

L'auteur a le choix de l'angle de vue :

La diversité des angles de vue permet de rompre la monotonie d'une longue scène et de préciser en les accentuant les divers rapports de force entre les personnages. Trois possibilités s'offrent à l'auteur :

■ la plongée

L'œil se situe plus haut que le sujet. La plongée peut avoir deux fonctions bien différentes :

- une fonction informative ou narrative lorsqu'elle permet de donner du champ à l'action en situant les personnages ou en indiquant le sens de leurs déplacements.
- une fonction symbolique lorsqu'elle traduit la force de l'adversaire, ou la domination du destin en écrasant et réduisant à merci les personnages.

Elle abaisse le sujet.

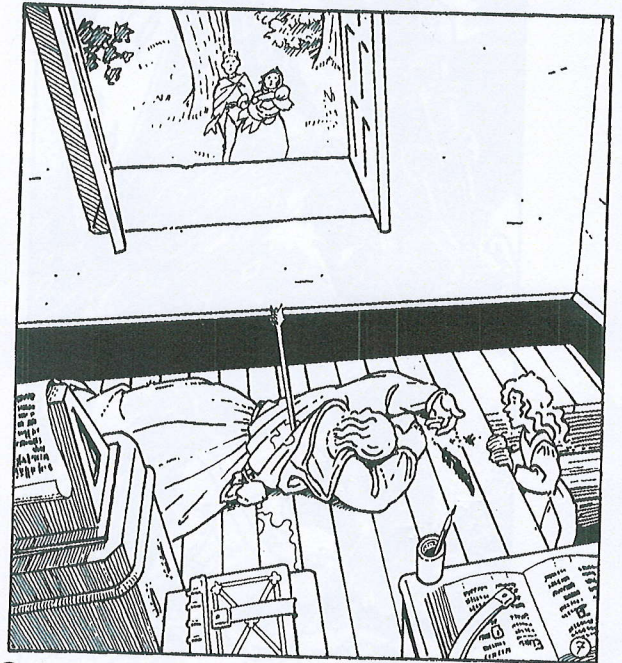
ANGELOT DU LAC

Analyse de 3 images de l'album Angelot du lac.

Le contexte : L'histoire se déroule au Moyen âge pendant la guerre de Cent Ans, période particulièrement trouble caractérisée par la dureté et le chaos où la lutte pour la survie est quotidienne. Cette société baignait littéralement dans le crime, les loups, la guerre, les épidémies, les brigands, la sorcellerie, le seigneur cruel, le serf miséreux, le vol. Yvan Pommaux réussit parfaitement à nous restituer cette époque de façon crédible au travers des aventures de son héros Angelot.

Le résumé : Un bébé abandonné sur la bande est recueilli par un groupe d'enfants errants. Coline l'aînée et son compagnon Ythier le nomment Angelot du Lac.

L'image : Angelot vient d'être recueilli par Coline et sauvé des loups qui allaient le dévorer. Coline a envoyé Margot demander quelque nourriture à Maître Guillot. L'image (page 7) nous montre la découverte par Margot de corps sans vie de Maître Guillot tué d'une flèche dans le dos par deux brigands qui en voulaient à sa bourse. Yvan Pommaux utilise ici le procédé de la plongée pour exprimer le poids de la fatalité qui s'abat sur les pauvres, toute leur détresse face à la mort sans cesse présente. Par la fenêtre on aperçoit Coline tenant Angelot dans ses bras aux côtés d'Ythier qui assistent impuissants à ce nouveau drame. La plongée accentue encore l'effet de la flèche qui écrase le corps.



© Angelot du lac (tome 1 p.7)
Yvan Pommaux
Bayard Éditions

■ l'angle de vue de niveau

Il est également appelé frontal ou normal. C'est le procédé le plus couramment utilisé. L'œil se situe à hauteur du sujet. Sa fonction est de rendre compte de manière neutre de l'action. Elle traite les sujets à égalité.

L'image : Quelques printemps plus tard. Nos héros ont réussi à surmonter les rudes épreuves de l'hiver. Angelot a grandi. Ythier lui enseigne les rudiments du combat nécessaires à sa survie. Yvan Pommaux utilise ici (page 17) l'angle de vue de niveau pour rapporter cet épisode banal de la vie de l'époque. Les personnages sont traités sur un pied d'égalité, leur opposition étant tout à fait amicale et neutre.

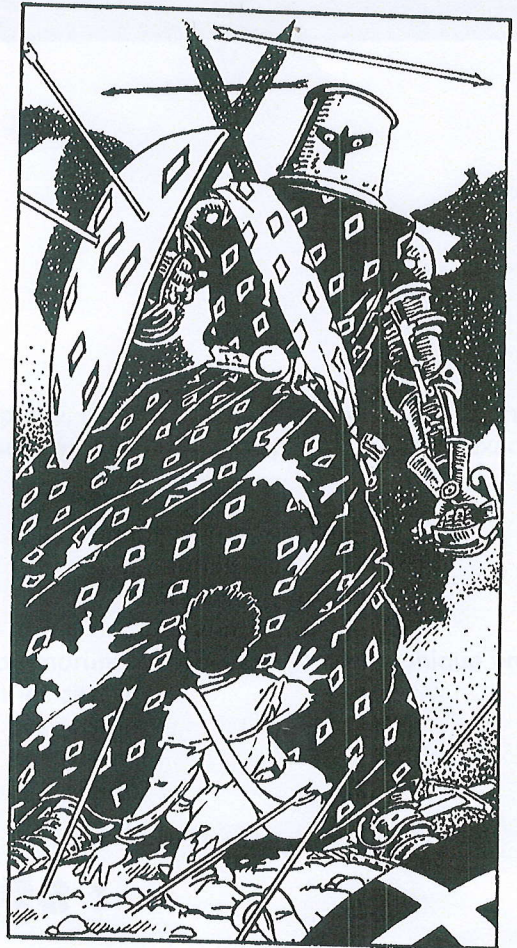


■ la contre-plongée

L'œil se situe plus bas que le sujet. La contre-plongée a essentiellement une fonction symbolique. Elle induit la supériorité, la puissance. Un homme présenté de champ en contre-plongée prend une dimension irréaliste qui peut traduire l'ascendant moral ou physique qu'il exerce sur autrui. Elle magnifie le sujet.

Pour rendre une scène moins monotone et varier le point de vue du lecteur, l'auteur peut utiliser le procédé du Champ / Contre-champ. Le champ est l'ensemble d'une scène vue sous un certain angle. Le contre-champ sera la vision immédiate du même sujet présenté dans le sens diamétralement opposé.

L'image : Les saisons continuent à succéder aux saisons. Un matin Angelot qui accompagnait Coline et Ythier chercher de l'eau se trouve coincé avec eux entre deux armées (anglaise et française) qui vont s'affronter. Dans la bataille nos héros sont séparés et à un moment Angelot se retrouve seul face à un imposant chevalier. Pour nous décrire cette scène Yvan Pommaux choisit la contre-plongée (page 26). Un impressionnant soldat casqué paré de tous ses appareils guerriers domine notre pauvre Angelot agenouillé qui semble lui demander grâce pour sa vie. Toute la supériorité et la puissance des hommes en armes par rapport aux pauvres gens de l'époque est représentée ainsi.



© Angelot du lac (tome 1 p.26)
Yvan Pommaux
Bayard Éditions

■ En classe :

Compétences à développer :

- Connaître les différents plans, angles de vue, cadrages.
- Comprendre et savoir expliquer les choix faits par l'auteur.

■ Démarche :

Ces procédés fondamentaux très techniques doivent être présentés aux enfants de façon visuelle. Les principes seront exposés très précisément à partir des exemples donnés ici (Fred, échelle des plans, Angelot du Lac).

1. Exposé des principes : les plans.
2. Jeu de recherche. Trouver dans des BD différents plans. Expliquer. Justifier leur raison d'être.
3. Exposé des principes : les angles de vue.
4. Jeu de recherche. Trouver dans des BD différents angles de vue. Expliquer. Justifier leur raison d'être.
5. Exposé des principes : les cadrages.
6. Jeu de recherche. Trouver dans des BD des cadrages particuliers. Expliquer. Justifier leur raison d'être.

N.B. : Il est important que chaque élève ait à sa disposition en permanence les aide-mémoire relatifs aux différents plans et angles de vue pour toute activité se rapportant à l'image.

le langage de l'image

L'image

.....

En plus du pari classique de créer de la profondeur dans une image plane, l'image de BD doit intégrer plusieurs éléments paradoxaux : donner vie et mouvement à du dessin inanimé, suggérer les bruits, rapporter la parole exacte et exprimer la durée par une narration faite d'instantanés.

Les principes

Pour réussir ce prodige, la BD a beaucoup emprunté au langage photographique en particulier pour les plans, les angles de vue et les cadrages.

L'auteur a le choix du cadrage :

La case (ou vignette) est le plus souvent encadrée (comme la photographie), convention qui provient du tableau peint. Le cadre est la limite externe de l'image. Il en définit la perspective. La partie retenue par l'image s'appelle le champ. La partie éliminée par l'image est le hors-champ.

Toutefois le cadre ne définit pas la BD. Si le trait encadrant la case est courant, il n'est cependant pas obligatoire. La BD a sur le cinéma et la photographie l'avantage de pouvoir modifier à loisir la surface de son écran. Le cadre peut à son tour devenir élément de l'action. Très souvent les personnages empiètent, transgressent et se jouent de cette limite fictive. Certains auteurs comme l'équipe du journal Pilote (Greg, Gotlib, Mandryka ou Fred) se sont employés à faire voler le cadre en éclats et y ont merveilleusement bien réussi. On savourera toute la créativité de Fred dans ses deux pages « Cases tous risques » reproduites plus loin et l'extrait ci-dessous.

Aujourd'hui, la case est devenue un écran mobile où tout est fonction de la quantité d'informations à transmettre, du rythme à créer, de l'effet à produire sur le lecteur. Tous les points de vue sont envisageables. La grande souplesse actuelle de la BD tient à la variabilité de la case : carrée, rectangulaire, étirée horizontalement ou verticalement, ronde, penchée, minuscule ou pleine page.



© Fred
Pilote Annuel (1974)

L'auteur a le choix du plan :

Pour construire son récit en soutenant l'intérêt du lecteur, l'auteur dispose selon ses besoins de différentes possibilités de plans. Ils ont comme fonction de mettre en valeur l'action ou les sentiments des personnages et de jouer sur l'intensité dramatique ou comique de chaque scène suivant l'évolution de l'histoire.

1. Plan général :

Il est appelé également « panoramique ».
Ce type de vignette permet généralement de planter un décor en présentant un paysage, une foule, un personnage en pied, une situation.
Il a une valeur descriptive.

2. Plan moyen :

Il isole d'un groupe plus ou moins important de personnages, celui ou ceux qui sont le plus directement concernés par l'action.
L'image se resserre sur ce ou ces personnages cadrés en pied au premier plan. Il a une valeur narrative.

3. Plan américain :

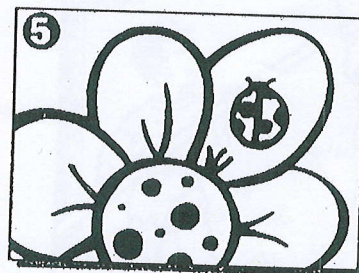
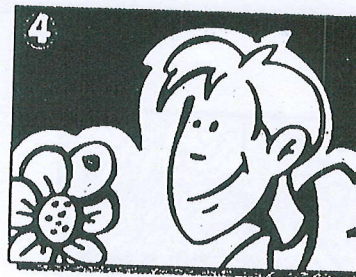
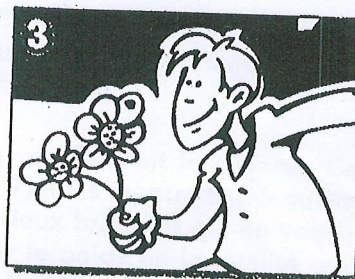
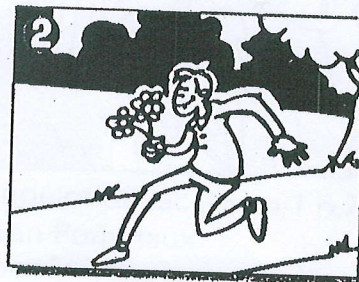
Il est appelé également « plan rapproché ».
Il entraîne le lecteur au cœur de l'action.
Le personnage est « coupé » en haut des cuisses.
Il a une valeur narrative.

4. Gros plan :

Il renforce l'intensité du récit.
On distingue nettement les expressions du visage et toutes les émotions exprimées.
Il a une valeur dramatique.

5. Très gros plan :

Il souligne l'importance d'un détail jusqu'alors ignoré.
Le regard est attiré par une expression bien particulière du visage ou par la singularité d'un objet.
Il a une valeur expressive ou documentaire.



zoom avant

zoom arrière