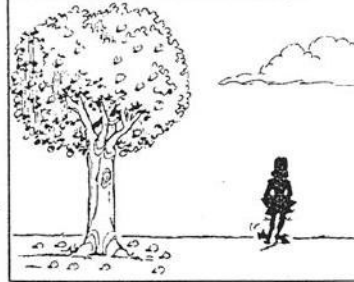


langage cinématographique

AUTREFOIS, JE FAISAIS DU CINÉMA. J'AI RÉALISÉ PAS MAL DE FILMS QUI ONT EU LEUR HEURE DE SUCCÈS. VOUS AVEZ PEUT-ÊTRE ENTENDU PARLER DU "CURASSÉ POTEMKINE", DE "LA RUEE VERS L'OR", DE "CITIZEN KANE", DU "GÉNÉRALME PRÉND SA RETRAITE"? EH BIEN, TOUS CES FILMS SONT DE MOI. ENSUITE, JE ME SUIS ORIENTÉ VERS LA BANDE DESSINÉE, QUI RÉPONDAIT MIEUX À MES ASPIRATIONS D'EXPRESSION ARTISTIQUE, MAIS J'AIMERAI VOUS FAIRE PROFITER DE MON EXPÉRIENCE, EN VOUS FAISANT UN PETIT COURS DE LANGAGE CINÉMATOGRAPHIQUE. CET EXPOSÉ SERA ILLUSTRÉ PAR UNE SÉQUENCE QUI EST UN CLASSIQUE, PARMI LES CHEFS-D'ŒUVRES IMMORTELS DU 7^È ART.

ET TOUT D'ABORD, PETITE REVUE DES DIFFÉRENTS CADRAGES: ①... LE PLAN D'ENSEMBLE: SITUANT LE DÉCOR GÉNÉRAL ET LE PERSONNAGE.



②... LE PLAN MOYEN. MET L'ACCENT SUR LE PERSONNAGE SEUL, EN LE NONTRANT EN PIED.



③... LE PLAN AMÉRICAIN. SERRE LE PERSONNAGE DE PLUS PRÈS, EN LE COUPANT À MI-CORPS.



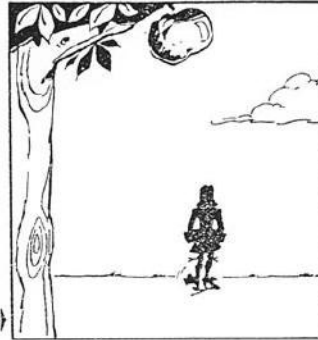
④... LE GROS PLAN. NE MONTRE QUE LE VISAGE.



SIGNALONS AUSSI LE PLAN DE COUPE (OU INSERT), QUI ATTIRE L'ATTENTION SUR UN DÉTAIL DE L'ACTION. L'INSERT CI-DESSOUS POURRAIT ÊTRE MONTÉ PAR EXEMPLE ENTRE LES PLANS ② ET ③.



CE PROCÉDÉ DÉCOUPE L'ACTION EN PLUSIEURS PLANS. IL EN EXISTE UN AUTRE UTILISANT LA "PROFONDEUR DE CHAMP", QUI PRÉSENTE L'ENSEMBLE DE L'ACTION CI-DESSUS DANS UN SEUL PLAN, D'J DÉBUT À LA FIN. EXEMPLE >>>



LA CAMÉRA PLACÉE EN POSITION BASSE PAR RAPPORT AU SUJET, DONNE LA CONTRE-PLOMÉE, QUI FAIT NAÎTRE UNE IMPRESSION DE SUPÉRIORITÉ ET DE TRIOMPHE. >>>



À L'INVERSE, LA PLOMÉE, (CAMÉRA PLACÉE EN POSITION HAUTE PAR RAPPORT AU SUJET), DONNE AU SPECTATEUR UNE IMPRESSION D'ÉCRASEMENT MORAL ET DE FATALITÉ INÉVITABLE.

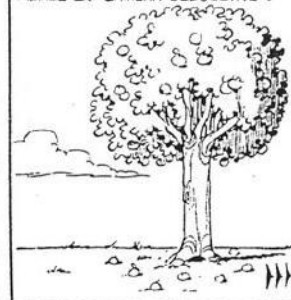


SIGNALONS AUSSI LE CADRAGE OBLIQUE, DONNANT UNE IMPRESSION TROUBLE DE DÉSÉQUILIBRE PSYCHIQUE ET DE DÉSÉQUILIBRE.



SI, MAINTENANT, ON MET LA CAMÉRA À LA PLACE MÊME DU SUJET, ON OBTIENT CE QU'ON APPELLE UN EFFET DE CAMÉRA SUBJECTIVE. C'EST À-DIRE QUE LE SPECTATEUR A L'IMPRESSIION D'ÊTRE LUI-MÊME LE HÉROS DE L'ACTION.

VOICI DONC LA MÊME SCÈNE FILMÉE EN "CAMÉRA SUBJECTIVE":





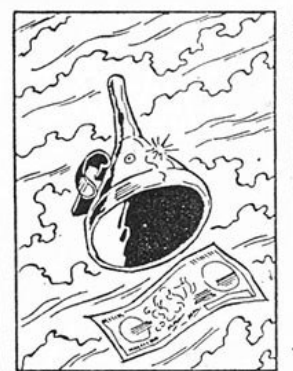
VARIANTE DE L'IMAGE PRÉCÉDENTE, LE PERSONNAGE S'ÉTANT ÉVANOUI, (VU EN CAMERA SUBJECTIVE).

QUELQUEFOIS, ON INTERCALE AU MILIEU DE L'ACTION, UN PLAN QUI N'A, A PRIORI, AUCUN RAPPORT AVEC ELLE, SINON CELUI D'UN RAPPROCHEMENT VENANT RENFORCER L'IDÉE DE CETTE ACTION. C'EST LA MÉTAPHORE.



EXPLICATION DE CETTE MÉTAPHORE: A) L'ENFANT ÉVOQUE LA PURETÉ, D'ÂME DU PERSONNAGE, DILLES VAGUES, LE BOUILLONNEMENT D'IDÉES SE DÉCHAÎNANT SOUS SON CRÂNE, LE SORT FUNESTE QUI L'ATTEND.

ASSEZ PROCHE DE LA MÉTAPHORE, QUOIQUE PLUS SUBLIL, EST LE SYMBOLE INTERCALE DANS L'ACTION, IL SERT À INDICER UNE IDÉE DE L'AUTEUR, QUE CELUI-CI NE PEUT SIGNIFIER PLUS CLAIEMENT POUR UNE RAISON (MORALE, CENSURE, OU AUTRE...)



EXPLICATION DE CE SYMBOLE: A) L'ENTONNOIR SIGNIFIE QUE L'AUTEUR DE CES 8 PAGES LES JUGE D'UNE BÊTISE FRI-SANT L'INSANITÉ. B) LE BILLET DE BANQUE SIGNIFIE QUE L'AUTEUR SE RÉTOUIT, MALGRÉ CA, DE L'ARGENT QU'ELLES VONT LUI RAPPORTER, (TOUTES CHOSÉS QU'ON NE PEUT DÉCEMMENT PAS DIRE DANS UNE PUBLICATION DESTINÉE AUX JEUNES.)

ENFIN, L'AUTEUR PEUT RÉDUIRE UNE ACTION À SA PLUS SIMPLE EXPRESSION EN SUPPRIMANT LE SUPERFLU POUR NE GARDER QUE LES MOMENTS ESSENTIELS, D'OÙ UN EFFET DE CHOC SAISIS-SANT POUR LE SPECTATEUR. C'EST 'ELLIPSE'.

