

3 faire de la bande dessinée Narration par l'image : enchaînements de plans.

- Faire des scènes, séquences cohérentes, claires et le plus possible expressives pour l'expression.
- Ne pas aligner ses mots au hasard, respecter leur valeur, les enchaîner et les associer.
- Une histoire : progression dramatique ou comique (scène ou séquence)
- Du plan d'ensemble (description) : enchaîner les plans par valeurs croissantes au plan général et ensuite au plan moyen pour finir par les plans rapprochés et terminer par les gros plans. (moment le plus fort : les personnages expriment leurs émotions les plus intenses).
- La progression des plans suit la progression dramatique du récit
- On revient sur des plans descriptifs plus généraux et l'intrigue se tend de nouveau : progression de l'ensemble au particulier (détails) des gros plans (gestes, attitudes, jeux physiologique).
- En premier d'écrire le lieu avant de faire l'intrigue.
- Présenter les personnages : avant leurs actes et expressions : l'ossature de la scène ou séquence de l'histoire qui est racontée en images (chaîne de plans en filigrane).

1 Visualiser la scène dans son ensemble.

2 Mises au point de successions précises.

3 Fixer les détails de la scène (intéressants, insolites etc.) Mettre l'œil plus vite en leur direction, plus vite sera le passage du plan d'ensemble au gros plan. Ossature solide avec des motifs variés à l'infini. Enchaînements et associations de plans dans un ordre dispersés en fonctions du sujet traité, rythme, ambiance

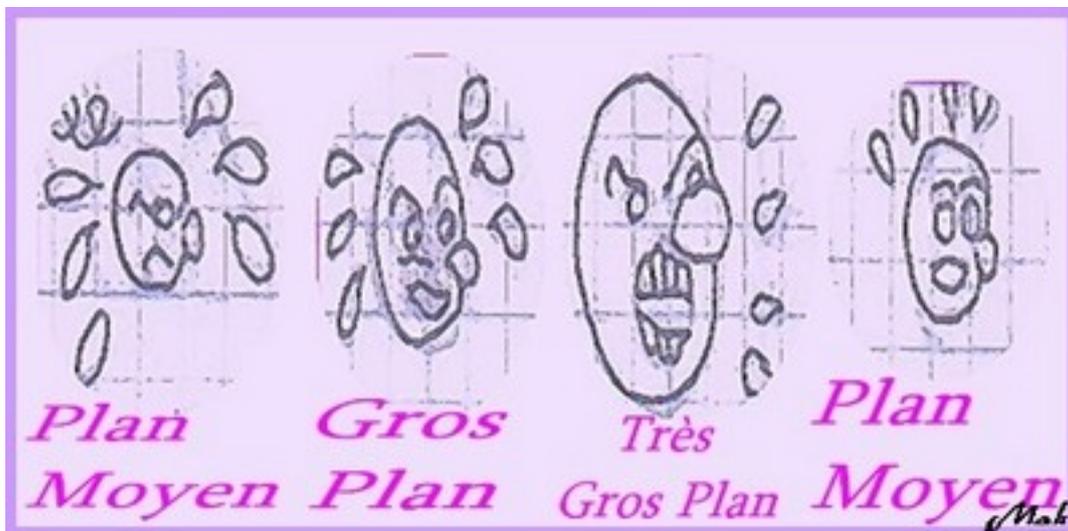


Montée d'une colère : jeu de physionomie.

- Des gros plans où les personnages expriment leurs sentiments dans le même espace temps pour exprimer leur réaction en réponse aux sentiments d'un autre personnage vient d'exprimer en gros plans



- Montrer la montée de l'émotion, sentiments des personnages par la progression des plans. Du plan éloigné au gros plan ou très gros plan et dès que l'émotion retombe revenir à un plan moyen (parfois)

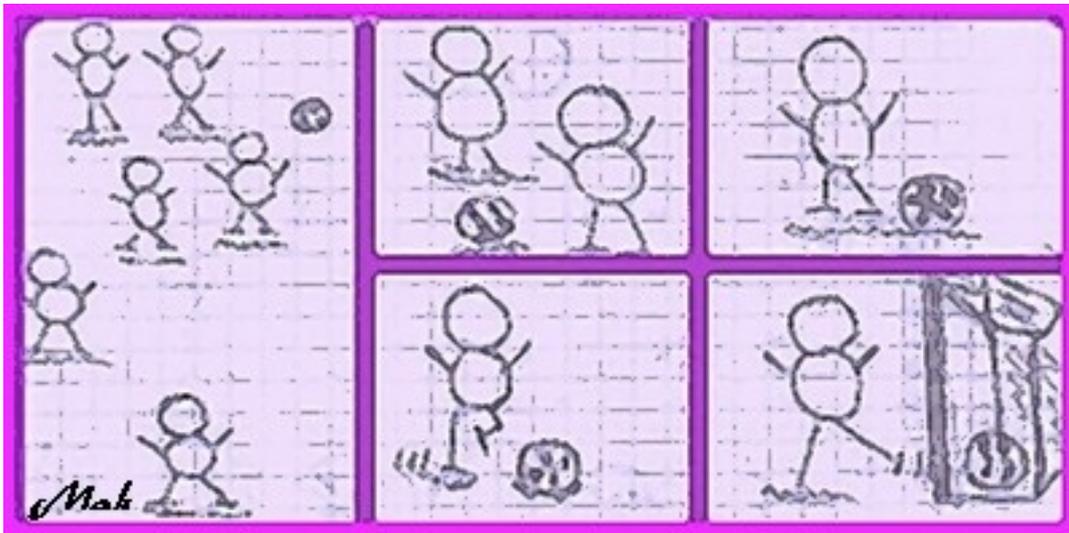


- Successions de plusieurs plans d'ensemble pour une ambiance .

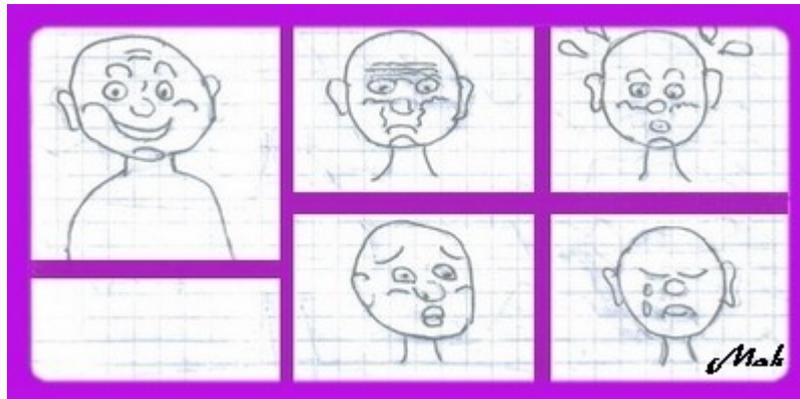


Exprimer la lente disparition de la brume sur une vallée.

- Des successions de plusieurs plans moyens ou rapprochés pour suivre de près l'action d'un personnage sans être distrait par le décor.



- Plusieurs gros plans se succèdent pour détailler plus longuement les jeux de physionomie d'un personnage.



On progresse vers le sujet en plans croissants pour réaliser des effets "travelling" ici avant.



Nostalgie : on progresse vers le sujet en plans décroissants pour réaliser des effets lents traveling ici arrière. – Trois plans décroissants : plan moyen – plan général- plan lointain sous le même angle.

