

LES PROCÉDÉS SINGULIERS DE LA NARRATION GRAPHIQUE

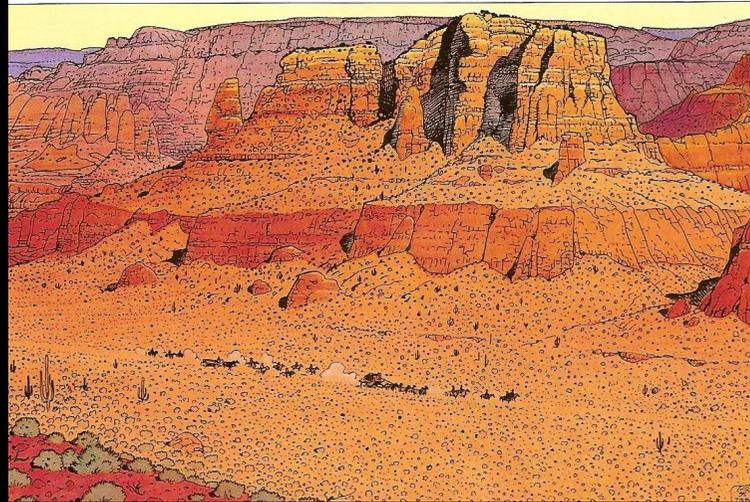
(ou les super-pouvoirs de l'alliance texte-image)

- Vocabulaires et notions spécifiques au texte, à l'image, à la case, à la planche, à l'album de BD
- Ce qui distingue la BD d'autres expressions par l'image : ellipse et découpage

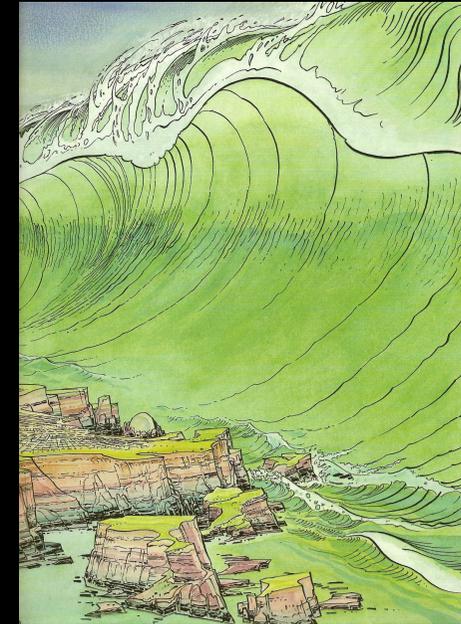
LE CRAYON PASSE TOUS SES CAPRICES À L'IMAGINATION

« avec ma plume et
ma gomme, je peux
me payer 30 000
figurants et des
décors de 14
milliards. Je n'ai qu'à
les dessiner... »

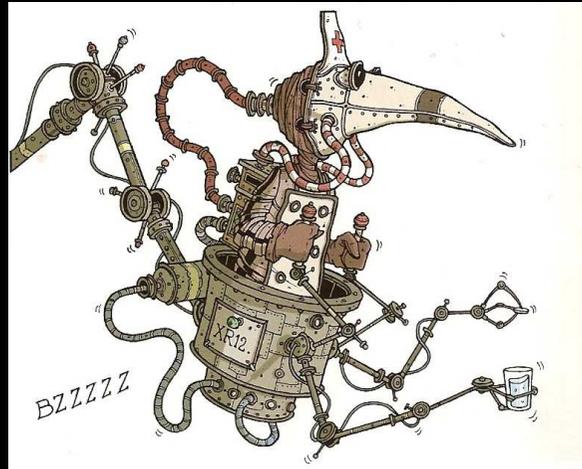
Philippe Druillet



© Mister Blueberry / Giraud / Dargaud



© Face de Lune / Boucq & Jodorowsky / Casterman



© Pest / Corbeyran et Bouillez / Delcourt



© La femme-piège/ Bilal / Humanoïdes Associés

PRESQUE TOUS LES EFFETS CINEMATOGRAPHIQUES SONT POSSIBLES

Variations de plans :

Plans larges, serrés, américains, gros plans...

Avant-plans, plans de coupe, inserts

Variations d'angles de vue

Plongée – Contre-plongée

« Mouvements de caméra »

Plans fixes

Zoom avant ou arrière

Travellings et balayages de regard

Champ / Contre-champ

Procédés particuliers

Voix off – Hors-champ

Flash-back

Vision subjective

LA CREATION DE MOUVEMENT

Les « lignes de mouvement »

Dans le strip de Bouzard, le découpage d'une seule image en 4 cases oblige l'œil à parcourir l'espace de la même façon que le ballon.



© Gon / Tanaka / Casterman



© The autobiography of me too / Bouzard / Requins Marteaux

LA CREATION DE MOUVEMENT

L'effet stroboscopique

Plusieurs positions
de personnage sont
superposées dans la
même vignette



LA CREATION DE MOUVEMENT

Un dessin animé dans une image fixe?

Dans une même case, les différents touaregs décomposent un mouvement de fuite.

Notre œil balaie plusieurs images très rapidement, comme dans un dessin animé.

Mais le groupe de touaregs garde tout son sens malgré la ruse d'Hergé.



© Tintin au pays de l'or noir / Hergé / Casterman

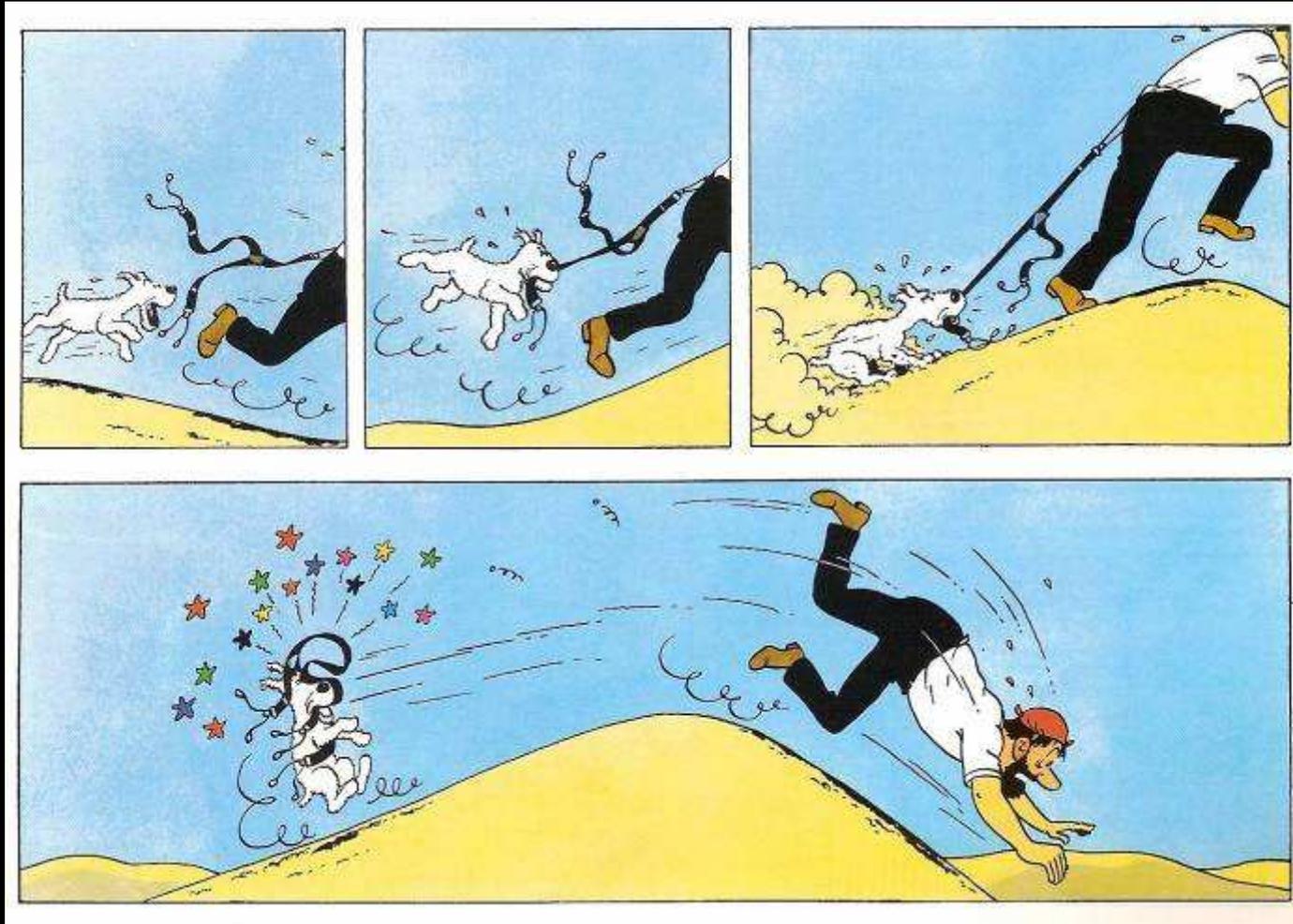
LA CREATION DE MOUVEMENT

Le bord de la case comme source de mouvement:

La **limite** de la case n'est pas un cadre de tableau. Il crée de l'espace.

Ici Milou qui retient Haddock à l'intérieur de la case, sinon il en sort. Haddock est vivant, capable d'échapper au dessinateur!

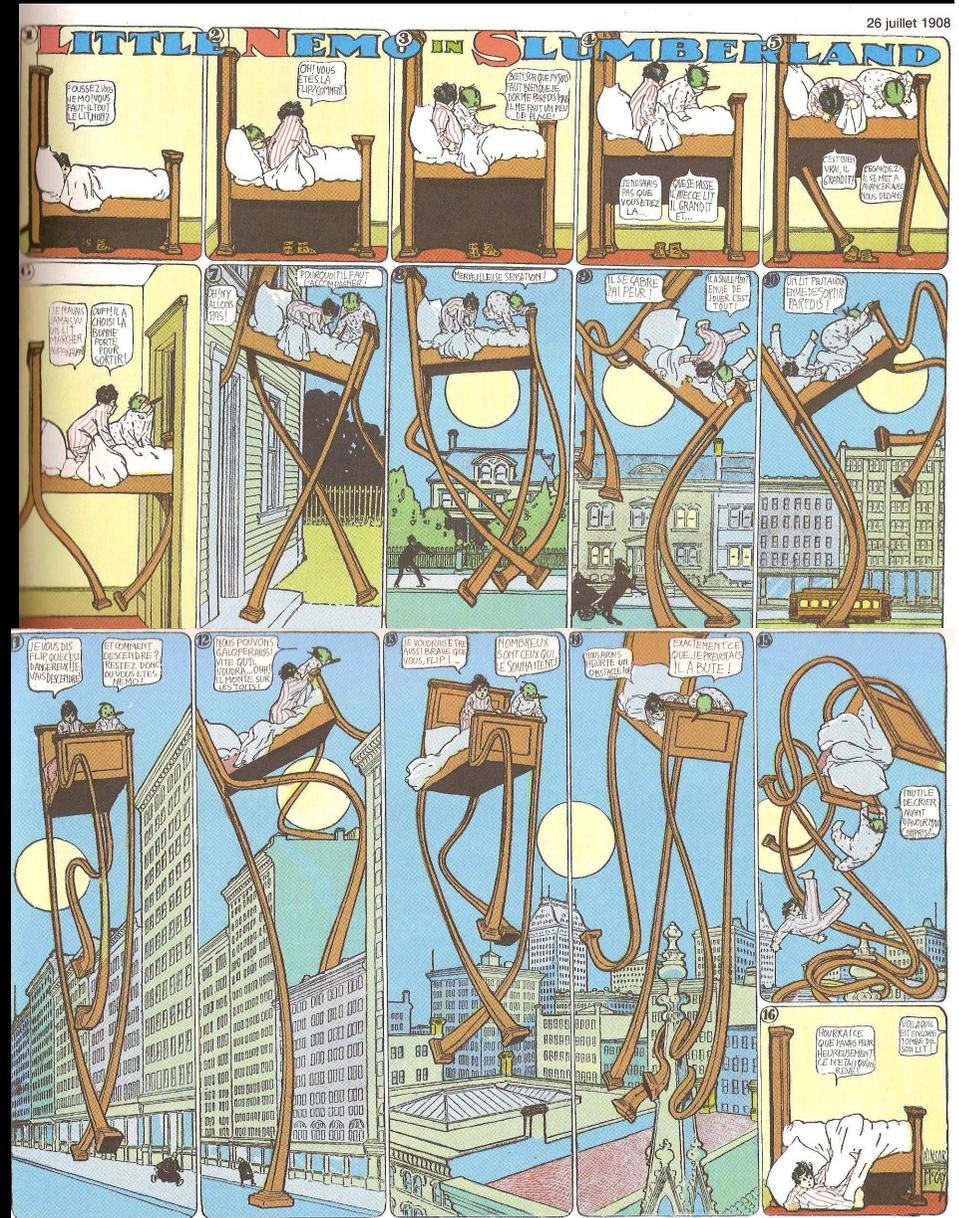
Noter aussi que dans le premier bandeau, les cases se dilatent comme l'élastique des bretelles...



LA CREATION DE MOUVEMENT

La forme de la case comme source de mouvement:

Le cadre de la case n'est pas un cadre de caméra qui garde toujours les mêmes proportions au long d'un film.



© Little Nemo in Slumberland / Winsor Mac Cay / Horay

LA CREATION DE MOUVEMENT

La forme de la case comme source de mouvement:

Les variations de forme des cases permettent tous types de trajectoire pour l'œil comme pour les personnages.

© A la recherche
de Peter Pan /
Cosey / Le
Lombard



LA CREATION DE MOUVEMENT

La forme de la case comme source de mouvement:

L'accélération du personnage est ici suggérée par la soudaine case panoramique, et accentuée par la forme de la bulle.

Contrairement à la caméra, la BD peut transgresser ou supprimer le cadre.

Ici la position dominante du collectionneur est soulignée par l'absence de haut de case.

© Le sceptre de
Muiredeagh /
Toppi / Mosquito



LA CREATION DE MOUVEMENT

Toutes les
astuces sont
permises

Même la couleur
peut créer du
mouvement !...



© Little Nemo in
Slumberland /
Winsor Mac Cay
/ Horay

LA PERCEPTION DU TEMPS

Contraction et dilatation du temps

L'auteur choisit le temps qui sépare deux cases, qui s'écoule en une planche: un mois ou le temps d'un thé.

L'espace entre les cases est indispensable pour que le temps existe. Cet espace est parfois appelé *la gouttière*.



© Un peu de fumée bleue / Pellejero&Lapière / Dupuis



© L'immeuble d'en face / Vanyda / La Boîte à bulles

LA PERCEPTION DU TEMPS

Contraction et dilatation du temps

Un étirement de case induit souvent un ralentissement



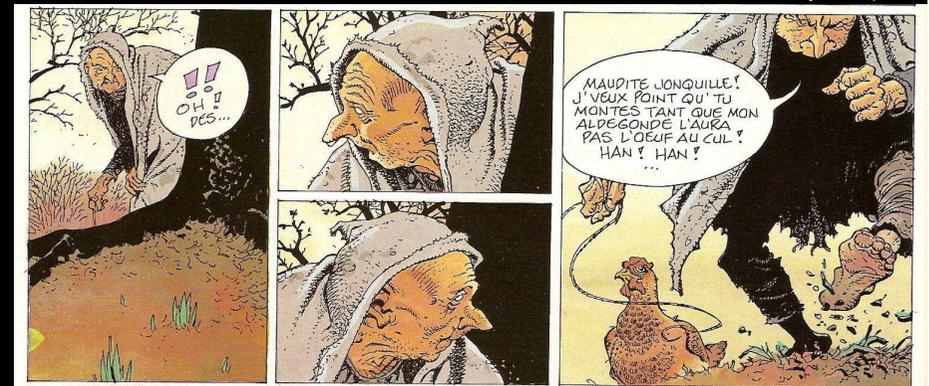
© Quartier Lointain / Taniguchi / Casterman

De même que la répétition d'une même case qui crée de la tension



© Lincoln / Jouvray / Paquet

Le rétrécissement des cases produit au contraire une accélération



© Les Tours de Bois-Maury 2 / Hermann / Glénat

LA PERCEPTION DU TEMPS

Cohabitation de deux réalités temporelles

Le flash-back prend facilement une forme graphique par la mise en couleurs ou la forme des cases.



© Souviens-toi Jonathan / Cosey / Le Lombard

La juxtaposition de deux styles graphiques permet de suivre deux histoires simultanément.

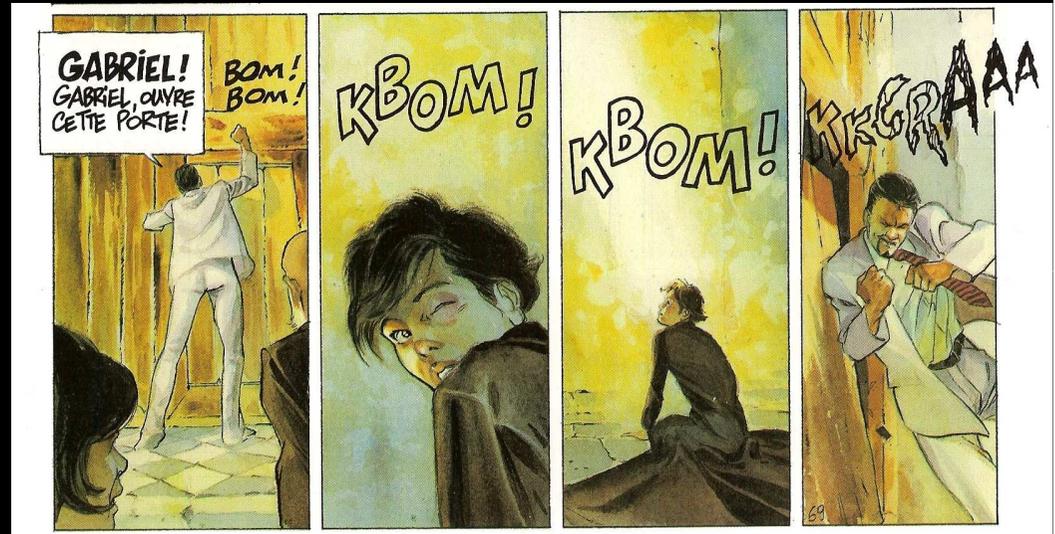


© Ludo 2 / Lapière Bailly Mathy / Dupuis

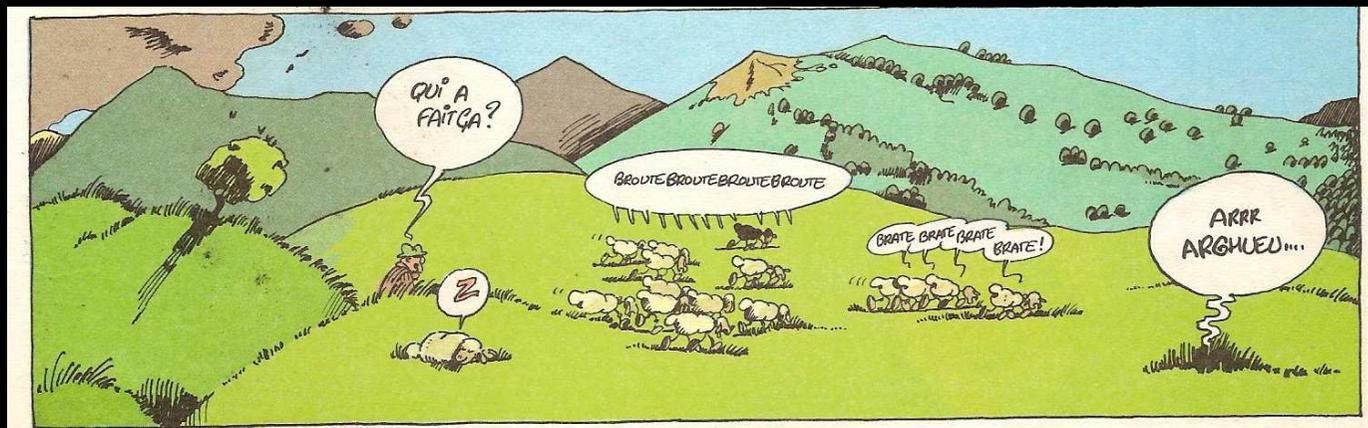
LA BANDE-SON

L'onomatopée

Souvent assorties de typographies évocatrices, les onomatopées sont des inventions du 9eme art, où toutes les libertés sont permises.



© Muchacho / Lepage / Dupuis



© Barre-toi de mon herbe / F'murr / Dargaud

LA BANDE-SON

La bulle

La bulle (ou **phylactère**) est la voix (parfois intérieure) du personnage. Son apparence peut varier pour transmettre des émotions, ajouter un ton.

On appelle « **narratif** » le récit qui n'est pas dit par des personnages, mais ajouté à lire au-dessus ou en-dessous des cases.

