



Lexique et vocabulaire de

La planche :

Une page entière de BD, elle est composée de plusieurs bandes de cases ou vignettes

Bande / Bandeau :

Succession horizontale de plusieurs images. Une bande comprend entre une et six vignettes environ.

Comic strip ou strip : BD en trois ou quatre cases disposées en bande horizontale.

La case :

Aussi appelée vignette, est une image d'une bande dessinée délimitée par un cadre.

La bulle ou phylactère, est une forme variable qui, dans une case, contient les paroles ou les pensées des personnages.

Imbatale, tome 1, Pascal Jusselin. Dupuis.



L'appendice il est relié au personnage il 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 faire comprendre certaines actions impossibles à restituer par image.

Bushido tome 1, Gorobei- Gloris. Dupuis.



Le Fantôme de Canterville, d'après Oscar.
Wilde. Elléa Bird. Jungle Pépites.

L'onomatopée :
Un mot qui imite un son, les onomatopées constituent le bruitage de la bande dessinée.

L'idéogramme :
Icône, symbole ou petit dessin exprimant une notion.

L'idéogramme :

La typographie ou le **lettrage** :
Manière dont le texte est
imprimé, les caractères, la
forme, l'épaisseur des lettres ...



Les plans :

Terme venant du cinéma = une série d'images enregistrées en une seule fois, par une prise de vue ininterrompue.

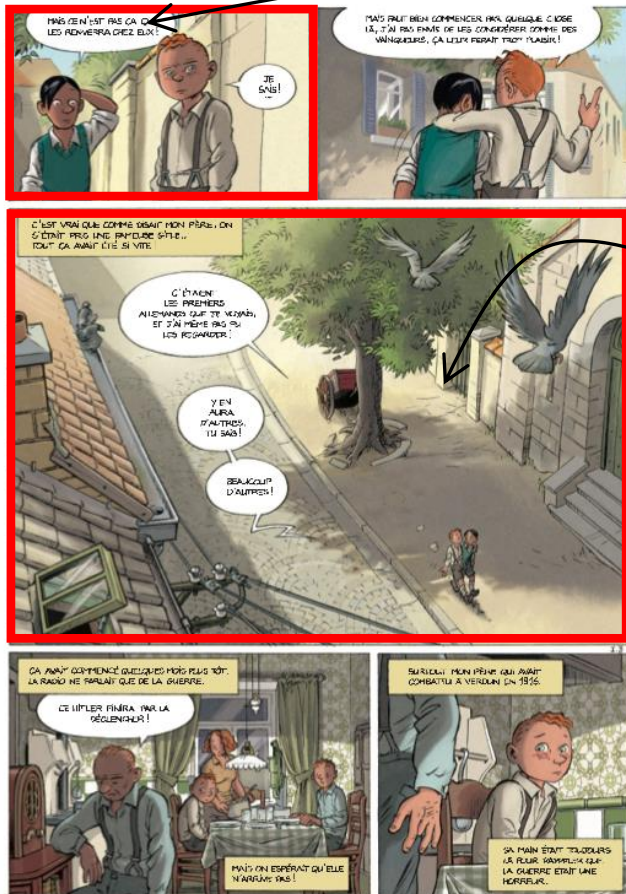
En BD :

Il s'agit d'une seule image, des façons de représenter le sujet, des vues à distance diverses permettant de voir une plus grande partie du sujet, produisant des effets variés au service de la narration.

Le plan général :

Vue d'ensemble, de très loin, décor important, les détails sont plus visibles et les personnages sont moins petits.

Les Enfants de la Résistance, tome 1,
Benoit Ers et Vincent Dugomier.
Le Lombard.



Les Enfants de la Résistance, tome 1, Benoit Ers et Vincent Dugomier.
Le Lombard.

Le plan rapproché :

Les personnages sont vus de près, ils sont coupés à la ceinture, il met l'accent sur l'expression psychologique.

Le plan d'ensemble :

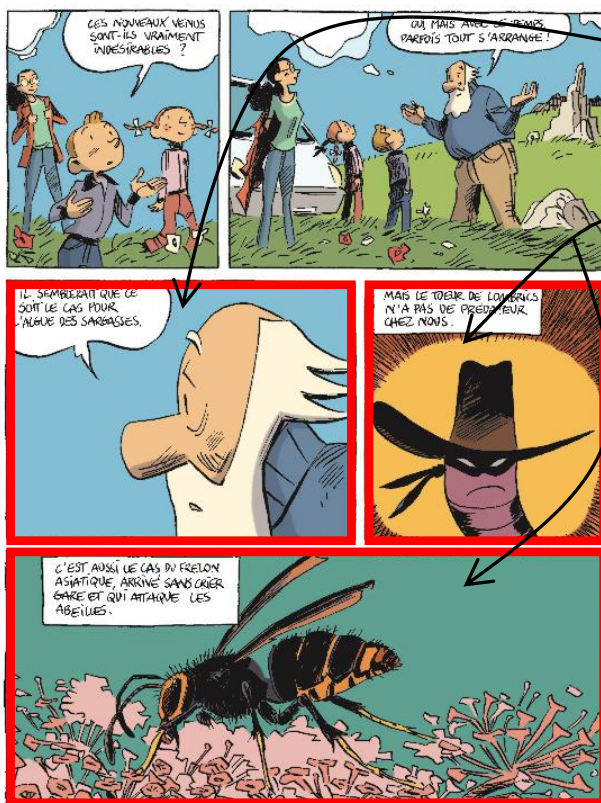
Vue d'ensemble de très loin, prédominance du décor, les détails et les personnages sont très réduits.

Le plan moyen, « en pied » :

Il cadre les personnages en entier, il précise l'action.

Le plan américain :

Le décor est secondaire, prédominance des personnages, coupés à mi-cuisse, il concentre l'attention sur les gestes.



La Biodiversité, Casanave, Rives, Boutinot.
Le Lombard.

Le gros plan :

Le décor disparaît, il cadre en général le visage et fait ressortir les jeux de physionomie. Le gros plan peut aussi montrer un détail d'un objet, d'un végétal ou autres ...

Un très gros plan, un zoom :

Il coupe parfois une partie du visage ou de l'objet cadré et grossissent l'expression en attirant l'attention sur un détail.



Silex and the City, Jul. Dargaud.

Cadres :

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

Angles de vue dans la BD, et autres :

Les angles de vue sont différents points de vue sous lesquels se présente chaque scène d'une bande dessinée. Ils montrent la position de la caméra dans le cinéma, ou de l'œil du dessinateur. Dans une installation artistique contemporaine le regardeur peut choisir son angle de vue ou dans un espace muséal.



La plongée :

Une vue de dessus, elle situe les personnages dans l'espace, les uns par rapport aux autres et par rapport à leur environnement. Elle permet 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.

Les Godillots, tome 1, Marko et Olier.
Bamboo.



Les Godillots, tome 1, Marko et Olier. Bamboo.

Les procédés d'enchaînement de cases ou vignettes.

La scène :

Une suite d'images se présentant dans un même décor.

La séquence :

Une suite d'images ou de scène formant un ensemble, même si elle ne se présente 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, de créer des suspenses.

Le flash-back « retour en arrière » :

On 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 l'image d'un point de vue et le contrechamp sera la vision opposée du champ.

L'Hors-champ en photographie :

Le hors champ est ce qui échappe au champ de la capture de l'image à la fois ce qui est autour de l'image, dans le temps ce qui se passe avant et après, dans un contexte social, historique, politique, la signification de l'image dans un contexte.

Dans la construction narrative de l'image, le hors champ crée un mystère dans la composition de l'image et sa signification.

Album : Contrairement au Japon et aux États-Unis, l'album s'affirme en Europe comme la forme de la BD. Ce livre à une couverture rigide, il a 48 ou 64 pages. Aujourd'hui certains auteurs utilisent d'autres formats de diffusion.

Comic : Le terme comic désigne en anglais BD. En France il a été utilisé pour disqualifier la BD américaine après la Seconde guerre mondiale. Puis pour désigner le genre superhéros, comic est devenu synonyme de BD de superhéros.

Dessin : Chaque auteur de BD se reconnaît grâce à son style graphique personnel et unique. Cependant il existe un vocabulaire commun, la « ligne claire », la BD réaliste, comme dans la peinture, la sculpture les dessinateurs s'influencent les uns les autres et sont marqués par des maîtres qu'ils admirent, des courants, des tendances d'une période historique.

Encrage et processus créatif : Le dessinateur réalise d'abord un premier jet que l'on appelle « un crayonné », synonyme d'une esquisse pour un dessin rapide à main levée d'une idée, d'un croquis pour un dessin rapide d'un personnage, d'un paysage, d'objet observé. Lorsque l'auteur est satisfait, il procède à l'encrage, il souligne à l'encre, au marker, les contours et efface les traces du crayon. Pour certains auteurs qui utilisent le noir et blanc, cette étape est la dernière.

Fanzine :

C'est un mot d'origine anglaise, contraction de fanatic et de magazine. Les Fanzines sont des petits journaux gratuits ou presque, réalisés par des amateurs. Depuis les années 1970, ils ont permis à de nombreux auteurs de BD de se faire connaître, sans avoir à obéir aux contraintes des éditeurs. Les Fanzines sont relayés par des blogs, des comptes Instagram, des support numériques ... La Fanzinothèque à Poitiers est une bibliothèque de Fanzine avec des activités diverses. www.fanzino.org



Histoire, références, citations : Des auteurs de BD, effectuent un travail d'historien, ils se documentent avant de dessiner. Ils référencent, racontent une période historique, font écho à des œuvres d'arts, ainsi que des faits de société ...

Histoire de l'art, art pariétal : L'artiste Roy Lichtenstein est une figure du mouvement artistique du POP ART dans les années 60, il emprunte des scènes des Comics en jouant avec des agrandissements. D'autres artistes se sont aussi inspirés de la BD depuis les années 1960, comme Andy Warhol, Keith Haring, Jean-Michel Basquiat, Gilles Barbier.

Les grottes de Lascaux en Dordogne, une scène de chasse séquencée en plusieurs dessins, pas de bulles les dessins réalisés sur la paroi de la grotte il y a 20 000 ans racontent une histoire en image.



Roy Lichtenstein
Whaam ! 1963,
peinture.



Jean-Michel Basquiat
Man from Naples, 1982.
Peinture et collage sur



Keith Haring,
peinture sur bâche.
1988.



Gilles Barbier.
L'Hospice,
2002.

Japon : Depuis 1945, les mangas occupent une place centrale dans la culture Japonaise. Les thèmes sont variés.

Mise en abyme (ou abime) :

Répétition à l'infini de l'image dans sa propre image.

Roman graphique : C'est un terme inventé aux États-Unis on parle alors de graphic novel pour désigner une BD plus littéraire que les Comics de superhéros. En France, des récits de Corto Maltese ont été présentés comme des « romans en bandes dessinées ».

C'est Will Einer qui invente l'expression « roman graphique », pour Un bail avec dieu traduit en France en 1982. Réédité sous le titre : « Le contrat » et ensuite sous le titre "Un pacte avec Dieu".



L'OuBaPo : est à la bande dessinée ce que l'OuLiPo est à la littérature, il s'agit pour ses membres de créer des BD sous des contraintes artistiques volontaires ce qui modifie le processus créatif, créer en 1992 au sein de la maison d'édition L'Association. La contrainte comme un laboratoire de l'avant-garde, exemple une histoire sans parole, gags en une planche, strips de trois ou quatre cases, vocabulaire graphique restrictif.

Scénariste : En BD l'auteur des illustrations n'est pas forcément celui du scénario. On connaît des duos célèbres, Uderzo et Goscinny pour Astérix.