

Une planche de B.D.

- **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** : (aussi appelé **récitatif**) encadré rectangulaire contenant des éléments narratifs et descriptifs assumés par le narrateur, appelés également **commentaires**.

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** : réalisation à l'encre de Chine des textes et dialogues d'une bande dessinée. Ce travail est parfois assuré par un spécialiste, le lettreur.

Cadres et cadrages : description du décor et des personnages

* CHAMPS

- **le champ** : portion de l'espace que l'on veut représenter par une image et qui est contenue à l'intérieur du cadre.
- **le cadrage** : choix de cette portion d'espace ; disposition des décors et des personnages dans les cases.
- **champ et contre champ** : succession de deux plans filmés en sens opposés. Par exemple un personnage arrivant de face sera ensuite vu s'éloignant de dos.
- **le hors - champ** : action dans un espace hors de l'image présentée, repérable par le son ou par un indice visuel. Exemples : voix d'un personnage qui participe à l'action mais qui n'est pas représenté dans la vignette (on parle de “ **voix off** ”) ; regard d'un personnage vers un élément hors du cadre.
- **la profondeur de champ** : quand le dessin d'une vignette est en perspective (illusion de vision directe, objets présentés tels qu'ils paraissent vus de loin et dans une position donnée), on dit que la vignette présente une profondeur de champ ; on appelle :
 - **premier plan** celui qui contient les éléments qui paraissent proches
 - **plan intermédiaire** celui qui est compris entre les deux autres
 - **arrière-plan** celui qui contient les éléments qui paraissent éloignés

* 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 panoramique** : vue d'ensemble, de très loin ; prédominance du décor ; détails et personnages très réduits.

LE VOCABULAIRE DE L'IMAGE ET DE LA BANDE DESSINÉE

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

* 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** : (aussi appelé **angle plat**) 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.

Traduction des mouvements

- **tirets de mouvements** : petits traits de forme variable qui soulignent le mouvement d'un élément de l'image.
- **travelling latéral** : les personnages semblent traverser l'image d'un côté à l'autre, créant ainsi l'illusion du mouvement en obligeant l'œil à les suivre.

Procédés d'enchaînement des vignettes

- **une scène** : suite d'images se présentant dans le même décor.
- **une séquence** : suite d'images ou de scènes formant un ensemble, même si elles ne se présentent pas dans le même décor.
- **le lien entre les vignettes** : élément assurant un enchaînement spécifique entre deux vignettes.
- **le zoom** : succession de plans qui rapprochent progressivement le sujet.
- **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)
- **l'espace intercase** : succession de vignettes décomposant une même action ; procédé humoristique.
- **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 nous sommes en train de lire.