

LE PETIT VOCABULAIRE DE LA BANDE DESSINÉE

La bande dessinée raconte une ou plusieurs actions (histoire ou sketches) dont le déroulement s'effectue par bonds successifs d'une image à l'autre sans interrompre la continuité du récit.

LA PLANCHE DE BANDE DESSINÉE

LA PLANCHE est l'unité narrative de base, formée de l'ensemble des vignettes appartenant à une même page. Plusieurs planches consacrées au même épisode forment une séquence. Une planche est composée de plusieurs bandes, c'est une page de la bande dessinée.

LA BANDE également appelée *strip*, est la succession horizontale de plusieurs images.

LES VIGNETTES sont les cadres dans lesquels sont représentés les temps forts de l'action. Le récit joue sur les variations de leur format. **Les vignettes longues** correspondent à une action lente, et quand le rythme s'accélère avec une succession d'actions rapides on choisit **plusieurs petites vignettes**.

La planche est donc composée de plusieurs **bandes horizontales** qui contiennent chacune de **une à six vignettes** selon le rythme du récit.

LE PLAN ET L'ANGLE DE VUE

LE PLAN On nomme **plan** les différentes façons de représenter le sujet en vue de produire un effet.

Le plan panoramique correspond à une vue d'ensemble, de très loin ; l'accent est mis sur le décor, les détails et les personnages sont très réduits (en début de séquence, un plan panoramique permet de situer l'action : par exemple les navires d'Ulysse voguant en pleine mer).

Le plan général correspond à une vue d'ensemble, mais de moins loin. Le décor est important, mais les détails sont plus visibles et les personnages moins petits.

Le plan moyen (« en pied ») cadre les personnages en entier ; il précise l'action.

Le plan américain rend le décor secondaire ; l'accent est mis sur les personnages, coupés à mi-cuisse. Ce plan concentre l'attention sur les gestes.

Le plan rapproché présente les personnages de près coupés à la ceinture ; il met l'accent sur l'expression psychologique.

Le gros plan fait disparaître le décor, il cadre en général le visage et fait ressortir les jeux de physionomie.

Le très gros plan coupe une partie du visage ou de l'objet cadré et grossit l'expression en attirant l'attention sur un détail.

L'ANGLE DE VUE représente la position de la « caméra » ou de l'œil du lecteur et contribue à créer une ambiance et une interprétation de la scène. On peut choisir :

La vue de face qui est « neutre ».

La plongée ou vue « du dessus » qui permet de dramatiser une scène.

La contre plongée ou « vue de dessous » qui donne un aspect de supériorité et de domination au sujet (exemple : voir le Cyclope en contre-plongée accentuera son côté effrayant).

L'ENCHAÎNEMENT DES VIGNETTES

LA SCÈNE est une suite d'images se présentant dans le même décor.

UNE SÉQUENCE est une suite d'images ou de scènes formant un ensemble, même si elles ne se présentent pas dans le même décor.

On trouve généralement un lien entre les vignettes d'une même scène (assuré par le décor) ou d'une même séquence (présence d'un même personnage ou même groupe de personnages, par exemple). On peut également utiliser :

L'effet de zoom, ou succession de plans qui rapprochent progressivement le sujet.

L'ellipse ou 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 le *suspens*).

Le flash-back ou « 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.

LES RÉPLIQUES ET DIALOGUES

LA BULLE (ou phylactère), dans une vignette, présente les paroles ou pensées des personnages. Elles sont la bande son de la bande dessinée.

On y trouve :

- Les paroles au discours direct.
- Des onomatopées ou mots qui imitent des sons ; les onomatopées constituent le bruitage de la bande dessinée, mais il ne faut pas en abuser !
- Des idéogrammes : icônes, symboles ou petits dessins exprimant une pensée ou un sentiment.
- La typographie (manière dont le texte est imprimé : caractères, forme, épaisseur, disposition...) joue également son rôle. Les insultes seront en gras, par exemple, ou les cris en majuscules.

UN APPENDICE relie la bulle au personnage et permet d'identifier le locuteur. Il prend la forme d'une flèche pour les paroles et de petits ronds pour les pensées.

UN CARTOUCHE est un encadré rectangulaire contenant des éléments narratifs et descriptifs assumés par le narrateur, appelés également commentaires.

On emploiera des bulles pour les paroles des personnages et un cartouche pour les interventions du « narrateur ».