

## FICHE CONSEIL / 6 – 12 ans

### COMMENT LE DESSIN TE PERMET D'AVANCER DANS TON RÉCIT

Grâce au dessin, tu vas pouvoir exprimer de nombreuses choses que tu n'auras pas besoin d'expliquer avec des mots.

#### LA CASE

Ta planche (ou page) de BD est composée de plusieurs cases. La case correspond à une image, la plupart du temps délimitée par un cadre. Chaque case doit avoir un intérêt pour le récit : elle peut présenter un personnage ou un lieu, montrer une action, montrer la réaction d'un personnage...

N'oublie pas que chaque case va comprendre des bulles ou du texte, il faut que tu prévoies leur place. La taille et la forme de chaque case permettent de rythmer ton histoire et donnent des informations à ton lecteur sur le déroulement de l'action. S'il y a beaucoup de cases sur une planche, cela peut donner une impression de vitesse et d'accélération à ton histoire.

Pour chaque case, tu vas devoir définir un plan (la façon de dessiner dans la case) et un angle de vue (d'où est dessinée et vue la scène).

#### LE PLAN

Il existe plusieurs plans, qui te permettent de montrer une scène de manière différente.

**Plan d'ensemble ou panoramique :**

il te permet de montrer, de loin, un décor ou une situation en entier.

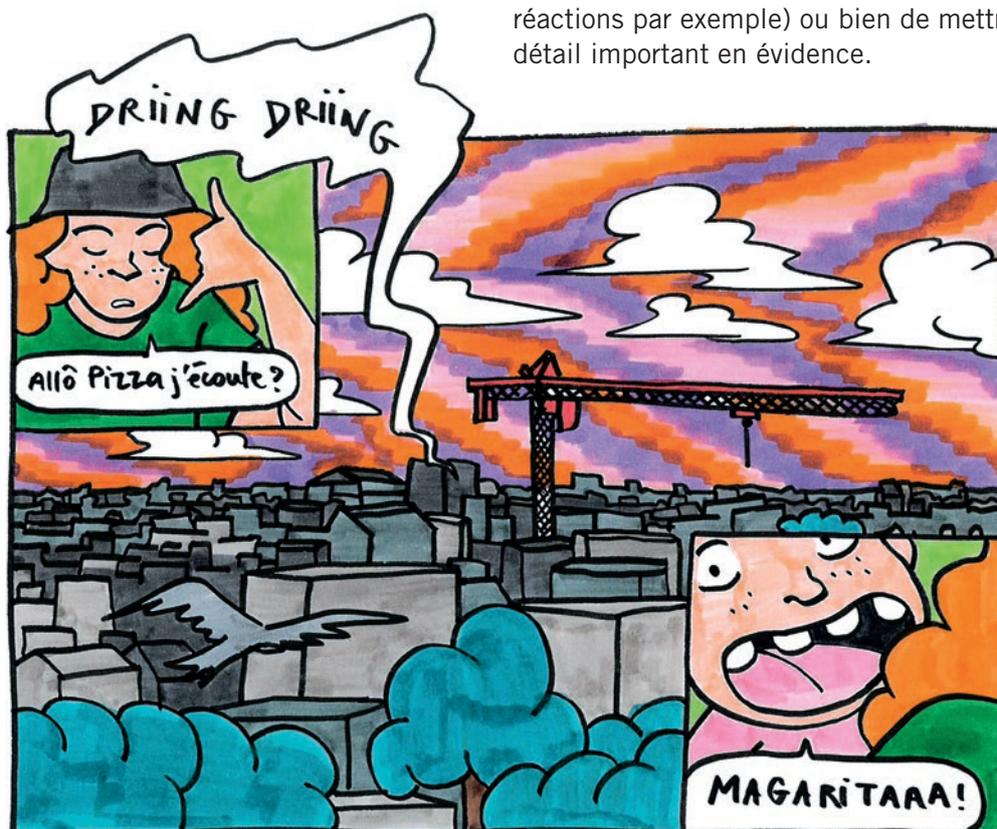
**Plan général :** il permet de montrer, d'un peu moins loin, les personnages et leur environnement, le décor.

**Plan moyen :** il permet de montrer un ou plusieurs personnages en totalité : on voit l'action, ce qu'ils font.

**Plan américain :** il permet de montrer un personnage de la tête à mi-cuisse : on voit bien ce qu'il fait, on ne s'intéresse plus trop au décor.

**Plan rapproché :** il permet de montrer un personnage jusqu'à la poitrine ou la taille : on voit toujours l'action.

**Gros plan :** il permet de montrer uniquement le visage d'un personnage (pour bien voir ses réactions par exemple) ou bien de mettre un détail important en évidence.





## LES ANGLES DE VUE

Les différents angles de vue permettent de soutenir et renforcer ce que tu veux dire dans ta case.

**Normal** : c'est l'angle que l'on utilise le plus souvent. Tu dessines ta scène comme tu la verrais, à hauteur de tes yeux.

**Plongée** : tu dessines la scène du dessus. Cela renforce l'impression de menace ou de supériorité.

**Contre plongée** : tu dessines la scène du dessous. Cela renforce l'impression d'infériorité, de difficulté.

**Vue subjective** : c'est la scène dessinée à travers les yeux d'un des personnages. On voit ce qu'il voit.

## L'ENCHAINEMENT DES CASES

En France on lit de gauche à droite et notre œil y est habitué. En dessinant tes cases et en plaçant tes bulles, pense-y et fais attention à ce que **tes cases et tes dialogues s'enchaînent** de façon logique, **de gauche à droite**. Tu dois aussi faire marcher et courir tes personnages de gauche à droite. C'est ce que font beaucoup d'auteurs. Cela rend la lecture et la compréhension de ta bande dessinée plus facile. Au milieu de ton récit, tu peux faire des retours en arrière, sur le passé d'un personnage par exemple. Cela s'appelle un **flash-back**.

Ne mets pas trop d'information (dessin ou texte) dans tes cases. Cela pourrait rendre ton histoire difficile à lire.

Organisé par :

FESTIVAL  
**AN50ULÈME**  
INTERNATIONAL DE LA BANDE DESSINÉE

MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE  
ET DE LA JEUNESSE

unesco  
Commission nationale  
Française pour l'UNESCO

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

Avec le concours de :

RÉPUBLIQUE  
FRANÇAISE

CLANIP®

LE JOURNAL  
**SPIROU**

Biscote

Parrainé par :

mgen

GRUPE vvy