

LE LIVRET DOUBLE JE

autobiographie et autofiction en bande dessinée



DELISLE
2013

On a
marché
sur la butte



DOUBLE JE

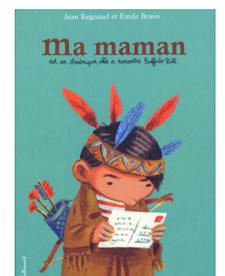
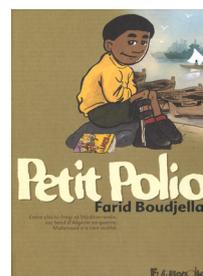
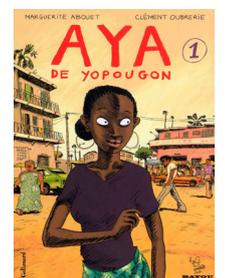
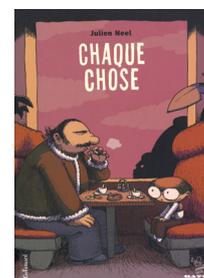
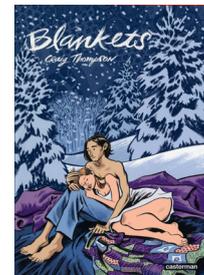
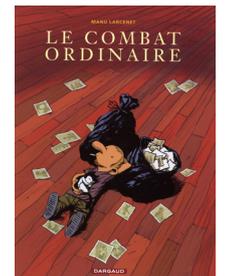
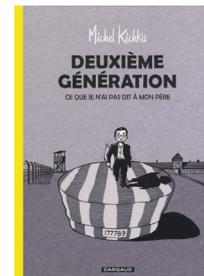
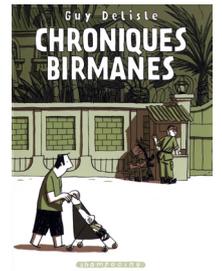
Vous venez de voir l'exposition **DOUBLE JE**, dans laquelle vous avez découvert 14 albums ou séries de bande dessinée inspirés de la vie de leurs auteurs. Nous vous proposons, après ce premier aperçu, d'entrer de façon plus spécifique dans le monde de la bande dessinée, et de découvrir, en compagnie des héros des séries découvertes dans l'exposition, les techniques d'écriture en bande dessinée.

À travers ce livret et les différentes séries de l'exposition, vous allez donc comprendre comment se crée une bande dessinée et quelles techniques spécifiques sont utilisées par les auteurs, notamment dans l'écriture autobiographique et autofictionnelle.

Bonne lecture !

Sommaire

Autobiographie et autofiction	page 3
Le vocabulaire de la bande dessinée	page 4
Les styles graphiques	page 6
Les recherches de personnages	page 8
Les recherches documentaires	page 10
Les codes cinématographiques	page 12
La couleur	page 14
Mise en pratique...	page 16



La bande dessinée est un support de plus en plus utilisé pour « se raconter ». L'autobiographie et l'autofiction sont donc deux genres qui nourrissent avec succès, depuis plusieurs années, les publications bande dessinée. Si ces deux genres sont très proches, il est important de les différencier car l'intention de l'auteur n'est pas la même dans les deux cas.

L'autobiographie

Dans l'autobiographie, l'auteur utilise sa vie comme sujet de l'histoire. Il décrit donc de façon fidèle les événements qu'il a vécus, en retranscrivant le contexte historique et géographique dans lequel son histoire s'est déroulée. Il nous livre ainsi ses mémoires, s'appuyant sur son expérience, mais aussi sur son ressenti...

Ces récits, imprégnés de réalité, peuvent être les témoins d'événements historiques, petits ou grands, mais ils manifestent surtout de quêtes personnelles ou identitaires.



Marjane Satrapi - Persepolis © éd. L'Association



Julien Neel - Chaque Chose © éd. Gallimard

L'autofiction

L'autofiction se caractérise par l'association dans la narration de deux récits opposés, un récit réel de la vie de l'auteur et un récit fictif, le tout sous une forme plus ou moins romancée. Les noms des personnages ou des lieux peuvent être modifiés et la factualité est mise au second plan au profit d'autres choix narratifs. Les auteurs sont ainsi plus libres, levant bon nombre des contraintes de l'écriture autobiographique.



Blog de Lisa Mandel - Libre comme un Poney sauvage

Les étapes de création d'une bande dessinée



Créer une bande dessinée demande de nombreuses heures de travail, de créativité, et de patience aussi ! Ce travail peut être partagé entre deux auteurs, le **scénariste** (qui va écrire l'histoire) et le **dessinateur** (qui va la mettre en images). Entre l'écriture du **scénario** et la finalisation de la planche, nos deux auteurs vont en passer par de nombreuses étapes. Le **découpage** est une étape décisive ! C'est de ce découpage que va dépendre la lisibilité de l'album. Lorsque le découpage est dessiné, on l'appelle **story-board**. Celui-ci va permettre au dessinateur de réaliser le **crayonné** de ses planches, qui seront ensuite encrées (c'est ce que l'on appelle l'**encrage**). Restera ensuite à réaliser la **mise en couleurs**, pour obtenir la version définitive de la planche !

Pour tout comprendre, il est important de maîtriser le vocabulaire de la bande dessinée. Voici quelques notions importantes :

Synopsis : résumé succinct de l'histoire, à partir duquel sera développé le scénario.

Scénario : histoire écrite par le scénariste, comprenant une description détaillée des scènes qui composeront la bande dessinée.

Découpage : étape qui va permettre d'identifier quels contenus (texte et image) apparaissent dans chaque case. Le découpage permet également d'identifier la composition de chaque planche, et d'en vérifier la lisibilité.

Story-board : encore appelé « découpage dessiné », le story-board est une sorte de brouillon de la planche utilisé pour organiser la construction des cases et la mise en page.

Crayonné : toute première version de la planche, réalisée par le dessinateur au crayon, pour qu'il puisse préciser ou corriger son dessin jusqu'à ce que celui-ci le satisfasse.

Planche : nom donné à une page de bande dessinée. La planche originale est la feuille sur laquelle a travaillé le dessinateur.

Strip : parfois appelé « bande », le strip est la suite de cases que l'on trouve sur une même ligne.

Gouttière : c'est la bande blanche qui sépare les cases.

Case ou vignette : image généralement cernée d'un trait et faisant partie d'une planche de bande dessinée. La case constitue l'unité de base dans la séquence narrative qu'est la page. Elle est interdépendante des cases voisines, et ne prend sens que dans la lecture de la page complète.

Bulle : aussi appelée « phylactère », elle désigne l'espace, généralement cerné d'un trait, qui entoure le texte exprimé ou pensé par les personnages.

Récitatif : encore appelé « cartouche » ou « pavé narratif », cette petite case dans la case permet à l'auteur de faire un commentaire ou un complément d'information sur l'histoire.

Onomatopée : mot dessiné imitant un bruit ou une sonorité.

Idéogramme : symbole graphique représentant un mot ou une idée.



Jean Regnaud et Émile Bravo
Ma Maman est en Amérique © éd. Gallimard

Le jeu : D'après les définitions que tu viens de lire, essaie de placer les mots « strip », « case », « planche », « onomatopée », « récitatif » et « bulle » aux bons endroits.

----->

Pourquoi le psychologue a-t-il voulu me voir?
Que représentent vraiment ces taches noires?
Pourquoi m'a-t-il parlé de maman?

----->

HÉ! Paul!
Tu dors?

Non! Tu veux
t' battre?

Est-ce... Est-ce que
tu te souviens
de maman?

----->

Ben, oui...

De quoi
tu te souviens?

Ben, qu'elle est
gentille... Qu'elle
est gentille et...

----->

MAMAAAN!!

OUIINN!!

----->

Pour réaliser une autobiographie ou une autofiction, comme pour n'importe quelle œuvre de bande dessinée, l'auteur doit faire un choix graphique. Même si l'histoire racontée est réelle, ou inspirée du réel, son traitement graphique n'a pas d'obligation à être « réaliste ». Le dessinateur, qui cherchera forcément une cohérence entre le texte et l'image, entre son propos et sa façon de l'illustrer, a le choix entre de nombreux styles graphiques. Entre réalisme et minimalisme, tout est possible ! Tous les procédés sont bons s'ils servent le récit !



Art Spiegelman - *Maus* ©éd. Flammarion)

L'anthropomorphisme

Dans *Maus*, Spiegelman utilise le traitement anthropomorphique (il donne aux humains des traits animaliers) pour accentuer la force de son récit.

« On m'a dit que le fait d'utiliser des animaux diminuait l'impact de *Maus*, mais je pense que c'est l'inverse, que cela augmente la force de l'histoire. Quand le lecteur regarde les choses à travers des masques, cela l'amène à les envisager lui-même, à les recréer dans son imaginaire. » Art Spiegelman

La ligne claire

Ce style s'appuie sur un dessin épuré, aux contours nets, d'épaisseur régulière, identique pour tous les éléments du dessin. Il repose sur une mise en couleurs par aplats, quasiment sans effet d'ombres et de lumière. Seul l'utile est représenté, les détails dépourvus d'intérêt et susceptibles d'altérer la lisibilité de l'ensemble sont laissés de côté.



Fabrice Neaud - *Journal* ©éd. Ego comme X



Marzena Sowa et Sylvain Savoia - *Marzi* ©éd. Dupuis

Le réalisme

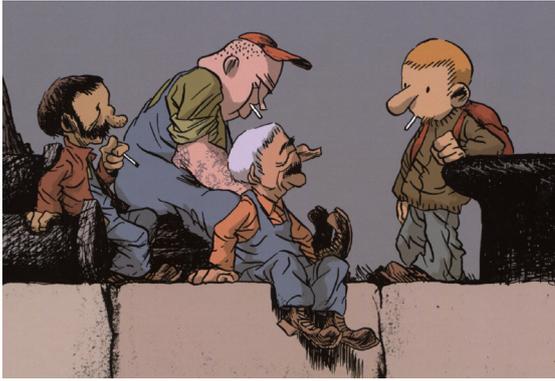
Ce style de dessin cherche un rendu fidèle à la réalité. Il s'agit de rendre réelles les scènes dessinées.



Guy Delisle - *Chroniques birmanes* ©éd. Delcourt

Le minimalisme

Les personnages, les visages et les décors sont simplifiés à l'extrême...



Manu Larcenet - *Le Combat ordinaire* © éd. Dargaud

Le dessin « gros nez »

Apparenté à la ligne claire, le dessin dit « gros nez » va insister sur des caractéristiques physiques des personnages les caricaturant. Les visages, les mains et les pieds peuvent être agrandis de façon exagérée pour accentuer les expressions et le comique de certaines situations.

Il existe de nombreux styles graphiques clairement identifiés et codés en bande dessinée mais les dessinateurs ne sont pas obligés de s'y conformer. Dans la bande dessinée contemporaine, nombreux sont les auteurs qui développent un style unique, correspondant à leur personnalité et à leur sensibilité plastique.



Frederik Peeters - *Pilules bleues* © éd. Atrabile



Le jeu : dessine un arbre dans un style minimaliste, puis un autre dans un style réaliste.

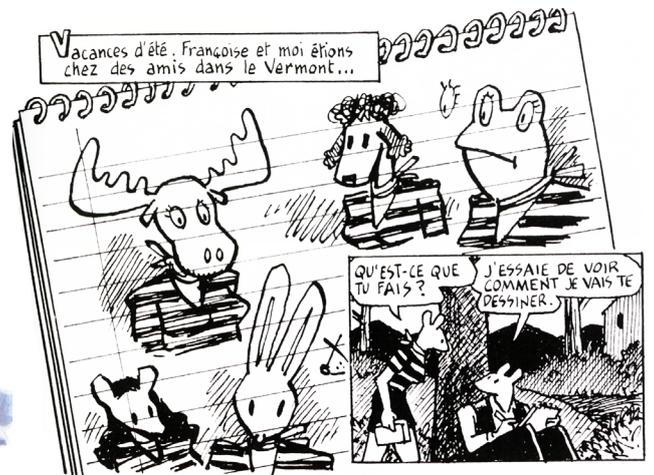
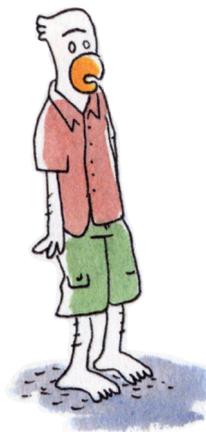
Avant de se lancer dans la réalisation complète d'un album, scénariste et dessinateur définissent le profil (physique et psychologique) de leurs personnages. Ce travail est fait au travers de croquis préparatoires. Le dessinateur va effectuer de nombreuses recherches avant de trouver le résultat qui lui convient.

Cette étape préparatoire revêt un caractère particulier quant il s'agit d'autobiographie. En effet, si le dessinateur doit choisir la manière dont il va se représenter, il doit également représenter ses proches. Certains auteurs vont faire le choix de se rapprocher au maximum de la réalité, tandis que d'autres vont choisir des représentations plus symboliques que réalistes, certaines même caricaturales ou anthropomorphiques.

Quelques exemples de personnages...

L'anthropomorphe

L'anthropomorphe est un animal humanisé (qui se tient debout, est habillé, etc.). Le choix de l'animal peut être fait en fonction du caractère de la personne représentée.



Lewis Trondheim - *Les petits riens* © éd. Delcourt / Art Spiegelman - *Maus* © éd. Flammarion



Fabrice Neaud - *Journal* © éd. Ego comme X

Le réaliste

Le traitement réaliste ne laisse place ni à l'interprétation ni à l'idéalisation. Les personnages doivent être représentés au plus proche de ce qu'ils sont dans la réalité.

Et bien d'autres interprétations graphiques...



Olivier Ka et Alfred - *Pourquoi j'ai tué Pierre* © éd. Delcourt

Marzena Sowa et Sylvain Savoia - *Marzi* © éd. Dupuis

Le caricatural

La caricature est une représentation non conforme à la réalité qu'elle représente ou suggère. Elle exagère volontairement les traits les plus marquants du visage, le rendant burlesque ou, au contraire, les simplifie au maximum...



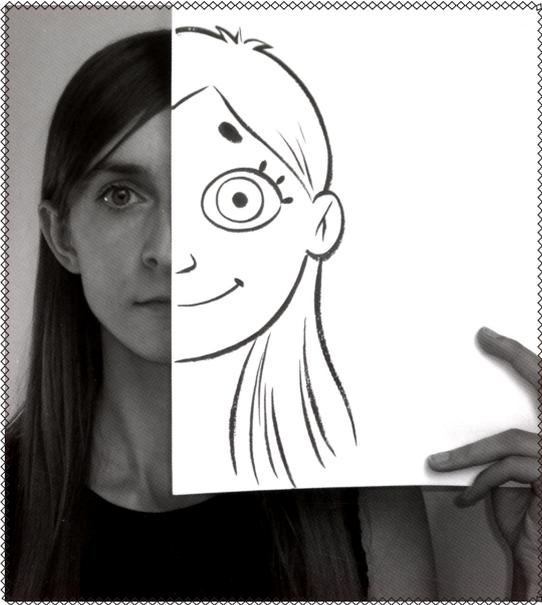
Julien Neel - *Chaque chose* © éd. Glénat



Guy Delisle - *Chroniques birmanes* © éd. Delcourt

DOUBLE JE

Les recherches de personnages

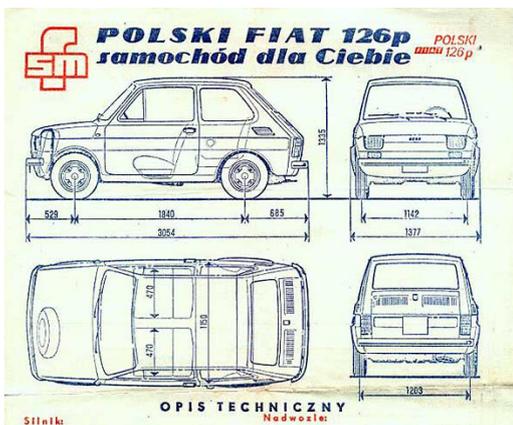


Le jeu : En t'inspirant de cette photo de Marzena Sowa et de son double dessiné, Marzi, tente toi aussi de te dessiner, en utilisant le style graphique de ton choix.

La réalisation d'une bande dessinée autobiographique nécessite un important travail de recherche et de documentation. L'auteur cherche à traduire un univers, une époque, un contexte qui existent ou qui ont existé. La documentation est donc indispensable pour garantir la crédibilité de l'œuvre et permettre au lecteur de saisir l'ensemble de la portée des événements vécus par le narrateur.



Dans la série *Marzi*, Marzena Sowa raconte son enfance en Pologne, dans les années 1980. Sylvain Savoia, le dessinateur, a dû faire un travail de recherche rigoureux pour reconstituer l'environnement de la petite Marzi à travers les objets du quotidien, la décoration ou encore l'architecture. Pour ce travail, tout document peut être source de renseignements : les photos d'enfance, les livres, les films d'époque... Les auteurs se sont également rendus plusieurs fois en Pologne, dans la ville d'enfance de Marzena.



un tapis pour la vie

EN POLOGNE, CHEZ TOUT LE MONDE, IL Y A DES TAPIS ...

AVEC BEAUCOUP DE DESSINS ET DE COULEURS, DANS TOUTES LES PIÈCES. UN DANS MA CHAMBRE, UN AUTRE DANS LE SALON, DANS LE COULOIR, LA CUISINE, LA SALLE DE BAINS.

SUR LES MURS POUR DÉCORER, ON ACCROCHE SOUVENT DES TAPISÉRIES BRODÉES.

AVEC LES TAPIS TURCS, LES TAPISÉRIES À MOTIFS, LES DESSUS DE LIT À FLEURS ET PLEIN DE PLUS DE CE GENRE, ON A PLUS L'IMPRESSION D'ÊTRE DANS UN MUSÉE DU FOLKLORE QUE DANS UN APPARTEMENT PRIVÉ !

MOI, J'AIME SURTOUT LES TAPIS CAR LES FORMES QUI Y SONT DESSINÉES ME DONNENT PLEIN D'IDÉES.

ÇA PEUT ÊTRE DES LAGRINTHES DANS LESQUELS SE PERDENT MES PERSONNAGES EN PÂTE À MODÉLER. MA MÈRE ME DIT QUE ÇA LAISSE DES TRACES, MAIS ILS SONT TELLEMENT FONCÉS QU'ON Y VERRAIT PAS DE L'ENCRE RENVERSÉE.

J'AI AUSSI QUELQUES PETITES VOITURES QUE MON GRAND COUSIN JACEK, DE VARSOVIE, M'A OFFERTES.

LES MOTIFS DEVIENNENT DES ROUTES...

TOUTS LES TAPIS DE LA MAISON VIENNENT DE TCHÉCO-SLOVAQUIE. C'EST L'ONCLE CZESIEK, LE PÈRE DE MONIKA QUI LES RAMÈNE SUR LE TOIT DE SA PETITE VOITURE.

MES PARENTS EN ONT ACHETÉ UN DE PLUS QU'ILS ONT RANGÉ DANS MA CHAMBRE, DERRIÈRE LE RIDEAU.

ILS M'ONT DIT QU'IL EST POUR MOI ...

ILS ME LE DONNERONT EN DOT POUR MON MARIAGE !

15

Marzena Sowa et Sylvain Savoia - *Marzi* © éd. Dupuis

Photos et recherches appartenant aux auteurs

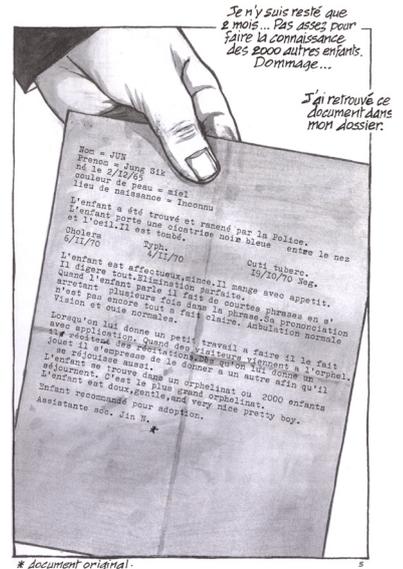
DOUBLE JE

Les recherches documentaires



Jung - Couleur de peau, Miel © éd. Quadrants

Dans la série *Couleur de peau, Miel*, Jung nous raconte son enfance en Corée du Sud, puis en Belgique dans sa famille adoptive. Dans ces albums, il se sert des rares documents qu'il lui reste de sa petite enfance en Corée et de son passage à l'orphelinat, et les inclut dans ses planches, renforçant ainsi la valeur de son témoignage.



Le jeu : En adoptant le dessin minimaliste utilisé par Guy Delisle dans ses *Chroniques birmanes*, inspire toi de cette photo pour dessiner une scène qui aurait pu être vécue par l'auteur lors de son séjour à Rangoon.



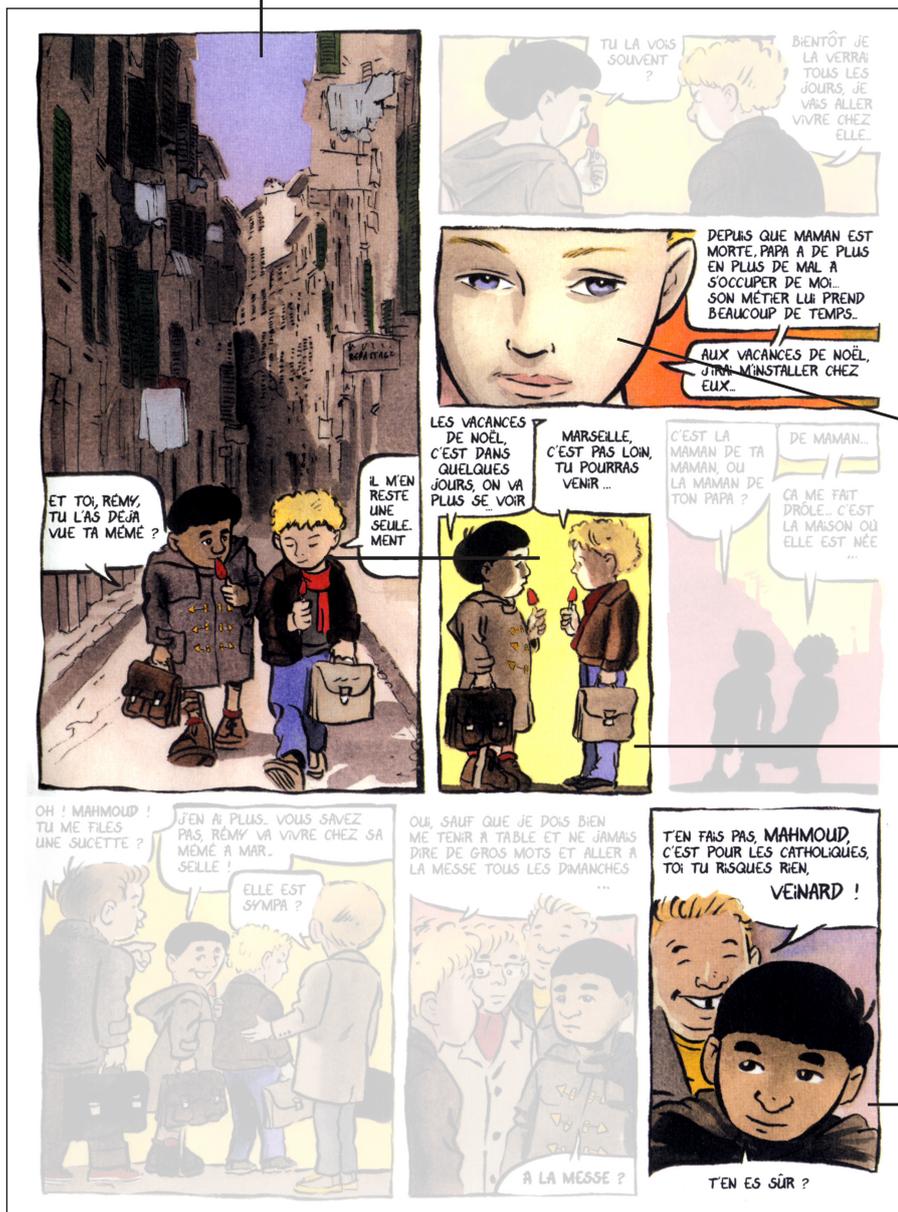
Pour éviter de ne proposer qu'un seul point de vue au lecteur, l'auteur peut jouer sur différents cadrages, encore appelés « plans », ainsi que sur les angles de vue, aussi appelés « visées ». On appelle ces deux notions les codes cinématographiques.

Les plans cinématographiques

L'alternance dans l'utilisation des plans permet de créer une dynamique dans la planche, de jouer sur les ambiances ou de favoriser la dramatisation.

Le plan d'ensemble

est un plan large qui permet de voir toute une scène, de placer une ambiance ou d'amener le lecteur dans un nouveau décor par exemple.



Le plan américain

cadre les personnages à mi-cuisses.

Le gros plan

nous rapproche des personnages, pour des scènes plus intimes.

Le plan moyen

permet de cadrer les personnages de la tête jusqu'aux pieds. Il favorise la lisibilité.

Le plan rapproché

coupe le personnage au niveau du torse. Les émotions sont ainsi plus facilement perçues par le lecteur.

Les visées

La visée, encore appelée angle de vue, désigne le point d'une l'on voit la scène. Il existe trois types de visées :

La visée normale

correspond à une vue frontale, à hauteur d'homme. C'est une vue neutre, objective et réaliste, celle d'un lecteur témoin observant la scène. Cet angle de vue est très employé en bande dessinée.



Jung - *Couleur de peau, Miel* © éd. Quadrants



Frederik Peeters - *Pilules bleues* © éd. Atrabile

La plongée

est une vue plongeante sur la scène. Elle évoque l'écrasement du ou des personnages observés. Elle permet d'insister sur des sentiments de solitude, danger, fatalité, précarité, menace, peur, vertige...

La contre-plongée

place le lecteur en dessous de ce qui est représenté. On évoque ainsi généralement supériorité, puissance, glorification, exaltation, prestige, triomphe... Si le héros est situé en position d'infériorité (en dessous du personnage valorisé par la contre-plongée), l'idée de menace ou d'obstacle peut prévaloir.



Bastien Vivès - *Le Goût du chlore* © éd. Casterman

Il est également possible que tu entendes parler des deux notions suivantes :



Jean Regnaud et Émile Bravo - *Ma Maman est en Amérique* © éd. Gallimard

La visée subjective

La scène est alors vue par un des personnages de l'action, situé à l'extérieur du champ représenté. Le lecteur devient acteur et n'est donc plus un simple spectateur.

La visée émotionnelle

est une méthode, plus rare, permettant d'évoquer un état physique ou mentale particulier. Pour réussir à suggérer ces émotions les auteurs transforment ou déforment le personnage ou le paysage...

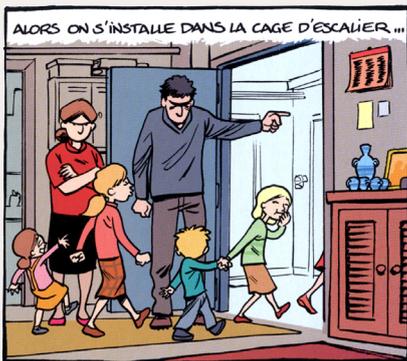


Manu Larcenet - *Le Combat ordinaire* © éd. Dargaud

Qu'elle soit réalisée par le dessinateur lui-même ou par un coloriste, la mise en couleurs est le résultat de choix artistiques. Celle-ci n'est donc pas seulement esthétique. Elle contribue à faire passer des informations, des émotions... Tout comme le dessin, la mise en couleurs d'une bande dessinée autobiographique n'est pas nécessairement réaliste. Son objectif principal est de servir la narration.



Quelques exemples de mise en couleurs...



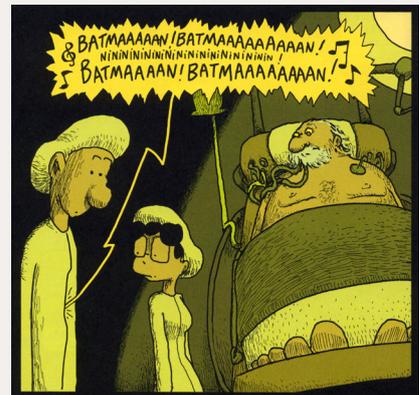
Marzena Sowa et Sylvain Savoia - *Marzi* © éd. Dupuis



Bastien Vivès - *Le Goût du chlore* © éd. Atrabile



Manu Larcenet - *Le Combat ordinaire* © éd. Dargaud



Julien Neel - *Chaque Chose* © éd. Glénat



Frederik Peeters - *Pilules bleues* © éd. Atrabile



Craig Thompson - *Blankets* © éd. Casterman

Le noir et blanc

Si une grande partie des albums de bande dessinée sont édités en couleurs, le noir et blanc reste très utilisé, particulièrement par les auteurs de roman graphique autobiographique. L'utilisation du noir et blanc est un parti pris esthétique, qui nécessite une bonne maîtrise graphique.



Michel Kichka - *Deuxième génération* © éd. Dargaud

Couleur et valeur symbolique

Les couleurs portent en elles des valeurs symboliques fortes, qui permettent de faire passer un message, une émotion, sans aucun texte. Les auteurs de bande dessinée ont souvent recours à cette technique.



Par exemple, dans la case ci-contre, le personnage a le visage vert. L'association du dessin et de la couleur nous permet de comprendre immédiatement qu'il est malade...

Olivier Ka et Alfred - *Pourquoi j'ai tué Pierre* © éd. Delcourt



Manu Larcenet - *Le Combat ordinaire* © éd. Dargaud

Dans cette autre case, l'ambiance rouge de la chambre donne une impression d'oppression et de malaise.



Julien Neel - *Chaque Chose* © éd. Glénat

Couleur et perception du temps

Dans une bande dessinée où l'on oscille entre deux périodes temporelles différentes, la couleur peut permettre de se repérer et d'avoir une meilleure compréhension de l'histoire.

Dans les cases ci-contre, la couleur permet de distinguer le passé (en sépia) et le présent (en gris).

Le jeu : à toi de mettre en couleurs cette case. Essaie de faire trois mises en couleurs différentes et de varier les techniques (feutres, crayons de couleurs...). Tu peux ensuite comparer ton travail avec celui de l'auteur (page 112).



Jean Regnaud et Émile Bravo - *Ma Maman est en Amérique* © éd. Gallimard

DOUBLE JE

Mise en pratique...

Maintenant que tu connais les principales techniques de l'autobiographie en bande dessinée, réalise un strip de trois cases sur un événement que tu as vécu.

Dans un premier temps, **réalise ton scénario** : Décris où se passe l'action, choisis les cadrages, les dialogues (si tu en as besoin), les personnages, leurs émotions...



Carnets de travaux préparatoires - Farid Boudjellal - *Petit Polio* © éd. Soleil

Case 1, description :

Case 2, description :

Case 3, description :



Une fois le scénario réalisé, tu peux ensuite donner ton interprétation en images, en choisissant ton **style graphique** et ta **mise en couleurs**...