

Terminologie de la bande dessinée

Michel Coupal

Volume 23, numéro 4, décembre 1978

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/002417ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/002417ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Presses de l'Université de Montréal

ISSN

0026-0452 (imprimé)

1492-1421 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Coupal, M. (1978). Terminologie de la bande dessinée. *Meta*, 23(4), 311–314.
<https://doi.org/10.7202/002417ar>

TERMINOLOGIE DE LA BANDE DESSINÉE

La bande dessinée, comme le cinéma et la photographie, est un art du vingtième siècle. De concert avec la télévision, ces hérauts de l'information visuelle, avec les milliards d'images qu'ils fournissent à la consommation de millions d'êtres humains, semblent annoncer la fin du monopole, plusieurs fois centenaire, du texte imprimé. Voici un relevé bien incomplet des termes relatifs à ce nouveau phénomène culturel et social.

La B.D. (on rencontre quelquefois l'expression bandes illustrées) se distingue de son

ancêtre, l'histoire en images ou histoire illustrée, en ce que le texte n'est plus servi par l'image, mais fait corps avec elle. C'est avec l'avènement du BALLON (*balloon*) ou PHYLACTÈRE (du grec *phylacterion*, petite boîte contenant un fragment de parchemin sur lequel était inscrite une prière et que les anciens Hébreux portaient attachée au bras) qu'est née véritablement la B.D. (*the comics*)¹. Il ne s'agit plus, comme pour l'imagerie d'Épinal, d'un TEXTE CONTINU (*open narrative*) illustré par une succession d'images, mais d'une véritable fusion du texte et de l'image.

À partir d'un SYNOPSIS (*synopsis* ou *storyboard*), résumé en images de l'histoire, le DESSINATEUR (*comic artist* ou *cartoonist*) ou le SCÉNARISTE (*writer*) établit le SCÉNARIO (*script*) qui comprend, d'une part, la description de chaque image avec la disposition des PERSONNAGES (*characters*) et celle du DÉCOR (*background*) et, d'autre part, les DIALOGUES (*dialogues*) et autres éléments narratifs. Le dialogue s'inscrit dans les ballons (on dit aussi bulles), les pensées s'expriment dans des BALLONS À BULLES (*thought balloons*), ballons dont l'appendice est remplacé par une chaîne de petites bulles, et les éléments narratifs, tels que « Pendant ce temps » ou « Quelques heures plus tard », se trouvent dans des RÉCITATIFS (*captions*). L'INTRIGUE (*story line, plot*), ou le GAG (*gag*) s'il s'agit d'une BANDE HUMORISTIQUE (*humour strip*), peut être menée selon deux techniques narratives principales: la NARRATION SIMPLIFIÉE (*simplified narration*) où l'ordre des images ou VIGNETTES (*cartoons*) est purement chronologique, et la NARRATION PARALLÈLE OU ALTERNÉE (*parallel or alternate narration*) où plusieurs actions sont menées de front par juxtaposition de scènes différentes. Ainsi, on prépare le dénouement de l'intrigue ou la CHUTE (*punch*) du gag en assurant la CONTINUITÉ (*continuity*) de l'action de vignette en vignette, de bande en bande et de page en page. Après plusieurs rebondissements, l'histoire aboutira à un SUSPENSE COMMERCIAL (*dramatic highlight, cliff hanger*) invitant le lecteur à se procurer le prochain numéro afin de connaître la suite.

Malgré son nom, la bande dessinée (générique trompeur calqué sur l'expression *comic strip*) se présente sous plusieurs formes. Il y a d'abord les BANDES (*strips*) que l'on trouve dans la plupart des quotidiens d'Amérique du Nord. Composée de une à quatre vignettes, la BANDE QUOTIDIENNE (*daily strip*) présente une HISTOIRE À GAG (*gag strip*) ou un segment d'un feuilleton ou HISTOIRE À SUITE (*serial strip*). Dans les suppléments illustrés du samedi ou dans les SUPPLÉMENTS DOMINICAUX (aux U.S.A. — *Sunday Pages*) sont illustrées, en tiers de page (trois bandes par page), en DEMI-PAGE (*half page strip*), en PLEINE PAGE (*full page strip*) et en colonne, de nouvelles aventures du personnage vedette, tandis que les histoires à suivre reprennent et étirent l'aventure en cours de façon que le lecteur qui n'achète pas l'édition dominicale ne soit pas dérouté par le déroulement de l'intrigue. Il y a aussi les *comic books*, fascicules contenant une histoire complète ou, quelquefois, une histoire à suivre, qui n'ont pas d'équivalent spécifique en France où on les appellent improprement « récit complet », « petit format », « illustré ». Par contre, l'ALBUM DE BANDE DESSINÉES est presque inconnu aux U.S.A. Il peut se composer soit d'une histoire parue par segments dans un PÉRIODIQUE ILLUSTRÉ (*illustrated weekly*), soit d'une histoire complète.

On désigne sous le nom de PLANCHE (*page*) une page complète dessinée d'un

1. En Italie, la B.D. est connue sous le nom de fumetti: petits nuages.

journal illustré. Chaque planche comporte habituellement trois ou quatre bandes; chaque bande, de une à quatre CASES (*boxes*). Délimitée par le CADRE (*frame*), la case est l'espace dans lequel s'inscrit le dessin. Chaque image nécessite plusieurs CROQUIS ou ESQUISSES (*rough sketches*) avant que le dessinateur soit satisfait d'une expression, d'un mouvement. Après ces ÉTUDES (*studies*) vient le CRAYONNÉ (*dry sketch*) où l'artiste esquisse la scène au crayon. Le dessin est ensuite ENCRÉ (*inked*) par le dessinateur ou, dans le cas des « chaînes de production » américaines, par un ENCREUR (*inker*). Le LETTREUR (*lettering man*) prend ce DÉFINITIF (*final draught*) et y ajoute le texte. Le LETTRAGE (*lettering*) terminé, les planches en blanc et noir sont envoyées chez l'imprimeur.

Grâce aux progrès incessants réalisés dans les domaines de la photogravure et de l'imprimerie, la MISE EN COULEURS (*coloring*) des planches ne pose plus de difficulté. Sur la planche encrée, le dessinateur pose un FILM À DESSIN (*a sheet of clear or frosted acetate*) ou un PAPIER À DÉCALQUER (*tracing paper*) et le maintient en place avec du ruban adhésif. Cette FEUILLE (*overlay*) est ensuite coloriée au moyen d'AQUARELLE (*watercolour*), de CRAYONS (*color crayons*) ou d'ENCRE DE COULEUR (*colored inks, ecoline*). Certains dessinateurs préfèrent indiquer les couleurs directement au verso de la planche, laissant au COLORISTE (*colorist*), souvent un spécialiste travaillant chez l'imprimeur, le soin de colorier la planche destinée à la PHOTOGRAVURE (*photogravure*). Pour ce faire, il tire un POSITIF PHOTOGRAPHIQUE (*positive print*) RÉDUIT AUX DIMENSIONS DE LA PUBLICATION (*to photograph down to size*), puis quelques épreuves de ce film en gris ou en bleu clair (couleurs qui ne « passent » pas à la photogravure) sur papier blanc. Les couleurs sont appliquées sur une de ces épreuves à laquelle on fixe un cello reproduisant photographiquement la planche en noir. Ce définitif est ensuite envoyé au photographe qui effectue la sélection des couleurs, tirant un film pour le rouge, un film pour le bleu et un film pour le jaune.

Artiste de la PLUME (*pen*) ou du PINCEAU (*brush*), chaque dessinateur possède un style, un GRAPHISME (*draughtmanship*) qui lui est propre. Il n'est donc pas surprenant de distinguer dans l'évolution de la B.D. la succession des tendances qui ont marqué l'art de 1880 à nos jours. De l'Art nouveau à l'art psychédélique, en passant par l'expressionnisme, le surréalisme et le Pop Art, les graphistes du « 9^e art » font écho aux innovations graphiques de leur époque. Mais c'est surtout l'influence du cinéma qui a permis à la B.D. de prétendre à une certaine noblesse artistique, quoiqu'il ne faille pas perdre de vue l'influence qu'ont eue, sur le 7^e art, certaines techniques propres à la B.D.

Dans la bande dessinée comme au cinéma, le langage se compose d'une succession de PLANS (*shots*), c'est-à-dire une succession d'images à CADRAGE (*framing*) variable, obéissant à une syntaxe: le montage. On trouve des PLANS GÉNÉRAUX ou D'ENSEMBLE (*master, long or distance shot*) qui situent le décor où se déroule l'action: ville, paysage, foule, etc.; des PLANS MOYENS (*mid or medium shot*) qui présentent les PERSONNAGES EN PIED (*full-figure shot*); des PLANS AMÉRICAINS ou ITALIENS (*close medium shot, knee shot*) où les personnages sont coupés aux genoux; des PLANS RAPPROCHÉS (*medium close shot*) où ils sont coupés à la taille; des GROS PLANS ou PLANS TRÈS RAPPROCHÉS (*close-up*) qui encadrent le visage, détaillent un objet ou donnent de l'importance à un mouvement; enfin, des PLANS DE DÉTAIL ou TRÈS GROS PLANS (*insert*). On reconnaît dans la B.D. le TRAVELLING (*travelling*), obtenu par une succession d'images donnant l'impression que la « caméra » suit le personnage; le TRAVELLING

OPTIQUE (*zoom*), variation dans la dimension de l'objet ou du personnage donnant l'illusion d'un TRAVELLING AVANT (*zoom in*) ou ARRIÈRE (*zoom out*); le CHAMP/CONTRE-CHAMP (*reverse angle shot*), lorsqu'une première image montre le personnage de dos et que la suivante le présente de face; le PANORAMIQUE (*panning shot*) où la « caméra » se déplace de bas en haut, de haut en bas ou décrit un arc de 30 à 360°; de même que les angles de vues comme le PLAN CASSÉ (*angle shot*), la PLONGÉE (*bird's eye view*) et la CONTRE-PLONGÉE (*worm's eye view*). Au montage de la pellicule correspond la MISE EN PAGE OU DÉCOUPAGE (*layout*) qui, par l'agencement des vignettes de la planche, crée le RYTHME (*visual pace*) de la bande.

MICHEL COUPAL