

MANGA : QUELQUES BAGAGES

Anime et OAV : On parle d'anime et non pas de manga, pour désigner les dessins animés japonais. En français, on parle parfois de japanimation ou de japanime.

APPENDICE : prolongement de la bulle qui relie le dialogue au personnage

BANDE : suite de cases placées sur une seule ligne

BANDE DESSINEE : succession d'images organisées pour raconter une histoire et présentées de façons diverses (en planche, en illustré, en petit format, en album, etc.).

BULLES : Généralement rondes ou elliptiques, elles contiennent les dialogues des personnages auxquels elles sont rattachées. Pour les pensées ou les rêves, elles ont souvent une forme de nuage.

Bushido : Code d'honneur des samouraïs du Japon féodal.

CANIVEAU : nom donné à l'espace entre chaque case

CASE : image ou vignette contenant un dessin et généralement encadrée. À noter qu'une bande dessinée ne comporte pas nécessairement de case, dans ce cas la case se confond avec la planche.

UN CARTOUCHE : encadré rectangulaire dans lequel se trouvent des éléments narratifs ou descriptifs

Cosplay : Pratique consistant à endosser le costume et à jouer le rôle de ses personnages favoris (héros de mangas, d'anime, de jeux vidéo, etc.).

CRAYONNE : dessin fait au crayon, destiné à être encré

DECOUPAGE : manière de disposer les différentes actions sur une planche de BD

ELLIPSE : l'ellipse consiste à supprimer certains éléments d'une histoire (que le lecteur doit s'imaginer)

ENCORAGE : mise à l'encre du crayonné original

IDEOGRAMME : symbole remplaçant les mots et véhiculant une idée ou une émotion

MANGA : terme signifiant « image dérisoire » qui désigne la bande dessinée japonaise

Mangaka : auteur d'un manga

Manhua : bande dessinée chinoise. On appelle *manhua* les dessinateurs de manhua. Le *manhua* se lit de gauche à droite comme les bandes dessinées françaises.

Manhwa : bande dessinée coréenne. Un auteur de manhwa est appelé un manhwaga. Le *manhwa* se lit de gauche à droite, comme les bandes dessinées françaises.

ONE SHOUT (*coup unique*) : anglicisme qui désigne un album unique.

ONOMATOPEE : mot qui transcrit les sons (« Boum » ! « Paf » !)

Otaku : personnes qui consacrent une part très importante de leur temps libre à un hobby (pas seulement les mangas : ce peut-être le cinéma, les poissons, les jeux vidéos....)

PLANCHE : superposition de bandes, à noter qu'une planche n'est pas obligatoirement constituée de bandes et même quelquefois de cases.

RECITATIFS : panneaux généralement situés au bord des vignettes et servant aux commentaires en « voix off », notamment pour donner des indications de temps et de lieu ou pour fournir des informations permettant une meilleure compréhension de l'action.

SD (super deformed) ou Chibi : Version miniaturisée d'un personnage de manga (grosse tête et petit corps).

Seinen : Ils sont destinés à un public plus mûr. Ils se caractérisent par un graphisme sophistiqué et des thèmes souvent sombres.

SERIE : ensemble d'albums reliés par un thème ou un personnage, organisé de façon chronologique quand l'histoire se déroule tout au long de la série.

Shonen : Action, combats et humour : ainsi peut-on définir les shonens, ces mangas destinés aux garçons de tout âge.

Shojo : Ils s'adressent plus particulièrement aux jeunes filles mais attirent aussi les lecteurs masculins. Les relations amoureuses sont le thème central de ces histoires, un sujet éternel, avec les thèmes périphériques que sont la magie et l'aventure.

SYNOPSIS : court résumé de l'histoire

LES PLANS, LES ANGLES DE VUE ET LES EFFETS

Les plans sont les différentes façons de présenter les actions, les personnages et les lieux d'une histoire. Chaque choix de plan influe sur le temps de la lecture d'une case et sur la manière dont on lira la planche entière, prêtez-y une grande attention !

LE PLAN GENERAL : permet de présenter un décor en entier (un paysage une ville, etc.) ou une foule de personnages. On l'utilise souvent pour commencer un récit, et même pour le finir dans de grandes cases allongées. Il situe le lieu, l'action, l'atmosphère.

Le **PLAN D'ENSEMBLE** sert à attirer l'attention sur les personnages ayant un rôle immédiat à jouer dans l'action, dans un lieu précis. Le lecteur commence à entrer dans le vif du sujet.

Le **PLAN MOYEN** isole un groupe plus ou moins important de personnages qui sera cadré de la tête aux pieds. Il est utilisé quand l'intrigue se noue davantage et qu'il faut s'approcher des principaux protagonistes de l'histoire.

Le **PLAN AMERICAIN** cadre les personnages à mi-cuisse ou aux genoux. Ce plan permet au lecteur d'approcher encore plus des personnages.

Le **PLAN RAPPROCHE** cadre les personnages concernés par l'action à hauteur de la taille, de la poitrine ou des épaules jusqu'à la tête. Ainsi, le lecteur est placé au milieu des personnages, au cœur même de l'action.

Le **GROS PLAN** et le **TRES GROS PLAN** servent principalement à souligner les émotions d'un personnage. Le gros plan cadre essentiellement le visage et le très gros plan insiste sur une partie de celui-ci, comme les yeux par exemple. Des objets peuvent également être montrés de cette manière

L'angle de vue détermine la position de l'observateur par rapport au sujet de l'image. Varier les angles de vues apporte du dynamisme aux planches !

On peut voir une scène de haut : **EN PLONGEE**, ça peut faire paraître le personnage plus petit, vulnérable.

Si on regarde la scène du sol, on appelle ça **UNE CONTRE-PLONGEE** et le personnage paraît plus impressionnant.

L'ANGLE DE VUE SUBJECTIF est une image vue par les yeux d'un personnage.

L'ANGLE NORMAL se situe à la hauteur du personnage, c'est celui que l'on retrouve en majorité dans les BD.

L'enchaînement des cases permet de créer de nombreux effets, en voici quelques-uns :

L'effet **TRAVELLING AVANT** (comme au cinéma) : succession de plans de plus en plus proches du personnage, qui donne l'impression que l'on se rapproche de lui (l'inverse s'appelle le travelling arrière)

L'effet **ZOOM AVANT** : on passe directement d'un plan d'ensemble à un gros plan (avancée brutale)

LE CHAMP-CONTRECHAMP : une prise de vue effectuée dans la direction opposée à l'image précédente. Cela apporte plusieurs points de vue à une scène (efficace pour donner de la tension lors d'un face-à-face)

L'ELLIPSE : « *Dans la bande dessinée, le plus mystérieux c'est ce qui se passe entre les cases¹* », écrit le bédéiste Scott McCloud. En effet, c'est entre les cases que le lecteur fait marcher son imagination. Les ellipses les plus utilisées sont celles qui passent d'une action à une autre, celles qui passent d'un sujet à un autre et celles qui passent d'une scène à une autre.

¹ Scott McCloud, *L'art invisible*, éditions Delcourt, 2007