

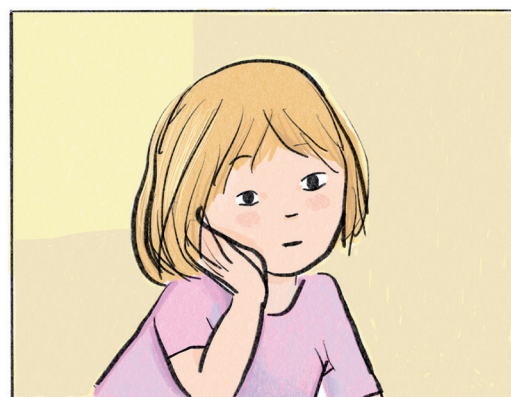
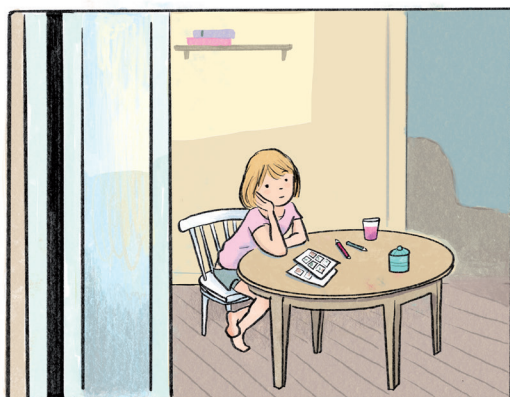
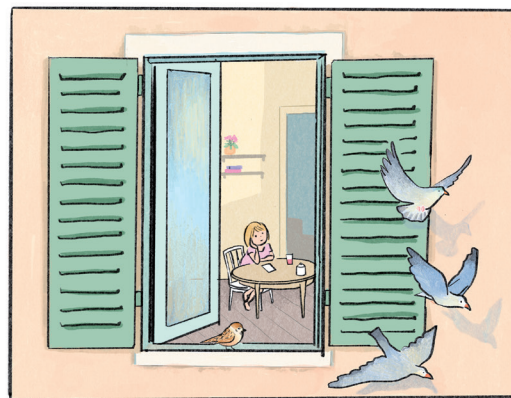
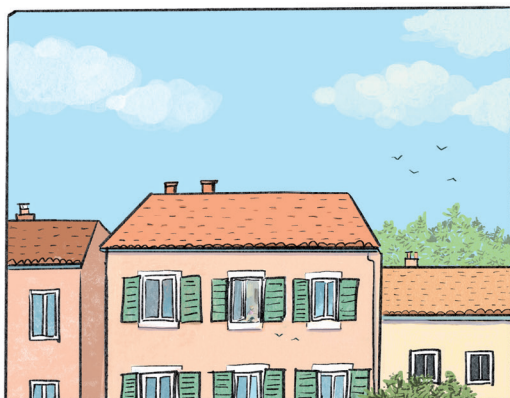
## FICHE CONSEIL / 12 ans et + AU SERVICE DE LA NARRATION

### LA CASE

La taille et la forme de la case permettent à la fois de fournir au lecteur des informations sur le déroulement du récit et d'en rythmer l'action. À noter que le contour des cases peut être simplement suggéré, et pas nécessairement dessiné.

### LA COMPOSITION

Pour chaque case, il faut toujours définir en priorité **le plan et l'angle** les plus efficaces pour répondre aux nécessités du récit. Si une image est esthétiquement satisfaisante, tant mieux. Toutefois, la préoccupation esthétique reste subordonnée à la lisibilité de la case et à son intérêt pour le récit. Pensez à prévoir, dans la composition de la case, les emplacements pour les bulles et/ou le texte



### LES DIFFÉRENTS PLANS

- > **Plan d'ensemble ou panoramique:** permet de planter le décor ou une situation.
- > **Plan général:** permet de montrer les personnages et leur environnement.
- > **Plan moyen:** l'image se resserre sur un ou plusieurs personnages visibles en totalité. On voit l'action.
- > **Plan américain:** le personnage est cadré à mi-cuisse, on voit bien ce qu'il fait.
- > **Plan rapproché:** le personnage est cadré à la hauteur de la taille ou de la poitrine, on est toujours dans l'action.
- > **Gros plan:** montre uniquement le visage du personnage ou met l'accent sur un détail.

L'alternance et la diversité des plans, au sein d'une même planche ou sur une double page, permet de stimuler le regard du lecteur afin de relancer son intérêt.

## LES ANGLES DE VUE

Les différents angles de vue permettent de soutenir et renforcer le propos d'une case.

- > **Normal** : scène se déroulant à hauteur des yeux – angle le plus utilisé.
- > **En plongée** : scène vue du dessus – angle utilisé pour renforcer une situation menaçante, de supériorité.
- > **Contre plongée** : scène vue en dessous – angle utilisé pour renforcer une situation d'infériorité ou la difficulté d'un obstacle.
- > **En vue subjective** : scène vue à travers les yeux du personnage – angle utilisé pour faire ressentir l'état d'esprit du personnage.

Attention à ne pas surcharger les cases en informations, visuelles ou textuelles. Trop d'information peut saturer une image et en rendre la lecture et la compréhension plus difficiles.



## L'ENCHAÎNEMENT DES CASES

Les cases doivent s'enchaîner de façon à permettre une **lecture fluide** et faciliter la compréhension de l'histoire.

En France, le sens de lecture est de gauche à droite, et notre œil y est accoutumé, par réflexe. Vous devez en tenir compte dans le découpage de votre planche, notamment dans le positionnement des bulles, afin que le passage de l'une à l'autre soit logique et naturel. Pour bien marquer le sens de l'action, n'oubliez pas de faire bouger (marcher, courir, sauter...) vos personnages de gauche à droite.

L'enchaînement logique de vos cases n'empêche pas le **flash-back**. Ce procédé, inséré dans la progression du récit, permet de retourner en arrière dans le temps. Il peut expliquer le passé d'un personnage, revenir sur un événement antérieur important.

Vous pouvez jouer aussi sur les **ellipses**, c'est à dire sur ce qui se passe entre deux cases et qui n'est pas représenté. Une ellipse peut être plus ou moins longue, l'action peut y progresser beaucoup ou non. Cela permet au lecteur d'imaginer ce qui arrive, d'instaurer du suspense ou un effet comique, ou de ne pas faire figurer des détails insignifiants.



Organisé par :

FESTIVAL  
ANGOUÛME  
INTERNATIONAL DE LA BANDE DESSINÉE

MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE,  
DE LA JEUNESSE  
ET DES SPORTS

Organisation  
des Nations Unies  
pour l'éducation,  
la science et la culture

Sous le patronage de la Commission  
nationale française pour l'UNESCO :

Avec le concours de :

RÉPUBLIQUE  
FRANÇAISE

CANOPÉ  
LE RÉSEAU DE CRÉATION  
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES

LE JOURNAL  
SPIROU Biscote

Parrainé par :

mgen  
GROUPE vvv