le succès, soutenu par une multitude de produits dérivés, est au rendez-vous auprès des enfants de tout milieu.

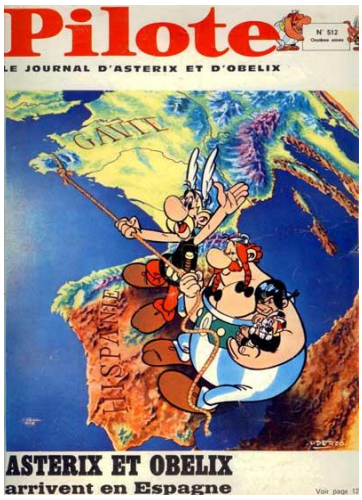
A partir de cette époque, les revues se développent donc rapidement. La publication se fait par épisodes dans les revues, puis, lorsque le succès est au rendez-vous, les albums *(de 44 à*

60 planches en général) sont édités. Cette parution en album étant loin d'être la norme, le pouvoir éditorial de ces magazines est énorme. De ce système sortiront tous les grands auteurs et les personnages les plus connus encore aujourd'hui.

Spirou (Belgique): DUPUIS

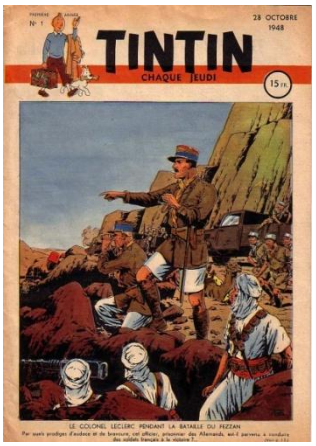
Depuis 1938, Spirou et son journal, seront une pépinière d'auteurs de premier plan : Franquin *(*Gaston Lagaffe*)*, Morris *(*Lucky Luke*)*, Peyo *(*Johan et Pirlouit, les Schtroumpfs*)*, Roba *(*Boule et Bill*)*, Charlier *(*Buck Danny*)*, et bien d'autres. Le cas du personnage de Spirou est particulier car contrairement à la majorité des cas, il connaitra plusieurs dessinateurs successifs. Crée par Rob-Vel puis Jijé, Il connaitra le succès que l'on sait grâce à Franquin (Création du Marsupilami, de Zorglub, réalisation des albums majeurs….) avant d'être repris successivement par Fournier, Nic et Cauvin, Tome et Janry (qui créent le petit Spirou) et ainsi de suite jusqu'à nos jours.

Pilote (France): DARGAUD



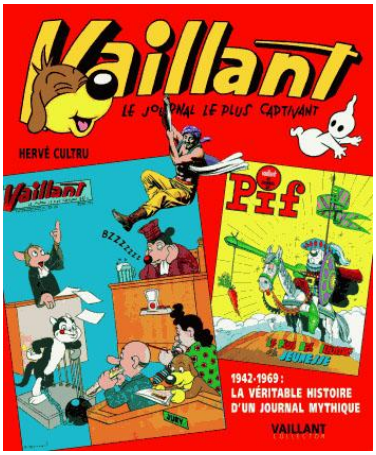
Fondé par Goscinny, Charlier et Uderzo *(deux scénaristes et un dessinateur)*, on retient souvent ce nom comme celui d'un journal qui a donné à la B.D. un de ses personnages les plus connus : Astérix. Sa contribution à l'émancipation de la B.D. est majeure car Pilote vise un public d'adolescents et non plus d'enfants. Sa ligne éditoriale va évoluer en même temps que son lectorat et donner naissance à la bande dessinée adulte. Il accueille des auteurs parmi les plus grands : Greg, Gotlib, Cabu, Fred, Druillet, Alexis, Brétécher, Tardi, Bilal…etc

Tintin (Belgique) casterman



Hergé, maitre à bord, conserve un droit de regard sur ce qui passe dans le journal et il est très réticent devant l'ironie, la violence, etc... Pour lui, les héros de B.D. doivent être « positifs ».

Vaillant (1942-1969) devenu ensuite Pif Gadget (France)



Bien qu'édité par le Parti Communiste, cet orientation politique ne se ressent que très peu à sa lecture. Il publie lui aussi de grandes signatures comme Arnal (Pif le chien, Placid et Muzo), Tabary (Totoche), Gotlib (Gai-Luron) Mandryka (Le concombre masqué) …etc Cette production, pourtant riche, laissera moins de trace dans l'histoire de la bande dessinée qu'elle ne l'aurait mérité, sans doute à cause d'une politique de production d'albums quasi inexistante. Souvent les auteurs continueront leur carrière dans d'autres publications.

Figure 5 : De gauche à droite, Sempé, Goscinny, Uderzo et Charlier à l'époque des débuts de Pilote

La B.D. franco-belge connaitra ainsi un âge d'or dans les années cinquante et soixante. Depuis les pionniers, beaucoup de chemin a été parcouru : les principes de bases sont maintenant maitrisés par une cohorte d'auteurs qui se les sont appropriés. La B.D. est arrivée à maturité tant dans la technique de narration que dans l'affirmation de styles graphiques de plus en plus propre aux auteurs. C'est le temps de l'émancipation qui s'annonce. Avides de créativité, de nombreux auteurs sont désireux de bousculer ce qui est maintenant devenu classique. Par bien des aspects, les années soixante-dix seront synonyme d'émancipation : **La B.D. devient adulte et mature !**

Figure 6; Asterix & Obelix (Crayonné de Uderzo)

L'ouverture des genres :

Au début cantonné à l'humour ou à la jeunesse, tous les genres sont maintenant présents dans le panorama de la B.D. : **Humour, Aventure, Fantastique, Historique…**

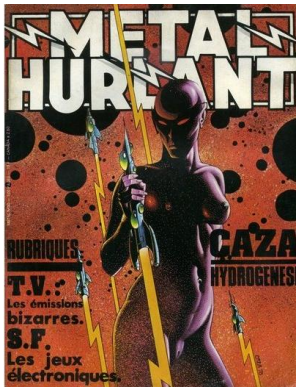
Les personnages deviennent également plus complexes. La classique confrontation entre Le héros réaliste et son rival existe certes toujours, mais les auteurs s'amusent de plus en plus à prendre à contrepied ces codes. Des personnages bien moins conventionnels se multiplient. Franquin délaisse Spirou & Fantasio au profit de Gaston Lagaffe, l'anti-héro le plus célèbre de la B.D. Il peut aussi faire dans l'humour noir (Idées Noires). Hugo Pratt nous conte avec réalisme les péripéties de Corto Maltese. Avec ce voyageur poétique c'est la frontière entre l'auteur et création qui devient floue. Des auteurs n'hésitent pas à varier les genres. Binet se moque des « beaufs » dans Les Bidochons ou nous dévoile son enfance dans « L'institution »…

Figure 7 : Gaston Lagaffe (Franquin) §/ Les Bidochons (Binet) / Corto Maltese (Hugo Pratt)

Les exemples sont nombreux et dans les années 70, découverte, exploration et croisement des genres sont légion. Les auteurs se trouvent souvent à l'étroit dans les lignes éditoriales des publications existantes. Ils s'émancipent, se regroupent, et de nouvelles maisons d'édition, plus libres dans l'expression apparaissent :

Fluide Glacial (France):

Fondé en 1975 par Gotlib, Alexis et Diament, c'est un mensuel de référence de la B.D. a l'humour débridé destiné aux adultes. Des auteurs comme Binet, Edika, ou plus recemment Coyote ou Larcenet s'y côtoierons.



Métal Hurlant (France) :

Consacré principalement à la science fiction. Ce magazine apparu en 1975 est surtout un laboratoire majeur de la créativité en B.D. La liberté y est totale, et bon nombre des grands auteurs s'y retrouvent pour publier ce qui sera plus tard considéré comme des chefs d'œuvres.

Druillet, Moebius, Alexis, Tardi, Bilal, Petillon et bien d'autre encore y publierons leur planches.

Citons également, « **L'écho des Savanes** » crée par des auteurs affranchis de Pilote (Bretcher, Mandrika, Gotlib) ou plus tard « **A Suivre ! »** dont l'ambition de qualité et de sérieux se traduira par la publication de nombreux « romans graphiques ».

La publication en album de formats divers est maintenant très importante et les magazines deviennent des maisons d'édition (*souvent*) indépendantes avec des lignes éditoriales très marquées. Chaque éditeur affirme ainsi sa spécificité. Les grandes maisons d'édition s'adaptent à cette tendance à travers la création de différentes **« collections »** évitant ainsi de semer la confusion dans leur public *(exemple : Dupuis publie des albums plus matures dans la collection « Aire Libre »)*

D'autre part, malgré toutes les spécificités de style, de genre ou de format existantes, les publications se font en général selon trois principaux schémas :

- **Le "one-shot"** : C'est un album unique, unique et indépendant, l'histoire débute au début de l'album et se termine à la fin. Les personnages ne sont pas récurants.
- **Le cycle** : C'est un ensemble d'album où l'histoire se prolonge pour former une histoire complète. Lorsqu'il ne comporte que 2 volumes on l'appelle dytique *(triptyque pour 3).*
- **La série** : C'est un ensemble d'albums où l'on retrouve à chaque épisodes des personnages récurant *(les héros !).* En règle générale, chaque album peut se lire indépendamment.

Attention, rien n'empêche de trouver des cycles à l'intérieur d'une série. Exemple : « Z comme Zorglub » & « L'ombre du Z » forment un dytique dans la série Spirou. Les exceptions ne sont pas rare et là encore, les auteurs ne se privent pas de prendre des libertés avec le schéma standard.

Mais chacun sait d'où il vient et n'hésite pas, à travers de nombreuses références plus ou moins ésotériques, à citer ses influences. Faire apparaitre un confrère, un de ses personnages ou encore la caricature d'une personne existante est un jeu auquel beaucoup de dessinateurs se sont prêtés. Souvent humoristiques, **ces clins d'œil** sont nombreux et ne se limitent pas au monde de la B.D *(acteur, personnalités…etc.)*

C'est une effervescence créative que l'on pourrait mettre en parallèle avec ce qui se passe dans la musique. Les enfants des premières heures ont grandi, mais chacun s'y retrouve et on constate que le profil du lecteur devient aussi varié que celui de la production. Il n'est pas rare de trouver des albums ou avec **plusieurs degrés de lecture.**

Quelques (*autres*) éditeurs marquant de l'univers de la B.D. :

D. Deux pays à part : Les USA & Le JAPON

Un traité complet sur la B.D dans ces deux pays ne suffirait pas à être exhaustif tellement la production est énorme. Leur spécificité commune étant d'avoir jusqu'à très récemment répondu à des stéréotypes beaucoup moins ouverts qu'en Europe. Il faut néanmoins relativiser ces propos car, de plus en plus, on trouve des productions sortant des quelques genres principaux décrit ci-dessous.

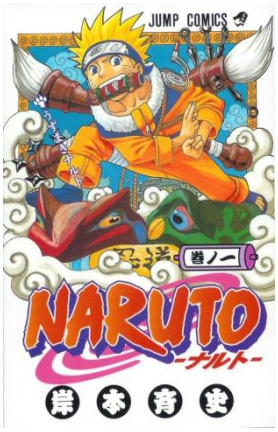
Même si les super héros apparaissent tôt dans les comics US, c'est réellement à partir des années soixante qu'ils connaitront leur âge d'or sous l'influence des deux principales maisons d'édition : **DC Comics** et **Marvel Comics.**

Les « **comic strips** » existent toujours mais s'émancipent, tant dans le fond que dans la forme.

Enfin, Les romans graphiques « **Graphic Novel** » sont des albums d'un nouveau genre. Publiés dans un format plus long *(souvent plusieurs centaines de pages)* et abordant des thèmes plus sérieux, ils se débarrassent ainsi de la connotation enfantine des comics.

Il ont notamment été introduit par Will Eisner en 1978 dans son ouvrage « Un pacte avec Dieu » *(A Contract With God)* que l'on considère comme le précurseur du genre.

Au Japon, Les Mangas se basent souvent sur un modèle de publication d'histoires en épisodes dans des magazines avant de sortir en ouvrage de petits formats *(faciles à mettre dans la poche)*. Le rythme de parution est souvent très intense, et le travail d'équipe en atelier est la norme.



En effet, les Mangas sont régulièrement lus par plus de la moitié de la population Japonaise et il faut répondre à cette énorme demande par une production du même type. Malgré cela, le sens de lecture inversé à bien longtemps été un frein à l'exportation des Mangas. Ce n'est heureusement plus le cas et il rencontre dorénavant un grand succès international.

E. Les acteurs

Un, deux, trois

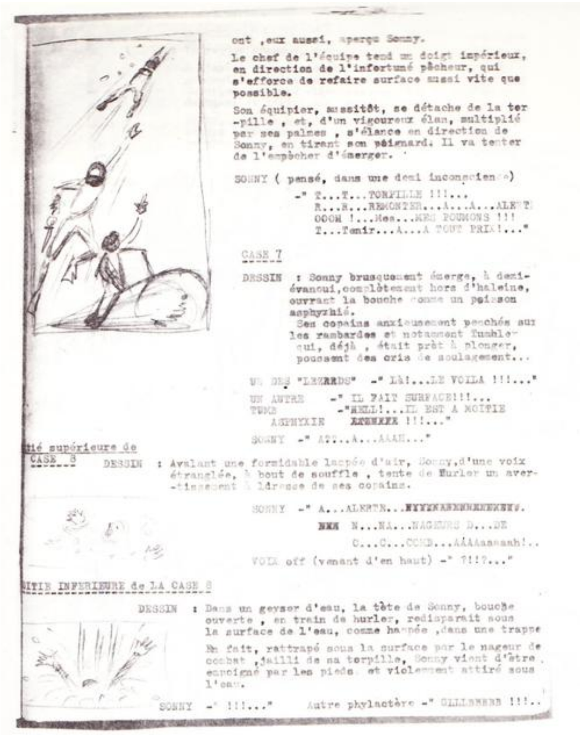
La création d'une bande-dessinée actuelle se fait de plus en plus souvent à trois : Un scénariste, un dessinateur & un coloriste. Si la spécialisation est de plus en plus fréquente, la frontière entre ces trois rôles est loin d'être infranchissable.

A l'origine, seul le dessinateur était reconnu comme créateur, que ce soit au niveau de la maitrise d'œuvre ou au niveau comptable. Un éditeur comme Dupuis disait en substance: *« Si un dessinateur veut s'offrir un scénariste, c'est son problème, pas le mien. »*. Par exemple, Morris paiera longtemps Goscinny de la main à la main pour les scénarios de Lucky Luke.

Prenons le cas de la mise en couleur, celle-ci peut être faite à la main par le dessinateur ou sous-traité à un spécialiste. L'utilisation de plus en plus commune d'outils informatiques incite souvent pour des raisons de temps et de coût à déléguer cette partie du travail.

Le scénario, s'il est réalisé à l'écrit sera souvent le fruit d'un créateur d'idées au service d'un artiste du dessin. Un pré-découpage peut être réalisé par un dessinateur endossant le rôle de scénariste. Parfois l'artiste désire garder la maitrise complète de la réalisation.

Ainsi toutes les combinaisons sont possibles et on peut trouver des exemples pour chaque cas imaginable. Cependant, la complicité et la cohésion entre les acteurs est toujours indispensable à une création de qualité.


ont ,eux aussi, aperçu Sonny.

Le chef de l'équipe tend un doigt impérieux, en direction de l'infortuné pêcheur, qui s'efforce de refaire surface aussi vite que possible.

Son équipier, aussitôt, se détache de la ter-pille , et, d'un vigoureux élan, multiplié par ses palmes , s'élance en direction de Sonny, en tirant son poignard. Il va tenter de l'empêcher d'émerger.

SONNY (pensé, dans une demi inconscience)

-" T...T...TORPILLE !!!...
R...R...REMONTER...A...A...ALERTE
OOOH !...Mes...MES POUMONS !!!
T...Tenir...A...A TOUT PRIX!..."

CASE 7

DESSIN : Sonny brusquement émerge, à demi-évanoui,complètement hors d'haleine, ouvrant la bouche comme un poisson asphyxié.
Ses copains anxieusement penchés sur les rambardes et notamment Tumble-qui, déjà , était prêt à plonger, poussent des cris de soulagement...

UN DES "LEZARDS" -" Là!...LE VOILA !!!..."

UN AUTRE -" IL FAIT SURFACE!!!...

TUMB -"WELL!...IL EST A MOITIE ASPHYXIE !!!..."

SONNY -" AT...A...AAAH..."

...tié supérieure de CASE 8

DESSIN : Avalant une formidable lampée d'air, Sonny,d'une voix étranglée, à bout de souffle , tente de hurler un avertissement à l'adresse de ses copains.

SONNY -" A...ALERTE...

N...NA...NAGEURS D...DE
C...C...COMB...AAAAaaaah!..

VOIX off (venant d'en haut) -" ?!!?..."

...ITIE INFERIEURE de LA CASE 8

DESSIN : Dans un geyser d'eau, la tête de Sonny, bouche ouverte , en train de hurler, redisparait sous la surface de l'eau, comme happée ,dans une trappe
En fait, rattrapé sous la surface par le nageur de combat ,jailli de sa torpille, Sonny vient d'être empoigné par les pieds et violemment attiré sous l'eau.

SONNY -" !!!..." Autre phylactère -" GLLLBBBBB !!!..

Figure 8: Decoupage écrit d'une planche

Figure 9 : Decoupage déssiné d'une planche

Les droits d'auteurs : 2 écoles

En Europe, un auteur est propriétaire des personnages qu'il a créés. Les contrats ne les engagent généralement que pour une durée déterminée chez un éditeur. Ainsi on peut voir des personnages changer de maison d'édition. Par exemple Lucky Luke a commencé sa carrière dans le journal de Spirou (Ed. Dupuis) avant de la poursuivre dans le journal Pilote (Ed. Dargaud). C'est également ainsi que certains personnages survivent à la mort de leur créateur (Les schtroumpfs, Lucky Luke…) alors que d'autres, comme Tintin les suivent dans la tombe.

Certains cas, comme Spirou font exception car ils appartiennent à leur maison d'édition. Spirou et son écureuil Spip ont été crées par Rob-Vel qui le revend aux éditions Dupuis. Jijé qui reprend le personnage lui donne son compère Fantasio (*Il en est donc le propriétaire*). Franquin, qui animera la série pendant plus de vingt ans, créera beaucoup des personnages récurrents. Il les revendra tous à Dupuis à l'exception du Marsupilami. Ainsi, après lui, pas moins de cinq équipes se sont succédé pour continuer à faire vivre la série principale. Une série annexe permet également de découvrir *« Une aventure de Spirou par… »* un dessinateur différent à chaque fois ! Par contre, le personnage du Marsupilami n'est plus dans la série depuis le départ de Franquin. Il continue de vivre des aventures sous les traits de Batem, un dessinateur choisi par Franquin pour reprendre sa succession.

Figure 10 : Z comme Zorglub, de Franquin (Ed. Dupuis) : Sur cette image, 5 personnages, crée par 3 dessinateurs dans une histoire réalisée par trois auteurs.

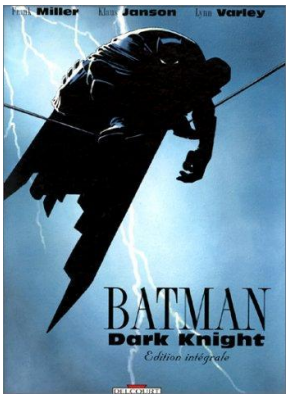


Figure 11 : The Dark Knight : La vision de Batman par Frank Miller, un chef d'œuvre et un contre exemple.

Au contraire, la majorité des comics de super-héros américain appartiennent à leur éditeur. Les planches sont payées de façon forfaitaire et vendues une fois pour toute. La propriété intellectuelle est réduite au strict minimum. Si une équipe ne donne pas satisfaction, le personnage est rapidement confié à d'autres. Difficile dans ces conditions de parler de travail d'auteur et la qualité globale de la bande dessinée américaine souffre du manque d'implication des artistes qui ne sont que des employés. Néanmoins les choses évoluent, on trouve de plus en plus d'auteurs arrivant à imposer leurs conditions. Les formats de publication, quasiment limité au **comic books** et au strips depuis toujours, se diversifient, notamment avec les romans graphiques. Cette évolution est synonyme de progrès tant en terme de variété que de qualité.

F. La B.D. au carrefour des arts

Bande dessinée ou B.D.[1] :

Mode de narration utilisant une succession d'images dessinées, incluant, à l'intérieur de bulles, les paroles, sentiments ou pensées des protagonistes. [Dictionnaire Larousse]

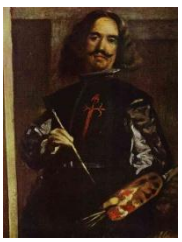
Pouvons-nous nous contenter de cette définition que nous donne le dictionnaire Larousse ? Rien n'est moins sûr car, à défaut d'être erronée, elle est fort restrictive.

En effet, si la construction d'une bande dessinée est un processus complexe à définir c'est qu'elle se situe au carrefour de plusieurs moyens d'expression artistiques. Elle emprunte des mécanismes propres à l'art graphique, l'art cinématographique et la littérature. Des techniques auxquelles viennent s'ajouter des codes qui lui sont propres pour former un art à part entière: **le neuvième !**

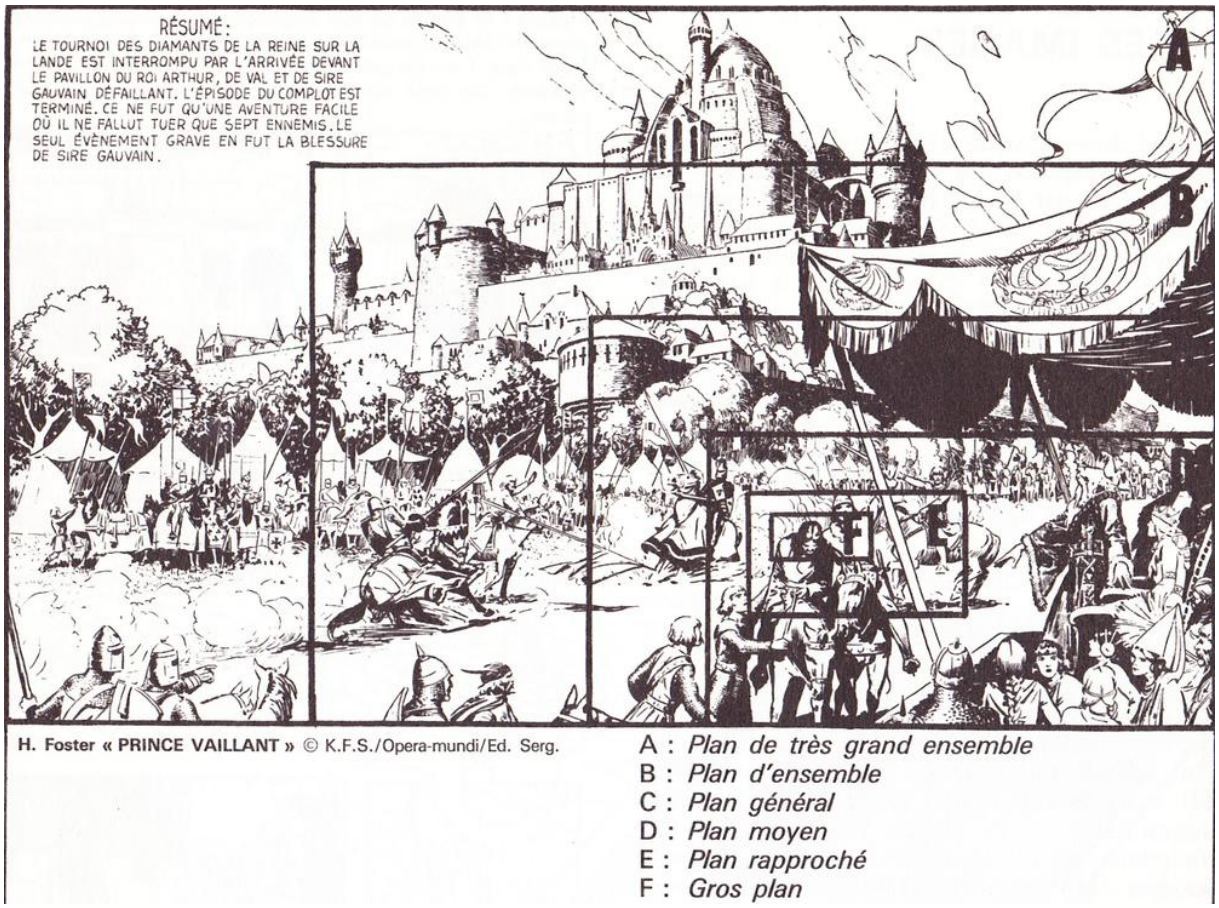
Ainsi, comme dans la littérature, la **narration** d'une histoire s'appuie sur des **textes** et des **dialogues** entre les personnages dont la qualité d'écriture aura une grande répercussion sur la crédibilité du résultat final.

Figure 12 : Achille Talon (Greg) un (anti) héro au style volontairement ampoulé qui réjouira les amoureux de la langue française.

Des arts graphiques comme la peinture ou bien sur le dessin, la B.D. utilise les techniques fondamentales. Le dessinateur doit maitriser les techniques de **composition des images**, de **perspective**, de **couleurs**, **d'ombre et de lumière** afin de pouvoir affirmer son style de graphisme qui donnera à l'œuvre le ton juste.



Enfin, un **cadrage** pertinent *(gros plan, plans larges…),* un bon choix des **angles de vues** *(plongée, contre-plongée…)* et le découpage d'une planche sont un ensemble de techniques similaires à ce qui se fait dans le cinéma. On peut dire que c'est un peu la **mise en scène** de l'histoire qui donne sa cohésion à l'ensemble. A cela s'ajoutent bon nombre de techniques de narration *(narration simple ou parallèle, ellipse, voix off, comique de situation ou burlesque…)* clairement identique du septième au neuvième art. *(Le huitième étant lui aussi concerné puisqu'il s'agit de la Télévision)*



H. Foster « PRINCE VAILLANT » © K.F.S./Opera-mundi/Ed. Serg.

A : *Plan de très grand ensemble*
B : *Plan d'ensemble*
C : *Plan général*
D : *Plan moyen*
E : *Plan rapproché*
F : *Gros plan*

Le cas des **« récitatifs »** est un peu particulier, ces textes courts étaient à l'origine un fondement du cinéma. Lorsque celui-ci était encore muet ils étaient indispensables à la compréhension de l'histoire en informant le spectateur sur des notions difficiles à rendre à l'écran. Devenus presqu'inutile avec l'évolution des techniques de narration, on aperçoit encore quelques *« Pendant ce temps... »* ou autres *« Le lendemain matin... »,* mais ils sont de plus en plus rare. Dans la B.D. le phénomène est assez similaire, certains auteurs aux tendances littéraires les utilisait énormément au risque d'être redondant avec l'image. Puis au fil du temps leur usage c'est fait plus subtil et modéré car comme le disait Cosey en 2008 :

« Il ne faut pas oublier que la BD ne consiste pas à illustrer un texte mais à raconter une histoire au moyen du dessin. »

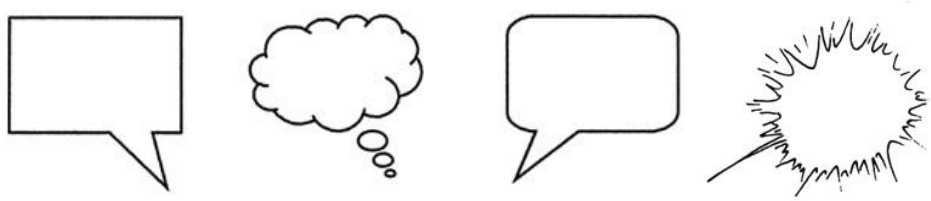
Figure 13 : Abus évident de récitatif (Alix, Jacques Martin, Casterman)

Ensuite, tout dépendra du talent avec lequel le créateur de B.D. saura choisir parmi ces moyens d'expression très divers, ceux qui conviennent le mieux à ce qu'il souhaite exprimer à chaque instant du récit. L'art, en effet, résulte toujours d'un choix. Naturellement, la B.D. n'échappe pas à la règle et l'expressivité de ces histoires racontées en images dépendront du talent de son *(ou de ses)* auteurs. Tel le réalisateur de cinéma, if saura choisir le bon « cadrage » qui accentuera l'atmosphère d'une scène, mettre en relief les sentiments d'un personnage par un plan resserré. A la manière d'un peintre il saura utiliser des couleurs ou un graphisme mettant en valeur l'ensemble. L'écrivain ne s'y prend pas autrement lorsqu'il enchaine des mots pour former des phrases puis des paragraphes et des chapitres, vivants et expressifs.

G. Moyens d'expression propres au neuvième art

Comme nous venons de l'évoquer, la B.D. emprunte de nombreux codes aux arts existants, les utilisant ou les réinterprétant à loisir pour les adapter à ce format original. Mais elle va au-delà de l'appropriation en y ajoutant des codes qui lui sont propres.

Les Phylactères :



On les appelle plus communément les **« bulles »,** ce principe fondateur de la B.D. a été très largement utilisé et décliné. Reliées aux personnages (*contrairement aux récitatifs*), elles permettent de leur attribuer des paroles ou des pensées. Ainsi puisqu'il s'agit de relater les paroles d'un personnage, il est important de pouvoir aussi retranscrire le ton employé. Rapidement les auteurs les plus imaginatifs on sût exploiter cette idée en donnants aux phylactères des formes et des style variés comme le montre ces quelques exemples :

Figure 14 : Les fleurs évoquent un ton mielleux, Pour crier on utilise une police en gros, gras et capitales. La forme de la flèche peu aussi être interprétée.

Figure 15: Encore un ton mielleux, ou grave selon le cas.

Les Idéogrammes

Ces symboles graphiques encore utilisés dans certaines langues écrite (Japonais, Chinois) on pour but de retranscrire par la représentation visuelle des sentiments, un ressenti ou des événements qui sont difficilement traduisible autrement. La B.D. n'a pas inventé le concept, mais elle s'en sert largement car ils accentuent le sens du dessin avec efficacité. Ils permettent de diminuer l'usage des récitatifs ou des dialogues tout en s'intégrant bien mieux au dessin.

Certains sont universellement reconnus (Ampoule = Idée) mais beaucoup d'autre sont le fruit de l'imagination du dessinateur qui peut aller jusqu'à construire certains gags entier avec leur utilisation.

Figure 16: Eviter la grossièreté en étant drôle. Grace aux idéogrammes c'est possible.

Figure 17: Stupeur et gouttes de sueur (Tintin, le crabe aux pinces d'or)

Prenons le cas des injures, l'intérêt est multiple : on évite les problèmes de choix des mots en laissant libre cour à l'imagination du lecteur tout en utilisant un ressort humoristique et visuel de plus.

Bien que ce soit dans le cadre de l'humour qu'ils représentent le plus grand intérêt, ils sont utilisés dans l'ensemble des genres existant.

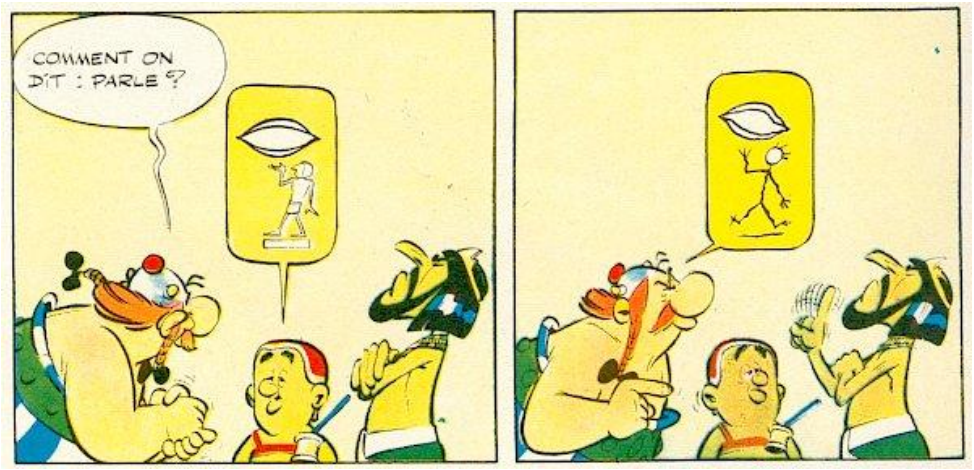


Figure 18: L'angue egyptienne (Asterix et Cléopatre). Cet exemple retranscrit, a la fois la non-compréhension & la mauvaise reproduction du mot "parle" par Obelix

Les onomatopées :

Egalement tres fréquentes en B.D les onomatopées sont avant tout des textes écrits. Des textes dont le but est de retranscrire les sons et les bruits. Il on été tres tôt utilisées dans les comics US ou il s'agissait bien souvent d'un mot existant mis en forme pour s'intégrer à l'image. Il faut dire que la langue anglaise s'y prête aisément car nombre de verbes sont déjà phonétiquement proche de ce qu'ils décrivent !

Figure 19: COUPE, traduction de l'onomatopée CUT originale (Les Freak Brothers)

Exemple : CRUNCH signifie ECRASER / To BANG signifie CLAQUER…Etc.

La encore, les dessinateurs ont pris un malin plaisir à pousser le concept jusque dans ses derniers retranchements. D'une part en s'émancipant très tôt des mots « existants » pour retranscrire phonétiquement les sons. D'autre part en jouant de tres nombreuses manières sur la forme, la taille ou la couleur des caractères utilisés. La encore la B.D. a trouvé un moyen efficace de donner vie au dessin.

Figure 21 : Onomatopée remplaçant l'image.

Figure 23 : Tailles et formes par un maître du genre : Franquin

Figure 22: Onomotopée servant a séparer 2 cases.

Figure 20: Retour au sources, le verbe original comme onomatopé, avec des libertée dans l'orthographe (Lanfeust de Troy)

Le temps et les mouvements

Retranscrire le mouvement est aussi un chalenge pour un support par définition immobile ! Les moyens utilisés relèvent autant du dessin que de la construction même de la planche.

Trainées de vitesse, effets stroboscopiques ou autres onomatopées sont des moyens très graphiques de faire ressortir les effets de vitesse. Ici encore l'imagination et le talent du dessinateur sont mis à contribution.

L'utilisation de différentes sortes de cadres *(horizontaux / verticaux / originaux)* ou d'ellipses entre les plans d'une scène s'inscrivent dans une vision beaucoup plus scénaristique de la retranscription du temps à l'image. La construction de la planche dans son ensemble donnera le rythme de l'histoire. Finalement, on s'aperçoit que ce sera grâce à une composition talentueuse de l'ensemble de ces outils que le *(ou les)* créateurs de B.D. donnerons vie a leur histoire. L'imagination des lecteurs fera le reste.

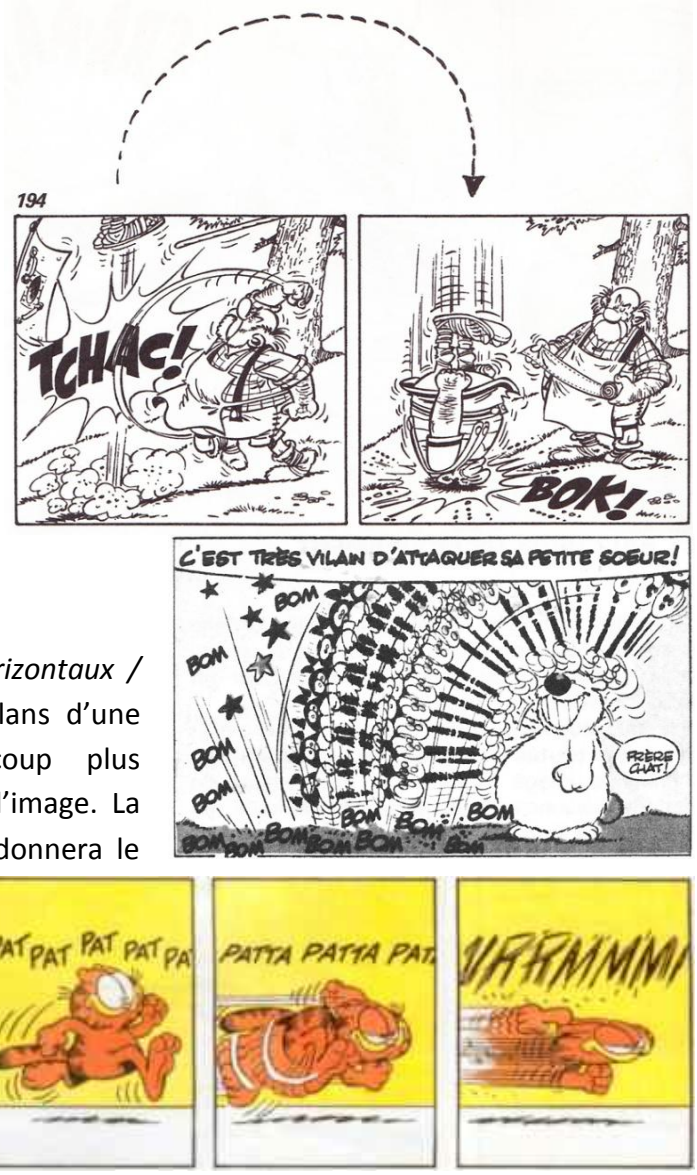
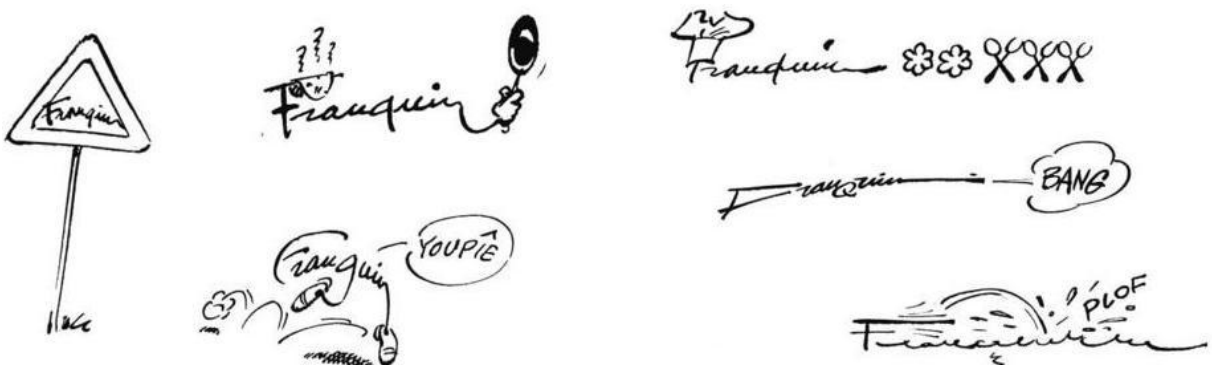


Figure 24: Ellipse, trainée de vitesse, effet stroboscopiques, onomatopée : outils du mouvement et du temps.

Les signatures de Franquin

Pour finir, revenons sur le créateur qui a su user à loisir de tous ces codes avec un graphisme dynamique et un tel talent qu'il lui était possible de déclencher l'émotion en une seule case. Celui qui a poussé les codes de la bande dessinée jusqu'à jouer encore avec au moment de signer son œuvre : Franquin



H. Conclusion

La B.D. est dorénavant reconnue. Les grand maitres du genre sont culte, on étudie leur ouvrages à l'école ; la cote des éditions originales ne cesse de croitre sur le marché des enchères ; les séances de dédicaces sont très populaires ...etc. Bref, les auteurs marquants sont *(enfin)* reconnus.

La bd est dorénavant institutionnalisée. De nombreux ouvrages servent de référence ou bien analysent en profondeur différents aspects de cet art *(Dictionnaire de la BD…etc) ;* La presse critique existe.

Comment en est on arrivé à la reconnaissance actuelle d'un genre considéré il n'y a encore pas si longtemps comme mineur ou destiné à un public d'enfants. La réponse est certainement dans le fait que ce public à grandi et a eu lui même des enfants qui ne lisent pas que des "petits mickey" mais on très bien assimilés les codes et la richesse de ce pan de notre culture.

L'histoire de la B.D s'étale maintenant sur plusieurs générations et l'effervescence créative à bien souvent laissée la place à la logique commerciale. Maintenant que ce genre est aussi générateur de profit que bien d'autres domaines, Les adaptations sont nombreuses : cinéma, jouet, parc d'attraction… (Exemples : Asterix, Largo Winch, Le Marsupilami). Les méthodes de production évoluent également avec l'apparition de l'informatique. La B.D. se publie sur le net *(BD Blogs)* et la production ne cesse de croitre.

Mais est-ce bien là un gage de qualité ? En effet il est bien plus difficile de trouver la perle rare dans un foisonnement de production médiocre et cadré par les besoins du marché : la B.D « de supermarché » foisonne, les séries populaires se prolongent indéfiniment pour répondre à la demande…

Finalement, la meilleure époque n'était elle pas celle de l'exploration et de l'expérimentation ? Cette marge de liberté permise par la confidentialité, autorisant la plus grande originalité, n'est elle pas dernière nous ?

J'ai envie de croire que non, car beaucoup de choses restent à inventer *(notamment grâce au numérique & aux pays émergeants)*. Apres avoir inventé un art, la B.D franco-belge tourne peut être maintenant en rond, mais il reste en Europe et dans le monde des auteurs au regard nouveau qui sauront nous surprendre et nous émouvoir… Reste à les dénicher dans ce grand Bazard !

Quelques Références

Cette liste d' « indispensables » n'est ni exhaustive, ni impartiale. Son objectif est de vous donner une liste d'ouvrages, qui *(selon moi)* constituent un bon moyen de découvrir différents aspects de l'éventail de genre existant dans le neuvième art afin de se faire une idée…

… de l'age d'or Franco-Belge

- Tintin (Hergé)
- Asterix & Obelix (Uderzo / Goscinny)
- Rubrique-a-Brac (Gotlib)
- Les Dingodossiers (Gotlib / Goscinny)
- Spirou & Fantasio (Franquin)
- Gaston Lagaffe (Franquin)
- Achille Talon (Greg)
- Les petit hommes (Seron)

… de la BD adulte

- Les idées noires (Franquin)
- Les Bidochons (Binet)
- L'institution (Binet)
- Le génie des alpages (F'murr)
- Paracuelos (Gimenez)
- La trilogie Nikopol (Enki Bilal)
- Maus (Art Spiegelman)
- L'incal (Moebius / Jodorowski)
- Julius Corentin Acquefacques (Marc-Antoine Mathieu)
- la quête de l'oiseau du temps (Loisel)
- Scènes de la vie de banlieue (Caza)
- Ballade de la mer salée (Hugo Pratt)
- La caste des meta baron (Jodorowski / Gimenez)
- Les Passagers du vent (Bourgeon)
- Thorgal
- Adèle Blanc-Sec (Tardi)
- Le grand pouvoir du Chninkel (Rosinsky / Van Hamme)
- Blacksad (Guardinon / Canales)
- Les Cités Obscure (Schuiten)
- Slaloms – Lapinot (Trondheim)
- Le combat ordinaire (Larcenet)
- Persepolis (Marjane Satrapi)

…de la BD americaine

- Calvin et Hobbes (Bill Watterson)
- The Dark Knight (Franck Miller
- De mal en pis (Alex Robinson)
- Watchmen (Moore / Gibbons)
- V pour vendetta (Moore / Lloyd)
- Walking Dead (Kidman / Moore)

…de la BD japonaise

- Monster (Urasawa)
- Quartier lointain (Tanigushi)
- Akira (Katsuhiro Ōtomo

Quelques Sites

1. Un siècle de BD (fanzines.fr)
2. Wikipedia- Histoire de la BD
3. bdtheque.com – Les immanquables
4. Bulle et dessins (fraphael.free.fr)
5. canalbd.net
6. naufrageur.com
7. La Bande Dessinée Muette
8. Le BA ba de la BD
9. Placard à BD
10. Émission Tac-au-Tac de Jean Frappat
11. BDgest
12. Histoire de la BD numérique Française

Table des illustrations :

Figure 2 : Rodolphe Töpffer (ou Toepffer) - Une planche d'Histoire d'Albert 3
Figure 1: La grotte de Lascaux 3
Figure 3 : The Yellow Kid. New York Journal. 25 Oct. 1896. (R. F. Outcault) 4
Figure 4 : Extrait du "Lotus bleu" (Tintin, Hergé) 6
Figure 5 : De gauche à droite, Sempé, Goscinny, Uderzo et Charlier à l'époque des débuts de Pilote 9
Figure 6; Asterix & Obelix (Crayonné de Uderzo) 10
Figure 7 : Gaston Lagaffe (Franquin) §/ Les Bidochons (Binet) / Corto Maltese (Hugo Pratt) 11
Figure 8: Decoupage écrit d'une planche 14
Figure 9 : Decoupage déssiné d'une planche 14
Figure 10 : Z comme Zorglub, de Franquin (Ed. Dupuis) : Sur cette image, 5 personnages, crée par 3 dessinateurs dans une histoire réalisée par trois auteurs. 15
Figure 11 : The Dark Knight : La vision de Batman par Frank Miller, un chef d'œuvre et un contre exemple. 15
Figure 12 : Achille Talon (Greg) un (anti) héro au style volontairement ampoulé qui réjouira les amoureux de la langue française. 16
Figure 13 : Abus évident de récitatif (Alix, Jacques Martin, Casterman) 18
Figure 14 : Les fleurs évoquent un ton mielleux, Pour crier on utilise une police en gros, gras et capitales. La forme de la flèche peu aussi être interprétée. 19
Figure 15: Encore un ton mielleux, ou grave selon le cas. 19
Figure 16: Eviter la grossièreté en étant drôle. Grace aux idéogrammes c'est possible. 20
Figure 17: Stupeur et gouttes de sueur (Tintin, le crabe aux pinces d'or) 20
Figure 18: L'angue egyptienne (Asterix et Cléopatre). Cet exemple retranscrit, a la fois la non-compréhension & la mauvaise reproduction du mot "parle" par Obelix 20
Figure 19: COUPE, traduction de l'onomatopée CUT originale (Les Freak Brothers) 21
Figure 20: Retour au sources, le verbe original comme onomatopé, avec des libertée dans l'orthographe (Lanfeust de Troy) 21
Figure 21 : Onomatopée remplaçant l'image. 21
Figure 22: Onomotopée servant a séparer 2 cases. 21
Figure 23 : Tailles et formes par un maître du genre : Franquin 21
Figure 24: Ellipse, trainée de vitesse, effet stroboscopiques, onomatopée : outils du mouvement et du temps. 22
Figure 25: Planche pour la section belge d'AMNESTY INTERNATIONAL. Il s'agit sans aucun doute de la toute première planche des idées noire 26

Figure 25: Planche pour la section belge d'AMNESTY INTERNATIONAL.
Il s'agit sans aucun doute de la toute première planche des idées noire