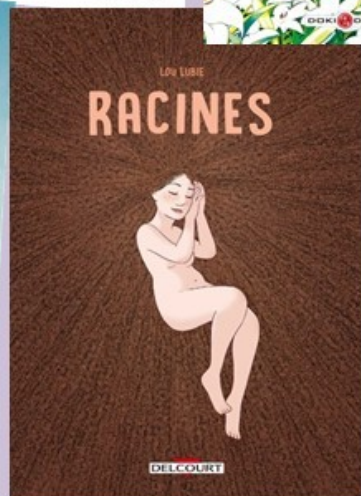
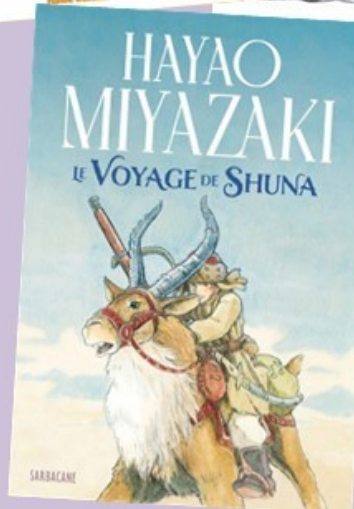
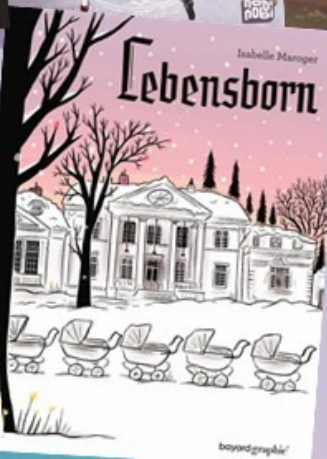
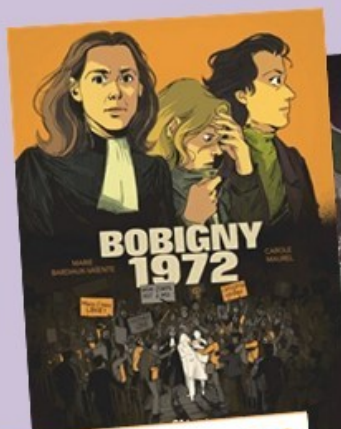


Des mots pour des images

Objectif : s'approprier le vocabulaire spécifique à la bande dessinée.

Sélection Une Case en plus 2024-2025





Suivez-moi dans le
vocabulaire de la BD
en reconstituant
les définitions.

1	Un récitatif
2	Une série
3	Un appendice
4	Une vignette (ou une case)
5	Le scénariste
6	Un phylactère (ou bulle)
7	Un manga
8	Une planche
9	Un découpage
10	La B.D. est appelée
11	Un idéogramme
12	Un strip (ou une bande)
13	Une onomatopée
14	Un encrage
15	Un mangaka
16	Une ellipse
17	Un bédéphile
18	Un one shot
19	Un synopsis

Sources : **Savoirs CDI** et **L'ange bleu**

a	Personne qui imagine l'histoire.	
b	Prolongement de la bulle qui relie le dialogue au personnage.	
c	Indication de lieu et/ou de temps servant à situer une action. Il se situe souvent en haut des cases dans un cadre. Exemple : " <i>Pendant ce temps...</i> "	
d	Symbole remplaçant les mots et véhiculant une idée et une émotion	
e	Terme signifiant « image dérisoire » qui désigne la bande dessinée japonaise.	
f	Une page entière comprenant plusieurs bandes.	
g	Cadre qui enferme les personnages et l'espace qui est autour d'eux.	
h	Succession horizontale de plusieurs images.	
i	permet aux personnages de parler ou d'exprimer leurs sentiments.	
j	Manière de disposer les différentes actions sur une planche.	
k	Court résumé de l'histoire.	
l	Amateur de B.D.	
J	Mise à l'encre du crayonné original.	
K	Mot qui transcrit un son.	
L	Anglicisme qui désigne un album unique.	
M	Suite d'albums reprenant les mêmes personnages ou les mêmes thèmes.	
N	Auteur d'un manga.	
O	Supprime certains éléments d'une histoire que le lecteur doit imaginer.	
P	le 9ème art.	

Analyse de l'image

Objectif : s'approprier le vocabulaire spécifique à la bande dessinée.

1. Plans

Le dessinateur place le lecteur à une certaine distance pour observer une scène. Il existe différents types de plans, selon l'importance que le dessinateur veut apporter aux différents éléments de l'image :



Plan d'ensemble

Le personnage est placé dans le décor général, afin que le lecteur puisse comprendre la situation générale.



Plan moyen

L'accent est mis sur le personnage seul, montré en pied.



Plan américain

Le personnage est serré de plus près, montré coupé à la taille.



Gros plan

Seul le visage est montré, afin de mettre l'accent sur les sentiments ou les expressions du personnage.



Très gros plan

L'accent est mis sur une partie seulement du visage, lors d'une expression particulièrement forte.

2. Angles de vue

Les angles de vue sont différents points de vue sous lesquels se présente chaque scène. Ils montrent la position de l'œil du dessinateur. Le dessinateur place le lecteur au-dessus, en dessous ou face au personnage :



Contre-plongée

Le regard provient d'une position basse par rapport au personnage, ce qui fait naître une impression de triomphe ou de supériorité pour ce personnage.



Plongée

Le regard plonge sur le personnage, qui semble écrasé et soumis à une situation à laquelle il ne peut échapper.

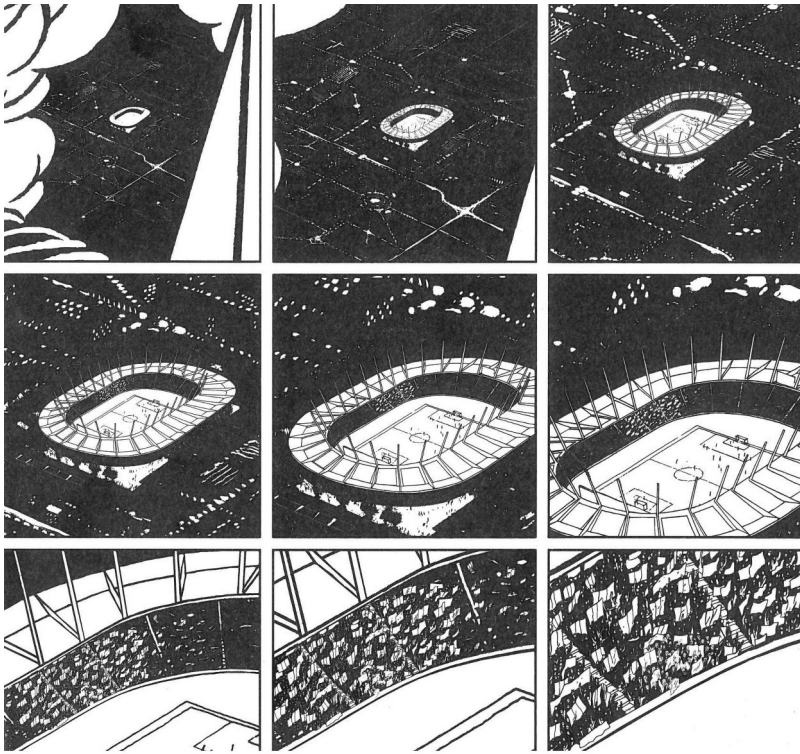
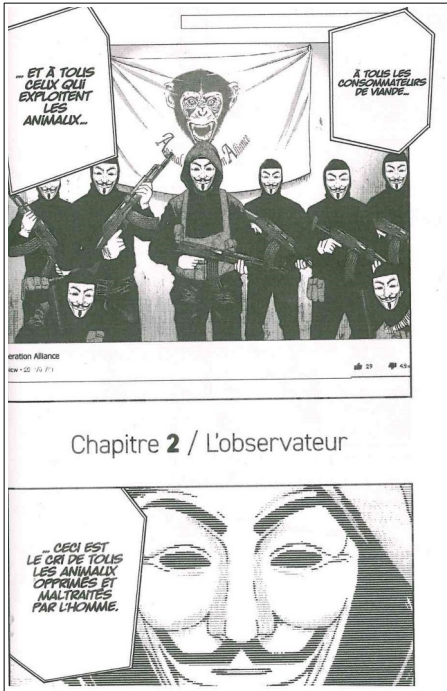


Cadrage oblique

Ce cadrage procure une impression de trouble, de désarroi, de déséquilibre

3. Effets

L'enchaînement des cases permet de créer de nombreux effets :

	
Travelling avant ou arrière Succession de plans de plus en plus proches ou éloignés du personnage, qui donne l'impression que l'on se rapproche ou s'éloigne de lui.	Zoom avant On passe directement d'un plan d'ensemble à un gros plan (avancée brutale).

	Champ-contrechamp Façon d'associer deux angles de vue immédiatement l'un à la suite de l'autre. Le « champ » est l'image d'un angle de vue et le « contrechamp » sera la vision opposée du champ. Cela apporte plusieurs points de vue à une scène (efficace pour donner de la tension lors d'un face à face).
--	---