

LEXIQUE DE LA BANDE DESSINEE

ANGLE DE VUE :

Hauteur à laquelle se trouve placé le regard du lecteur par rapport au sujet traité.

AVANT-PLAN :

Élément du décor ou personnage placé au premier plan d'une image, pour lui donner du relief et de la profondeur. Derrière se trouvent le second plan et/ou l'arrière plan.

BANDE : (on dit aussi strip)

Série de cases (images) disposées sur une ligne horizontale.

BORDS PERDUS :

Vignettes qui vont jusqu'au bord de la page, sans laisser de marge blanche. Le dessin n'a alors pas de limite spatiale et semble se poursuivre au-delà de l'album.

BULLE : (on dit aussi phylactère, ou ballon)

Espace délimité par un trait qui peut prendre différentes formes. Cet espace contient les paroles ou pensées des personnages.



CADRAGE :

Délimitation de la portion d'espace représentée à l'image. Disposition des décors et personnages dans les cases.

CADRE :

Trait (ou périmètre) qui encadre une image, une case.

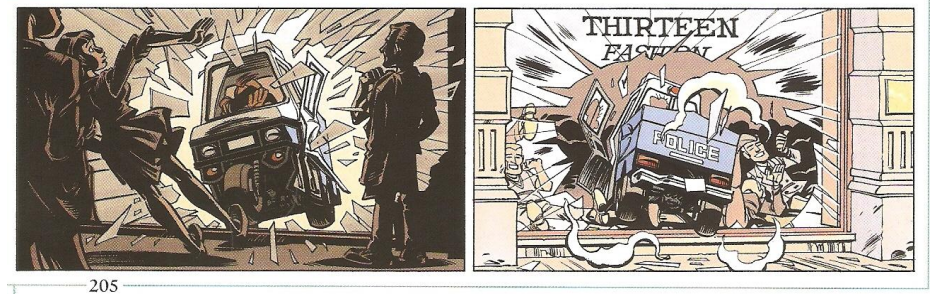
Le cadre dans le cadre : fenêtre, miroir, tableau qui crée un 2nd cadre à l'intérieur du premier.

CASE : (on dit aussi vignette)

Dessin bordé par un cadre. La case est l'unité de base de la narration en bande dessinée. Une case peut prendre la dimension d'une page et est appelée *case-planche*. Une *case-relais* ressemble à un insert mais déborde sur la case qui le précède et la suit.

CHAMP et CONTRE-CHAMP :

Le champ représente une vision de la scène et le contre-champ la vision opposée, à 180 degrés ou un peu moins, de cette même scène. Le *hors-champ* désigne ce que l'on ne voit pas mais qui a une existence dans le récit : c'est l'espace imaginaire contigu qui prolonge l'espace cadré.



COLORISTE :

Personne chargée de mettre en couleurs les planches du dessinateur. Comme le dessin et le texte, la couleur a aussi une fonction narrative.

COMICS :

Bandes dessinées issues des Etats-Unis.

CONTRE-PLONGÉE :

Lorsque la vue se situe au-dessous de l'objet représenté. Elle produit

...



ECHELLE DE PLANS :

Variation de la distance à laquelle le sujet est présenté.

Voir les plans : américain, italien, plan d'ensemble, plan général, plan moyen, plan rapproché, gros plan.

ELLIPSE :

Contraction du temps du récit. *Exemple* : un homme ferme sa porte d'appartement ; puis il est assis à côté d'une femme qui tient un bouquet de roses. Nous n'avons pas vu le trajet de l'homme ni l'achat des roses. Il y a donc une ellipse.

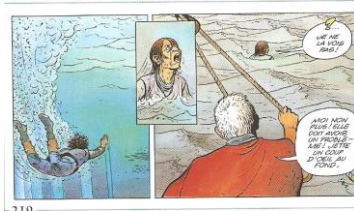
ENCADRÉ NARRATIF :

Espace, souvent rectangulaire, situé dans la case. Cet espace permet au narrateur, par exemple, de donner des indications spatiales et temporelles.



INSERT :

Enchâssement d'une case dans une autre.



INTERCASE :

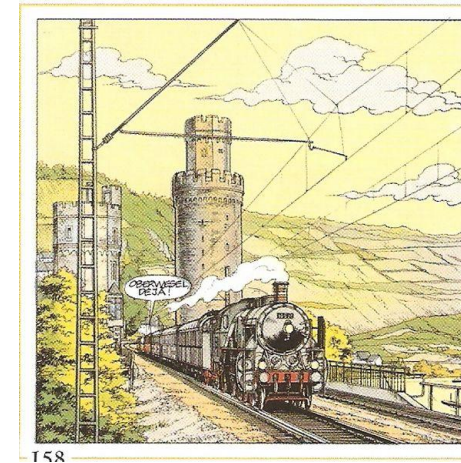
Espace, souvent blanc, qui se trouve entre les cases.

LETTRAGE :

Écriture des lettres composant le texte dans les bulles ou les récitatifs.

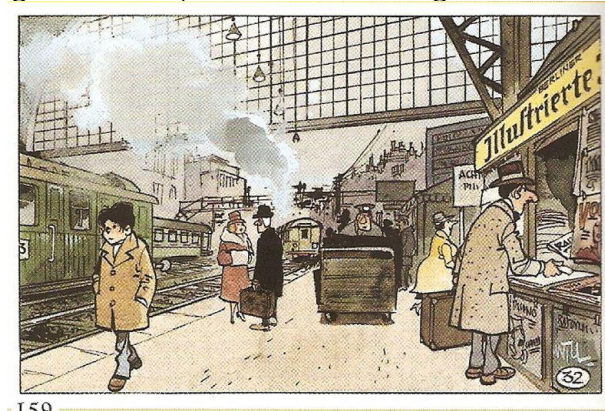
LIGNES DE FUITE :

Les lignes obliques représentant les lignes orthogonales (ex : bords d'une route droite devant nous, rails) qui convergent vers un point situé sur l'horizon, appelé point de fuite.



LIGNES DE FORCE :

Matérialisées par les objets, les éléments du décor, les personnages, elles amènent le regard vers de points forts de l'image.



MONTAGE :

Succession des vignettes dans la planche (de gauche à droite, de haut en bas, par exemple). De multiples jeux sont possibles et leur espacement est aussi porteur de sens.

ONOMATOPÉE :

Correspond à la « bande-son », ou plus particulièrement, aux bruitages. Le choix des lettres est fait en fonction des sons, caractères, disposition.



PERSPECTIVE :

C'est l'art de donner un effet de profondeur à un objet, qui possède dans la réalité trois dimensions, et se trouve reproduit sur une surface plane.

GROS PLAN :

Vue qui cadre, en général, le visage.

Le très gros plan permet d'isoler un détail.



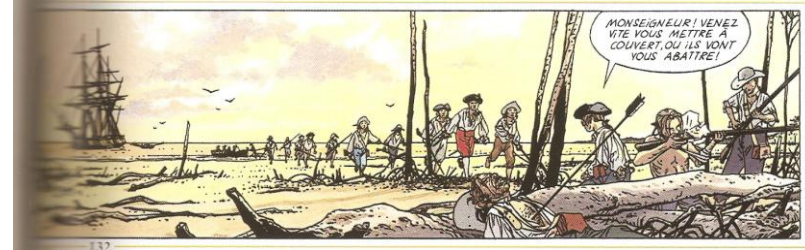
PLAN AMÉRICAIN :

Angle de vue choisi dans l'illustration d'une case et qui coupe le(s) personnage(s) à mi cuisses.



PLAN D'ENSEMBLE :

Vue de loin qui permet de présenter le décor et dans lequel on voit les personnages.



PLAN ITALIEN :

Montre le personnage coupé sous les genoux.

PLAN MOYEN :

Angle de vue choisi dans l'illustration d'une case permettant de voir le(s) personnage(s) en entier.



PLAN RAPPROCHÉ :

Angle de vue choisi dans une case qui coupe le personnage au niveau du buste (taille poitrine, épaule)



PLAN GENERAL :

Vue de très loin qui permet de présenter le décor et dans lequel on ne voit pas (ou très mal) les personnages.

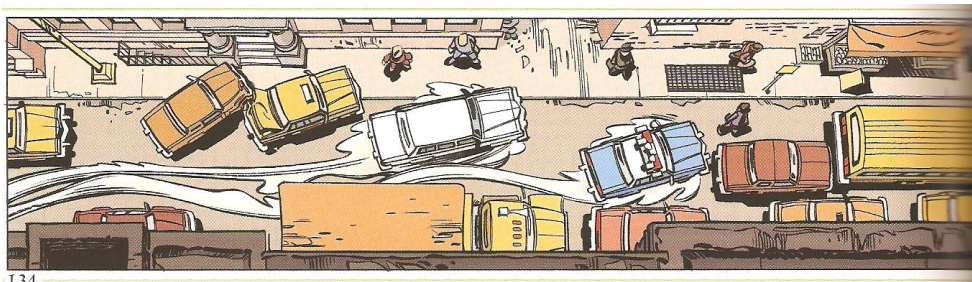


PLANCHE :

Page de bande dessinée.

PLONGÉE :

Lorsque notre point de vue se trouve au-dessus de l'objet représenté. Elle produit généralement...



134

PROFONDEUR DE CHAMP :

Elle permet de combiner différents plans (1^{er} plan, arrière-plan) avec plus ou moins de netteté.



RACCORD :

Permet de faire le lien entre les cases afin de fluidifier la narration. Le raccord peut être visuel, textuel, temporel, spatio-temporel.

SCÉNARISTE :

Personne qui imagine et écrit l'histoire selon les codes propres à la bande dessinée.

SCENARIO :

Récit : son déroulement, sa construction, ses personnages, son cadre etc

SÉQUENCE, SCÈNE, ÉPISODE :

Unités de temps et d'action.

VISION (OU PLAN) SUBJECTIVE :

Système de représentation à la 1^{ère} personne permettant de voir par les yeux du personnage ou au-dessus de son épaule. Le point de vue adopté est celui du personnage.