

CODE CINÉMATOGRAPHIQUE

Philippe JOLIVET, professeur des écoles - Marc GIL, conseiller pédagogique - Thierry DUCHENE, animateur TICE

Les plans (p.2 à 4)

- Le plan d'ensemble
- Le plan général
- Le plan moyen
- Le plan américain
- Le plan rapproche
- Le gros plan
- Le très gros plan

Les visées (p.5 à 7)

- La visée ordinaire
- La visée en plongée
- La visée en contre-plongée
- La visée subjective
- La visée oblique
- La visée focalisée
- La visée émotionnelle

Les cadrages (p.8 à 9)

- Le cadrage "pleine page"
- Le cadrage "serré"
- Le cadrage "en débordement"
- Le cadrage "tangent"

Les procédés spéciaux (p.10 à 15)

- Le zoom
- Le travelling
- Le champ - contre-champ
- Le fondu - enchaîné
- Le ralenti
- L'enchaînement
- Le plan fixe
- L'arrêt sur image
- Le screen-play

Le texte dans la bande dessinée (p.16 à 20)

- Texte, écriture et onomatopée
- Le narratif
- Le texte parlé
- L'écriture
- L'onomatopée

L'humour dans la bande dessinée (p.21)

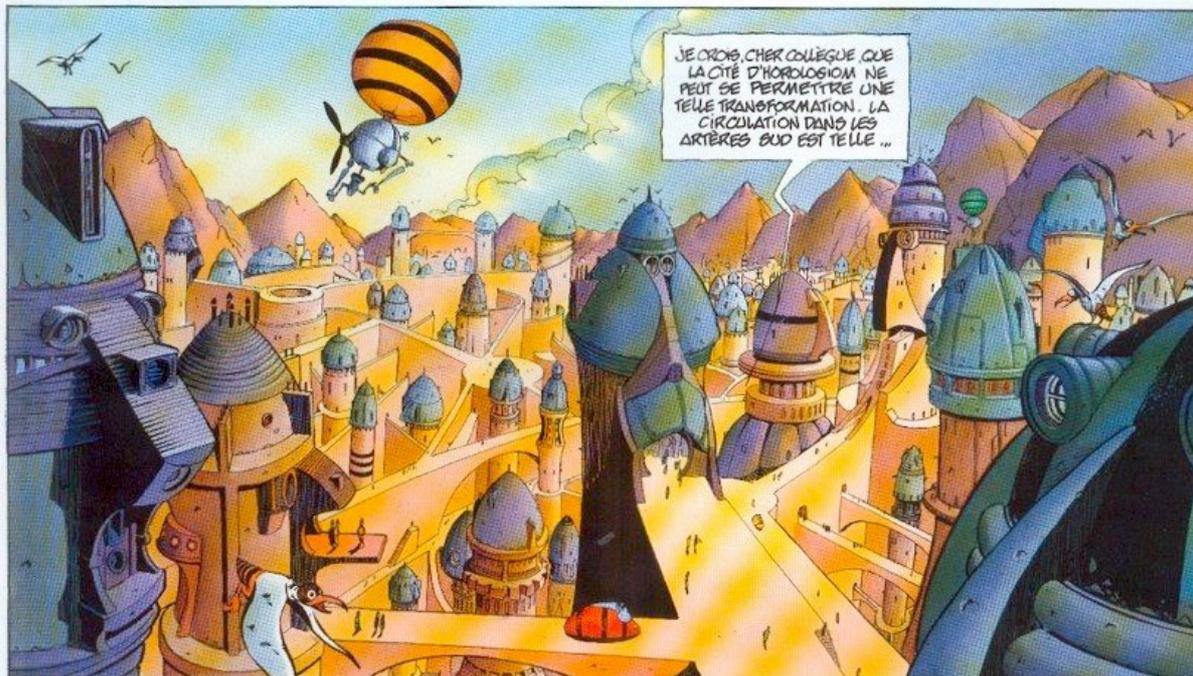
LES PLANS

Il existe sept approches, sept façons de mettre en scène décors et personnages dans une image. Ce sont les sept plans utilisés au cinéma, dans la bande dessinée et dans la publicité.

1. LE PLAN D'ENSEMBLE

Plan descriptif montrant un large paysage (panoramique), un vaste décor, une foule de personnages en action ou en mouvement. Travaillé sur des très grandes vignettes ou des images-planches, il est l'indispensable plan de description du lieu où va se situer l'action, où vont évoluer les personnages.

Il est utilisé en début de récit ou en début de séquence, chaque fois qu'il est nécessaire de décrire un nouveau lieu, un nouveau paysage. Il sert aussi à montrer de grandes scènes d'action (batailles, courses, manifestations). La visée est souvent en plongée.

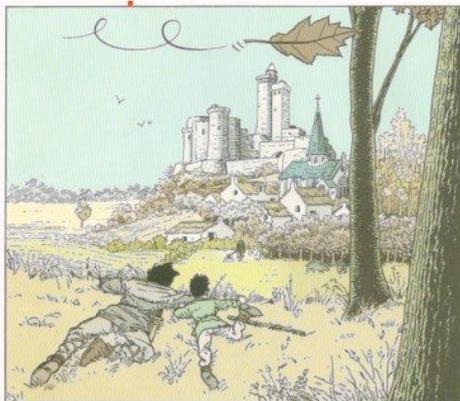


« Horologiom, L'homme sans clef », F. Lebeault, Ed. Delcourt (p 3 - v 1)

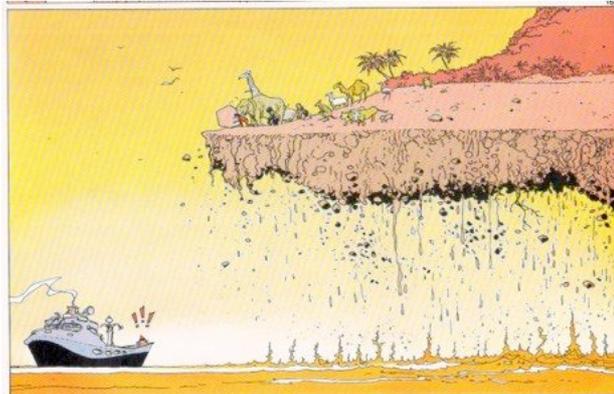
2. LE PLAN GÉNÉRAL

Plan descriptif présentant un décor, un endroit intérieur où vont évoluer les personnages où va se dérouler l'action. Travaillé sur des grandes vignettes ou des vignettes ordinaires, il permet au lecteur de découvrir l'endroit, un lieu précis et limité. Le plan général renseigne aussi sur l'ambiance, l'atmosphère, le type de situation ou de personnages. Il est utilisé pour chaque scène, pour chaque changement de décor, chaque fois qu'il est nécessaire de resituer le personnage ou l'action. Il sert aussi à décrire certaines scènes d'action limitées à quelques personnages.

La visée est le plus souvent ordinaire ou en plongée, plus ou moins focalisée.



« Angelot du Lac, le temps des loups »
Yvan Pommaux (p 14 - v 1)



« Hé, Nic ! Tu rêves ? »
Hermann (p 19 - v 4)

3. LE PLAN MOYEN

Plan descriptif du personnage qui est représenté en entier (en pied). Il occupe pratiquement toute la hauteur de la vignette et le décor peut disparaître. Travaillé sur des vignettes ordinaires ou hors vignettes, il est utilisé pour présenter, décrire un personnage, pour toutes les scènes de mouvement, pour toutes les attitudes et les déplacements du personnage.

La visée est le plus souvent ordinaire avec la ligne d'horizon placée au niveau du sol ou, comme dans la réalité, la ligne de l'horizon placée au niveau des yeux du personnage.



« Ludo, tranches de quartier »
Bailly, Mathy, Lapière (p 9 - v 5)



« Hé, Nic ! Tu rêves ? »
Hermann (p 6 - v 5)

4. LE PLAN AMÉRICAIN

Plan intermédiaire et descriptif présentant le personnage coupé à mi-cuisses. Plan récent et moins utilisé, il permet une approche plus précise de l'attitude non liée au mouvement. Travaillé sur des vignettes ordinaires, il amorce un rapprochement physique avec le personnage.

La visée est le plus souvent ordinaire, parfois subjective.

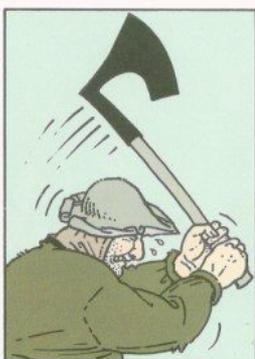


« Ludo, tranches de quartier »
Bailly, Mathy, Lapière (p 9 - v 4)



« Hé, Nic ! Tu rêves ? »
Hermann (p 17 - v 4)

5. LE PLAN RAPPROCHÉ



« Angelot du Lac, Le temps des loups »
Yvan Pommaux (p 14 - v 3)

Plan descriptif de l'expression présentant le personnage coupé au milieu du buste. Il suggère une approche psychologique du personnage, une participation plus directe du lecteur à l'action, la situation ou le personnage se trouve est à portée de main. Tout l'intérêt est porté sur le visage et l'expression.

La visée est souvent ordinaire, parfois subjective.



« Hé, Nic ! Tu rêves ? »
Hermann (p 9 - v 5)

6. LE GROS PLAN

Plan d'expression présentant le personnage coupé au-dessus des épaules. Plan descriptif, intimiste et analytique. Travaillé sur des vignettes ordinaires ou des petites vignettes, il s'attache au visage, aux détails de l'expression. Il est utilisé pour les scènes de dialogues.

La visée est souvent ordinaire, parfois subjective, en plongée ou en contre-plongée.



« Angelot du Lac, le temps des loups »

Yvan Pommaux (p 15 - v 12)



« Victor, le voleur de lutins »

Jean-Luc Loyer (p 32 - v 5)

7. LE TRÈS GROS PLAN

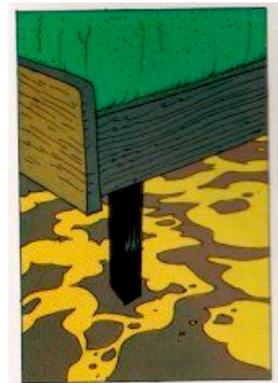
Plan descriptif d'objets, de détails ou plan suggestif d'ambiance lié à une situation particulière ou à un personnage. Travaillé sur des petites vignettes, il est utilisé pour mettre en évidence, attirer l'attention, ralentir ou décomposer le rythme du récit, renforcer l'intention dramatique. L'approche du personnage en très gros plan est intimiste et psychologique.

Dans «Angelot», Yvan Pommaux montre en très gros plan l'impact de la hache insistant ainsi sur le caractère dangereux du projet d'Ythier et d'Angelot...



« Angelot du Lac, le temps des loups », Yvan Pommaux (p 14 - v 4)

Ici, dans la chambre de Nic, l'auteur fait un très gros plan sur le pied de lit de Nic pour attirer notre attention sur l'eau qui commence à envahir doucement la chambre alors que Nic dort, renforçant ainsi le caractère dramatique...



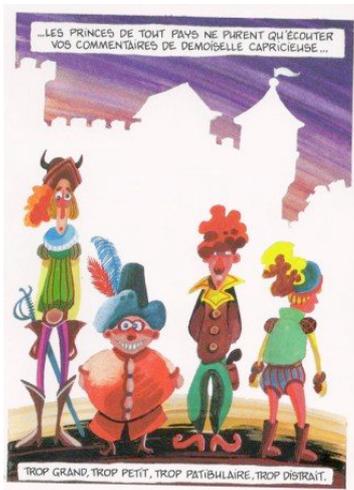
« Hé, Nic ! Tu rêves ? » Hermann (p 4 - v 5)

LES VISÉES

(Tous les exemples sont tirés de l'album « *Victor, le voleur de lutins* » de J.L. Loyer, Éditions Delcourt)

1. LA VISÉE ORDINAIRE

Vision naturelle et objective. La caméra, l'œil du lecteur se trouve au niveau du sujet, soit au niveau des yeux du personnage, soit au niveau du sol qui est représenté par une ligne horizontale (éventuellement le bord même de la vignette). Visée la plus fréquente, elle reste plus descriptive que suggestive et est souvent utilisée pour les plans moyens, américains, rapprochés et gros plans.



(p 14 - v 3)



(p 13 - v 1)

2. LA VISÉE EN PLONGÉE

Vision suggestive. La caméra se trouve au-dessus du sujet, dirigée vers lui, partant d'un point légèrement plus haut que son visage jusqu'à la verticale à 180°. La visée en plongée suggère l'écrasement, l'observation du personnage, l'accablement physique et moral, la menace. Le danger, la défaite. Elle est utilisée aussi pour décrire dans les plans d'ensemble ou les plans généraux.



(p 8 - v 6)

3. LA VISÉE EN CONTRE-PLONGÉE

Vision suggestive. La caméra se trouve au-dessous du sujet, dirigée vers lui, partant d'un point légèrement plus bas que son visage jusqu'à la verticale à 180°. La visée en contre-plongée suggère la supériorité, la puissance, la force, la majesté du personnage. Elle traduit aussi, en visée subjective, la domination, la menace, le mépris ou l'arrogance du personnage sur le lecteur-acteur.



(p 4 - v 4)

4. LA VISÉE SUBJECTIVE

Vision descriptive. Le sujet est vu par les yeux d'un personnage de l'action. Le lecteur n'est plus un simple spectateur mais bien un acteur. La visée subjective entraîne le lecteur à participer à l'action ou à découvrir une situation ou un personnage comme le découvrirait un des acteurs. Dans les scènes d'ambiance, elle a pour effet de tenir le lecteur en haleine, de l'associer à la peur, l'angoisse, à l'état psychologique du personnage.

Le lecteur peut se mettre dans la peau d'un tueur, d'une victime, etc...



La dernière image est vue en visée subjective. L'impact est beaucoup plus fort.

(p 11)

5. LA VISÉE OBLIQUE

Vision suggestive. La caméra est placée en oblique par rapport au sujet, partant d'une légère oblique jusqu'à la verticale à 180°, voire un retournement complet à 360°. La visée oblique a pour effet de dynamiser une action ou une situation, d'accrocher le regard du lecteur. Dans les scènes d'action ou d'ambiance, elle suggère le déséquilibre, la chute, la fuite, en visée ordinaire ou en visée suggestive.



(p 9 - v 6)



(p 13 - v 2)

6. LA VISÉE FOCALISÉE

Visée suggestive. Le sujet est représenté en déformation photographique, soit en ouverture d'angle, soit en fermeture d'angle. La visée en ouverture d'angle (principe du « grand angulaire » et du « *fish-eye* » en photo) transforme et fausse les perspectives et les proportions, surtout sur les cotés et en avant-plans de l'image. Elle est utilisée pour tout montrer dans les plans d'ensemble et dans les plans généraux. Elle peut suggérer un état psychologique particulier en visée subjective (rêve, transformation de la réalité). La visée en fermeture d'angle (principe du téléobjectif en photo) est moins utilisée. Elle supprime les perspectives et colle les plans de profondeur de l'image montrant un seul plan net par rapport aux autres flous. Elle est utilisée pour mettre en évidence un élément de l'image, accrocher le regard du lecteur,

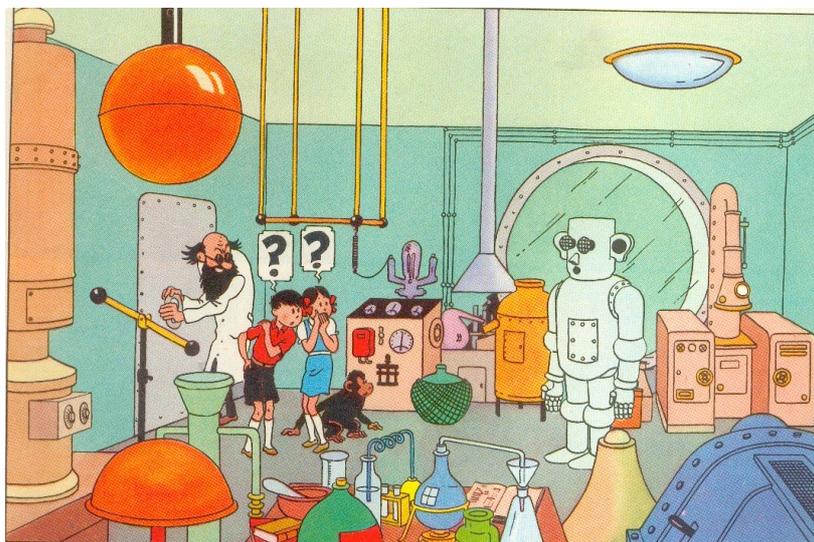


(p 14 - v 1)

LE CADRAGE

1. LE CADRAGE « EN PLEINE PAGE »

Cadrage le plus fréquent, essentiellement descriptif de l'élément, de la situation ou du mouvement. Tous les éléments principaux sont placés à l'intérieur du format et ne touchent aucun bord. Le cadrage en pleine page montre, décrit de façon neutre, objective. Même pour une scène d'action mouvementée ou dramatique, la représentation en pleine page sera passive, analytique de la situation. Utilisé dans les plans généraux, moyens, gros et très gros plans pour décrire, les éléments sont montés clairement et assez grands dans l'image. Il peut devenir suggestif quand un élément est isolé ou mis en évidence, dessiné plus petit dans l'image. Il peut, à ce moment, suggérer l'isolement, la solitude, l'abandon.



« Le Manitoba ne répond plus » Hergé, Ed. Casterman
(p 21- v 7)

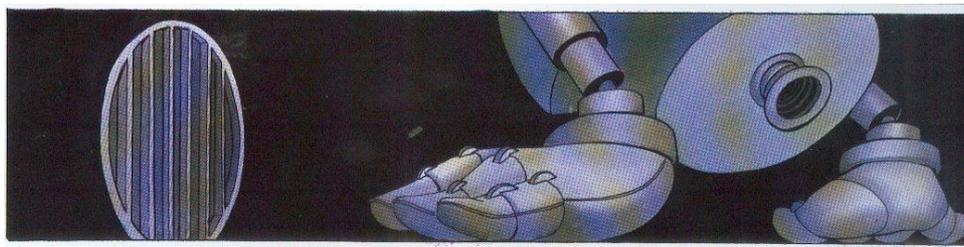
2. LE CADRAGE « SERRÉ »

Cadrage suggestif. La caméra, l'œil du lecteur, se rapproche des éléments qui sont toujours au centre de l'image mais ne sont plus vus qu'en partie, coupés par le cadre, les bords de l'image. Le cadrage « serré » suggère une approche plus intimiste de la situation et de la représentation, une invitation à l'engagement du lecteur dans l'action ou une approche psychologique des personnages. Il est utilisé pour les plans ou les scènes d'ambiance, les scènes intimistes, dramatiques ou mystérieuses liées à des plans rapprochés, des plans américains ou des gros plans. Il reste descriptif pour l'expression et l'attitude du personnage et permet des compositions plus intéressantes ou plus originales de l'image.



« Hé, Nic ! Tu rêves ? »
Hermann (p 6 - v 8)

Ici, le cadrage serré en « très gros plan » nous montre une partie d'une mécanique (encore inconnue alors) qui espionne les personnages derrière une grille de ventilation d'où une ambiance mystérieuse sur l'aspect de cet espion,



« Horologiom, l'homme sans clef »
F. Lebeault, Ed. Delcourt
(p 18 - v 5)

3. LE CADRAGE « EN DÉBORDEMENT »

Cadrage suggestif par excellence. Ici, tous les éléments principaux de la composition ne sont plus montrés au centre de l'image, mais bien placés sur l'extérieur de l'image, en débordement, coupés par les bords du cadre, laissant le centre vide. Le cadrage « en débordement » suggère au lecteur l'idée de départ, de fuite, de séparation, d'abandon. Il laisse une impression de malaise, de désordre, d'incertitude. La lecture de l'image devient plus intuitive que rationnelle. Le lecteur est interpellé et doit comprendre la situation par le jeu de décodage des éléments ou des parties des éléments montrés. De plus en plus utilisé pour son pouvoir attractif et suggestif puissant, le cadrage « en débordement » convient pour les plans ou les scènes d'ambiance dramatique, de désordre matériel ou psychologique lié à des plans généraux, moyens ou rapprochés, associé parfois à des visées en plongée ou en oblique.



La troisième vignette est vue en «débordement». Visée «contre-plongée»

**«Horologiom,
l'homme sans clef»**
F. Lebeault, Ed.
Delcourt
(p 34 - v 8 à 10)

4. LE CADRAGE « TANGENT »

Cadrage descriptif ou suggestif. Le ou les éléments principaux sont montrés en entier mais collés au bord de l'image, tangents au cadre. C'est un cadrage peu utilisé qui peut donner un côté décoratif à la représentation descriptive d'un élément ou suggérer l'idée d'emprisonnement, d'écrasement matériel ou psychologique. Si on veut équilibrer la composition, les parties tangentées de l'élément doivent au moins se situer sur deux côtés opposés. Si on veut suggérer le déséquilibre, l'élément tangent ne touchera qu'un seul des bords de l'image, le point tangent étant toujours un point fort attractif. Le cadrage «tangent» est utilisé dans des plans généraux ou des plans moyens. Pour les cadrages « serrés » et « en débordement », il convient de bien penser, de bien étudier la façon de couper les éléments, soit pour leur valeur descriptive, soit pour leur valeur suggestive.



« Hé, Nic ! Tu rêves ? »
Hermann (p 28)

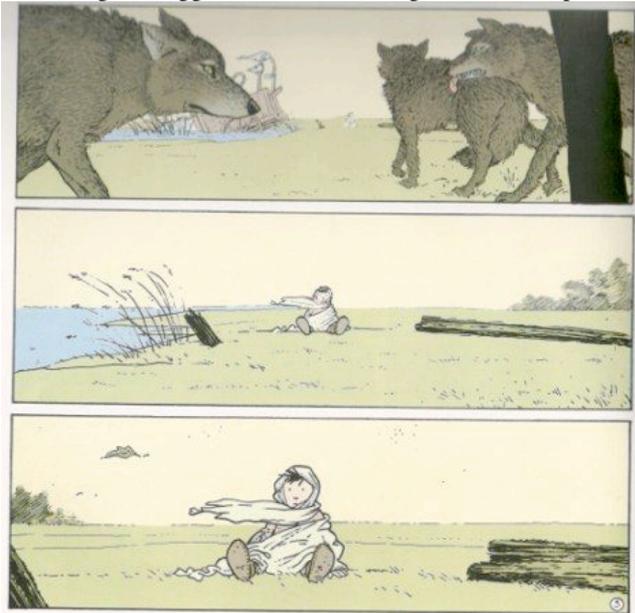
Cadrage « Tangent », plan moyen, visée ordinaire, effets spéciaux : plan fixe, donné par le couteau planté au sol. Le cadrage Tangent permet de comparer la faille variable de l'enfant par rapport à l'oie.

LES PROCÉDÉS SPÉCIAUX

Certains procédés photographiques ou cinématographiques sont utilisés en bande dessinée, soit dans le travail de l'image, soit dans la narration et la structure du récit. Ils servent à traduire ou suggérer une ambiance, à donner ou changer un rythme, à rendre un mouvement. Ils servent souvent à l'accrochage visuel, donnent à un récit ou une image plus de force et d'intérêt. Ils dynamisent et modernisent la bande dessinée. Ils permettent enfin, au dessinateur et au scénariste, d'explorer, de créer une nouvelle communication suggestive, plus riche et plus subtile. Ces procédés spéciaux sont appliqués à la narration mais aussi à l'image. Dans la pratique, ils se traduisent par la succession ou l'association de quelques vignettes ou de quelques éléments dans l'image.

1. LE ZOOM

Succession de deux ou trois images traduisant un mouvement continu de la caméra vers l'avant (zoom avant) ou vers l'arrière (zoom arrière). Le zoom avant est utilisé pour l'approche, la découverte d'un endroit, d'une personne ou d'une situation, souvent en début de récit ou en début de séquence. Il sert d'accrochage visuel et suggère la participation du lecteur à l'action ou à la situation. Le zoom arrière est utilisé pour quitter un endroit, une personne ou une situation, prendre du recul. En fin de récit ou en fin de séquence, il sert au décrochage et suggère au lecteur l'éloignement, le départ.



Zoom avant

L'auteur nous accroche au sort de ce bébé livré aux loups en « zoomant » sur celui-ci.

Le découpage rectangulaire, panoramique des vignettes renforce le côté dramatique par l'isolation du bébé.

« Angelot du Lac, le temps des loups »

Yvan Pommaux (p 8)

2. LE TRAVELLING

Succession de deux, trois ou plusieurs images traduisant un mouvement continu de la caméra soit latéral, vertical, circulaire, courbe, oblique, sinueux. Le travelling latéral et le travelling vertical sont utilisés pour décrire, pour présenter un paysage, un décor, un endroit, une situation ou une action. Le travelling circulaire est utilisé pour une approche suggestive, subjective et souvent psychologique d'une personne, d'une action ou d'une situation. Les travellings courbe, oblique et sinueux sont utilisés pour suggérer un déplacement, un mouvement soit de la camera (travelling objectif) soit d'une personne (travelling subjectif). Ils correspondent à l'utilisation au cinéma, de la caméra aérienne, de la grue, de la caméra téléguidée (la luma).

Le travelling peut être associé au zoom dans un double mouvement de caméra.



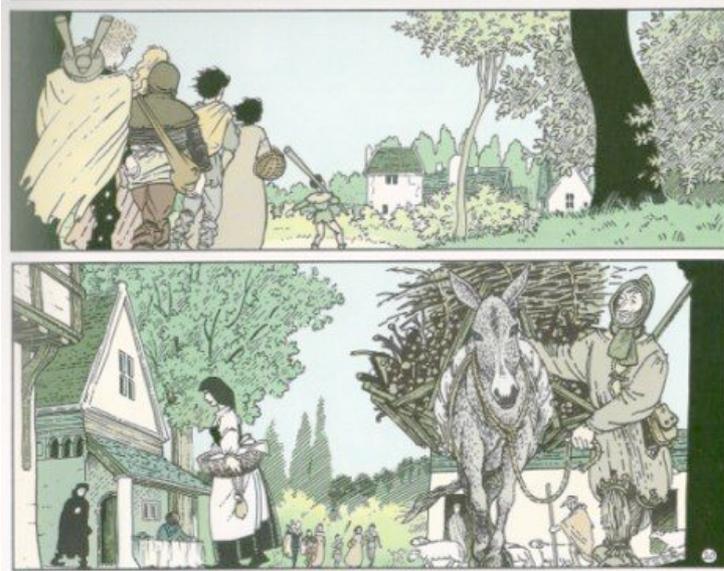
Travelling latéral

« Horologiom, T1 »

F. Lebeault, Ed. Delcourt

(p 7 - v 4 à 6)

3. LE CHAMP-CONTRECHAMP



« Angelot, T1 », Yvan Pommaux

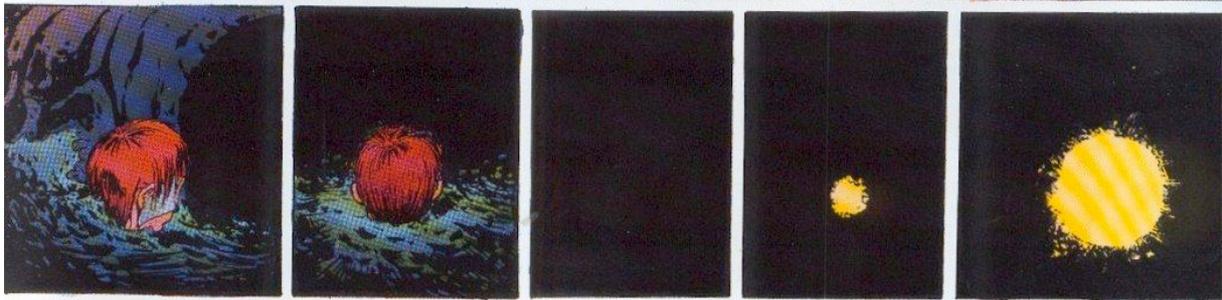
Ce champ-contrechamp est à la page 25, il y en a un autre page 14.

Présentation d'un personnage, d'un endroit, d'une action ou d'une situation en deux images successives et complémentaires à 180 degrés (devant et derrière). Le champ-contrechamp est utilisé pour décrire un endroit, un personnage ou une situation. Il sert à dynamiser le récit, à insister sur un moment important. Il est utilisé aussi pour les scènes de dialogue, en visée subjective. Travaillé généralement en visées ordinaires, il peut être aussi travaillé en visées complémentaires (plongée, contre-plongée, visées obliques).

Dans l'image, le champ-contrechamp peut être traduit par l'utilisation d'éléments réfléchissants comme un miroir, une surface brillante, métallique, un bout de verre, etc...

4. LE FONDU

Succession de deux ou trois images traduisant l'apparition ou la disparition d'un élément, d'un personnage, d'un décor ou d'une situation. Il peut suggérer l'éveil, l'endormissement, l'évanouissement, la naissance ou la mort. Le fondu se travaille par la couleur (fondu au noir, fondu au blanc), par la forme (agrandissement ou diminution progressive des dimensions de l'image), par le graphisme (visée émotionnelle, solarisation, etc...). L'association des différents fondus est possible.

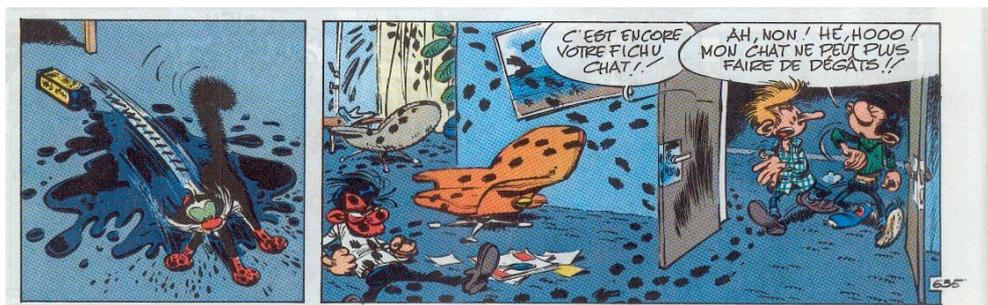


« Horologiom », F. Lebeault, Ed. Delcourt
(p 9 - v 3 à 7)

5. L'ENCHAÎNEMENT

Succession de deux images appartenant à deux scènes différentes (dernière image d'une scène et première image de la scène suivante) mais contenant chacun un élément de liaison identique (un objet, une couleur, une forme, une matière). L'association peut être réaliste, logique et rationnelle ou suggestive, symbolique, humoristique, subliminale. L'enchaînement de plans sert à mieux lier le récit. Il peut être associé au fondu dans un fondu-enchaîné qui se traduit alors en trois images.

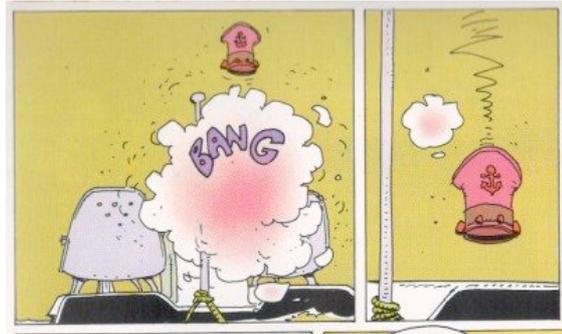
« Gaston Lagaffe -
Tome 9 »
Franquin
Ed. Dupuis.
(p 34 - v 10 & 11)



6. LE RALENTI

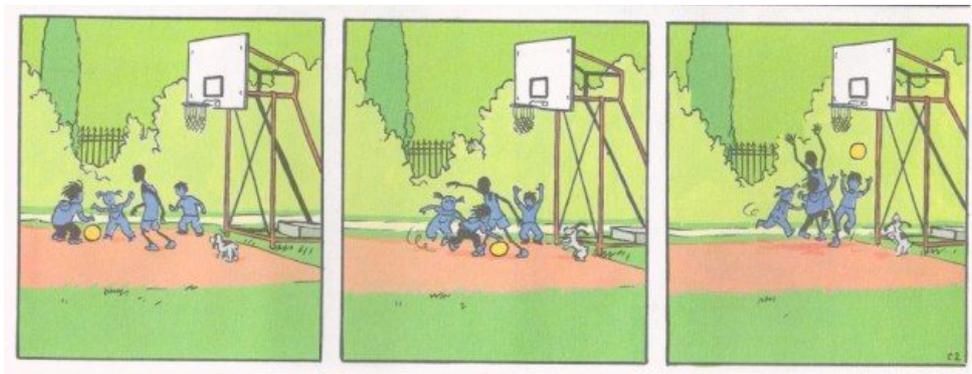
Succession de deux, trois ou plusieurs images montrant toutes les phases de décomposition d'un mouvement ou d'une action. Souvent travaillé en gros ou en très gros plans, le ralenti sert à accrocher le regard du lecteur sur un moment important du récit. Il est utilisé aussi pour ralentir ou changer le rythme du récit.

« Hé, Nic ! Tu rêves ? »
Hermann (p 9)



7. LE PLAN FIXE

Succession ou association de deux, trois ou plusieurs images identiques de plan, de cadrage et de visée. Dans le plan fixe, la caméra ne bouge pas, seuls des éléments ou des personnages vont se déplacer dans l'image. Le plan fixe est utilisé pour insister sur un moment, une action ou une situation. Il suggère souvent la vision neutre, descriptive, objective et analytique d'une scène (vidéo, caméra fixe). Utilisé de façon répétitive à des endroits différents du récit, il peut servir les intentions narratives de l'auteur ou créer un rythme. Il peut servir aussi à l'accrochage visuel et parfois subliminal.



« Ludo, tranches de quartier »
Bailly, Mathy, Lapière (p 25)

8. LA SUPERPOSITION



« Hé, Nic ! Tu rêves ? »
Hermann (p 37 - v 2)

Petite vignette travaillée sur une grande vignette ou sur une image-planche. Elle est utilisée pour mettre en évidence, montrer ou isoler un élément, un personnage. Elle peut servir à présenter un personnage en gros plan, à insister sur une expression, à attirer l'attention du lecteur sur un élément secondaire ou un détail de l'action. Elle peut être aussi utilisée pour décrire, décomposer une action en présentant une vue générale de la situation ainsi qu'un détail. La superposition peut traduire le champ contre-champ ou la narration parallèle.

9. L'ARRÊT SUR IMAGE

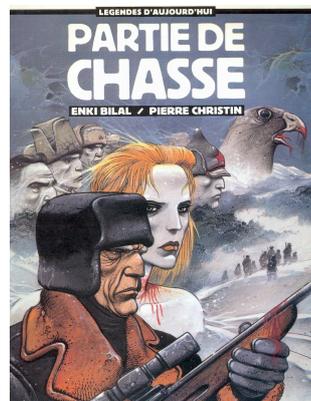


Répétition d'une même image, statique, dans laquelle rien ne bouge. L'arrêt sur l'image est utilisé pour attirer l'attention du lecteur sur un moment important du récit. Il peut suggérer l'arrêt du temps pour les acteurs, le spectateur, à un moment précis ou dans une situation donnée. Il peut être aussi utilisé pour changer, ralentir ou briser le rythme d'un récit.

"Corto Maltese en Sibérie", Hugo Pratt,
Ed. Casterman

10. LA SURIMPRESSION

Un élément, un visage ou un personnage est travaillé "en fondu" sur une autre image. La surimpression doit se faire, pour être lisible, sur une partie, une surface "calme" de l'image (le ciel, la mer, un mur, etc.) Elle est utilisée pour les scènes oniriques, de flash-back, la narration subjective ou émotionnelle. L'élément en surimpression doit être le mieux possible, intégré, fondu, associé au fond, jouant sur la ligne, la forme, la couleur ou la tonalité. L'association pour le lecteur doit être évidente. Elle peut être rationnelle, suggestive, symbolique ou subliminale.



11. LE SCREEN-PLAY

L'image ou la planche est scindée en une série de petites vignettes montrant, soit une même scène, soit un même décor ou un paysage dans lequel peut évoluer, se déplacer un personnage ou un objet, soit plusieurs plans différents d'une même scène, d'une même action ou d'une même situation vue sous des angles différents.

Les formes des différentes vignettes composant le screen-play sont soit identiques, soit différentes, en fonction des éléments ou des détails à isoler ou à mettre en évidence. Le screen-play peut se réaliser en superposition d'une autre image, sur un fond coloré ou nuancé.



« Ludo, tranches de quartier »

Bailly, Mathy, Lapière (p 26)

12. L'ÉLÉMENT SUBLIMINAL

Utilisation d'un élément dans l'image ou dans la narration qui n'est pas directement perçu par le conscient mais qui participe à la lecture inconsciente. L'élément subliminal est utilisé pour capter l'inconscient et impliquer le lecteur dans l'action, la découverte ou la conclusion d'une histoire, sans qu'il ne s'en rende compte.

Il peut suggérer le malaise ou la complicité, permettre au lecteur attentif un décodage subtil du déroulement de l'action. L'élément subliminal peut être objet, couleur, forme, matière. Il peut être travaillé par association, avec d'autres objets ou éléments symboliques.

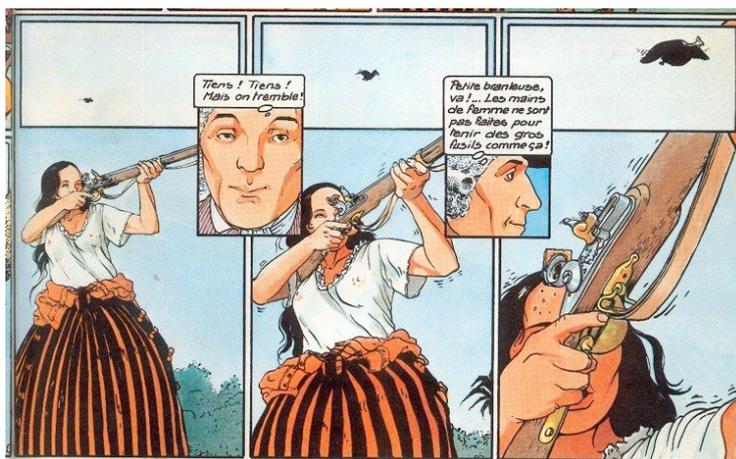


"Comanche", Hermann



"Partie de chasse", Enki Bilal / Pierre Christin,
Ed. Dargaud

Bonus : triple codage
Arrêt sur image, double zoom avant, et double superposition



"Les passagers du vent", François Bourgeon, Glénat

TEXTE, ÉCRITURE et ONOMATOPÉE

Le texte en bande dessinée est soit "narratif" soit "texte parlé". Il est d'une grande importance narrative, mais doit être considéré comme un élément graphique à part entière, intégré au reste du dessin. Il doit être juste, bien écrit, clair et lisible.

1. LE NARRATIF

Le texte narratif est le texte "raconté", soit par un personnage extérieur au récit (narration objective),



« **Ludo, tranches de quartier** »
Bailly, Mathy, Lapière (p 6 - v 3)



« **Petit Vampire va à l'école** »
Joann Sfar (p 13)



« **Victor le voleur de lutins** »
Jean-Luc Loyer (p 1 - v 2)

soit par un des acteurs du récit
(narration subjective).



« **Piero** », Baudoin (p 59)

Le texte est le plus souvent placé au-dessus de l'image, soit hors vignette, soit dans la vignette, intégré dans l'image ou isolé dans un espace rectangulaire. Il peut être continu ou découpé, scindé et placé à d'autres endroits, lié plus étroitement au dessin, à la composition ou à la narration. Chaque fois qu'il est interrompu, il se termine par trois points de suspension et reprend dans l'image suivante par trois points de suspension.

2. LE TEXTE PARLÉ

Le texte « parlé » est celui dit ou pensé par les acteurs en dialogues ou en monologues. Il est placé dans l'image, soit intégré dans le dessin, soit intégré à une forme appelée « phylactère » ou « bulle ». Cette forme peut être rectangulaire, ovale ou s'adapter à la forme du bloc-texte. Là encore, la bulle s'adapte aux conditions de l'énonciation du discours sous une forme graphique adaptée, n'ayant comme restriction que l'imagination des auteurs et son interprétation logique.

Voici plusieurs exemples issus principalement de l'album « Angelot du Lac, le temps des loups ».

2.1. Le texte crié :

Les caractères sont en gras et gros.

Les mots sont écrits en oblique ou en arc de cercle.

La bulle est composée de pointes.



(p 9 - v 4)

2.2. Le texte parlé normalement

Les caractères sont standard.

Les mots sont placés horizontalement.



(p 18 - v 4)

2.3. Le texte pensé :

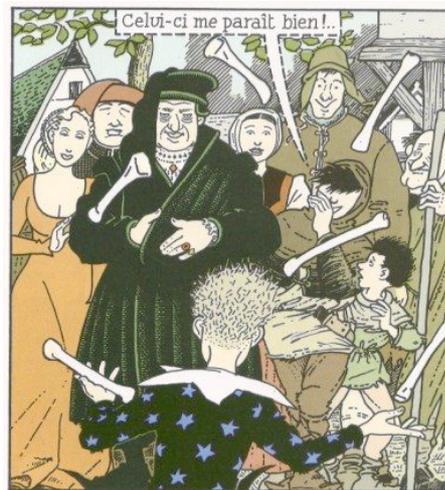
Le texte de la bulle n'est pas relié à la bouche du personnage mais est relié par une succession de petites bulles à la tête du penseur.



(p 38 - v 4)

2.4. Le texte chuchoté :

Il se trouve dans une bulle entourée de tirets. Ailleurs, il peut être écrit beaucoup plus petit pour marquer la différence.



(p 26 - v 3)

2.5. Le texte chanté :

Il peut être accompagné de notes de musique ou encore écrit sur des lignes ondulées.



(p 17)

2.6. Le texte raconté :

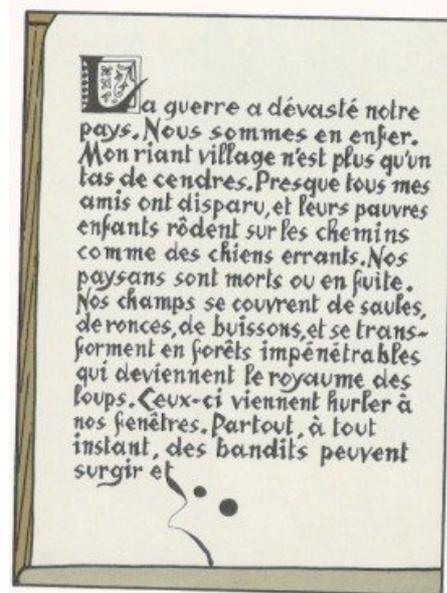
Un personnage raconte une légende, le texte est accompagné de petits dessins. Le fond est coloré en jaune clair qui rappelle la couleur des pages d'un vieux livre.



(p 42 - v 3)

2.7. Le texte lu

Le dessin reproduit fidèlement un extrait ou la totalité d'un texte manuscrit, imprimé, d'une affiche, etc.



(p 13 - v 2)

2.8 Monologues

Les monologues se présentent généralement sous la forme d'une seule bulle mais le plus souvent on trouve un chapelet de bulles reliées entre elles, marquant ainsi une interruption, un questionnement, une hésitation, une observation que fait le personnage.



(p 18 - v 4)



"Victor, le voleur de lutins" (p 12)

2.9 Dialogues

Les bulles se lisent généralement de gauche à droite et de haut en bas. Le sens de lecture doit être suggéré par la position, la forme et la grandeur des bulles les unes par rapport aux autres.

a) sens vertical



«Petit Vampire», Joann Sfar
(p 4 - v 4)

b) sens horizontal



«Petit Vampire», Joann Sfar
(p 21 - v 10)

c) dialogues imbriqués, marquant ici une forte complicité entre les deux personnages



(p 15 - v 2)

d) dialogue interrompu par une tierce personne (ici, on est contraint graphiquement de lire la question d'Angelot qui se superpose à la première bulle)



(p 28 - v 5)

3. L'ÉCRITURE

L'écriture classique en bande dessinée est réalisée en lettres d'imprimerie, majuscules, avec accent sur les voyelles. Elle est travaillée sur des portées de 3 mm, et des espaces de 2 mm (pour une planche A3). Elle est compacte, les lettres sont collées les unes aux autres tout en restant lisibles. Les espaces entre les mots sont ceux d'une lettre. L'ensemble doit former ce qu'on appelle « un bloc-texte ». Un espace sépare ce bloc-texte de la ligne de la vignette ou du phylactère afin de bien séparer le texte du dessin.

L'écriture peut aussi être réalisée dans un autre graphisme que la lettre d'imprimerie. Elle peut être manuscrite, minuscule, informatisée ou à « transfert ». Le choix sera lié à la narration, au personnage ou à la situation. L'écriture est un élément graphique dynamique et vivant qui doit s'adapter au récit et aux circonstances. Elle doit être vivante, modulable. Elle sera plus petite pour un texte chuchoté, plus grande pour un texte crié.

Distinction entre le narratif et le « texte parlé ». L'écriture peut être penchée pour le narratif et droite pour le texte parlé (ou vice-versa) ou l'opposition peut porter sur l'écriture minuscule/majuscule (Victor, le voleur de lutins) ou encore sur l'opposition denture cursive/scripte (Le petit Vampire).

Elle bouge, elle s'écrase ou se dilate. Elle suit un mouvement, s'éclate ou disparaît en fonction du récit. Elle est réalisée à la plume, au pinceau ou au *rotring* avant la mise à l'encre du dessin dans une épaisseur moyenne qui supportera la réduction et n'alourdira pas le dessin, en trait uniforme ou plein et délié.

QUELQUES EXEMPLES:



Suggestion de texte murmuré et de silence
« Le Petit Vampire » (p 12 - v 1)

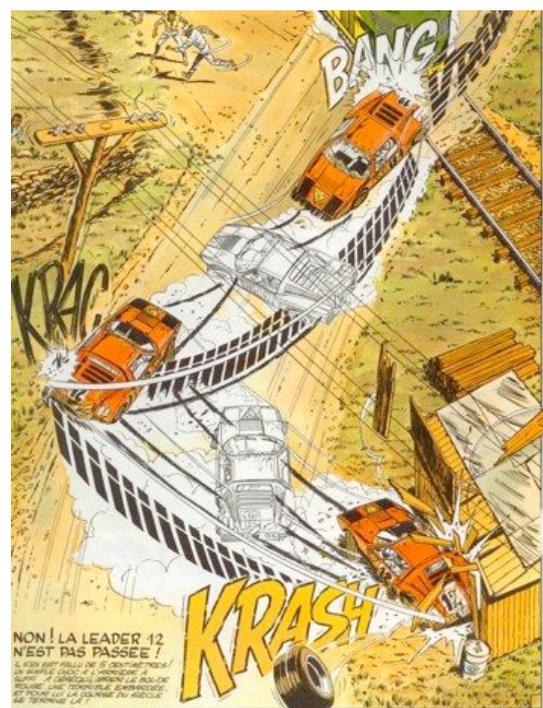


« Piero », Baudoin, Ed. du Seuil (p 23)
Le lettrage particulier illustre ce dialogue particulier.

4. L'ONOMATOPÉE

L'onomatopée est un mot représentant un son ou l'exteriorisation d'un état d'âme. C'est un mot créé de voyelles et de consonnes lié au bruit ou au son qu'il représente. Il est étroitement lié aux personnages ou à l'action. Le choix des lettres et leur forme correspondra à la particularité du son ou du sentiment: lettres rondes pour un bruit sourd, en dents de scie et pointues pour un bruit aigu, etc... La grandeur des lettres est fonction de l'intensité du bruit. La lettre pourra être pleine, vide, en couleur, cernée d'un trait de contour, en volume. Elle suivra le mouvement ou les variations d'intensité (penchée, intégrée aux lignes du mouvement pour la vitesse, courbe pour un mouvement tournant, variante suivant les intensités du son, etc...) Il existe un code international de l'onomatopée mais l'auteur peut créer des mots nouveaux, plus expressifs, plus originaux ou servant mieux le dessin ou la narration. Le travail de l'onomatopée est liée au dessin et doit être considéré comme un élément graphique à part entière.

" Michel Vaillant", Jean Graton, Dargaud



L'humour

L'humour en bande dessinée ou en illustration peut être traité de différentes façons, soit il sera le sujet principal de la narration, soit il agrémentera le récit ou sera utilisé pour le désamorçage d'une situation.

1. Les genres

• Le comique d'observation:

Mise en évidence des défauts, manies et imperfections de la nature humaine.

• Le comique de situation:

L'humour naît de l'endroit, du lieu, de la particularité de la situation.

• Le comique d'exagération:

Déformation, interprétation de la réalité dans le portrait d'un personnage ou d'une situation particulière.

• Le comique d'action:

Réside dans le type ou le déroulement d'un acte effectuée par un ou plusieurs personnages.

• Le comique de mouvement:

Accentuation du mouvement rendant une situation simple, comique.

• Le comique d'accumulation:

Provient de la répétition exagérée d'une situation, d'un mouvement, d'objets ou de personnages.

• Le comique de destruction:

Les catastrophes, explosions ou carambolages prennent des proportions fantastiques, irréelles.

• Le comique absurde:

Où l'on donne aux gens et aux objets des actions ou des fonctions qui ne leur sont pas habituelles, insensées.

• Le comique intellectuel:

Les textes, les mots, les dialogues, les subtilités ou les références du langage amènent à l'effet comique.

• Le comique de jeux de mots:

Où l'on joue sur l'écriture, sur le sens, l'association ou la compréhension de certains mots.

• Le comique anachronique:

Consiste à attribuer à une époque, les mœurs, les inventions ou les techniques d'une autre époque.

• L'humour noir:

L'effet comique naît du sordide, de la mort, de la laideur ou de la cruauté.

• Le clin d'oeil:

Référence, allusion complice à une oeuvre, un auteur, une situation contemporaine ou historique.

2. Les degrés

- **Le premier degré:** compréhension simple et directe d'un effet, d'une situation comique.
- **Le second degré:** l'humour ne naît pas de la compréhension directe mais d'une lecture plus subtile ou intellectuelles.
- **Le troisième degré:** humour, situations ou gags plus difficilement compréhensibles, absurdes ou intellectuels.

3. Le gag

Le gag est pratiquement toujours construit en trois étapes:

- **L'exposition :** description, présentation de la situation, des personnages ou du décor.
- **Le développement :** déroulement de l'action dans un sens qui laisse prévoir le dénouement.
- **La chute :** dénouement de l'action dans une fin qui peut être soudaine, imprévisible, contraire à ce qu'on avait imaginé.

Le gag peut être **visuel, verbal ou sonore**. Il doit être soigneusement pensé, préparé, construit. Tout réside dans la manière "d'amener" le gag, la chute. Il faut éviter les stéréotypes, les gags "téléphonés", ceux qui sont trop évidents, que l'on comprend dès les premières images.

L'humour en bande dessinée et en illustration demande des qualités **d'observation, d'imagination** et de **compréhension** des gens, situations et actions humaines.

Les objets peuvent dans certains cas, participer, contribuer à l'effet comique en prenant vie ou en devenant les éléments principaux du déroulement de l'action.