

Lexique de la Bande dessinée

Une bande dessinée est une succession d'images organisées pour raconter une histoire. Le concept de bande dessinée est appelée "Manga" au Japon et "Comics" aux États-Unis.



1. La planche de bande dessinée

- **une planche** : page entière de B.D., composée de plusieurs bandes.
- **une bande** : (aussi appelée un "strip") succession horizontale de plusieurs images.
- **une vignette** : (aussi appelée une case) image d'une bande dessinée délimitée par un cadre.
- **une bulle** : (aussi appelée un phylactère) forme variable qui, dans une vignette, contient les paroles ou pensées des personnages reproduites au style direct.
- **un appendice** relié au personnage : permet d'identifier le locuteur. Il prend la forme d'une flèche pour les paroles et de petits ronds pour les pensées.
- **un cartouche** : encadré rectangulaire contenant des éléments narratifs et descriptifs assumés par le narrateur, appelés également commentaires.

2. Dans les bulles

- **une onomatopée** : mot qui imite un son ; les onomatopées constituent le bruitage de la bande dessinée.
- **un idéogramme** : icône, symbole ou petit dessin exprimant une pensée ou un sentiment.
- **la typographie** : manière dont le texte est imprimé : caractères, forme, épaisseur, disposition...
- **le lettrage** ou typographie : réalisation à l'encre de Chine des textes et dialogues d'une bande dessinée. Ce travail est parfois assuré par un spécialiste, le lettreur.
- **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.

3. 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.

4. Angles de vue

- Les **angles de vue** 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.



Uderzo/Gocinny, Astérix Les lauriers de César, Dargaud

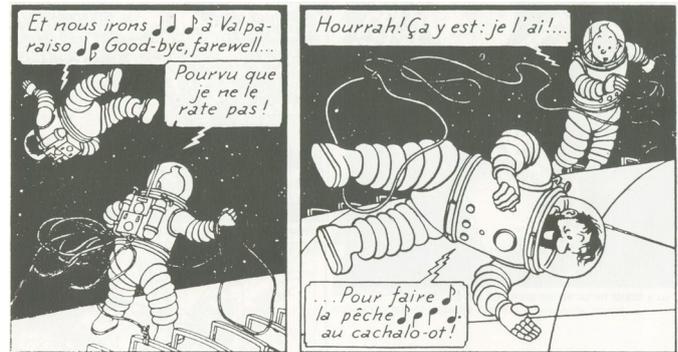
- La **contre plongée** : vue de dessous ; elle magnifie le sujet, lui donne un aspect de supériorité et de domination.



Caza, Scènes de la vie de banlieue, Dargaud

5. 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. (2 Exemples de champ-contrechamp)
Hergé, *On a marché sur la lune*, Casterman
« Angelot, T1 »



6. L'humour

L'humour en bande dessinée ou en illustration peut être traité de différentes façons, soit il sera le sujet principal de la narration, soit il agrémentera le récit ou sera utilisé pour le désamorçage d'une situation.

a. Les genres

- **Le comique d'observation** : Mise en évidence des défauts, manies et imperfections de la nature humaine.
- **Le comique de situation** : L'humour naît de l'endroit, du lieu, de la particularité de la situation.
- **Le comique d'exagération**: Déformation, interprétation de la réalité dans le portrait d'un personnage ou d'une situation particulière.
- **Le comique d'action** : Réside dans le type ou le déroulement d'un acte effectuée par un ou plusieurs personnages.
- **Le comique de mouvement**: Accentuation du mouvement rendant une situation simple, comique.
- **Le comique d'accumulation** : Proviens de la répétition exagérée d'une situation, d'un mouvement, d'objets ou de personnages.
- **Le comique de destruction**: Les catastrophes, explosions ou carambolages prennent des proportions fantastiques, irréelles.
- **Le comique absurde** : Ou l'on donne aux gens et aux objets des actions ou des fonctions qui ne leur sont pas habituelles, insensées.
- **Le comique intellectuel**: Les textes, les mots, les dialogues, les subtilités ou les références du langage amènent à l'effet comique.
- **Le comique de jeux de mots**: Où l'on joue sur l'écriture, sur le sens, l'association ou la compréhension de certains mots.
- **Le comique anachronique**: Consiste à attribuer à une époque, les mœurs, les inventions ou les techniques d'une autre époque.
- **L'humour noir**: L'effet comique naît du sordide, de la mort, de la laideur ou de la cruauté.
- **Le clin d'œil**: Référence, allusion complice à une œuvre, un auteur, une situation contemporaine ou historique.

b. Les degrés

- **Le premier degré**: compréhension simple et directe d'un effet, d'une situation comique.
- **Le second degré**: l'humour ne naît pas de la compréhension directe mais d'une lecture plus subtile ou intellectuelles.
- **Le troisième degré**: humour, situations ou gags plus difficilement compréhensibles, absurdes ou intellectuels.

c. Le gag est souvent construit en trois étapes

- **L'exposition** : description, présentation de la situation, des personnages ou du décor.

- **Le développement** : déroulement de l'action dans un sens qui laisse prévoir le dénouement. -

- **La chute** : dénouement de l'action dans une fin qui peut être soudaine, imprévisible, contraire à ce qu'on avait imaginé.

Le gag peut être **visuel, verbal ou sonore**. Il doit être soigneusement pensé, préparé, construit. Tout réside dans la manière "d'amener" le gag, la chute. Il faut éviter les stéréotypes, les gags "téléphonés", ceux qui sont trop évidents, que l'on comprend dès les premières images.

L'humour en bande dessinée et en illustration demande des qualités **d'observation, d'imagination** et de **compréhension** des gens, situations et actions humaines.

Les objets peuvent dans certains cas, participer, contribuer à l'effet comique en prenant vie ou en devenant les éléments principaux du déroulement de l'action.

Histoire de la Bande dessinée en images <https://www.reseau-canope.fr/savoirscdi/societe-de-linformation/le-monde-du-livre-et-des-medias/litterature-de-jeunesse/reflexions/la-bande-dessinee/panorama-historique.html>

La bande dessinée par Canopé Guadeloupe et Canopé Strasbourg, [juin 2016]

<https://www.reseau-canope.fr/savoirscdi/societe-de-linformation/le-monde-du-livre-et-des-medias/litterature-de-jeunesse/reflexions/la-bande-dessinee/panorama-historique.html>