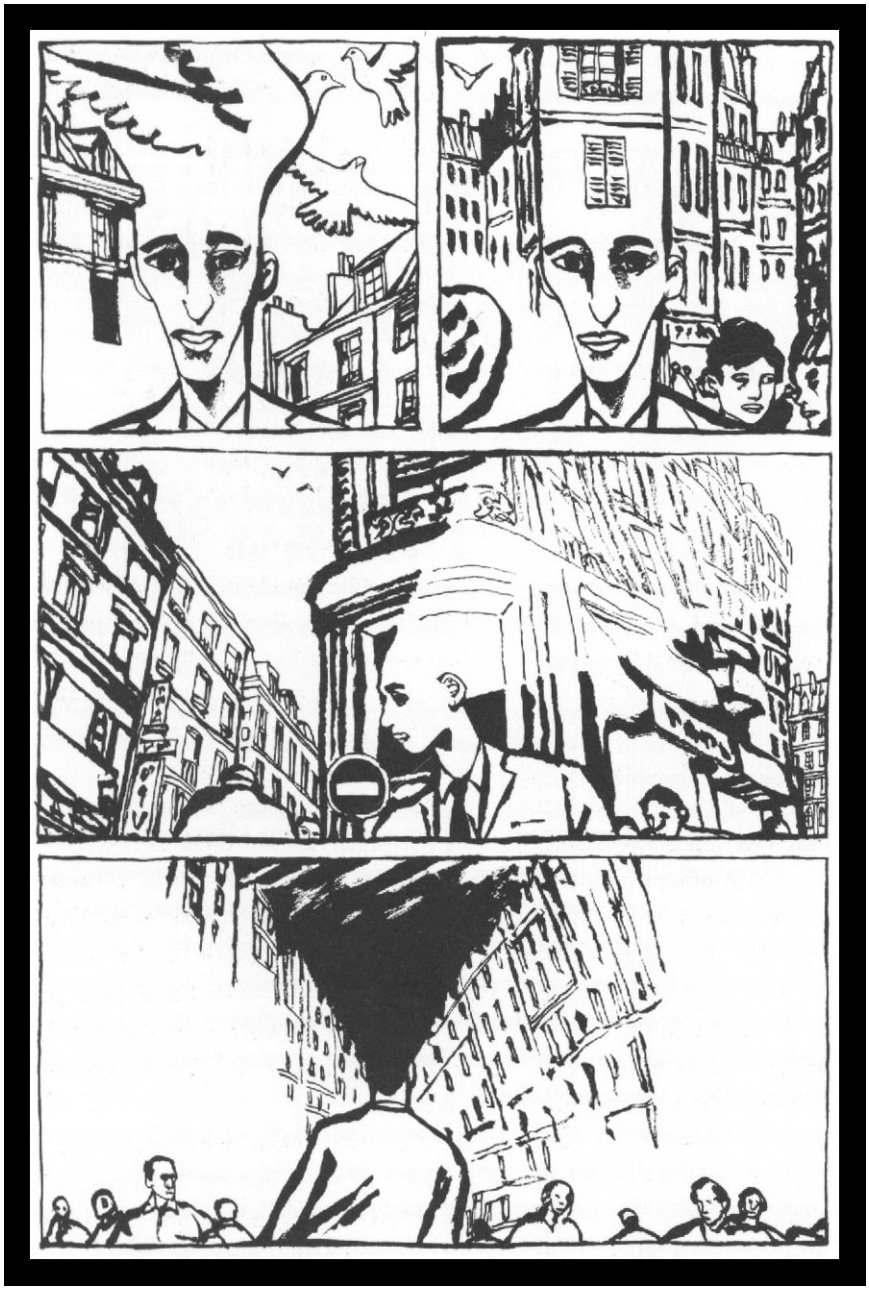
Mémoire de fin de deuxième cycle

Annexes I

Présenté par Rémy Leschiera



Directeur de mémoire : Jacques Zoller
Session du 03 septembre

Plan :

Plan : ……p2

Méthodologie :…….p3

Images :

Evolution de la ville de Dorp par F. Vallès……p4

Evolution d'un skyline ……..p5

Deux représentation de ville……...p6

Ecritures :

Supplément sur le style international…….p7

Architecture et bande dessinée……...p9

L'Art invisible……p20

Comment analyser une planche de bande dessinée……p27

Méthodologie :

Passionné d'images (informatique, peinture, dessin, cinéma, publicité), j'ai toujours souhaité travailler dans un métier d'expression graphique, et peut-être un jour, m'essayer à la bande dessinée. Depuis mon entrée à l'école d'architecture, je me suis étonné de l'absence de ce média comme moyen de communication du projet. Avec ce mémoire, j'ai "saisi" l'occasion de découvrir ce qu'elles avaient de si spécial pour nous, et ce qu'elles pouvaient apporter à mon futur métier.

Même si je n'ai pas réussi à atteindre complètement les objectifs que je m'étais fixés, à savoir, un manifeste précis sur les qualités graphiques de la bande dessinée pour l'architecture et plus précisément sa communication, j'ai tout de même pu mettre en valeur certains de ses côtés structurels et codifiés.

Le problème que j'ai rencontré est sans doute le même que celui de la plupart de mes camarades : à savoir une ligne directrice resté trop longtemps vague. Seul la finalité du mémoire m'a forcé à la définir plus clairement.

En ce qui concerne le but du mémoire de 4ème année, qui était pour moi, de comprendre en profondeur un média graphique, je pense avoir atteint cet objectif, grâce aux nombreuses lectures d'ouvrages spécialisés sur la bande dessinée, et notamment celui de Scott Mac Cloud.

Comme organisation de travail, je m'étais fixé un délai de trois mois de recherches générales sur les méthodes et les techniques de la BD, afin de définir clairement quels étaient mes thèmes d'étude et d'établir un plan primaire de ce travail. Cette phase a finalement duré beaucoup plus longtemps que prévu, puisque je présente mon rendu en septembre, mais je ne le regrette pas, ce retard m'ayant permis d'explorer mon sujet sous toutes les angles d'étude possibles.

Mon seul, ou principal, regret, est de ne pas avoir, passé cette étape, pu développer autant que je l'aurai voulu les différents chapitres, faute d'une documentation complète, puisque j'ai finalisé mon mémoire durant les vacances scolaires, et surtout faute de temps pour "faire mûrir" ma réflexion.

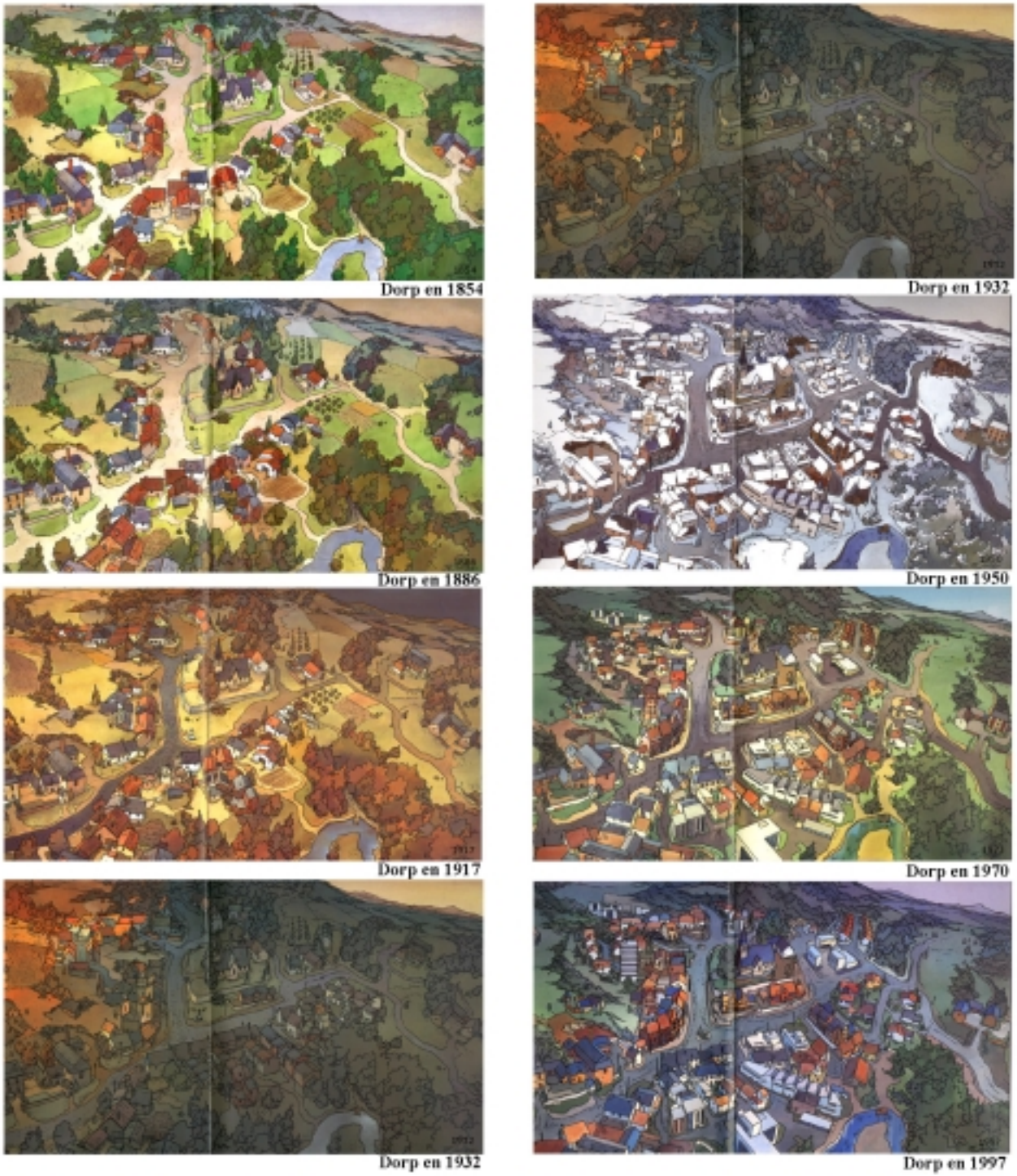
Je pense pouvoir découper mon plan de travail en trois phases:

- recherches globales sur le sujet et définition des thèmes à approfondir, accumulation de documents écrits et graphiques. Comme j'ai la fâcheuse tendance de m'écarter souvent de mon sujet pour explorer toutes les idées approchant du sujet qui m'intéresse, cette phase a largement débordé sur les suivantes et c'est probablement le plus gros problème que j'ai eu à résoudre.

- argumentation et développement des chapitres à traiter. Cette partie, beaucoup plus linéaire que la précédente m'a permis d'acquérir et surtout de "trier" les informations utiles, c'est durant cette période que j'ai eu l'impression d'avoir acquis les connaissances pour lesquelles j'ai choisi ce sujet.

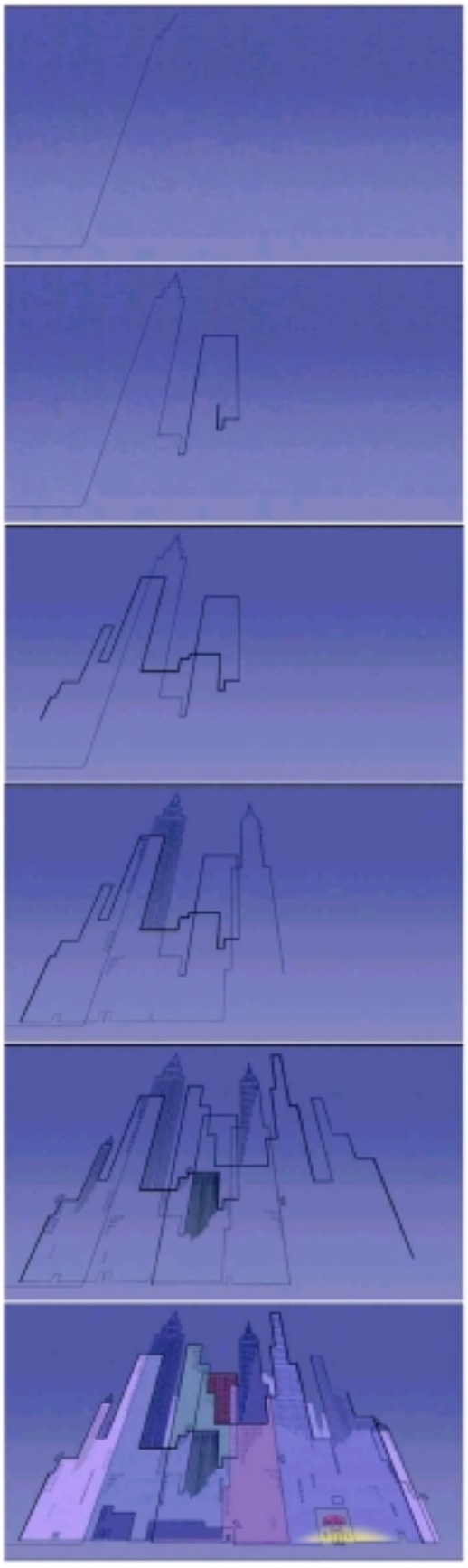
- mise en forme, insertion de documents graphique et mise en forme d'une annexe complète. Cette phase a malheureusement été raccourcie suite à « l'expansion » de la première, j'ai donc préféré faire une mise en page classique plutôt que de me risquer à innover sans en avoir le temps. Le résultat me convient quand même puisque une mise en page carrée permet de présenter, avec plus de rigueur, un thème d'étude souvent considéré, injustement, nous l'avons désormais compris, comme trop libre.

Evolution de la ville de Dorp (Belgique)



Francis Vallès, ancien éudiant en histoire et en géographie, élabore avec Van Hamme "Les maître de l'orge". L'action ayant pour scène principale, la ville belge de Dorp, Vallès va se documenter afin de dessiner une évolution chronologique de la ville. La disposition des vignettes est non conventionnelle , puisqu'elle offre une lecture allant du haut vers le bas. J'ai organisé ces images ainsi, pour faciliter et écourter le passage de l'une à l'autre. Mais bien entendu, cela nuit à notre perception de l'évolution de la ville entre 1932 et 1950. C'est pourquoi, nous pouvons retrouver la même image en haut.

Fantasia 2000



Cette séquence correspond à 6 captures d'écran du film « Fantasia 2000 » de Walt Disney.

Nous pouvons remarquer que la ville nous « apparaît » assez rapidement.

Juste pour le plaisir.
Voilà deux représentations d'architecture.

« Akira », Katsuhiro Ottomo

« Reflet d'écumes », ? ? ?

ANNEXE
le style international en architecture

Le « style international » est le résultat d'une évolution de l'architecture depuis l'après première guerre mondiale et fait suite à l'immense vague d'idées nouvelles pour réorganiser la société et entrevoir des projets visionnaires.
L'architecte italien Sant'Elia, membre important du mouvement futuriste en pleine expansion, crée en 1925 un projet de cité utopique : la Citta Nuova. Ce mouvement, en opposition totale avec « l'art passéiste » prône « le progrès, le dynamisme et le mouvement ». la Citta Nuova offre ainsi l'image d'une ville dominée par les axes de circulation, et décomposée en trois niveaux ; souterrain, en surface et spatial, avec des plates-formes pour avions, des circuits automobiles et des ascenseurs pour piétons. Ce projet n'a pas été réalisé mais l'usine Fiat de Turin symbolise parfaitement ces idées.
En URSS, la naissance de l'architecture moderne est marquée par le projet de monument à la IIIème Internationale en 1920 à Moscou par le sculpteur Tatline, fondateur du mouvement "constructiviste". Ce bâtiment, de 300 mètres de haut, devait contenir un cube, une pyramide et un cylindre suspendus, qui auraient tourné avec des rythmes différents sur leurs axes. Ce projet révolutionnaire reprend, dans le domaine de l'architecture, toutes les caractéristiques de ce mouvement.
Les architectes constructivistes comme Melnikov, Leonidov, Guinzborg, construisent énormément jusqu'en1935 et innovent surtout dans le domaine des clubs ouvrier, des cellules-types de logement, des maisons et immeubles collectifs..... Le projet de Schtioussev, par exemple, projetait d'encercler le centre-ville de Moscou par des gratte-ciels comme des ponts suspendus. De même, le concours pour le palais des soviets, est gagné par Iofan en 1933, pour un projet d'un énorme ensemble de bâtiments à colonnes, superposées en gradins, de 400 mètres de haut.
Si le constructivisme russe n'a pas eu beaucoup de conséquences architecturales au dehors, le mouvement hollandais De Stijl, qui en est très proche, a eu un rôle déterminant. les premiers projets de ce mouvement sont basés sur les principes du peintre Mondrian, à savoir l'équilibre des lignes horizontales et verticale, ainsi que l'usage exclusif des couleurs primaires. Sur ces règles, les architectes de De Stijl n'utilisent que les formes du cube et du parallélépipède rectangle, ne se servent de la couleur que pour définir les espaces et n'emploient que les couleurs primaires. Ils préconisent d'isoler la maison du sol par des pilotis et de l'ouvrir sur le site par un toit-terrasse.
L'Allemagne des années 20 voit s'épanouir un courant "moderniste-expressionniste". Cette architecture s'attache aux qualités démonstratives du bâtiment et est marquée par les publications utopiques de Bruno Taut, de Mies Van der Rohe et Gropius à leurs débuts. Le bâtiment construit le plus représentatif de ce style est la tour Einstein de Erich Mendelsohn.
C'est en 1925 que ce mouvement est chassé par l'institution rationaliste et fonctionnaliste le Bauhaus, réunissant l'Ecole des arts décoratifs et l'Ecole des beaux-Arts. Leur bâtiment à Dessau illustre au mieux ces principes, avec une implantation libre et un balancement sculptural de masse. il utilise également les matériaux modernes, ossature en béton armé et murs de verre.

« Après l'exposition universelle de 1893, l'architecture américaine connaît un déclin suite à l'effacement de l'Ecole de Chicago, dont seul Franck Lloyd Wright poursuit l'oeuvre en solitaire. Sa conception de l'habitat individuel, très différente du modernisme européen s'applique à l'interpénétration la plus totale entre la nature et l'architecture. Si entre 1915 et 1935, il ne construit pas, ses fils spirituels Neutra et Schindler s'emploient à développer au mieux ses idées, en créant un style de grand confort, simple et ouvert sur la nature. Ce n'est qu'en 1936 que Wright revient au premier plan avec sa Maison sur la Cascade, qui passe pour être la meilleure intégration à un site de toute l'architecture contemporaine. »

Vers la fin des années 30, alors que l'Europe s'attache aux gratte-ciels fonctionnels, les Etats-Unis construisent des gratte-ciels décoratifs de style "néo-gothique". Le concours pour la Tour du Chicago tribune est gagnée par le building gothique de Hood, contre Loos et Gropius. Le meilleur exemple de ce style "art déco" est le Chrysler Building, de 324 mètres de haut). Cette génération d'architectes refuse les formulations historisantes pour réinventer les volumes, les espaces et la décoration géométrique et la couleur.

Lors de mes recherches sur Internet, je suis tombé sur ce texte. Il parle surtout du rôle de décor que tient l'architecture dans la bande dessinée mais aussi de quelques dessinateurs.

Architecture et bande dessinée

Dans un média tel que la bande dessinée, où les personnages occupent l'avant-scène, le décor semble condamné à ne jouer qu'un rôle secondaire, voire à se retrouver à l'arrière-plan. La définition habituelle de décor recouvre le cadre naturel ou les bâtiments qui servent à camper une scène. L'apparition de l'architecture dans la bande dessinée dépend en grande partie de l'évolution du décor dans ce mode d'expression. Alors que les bandes dessinées du XIXeme siècle étaient dominées par les personnages, certaines bandes quotidiennes américaines accordèrent dès le début du 20eme siècle une importance capitale au décor. Le Little Nemo est ainsi le jouet d'un décor vivant et en perpétuelle mutation, et dans Krazy Kat, le décor est tout aussi instable et se comporte comme une entité autonome. Dans des strips tels que La Famille Illico ou Polly and her Pals, le décor reflète les modes architecturales de l'époque (d'abord l'Art Nouveau, puis l'Art Déco). Les séries d'aventure des années trente se déroulent bien souvent dans des lieux exotiques, qu'ils soient terrestres ou situés sur d'autres planètes, dans un futur lointain ou dans le passé. Dans les comic books des années quarante, les combats incessants des super-héros occupent une large place. Exception : la série The Spirit accorde une fonction importante au décor. Après la deuxième guerre mondiale, le décor peut parfois disparaître totalement, comme chez les Peanuts, mais il obtient une fonction de premier ordre dans les comic books d'horreur des années cinquante (principalement dans les oeuvres de Krigstein).

Lentement, le décor acquiert de l'importance dans la bande dessinée européenne. Hergé a connu, sur ce plan, une évolution exemplaire : au début des années trente, le décor des aventures de Tintin est dessiné de manière élémentaire, sans véritable souci de réalisme. Par après, Hergé et son studio de collaborateurs feront un usage massif de documentation afin de camper au mieux la réalité. La bande dessinée européenne classique destinée à la jeunesse des années cinquante et soixante parvient de temps à autre (par exemple, chez Jacobs, Cuvelier, Martin) à dépasser le niveau d'une carte postale colorée mais interchangeable. Dans la bande dessinée franco-belge, tout peut être utilisé comme décor, à l'exception de la Belgique. Dès que les éditeurs belges ont voulu exporter leurs albums vers le grand marché français, tout élément allusif à la Belgique disparaît. Quant aux auteurs belges d'expression néerlandophone, la situation est différente, vu qu'ils travaillent surtout pour le public flamand. Des endroits typiquement flamands apparaissent régulièrement dans Bob et Bobette ou Néron.

Le mouvement de contestation des années soixante n'a pas négligé la bande dessinée. De jeunes auteurs rejettent les anciennes normes limitatives et explorent librement de nouveaux styles et sujets grâce auxquels ils touchent un public plus âgé et adulte.

Parmi les conséquences de ce fait, remarquons que le caractère local d'une BD devient une qualité : à titre d'exemple, Comès situe ses récits dans les Ardennes et Servais illustre l'architecture rurale de la Gaume. Dans la bande dessinée pour adultes, le décor constitue plus qu'une toile de fonds unidimensionnelle. Parfois, il forme un élément moteur de l'histoire. Schuiten et Peeters intitulent leur série centrée

sur des villes imaginaires dotées de formes architecturales remarquables Les Cités Obscures. Certains auteurs contemporains développent fortement l'élaboration de leurs décors, allant jusqu'à réaliser des maquettes (cf. Bourgeon). Des bandes dessinées expérimentales vont jusqu'à rejeter totalement les personnages: ainsi, parmi les 180 planches de La Cage, nous ne découvrons aucun personnage humain. Dans cet album, seuls les paysages, les bâtiments et les objets subissent des métamorphoses incessantes.

Les Graphic Novels actuels aux USA et les mangas japonais explorent et utilisent les possibilités architecturales. L'architecture a ainsi acquis sa place dans le monde des bulles; par ailleurs, la bande dessinée n'a pas laissé de bois les architectes. En 1985 l'Institut Français d'Architecture organisa la première exposition de grande envergure sur les rapports entre architecture et bande dessinée, intitulée Attention Travaux ! Quelques architectes, tels que Koolhaas ou Neutelings, réalisent leurs plans sous forme de bande dessinée. Actuellement, plus personne ne peut se comporter comme s'il vivait dans un vide culturel. Les échanges entre les différents artistes ou médias augmentent sans cesse les enrichissements mutuels, les citations et les cross-overs (collaborations).

Les auteurs de bande dessinée subissent également l'influence d'autres médias. La plupart des artistes rassemblés dans notre portfolio ont par ailleurs suivi une formation autre qu'un pur enseignement de la bande dessinée. Loustal est architecte de formation, Hermann a étudié l'architecture d'intérieur et Swarte le design industriel. Le père et le frère de François Schuiten sont architectes. Tandis que de nombreux auteurs de notre sélection jouent avec plaisir le rôle d'architecte (entre autres, Andréas ou Jacques Martin), d'autres se sentent moins d'affinités avec cet aspect et confient les décors à des assistants spécialisés : Franquin, Graton, Pratt, Vandersteen, ... La façon dont on aborde l'architecture dans la bande dessinée est donc fort variable. L'architecture par la bande peut donc être analysée selon plusieurs points de vue. Premièrement nous allons embrasser les caractéristiques et fonctions de l'architecture traitée par la bande dessinée. Ensuite, nous détaillerons plus loin quelques reproductions de notre portfolio : nous analyserons successivement le style de Swarte, Martin, Tardi, Breccia, Loustal, Baudoin et Biddeloo. Notre sélection d'illustrations se limite exclusivement à des auteurs qui ont été publiés par des éditeurs hollandais, belges ou français et elle consacre une attention particulière au courant de renouvellement de la bande dessinée apparu dans les années septante, période durant laquelle l'architecture allait acquérir une position primordiale. Mais nous trouvons également quelques exemples dans la bande dessinée classique pour enfants (Bob et Bobette, Spirou et Fantasio, Alix). Nous sommes convaincus que ce portfolio procure un bel aperçu de l'architecture dans l'univers actuel des bande dessinées.

CARACTERISTIQUES DE L'ARCHITECTURE EN BANDE DESSINEE

L'architecture dans la bande dessinée ne peut exister que si elle est représentée d'une manière ou d'une autre. Cette remarque paraît assez évidente, mais elle a des conséquences importantes. Ainsi, il est parfaitement possible qu'un bâtiment se retrouve dans une image mais, au sein de l'image suivante, cet élément peut apparemment disparaître, sans que le lecteur ne s'en offusque. Le lecteur de bande dessinée connaît ce code: il sait que le décor a disparu temporairement de l'image afin d'orienter toute l'attention sur les actions des personnages. C'est un des

problèmes qu'un auteur de bande dessinée doit résoudre : comment dérouler une action dans un espace crédible sans noyer celle-ci dans un environnement trop détaillé ? Ce que le dessinateur gagne en détail de décors, il le perd généralement en clarté et en lisibilité. Contrairement à un tableau ou à une photographie, l'image BD n'existe pas par elle-même; il s'agit bel et bien d'un maillon dans un ensemble. Plus une vignette isolée est conçue de manière complexe, moins la compréhension sera rapide, au plus une lecture facile sera freinée et ceci est exactement ce que la majorité des dessinateurs veulent éviter. Un album de bande dessinée est généralement vite lu. En outre, chaque décor parfaitement exécuté exigerait de la part des auteurs de bande dessinée un effort supplémentaire. Comment un dessinateur de BD peut-il à la fois et en même temps procurer une information suffisante à propos du temps et de l'espace au sein desquels l'action se déroule ? Evidemment, il peut utiliser des bandes textuelles mais ceci provoque une impression de lenteur. En général il débutera une nouvelle scène avec une large vue panoramique, où la situation est dépeinte. De cette manière, le temps et l'espace sont indiqués. Lorsque ces éléments ont été définis, l'action peut débuter pleinement : le décor disparaît alors du champ visuel et l'accent est mis sur les personnages. A ce stade, le dessinateur opte plutôt pour des gros plans (close-ups), de telle manière qu'il ne reste guère de place pour représenter un décor. Quand la nécessité seulement se fait sentir, par l'exemple si les personnages se déplacent, le décor réapparaît dans l'image. C'est pourquoi il existe peu de bandes dessinées où les décors soient dessinés en détail, dans chaque case. Le fait que l'architecture soit seulement une image comporte aussi divers avantages. Comme nous l'avons déjà dit, elle ne doit pas être rappelée dans chaque case mais elle a la faculté de changer de case en case sans raison logique. Dans une bande dessinée, tout doit être dessiné de case en case et est susceptible donc de changer radicalement. Dans le cas de Krazy Kat, il arrive que le décor connaisse des modifications à chaque case, tandis que le dialogue entre les personnages du premier plan se poursuit normalement, comme si de rien n'était. Même dans une série moins expérimentale comme Astérix, nous observons que le petit village gaulois varie non seulement d'un album à l'autre, mais aussi au sein d'une même histoire. L'espace perçu par la bande dessinée est donc totalement fictif, régi par ses propres règles et normes. L'architecture vue par la bande dessinée ne doit pas être édifiée dans le monde réel. Elle peut sans souci se soustraire aux lois physiques telles que la force de gravité et ne doit pas se soucier du choix des matériaux de construction. Les coûts financiers n'importent pas à un auteur de BD. Qu'il dessine une petite cabane ou qu'il reconstitue entièrement la Rome antique, seuls un crayon, du papier et des efforts lui sont nécessaires. Le dessinateur dispose comme un créateur de son propre univers sur papier et peut en faire ce qu'il veut. Des villes entières peuvent être détruites sans aucune difficulté et reconstruites tout aussi aisément. Bon nombre d'éléments dépendent de la propre force de représentation et des capacités de dessin (ou de l'aptitude à intégrer des images) propres à l'auteur. Dans la bande dessinée, on différencie généralement les personnages et les décors. Les personnages sont donc les êtres humains, les animaux ou les créatures étranges (robots, extra-terrestres, ...) qui semblent vivre, alors que le décor est considéré le plus souvent comme matériau "mort". Nuançons : déjà auprès des pionniers de la bande dessinée, comme Winsor McCay, ces quelques accessoires s'avèrent capables de mener une existence autonome; les escapades de l'étrange lit de Nemo sont bien connues, des maisons entières peuvent acquérir des jambes et entamer une ballade.

FONCTIONS DE L'ARCHITECTURE DANS LA BANDE DESSINéE

L'architecture remplit différentes fonctions dans la bande dessinée. Il appartient au lecteur d'interpréter les lignes et les couleurs sur le papier; par ce biais, le lecteur apporte ses propres modèles d'interprétation. Grilles d'interprétation qui sont souvent partagées par plusieurs personnes et qui dépendent du contexte. Par exemple, ce fait transparaît dans l'évolution des édifices antiques de la série Alix. Martin, son auteur, rapportait lors d'une entrevue que les ruines actuelles ne suffisaient pas afin de nous fournir une image précise de la Rome antique: "Prenons un exemple: les temples grecs et romains étaient polychromes, alors que nous leur connaissons seulement la couleur de la pierre brute. Pendant fort longtemps, je n'ai pas voulu casser cette fausse image d'une Rome ou d'une Athènes en marbre blanc, car je craignais de me heurter à l'incrédulité de mes lecteurs. Aujourd'hui, je vais plus loin dans mon souci de véracité, et dans L'Enfant grec, mes temples ont pris des couleurs. Je crois que je peux à présent me permettre ce surcroît de réalisme, et même que j'y suis tenu, dans la mesure où l'on me considère de plus en plus comme un auteur de référence pour tout ce qui touche à l'Antiquité"_. Durant trente ans, Martin partit de l'hypothèse que les lecteurs n'accepteraient pas la véritable représentation historique des temples peints, parce qu'ils ne concordaient pas avec leur cadre de référence, principalement les ruines nues et brutes qui demeurent actuellement. C'est à partir des années quatre-vingt seulement que Martin crut que le public était plus apte à l'accepter. Les cadres d'interprétation peuvent se différencier d'une personne à l'autre et évoluent également dans le temps. Par conséquent, il existe une différence possible entre les interprétations et les sentiments, par ailleurs, la version du lecteur ne doit pas correspondre à celle du créateur. Lire des bandes dessinées n'est pas, comme d'autres processus de communication, un phénomène à sens unique dans lequel un message est communiqué sans bruit de l'émetteur vers le récepteur. Une première série de cinq fonctionsˆ se trouve en relation directe avec le récit, alors les suivantes ont trait à la plasticité de la bande dessinée.

1 Situation dans le temps et dans l'espace.

L'architecture permet de situer dans un temps et un espace précis l'activité des personnages. Bon nombre d'auteurs utilisent volontiers des images-stéréotypes pour indiquer un endroit : par exemple, la tour Eifel pour Paris ou Tower Bridge pour Londres. De tels édifices connus de tous permettent une situation facile et rapide. Le temple de Delphes (Martin) est moins connu par un large lectorat, mais la majorité le placera sans aucune difficulté dans l'Antiquité classique. De la même manière la scène de rue tirée de Tueur de cafards sera associée facilement à une mégapole américaine d'aujourd'hui. L'architecture survit à l'époque qui l'a vue naître. Dans nombre de cités européennes, nous rencontrons des cathédrales médiévales de type gothique. Par exemple, la Grand-Place de Bruxelles peut être située chronologiquement uniquement sur base d'un nombre complet de données. Retirons les voitures de l'image et il devient plus ardu de la raccrocher à une période temporelle. L'architecture du futur ou d'étranges cultures extérieures est étonnamment reconnaissable, identifiable. Mezières, Moebius, Hermann, Bilal et De Crécy utilisent un ensemble d'éléments connus du présent ou du passé afin de donner forme à leur architecture futuriste. Moebius s'inspire des pyramides égyptiennes et des Indiens d'Amérique pour camper son temple souterrain de la planète Edena. Bilal

combine l'ancienne architecture avec des nouvelles constructions futuristes, dans un Londres de l'an 2025. Même la dénomination des villes de demain est puisée clairement dans le passé : De Crécy parle ainsi de New York sur Loire.

2 Expression d'un ou de plusieurs usages fonctionnels

La véritable architecture diffère d'une production artistique habituelle, dans ce sens qu'elle est avant tout fonctionnelle. L'architecture a pour buts l'habitation, le travail, la détente et ainsi de suite. Dans l'architecture appliquée à la bande dessinée, l'aspect fonctionnel joue un rôle important. Nombre de bâtiments "trahissent" leur fonctionnalité uniquement par la forme. En un coup d'oeil, le lecteur interprète le bâtiment de Franquin/Will comme une station d'essence, l'imposante construction de Mezières comme un palais, la pyramide de Moebius en tant qu'un lieu de culte. Pour certains édifices, la fonctionnalité n'est pas clairement donnée, comme l'énigmatique construction de Swarte. Nous y reconnaissons certes une tour, mais son usage demeure au premier examen imprécis. C'est précisément la raison pour laquelle Swarte montre cet édifice étrange, de facture moderne dans la première case de son court récit.

3 Caractérisation des personnages

L'espace au sein duquel vit un personnage peut indiquer sa personnalité. Au sein de l'imposant palais de Mezières, nul quidam ne réside là; il s'agit probablement d'un personnage très important. Tout l'album d'Andréas traite du personnage de Frank Lloyd Wright. Cet architecte moderniste y est caractérisé grâce à diverses illustrations de son architecture personnelle. L'étonnante habitation de Bosschaert attire l'attention sur un plus qu'habile côté fait-main, avec une vision écologique.

4 Indication d'une ambiance

L'architecture exprime aussi une ambiance particulière. Le taudis couvert de graffitis de Davison produit une atmosphère tout autre que les gratte-ciel étincelants d'Hermann. En outre, les conditions (climatologiques) au sein desquelles l'architecture est représentée déterminent en grande partie la création d'une atmosphère. L'ardent soleil italien de Cosey provoque une ambiance différente de celle évoquée par la lumière nocturne et hivernale de Breccia. Schuiten et Peeters utilisent l'architecture pour produire une atmosphère. Les formes puissantes, rigides et monumentales de l'architecture d'Urbicande nous indiquent que nous sommes en présence d'un système totalitaire où l'individu est seulement une partie négligeable. Les résidents d'Urbicande doivent se conformer au système qu'elle incarne littéralement et figurativement. Par ce biais, nous abordons le point suivant: l'architecture qui révèle clairement une philosophie sous-jacente.

5 Indication d'une idée sous-entendue dans une scène ou dans une histoire complète

Chez Will et Franquin, l'architecture soutient pleinement la conception d'un avenir optimiste, propre aux bandes dessinées des années cinquante. Même des édifices purement fonctionnels et banals comme une station d'essence sont habillés d'un charmant look moderniste : une construction légère munie de larges fenêtres en façade, un toit plat un peu recourbé et surtout les redents horizontaux et

démonstratifs de la façade. A l'instar de Swarte, on parle du style Atome qui renvoie au symbole de l'exposition universelle de Bruxelles. L'Expo 58 a consacré l'architecture décorative moderne et fit apparaître l'idée qu'une "époque dorée" allait débuter_. La manière dont on figure un bâtiment peut immédiatement révéler une idée sous-entendue, abstraction non faite du bâtiment que l'on représente. Ainsi, la vue oblique de l'Opéra de Paris par Varenne constitue un signe implicite que quelque chose cloche, que le personnage vit des expériences plutôt bizarres. Par contre, dans la pyramide de Moebius, tout paraît être sous contrôle : une composition parfaitement équilibrée et symétrique éveillera une telle impression. En somme, l'architecture peut, en relation avec l'objet plastique qu'est la bande dessinée, avoir les fonctions suivantes :

6 Objet esthétique

Un bâtiment figurant dans une bande dessinée peut être esthétique en soi. La façon dont l'auteur de BD met en images cette forme architecturale peut provoquer l'effet esthétique. Forcément il dépend du lecteur qui voit la représentation comme quelque chose de beau. Chacun possède sa propre échelle de valeur afin de déterminer si un objet est beau, mais ceci est en grande partie limité au niveau culturel. Bien entendu, les auteurs qui travaillent davantage avec le pinceau recherchent cet effet. Baudoin, Bilal ou Breccia ne désirent certainement pas représenter un édifice bourré de détails, ils cherchent plutôt à construire une image puissante par le graphisme et le jeu des formes (jeu formel). Crayon ou feutre peuvent créer un effet esthétique. Observons la remarquable version réalisée avec des crayons de couleur par Andréas de l'architecture de Wright. La manière dont l'architecture est figurée dans la bande dessinée ne dépend pas uniquement du style graphique de l'auteur mais tout autant de ses choix iconographiques. Du point de vue sous lequel un édifice est montré. De la composition que le dessinateur introduit dans sa planche, voire dans l'ensemble de la structure paginale. Nous connaissons déjà la belle composition symétrique de Moebius. Sa palette subtile et sobre contribue à produire un aspect esthétique.

7 Déterminer un cadrage et une construction de planche

Si un dessinateur désire représenter un bâtiment, il tiendra compte de cet élément dans son cadrage et sa composition de planche. Certains édifices exigent, de par leur propre forme ou dimension, un cadrage particulier. Par exemple, les étroites ruelles du petit village italien avec leurs différences de niveau importantes obligent Cosey à utiliser un cadrage fortement vertical. En général, l'architecture nécessite un cadre plus étendu que les autres images; dans certaines BD, elle occupe toute la surface de la planche (Bilal, Moebius et De Crécy).

8 Méta-représentation

Les bâtiments de Wright dans la BD d'Andréas influencent les autres éléments de la planche. Les phylactères riment avec les formes architecturales, de nouvelles formes et idées traversent la BD. Dans l'illustration tirée du portfolio, les colonnes sont reprises sous une autre forme dans les petites peintures accrochées au mur. Il s'agit d'exemples de méta-représentation, où certains aspects de l'image ont été structurés de telle façon que l'attention du lecteur se déplace de la signification vers des caractéristiques matérielles_.

QUELQUES ANALYSES FORMELLES

Swarte

Les édifices modernes de Swarte paraissent plus modernes que l'architecture moderniste, prétend le théoricien français de la bande dessinée Bruno Lecigneˆ . Le travail de Swarte rappelle celui d'autres auteurs (entre autres Hergé, Vandersteen ou Mc Manus) mais rarement d'une manière statique. Mat Schifferstein discerne une des différences avec le style d'Hergé dans la manière dont Swarte tente de conférer à ses décors un aspect tridimensionnel, tandis que, chez Hergé, tant de personnages fournissent en tant que décor une impression plate (fade): "Swarte obtient ce résultat grâce à une représentation non-frontale des bâtiments, mais de préférence oblique; d'une telle façon, deux faces d'un tel édifice sont toujours visibles et donc ceci aboutit à un effet non-plat. Swarte paraît ne pas vouloir intégrer l'univers plat d'Hergé. Il dissimule l'encrage monochrome derrière une technique à l'écoline, grâce auquel davantage de nuances de couleurs peuvent être créées. Mais, malheureusement, il n'utilise pas cette technique pour suggérer un volume (en passant du clair vers l'obscur)"ˆ . Bruno Lecigne attire notre attention sur le jeu fascinant des contrastes dans le graphisme swartien. L'image est, comme le texte, tout sauf un système stable et univoque, tout semble n'être qu'un combat incessant entre le rond et le rectiligne. Dans A Second Babel, cet antagonisme fondamental entre le cercle et la ligne droite fournit la dynamique du récit. Auprès de la tour, une spirale ronde est essentielle, tandis qu'au sein de l'asile d'aliénés tout est à angle droit (table, fenêtre, carrelages, même les tabourets !). Visiblement le travail de Swarte veut séduire mais il s'agit d'un auteur toujours préoccupé par l'idée qui se cache derrière le dessin.

Martin

Au point de vue formel, Martin utilise encore le contour clair, mais il emploie également d'une manière prudente des hachures, surtout dans ses décors. Une suite de petites taches ou traits, sur des colonnes, doivent suggérer profondeur et rondeur. Les couleurs unies indiquent davantage un espace plat; Martin tente de compenser ce fait par des hachures. Sur le socle de la statue, les taches ou les traits servent à traduire la structure granuleuse de la pierre. Contrairement à Hergé, Martin remplit ses planches de divers petits détails, qui semblent (sur)saturer l'image_.

Tardi

Tardi recourt à des contours noirs et assez épais mais tempère cet effet grâce à des trames. Le style graphique de Tardi est une interprétation personnelle de New York. Il suffit de comparer ses dessins aux photographies qui sont reproduites en fin d'album. Les photos paraissent banales et plates face au dessin plein de caractère. En outre, l'usage extrêmement sélectif de la couleur de support rouge contribue à former une atmosphère irréelle. Le rouge apparaît d'ailleurs brusquement dès la troisième planche, ce qui contraste fortement avec le ton gris dominant. D'un point de vue formel, la couleur rouge isole principalement le personnage central de l'environnement monotone et glauque de la grande cité inhumaine. Tueur de cafards aurait peut-être pu être imprimé uniquement en noir et blanc. Bien entendu, il aurait été difficile d'obtenir une telle atmosphère morbide avec des couleurs. L'option de

Tardi pour le noir et blanc est dictée également par une raison moins prosaïque, l'auteur pense que la couleur est souvent mal imprimée dans les albums.

Breccia

Ce qui saute tout de suite aux yeux dans la planche de Breccia, c'est l'atmosphère vert-de-gris, avec une grande surface en rose et violet. Breccia n'utilise pas de couleurs simples; s'y retrouvent continuellement des transitions et nuances. Il s'agit de teintes non-saturées, tamisées. Les contours y sont tout sauf rectilignes; en fait, ils sont toujours déformés. Même d'innocentes fenêtres possèdent une forme très inhabituelle. Les maisons paraissent vieilles et malades : malgré la solidité des matériaux utilisés, elles semblent sur le point de s'écrouler les unes sur les autres. Les nombreuses cheminées, frontons et lucarnes ont quelque chose de rassurant et nostalgique. Les réverbères produisent seulement une faible lumière, l'ombre sur le grand bâtiment est probablement provoquée par une autre source lumineuse, non identifiée. Malgré un ciel lourd, nuageux et sombre, une série de touches lumineuses claires se reflètent sur les toits (réflexion de la lunne invisible ?). Les formes étranges, les couleurs et les parties éclairées évoquent une atmosphère de conte ou de théâtre, mais possèdent également un côté triste et terrien. Commencer une histoire horrible de Dracula par cette image n'est certes pas un cliché. Breccia présente ici sa propre interprétation contemporaine du mythe du vampire.

Loustal

Lorsque Loustal représente un bâtiment, il tente d'en capter l'atmosphère immédiate. L'architecture monumentale et spectaculaire ne l'intéresse pas, il préfère des bâtiments banals, voire laids : "Prendre le temps de regarder la banalité, de s'intégrer à un espace, percevoir une ambiance, observer les variations de la lumière, c'est pour moi comme une respiration"_. Loustal est convaincu du fait qu'il peut mieux capter son sentiment face à un certain lieu grâce à ses dessins qu'il ne pourrait le faire avec un appareil photographique. En premier lieu, il désire représenter la lumière dans l'ensemble de ses nuances subtiles, les couleurs sont appliquées surtout dans ce but. Même dans le cas d'une scène nocturne (comme sur l'illustration choisie), Loustal sait quelles nombreuses variations apporter au sein du gris foncé. En d'autres lieux, j'ai désigné cette technique sous le nom d'éclairage discriminant_. La lumière structure l'image : certaines parties sont davantage visibles que d'autres (par exemple l'extrême gauche est bien plus sombre que la zone droite du centre). Les sources lumineuses ont une influence sur leur environnement: la lumière issue de la maison est réfléchie sur la carrosserie des voitures. En outre, ces faibles sources d'éclairage (réverbère, feux de signalisation, lumière issue des maisons) permettent que l'image ne soit pas totalement étouffée par le gris nocturne. Le point de vue ne se situe pas à la perpendiculaire de l'entrée, mais un petit peu sur le côté. Ainsi, la scène ne paraît pas statique, il semble bien qu'il y ait un mouvement subtil. La façon dont Loustal dessine les fenêtres, chaque fois différentes, procure au bâtiment gris et raide une certaine dynamique. Loustal utilise bien des contours noirs et lâches pour figurer ses bâtiments et personnages, mais ils sont absorbés en partie par une riche palette. Dans cette image où les phylactères ont été consciemment rejetés, Loustal parvient à évoquer parfaitement l'atmosphère nocturne et désolée d'une rue new-yorkaise.

Schuiten et Peeters

En ce qui concerne l'architecture d'Urbicande, ville fictive, Schuiten et Peeters ont puisé leur inspiration des bâtiments monumentaux fascistes et staliniens et des

projets futuristes du début du siècle. Urbicande possède le mème côté monumental que ces architectures. Le système social concrétise ainsi son autorité par la pierre. Architecture et système politique sont pareillement rectiligne et anguleux. Les habitants sont contraints de se conformer aux règles strictes du régime dictatorial. Cette version en couleur peu connue n'a jamais été publiée en album et a été réalisée dans le cadre de la Biennale d'Arte de Venise. Dans l'album, le monde d'Urbicande est évoqué uniquement avec des tons noir/blanc. L'absence de couleurs ne constitue certes pas une faiblesse, car la version noir et blanc est au moins aussi forte que celle mise en couleur.

Baudoin

L'auteur français Edmond Baudoin est un maître de l'encre de Chine. Le coup de pinceau doit avant tout imprimer du sentiment, dit l'auteur: "Quand je dessine une rue c'est pour dessiner une sensation, c'est pas pour toutes les détails. Je veux dessiner comment quelqu'un dans la rue ressent cette rue, qu'est-ce qu'il a dans à la tête à cette instant. Ce que je dessine de la rue ce n'est pas la rue mais c'est la rue à moi, celle qui est à l'intérieur de ce bonhomme, qui est souvent moi-même."_ Comme le peintre taoïste Shitaoˆ , Baudoin ne désire pas déchiffrer la réalité selon des fragments, car cette approche livrerait une vision par trop stérile. L'illustration évoque Nice sous une lumière caniculaire et méridionale. Les lignes de Baudoin ne sont jamais perpendiculaires; elles suggèrent une main rapide, habile à l'esquisse. Ceci produit un effet spontané et certainement pas artificiel. Baudoin parle également d'un dialogue entre lui et ses dessins : "Les traits noirs que dessine mon pinceau sur le papier blanc m'envoient des messages auxquels il faut que je réponde, des questions que je n'avais pas prévues, des réponses inattendues". L'oeuvre de Baudoin est fortement teintée d'autobiographie. Ainsi, son domicile niçois a été utilisé dans Le Premier Voyage en tant que localisation.

Biddeloo

Jusqu'au début des années septante, l'usage de la photographie ou d'autres techniques graphiques dans la bande dessinée était considéré d'un oeil méfiant. Par exemple, les photos pouvaient être utilisées tout au plus en tant que source documentaire, car les dessinateurs redoutaient de les copier servilement. Cette crainte a été inspirée par l'antique mythe de l'individu-créateur. Le travail créatif de l'artiste a été opposé au procédé reproductif d'un appareil photographique. Dans le domaine artistique, Dada et Duchamp avaient déjà depuis des décennies réglé son compte à ce dogme figé de l'artiste-créateur et la photographie avait acquis un statut artistique. Mais ces évolutions avaient négligé les créateurs de bande dessinée. Dans le courant expérimental des années septante, un certain nombre d'auteurs recourent sans rougir à la photographie. Actuellement l'usage explicite de la photographie a pénétré même les bandes dessinées populaires. Durant les années quatre-vingt, des images digitales produites sur ordinateur ont également fait leur apparition. Karel Biddeloo intègre dans sa série Le Chevalier Rouge des photos, entre autres celles de châteaux du Moyen Age. L'auteur n'économise pas uniquement du temps, cela procure également un aspect original à cette bande dessinée classique, destinée à un public juvénile. Biddeloo n'utilise pas ses photocopies de photos en tant que dessin, ainsi les différences graphiques demeurent trop explicites : les contours du véritable dessin

contrastent avec la structure plutôt granuleuse de l'architecture. Le tout a été plongé dans une chatoyance chromatique quasi psychédélique.

FICHES Fiches auteurs et albums selon l'ordre chronologique de création NOM DU DESSINATEUR, (en cas de différence) nom réel (lieu de naissance, année de naissance, décès) & NOM DU SCENARISTE Titre de l'histoire Editeur, année d'édition (en cas d'écart : année de réalisation) Lieu et date de la représentation illustrée

Willy VANDERSTEEN (Belgique °1913 - 1990) Bob et Bobette : Le Casque Tartare Standaard, 1995, réalisé en 1951. Canaux brugeois avec beffroi, 13eme siècle

André FRANQUIN (Belgique ° 1924), WILL, Willy Maltaite (Belgique ° 1927) & Maurice ROSY (Belgique ° 1927) Spirou et Fantasio 10 : Les pirates du silence Dupuis, 1976, réalisé en 1955-1956. Station d'essence, années 50

Joost SWARTE (Pays-Bas ° 1947) A second Babel in : L'Art Moderne Futuropolis, 1985, réalisé en 1974. Tour du pavillon français à l'exposition universelle de Berlin, 1937

Hugo PRATT (Italie ° 1927 - Suisse 1995) & Guido FUGA, couleur Mariolina PASQUALINI Corto Maltese : Fables de Venise Casterman, 1984, réalisé en 1977. Canal à Venise, 1921

Jean-Claude MEZIERES (France ° 1938) & Pierre CHRISTIN (France ° 1938) Valérian 8 : Les héros de l'équinoxe Dargaud, 1978. Le palais de Filène sur la planète Simlane, futur lointain

Alberto BRECCIA (Uruguay ° 1919 - Argentine 1993) Dracula, Dracul, Vlad?, bah... Humanoïdes Associés, 1993, réalisé en 1982. Scène de rue, ville du 19eme siècle

Jacques TARDI (France ° 1946) & Benjamin LEGRAND Tueur de cafards Casterman, 1984. Scène de rue à New York, début des années 1980

Alex VARENNE (France ° 1939) Opéra boum, in (A SUIVRE) hors série : architectures et bande dessinée Casterman, 1985. Opéra de Paris, années 1980

Jean GRATON (France ° 1923) Michel Vaillant 46 : Racing show Graton éditeur, 1985. Grand-Place de Bruxelles avec hôtel de ville gothique, années 1980

François SCHUITEN (Belgique °1956) & Benoît PEETERS (France °1956) Les Cités Obscures : La Fièvre d'Urbicande Casterman, 1985. Ville fictive d'Urbicande. Cette planche apparait en noir et blanc dans l'album. Cette version en couleur a été réalisée dans le cadre de la Biennale d'Arte de Venise.

HERMANN, Herman Huppen(Belgique ° 1938) Jeremiah 12 : Julius & Roméa Dupuis, 1986. Cité murée, Amérique du Nord, 21eme siècle

Edmond BAUDOIN (France ° 1942) Le premier voyage Futuropolis, 1987, réalisé en 1986. Scène de rue à Nice, vers 1986

Enki BILAL (Yougoslavie ° 1951) La femme piège Dargaud, 1986. Vue aérienne de Tower Bridge, Londres, 2025

Jacques de LOUSTAL (France ° 1956) & Philippe PARINGAUX (France ° 1956) Barney et la note bleue Casterman, 1987. Club de jazz à New York, vers 1960

Jacques MARTIN (France ° 1921) Alix : l'odyssée d'Alix Casterman, 1987. Temple de Delphes, entre 45 et 41 avant Jésus-Christ

COSEY, Bernard Cosandey (Suisse ° 1950) Le voyage en Italie Dupuis, 1988. Scène de rue dans un village côtier du sud de l'Italie, années 1980

Karel BIDDELOO (Belgique ° 1943) De Rode Ridder 133 : De spookkaros Standaard, 1990. Château-fort médiéval de Horst

MOEBIUS, Jean Giraud (France ° 1938) Le monde d'Edena 3 : la déesse Casterman, 1990. Pyramide sur la planète Edena, futur lointain

YSLAIRE, Bernard Hislaire (Belgique ° 1957) Sambre 2 : Je sais que tu viendras Glénat, 1990. Ciel parisien avec Notre-Dame, 1848

Al DAVISON (Grande-Bretagne ° 1960) De minotaurus Sherpa, 1992. Représentation d'un taudis anglais, années 1990

Jan BOSSCHAERT (Belgique ° 1959) & Marc LEGENDRE (Belgique ° 1956) Sam 4 : Pour des prunes Standaard, 1993. Habitation écologique, années 1990

François SCHUITEN (Belgique °1956) & Benoît PEETERS (France °1956) Les Cités Obscures : L'Echo des Cités. Casterman, 1993. Ville fictive de Mylos avec la version agrandie du lampadaire qu'Horta a créé pour les magasins Waucquez,qui abritent actuellement le Centre Belge de la Bande Dessinée.

Nicolas DE CRECY (France ° 1966) Le bibendum céleste 1 Humanoïdes Associés, 1994. Vue panoramique de New York-sur-Loire .

ANDREAS Martens (Allemagne ° 1951) Le triangle rouge Delcourt, 1995. Villa américaine créée par Frank Lloyd Wright.

« L’art invisible » Scott Mac Cloud :

Avant toute lecture de ce résumé, je tiens à préciser à l’éventuel lecteur que ces lignes sont plus un « pense-bête » qu’un simple résumé. En effet l’énorme valeur didactique de l’œuvre de Scott Mac Cloud réside justement dans sa maîtrise de cet art invisible.

Je conseille donc fortement la lecture du livre original (enfin, la version française).

Les idées générique du livre sont :

La BD en tant qu’art : ses possibilités, son fonctionnement.
Comment peut-on définir la BD ?
Quels sont ses éléments constitutifs ?
Comment appréhendons-nous le langage de la BD ?
L’ellipse dans la BD
La notion du temps
Interactions entre le texte, les images et la narration.

On y trouvera encore, une théorie globale du processus créatif et de ses conséquences pour la BD et l’art en général. (il pourrait s’agir d’une digression recordant les deux parties principales du mémoire : la Bd et l’architecture.)

1. Pour savoir de quoi l’on parle :

Il ne faut pas confondre le moyen d’expression artistique appelé « Bande Dessinée » avec les œuvres des auteurs qui sont un nombre illimité d’images et d’idées. Le messager est différent du message.
Les premières BD peuvent être définies sous les traits des Codex mexicains découverts en 1519 par Cortès, de la tapisserie de Bayeux de 1066 ou encore des peintures murales égyptiennes.
« Des vitraux qui représentent des scènes de la bible aux séries de peinture de Monet, en passant par le manuel de votre voiture, la Bd est omniprésente si on la définit comme art séquentiel (réf. Will Eisner « la Bd, art séquentiel »).
Une définition de la BD possible : " images picturales et autres, volontairement juxtaposées en séquences, destinées à transmettre des informations et/ou à provoquer une réaction esthétique chez le lecteur."

2. Le vocabulaire de la BD :

Pour l'auteur, une icône définira n'importe quelle image utilisée pour représenter une personne, un endroit, une chose ou une idée.
Il existe des icônes non-figurative: symbolique (comme l'emblème de greenpeace), de langue (A B C...), de science (1 2 3...), de signalétique, ...Toutes ces icônes ont un sens fixe, absolu.
Il existe des icônes figuratives comme les images qui ont une ressemblance avec ce qu'elles représentent. Leur signification est instable, variante selon la différence avec le réel.

Pourquoi quelqu'un _jeune ou vieux_ réagit-il autant ou même plus à un dessin humoristique qu'à une représentation réaliste?

- en épurant une image pour n'en garder que sa signification essentielle, le dessinateur humoristique amplifie cette signification, ce qui est irréalisable dans un dessin réaliste.
- Un autre élément d'explication est l'universalité du dessin humoristique. Moins un visage est réaliste, par exemple, plus il peut prétendre représenter de gens.
- Une autre raison est due au fait que nous autres humains sommes tournés vers nous-même, nous nous voyons en toute chose, nous attribuons des personnalités et des sentiments à ce qui en est dépourvu, et nous faisons le monde à notre image.

Quand deux personnes dialoguent, généralement elles se regardent, et voient alors très nettement les traits de leur interlocuteur.
Chacune d'entre elles reste consciente de l'expression de son propre visage, mais cette image mentale est alors moins nette; ce n'est qu'une esquisse, une impression d'ensemble. Quelque chose d'aussi simple et caricatural qu'un dessin minimaliste.
"Je crois que c'est la raison essentielle de la fascination que les dessins animés exercent sur les enfants, même si d'autres éléments jouent un rôle, comme la simplicité de l'intrigue et le côté volontairement puéril de nombreux personnages."
"Le graphisme du dessin animé est un vide qui attire notre personnalité : une coquille creuse que nous occupons pour pouvoir voyager dans un autre univers. Nous ne faisons pas que regarder un dessin animé, nous nous y intégrons."

"vous auriez été trop conscient du messager pour recevoir correctement le message."
C'est l'évidence qui apparaît des explications de Scott McCloud: dessiné de manière simpliste, le personnage représentant SMC n'est en fait qu'une petite voix dans notre tête, un concept. Dessiné de manière réaliste, nous aurions trop tendance à essayer de le définir (quelles sont ses idées politiques, ce qu'il a mangé...) et le message pourrait être amoindri.

Tout ce que nous ressentons appartient à l'un de ces deux mondes: le monde des idées et le monde des perceptions.
Avec un style réaliste, un dessinateur représente le monde tel qu'il nous est perceptible et avec un style abstrait, le monde intérieur.
"Quand ces dessins stylisés (abstraits) sont utilisés constamment , l'histoire semble grouillante de vie. Les objets inanimés possèdent comme une existence et si l'un d'eux se mettait à bouger ou à sauter, cela ne nous choquerait pas."
"Si un dessinateur veut rendre la beauté et la complexité du monde tel que nous le percevons, il faudra introduire une part de réalisme."
Dans tous les médias , les scénaristes savent que le public sera réceptif, s'il peut s'identifier à certains des personnages de l'histoire.
Et comme l'identification du lecteur est une des caractéristiques du dessin humoristique, ce genre à toujours été avantagé pour s'imposer dans la culture populaire.

En outre, personne n'attendant du lecteur qu'il s'identifie à des murs de briques ou à des paysages, les arrières-plans sont souvent dessinés de façon plus réaliste.

Dans certaines Bd, le contraste est bien marqué. Par exemple, "la ligne claire" d'Hergé combine des personnages aux traits schématiques avec des décors réalistes. Cette combinaison permet aux lecteurs de se dissimuler en un personnage tout en pénétrant en toute sécurité dans un monde riche.
Un graphisme pour voir et un autre pour être.

Les mots sont l'abstraction ultime.
L'image est une information que nous **recevons**. Nous n'avons pas besoin que l'on nous enseigne comment comprendre le message qui est instantané.
L'écrit est une info que nous **percevons**. Il nous faut un temps et du savoir-faire particulier pour en décoder les signes abstraits.

Notre désir d'un langage global de la BD nous mène vers un point central où les les mots et les images seraient comme les deux faces d'une pièce de monnaie. Mais notre désir d'une BD complexe nous mène à la périphérie de ce langage unifié où les mots et les images sont bien distincts.
Voici le royaume du dessin , le niveau pictural où les formes , les lignes et les couleurs peuvent être elles-même, sans faire semblant d'être autre chose.
A l'aube du 21° siècle, les pictogrammes et la signalétique peuvent nous aider à établir une forme de communication universelle.
Il se trouve seulement que seulement 2 médias de la culture populaire furent qualifiés par McLuhan de "froids", c'est-à-dire des médias qui accrochent le public grâce à des formes iconiques. L'un d'eux, la télévision a atteint presque tous les humains et pour le pire et le meilleur, modifie leur vie et cela jusqu'au jour du jugement dernier. Le destin de l'autre, la BD reste totalement imprévisible.

3. Du sang dans le caniveau : (l'art de l'ellipse)

Notre sens de l'ellipse nous permet de relier ces instants et de construire mentalement une réalité globale et continue.
Si les icônes visuelles constituent le vocabulaire de la BD, l'ellipse en est la grammaire.
Tout ce qu'un dessinateur couche sur le papier reçoit l'aval d'un complice silencieux, d'un partenaire dont la responsabilité est aussi lourde: le lecteur.
L'ellipse dans la BD favorise entre le lecteur et le créateur une intimité qui n'est surpassée que dans le monde de l'écrit. Elle est à l'origine d'un contrat silencieux et secret.
Il existe différentes techniques de l'ellipse:

- de moment à moment (comme un ralenti)
- d'action à action
- de sujet à sujet
- de scène à scène
- de point de vue à point de vue
- juxtaposition arbitraire

Il existe des différences dans l'enchaînement des BD occidentales et orientales.
En occident, l'art et la littérature ne sont pas des activités où les créateurs se promènent au hasard. Généralement, **notre culture se donne des buts**.

Mais en orient, existe une tradition d'oeuvres d'art qui constitue des cycles et des labyrinthes. Les BDs japonaises ont peut-être hérité de cette tradition **en insistant souvent sur l'état plutôt que sur le mouvement.**

Au Japon plus que partout ailleurs la BD est un art des intervalles. L'idée qu'une oeuvre d'art se définit autant par les éléments qui en sont absents que par ceux qui la constituent est depuis des siècles une des caractéristiques de l'orient.

Au théâtre, l'idée que " du minimum naît le maximum" a des conséquence pratiques.

L'art de la BD procède autant par addition que par soustraction.
Pour atteindre l'équilibre entre le trop et le trop peu, le créateur doit évaluer les facultés de compréhension de ses lecteurs.
Puisque pour le lecteur, les dessins d'humour sont déjà une abstraction, ils coulent facilement dans ce territoire conceptuel qui se trouve entre les cases.
Mais les dessins réalistes ont un cours moins tranquille. Leur existence est trop fondamentalement visuelle pour passer facilement dans le monde des concepts.
C'est pourquoi, transposé dans un style réaliste, notre exemple précédent ne donne plus l'impression de s'inscrire dans un mouvement continu, mais d'être une succession d'images fixes.

L'auteur de BD nous demande de participer à la danse de ce qu'il nous montre et de ce qu'il cache, à la danse du visible et de l'invisible.
Cette danse n'existe que dans la BD. Aucun autre moyen d'expression artistique ne se donne autant à ses amateurs tout en exigeant autant d'eux en retour.
C'est pourquoi je pense que c'est une erreur de ne voir en la BD qu'un genre hybride entre les arts graphiques et le récits littéraire.

4. Le temps en case :

La case nous indique de façon très générale que nous sommes face à une division de l'espace et du temps.
Tout comme les vignettes et les intervalles qui les séparent créent l'illusion du temps, les mots introduisent le temps en représentant ce qui ne peut exister que grâce à lui : le sens.
En apprenant à lire des BD, nous avons tous appris à percevoir le temps en fonction d'un espace, car dans la BD le temps et l'espace sont indissolublement liés.
Le problème, c'est qu'il n'y a pas de tableau de conversion.

Paradoxe de la BD: la case que je lis est le présent mais après avoir lu celle d'après, la case"présent " est devenue "passé". De même, elle était case future avant que je la lise.
"Le passé et l'avenir sont des réalités visibles qui nous entourent."

Les lecteurs de BD sont aussi tellement conditionnés par le temps de la "vie réelle" qu'ils s'attendent à une progression linéaire, comme une droite qui irait du point A au point B, mais est-ce indispensable?

En Italie, les futuristes (Balla) et en France Marcel Duchamp s'attelèrent à la décomposition systématique du mouvement en une image fixe.
Depuis son origine, la BD moderne s'est attaquée au problème de la représentation du mouvement dans le dessin qui ne bouge pas.
Quelque part entre la dynamique des futuristes et le diagramme du mouvement de Duchamp, la BD possède sa "ligne de mouvement". (qui est devenu une spécialité U.S.)

5. Une vie dans la ligne :

Peut-on représenter une émotion ? colère, sérénité, tension, folie, orgueil,....
Un seul sens peut-il suppléer aux 4 autres? : bruyant, fétide, froid, calme,...
(toute ces sensations sont représentées par SMC.)

L'expressionnisme comme on appela ce mouvement, ne voulait pas se fonder sur la science, mais être l'expression sincère d'un irrépressible tourment intérieur de l'artiste. (ce qui est une démarche terriblement subjective.)
"L'art ne reproduit pas le visible, il rend visible." (Paul Klee, peintre, professeur, dessinateur.)
En fait est-ce que toutes les lignes ne sont pas potentiellement expressives?
Ce que nous voyons dans les lignes vivantes de ces images est la matière de base à partir de laquelle un langage formalisé peut naître et évoluer.

Quand un scénario repose plus sur la peinture des caractères que sur une intrigue, les scènes d'extérieur peuvent être pauvres, alors que le paysage intérieur des personnages peut valoir le détour.
Les mots peuvent même prendre possession d'une image apparemment neutre et lui conférer une profusion d'idées et de sensations.

Par contre même si les mots ont cette précision, ils n'ont pas l'impact émotionnel, instantané qui peut faire la force d'une image : ils arrivent à ce résultat plus progressivement, par accumulation.

Ce que nous voyons est rarement ce que nous recevons. On voit que de l'encre et du papier.
Tout compte fait, ce que vous recevez , c'est ce que vous donnez.

6. Montrer et dire :

Dans notre société, on trouve normal que les enfants combinent des mots et des images dans la mesure où précisément ce sont des enfants.
Pendant ce temps, l'alliance des mots et d'images en mouvement a réduit la moitié en un esclavage volontaire, bien qu'il faille toujours se battre pour faire reconnaître toutes les potentialités de cette combinaison.

En fait ce que le grand public entend par "art" et "littérature" n'a pas beaucoup changé depuis 150 ans. Tout artiste qui cherche à s'exprimer dans un support qui

utilise des mots et des images doit faire face à ce type de réaction chez les autres et aussi en lui.

Trop d'auteur de BD n'ont pas d'autres buts que de pouvoir être comparé aux autres médias et considèrent la possibilités de passer à un autre moyen d'expression comme une promotion.

Et aussi longtemps que la BD sera considérée comme un genre littéraire ou un style d'art graphique, cette attitude ne sera pas près de disparaître.

Les combinaisons d'interdépendance ne reposent pas toujours sur un équilibre parfait et peuvent se situer n'importe où sur l'échelle qui va de l'image au mot. En général, plus on en dit avec des mots, plus les images peuvent explorer dans d'autres directions et inversement.

Le mélange des mots et d'image est plus une alchimie qu'une science.

7. Les 6 étapes :

L'art selon moi englobe toute activité humaine qui ne découle pas directement de l'une des 2 pulsions fondamentales de l'être humain : l'instinct de conservation et l'instinct sexuel.

Grâce à son autonomie vis-à-vis de nos instincts fondamentaux, l'art est un moyen d'affirmer notre individualité et de repousser les limites du rôle que la nature nous a attribué.

On peut en tirer 3 conséquences utiles: exercice physique et spirituel, problèmes affectifs, découvertes utiles.
La création d'une oeuvre, quel que soit le média suit toujours le même chemin.

1) L'impulsion, l'idée, le but de l'oeuvre, son contenu.
2) La forme : un livre? une chanson? ...
3) L'idiome : l'école artistique, le style,...
4) La structure : comment établir sa composition.
5) La technique : les ficelles du métier, le savoir-faire,...
6) L'apparence : les touches finales, la présentation.

8. Un mot à propos de la couleur :

Il y a eu de nombreuses raisons aux relations difficiles qu'ont connues la BD et la couleur., mais la plupart sont réductibles à 2 mots : Commerce et Industrie.

Les différences entre les BD en noir et blanc et en couleur sont diverses et profondes et ont des conséquences sur les sensations du lecteur.
En noir et blanc, les idées qui sous-tendent le dessin sont plus directement perceptibles.
Le sens transcende la forme . Le dessin se rapproche du langage.

Avec des couleurs en à-plats, les formes elles-mêmes prennent une dimension nouvelle.
Le monde devient un terrain de jeux avec de l'espace et des formes.

Et en recourant à des effets chromatiques expressifs, les BD peuvent créer un monde de sensations enivrantes comme seule la couleur est capable d'en procurer.

9. Mise au point :

Nos modes de communication dérivent de notre incapacité à communiquer directement de pensée à pensée

Comment analyser une planche de bande dessinée ?

Pour lire la bande dessinée on peut se servir de deux portes d'entrée : l'analyse du récit ou celle des images . L'idéal sera, bien sûr, de conjuguer les deux lectures.

A Observer les aspects graphiques

L'observation des dessins aura pour finalité particulière de vérifier d'une part la richesse du langage graphique d'une oeuvre; d'autre part sa pertinence, l'adéquation entre le récit et sa mise en images, entre l'intention dominante : divertir, informer, convaincre, et les moyens utilisés.

1. Géométrie :

- Observer d'abord l'**architecture globale** de la page : symétrie ou déséquilibre, dimensions respectives des cases, régularité ou irrégularité de leurs formes (carrées, rectangulaires, en hauteur ou en largeur), de configuration plus audacieuse... Importance relative de l'espace-texte et de l'espace-images, alternance des plans, procédés "cinématographiques" : champ-contrechamp, zoom, incrustations, inserts, flash back...
- Les relations entre les cases, entre les pages quand elles sont disposées en miroir. Parfois même des figures de style se reconnaissent dans la disposition des vignettes : parallélisme, chiasme, antithèse...
- Ensuite détaillez chaque vignette: bordure, cadrage, trait, couleur et lumière, calligraphie
- Décrivez les autres effets éventuels.

2. Sémiologie : l'image-signe

- Rapportez en mots comment le dessinateur exprime le mouvement et l'écoulement du temps.
- Repérez les symboles

3. L'image-communication

- Situez la bande dessinée sur l'axe du réalisme; sur le registre de l'illusion* ou de l'allusion*.
- Quel rapport est installé entre la dessinateur et le lecteur (énonciation*)?
- Comment texte et image interagissent ?
- Comment le lecteur est-il amené à participer ?

Le site de Johannès Roussel propose les étapes de la fabrication d'une BD.

B Analyser le récit

Étudier les quatre composantes fondamentales de l'histoire. Tout récit met en jeu au moins un **personnage**, aux prises avec une **intrigue** dans un **cadre spatial** particulier et dans un **cadre temporel**.

Ensuite étudier la narration.

C Le système des valeurs

- Quels sont les sujets privilégiés : visages, décors... ?
- Quelles sont les valeurs appréciées ou dépréciées (personnages, décor, intrigue...?
-
- L'exploration des enjeux techniques, économiques, sociologiques de la BD.

D Synthèse

Si vous devez fournir votre propre texte à partir de votre lecture, il est utile de terminer par une synthèse de la lecture du récit et des images. Les différents sous-ensembles sont mis en rapport et l'**essentiel** des informations se dégage.

C'est le moment de se faire une idée précise du style et du contenu de l'oeuvre. Efforcez-vous de reconnaître les caractéristiques du style (dessin, texte, équilibre), du message explicite et implicite.

Et, si c'est nécessaire, ajoutez un commentaire personnel fondé sur vos observations.