

## FICHE CONSEILS

Le Fauve des Lycéens, initié par le Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême avec le soutien du Ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse est décerné par un panel de lycéens à une bande dessinée choisie parmi dix albums issus de la Sélection Officielle du Festival. Comment choisir ? Comment juger une bande dessinée ? Sur quels critères se baser ? Voici quelques clés pour s'y retrouver.

Juger une bande dessinée est une tâche délicate. Une bande dessinée est un tout, une alchimie complexe mêlant textes et dessins, qui a demandé aux auteur.rice.s des mois voire des années de travail, dans laquelle ils ont investi leur imagination et leur talent. Pour évaluer un album, il ne suffit donc pas de le feuilleter. Il faut le lire en gardant à l'esprit que les auteur.rice.s avaient des intentions précises en le réalisant. Les thématiques suivantes vous permettront de comprendre ce à quoi il faut faire attention pour analyser et juger une bande dessinée.

### Le scénario

Épine dorsale de l'album, le scénario est le moteur du récit. Attention, le scénario n'est pas l'histoire, il est au service de l'histoire. Quel que soit le genre (biographie, poésie, drame, romance, polar...), la narration doit emporter le lecteur, l'intéresser de bout en bout et ne jamais le perdre en route. Il est donc particulièrement important que le scénario soit fluide et cohérent.

Deux éléments sont aussi notamment à prendre en compte : la construction des personnages, dont les motivations et les réactions doivent être compréhensibles, et le rythme, essentiel pour maintenir l'attention du lecteur. Un rythme mou ou au contraire trop saccadé, des longueurs, des digressions inutiles ou des enchaînements confus, sont les signes d'un scénario mal construit.



## FICHE CONSEILS

### DIALOGUES

Les dialogues doivent permettre de comprendre l'histoire et de la faire progresser, et de cerner la personnalité des protagonistes. Étant donné le peu de place disponible, chaque dialogue doit aussi être utile. De bons dialogues doivent sonner juste, dans le contexte du récit. Par exemple, dans une bande dessinée réaliste, les dialogues doivent l'être aussi ; un récit historique ne devra pas comporter d'expressions et mots anachroniques (sauf si l'intention est humoristique).

Le niveau de langage (soutenu, familier, courant) doit rester le même tout au long de l'album, sauf si une rupture sert le scénario. À noter que certains albums sont muets et fonctionnent très bien ainsi.



### DESSIN

Juger du dessin est très subjectif. Certains préféreront un dessin très travaillé, virtuose, très détaillé, d'autres peuvent vouloir privilégier l'énergie et l'efficacité du trait. Le dessin doit surtout être maîtrisé, et soutenir le propos de l'album. Selon que l'objectif est humoristique, réaliste, documentaire, poétique..., le dessinateur adoptera le trait qui mettra le plus en valeur le scénario.

Le lecteur sera souvent attentif à certains éléments, particulièrement délicats à représenter : le mouvement, les visages, la perspective, les animaux. Le trait du dessinateur doit pouvoir être qualifié : vif, énergique, rond, poétique, assuré... Enfin, on ne négligera pas le lettrage (la forme des lettres), qui doit être cohérent avec le ton et le style graphique de l'histoire.



## FICHE CONSEILS

### COULEUR

On sous-estime souvent l'importance de la couleur – ou du noir et blanc. Pourtant, les couleurs facilitent la lecture de la bande dessinée en montrant des choses que le dessin lui-même ne révèle pas. Elles peuvent suggérer des émotions, installer une ambiance, donner du relief aux décors. Dans le cas d'une BD en noir et blanc, c'est l'encrage, les noirs plus ou moins profonds, le contraste du blanc et du noir, l'utilisation du gris et des hachures qui doivent transmettre ces sensations.

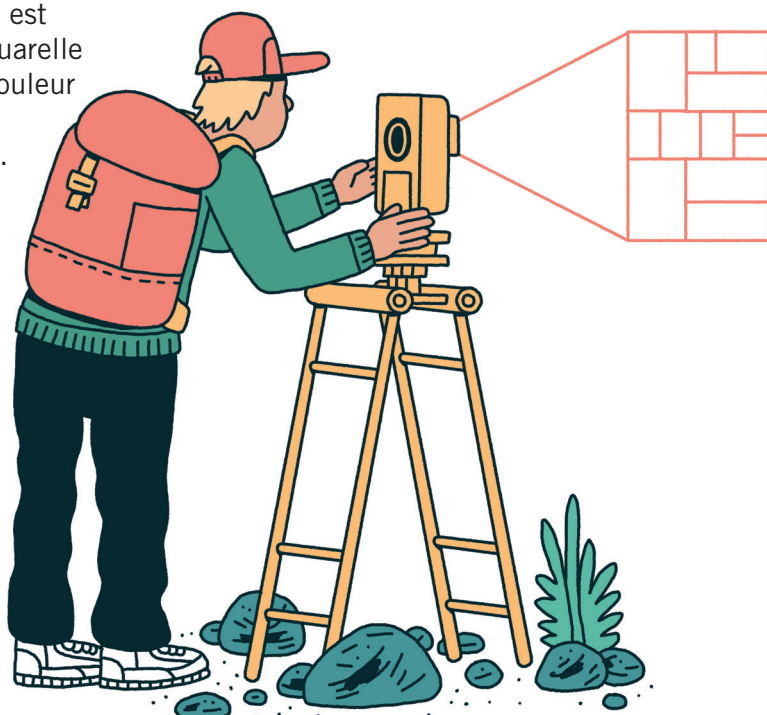
Un mauvais choix de couleur peut nuire à la lecture, voire rebuter. Certains lecteurs préfèrent la couleur directe (le dessin est réalisé directement en couleur, à l'aquarelle par exemple), d'autres une mise en couleur a posteriori, permettant des à-plats, l'utilisation de couleurs numériques...

### COMPOSITION

C'est l'une des spécificités essentielles de la bande dessinée et c'est un élément de jugement fondamental. On s'intéressera à la bonne articulation entre le niveau de la planche elle-même et celui des cases qui la composent. La vision d'ensemble doit être assez attractive pour inciter le lecteur à entrer dans la planche. Puis le découpage doit l'orienter vers la première case et le guider naturellement jusqu'à la dernière.

Tout ceci n'est possible que si ont été choisis, pour chaque case, la taille, le contenu, **les plans et les angles de vue appropriés**.

La composition d'une page peut prendre une forme très stricte, être découpée en cases de mêmes dimensions et disposées selon un quadrillage (**un gaufrier**), ou au contraire être éclatée, avec des cases de tailles et formes irrégulières, avec ou sans cadre.

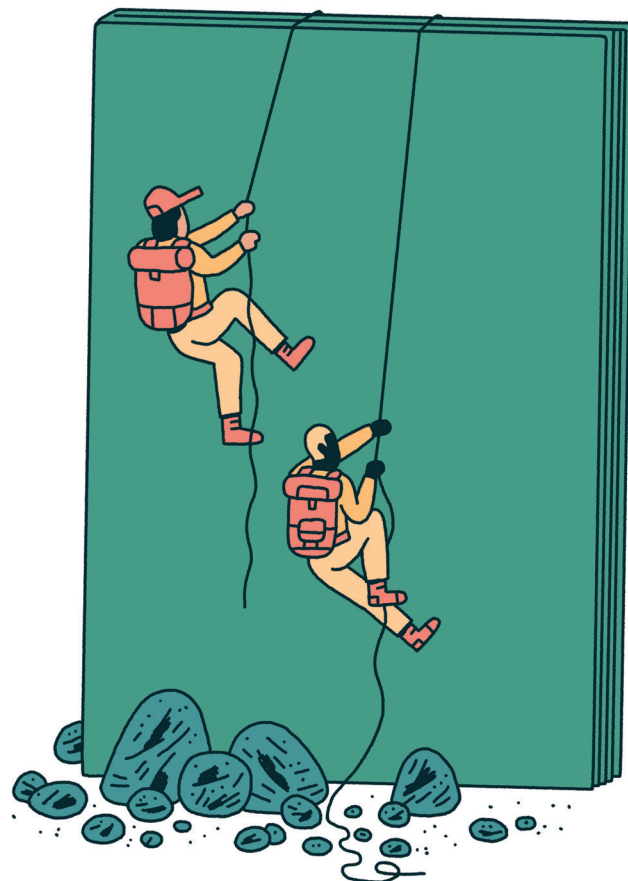


## FICHE CONSEILS

### FAÇONNAGE

Une bande dessinée est un objet qui doit être agréable à voir et à manipuler. C'est pourquoi le façonnage peut entrer en compte dans les critères pour la juger. Est-ce un **album relié** ou **broché**, sa couverture est-elle souple ou rigide, son papier est-il mat ou brillant, est-ce que des encres spéciales (dorées, fluo...) sont utilisées ?

L'album doit être facile à feuilleter, facile à tenir ouvert. Les pages ou la couverture ne doivent pas se décoller, **le dos de l'album** ne doit pas se casser. Le papier doit permettre une bonne qualité d'impression, avec des dessins nets, des couleurs contrastées, ni trop claires ni trop foncées.



### PLAISIR DE LECTURE

Un critère totalement subjectif ! Un album peut avoir des défauts visibles mais pour une raison ou une autre, il vous tient à cœur, vous avez ressenti du plaisir à sa lecture. Il vous a appris des choses, il vous a fait rire, il vous a transporté ailleurs.

Bref, vous avez passé un bon moment à le lire, vous avez envie de le recommander à vos amis, alors défendez-le !

