LES CADRAGES EN BANDE DESSINÉE

L'échelle des plans

Pour rendre l'histoire plus vivante, le dessinateur de BD peut varier les types de plans. Il joue alors sur le cadrage. Habituellement on distingue 6 sortes de plans, c'est ce qu'on appelle « l'échelle des plans ».

- Plan général
- Plan d'ensemble
- Plan moyen
- Plan américain
- Gros plan
- Très gros plan

Cette même échelle de plan est utilisée au cinéma.

Le cadrage se resserre progressivement, un peu comme si le spectateur se rapprochait de plus en plus.

Le choix du plan est important car chaque plan exprime une idée différente et joue un rôle particulier :

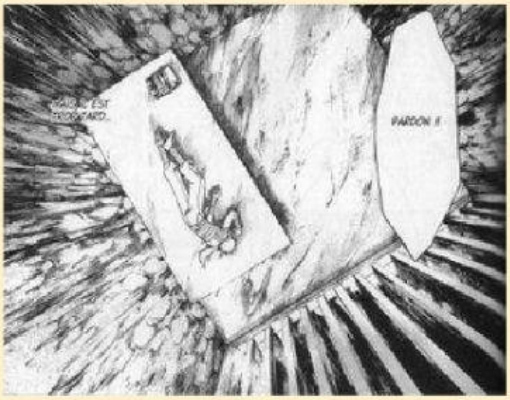
- le *plan général* permet de situer l'action dans un espace large (forêt, campagne, ville, etc.);
- le *plan d'ensemble* permet d'avoir une vue globale de l'action;
- le *plan américain* permet de préciser l'identité du personnage et ce qu'il est en train de faire;
- le *gros plan* permet de bien voir son expression et donc ses sentiments;
- le *très gros plan* nous fait entrer dans sa tête ou attire notre attention sur un élément important. Ce type de plan donne souvent un aspect dramatique à l'histoire.

Les angles de vue

Vue de face, en plongée ou en contre-plongée... Varier les points de vue permet aussi de rendre une histoire plus vivante.

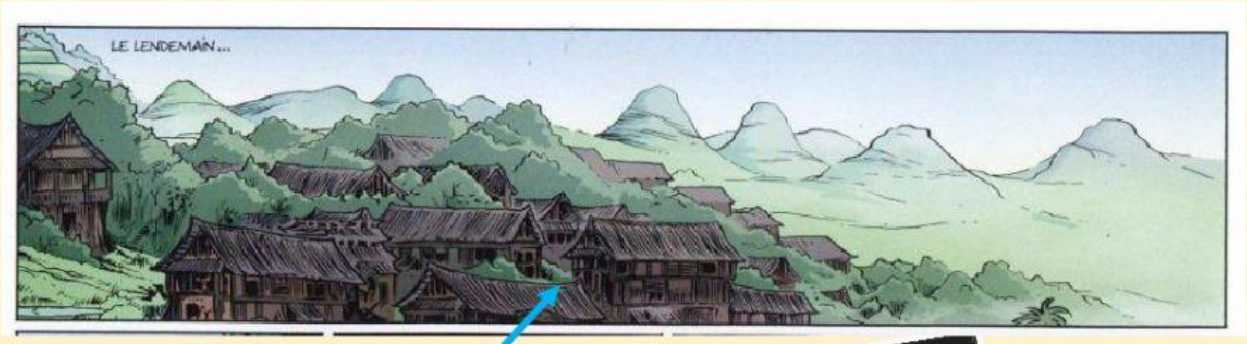
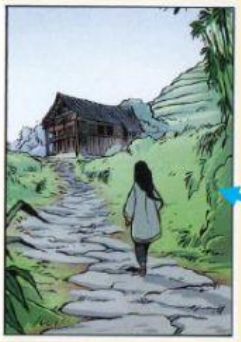
- les *angles de vue* sont différents points de vue sous lesquels se présente chaque scène d'une bande dessinée.

Ils représentent la position de la "caméra" ou de l'œil du lecteur.
Ils contribuent à la lisibilité, à l'ambiance et à l'interprétation d'une scène.



- la *plongée* est la vue de dessus : elle permet parfois de donner à l'histoire une dimension angoissante, un peu comme si le personnage était observé d'en haut.
- la contre plongée est la vue de dessous ; elle magnifie le sujet, lui donne un aspect de supériorité et de domination.

Fiche réalisée par Olivier Alfonsi, d'après :http://lecoindesbulles.blogspot.com et http://artspla-sainte-anne.over-blog.com

À TOI DE JOUER !

Retrouve dans ces cases de bandes dessinées les cadrages utilisés.