



**Genesis**

Manuscrits – Recherche – Invention

**43 | 2016**

**Bande dessinée**

---

## Petit glossaire de la BD

Pierre-Marc de Biasi et Luc Vigier

---



### Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/genesis/1716>

DOI : 10.4000/genesis.1716

ISSN : 2268-1590

### Éditeur :

Sorbonne université presses (SUP), Société internationale de génétique artistique littéraire et scientifique (SIGALES)

### Édition imprimée

Date de publication : 12 décembre 2016

Pagination : 133-145

ISBN : 9791023105490

ISSN : 1167-5101

### Référence électronique

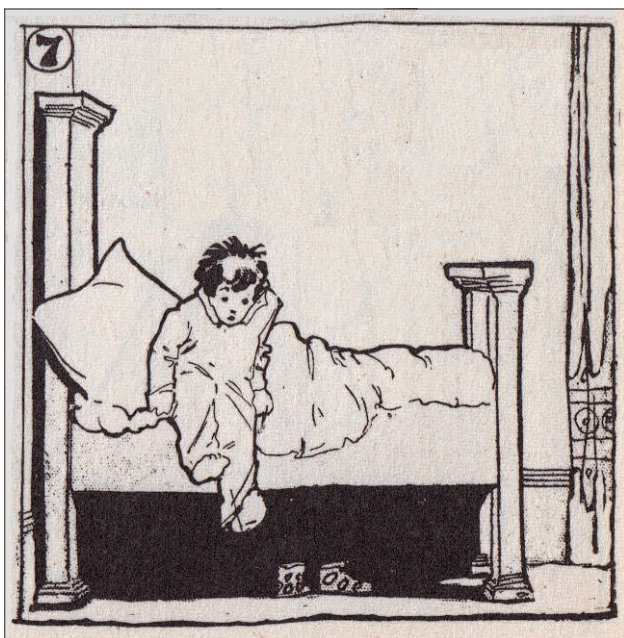
Pierre-Marc de Biasi et Luc Vigier, « Petit glossaire de la BD », *Genesis* [En ligne], 43 | 2016, mis en ligne le 30 novembre 2017, consulté le 20 mai 2025. URL : <http://journals.openedition.org/genesis/1716> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/genesis.1716>

---

Le texte et les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés), sont « Tous droits réservés », sauf mention contraire.

## Petit glossaire de la BD

*Pierre-Marc de Biasi et Luc Vigier*



**ALBUM** En matière de BD, édition définitive d'œuvres graphiques sous couverture cartonnée solide ou souple souvent précédée par une publication en feuillets dans des périodiques. Stade final du processus créatif en bande dessinée, objet de culte et de collection dans sa version d'album original, l'album peut à son tour devenir l'objet de nouvelles métamorphoses au fil des rééditions revues et corrigées sous contrôle auctorial du vivant de l'auteur, ou hors contrôle auctorial dans le cas de reprises graphiques, de réécritures ou de prolongements éditoriaux après sa disparition.

**ALLOGRAPHE** Au sens propre, manuscrit élaboré par autrui. Si l'on considère le graphisme personnel et original du dessinateur travaillant à la main comme autographique, on doit admettre que le travail collaboratif (équipe graphique,

assistants) induit toujours, dans le crayonné final, la présence d'une dimension allographique (une ou plusieurs autres mains) qui se confirmera à nouveau lors des procédures (coloriage, lettrage) d'élaboration de la planche servant de matrice pour la reproduction typographique en nombre.

**APPENDICE** Tracé servant à relier une bulle à son émetteur (voir aussi « bulle »).

**AQUARELLE** Technique de coloriage plus fréquente à la période contemporaine que dans les premiers temps de la bande dessinée, où l'on travaillait davantage par à-plats de couleurs, l'aquarelle utilise la dilution de pigments dans de l'eau et permet des effets multiples de dégradés, de transparence, de profondeur, d'ombres et de relief.

**ATELIER** Espace de travail du dessinateur. Structuré et équipé en fonction des techniques de travail personnelles de l'artiste, souvent saturé de documents, d'objets fétiches et d'outils spécifiques, l'atelier du dessinateur de BD (comme l'atelier du peintre, l'agence de l'architecte, le bureau de l'écrivain, etc.) est un environnement porteur d'informations essentielles pour le chercheur en génétique.

**AUTEUR** La bande dessinée est rarement l'œuvre d'une seule personne. Les duos sont fréquents (scénariste, dessinateur) mais, d'un point de vue génétique, l'étude des processus collaboratifs peut conduire à intégrer à la figure auctoriale une série d'intervenants bien plus étendue (assistant scénariste, assistant dessinateur, équipe graphique, documentaliste, lettré, coloriste, etc.), y compris du côté de la « chaîne graphique » (papetier, imprimeur, relieur, diffuseur, libraire), qui fabrique et distribue le périodique ou l'album.

**AUTOGRAPHIE** Technique de reproduction d'une page dessinée mise au point par Aloys Senefelder. Elle s'effectue

avec une encre grasse sur support semi-rigide transposable sur un support lithographique ou métallique. Particulièrement prisée par Töpffer qui en vanta les mérites dans un texte de 1842.

**BANDE** Alignement horizontal ou vertical de cases (ou vignettes) qui détermine l'organisation orientée de la séquence de lecture.

**BANDE DESSINÉE** Initialement intitulée « littérature en estampe » par Töpffer, la bande dessinée doit son nom au principe de la séquentialité induite par la juxtaposition horizontale ou verticale d'images fixes sous forme de bandes contenant des dessins. Cette organisation séquentielle est l'aboutissement d'un processus constitué de plusieurs étapes : la recherche d'un découpage cohérent, la mise en place de *cliffhangers*, l'esquisse générale de la planche, la recherche de son équilibre visuel et narratif, la mise en scène des personnages et des décors. Souvent abrégé en BD et, par reproduction phonétique, Bédé.

**BANDE MUETTE** Désigne les histoires en images sans paroles, généralement courtes, qui sont apparues au XIX<sup>e</sup> siècle et qui se sont développées dans la tradition américaine des *comic strips*. Fondées sur la pantomime, privées de toute indication verbale permettant d'en interpréter les contenus et le sens, elles supposent une grande maîtrise de la narration graphique.

**BÉDÉPHILE** Lecteur passionné de bande dessinée, souvent collectionneur d'albums, il devient parfois le détenteur d'éditions rares.

**BLEU** Épreuve, tirée au format de parution, dans laquelle le dessin est reproduit dans un ton très pâle (souvent bleu) non pour être reproduit mais pour délimiter des zones à coloriser. La mise en couleurs est traditionnellement réalisée, non sur la planche originale où les traits du dessin sont au contraire clairement marqués, mais sur cette épreuve sans trait qui permet d'éviter les débordements de la couleur sur les contours.

**BULLE** Dite aussi « phylactère » par allusion à ses origines médiévales, la bulle (reliée à son émetteur par un « appendice ») est le lieu d'expression de la parole, du dialogue, de la pensée des personnages. Elle fait l'objet d'un tracé très précis, avec contour ou sans limite dessinée, au sein duquel le lettrage vient

prendre une place essentielle à la lisibilité. Elle peut s'articuler avec d'autres signes graphiques comme les « émanatas ». Emblématique de l'univers graphique de la bande dessinée – le festival de Saint-Malo consacré à la bande dessinée s'intitule « Quai des bulles » (voir « appendice » et « émanata »).

**CALEPIN** Carnet de petites dimensions (de poche), généralement utilisé pour des croquis ou des dessins sur le motif pris en situation de repérage à l'extérieur (voir « carnet »)

**CALIBRER** Prédéfinir les paramètres géométriques d'une case ou d'une planche. Les ateliers produisant des séries à rythme élevé imposent aux équipes de dessinateurs des calibres très stricts.

**CALQUE** Support de tracé transparent (celluloïd ou papier) qui permet le report, la reprise ou la reproduction d'éléments décalqués sur un document source que le dessinateur place en dessous. Traditionnellement utilisé par les peintres et les architectes pour leurs graphismes préparatoires, le calque permet aussi de reproduire les lignes d'un cliché photographique pour les transformer en dessins, ou de corriger des tracés de détail pour les optimiser sans avoir à redessiner à main levée toute la composition. Le calque celluloïd est notamment utilisé en bande dessinée pour porter les couleurs qui seront ensuite associées au dessin en noir et blanc, situé en dessous. Cette technique a été recyclée dans l'univers numérique par la fonction « calque » : une image peut ainsi être constituée par la juxtaposition de plusieurs dizaines de « calques » porteurs de certains motifs, images, traits, ombres ou couleurs.

**CANEVAS** Ensemble d'indications cohérentes mais encore lacunaires et embryonnaires ayant pour objet de fixer une idée approximative de la thématique et l'architecture d'ensemble à partir desquelles pourront être élaborés le synopsis puis le scénario. Le canevas, dit aussi « schéma », est souvent le résultat qui enregistre les résultats des premières discussions informelles entre le scénariste et le dessinateur du projet (voir « schéma »).

**CARNET** Support des études préparatoires du dessinateur, mais aussi de dessins au trait pris sur le motif au contact du réel (voir aussi « calepin »), le carnet, en génétique de la bande dessinée, tient à peu près le même rôle que dans la génétique

littéraire, avec cette dimension spectaculaire qui en fait souvent des œuvres graphiques à part entière.

**CARTOON** Terme anglais dérivé du français qui désigne tout à la fois le dessin d'humour, le dessin animé (animated cartoon) et la bande dessinée (on parle alors de *cartoon strip*). Les auteurs sont des *cartoonists*.

**CARTOUCHE** Graphiquement il se présente comme un rectangle à fond neutre placé sur le dessin et contenant un commentaire, appelé aussi récitatif, généralement destiné à clarifier le lieu de l'action ou la chronologie.

**CASE** Image fixe généralement délimitée par un trait de cadre, de nature et d'orientation variables (strictement géométrique et orthonormé, carré, rectangulaire, mais aussi oblique, incertain tracé à la main de manière faussement approximative, ou encore remplacé par un espace blanc) dont la fonction est d'isoler un moment dans une séquence mais en préparant son articulation avec la case suivante. La case constitue l'unité de base dans la séquence narrative qu'est la bande, la page, la double page. (voir aussi « vignette »).

**CBML** (Comic Books Markup Language) Acronyme calqué sur celui du langage informatique HTML (Hyper Text Markup Language) qui se compose d'une déclinaison de balises permettant d'encoder textuellement, sur une base XML, les éléments graphiques, textuels et sémantiques d'une bande dessinée, quel que soit son format. Une fois encodé, un corpus entier peut être ainsi exploré de manière transversale par croisement de données.

**CLIFFHANGERS** Moments spécifiques de suspens et/ou pics de suspens généralement placés en bas à droite de la planche ou en fin de séquence pour relancer l'intérêt et maintenir le déroulé du récit sous tension (voir « *page-turning* »).

**COLORISTE** Assistant(e) spécialisé(e) dans la mise en couleurs des bandes dessinées, sur une épreuve d'imprimerie appelée « bleu », ou sur un calque dédié à cet effet sur papier ou sur ordinateur. Il peut arriver que le dessinateur soit également le coloriste (voir « bleu »).

**COMIC BOOK** L'expression est américaine et désigne dans les années cinquante et soixante un fascicule généralement souple de format 17×26 cm, comprenant en principe trente-deux pages aux couleurs souvent franches (cas fréquent de quadrichromie). Véritable mythe, il est le berceau sémantique du mot comics qui désigne en anglais tout type de bande dessinée.

**COMIC STRIP** Aux États-Unis, bande dessinée paraissant dans la presse quotidienne. En semaine, les *comic strips* se composent d'une seule bande, en noir et blanc (*daily strip*), tandis qu'elles bénéficient le dimanche d'un espace plus important, en couleurs (*sunday page*). On distingue en outre les strips racontant des histoires à suivre (*continuity strip*) et ceux proposant chaque jour un gag indépendant (*stop comic* ou *gag-a-day strip*).

**COMICS** Terme employé dans les pays anglo-saxons pour désigner les bandes dessinées en général. Apparu vers 1900, il renvoie à la dimension principalement comique des premières bandes dessinées. On employait auparavant le terme « *funnies* », d'une signification voisine.

**COMIX** À partir de la fin des années soixante, *comix* désigne les *comic books* du courant underground américain. L'adoption de l'orthographe légèrement différente affirme l'appartenance de ce courant de création à la contre-culture, qui se démarque de la production commerciale.

**COMMENTAIRE** Espace encadré accueillant le texte d'une intervention du narrateur ou un commentaire donnant des indications sur l'action, la chronologie, les lieux, les personnages ou l'histoire référentielle. Ce texte lui-même.

**CONSERVATION** Sauvegarde et valorisation des documents de genèse : scénario, synopsis, storyboard, esquisses, crayonnés, crayonné final, bleu, étapes intermédiaires de la fabrication, planches originales achevées, etc.

**CONTOUR** Trait isolant une forme et délimitant généralement la zone de remplissage des couleurs et des ombres.

**COUCHE** Terme désignant les à-plats successifs de couleur ou d'encre lors de la réalisation finale de la vignette ou de la

planche. Elle peut être portée par un calque, en dispositif papier ou un environnement numérique.

**COULEURS (MISE EN)/COLORISATION** Étape finale de la réalisation de la planche, généralement située après l'encrage.

**CRAYONNÉ** Terme générique pour désigner les dessins de travail, plus ou moins aboutis, qui sont réalisés conformément au découpage pour élaborer les vignettes et les planches constitutives de l'œuvre. Aux premiers crayonnés destinés à mettre en place le récit sous forme d'esquisses, succède une série souvent importante de crayonnés plus précis, enrichis d'éléments documentaires, jusqu'à l'apparition du crayonné définitif sur lequel est pratiqué « l'encrage » destiné à fixer le trait. Le terme de « crayonné » est aussi nécessaire et aussi vague que le terme de « brouillon » en génétique littéraire ou d'« esquisse » en génétique des arts graphiques : il devra faire l'objet d'une typologie secondaire permettant de distinguer par exemple entre « premier crayonné de composition », « crayonné de travail », « crayonné d'intégration documentaire », « crayonné de mise au net », etc.

**CROQUIS** Proche de la notion d'esquisse, la notion de croquis est souvent associée à l'idée de simplicité graphique et à l'évidence d'une rapidité dans l'exécution des tracés ; le terme est fréquemment employé pour les dessins sur calepin et carnets, effectués sur le motif en repérage ; il l'est également pour les essais de décors ou de personnages, de physionomies, de postures, etc. par lesquels le dessinateur cherche à « croquer » son modèle imaginaire de personnage.

**DAO** Dessin assisté par ordinateur. L'écran de l'ordinateur et la tablette graphique, présents dans le milieu de la bande dessinée depuis la fin des années quatre-vingt, ont pris spontanément leur place dans un milieu habitué à l'exploration de toutes les techniques disponibles. Le dessin numérique s'est imposé dans les dossiers génétiques et pose des problèmes d'archivage identiques à ceux que l'on rencontre en génétique textuelle.

**DÉCOUPAGE** Redistribution des éléments du scénario dans une suite de cases, de bandes et de planches qui forment les séquences narratives de l'œuvre. Le découpage établit la transposition du texte du scénario en une suite ordonnée et finie d'images qui doivent induire un rythme soutenu de lecture tout

en répondant à de strictes exigences de calibrage et de nombre de pages. Étape essentielle dans la naissance et la structuration visuelle du projet, le « découpage », particulièrement délicat à réaliser, est le document guide des « crayonnés » qui va piloter toute la réalisation de l'œuvre.

**DESSIN** Terme générique désignant à la fois l'acte et le résultat d'un tracé réalisé sur divers supports (papier, calque, etc.) au moyen de divers outils graphiques (crayon, plume, tire-ligne, feutre, pinceau, etc.) utilisant différentes matières traçantes (mine de plomb, graphite, encre, etc.). Le dessin utilise les ressources de la ligne, du contour, des ombres, des rehauts, etc. pour donner forme à des représentations graphiques du réel ou de l'imaginaire. Espace de performance pour le dessinateur de bande dessinée, le dessin est à la fois un moyen d'expression narratif qui doit intégrer la variable du mouvement nécessaire au rythme de la bande, et un moyen d'expression purement esthétique où le dessinateur cherche à affirmer l'excellence de son style.

**ÉMANATA** Tracé et signe symboliques (traits de vitesse, gouttelettes de sueur, spirale d'étourdissement ou de folie, etc.) qui « émane » d'un personnage ou d'un objet pour traduire un mouvement, manifester une émotion ou indiquer un état.

**ENCRE/ENCRAGE** L'encrage est, avec la mise en couleurs, une étape particulièrement délicate du processus de fabrication de l'image puisqu'il fixe définitivement les contours et le détail des effets graphiques suggérés par le crayonné, auquel il ne se superpose pas toujours exactement. La part d'interprétation, plus ou moins forte, continue de conférer à cette étape virtuose une dimension éminemment créative. Comme la couleur, le graphite, le plomb, la peinture et tous les matériaux présents sur un original, l'encre est susceptible de datation.

**ESQUISSE** Emprunté à l'italien *schizzo*, qui désigne la tache faite par un liquide qui jaillit et qui gicle, l'esquisse peut être considérée comme une ébauche faite par instinct, un état premier (*primo pensiero*) et encore imparfait du dessin qui porte en lui la virtualité de son évolution vers un tracé plus certain.

**ESTAMPE** Image obtenue par impression d'un dessin sur une page à partir d'un support solide ou semi-solide (cuivre, bois, papier rigidifié dans le cas de l'autographie).



Par dérivation, illustration. Le terme n'est pas sans évoquer l'influence de l'estampe japonaise et l'art du monde flottant sur les arts graphiques européens dans les dernières décennies du XIX<sup>e</sup> siècle.

**ÉTUDE** Associée à l'univers des beaux-arts et aux traditions de la « copie », la notion d'« étude », proche des idées d'esquisse et de croquis, désigne originairement un exercice graphique réalisé à partir d'un modèle vivant, d'un tableau ou d'une sculpture.

**FAC-SIMILE** Reproduction à l'identique d'un document original par la production artificielle d'une image, à l'échelle 1, aussi fidèle que possible au document reproduit.

**FANZINE** Contraction de « fan » et de « magazine », un fanzine est un périodique indépendant, créé et réalisé le plus souvent bénévolement par des amateurs, en dehors des circuits commerciaux classiques et qui peut être considéré, dans certains cas, comme l'une des étapes créatives d'un auteur.

**FOND** Élément de couleur, de texture, de trame, de motif ou de décor qui occupe la place de l'arrière-plan.

**FORMAT** Le format standard de l'album de bande dessinée (24 × 32 cm) conditionne la composition de la planche et l'anticipation de ses effets (y compris lorsque le dessinateur choisit de travailler ses planches originales sur des formats deux fois ou trois fois plus grands). Mais de multiples autres formats existent, à commencer par le format A4, qui est aussi celui de certains magazines, mais aussi le format à l'italienne (A4 basculé en « paysage ») et une multitude de formats américains, japonais, ou intermédiaires. Le développement récent de ce qu'on a nommé le « roman graphique » a également fait émerger des formats originaux (voir aussi « petits formats »).

**GAG** Emprunté à l'anglais (histoire drôle), le gag désigne un effet comique soudain, plus ou moins attendu, qui est destiné à déclencher le rire, le sourire, ou si possible le fou rire du lecteur. Considéré souvent comme un élément indispensable à l'énergie narrative d'une bande dessinée, le gag est recherché pour lui-même, mais il peut devenir contre-productif s'il n'est pas parfaitement intégré au rythme de l'histoire elle-même. Fondés sur un jeu de mot, une situation, ou un effet strictement

visuel, les gags qu'il s'agit d'intégrer au récit font l'objet de recherches séparées de la part du scénariste et du dessinateur mais peuvent aussi être le résultat d'une invention concertée ou même d'un travail d'équipe. Voir « *comic strip* ».

**GAUFRIER** Nom couramment donné, parfois en mauvaise part, à la structuration d'une planche en une série de cases aussi égales et régulières que celles du moule à gaufre.

**GRAPHIQUE** Tout ce qui relève de l'art de former une figure ou une forme par le trait et le dessin sur un support.

**GRAPHUSCRIT** Néologisme formé sur manuscrit pour désigner l'ensemble des documents scénaristiques et graphiques présents dans les dossiers génétiques.

**GRATTAGE** Opération effectuée à même la planche pour créer certains effets de lumière, d'ombre ou pour corriger certains traits d'encre ou certaines zones de couleur.

**IDÉOGRAMME** Élément graphique destiné à exprimer chez un personnage une émotion ou une réaction d'ordre psychologique ou physique. Voir aussi « émanata ».

**ILLUSTRÉ** Abréviation de « journal illustré » (sous entendu : pour la jeunesse). Terme longtemps appliqué en France, faute de mieux, aux magazines de bandes dessinées.

**IMPRESSION** Étape de fabrication imprimée de la planche, ou de l'album dans la phase éditoriale. Comme c'était déjà le cas à l'époque de l'imprimerie traditionnelle, la traduction d'un fichier numérique en commandes d'impression est la phase la plus angoissante pour les dessinateurs qui redoutent des changements de couleurs, des décalages entre les contours et les teintes, ou un mauvais traitement du format, du texte, par exemple dans le cas des éditions traduites. Ces erreurs d'impressions sont parfois à l'origine de précieux albums « collector » appréciés des collectionneurs.

**LETTRAGE** Mise en place, généralement très soignée et parfois confiée à des spécialistes, du texte des phylactères et des cartouches. Le lettrage manuel est parfois remplacé par un lettrage par police numérique, avec une perte notable de présence du texte au profit d'une police plus froide.

« **LITTÉRATURE EN ESTAMPE** » Expression qui désigne chez Töpffer (1799-1846) l'art qu'il voit naître sous sa propre plume.

**MANGA** Terme désignant la bande dessinée au Japon. Le sens initial du mot, qui aurait été créé par le dessinateur Hokusai au début du XIX<sup>e</sup> siècle, est « dessin au trait libre », un dessin sans prétention, sans contrainte. Sur le plan génétique, l'industrialisation et la mise en place de normes strictes pour un certain nombre de bandes dessinées japonaises permettent d'identifier telle ou telle maison, parfois des « ateliers » et des périodes spécifiques de production. Un genre est apparu dans cette production pléthorique, qui met justement en scène et en récit les étapes de fabrication du manga.

**MISE EN PAGE** Organisation des cases dans la planche. Elle détermine la forme, la superficie et l'emplacement de chacun des cadres, qui peuvent être régis par des normes prédéfinies (voir aussi « gaufrier »).

**NEUVIÈME ART** Après le « Huitième art », successivement attribué à la radio, à la télévision puis à la photographie, l'idée d'intituler « neuvième art » la bande dessinée est due à Claude Beylie, qui a utilisé cette expression dans un article publié dans *Lettres et Médecins*, en mars 1964, à l'occasion d'une série de cinq articles consacrés à la question « La bande dessinée est-elle un art ? ». C'est en décembre de la même année que Morris (pseudonyme de Maurice de Bévère, le créateur de *Lucky Luke*) et Pierre Vankeer utilisent l'expression pour lancer une rubrique qu'ils vont animer pendant trois ans dans le *Journal de Spirou* et qui va consacrer la formule. Personne ne conteste plus aujourd'hui la dimension artistique de ce mode d'expression plastique, mais l'art de la bande dessinée mérite d'être étudié à la lumière des processus techniques qui l'animent, et à plus forte raison lorsqu'il s'agit de l'examiner dans une perspective génétique.

**NUMÉRIQUE (DESSIN)** Le dessin numérique est aujourd'hui largement répandu en bande dessinée et s'accompagne de toutes les possibilités du dessin vectoriel, des couleurs, du trait, des textures, des calques et des effets spéciaux propres aux logiciels de DAO. Il implique un trait qui en résultat peut donner l'impression d'un trait réel, mais qui est généré par un environnement technique qui place le geste du dessinateur sous d'autres contraintes que le dessin sur papier.

**OMBRE** Utilisée pour le modelage des figures et des objets, l'ombre joue un rôle essentiel dans la mise en espace d'un personnage tout comme dans la mise en scène de la lumière.

**PAGE-TURNING** Technique pour inciter le lecteur à tourner la page. Prise en considération, pour l'élaboration des contenus narratifs et des dessins, du temps de scansion et de pause induit en fin de lecture de la double page : les dernières vignettes en bas de la page impaire (à droite), doivent être « chargées » des attentes (surprise, suspens, interrogation, crainte, etc.) qui vont pousser le lecteur à vouloir tourner la page pour prendre connaissance de la suite, en haut de la page paire suivante. Le *page-turning* est un procédé non négligeable pour agir sur la dynamique du récit en surmontant les inerties de la présentation en codex.

**PETITS FORMATS** Apparus en France et en Europe à la fin des années quarante, ce sont des publications périodiques bon marché et populaires, au format de poche, dans lesquelles se sont développées des séries de bandes dessinées spécialisées pour public jeune ou adulte : aventures, guerre, fantastique, western, science-fiction, érotisme, pornographie. Ils ont eu leur heure de gloire dans les années cinquante et soixante et restent encore très présents dans de nombreux pays, notamment dans les pays émergents.

**PHYLACTÈRE** Voir « bulle ».

**PINCEAU** Tout aussi fréquent que le tracé à la plume, le tracé au pinceau et à l'encre de chine est un élément important du dynamisme graphique. Impliquant une gestuelle différente de la plume, il permet des effets de variation dans l'épaisseur et l'énergie du trait, à la manière orientale.

**PITCH** Présentation (orale ou écrite) approfondie ou très condensée du projet narratif et des intentions de l'auteur en vue de convaincre les décideurs (éditeur, producteur, rédacteur en chef, etc.) de réaliser le projet.

**PLANCHE** Page de bande dessinée contenant une série de cases mais qui peut également constituer la case elle-même. Objet d'un intérêt artistique, fétichiste et commercial depuis une vingtaine d'années, la fameuse « planche originale » peut atteindre en ventes privées des prix très élevés. En tant qu'étape fondamentale dans le processus de création, la planche

originale contient aussi les traces visibles des corrections, perfectionnements et tracés de finition qui sont porteurs d'informations sur l'état d'esprit du dessinateur et sur les buts poursuivis.

**PLUME** Outil central du graphisme autographe, notamment au moment de l'encrage, la plume est un vecteur graphique auquel la plupart des dessinateurs de bande dessinée attachent une grande importance. Le calibre, la marque, l'origine, la matière, la coupe de la plume caractérisent aussi le trait d'un dessinateur et permettent dans certains cas de l'identifier et de dater les œuvres.

**RÉCITATIF** Voir « commentaire ».

**RÉCITS COMPLETS** De la fin des années quarante à la fin des années cinquante, des maisons d'éditions spécialisées ont publié des récits complets, en petits formats de poche ou en fascicules bon marché d'une vingtaine de pages à l'italienne. Les magazines de BD des années soixante ont également intégré à leur sommaire des « récits complets » (par exemple, les inoubliables mini récits dans *Spirou* ou dans *Mickey*) venant s'ajouter aux différentes publications périodiques d'œuvres segmentées en feuilleton.

**REPÉRAGES** Recherches effectuées par l'auteur (scénariste et/ou dessinateur) sur les lieux où il envisage de situer l'action de son histoire, afin d'évaluer les potentialités du décor et d'y faire une moisson d'images documentaires. Recherche du même type, parfois effectuée par des assistants, pour documenter le traitement de thématiques spéciales abordées dans le récit : objets techniques, machines, armes, véhicules, métiers, environnements spéciaux, etc.

**REPORT/DÉCALQUE** Reproduction d'une figure issue d'un travail d'étude destiné à être transférée sur un autre support au moyen d'un calque.

**ROUGH** Terme anglais souvent préféré à celui d'*esquisse* ou de *dessin* pour désigner les dessins préparatoires effectués sur papier libre, en vue de définir l'attitude d'un personnage ou la composition d'une image. Le terme n'est pas plus précis que les termes français de crayonné, dessin ou esquisse.

**SCANNER** De format A4 ou A3 pour les scanners grand public, le scanner, apparu au milieu des années soixante-dix, permet de convertir un document papier en fichier numérique via une opération de balayage lumineux. Les fichiers obtenus ont d'abord été exploités, dans le domaine de la bande dessinée, pour l'archivage professionnel de planches et de documents, mais aussi chez les éditeurs pour la préparation à l'impression dans les années quatre-vingt-dix, puis comme support de communication à partir du déploiement mondial d'Internet. Associé à une imprimante, il permet au dessinateur de passer du papier au numérique et réciproquement pour la réalisation de ses graphismes et la mise au point des textes qui y sont associés.

**SCÉNARIO** Terme emprunté au cinéma (qui l'a lui-même emprunté au théâtre). Texte conçu par un scénariste au terme d'un processus souvent long et complexe, notamment dans le cas du scénario original, impliquant non seulement l'organisation du récit mais aussi des commandes de réalisation graphique chargées de mettre en image le récit, la ou les intrigues, les personnages, les lieux, les décors, les univers et le sens général de la narration. De dimension variable (dix à cinquante pages) mais généralement assez développé, il contient des indications aussi précises que dans le scénario classique d'un film : lumière, cadrage, plan, longueur de telle séquence, gestion du hors-champ, dialogues et bande son, didascalies, indication d'atmosphère, récitatif.

**SCHÉMA** Voir « canevas ».

**SCRIPTOGRAPHIQUE** Terme créé pour qualifier la double dimension – scripturale et graphique – du travail de conception et de réalisation qui est à l'œuvre dans la genèse d'une bande dessinée, et notamment pour évoquer la réciprocité et la synergie de ces deux dimensions dans le travail combiné du scénariste et du dessinateur.

**SÉQUENCIER** Terme emprunté au cinéma, que l'on retrouve aussi à la télévision et à la radio, qui consiste en un document synthétisant les séquences envisagées pour l'album. Le « séquencier » n'est pas un développement ou un approfondissement du scénario mais au contraire une réduction du récit à la pure séquentialisation de ses éléments. Le but du séquencier est de présenter le récit sous la forme



d'une stricte description des scènes qui le composent, sans mention des dialogues, en se concentrant sur les étapes de la narration, les principaux rebondissements de l'histoire et la structure dramatique du récit. Il ne contient aucun dialogue. La structure de l'histoire y est établie de la manière la plus rigoureuse possible. La pagination du futur album est présentée. Les séquences sont définies, délimitées et classées dans leur ordre définitif de succession, leurs contenus ne faisant l'objet que d'une récapitulation limitée à quelques phrases.

**STORYBOARD** Très proche de son homonyme cinématographique dont il partage certaines des caractéristiques, le storyboard a pour but de vérifier l'ajustement de l'histoire aux contraintes du format, son séquençage, son rythme, et constitue une première approche de la mise en page. Simple mise au net sommaire des images (sans texte), chaque page est ébauchée sous la forme de croquis rapides. Il peut apparaître, soit immédiatement après le découpage, comme une sorte de résumé prospectif des cases et des planches à exécuter, soit, le plus souvent, après la réalisation des crayonnés, comme une sorte de bilan récapitulatif servant à préparer la phase de finalisation. Dans l'un et l'autre cas, le storyboard donne au dessinateur le moyen de visionner chaque planche de son récit comme une succession de plans de cinéma en contrôlant la variation et la pertinence des types de plans et des angles de vue choisis, la cohérence visuelle des séquences et du montage, la distribution et l'intelligibilité des ellipses, bref l'ensemble du traitement visuel de la narration. Le storyboard compte en principe autant de pages que l'album qu'il préfigure, mais il peut aussi dans certains cas zoomer sur les vignettes ou sur les bandes.

**SYNOPSIS** Bref résumé anticipatif (3 à 4 pages) qui énonce les grandes articulations de la fiction, son contexte, ses personnages et ses principaux rebondissements, le synopsis désigne, sur le modèle du cinéma, le texte très succinct qui expose de manière schématique l'intention des auteurs et les contenus du futur

scénario avec une présentation sommaire du sujet traité, des personnages et de l'évolution du récit.

**TABLE À DESSINS** Élément mythique de l'atelier traditionnel du dessinateur, souvent présent dans les autoportraits des auteurs, la table à dessin (souvent inclinable comme celle de l'architecte) est le lieu de la virtuosité et du patient travail du tracé des cases, du crayonné, de l'encrage et des couleurs.

**TABLETTE NUMÉRIQUE** Constituée d'un traceur numérique autonome et d'une surface plane plus ou moins grande enregistrant les déplacements et l'intensité du tracé. Les informations sont (presque) simultanément transmises vers un logiciel de traitement de l'image.

**TRAIT** Outre son sens courant, désigne en bande dessinée le style spécifique d'un dessinateur, susceptible (ou non) d'être repris par un traceur professionnel.

**TRAME** Motif constitué de traits, de rayures, de points permettant de remplir des zones de l'image de manière à créer des effets d'ombre, de relief, de texture. Longtemps posée par décalcomanie et transfert, elle est aujourd'hui plus souvent intégrée au dessin par ordinateur.

**TYPOGRAPHIE** Élément central de la lisibilité des phylactères, le choix typographique est porteur de significations et d'univers.

**VECTORIEL (DESSIN)** Le dessin vectoriel s'effectue sous logiciel spécialisé et repose sur le principe de création de formes, d'objets, de couleurs, de textures, de motifs, de tracés en deux dimensions, auxquels il est ensuite possible d'imposer des transformations, des associations, des contraintes, des déformations, voire des modélisations en trois dimensions.

**VIGNETTE** Voir «case». Le terme de «vignette» est préféré lorsqu'il s'agit de considérer la case comme unité autonome.