

## Petit lexique de la Bande dessinée :

Définition : une bande dessinée est une succession d'images organisées pour raconter une histoire et présentée de façons diverses (en planche, en illustré, en petit format, en album, etc.). En d'autres termes, une BD est une histoire comique ou réaliste racontée en images. Le concept de bande dessinée est appelée "Manga" au Japon et "Comics" aux États-Unis.

Lexique de la bande dessinée :

La planche de bande dessinée

- **La planche** : page entière de B.D. composée de plusieurs bandes de cases ou « vignettes. »
- **La bande** : succession horizontale de plusieurs images. Une bande comprend entre une et six images environ.
- **La case** : aussi appelée **vignette**, est une image d'une bande dessinée délimitée par un cadre.

### 3. Bulle

- **La bulle**, aussi appelée **un phylactère**, est une forme variable qui, dans une vignette, contient les paroles ou les pensées des personnages reproduites au style direct.
- **L'appendice** relié au personnage : permet d'identifier le locuteur. Il prend souvent la forme d'une flèche pour les paroles et de petits ronds pour les pensées.
- **Le cartouche** : encadré rectangulaire contenant des éléments narratifs et descriptifs assumés par le narrateur, appelés également commentaires.
- **Le récitatif** : il peut s'agir de textes courts comme « Pendant ce temps... » ou « Le lendemain matin... » mais il peut être beaucoup plus étoffé et expliquer ou détailler l'action. Il sert à rendre certaines actions pratiquement impossibles à restituer par l'image.
- **L'onomatopée** : mot qui imite un son ; les onomatopées constituent le bruitage de la bande dessinée.
- **L'idéogramme** : icône, symbole ou petit dessin exprimant une pensée ou un sentiment.
- **La typographie** ou **le lettrage** : manière dont le texte est imprimé : caractères, forme, épaisseur, disposition...

### 3. Plans

- **Les plans** : (terme venant du cinéma = série d'images enregistrées en une seule fois, par une prise de vue ininterrompue) ; en B.D., il s'agit d'une seule image : façons de représenter le sujet, vu à des distances diverses permettant de voir une plus ou moins grande partie du sujet, et produisant des effets variés
- **Le plan d'ensemble** : vue d'ensemble, de très loin ; prédominance du décor ; détails et personnages très réduits.
- **Le plan général** : vue d'ensemble, mais de moins loin ; décor important, mais détails plus visibles et personnages moins petits.
- **Le plan moyen** ("en pied") : cadre les personnages en entier ; il précise l'action.
- **Le plan américain** : décor secondaire ; prédominance des personnages,

coupés à mi-cuisse ; il concentre l'attention sur les gestes.

- **Le plan rapproché** : personnages vus de près ; coupés à la ceinture ; il met l'accent sur l'expression psychologique.
- **Le gros plan** : le décor disparaît ; il cadre en général le visage et fait ressortir les jeux de physionomie.
- **Le très gros plan**: il coupe parfois une partie du visage ou de l'objet cadré et grossissent l'expression en attirant l'attention sur un détail.



Hergé, *Tintin : le crabe aux pinces d'or*, Casterman

## 5. Cadres & Angles de vue

Contrairement à l'écran cinématographique, dont les dimensions restent fixes durant le temps de la projection, la forme des vignettes de bandes dessinées peuvent varier au cours du même récit, s'étirer à volonté en largeur ou en hauteur selon le besoin du récit.

Nous avons ici deux exemples. Sur la case de gauche, le cadre est étiré verticalement pour renforcer la hauteur de la falaise, et donc le danger que représenterait la chute du personnage. Il en va de même pour la case horizontale du bas, qui cette fois ci renforce l'impression que les héros sont encerclés par leurs ennemis.



(R. Lecureux/A. Chéret , *Rahan* , Vaillant ; H. Pratt, *Capitaine Cormoran*, Glénat)



- Les **angles de vue** : Les angles de vue : différents points de vue sous lesquels se présente chaque scène d'une bande dessinée ; ils représentent la position de la " caméra " ou de l'œil du lecteur ; ils contribuent à la lisibilité, à l'ambiance et à l'interprétation d'une scène.
- La **plongée** : vue de dessus ; elle situe les personnages dans l'espace, les uns par rapport aux autres et par rapport à leur environnement. Elle permet également de dramatiser une scène en donnant un sentiment

d'écrasement, d'infériorité, voire de menace sur le sujet représenté.

- La **contre plongée** : vue de dessous ; elle magnifie le sujet, lui donne un aspect de supériorité et de domination.



< Plongée



Contre-plongée >

Uderzo/Gocinny, Astérix Les lauriers de César, Dargaud

Caza, Scènes de la vie de banlieue, Dargaud

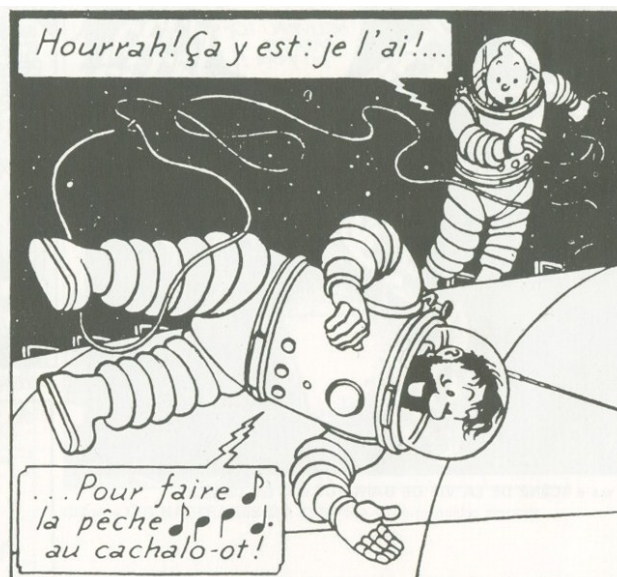
## 6. Procédés d'enchaînement de vignettes

- **La scène** : suite d'images se présentant dans le même décor.
- **La séquence** : suite d'images ou de scènes formant un ensemble, même si elles ne se présentent pas dans le même décor.
- **L'ellipse** : temps qui passe entre deux cases ou deux scènes. L'ellipse permet de sauter des événements sans importance afin de ne pas casser le rythme de l'action (ou au contraire de ne pas montrer un événement important pour accentuer un suspense, une sorte de frustration voulue).
- **Le flash-back** : "retour en arrière". On l'utilise en général pour figurer ou représenter le souvenir d'un personnage, ou pour raconter une action s'étant déroulée avant la scène que l'on est en train de lire.
- **Le "champ-contrechamp"** : Le "champ-contrechamp" ne constitue pas un angle de vue à proprement parler, mais plutôt une façon d'associer deux angles de vue immédiatement l'un à la suite de l'autre. Le "champ" est tout simplement l'image d'un angle de vue et le "contrechamp" sera la vision opposée du champ.



Et nous irons ♪♪♪ à Valparaiso ♪♪ Good-bye, farewell...

Pourvu que je ne le rate pas!



Hourrah! Ça y est: je l'ai!...

... Pour faire ♪♪♪ la pêche ♪♪♪ au cachalo-ot!

(Exemple de champ-contrechamp) Hergé, On a marché sur la lune, Casterman