

LA BANDE DESSINÉE

Grâce à cette infographie nous saurons **analyser** parfaitement une **bande dessinée**.

DÉFINITION

Art séquentiel

Elle raconte une **histoire** par une **succession de dessins** et de **textes** dans des cases.

PLANCHE

Le terme utilisé pour désigner la page.



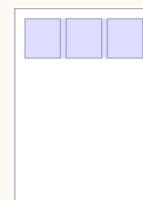
CASE/VIGNETTE

Le cadre où se trouve le dessin et le texte.



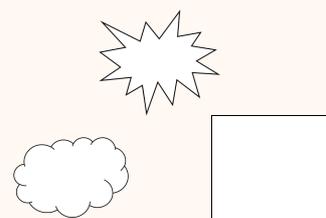
BANDE

Une succession de plusieurs cases qui prennent toute la largeur de la planche.



BULLES

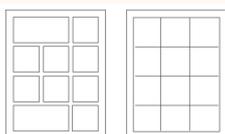
Élément graphique qui permet de placer le texte



CONCEPTIONS DE LA PLANCHE

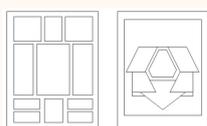
Chaque **planche** peut être **représentée** de différentes façons **selon la signification** qu'on peut lui donner

CONVENTIONNELLE



- Neutralité dans le récit.
- Privilège l'aspect narratif.

DÉCORATIVE



- Émancipation dans le récit.
- Privilège la dimension tabulaire.

RHÉTORIQUE



- Expressivité dans le récit.
- Privilège et appuie la narration.

PRODUCTIVE



- Engendrement dans le récit.
- La planche semble dicter le récit.

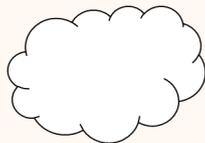
LE VALEUR DES BULLES

Chaque bulle a une **valeur différente** en fonction de son contour:



Représente:

- La réalité.
- Le présent.



Représente:

- Le passé.
- Les pensées du personnage.



Représente:

- Le bruit.
- Un sentiment fort.

(Sans cadre)

Représente:

- L'espace est limité.

FORMES ET FORMATS

COMIC STRIP

- Disposés le plus souvent **horizontalement**.
- Apparaît dans la **presse** quotidienne ou dans les **revues**.
- Centrés sur **l'humour noir**



BD MUETTE

- Une bande dessinée **sans parole**, c'est-à-dire, il n'y a pas de mots écrits.
- Utilisation de **codes visuels** pour représenter l'histoire.
- Sollicite **l'imagination des lecteurs**.



BD HUMORISTIQUE

- Elle s'adapte à des **formats différents**
- Elle **s'adresse**, selon le type d'humour, aux **enfants** et aux **adultes**.



ROMAN GRAPHIQUE

- Désigne généralement une **bande dessinée longue**.
- Thématique plutôt **sérieuse et ambitieuse**.
- Il **s'adresse** aux **adultes** et aux **jeunes**.



LES DEGRÉS D'ICONICITÉ

1° degré d'iconicité.

La photographie.



- Il sert à faire un **documentaire**.
- Il représente des **faits réels**.

3° degré d'iconicité.

La caricature.



- Il y a un **effet comique**.
- il sert à **critiquer**.

2° degré d'iconicité.

Illustration réaliste.



Il raconte des **histoires plus réalistes**.

4° degré d'iconicité.

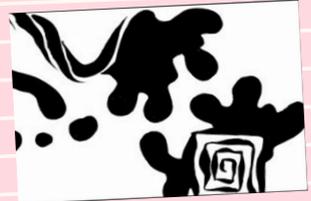
La caricature animalière.



- Il **humanise l'animal**.
- Échange de qualités : **humaines & animalières**
- Il sert à **critiquer**.

5° degré d'iconicité.

Non figuration.



- Il représente des scènes **psychédéliques**.
- Il représente des **rêves**.

LES ESTHÉTIQUES

CLAIR-OBSCUR

- Il y a un **contraste** généralement entre les couleurs **noir et blanc**.
- Les sujets et les situations sont plus **sérieuses et mystérieuses**.



GROS-NEZ

- Il y a une **caricaturisation** du personnage, avec un **gros nez** (mais pas forcément)
- Le style est visiblement **humoristique**.



LIGNE CRADE

- Il n'y a **pas** de **délimitation des figures**.
- Les **couleurs** sont **froides et chaudes**.
- La **dimension sensorielle** est sollicitée.



LIGNE CLAIRE

- Une **ligne** continue **délimite** les figures
- **Absence** d'effets de **lumière et ombres**.
- Il combine de **personnages pas trop caricaturaux** avec un **environnement réaliste**.



LE CADRAGE ET LES ÉCHELLES DE PLANS

Échelle par rapport au décor.

PLAN GÉNÉRAL

Tout un paysage

Il montre la totalité du décor afin de **créer un contexte autour de l'action.**

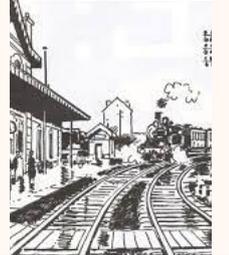


PLAN D'ENSEMBLE

Totalité des personnages ou d'un décor.

Il remplit donc une double fonction:

- **Décrire.**
- **Commencer à montrer l'action.**



PLAN DEMI-ENSEMBLE

Personnages dans une partie du décor mais on peut les identifier.

Il sert à donner une vision d'ensemble de **la scène sans perdre de vue les personnages et l'action**



PLAN MOYEN

Personnages de la tête aux pieds.

Il permet de **focaliser** sur **l'aspect physique.**



PLAN AMÉRICAIN

Personnages à mi-cuisses.

Origine du nom: besoin de montrer l'arme dans les westerns.

La taille est visible pour mettre l'accent sur **l'action** ou faire un **jeu entre deux personnages.**



Échelle par rapport au personnages.

PLAN TAILLE

Personnage de la taille à la tête.

L'accent est mis sur le **personnage** et ce qu'il dit ou fait sans **oublier son corps.**



PLAN POITRINE

personnage de la tête à la poitrine

L'objectif est de **comprendre** les **intentions** et la **psychologie du personnage.**



TRÈS GROS PLAN

Une partie concrète du personnage.

Il permet de **montrer un détail précis** d'un personnage, ou une caractéristique qui est **important pour l'histoire.**



LES ANGLES DE VUE

PLONGÉ



Il nous donne l'impression que le **sujet** est :

- Immense
- Important
- Autoritaire
- Plus de puissance

CONTRE-PLONGÉ



Il nous donne l'impression que le **sujet** est :

- Petit
- Dominé
- Plus faible
- Moins de puissance

HORS CHAMP



Il sert à :

- Créer un **effet de surprise**.
- Il entretient **le suspense**

ANGLE NADIR



Il sert à :

- Montrer **l'immensité de l'espace**.
- **La petite chose** qui est le **sujet** qui le voit.

DE DOS



Il sert à :

- Ajouter du **dynamisme à l'histoire**.
- Nous **introduire** dans l'histoire en tant que **spectateurs**.

ANGLE ZÉNITH



Il sert à :

- **Agrandir** le **personnage**.
- **Montrer** certains **objets de la scène**.

CONTRE-CHAMP



Il sert à :

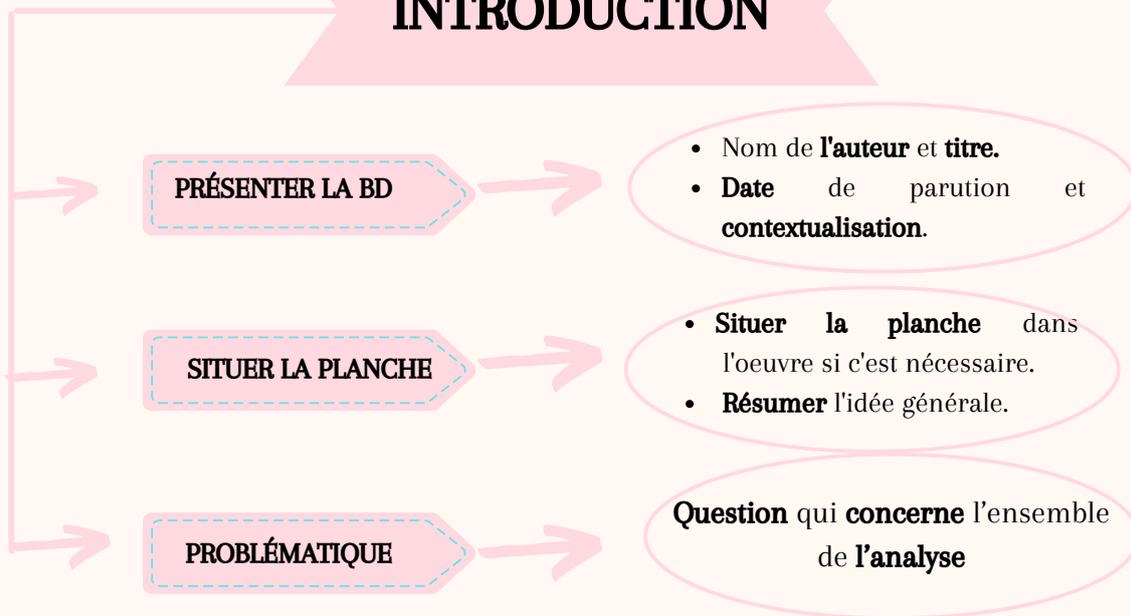
- Montrer un **dialogue** des **différents points de vue**.
- **Dynamiser le dialogue**.
- Nous **introduit** sur les **perspectives des personnages**.

CHAMP



COMMENT ALLONS-NOUS ABORDER L'ANALYSE D'UNE BANDE DESSINÉE ?

INTRODUCTION



DÉVELOPPEMENT

Nous allons **séparer en paragraphes** chaque idée que nous voulons représenter **en ajoutant tous les éléments** vus ci-dessus.

- En utilisant le **vocabulaire spécifique**.
- En disant quel **type de BD** il s'agit.
- En analysant :
 - **Les degrés d'iconicité**
 - **Les esthétiques**
 - **Les cadrages**
 - **Les angles de vues**

CONCLUSION

