

Analyse et termes techniques

Pour faciliter l'approche des extraits proposés, en relation directe avec les textes, il peut être utile de faire tout d'abord une initiation de base aux procédés de l'expression cinématographique (ces notions de base sont évidemment souvent liées à l'approche des arts plastiques et de la photographie). Cette initiation peut se faire sur les séquences proposées en extrait, ou sur tout autre extrait de film (ou production audiovisuelle, par exemple, publicité), si on veut préserver les séquences précises pour le travail en relation avec les ouvrages écrits. Dans l'art cinématographique, qui repose sur la composition travaillée des images et des sons, rien n'est laissé au hasard. Tout répond à la volonté créatrice et expressive du réalisateur.

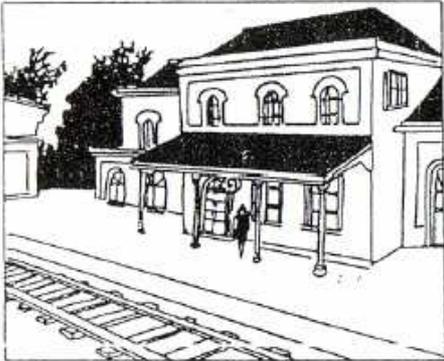
L'ESSENTIEL : les bases du langage cinématographique.

1 - Repérage de la notion de **plan** : dans un film monté, terminé, il s'agit de la portion de pellicule, intacte, indivisible, entre deux collures ou coupes. On peut faire repérer ces coupes et compter les plans d'une séquence. Dans ce cas, choisir une séquence courte (une quinzaine de plans au maximum ; au-delà, il est difficile de maintenir l'attention). On peut choisir une séquence avec des plans très courts, puis une autre avec des plans longs, voire une troisième avec les deux types : le comptage des plans permet ainsi de percevoir des différences de rythme.

Un plan se définit par sa **durée** (en général, mesurée en seconde, et difficile à apprécier sans un magnétoscope au compteur précis et fiable) : il s'agit de **temps** donc de **rythme**. Lien à observer avec le nombre de plans d'une séquence et donc son rythme. Un plan se définit par sa **taille** dans « l'échelle des plans » : il s'agit de **l'espace** qui n'est jamais choisi gratuitement. Les tailles de plan ont une signification et reposent sur une intention du créateur, un choix délibéré, en fonction de ce qu'il veut dire et raconter. Cet espace se structure à l'intérieur d'un **cadre** (les bords de l'image) qui définit un **champ** (la surface délimitée par le cadre) et un **hors-champ** (ce qu'on ne voit pas), souvent aussi important que le champ (ce qu'on voit).

Notion de **champ/contrechamp** : si le champ est l'espace contenu dans le cadre, le **contrechamp** est une figure de montage qui fait succéder au champ, le champ spatialement opposé. Le montage en champ/contrechamp est très souvent utilisé pour filmer une conversation : nous voyons successivement de face, un interlocuteur puis l'autre.

Echelle des plans :



Plan Général (PG) (ou Plan d'Ensemble, PE)



Plan de Demi Ensemble (PDE)



Plan Moyen (PM)



Gros Plan (GP).



Très Gros Plan (TGP).

A l'aide d'appareils photographiques (numériques en particulier, pour des questions de rapidité et de coût) ou caméscopes, on peut travailler pratiquement sur l'échelle des plans et la notion de cadre. On peut aussi aller plus loin, en réfléchissant sur la notion de composition des images.

2 - Repérage des angles de prise de vue (on peut commencer par le faire sur des vues fixes, photographies publicitaires, par exemple) :



Angle normal.



Plongée.



Contre Plongée



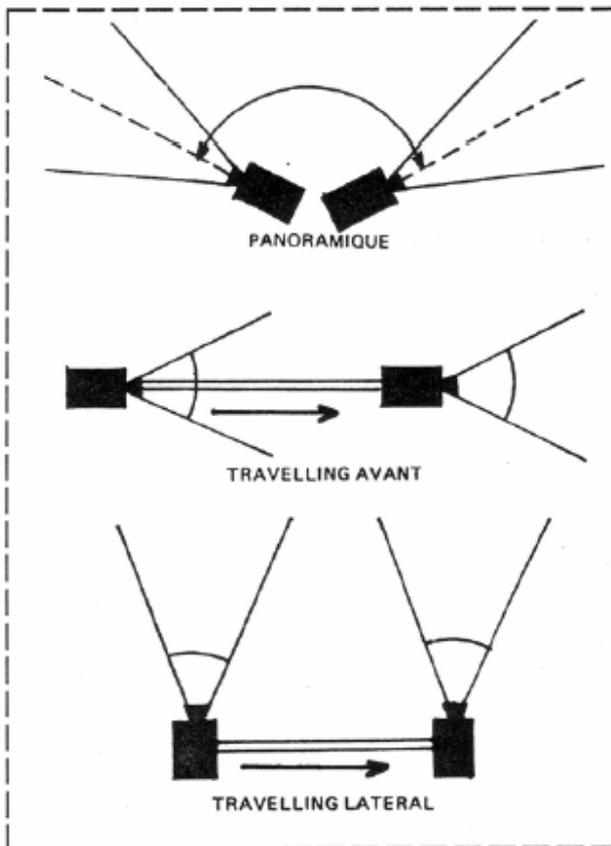
Cadre Oblique

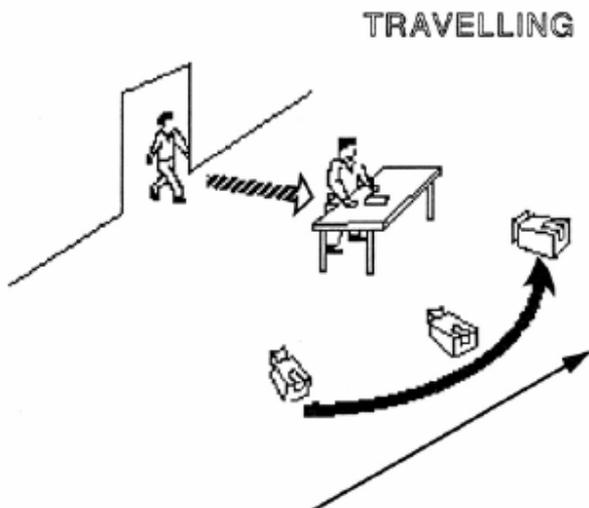
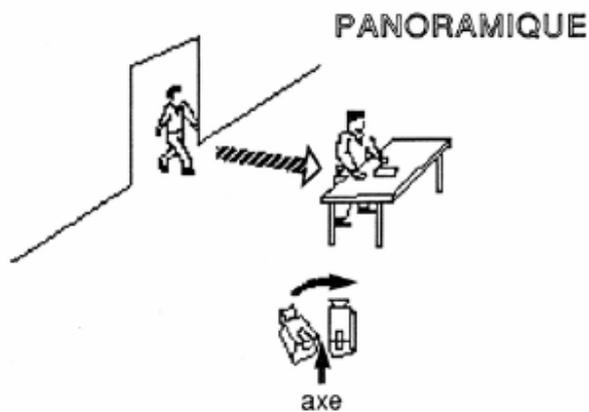
Réflexion sur leur signification : jamais dans l'absolu, isolément, mais toujours sur une image réelle, concrète.

Travail pratique de création avec appareils photographiques ou caméscopes.

3 - Mouvements d'appareils :

- **panoramique** : rotation de la caméra sur son axe, alors que son support est immobile. Le panoramique permet de décrire un arc de cercle horizontal (gauche/droite ou droite/gauche) ou vertical (bas/haut ou haut/bas). Il correspond au mouvement du regard d'un personnage immobile.
- **travelling** : déplacement dans l'espace de la caméra : son support bouge. Il peut se réaliser avec des moyens très divers, du chariot sur rails à la voiture ou à la caméra portée. Travelling avant, arrière, latéral, vertical (bas/haut ou haut/bas) ou circulaire.





- **trajectoire complexe** : panoramiques et travellings combinés dans l'espace jusqu'à la plus grande virtuosité, exécutés le plus souvent à la grue.

4 - Le **SON** : on fera distinguer les trois grandes catégories de sons au cinéma : **paroles, musiques, bruits.**

Chacun de ces sons peut être :

- **In** : leur source est visible à l'écran.
- **Hors champ** : leur source n'est pas visible à l'écran, mais ils sont justifiés par ce qui se passe dans le champ.
- **Off** : leur source n'est pas visible à l'écran, et ils ne sont pas justifiés par ce qui se passe dans le champ.

POUR ALLER PLUS LOIN :

5 - Les raccords : travailler l'observation de la façon dont deux plans se raccordent. Au montage, les raccords assurent la continuité visuelle et narrative du film, entre deux plans. Le cinéma « classique », majoritaire, recherche la fluidité, la continuité, et cherche à donner l'impression au spectateur qu'il n'y a pas de coupe. Le cinéma « moderne » et/ou de recherche s'affranchit de cette loi.

- On distingue, dans la juxtaposition de deux plans la **coupe franche ou raccord cut (cas le plus fréquent)** et les **effets (fondu, enchaîné et tous les effets de volets possibles, aujourd'hui plus rares)**.

- Les grands types de raccords sont :

- Le raccord dans l'axe : en changeant d'échelle de plan (par exemple du plan moyen au plan rapproché), la caméra conserve le même axe de point de vue.
- Le raccord de direction : les déplacements s'effectuent dans le même sens au cours de plans successifs.
- Le raccord de mouvement, de geste : le mouvement, ébauché dans un plan est continué dans le suivant.
- Le raccord de regard : à un premier plan sur un personnage, succède un contrechamp sur ce qu'il voit.
- Le raccord plastique : repose sur un jeu de contiguïté entre formes et/ou couleurs.

6 - La lumière (ombres, lumière, contrastes, couleurs), les décors (naturels, construits, formes, couleurs, époques), les costumes (formes, couleurs, signification)....

LEXIQUE :

Angles de vue :

Suivant l'angle de prise de vue, la scène filmée n'a pas le même sens. Il existe plusieurs angles de prise de vue :

-**La plongée** (abréviation PLO) : c'est lorsqu'on place la caméra au-dessus du personnage ou de l'objet filmé. L'effet produit est un tassement, un écrasement de la perspective qui donne une sensation d'enfermement, d'étroitesse, de difficulté. Elle infériorise le sujet.

-**La contre-plongée** (abréviation CPLO) : c'est lorsqu'on place la caméra au-dessous du personnage ou de l'objet filmé. A l'inverse le sujet sera valorisé et paraîtra plus grand, plus fort et plus dynamique.

-**Le point de vue** (abréviation PDV) : c'est lorsque le plan est censé représenter la vision d'un personnage (subjectivité).

Banc de montage film/virtuel :

C'est l'appareil qui sert au monteur pour effectuer le montage. S'il s'agit d'un banc de montage film, le monteur utilisera des bobines de pellicules pour faire le montage image, et de bandes magnétiques "nagra" pour faire le montage son. La table se chargeant de synchroniser le défilement du son avec celui de l'image. Ce type de banc n'est plus guère employé de nos jours, car il nécessite beaucoup de manipulations de la part du monteur, et beaucoup de place pour stocker sur des chutiers toutes les prises de vue.

S'il s'agit d'un banc de montage virtuel, le monteur pourra effectuer le montage directement sur un écran d'ordinateur, lui-même équipé d'un logiciel de montage et de cartes d'acquisition vidéo et son. Il en résulte un gain de temps et de place non négligeables. Il est alors possible de prévisualiser tous les effets spéciaux avant d'avoir à effectuer le montage négatif.

Cession de droits d'auteur :

terme juridique indiquant que l'auteur cède tous ses droits (financiers) au producteur contre une certaine somme d'argent (parfois gratuitement). En France, l'auteur, même s'il a cédé tous ses droits au producteur, reste néanmoins propriétaire de ses droits "artistiques", qui ne peuvent être vendus (contrairement à ce qui se passe aux Etats-Unis par exemple). Il peut ainsi s'opposer de plein droit à toute modification du scénario ou du montage effectuée par le producteur sans son accord préalable.

Chutier :

accessoire de salle de montage permettant le rangement des chutes, c'est à dire des plans non montés.

Clap :

instrument servant à noter les références de prise. En faisant claquer le clap devant la caméra, on obtient un repère visuel et sonore pour la synchronisation ultérieure du son et de l'image.

D'autre part, les références inscrites sur le clap sont : nom du film, nom du producteur, nom du réalisateur, nom du chef-opérateur, numéro de la séquence, numéro du plan, numéro de la prise, situation de la caméra (soit en intérieur (INT) ou en extérieur (EXT), et soit en lumière du jour ou en lumière de nuit). Le clapman devra pour chaque prise donner oralement les trois derniers numéros de la façon suivante : "*titre du film*", "*situation*", "*numéro de la séquence*" sur "*numéro du plan*", "*numéro de la prise*".

Pour une prise muette (sans le son), le clap devra être tenu à l'envers. Enfin, il existe différentes tailles de clap selon le type de plan tourné et la profondeur de champ de la caméra (gros plan=petit clap; plan d'ensemble=grand clap).

Copie d'exploitation :

copie destinée à une exploitation commerciale dans les salles de cinéma. Elle se distingue de la copie-zéro, qui est avant tout destinée à peaufiner certains réglages.

Copie-zéro :

Copie initiale servant à vérifier que le film ne comporte pas de défaut de synchronisation du son, de problème de qualité de l'image, de respect du montage et des effets spéciaux. C'est à partir de cette copie que l'on va effectuer tous les petits réglages nécessaires, et ainsi pouvoir tirer les copies d'exploitation (dites copie 1, 2, 3...)

Ellipse :

Cela consiste à accélérer le temps de l'action grâce à un subterfuge de montage : fondu enchaîné, fondu au noir, flou, faux raccord...

Filage :

voir répétition mécanique.

Gonflage :

cela consiste, à partir d'un film tourné en format "amateur" (vidéo, super-8mm, super-16mm), d'en obtenir une copie dans un format plus "professionnel", comme le 35mm (format de référence des films projetés en salle sur grand écran). Il existe pour cela plusieurs procédés : le kinescopage (le moins coûteux) consiste à filmer à l'aide d'une caméra professionnelle la projection du film au format amateur. Il y a aussi une autre technique (la plus chère) qui consiste à scanner photogramme par photogramme un film sur un ordinateur pour ensuite flasher numériquement le tout sur un négatif 16 ou 35mm...

HMI :

nom de marque de lampes aux halogénures métalliques de la firme Osram, devenu terme générique pour désigner ce type de lampe. Le HMI a la particularité d'avoir presque la même température de couleur que la lumière du soleil (soit environ 6000°C). On peut donc l'utiliser pour tourner la nuit ou en studio, de manière à ce que le spectateur croie que les scènes sont tournées à la lumière du soleil.

Interpositif :

c'est le résultat d'un développement "brut" du négatif en positif, sans qu'il y ait eu de réglage préalable de l'étalonneur visant à améliorer les couleurs et les contrastes de l'image. Cela permet d'obtenir une copie des rushes du film à moindre coût. C'est souvent à partir de l'interpositif que sera effectué le montage (on l'appelle alors la copie de travail).

Matériel de Tournage :

voir machinerie.

Machinerie :

Ce sont tous les appareils pouvant être utilisés pour tourner un film. Il peut s'agir de chariot de travelling, de grue, de trépied, de steadycam...

Montage négatif :

montage du film à partir du négatif, effectué en laboratoire, à partir d'une liste de montage (EDL) comportant un time-code, transmise par le monteur du film. Le résultat doit correspondre exactement au montage positif effectué préalablement par le monteur. Il comporte en outre certains effets comme les fondus enchaînés, effets qui ne peuvent être réalisés qu'en laboratoire. Ce montage ne doit intervenir que lorsque le montage positif est terminé, car il oblige à manipuler le négatif du film, c'est à dire l'original ou le "master".

Mouvement de caméra :

Ce sont tous les plans qui sont en mouvement .

Il existe plusieurs mouvements de caméra :

- le **panoramique** (abréviation PANO) : rotation de la caméra sur son pied de gauche à droite (PANO G-D) ou de droite à gauche (PANO D-G) ou encore de haut en bas (TILT) ou de bas en haut.

- le **travelling** (abréviation TRAV) : la caméra effectue un travelling lorsqu'elle est fixe

sur un axe en mouvement (chariot de travelling, caméra épaule, steadycam). On peut effectuer un traveling avant (la caméra avance), un travelling arrière (la caméra recule), un travelling latéral (la caméra avance ou recule perpendiculairement à l'action), un travelling compensé (on compense l'avancée ou le recul de la caméra par un zoom avant ou un zoom arrière : extrêmement difficile à réaliser!!!).

- le **travelling optique (ou ZOOM)** : le mouvement est simulé par le zoom de la caméra, il resserre le cadre (zoom avant) ou l'élargit (zoom arrière).

Pellicule :

long ruban souple. Support matériel des images cinématographiques.

Photogramme :

c'est la plus petite partie de la pellicule filmique : les petits cadres perforés sur les côtés dont le défilement dans le projecteur donne l'illusion du mouvement. Sur une pellicule 35mm (format standard de l'industrie cinématographique), chaque photogramme est séparé du suivant par 4 perforations verticales de chaque côté de la pellicule, contre deux seulement de chaque côté sur les pellicules 16mm.

Plan :

suite continue d'images enregistrées par la caméra au cours d'une même prise. Il y a plan fixe (plan enregistré par une caméra immobile), le plan bougé (idem avec la caméra qui bouge), et le plan séquence (plan obtenu en filmant tout une séquence en un seul plan).

Il existe différentes façons de cadrer la scène filmée (la grosseur de plan) :

-macro (un oeil)

-très gros plan (les deux yeux)

-gros plan ou plan serré (le visage ou un objet)

- plan rapproché (l'acteur est filmé jusqu'au nombril)

- plan américain (l'acteur est filmé jusqu'à mi-cuisse)

- plan moyen (l'acteur est filmé en pieds)

- plan large ou plan demi-ensemble (groupe de personnes)

- plan d'ensemble (vue d'une maison)

- plan général (vue d'une rue).

Prise :

diminutif employé pour désigner une "prise de vue". Lorsque l'on tourne un film, il faut respecter le découpage et tourner tous les plans prévus sur ce dernier. Mais on va parfois devoir retourner certains plans ratés. On aura alors effectué plusieurs "prises" pour ces plans.

Prise de son :

Lors de la prise de son, il faut faire varier la distance du micro au sujet en fonction du cadre ou plan choisi. Des plans serrés exigent un micro proche, pour des plans plus larges, le micro doit se trouver plus éloigné. Ainsi la perspective sonore correspond à celle de l'image.

On utilise le plus souvent une perche pour approcher le micro des sujets. Mais il faut faire attention à maintenir le micro hors cadre et à ne pas faire d'ombres sur le cadre.

Raccord :

résultat d'une action qui s'enchaîne parfaitement en passant d'un plan à un autre plan. Pour qu'il y ait un raccord, il faut que l'action, en passant d'un plan à un autre, ne choque pas le spectateur.

Par opposition, on appelle faux raccord, un enchaînement de plans raté : cas typique d'un acteur qui a en sa possession un objet qui va disparaître bizarrement au cours de l'action (et qui peut même parfois réapparaître à la fin de la scène!!!).

Règles :

La construction d'une image comporte ses règles :

-Règle des 3 tiers : il faut partager l'image en 3 parties égales dans sa verticalité et son horizontalité, les points d'intersection sont les points de force. L'oeil du spectateur est attiré par les 4 points de force. Il faut donc fabriquer son image en utilisant les lignes et points de force.

Avant de filmer une image, il faut aussi connaître les règles de base du montage (les fameux "raccords" et autres "plans de coupe") afin de ne pas se trouver en manque de plans lors de la phase de montage.

-Le raccord de valeur de plan : Il faut sauter au moins une valeur de plan entre 2 plans montés : Par exemple, on peut passer d'un *Plan rapproché taille* à un *Gros plan*.

-La règle des 30 degrés : il est conseillé, en plus du changement de valeur de plan, de décaler l'axe de la caméra d'au moins 30° par rapport au plan précédent. Cela évite d'avoir une sensation de "saute d'image" lorsque l'on passe d'un plan à un autre.

-La règle des 180 degrés : le réalisateur doit définir un axe imaginaire entre les éléments principaux de la scène (2 personnes qui parlent). Dans tous les plans que comptent la scène, la caméra ne pourra franchir cet axe (sauf dans le cas d'un travelling où le spectateur serait informé de la transgression de l'axe).

Régie :

voir régisseur

Répétition mécanique :

Consiste à demander aux acteurs de répéter une scène en n'effectuant que leurs déplacements. Ce type de répétition permet en général au cadreur et au chef opérateur de mettre en place un plan sans pour autant que l'acteur ne se fatigue inutilement à rejouer la scène X fois pour rien.

Rushes :

Copies positives tirées par le laboratoire dès le développement du négatif et dont la projection, généralement effectuée en fin de journée pour les plans filmés la veille, permet à l'équipe de réalisation d'apprécier le résultat des prises de vues.

SACEM :

Société des Auteurs Compositeurs et Editeurs de Musique. Cette société gère les droits d'auteurs, et la répartition de ceux-ci entre les auteurs, les compositeurs et les éditeurs (qui le plus souvent prennent la plus grosse part du gâteau!).

Script :

Terme américain utilisé couramment pour désigner le scénario.

Société de Production :

Voir producteur.

Steadycam :

Nom de marque d'un dispositif de prises de vues conçu pour les caméras portables : l'opérateur porte un harnais spécial, auquel la caméra est reliée par un système de bras et de ressorts qui conduit à ce que la caméra "flotte" devant l'opérateur. Cette suspension absorbe la majeure partie des irrégularités du mouvement de l'opérateur (marche à pied, course, montée d'un escalier...)

Télécinéma :

technique servant à transférer la pellicule des films cinéma sous forme vidéo. On trouve différents procédés dont les deux principaux consistent soit à filmer la projection du film avec une caméra vidéo, soit à scannériser le film photogramme par photogramme.

Time-code ou code temporel :

Système permettant de retrouver rapidement un photogramme ou un son dans un film en format cinéma ou vidéo. Le codage standard est le suivant : numéro de bande ou de cassette, heure, minute, seconde, numéro d'image, soit xx:xx:xx:xx:xx.

De plus, il faut savoir que les films de cinéma sont la plupart du temps tournés à 24 images par seconde, alors que les films vidéo sont tournés à 25 (Europe), ou 29,97 (USA) images par seconde, soit 1/2 la fréquence du courant électrique servant de référence pour la synchronisation de la caméra (50hz en Europe et 59,94hz aux USA).

Voix-OFF :

voix que l'on entend sur la bande son, sans pour autant voir la personne qui la dit. Technique souvent utilisée dans le but d'ajouter un commentaire au film, visant à simplifier la compréhension de l'histoire pour le spectateur.