ARTS PLASTIQUES · 5E / COURS

Raconter en images

Astrolab Cours · astrolabcours.fr

01 Le problème

Une seule image peut-elle raconter une histoire ? Et quand on en met plusieurs à la suite, comme en bande dessinée, comment guider le lecteur ?

01 L'idée : la caméra

Le dessinateur tient une **caméra** imaginaire. Il choisit où la placer (haut, bas, loin, près) et ce qu'il garde dans le cadre. Chaque choix change ce que le lecteur comprend et ressent.

01 Les mots du sujet

- **Cadrage** : ce qu'on choisit de montrer dans les limites de l'image.
- **Plan** : échelle du cadrage (plan d'ensemble, plan moyen, gros plan).
- **Plongée / contre-plongée** : vue d'en haut / vue d'en bas.
- **Ellipse** : ce qu'on ne montre pas entre deux images, que le lecteur imagine.

01 1. Les plans

- **Plan d'ensemble** : le décor entier, pour situer l'action.
- **Plan moyen** : le personnage en entier.
- **Gros plan** : un visage, pour montrer une émotion.
- **Très gros plan** : un détail (un œil, une main).

2. Les points de vue

La **plongée** écrase le sujet et le rend vulnérable. La **contre-plongée** le grandit et le rend impressionnant. La vue **à hauteur d'yeux** donne une impression de neutralité.

3. La séquence

En bande dessinée, les **cases** se lisent dans un ordre. L'espace entre deux cases, la **gouttière**, contient une ellipse : le lecteur reconstitue ce qui s'est passé. Le cinéma prépare ses films avec un **storyboard**, une suite de dessins qui fixe les cadrages avant le tournage.

© Astrolab Cours · astrolabcours.fr/arts/5e/image-et-narration/ · Tous droits réservés : usage personnel uniquement, republication et usage commercial interdits

4. Une image qui raconte

Une seule image peut aussi raconter si elle montre un moment clé, juste avant ou juste après une action, et laisse le spectateur imaginer la suite.

Exemple guidé

Raconter en trois cases : un chat voit un oiseau et bondit.

1. **Case 1** : plan d'ensemble, le jardin, le chat et l'oiseau.
2. **Case 2** : gros plan sur les yeux du chat, tension.
3. **Case 3** : plan moyen, le chat en l'air, l'oiseau qui s'envole.
4. **Ellipse** : on ne montre pas l'élan, le lecteur l'imagine.

Les pièges

- Confondre plongée et contre-plongée.
- Utiliser toujours le même plan, ce qui rend la séquence monotone.
- Tout montrer, sans laisser de place à l'imagination du lecteur.

© Astrolab Cours · astrolabcours.fr/arts/5e/image-et-narration/ · Tous droits réservés : usage personnel uniquement, republication et usage commercial interdits