

Michel BODY



INTRODUCTION

« ECRIRE EN IMAGES » n'est pas un livre comme les autres ...Il s'agit d'un livre destiné à tous ceux qui désirent apprendre à s'exprimer à l'aide d'une caméra.

Le cinéma est un art qui ne peut pas s'improviser. Son langage propre maintes fois discuté existe et existera tant que l'homme aura à véhiculer sa pensée ou à témoigner de son temps en usant des moyens audiovisuels mis à sa disposition.

On ne s'improvise donc pas cinéaste ou vidéaste , même si parfois l'on parle de « cinéma intuitif ».

L'ECRITURE CINEMATOGRAPHIQUE est née des rapports entre l'OUTIL (la caméra) et la TECHNIQUE et elle s'apprend , se personnalise ensuite par l'expérience .

• *C'est dans ce but , fondamentalement pédagogique, qu'a été rédigé cet ouvrage à l'intention autant des cinéastes – vidéastes isolés , que des groupes ou clubs qui disposeront ainsi d'un riche terrain d'expérimentation.*

Les problèmes de base du langage et de la construction cinématographiques sont abordés et exposés ici dans ce livre. Il ne s'agit pas d'imposer des règles , ni de donner des recettes pour faire un « bon film », il s'agit simplement de faire découvrir aux futurs cinéastes – vidéastes les fondements même d'un langage de notre temps . La connaissance de l'IMAGE et son emploi pour supporter un MESSAGE se feront ainsi simplement par l'exemple et l'expérience.

En effet chaque chapitre offre divers thèmes d'exercices pratiques et une courte bibliographie – les utilisateurs pourront ainsi , suivant leurs possibilités , exploiter plus à fond les problèmes présentés.

La pratique pédagogique se concrétisera suivant les divers niveaux d'utilisateurs : un animateur – pédagogue , au sein d'un groupe , pourra établir une progression de travail en fonction de son auditoire et utiliser les divers documents (films , livres , DVD etc....) qu'il aura rassemblés.

▪ *C'est pourquoi la rédaction de cet ouvrage ne suit , ni un ordre chronologique , ni une progression spécifique. Elle propose et visualise clairement les divers problèmes proposés aux réalisateurs. Ces pages sont donc un outil de travail.*

Cet ensemble n'a pas la prétention de résoudre tous les problèmes de la création cinématographique ; il n'a pas non plus l'ambition d'être un ouvrage technique... Il apporte , en fait , des éléments pédagogiques pour faire découvrir l'existence d'un langage et le mettre en pratique , c'est le point de départ de la CREATION CINEMATOGRAPHIQUE .

Michel BODY

PREAMBULE

La COMMUNICATION par l'IMAGE

CE QUI EST UTILE DE SAVOIR (Concept de base)

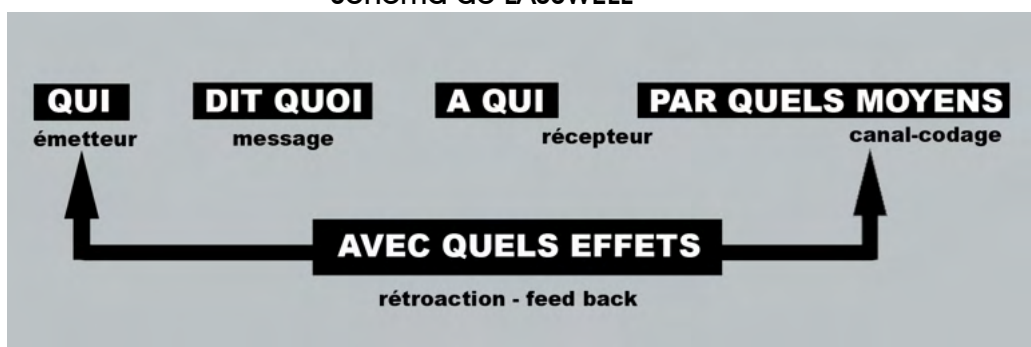
Rappelons que l'objectif de tous cinéastes – vidéastes qui entreprend de réaliser un film (quel qu'il soit) est de COMMUNIQUER ses intentions avec précision à des spectateurs .

COMMUNIQUER efficacement ce n'est pas uniquement de véhiculer un message ou de l'information,, c'est avoir un comportement qui met en jeu divers éléments :

- des MOTIFS (besoin , obligation)
- des PARTENAIRES : l'émetteur et le récepteur
- un CONTENU : informations , un message
- une voie de circulation (un MEDIA) : moyen technique pour stimuler le récepteur (visuel ou sonore)
- une OPERATION DE CODAGE : transformation de l'information en signes repérables. L'ensemble de ce ses signes qui dépendent du canal utilisé constitue un répertoire et s'articule en système de règles , constitue un CODE : si le récepteur perçoit et identifie ces signes et comprend ces règles il pourra décoder le message et ainsi l'information sera reçue par le récepteur.

La COMMUNICATION met en jeu un PROCESSUS de REGULATION car l'information transmise entraine des réactions du récepteur dont les effets influent en retour l' émetteur qui réajuste alors son message en tenant compte de ces informations (rétroaction ou feed-back)

Schéma de LASSWELL



Nous nous préoccupons de la COMMUNICATION PAR L'IMAGE qui utilise ses propres concepts.

Le mot « IMAGE » peut se définir de plusieurs façons : IMAGE (du latin IMAGO)

- représentation d'un être ou d'une chose (la réalité) par des moyens graphiques , plastiques , photographiques , cinématographiques ou informatiques

- représentation imprimée d'un sujet décrit par ses formes, ses couleurs et sa matière.

Cette représentation peut être :

- schématique (simplifiée)
- interprétée (par le créateur) par voie mécanique , informatique ou autres (ralenti , accéléré etc...)
- une représentation qui apporte un témoignage (constat)
- une représentation qui apporte un message informatif.

TOUTE IMAGE est PORTEUSE d'UN MESSAGE

Elle a pour BUT de : MONTRER , INFORMER , DISTRAIRE

Un message visuel doit TOUCHER la cible : pour l'ATTEINDRE une stratégie doit être mise en place...

D'où des MOTIVATIONS.

- Pour cela on s'appuie : sur des CONVENTIONS d'ordre :

- logique (c'est comme ça)
- moral
- social
- politique
- religieux

sur des CODES :

- mœurs
- civilisation

sur des comportements :

- usuels
- quotidiens
- passagers
- habituels
- de mode
- de goût

Ces CONVENTIONS sont souvent liées aux INSTINCTS et particulièrement l'instinct de conservation (peur de la mort, problème de santé) et l'instinct maternel (joie d'enfanter, amour des enfants , joie de vivre en famille)

Les DEFAUTS de l'HUMANITE sont souvent visés (les 7 péchés capitaux) : avarice, orgueil, envie , luxure , gourmandise, paresse, colère (ce dernier étant écarté du seul fait que le but visé risque de se retourner sur son émetteur) .

LECTURE DE L'IMAGE

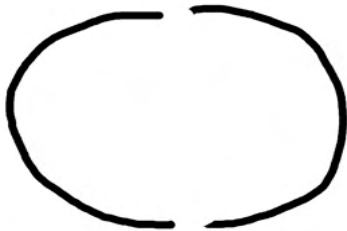
En présence d'une image il faut admettre que cette IMAGE a été voulue par son auteur ou son émetteur dans un but précis de transmettre une intention (message visuel) . Cette intention est basée sur une méthode de communication (choix de la cible : le récepteur – les moyens employés). C'est un travail basé sur un processus sémiologique qui s'appuie sur un comportement du récepteur devant une image.

ECRIRE en IMAGES

La lecture d'une IMAGE demande donc un certain SAVOIR .

LA LINGUISTIQUE : « la LANGUE est un système de signes exprimant des idées, comparable à l'écriture , à l'alphabet des sourds-muets etc... C'est un système de communication parmi d'autres. La science qui étudie la vie des signes au sein de la vie sociale c'est la SEMIOLOGIE (voir DE SAUSSURE)

L'IMAGE est une représentation visuelle linguistique : l'IMAGE EST UN SIGNE porteuse de SENS.
L'IMAGE est donc SIGNE.



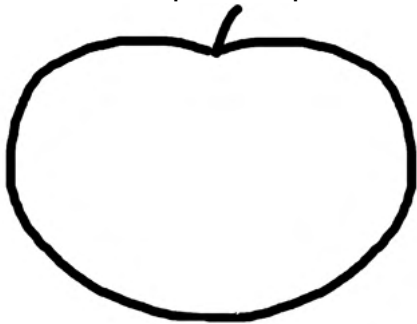
Nous sommes en présence ici d'une image . Nous ne pouvons y voir qu'une simple trace graphique.
La représentation ici ne peut être vue que sous cette forme : « trace d'encre noire sur une surface blanche ou deux traits courbes noirs sur du blanc »

C'est ce qu'on appelle en SEMIOLOGIE le SIGNIFIANT

Mais cette trace peut déclencher une évocation le SIGNIFIÉ = une pomme

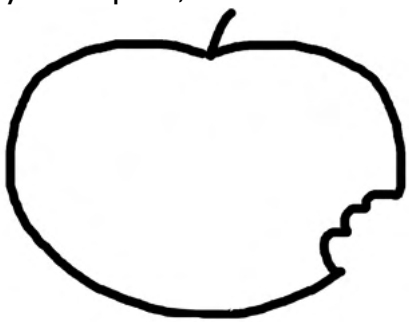
La signification (d'après SAUSSURE) est le rapport qui existe et ne peut qu'exister entre le SIGNIFIANT et le SIGNIFIÉ . Dans notre exemple ce rapport peut être équilibré ou équivoque.

Le NIVEAU DENOTATIF : Un signe remplace quelque chose, il institue une différence entre lui et la chose qu'il évoque : il a une fonction désignative.



L'image ici est plus précise .
Le signe a ici une fonction référentielle = cette pomme là.
La fonction référentielle introduit la notion de temps et d'espace.
La fonction dénotative, en l'absence de données, nous renvoie (le référant) à une désignation générale :
Le CONCEPT de l'objet et non l'objet lui même

Le NIVEAU CONNOTATIF : Il introduit d'autres types de signifiés que nous qualifierons de symboliques ;



Si nous apportant un complément d'informations : couleurs, valeurs, taille , détail particulier, nous allons ajouter aux fonctions précédentes une fonction CONNOTATIVE ; notre SAVOIR va introduire des significations supplémentaires.
Notre nouvelle pomme sera « lue » au niveau connotatif en référence à des codes culturels , religieux, moraux etc.
La pomme = péché (Adam et Eve)

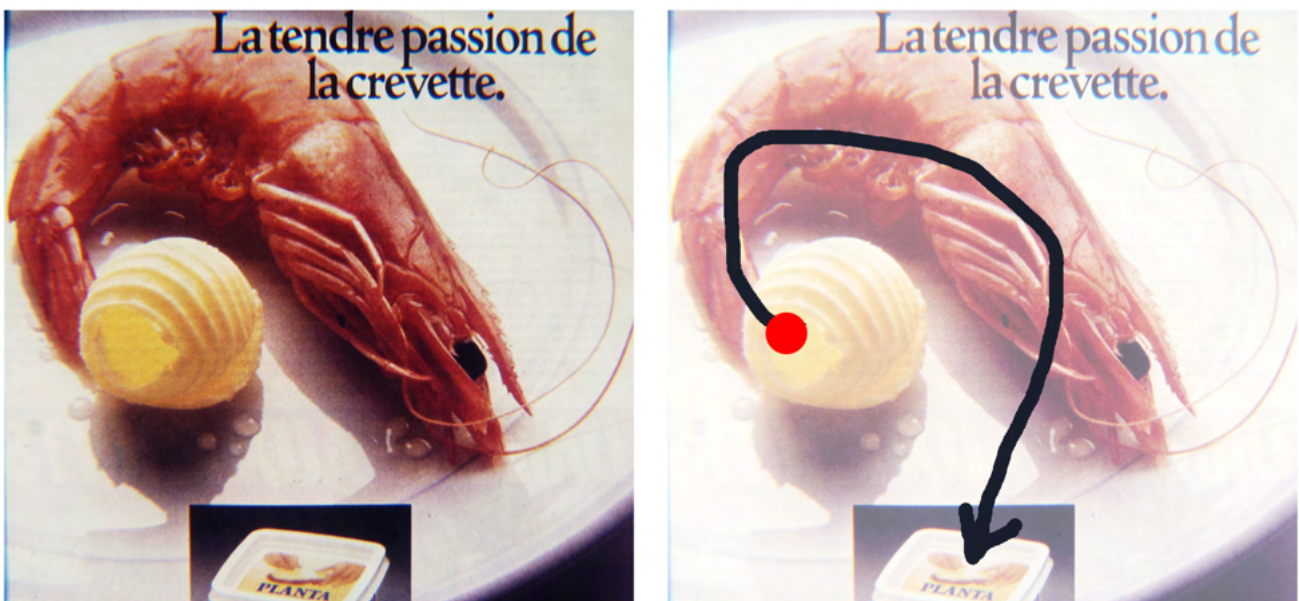
ANALYSE DE L'IMAGE

La lecture d'une image = signe visuelle (ou iconique) peut être analysée en trois niveaux :

- référenciel
- dénotatif
- connotatif

ANALYSE REFERENCIELLE : la lecture est faite au niveau de la structure graphique. L'œil perçoit des lignes , des formes , des couleurs etc.

L'approche formelle sera guidée par la construction, celle ci étant organisée suivant des règles scientifiques: points forts , lignes de forces , sens du regard (codes perceptifs) .



PUBLICITE « PLANTA » - Presse magazine 1981

A ce niveau aucun sens n'est apparent. Sauf si la composition ou le rythme implique un code culturel (connotation).

Le sens de lecture (codes de lisibilité) implique un choix : vision d'un point d'où le regard partira pour explorer l'image entière et aboutir en fin de parcours sur le message écrit (cas d'un encart publicitaire par exemple) `

ANALYSE DENOTATIVE : monosémie (image à un seul sens)

polysémie (image à plusieurs sens)

L'image – traduction iconique de la pensée – est analysée à ce niveau en fonction des codes culturels du lecteur – spectateur, le discours intervient tant au plan psychologique (symboles) qu'au plan psychanalyste (analyse des symboles).



« N'oubliez pas BOURSIN » le nœud est une image symbolique , il est lu grâce à un code culturel du spectateur/lecteur. La non connaissance de ce code empêche toute lecture du message.

PUBLICITE « PLANTA » Presse magazine 1981

ANALYSE DU MESSAGE EN SEQUENCE :

Deux images voisines ou simultanées sur un écran , donnent naissance à un message : rapport de cause à effet – né dans l'imagination du spectateur. La connotation intervient à plusieurs niveaux et est variable suivant l'ordre de lecture des images .

Une image parle d'elle même... elle renseigne ... les éléments d'information qui sont donnés s'effacent au détriment de ceux contenus dans l'image suivante ... le spectateur doit donc faire un effort mental pour lier ces informations et éventuellement en conclure un « message ».

La lecture d'une suite d'images fait donc intervenir d'une part :

- une lecture formelle : sens – contenu physique – iconographique
- une lecture codée

L'on constate alors l'existence d'une GRAMMAIRE , base de tout langage.

Pour un émetteur (créateur de l'image) COMMUNIQUER devient un ACTE REFLECHI parfaitement structuré sur des bases , avec des règles qui régissent la création , la construction d'un récit.

Nous pouvons donc maintenant vous proposer un GUIDE PRATIQUE pour BIEN ECRIRE EN IMAGES. Ce guide n'est pas complet , il vous donnera simplement les premiers conseils pour réaliser vos films .

BONNE LECTURE

AVERTISSEMENT :

Les règles et autres conseils qui sont donnés ici ne tiennent pas compte des performances techniques du matériel d'aujourd'hui. Ce matériel quel qu'il soit offre des possibilités étonnantes au plan de la qualité des images (luminosité , couleurs ,mise au point etc...)

Il va sans dire que vous devrez utiliser un pied pour obtenir une stabilité maximum., cela en vous fiant au maximum aux automatismes du matériel.

1 IMAGE
et COMMUNICATION

FAIRE du CINEMA *c'est* ECRIRE en IMAGES
Pour TRANSMETTRE : INFORMATION
MESSAGE
DESCRIPTION



A un PUBLIC

Il y a donc **COMMUNICATION** Entre le cinéaste – vidéaste et son **PUBLIC**
A des fins de **DOCUMENTATION – INFORMATION – DISTRACTION – EXPRESSION**

Pour **COMMUNIQUER** le réalisateur dispose : d'un **OUTIL** : la **CAMERA**
d'une matière : des **IMAGES**
des **SONS**

L'assemblage des **IMAGES** (et des **SONS** correspondants) donne **UN FILM**

ASSEMBLAGE = LANGAGE

Le **LANGAGE** se compose d'éléments divers qui s'articulent suivant une **SYNTAXE**
Pour faire un film le **REALISATEUR** dispose donc :

Eléments de BASE	IMAGES (les Plans) et SONS choisis dans l'ESPACE le TEMPS
Eléments STRUCTURELS SYNTAXE	CADRAGE – RYTHME – MOUVEMENT ACCORDS – PONCTUATION – RACCORDS

Pour faire un film le réalisateur devra donc connaître parfaitement les éléments composants, et savoir convenablement les choisir pour les assembler judicieusement . Les différentes opérations qui donnent naissance à un **FILM** ont lieu à divers stades : à la prise de vue, au montage et à la sonorisation. Toutefois, il convient souvent d'en étudier leur contenu au niveau de la conception « sur le papier »

L'IMAGE

- ❖ Une **IMAGE** (photographique – cinématographique – dessinée)
est une **REPRESENTATION** de la **REALITE** :
 - limitée dans l'**ESPACE** par le **CADRE**
 - limitée dans le **TEMPS** (un instantané saisi par l'appareil

❖ **UNE IMAGE**  **REPRESENTATION**  **SIGNIFICATION**

- ❖ Une IMAGE est donc un CHOIX fait par le réalisateur
 - un CHOIX fait dans l'ESPACE
 - un CHOIX fait dans le TEMPS
 - un CHOIX qui concerne aussi le CONTENU de l'IMAGE
 - (ce qu'il y a à montrer)
 - et le CADRAGE
 - (comment bien le montrer)
- ❖ Deux notions interviennent à ce niveau :
 - NOTION d'EXPRESSION
 - NOTION d'ESTHETIQUE

L'EXPRESSION

Une IMAGE isolée apporte au spectateur-lecteur un certain nombre d'INFORMATIONS, toujours limitées dans le détail :

Par exemple : un visage d'enfant souriant



*L'identification de l'enfant n'est pas totale ,mis à part son âge (approximatif) ,
Son sexe, sa race. L'examen du document pourra, éventuellement permettre de situer dans le temps la « photographie ». Toutes les autres informations qui pourraient être données ne le seraient que par pure imagination (sans justification possible). C'est l'hiver (il a un bonnet de laine sur la tête) ou c'est l'été (ciel bleu sans nuage) , il fait beau , mais il est déguisé ???*

L'IMAGE SEULE , isolée de son contexte, n'a donc que peu de SIGNIFICATION, elle permet, pourtant, au spectateur-lecteur , d'IMAGINER tout un ensemble de données vraisemblables (données qui seront toutes différentes chez chaque spectateur-lecteur, en fonction de sa propre personnalité et sa propre réceptivité .

En **CONSEQUENCE**, un auteur désirant « COMMUNIQUER » à un auditoire à l'aide d'une image devra compléter celle-ci par des informations complémentaires sous forme de « légendes » ou de « bulles » .

La meilleure COMMUNICATION par l'IMAGE se fera en complétant l'IMAGE CLE par d'autres IMAGES. . (nous voyons ici comment peut naître un « LANGAGE » .

L'ESTHETIQUE

L'utilisation d'une IMAGE ISOLEE ne peut donc concerner qu'une simple information visuelle (témoignage) que l'auteur devra « présenter » avec le plus de soin possible , pour que le spectateur puisse y trouver une quelconque satisfaction (autre qu'informative) : visuelle, sentimentale , esthétique.. C'est dans ce sens que tout auteur d'un DOCUMENT VISUEL devra réaliser une œuvre de COMPOSITION ESTHETIQUE , par le choix objectif de son sujet. Il devra particulièrement soigner le CADRAGE, qui est en lui-même un élément de CREATION .

Dans cette COMPOSITION (CADRAGE) naîtront des RAPPORTS

CADRAGE - ESPACE

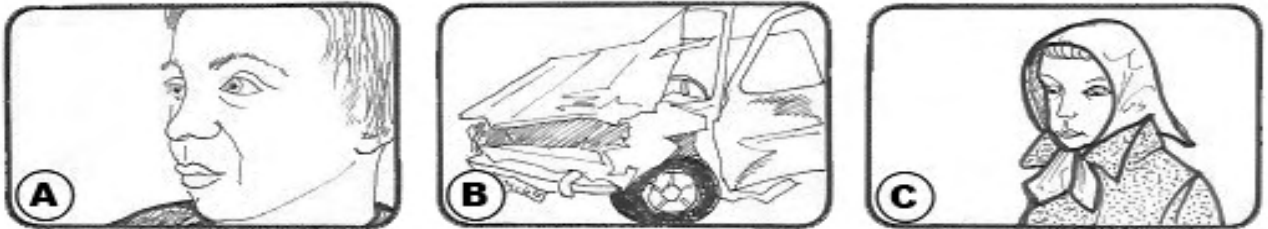
TEMPS - TECHNIQUE

(profondeur de champ – angles de prise de vue – focales

Il y a donc ici FUSION entre l'OUTIL (l'appareil photo , la caméra)
et la TECHNIQUE (emploi de l'outil

SUITE d'IMAGES = COMMUNICATION VISUELLE

Toutes les informations données par une suite d'images ne sont pas contenues dans la seule REPRESENTATION PHYSIQUE de la réalité, mais sont suggérées par les rapports établis entre les images : CONTENU MENTAL (rapports évidents ou non avec le spectateur toujours établis avec la même signification voulue par l'auteur)



L'examen successif des **TROIS IMAGES** présentées ici déclenchera obligatoirement , chez le spectateur une suite d'informations significatives.

Il y a là un PHENOMENE de COMMUNICATION , déclenché par l'utilisation de CODES NATURELS liés à la culture , à la connaissance , aux mœurs , à la civilisation ...

IMPORTANT : On constate que l'IMAGE (dans son cadre) n'a de VALEUR SIGNIFICATIVE que par le RAPPORT (espace – temps) avec une autre IMAGE . Mais que ce rapport peut-être précisé ou différencié par l'ORDRE VISUEL , la durée de lecture etc... Le LANGAGE qui en découle est en fait le RESEULTAT d'UN ASSEMBLAGE (images = cadrage = choix dans le temps et l'espace)

EXPERIENCE : En regardant les trois images ci-dessus dans différents ordres, le sens sera totalement différent d'une suite à une autre .

Voir les groupes suivants : **A B C – C A B – B A C – A C B – C B A – B C A**

LE LANGAGE CINEMATOGRAPHIQUE

L'utilisation d'images fixes (diaporama) ou animées (cinéma) répond aux mêmes problèmes de COMMUNICATION quant à leur contenu et leur assemblage .

L'existence d'UN LANGAGE CINEMATOGRAPHIQUE (conséquence des rapports culturels auteurs spectateurs) est né d'une EVIDENCE et d'un esprit de SIMPLE LOGIQUE (rapports entre le contenu d'images assemblées).

La technique propre au CINEMA , et l'apport des éléments sonores , donnent à ce LANGAGE une portée élargie et universelle : les seules ressources du MONTAGE (rythme – cadence – ellipse etc...) associées à celles de la COMPOSITION (cadrage – lumière – couleurs etc...) permettent outre la COMMUNICATION et l'EXPRESSION , la CREATION (esthétique – culturelle etc...)

LES OUTILS

Pour réaliser un FILM il semble logique de posséder un ensemble d'OUTILS et une MATIERE PREMIERE (la pellicule cinématographique ou le support numérique)

La liste du matériel , n'est pas limitative , et les qualités propres à ce matériel sont si nombreuses qu'il est impossible (et inutile) de les énumérer ici . Il existe suffisamment de documentation (revues, livres techniques, infos sur le web etc...) pour que le réalisateur puisse faire son choix en fonction de

ses besoins. L'essentiel est de bien connaître son matériel : ses principes de fonctionnement et ses limites. Le FILM se présente sous la forme d'une émulsion sensible déposée sur un support souple : la pellicule cinématographique (cinéma argentique) ou un support numérique : bande magnétique en cassette, disque laser , carte SSD , clé USB (vidéo numérique) .

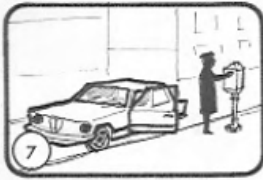
En fonction des caractéristiques du support choisi (cinéma ou vidéo) les techniques de prises de vues , de montage et de sonorisation seront déterminantes. Mais sans différences notables au niveau de l'ECRITURE.

LE GEOGRAPHIE DE L'ESPACE

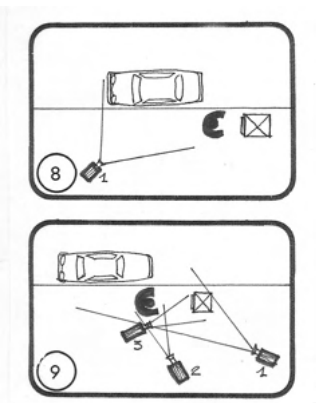
Le champ embrassé par un objectif (et par conséquent vu à travers le viseur ou sur l'écran de l'appareil de prise de vue (caméscope , appareil photo numérique ou smartphone) ne permet pas toujours de restituer l'espace comme on le souhaiterait. Souvent , ce champ doit être élargi ou rétréci.

D'autre part, la durée d'une action, par sa longueur dans le temps, oblige le cameraman à faire un choix dans le "temps" pour ne saisir que les moments essentiels de l'action.

IL Y A DONC OBLIGATION de FAIRE UNE FRAGMENTATION ARBITRAIRE

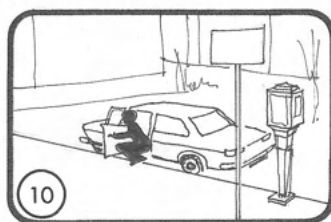


L'enregistrement intégral de l'action à partir d'un seul point de vue n'est pas suffisamment explicite .



- La caméra a saisi la scène dans son ensemble, mais de trop loin pour pouvoir Exprimer en détail les éléments qui la composent
- La recherche des meilleurs ponts de vues Conduit à une représentation idéale : La caméra s'est placée successivement aux places privilégiées

La succession de ces **POINTS DE VUES (PLANS)** donnera sur l'écran une **VISION COMPLETE DE L'ACTION** en temps réel, si l'on a pris soin de **RACCORDER** les points de vues (dans l'ESPACE et dans le TEMPS).



Si par contre , nous avons bouleversé le temps réel , en ne conservant de l'action que les images décisives ou essentielles , nous obtiendrons une "impression" plus ou moins objective , mais dont le **CONTENU** n'aura pas été modifié.

2 PLAN

LE PLAN :

On doit le définir en fonction de :

- Sa LONGUEUR
- Sa GROSSEUR

LONGUEUR

La portion de pellicule (ou de bande magnétique) qui défile derrière l'objectif entre le moment où l'on déclenche la caméra (le camescope) et celui où on l'arrête est appelé : un PLAN (aujourd'hui cette notion n'existe plus puisque le support n'est plus physique mais numérique (carte SSD ou clé USB, disque dur ...)

La LONGUEUR d'un PLAN détermine en fait sa DUREE sur l'ECRAN, elle est fonction en général du CONTENU du PLAN (ce qu'il y a à VOIR).

- la réalisation d'un film, quel qu'il soit , impose des arrêts de la caméra (déplacement dans l'espace , piles ou batterie à plat, support saturé, incident mécanique etc...
- Il convient alors de JUSTIFIER ces ARRETS, et d'en CONNAITRE leurs CONSEQUENCES pour le déroulement du RECIT CINEMA-TOGRAPHIQUE.

GROSSEUR

La portion d'ESPACE cadrée par la camera est fonction de la distance qui sépare le sujet de la camera et également de la focale de l'objectif employé. La combinaison de ces DEUX éléments détermine la **GROSSEUR DU PLAN** .

En pratique il n'y a pas de limites aux nombres de plans ; toutes les grosseurs de plan sont possibles depuis le plan pris en MACRO (oeil d'un insecte par exemple) jusqu'à la vue de notre planète prise de la lune ...

Pour faciliter les choses , on est souvent contraint d'imaginer des repères et d'utiliser alors une **ECHELLE DE PLANS** .

Celle-ci est discutable , et n'a de valeur que pour son propre utilisateur.

- On ADOPTERA de préférences des repères de GROSSEURS DE PLANS simples qui se rapportent :
 - d'une part au DECOR (larges espaces)
 - d'autre part aux PERSONNAGES (espaces plus resserrés)

PLANS SE RAPPORTANT AU DECOR



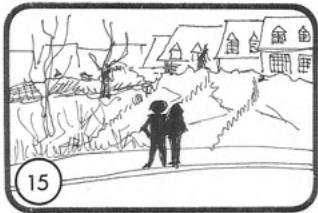
PLAN DE GRAND ENSEMBLE (P.G.E.)

Cadre un espace beaucoup plus large que le PLAN d'ENSEMBLE. Il situe plus largement le lieu de l'action. C'est le PLAN des GRANDS ESPACES



PLAN D'ENSEMBLE (P.E.)

Cadre un espace suffisamment large. Le décor est précisé dans son ensemble sans que l'on puisse y montrer avec précision les personnages qui y évoluent.. C'est le PLAN de SITUATION type.



PLAN de DEMI ENSEMBLE (P.D.E.) Cadre un espace large mais suffisamment resserré pour y voir distinctement les personnages. Le décor et les personnages ont la même importance (au niveau du récit). C'est le PLAN de SITUATION que l'on utilise pour préciser l'AMBIANCE d'un DECOR

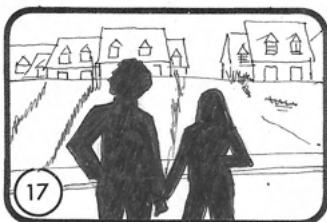
PLANS SE RAPPORTANT AUX PERSONNAGES



PLAN MOYEN (P.M.)

Le personnage est cadré en pied avec un peu d'espace au dessus et en dessous de lui.

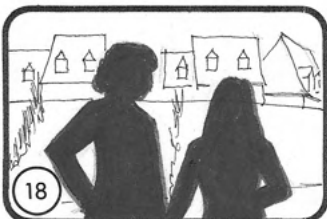
Nous pouvons encore situer le décor de l'action.



PLAN AMERICAIN (P.A.)

Le personnage est cadré coupé à mi)cuisses, avec un peu d'espace au dessus de la tête.

Le décor n'est plus lisible, seuls quelques détails peuvent encore être repérés.



LE PLAN RAPPROCHE TAILLE (P.R.T.)

Le personnage est coupé à la taille.



PLAN RAPPROCHE POITRINE (P.R.P.)

Le personnage est coupé à la poitrine



GROS PLAN (G.P.)

Cadre un espace serré et ne montre qu'un détail du personnage (visage , main, pied)

C'est le PLAN De PARTICIPATION type



TRES GROS PLAN (T.G.P.)

Cadre de très près le détail du visage par exemple

- **L'UTILISATION de cette ECHELLE de PLAN n'est pas obligatoire. .**

L'opérateur peut la simplifier ou la nuancer.

Le réalisateur professionnel , souvent se contente d'une échelle restreinte : PLAN D'ENSEMBLE (P.E.) – PLAN DEMI ENSEMBLE (P.D.E.) – PLAN MOYEN (P.M) – PLAN RAPPROCHE (P.R.) – GROS PLAN (G.P.)

Quelquefois il nuance les PLANS MOYENS en PLAN MOYEN LARGE (P.M.L.) ou SERRE (P.M.S.) et les PLANS AMERICAINS en PLAN AMERICAIN LARGE (P.A.L.) ou SERRE (P.A.S.) .

On notera que l'usage d'un OBJECTIF à FOCAL VARIABLE (ZOOM) permet d'adapter les GROSSEURS de PLAN au sujet , sans déplacements importants de la caméra .

LE CHOIX DES PLANS

- CHOISIR "SES" plans est déjà une opération créatrice.
Ce choix , nous l'avons vu s'opère dans l'ESPACE et dans le temps. Il y aura donc une fragmentation du récit, puis un ASSEMBLAGE cohérent des images qui devront restituer , sur l'écran , ce récit.
Ce CHOIX s'appelle LE DECOUPAGE TECHNIQUE (ANALYTIQUE)

Le cinéma permet à l'opposé du théâtre , de placer le spectateur au centre de l'action. La CAMERA peut (et doit) à tous les instants se placer à la meilleure place pour saisir le détail indispensable pour suivre ou comprendre le déroulement de l'action.

LE CHOIX D'UN PLAN dépend donc de plusieurs facteurs :

- de SON CONTENU MATERIEL



Le quai d'une gare routière que l'on désire présenter impose un **PLAN LARGE** (P.E. ou P.D.E.)

Tandis que



Pour saisir l'arrivée précipitée du voyageur il conviendra de choisir un **PLAN SERRE** (P.M. ou P.A.)

- de SON CONTENU DRAMATIQUE



On mettra en évidence les détails de l'action : gestes importants , expression du visage en choisissant des **PLANS SERRES** (G.P. ou T.G.P.)

Mais là encore ,la règle n'est qu'un principe général, car tout dépend du spectateur qui peut très bien être profane en la matière de cinéma et ne pas "savoir" lire des images .

Le réalisateur doit savoir pourtant que la durée d'un **PLAN** peut avoir une **SIGNIFICATION** particulière ou marquer une **INTENTION** .

Tout l'art du **DECOUPAGE** reside aussi dans ce choix temporel (rythme – durée) qui déclenche chez le spectateur toute une suite de réactions qui le fait "participer" à l'action du film .

3 ANGLES

- Un sujet quel qu'il soit peut être filmé sous des ANGLES les plus varies . Leur choix est infini. Toutefois il faut considérer l'ANGLE de prise de vue sous deux aspects .

AU NIVEAU TECHNIQUE

- Choix fait en fonction du CADRAGE
de l'ECLAIRAGE
de la TOPOGRAPHIE DU LIEU

AU NIVEAU DE L'EXPRESSION

- Choix marqué par les intentions du réalisateur
(contenu dramatique des plans)



On place la caméra le plus souvent au niveau des yeux. Que l'opérateur soit assis, accroupi ou debout, la scène obtenue correspondra à la VISION NORMALE D'UN SPECTATEUR .

La CAMERA peut occuper aussi d'autres positions beaucoup plus significatives :

LA PLONGEE



La camera « vise » le sujet d'un point surélevé .

Le sujet est « dominé »

LA CONTRE-PLONGEE



La camera « vise » le sujet d'un point situé en dessous de lui .

Le sujet « domine »

On peut ainsi tirer des "effets" fort significatifs à la condition toutefois que le contexte du film rende logique l'emploi de tels angles . On se souviendra que la PLONGEE ECRASE et que la CONTRE PLONGEE MAGNIFIE

LES ANGLES ET LA VISION

Le cinéma étant un moyen d'expression, l'on doit considérer que les plans enregistrés et montrés aux spectateurs ont un pouvoir expressif . ils doivent offrir une **VISION LOGIQUE** d'une action (donc être compris).

L'opérateur a le choix entre DEUX formes de vision :

- LA VISION NORMALE et OBJECTIVE
 - La caméra tient la place d'un spectateur privilégié.
- LA VISION SUBJECTIVE
 - La camera restitue la vision d'un spectateur de l'action

NOTA :

Le passage de la vision objective à la vision subjective doit se faire sans erreur, par l'emploi judicieux des ANGLES et des GROSSEURS de PLAN. De toute évidence le plan subjectif sera " appelé " par le plan précédent (vision) dont le contenu matériel ou dramatique annoncera le contenu du plan suivant .

Avant d'aller plus avant dans l'étude du **LANGAGE CINEMATOGRAPHIQUE** il faut aborder les problèmes de **RACCORDS DE PLANS**

Les RACCORDS

- On appelle RACCORD la jonction de DEUX PLANS CONSECUTIFS
En principe ce raccord se réalise au moment du montage – toutefois au moment de la prise de vue il est prudent d'envisager comment les plans successifs vont se lier .
- En REGLE GENERALE, le passage d'un plan à un autre doit se faire sans heurt, car il doit être perçu comme une CONTINUITE.

L'opérateur doit faire preuve d'habileté et d'une certaine maîtrise technique pour rendre souple une transition d'un plan à un autre et éviter un « hiatus » visuel, qui, même s'il n'est pas ressenti par le spectateur est créateur d'un malaise certain.

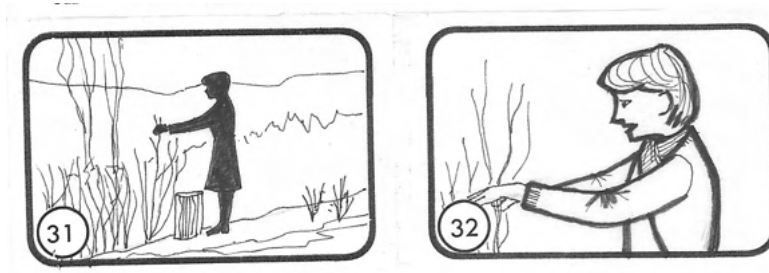
NOTA : L'étude des RACCORDS sera développée au CHAPITRE « ENCHAINEMENTS et RACCORDS »

RACCORDS d'ANGLES

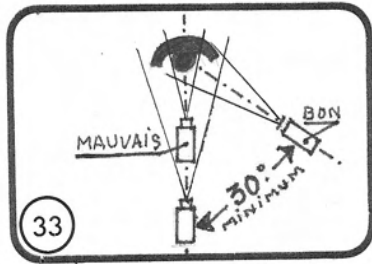
Le choix d'un angle de prise de vue , nous l'avons vu, est déterminé par les intentions du réalisateur. Leurs enchainements sont commandés , avant tout par une logique spatiale et temporelle

RACCORDS d'AXES

Le raccord de deux prises de vue faites dans le même axe se traduit à la projection par un BOND du sujet, en avant ou en arrière



Nota : ce saut brutal peut-être mis en évidence dans un but expressif



Pour s'approcher (pour s'éloigner) du sujet , il convient donc de placer la caméra en deux points différents afin que les **axes** de prise de vue forment **UN ANGLE DE 30° MINIMUM** .

On veillera cependant que ces **DEUX PLANS** successifs soient de **GROSSEURS DIFFERENTES**



ON PEUT AINSI CHANGER LES REGLES GENERALES SUIVANTES :

- A tout changement de plan doit correspondre un changement d'angle d'au moins 30° et un changement de grosseur de plan .
- Une trop faible différence de grosseur de plan peut être compensée par un grand écart d'angle.
- Un trop petit écart d'angle (ou une prise de vue suivant le même axe) peut être atténué par une grande différence de grosseur de plan.

4 CADRAGE

Le CADRAGE mérite réflexion, il est responsable de l'ESTHETIQUE du film et révèle une bonne part de la personnalité du réalisateur

Le réalisateur doit savoir avant même d'utiliser sa caméra que :

- le cadrage est une opération qui l'oblige à limiter l'espace
Le cadrage du viseur ou de l'écran de contrôle ne peuvent contenir qu'une partie de l'espace qui l'entoure .
- l'image qu'il va composer s'organise comme un tableau
- l'image cinématographique , à la différence de la photo dépend de celle qui la précède et de celle qui la suivra.
- la composition plastique n'est pas arbitraire, mais est guidée par le « message » à communiquer au spectateur

LE CHOIX DU CONTENU

C'est la première opération du réalisateur qui porte l'œil au viseur ou sur l'écran de contrôle de sa caméra – une opération souvent instinctive. L'œil recherche dans l'espace un petit « morceau » de celui-ci. Opération très élémentaire riche de conséquence, car le CADRAGE est un geste définitif.

En effet, choisir dans l'espace un élément, c'est valoriser cet élément au détriment de son environnement. L'opérateur saura tirer parti de ce choix (mise en valeur d'un paysage dans un film de voyage – d'un visage dans un film de fiction - d'un geste dans un reportage), mais saura t-il rester « objectif » ?

C'est là le principal défaut du cinéma qui très souvent n'apporte qu'un pâle reflet de la réalité (combien de fois le voyageur est-il déçu par un pays que lui avait vanté un film ?)
Nous ne nous attarderons pas sur ce problème , qui concerne plus la personnalité de l'auteur du film . Nous le mettons en garde devant cet « instinct » valorisant qui n'est pas toujours le meilleur moyen de réussir un film.

LA COMPOSITION PLASTIQUE

Il est évident que le contenu d'une image (sa matière – son sujet) est mis en valeur par les limites du cadre (l'image vue dans le viseur ou sur l'écran de contrôle)
Le rôle de la composition (le CADRAGE) est de renforcer cette mise en valeur.

COMPOSER : c'est disposer harmonieusement (dans les limites du cadre), les lignes, les masses, les couleurs et les lumières.

Il existe des **REGLES de COMPOSITION** , celles ci ont été mises en équations depuis des millénaires (le NOMBRE d'OR par exemple) , mais il est bien difficile de les mettre en application .

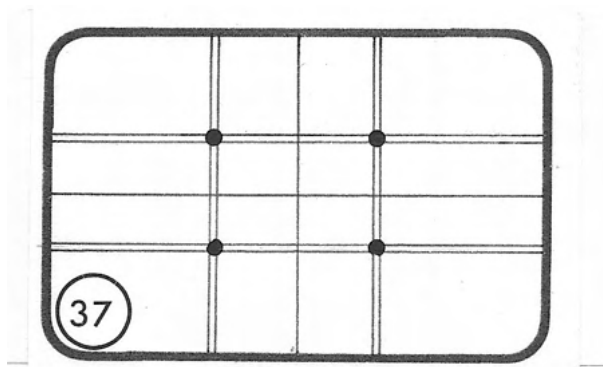
- **LA COMPOSITION d'UNE IMAGE** devra tenir compte de ces deux facteurs :
 - **L'IMAGE FIXE** (photographie) composition plastique en deux dimensions

- **L'IMAGE ANIMÉE** (cinématographique) composition plastique dynamique (image en mouvement)

A ces deux aspects , la **COMPOSITION de l'IMAGE** , devra répondre à une fonction fondamentale : la **SUCCESION des PLANS** – on notera que l'équilibre recherché dans un plan peut-être détruit par le plan suivant ; il conviendra donc, d'associer à la notion de **COMPOSITION** , celle de **RACCORD**.

- Le réalisateur doit avant tout se rappeler que la **COMPOSITION de l'IMAGE** s'appuie sur la notion d'**EQUILIBRE** des LIGNES et des MASSES .

L'**EQUILIBRE** doit être recherché dans le CADRE (en deux dimensions) tout en ayant à l'esprit qu'il peut être modifié à tout instant par un simple déplacement de la caméra ou d'un élément mobile dans le cadre.



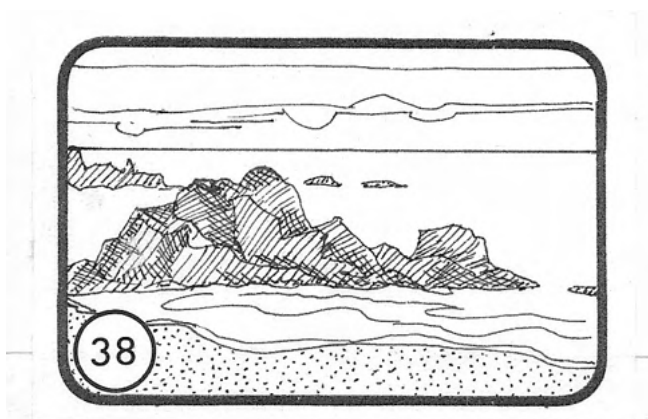
Le CADRE DU VISEUR peut être partagé par

- Deux lignes HORIZONTALES
- Deux lignes VERTICALES

Ces lignes découpent en 9 rectangles égaux la surface de l'image et se rencontrent en **QUATRE POINTS FORTS**

La composition de l'image peut se faire en faisant coïncider les lignes principales du sujet avec ces lignes imaginaires et les centres d'intérêt avec les points forts .

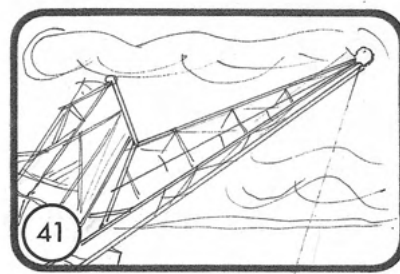
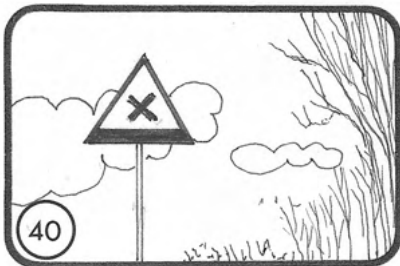
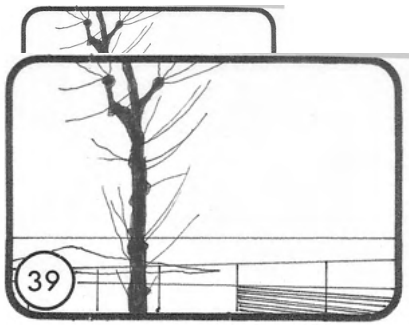
LES HORIZONTALES



Dans la mesure du possible , la ligne d'horizon (ou la ligne horizontale dominante de l'image) sera placée sur l'une des lignes horizontales (1/3 supérieur ou 1/3 inférieur) de façon à donner le plus d'importance à la surface dominantes (dans le récit).

LES VERTICALES

On procédera de même avec les lignes verticales



LES POINTS FORTS

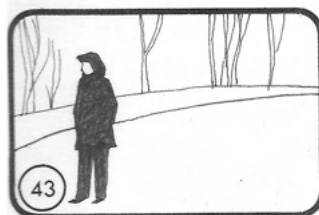
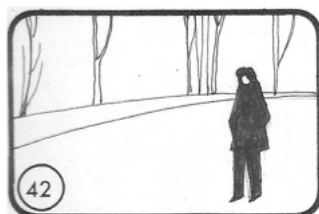
Le centre d'intérêt de l'image sera placé à l'un des quatre points forts avec toujours à l'esprit la notion d'équilibre des lignes et des masses .

LES OBLIQUES

Les diagonales du cadre ainsi que les multiples diagonales tracées entre les lignes maitresses guideront la composition des lignes fuyantes de l'espace (perspective) . Elles donneront l'occasion d'introduire la notion de profondeur (apport de premiers plans)

APPLICATION A UN PERSONNAGE

La nécessité (quasi absolue) de ne jamais placer un personnage au centre de l'écran impose un décentrement de la composition sur l'une ou l'autre des lignes maitresses verticales. Toutefois la règle générale précise qu'il faut laisser un peu d'air du côté où se porte l'attention du spectateur .

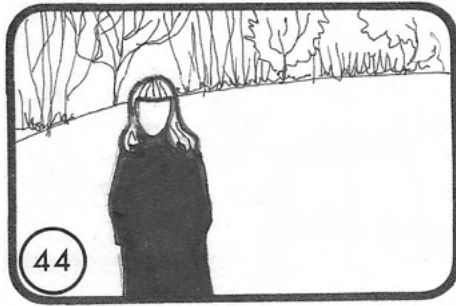


Dans notre exemple , le personnage semble préoccupé par quelque chose qui se passe à gauche , hors du cadre. Les auteurs de films à suspense savent bien jouer de ces cadrages décentrés dont l'importance croît avec l'intérêt dramatique .

Par contre , placé à gauche , le personnage semble buter contre le bord du cadre...

Seul l'arrivée d'un événement dans son dos (à droite) justifierait un tel cadrage .

PLACE D'UN VISAGE



Le visage est la partie du corps la plus importante ; car il est un élément particulièrement « signifiant » au niveau de l'expression, il convient donc de lui donner dans le cadrage une place privilégiée aux points forts .

La direction du regard détermine la place du visage
Sur l'écran (dans les plans rapprochés et gros plans)



Un regard orienté à droite et vers le bas exige le POINT FORT SUPERIEUR



Un regard attiré vers le haut appelle un POINT FORT INFÉRIEUR

PLACE DES YEUX



Placer les yeux au centre de l'image (sur la ligne médiane du cadre) est considéré le plus souvent comme une erreur (le menton est coupé)



En plaçant les yeux sur la ligne horizontale supérieure (au 1/3 supérieur) on établit un équilibre naturel plus agréable et par conséquent mieux accepté par le spectateur.

L'IMAGE ANIMÉE

La composition plastique sera modifiée dès qu'un élément de l'image se déplacera. Le MOUVEMENT étant l'essentiel même du cinéma il convient de prévoir les déséquilibres ainsi établis

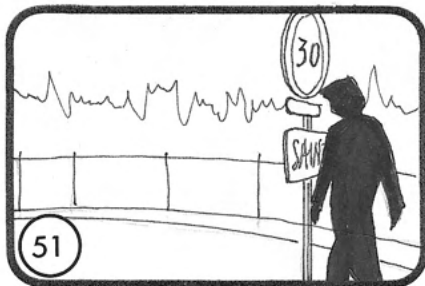


Le personnage immobile à droite compose avec l'élément du décor (à gauche) une image agréable parce que équilibrée.



Dés que le personnage avance vers la gauche il laisse vide la partie droite de l'écran créant en fin de plan un déséquilibre désagréable.

- On introduira ici la **NOTION de SUCCESSION de PLANS** , car en cinéma les mouvements qui bouleversent sans cesse la composition attirent chez le spectateur un désir « compensatoire », celui de retrouver un équilibre dans le plan qui va suivre ou dans le même plan avec l'arrivée d'un événement.



Dans l'exemple précédent à la fin du plan l'on attend l'arrivée du plan suivant qui va rétablir l'équilibre bouleversé par une composition inverse.

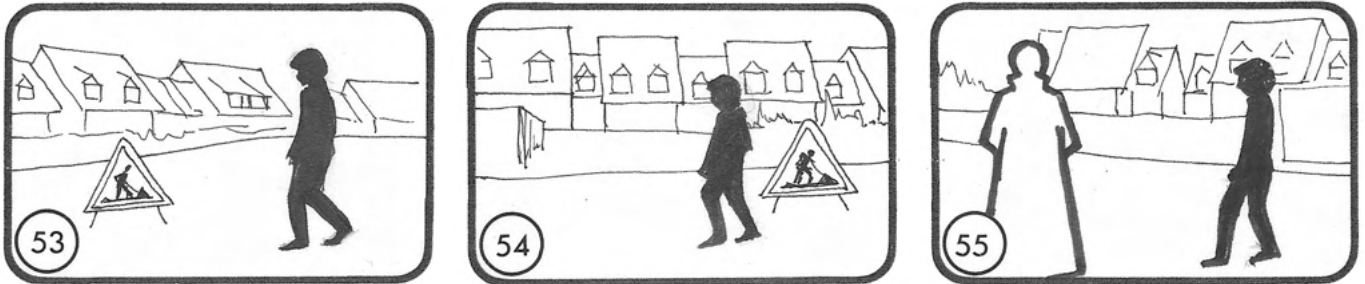


- On introduira ici la **NOTION de SUCCESSION de PLANS** , car en cinéma les mouvements qui bouleversent sans cesse la composition attirent obligatoirement chez le spectateur un désir « compensatoire », celui de retrouver un équilibre dans le plan qui va suivre, ou dans le même plan avec l'arrivée d'un événement .
- CAS d'UN MOUVEMENT de CAMERA**

Un mouvement de caméra (panoramique ou travelling) en règle générale doit COMMENCER et se TERMINER par un cadrage fixe.

On veillera par conséquent à la parfaite composition de ces deux cadrages.

Souvent un mouvement de caméra introduit un élément , qui pendant le déplacement de la caméra sera fixe dans le cadrage.(suivi sur un personnage). Le décor qui défilera derrière le sujet apportera des successions de d'équilibres et de déséquilibres qu'il conviendra de maîtriser en veillant à la règle générale : l'équilibre de la composition des cadrages du début et de la fin du plan .



- **COMPOSITION et RACCORDS**

La succession d'un plan à un autre pose le problème de la juxtaposition de DEUX compositions différentes.

La notion d'équilibre interne à chaque plan risque d'être détruite par l'arrivée du plan suivant ou d'engendrer une sensation de monotonie. Il convient donc de rechercher , en plus de l'équilibre interne , un équilibre de transition.

En principe cet équilibre de transition se traduit par une alternance de deux compositions du même type.

6 OBJECTIF

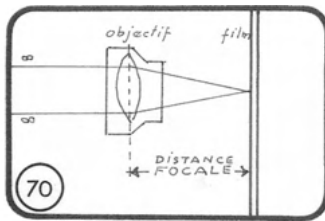
Aujourd'hui la plupart des caméras sont équipées d'un objectif à focale variable (ZOOM) qui permet avec une très grande facilité de passer de la position GRAND ANGLE à la position TELE OBJECTIF .

Si le ZOOM est pratique , il est pour l'opérateur débutant un instrument séduisant autant qu'amusant avec lequel il va abuser d'effets, souvent inutiles et quelquefois insupportables pour le spectateur.

L'objectif est un élément important de l'appareil de prise de vue, au travers duquel l'image va venir s'enregistrer sur le support (argentique ou numérique) . il convient d'en connaître les caractéristiques et les limites

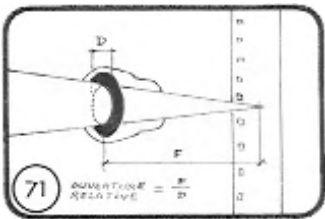
- **CARACTERISTIQUES**

Un objectif est caractérisé par



- **Sa FOCALE**

- Distance qui sépare le centre de l'objectif de l'image sur le film ou le capteur numérique du caméscope de l'objet situé à l'infini



- **Son OUVERTURE RELATIVE**

- Rapport entre le diamètre d'ouverture maximum et la distance focale.

Plus ce rapport est faible , meilleure est la luminosité

- **Le CHOIX de la FOCALE**

Si l'on s'écarte de la FOCALE NORMALE

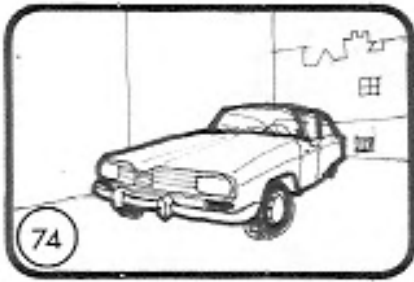


- vers une COURTE FOCALE (grand angle). Le champ embrassé sera plus large, les objets filmés sembleront diminués.

- vers une LONGUE FOCAL (téléobjectif) , le champ embrassé sera réduit . Les objets filmés sembleront grossis.

On constatera également , dans les deux cas, que la PERSPECTIVE sera très sensiblement modifiées :





- avec une COURTE FOCAL, l'espace sera exagéré en profondeur, les premiers plans sembleront disproportionnés par rapport aux plans éloignés.

Nota : ATTENTION aux déformations des visages



- avec une LONGUE FOCAL, l'espace sera contracté les différents plans sembleront écrasés les uns contre les autres.

Ces déformations de la perspective entraîneront obligatoirement des modifications de la VITESSE de DEPLACEMENT des MOBILES, dans l'axe optique :

- AVEC la COURTE FOCAL = vitesse plus rapide - AVEC la LONGUE FOCAL = vitesse plus ralentie

• UTILISATION

- REGLES GENERALES :

Lorsque le recul est insuffisant la COURTE FOCAL est utilisée pour « AGRANDIR » un espace (élargir une rue ou allonger un couloir).

- Psychologiquement, la courte focale donner une impression de détente

Pour saisir un détail d'un objet éloigné ou filmer sans être vu, la LONGUE FOCAL sera utilisée.

- Psychologiquement la longue focale écrase et rend plus dense le contenu de l'image .

- DEPLACEMENTS DANS L'AXE

Les déformations de la perspective constatées avec l'emploi des courtes et longues focales entraînent obligatoirement des modifications de la vitesse des mobiles.

- la COURTE FOCAL qui allonge la distance à parcourir en un même temps entraîne une ACCELERATION de la vitesse
- la LONGUE FOCAL qui raccourcit les distances à parcourir entraîne un RALENTISSEMENT voire un PIETINEMENT.

- STABILITE

La COURTE FOCAL qui absorbe en partie les vibrations et les bougées de la caméra, convient particulièrement pour effectuer les travellings en voiture et les panoramiques.

La LONGUE FOCAL nécessite un appui solide (le pied est souvent indispensable) et interdit les mouvements d'appareils (les panoramiques seraient filés)

- EXPOSITION

Dans les appareils actuels (caméscope, smartphones , appareils photo numérique) l'exposition est automatique . les écarts de luminosité , importants entre la courte et longue focale sont corrigés automatiquement.

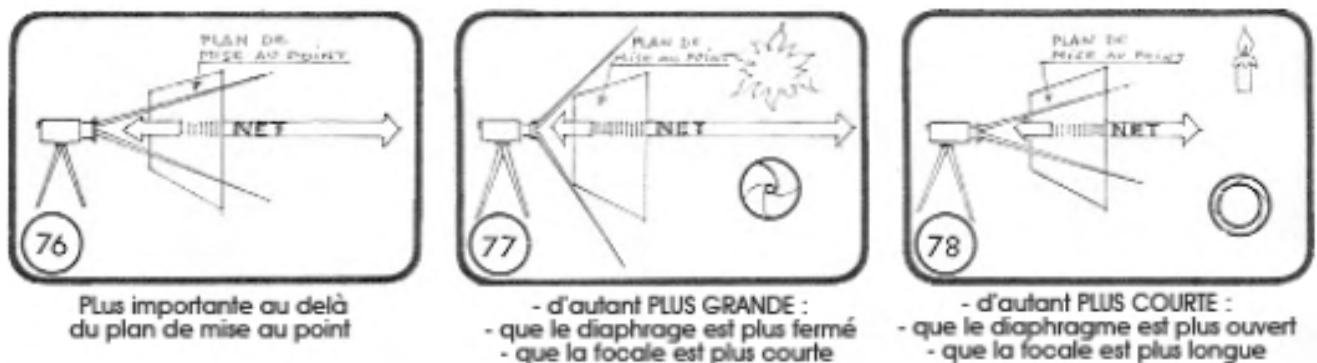
Toutefois il faut souvent apporter une correction manuelle avec les logues focales qui n'absorbent pas totalement le voile atmosphérique et offrent un rendu chromatique moins brillant (dominante bleutée). La plupart du temps ces corrections se feront lors du montage avec le logiciel utilisé .

• LA PROFONDEUR DE CHAMP

Presque tous les objectifs sont aujourd'hui doté d'un dispositif de mise au point automatique (autofocus). Il est précisé toutefois que la mise au point d'un sujet doit toujours se faire en POSITION LONGUE FOCAL (dans ce cas l'image sera toujours au point à toutes les focales) . Ceci est valable lorsque l'on utilise un objectif pour appareil reflex qui possède une bague de mise au point. Il est de règle de considérer que la PROFONDEUR DE CHAMP est souvent utilisée à des fins créatrices. On aime voir un sujet net sur l'écran tandis que le décor en arrière plan (inutile dans l'action) est laissé flou. Cet effet est hélas pas toujours facile avec le matériel grand public

Nous rappellerons ici simplement l'expérience de la photographie utile dans ce domaine en précisant qu'un objectif de caméscope donne des images nettes pour une distance donnée dans un espace limité .

Cet ESPACE LIMITE (la profondeur de champ) est une VALEUR VARIABLE



- Si l'on fait intervenir le temps de pose (vitesse de défilement : ralenti et accéléré – obturateur variable) nous disposerons alors d'un élément supplémentaire pour contrôler avec une grande rigueur tous les effets de PROFONDEUR de CHAMP .
- Nota : Tous les effets recherchés qui mettent en pratique les notions d mise au point et de luminosité seront en général réalisés lors de la post production à l'aide du logiciel de montage .

7 ENCHAINEMENTS

et RACCORDS

Les plans dans un film sont souvent tournés en des lieux et des moments différents, leur montage bout à bout doit être perçu par le spectateur comme une continuité.

La plupart du temps le réalisateur pour faciliter la compréhension du récit doit avoir recours à des procédés de transition. Dans tous les cas, il devra user d'habileté pour faire preuve d'originalité et de personnalité.

Le RACCORD SIMPLE

- La succession des plans s'opère presque toujours par une simple juxtaposition en « COUPE FRANCHE ». On appelle ce RACCORD le **RACCORD CUT-CUT.**

En pratique ce passage brutal d'un cadrage à un autre se réalise à la prise de vue en filmant les plans l'un à la suite de l'autre. Ou bien lors du montage en plaçant côte à côte les deux plans choisis sur la Timeline dans le logiciel de montage ;

- C'est une opération simple qui réserve cependant d'innombrables surprises et met le réalisateur devant deux difficultés majeures : -
 - La suite de plans doit assurer une CONTINUITE : de l'espace, du temps et des vitesses toujours avec vraisemblance (malgré les arrêts de l'appareil de prise de vue).
 - La suite des plans doit au contraire, assurer une ELLIPSE et faire comprendre au spectateur un changement de lieu ou de temps

• LES RACCORDS

Entre deux prises de vues d'un même sujet, des éléments de l'image peuvent avoir été modifiés, créant ainsi un « hiatus » visuel désagréable.

Il n'y a rien d'absolu dans les règles de raccords, mais ces derniers doivent toujours être en rapport avec le caractère du film, et tenir compte que le spectateur admet aujourd'hui des liaisons autrefois interdites.

• RACCORDS D'OBJETS

- Les mêmes objets se retrouvent dans les différents plans d'une continuité. Cette continuité temporelle nécessite que le contenu de chaque plan ne subisse aucune transformation.
- On veillera, en particulier aux verres qui se remplissent ou se vident mystérieusement ; aux mégots qui redeviennent cigarettes etc.
- Les éléments du décor, ainsi que les objets ou accessoires ne devront jamais être déplacés entre deux plans successifs.
- Lorsque des personnages sont mis en scène on notera soigneusement :
 - La composition de leur costume (dans les moindres détails)
 - L'aspect de leur visage (moustache, barbe, maquillage)
 - Le style de leur coiffure (longueur des cheveux, raie, couleurs)

Ces FAUTES –appelées « FAUTES de SCRIPT » sont les pires ennemis du réalisateur ... elles concernent TOUT le contenu de l'image qui sera livré à la sagacité du spectateur, trop heureux de découvrir « l'erreur ».

Il ne faut pas oublier, qu'aujourd'hui, le spectateur vit dans le monde de l'audiovisuel et qu'il lit et perçoit l'image avec une grande rapidité.

ECRIRE en IMAGES

Voici deux exemples



Un personnage rentre chez lui ...



Dans le plan suivant (raccord sur la porte qui s'ouvre) il y a erreur !



Un personnage se fait servir à boire, il tend son verre de la main droite



Dans le plan suivant (raccord sur le geste), il y a une erreur : il tient son verre de la main gauche

ATTENTION donc :

... aux fils électriques ou pylones ou antennes , aux voitures ou avions dans les lointains, alors qu'en premier plan , l'action proposée aux spectateurs se déroule au 12^{ème} siècle

... aux montres bracelet , aux fermetures éclair bref à tous les objets anachroniques qui se situent de près ou de loin dans l'image

LA VRAISEMBLANCE ET LA LOGIQUE DOIVENT ETRE RESPECTÉES A TOUT PRIX

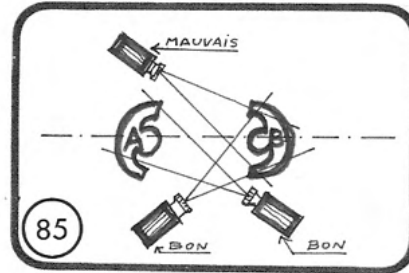
- RACCORDS DE REGARDS

La direction des regards d'un personnage impose une composition particulière qui attire (et justifie) le plan suivant



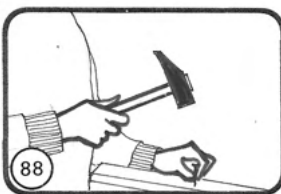
Si deux personnages sont sensés se faire face, il faut éviter au spectateur l'impression de regards qui ne se croisent pas

Pour cela la caméra doit OBLIGATOIREMENT rester du même côté d'une LIGNE IMAGINAIRE unissant les deux personnages



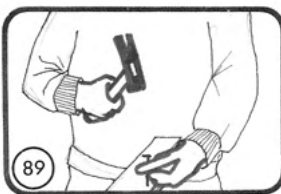
Les deux personnages sont maintenant face à face, leurs regards se croisent. Il faut aussi prendre garde à l'inclinaison des regards et mettre en pratique les règles de composition des cadrages : si le premier personnage regarde à droite vers le bas, le second personnage regardera vers le haut à gauche.

• RACCORDS DANS LE MOUVEMENT



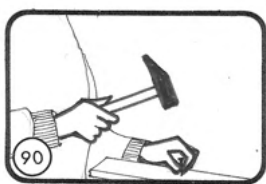
- Le problème consiste à raccorder deux plans d'une même action, de telle sorte qu'un mouvement commencé dans le premier plan se termine (ou se poursuit) dans le second plan.

- Ce raccord doit passer inaperçu et requiert donc une attention de la part du monteur.



- En tout premier lieu, l'on s'efforcera de faire le raccord dans un moment fort de l'action, là où l'attention du spectateur est occupée.

- A la prise de vue : il est recommandé de filmer l'action en totalité dans les deux plans à raccorder (afin de se préserver une marge de sécurité lors du montage)



Il faut donc supprimer quelques images d'autant plus nombreuses :

- que les plans sont de grosseurs différentes (le temps d'analyse est plus long)
- que le geste est plus rapide

C' est lors du montage, sur l'ordinateur que doit se faire cette opération .

Après avoir repéré (sur la TIMELINE di logiciel de montage) dans chacun des plans les images susceptibles d'assurer la continuité du geste, on effectue la coupe et l'assemblage provisoire.

Après essais successifs , on élargit la coupe jusqu'à l'obtention d'un geste parfaitement coulé .

NOTA - AU MONTAGE :

- Il est recommandé de ne pas faire le raccord en "symétrie" (les deux plans d'une durée égale) . Donc en principe il faut qu'un des deux plans soit plus court .
- Dans la plupart des cas, le premier plan sera plus court – il amorce le geste. Le second plan, plus long, représentera l'épanouissement du geste . Rien d'absolu, dans cette inégalité de plans , chaque cas demande une étude particulière.

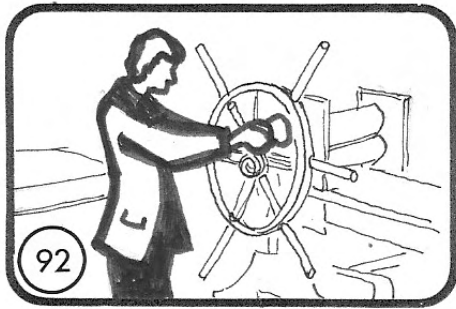
MAIS ATTENTION : Lorsque le second plan se présente sur l'écran, il faut à l'esprit du spectateur un instant pour saisir la nouvelle image qui s'impose à ses yeux- instant très bref pendant lequel le geste a néanmoins poursuivi son cours.

Si le raccord s'effectue au même point (exactement là ou où dans le second plan le geste commencé dans le premier plan continue) l'on provoque une **impression de retard** (ou d'arrêt dans le geste)

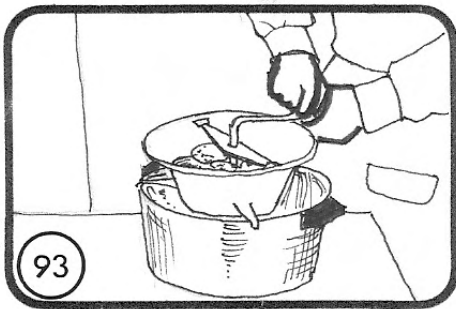
• **RACCORD DE MOUVEMENTS**

Ne pas confondre « raccords dans le mouvement » et « raccords de mouvements ».

Ces derniers concernent la liaison de deux plans dans lesquels la dynamique du mouvement est le point commun.



- Un mouvement s'opère dans le premier plan (le dernier d'une continuité)



- Le second plan (premier d'une nouvelle continuité) commence par un mouvement similaire

Ce raccord de similitude de mouvements, doit tenir compte de la vitesse apparente sur l'écran et non de la vitesse réelle des mouvements .

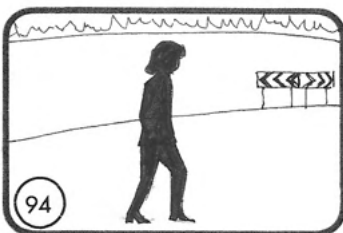
Plusieurs facteurs doivent donc intervenir à la prise de vues : distance de la camera , angle , focale , perspective etc...)

• RACCORDS DE DIRECTION

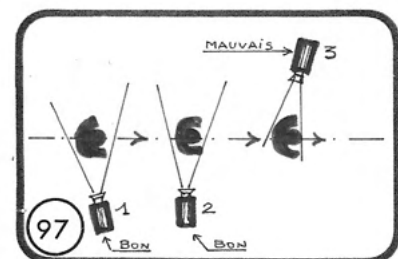
- Ce raccord concerne la direction des éléments mobiles de l'image.

S'il s'agit d'un seul mobile (un personnage par exemple), il doit se déplacer sur l'écran dans le même sens .

Dans la suite des plans la camera sera toujours du même côté du mobile, sinon le spectateur risque de penser que le personnage fait demi tour.



- Ce schéma précise cette règle de raccord



Toutefois , à un moment donné , la caméra peut se placer devant ou derrière le mobile. Ce plan fera admettre le changement de sens sur l'écran, le spectateur ne risquant plus d'être déorienté.

Cette règle est impérative lorsque l'on doit filmer un défilé ou une course.

S'il s'agit de deux personnages qui doivent se rencontrer, il ne faut pas donner l'impression qu'ils se déplacent dans la même direction (ils se suivent)



- Un personnage se dirige vers la droite de l'écran .



- Le second personnage, qui va à la rencontre du premier se dirige vers la gauche .

• **RACCORDS DE LUMIERE**

L'intensité et la direction de la lumière doivent conserver leur unité tout au long des plans tournés dans le même décor.

Si l'on tourne en studio il est facile de laisser le matériel en place entre chaque séance de prise de vues . par contre il est difficile de retrouver le même éclairage lorsque l'on doit réinstaller tout le matériel. Il faut donc noter la place de projecteurs , leur puissance , leur orientation.

L'éclairage d'un film doit être uniforme, aussi il faut se méfier du sujet, pourtant pareillement éclairé , qui paraîtra plus clair dans un plan serré que dans un plan large – une correction est souvent nécessaire.

Les couleurs posent des problèmes de raccords. Aussi le réalisateur doit faire attention aux dominantes et à la température de couleurs des sources d'éclairage. De nombreux ouvrages techniques traitent plus particulièrement de ces problèmes .

• **RACCORDS DE FOCALES**

Les plans d'un film se suivent ... et lorsqu'ils sont tournés successivement à des focales différentes, les raccords risquent d'être perçus, contrariant nécessairement la compréhension du récit et sa vraisemblance.

Les changements de focales modifient TOUS les rapports de l'ESPACE , créent des déformations visuelles inacceptables, accélèrent ou ralentissent les vitesses.

Il convient de PREVOIR , dès la prise de vues, les raccords de formes, de vitesse et d'espace.

Un seul exemple démontrera les pièges d'un RACCORD de FOCALES



- La focale normale situe exactement la position des personnages l'un par rapport à l'autre dans l'espace.



- Le contre-champ, tourné avec une courte focale (par manque de recul) modifie la distance qui sépare les deux personnages

...LE RACCORD EST MAUVAIS

• LE ZOOM ou l'OBJECTIF A FOCAL VARIABLE

La plupart des appareils de prises de vues (caméscopes ,appareils photo, Smartphones etc...) sont dotés d'un seul objectif à focale fixe . A l'aide d'un poussoir, ou d'un levier l'on peut passer rapidement du GRAND ANGLE au TELEOBJECTIF tout en filmant .

Souvent l'opérateur ignore, de par cette facilité , à quelle focale il filme .

LE débutant abuse de cette facilité et se voit « désarmer » au stade du montage devant les innombrables difficultés des raccords.

Le réalisateur doit être « conscient » dès la prise de vue de ces difficultés en usant modérément de son « ZOOM ».

Le **ZOOMING** est en fait un faux travelling. IL ne donne qu'une impression de déplacement et n'est pas toujours compris par le spectateur .

Par contre le « ZOOMING » est très utile pour des déplacements psychologiques - « travelling sur un regard » = projection de la pensée.

• LA PONCTUATION

Elle est nécessaire au niveau de l'expression pour marquer un changement de lieu , ou de temps, ou plus simplement pour préciser le début d'une scène ou la fin d'une séquence.

Comme en littérature , le cinéma possède ses signes de ponctuations : points, virgules , parenthèses etc...

Si le cinéma , à ses débuts, utilisait des moyens mécaniques artificiels (l'IRIS par exemple) , aujourd'hui il emploie des moyens plus variés mais toujours adaptés au style du film.

Le VOLET : L'image cède progressivement la place à une zone noire (- (l'image s'assombrit jusqu'à l'obscurité , c'est le volet simple -) ou laisse la place progressivement à une autre image (c'est le volet enchainé) ., cela suivant un eligne de séparation horizontale, verticale, oblique qui se déplace vers la droite ou la gauche vers le haut ou le bas .

Beaucoup plus intéressants sont les **VOLETS NATURELS** (personnages venant boucher la caméra – porte qui se ferme ...).Ils ont l'avantage de s'intégrer parfaitement à l'action et de renforcer la continuité dynamique.

Le FILÉ : Le plan se termine par un rapide panoramique qui brouille l'image. Le plan suivant peut commencer de la même façon.

Le FONDU : Il s'agit d'une modification de l'exposition de l'image . On distingue TROIS sortes de FONDUS :

- Le **FONDU à l'OUVERTURE** : l'obscurité de l'écran fait place progressivement à l'image .
- Le **FONDU à la FERMETURE** : l'image disparaît progressivement jusqu'au noir
- Le **FONDU ENCHAINE** : surimpression d'un fondu à l'ouverture et d'un fondu à la fermeture .

Nota : Aujourd'hui avec la VIDEO et l'enregistrement numérique , même si l'on peut réaliser quelques ponctuation s(ou transitions) directement à la prise de vue la majorité de ces effets se réalisent lors de la post-production (au MONTAGE) grâce aux nombreuses fonctions des logiciels de montage .

Le **FONDU** est un moyen de transition très doux , il correspond à une pause dans le récit, un changement d'action, de temps , de lieu. Il est souvent accompagné d'un fondu sonore.

Le **FONDU ENCHAINE** unit plus intimement deux plans et signifie presque toujours un changement de temps , matérialisant le rêve par exemple .

8 MONTAGE

- Le MONTAGE est une opération importante et indispensable . C'est à ce stade que le film prend corps et se modèle avec précision suivant les intentions de l'auteur.

Un film se conçoit suivant plusieurs méthodes :

- le film peut avoir été pensé et écrit , plan par plan en un découpage précis. La prise de vue a respecté ces indications .
- Le film a été pensé au fur et à mesure du tournage, suivant une ligne générale prévue à l'avance.
- Le film a été pensé et préparé dans ses grandes lignes ; l'auteur a prévu les raccords , les enchaînements , les plans d'introduction et de conclusion .
- Le film n'est qu'une collection d'images disparates sans lien conducteur prises lors d'un voyage ou d'un événement . Sa construction définitive sera faite au montage .

Nous avons vu dans les chapitres précédents tout ce qui se rapporte à la DIALECTIQUE INTERNE des plans , c'est à dire à l'EXPRESSION par le plan pris isolément. Nous avons par ailleurs abordé les problèmes de la COMMUNICATION par l'IMAGE , et mis en évidence l'existence de rapports établis entre les images : le CONTENU MENTAL.

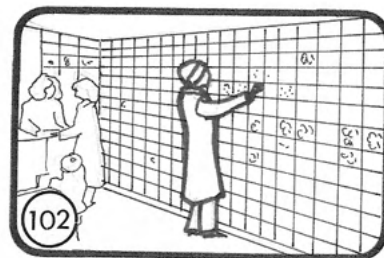
C'est ce CONTENU MENTAL (la DIALECTIQUE EXTERNE) qui fait l'objet de ce qui suit .

- **INTRODUCTION AU MONTAGE**

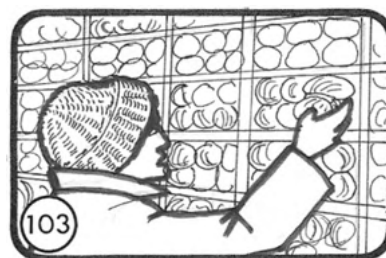
Nous avons vu précédemment le phénomène de la COMMUNICATION par une SÉRIE d'IMAGES . Nous avons découvert qu'(entre deux images on pouvait établir des rapports et créer de ce fait une **continuité filmique**

SUPPOSONS DEUX PLANS :

Le PLAN 1 est reproduction objective de la réalité enregistrée par la caméra qui fait un CHOIX dans l'ESPACE réel et le TEMPS REEL . La projection restituera cette réalité à la condition qu'il n'y ait pas de modification de la vitesse.



Le PLAN 2 est une autre vision du même ESPACE (la caméra a changé d'angle) pris à un TEMPS DIFFÉRENT (la caméra s'est arrêtée à la fin du PLAN 1 , laissant « échapper » une tranche de vie.



En juxtaposant côte à côte les deux PLANS 1 et 2 nous créons :

- un **UNIVERS FILMIQUE** (une continuité) à partir de deux espaces réels .
- un **TEMPS FILMIQUE** (la durée cinématographique) à partir de deux instants réels.

Tout l'ART du MONTAGE consistera à faire admettre par le spectateur cette continuité et cette durée , autrement dit à lui « camoufler » les arrêts de la caméra

En reprenant notre exemple précédent nous remplacerons le plan 2 par un nouveau cadrage pris en un lieu différent . nous avons donc maintenant :



- Le PLAN 1 qui cadre un ESPACE Réel en un TEMPS Réel



- le PLAN 2 qui cadre un ESPACE très différent du premier en un autre temps réel, mais qui suppose un écoulement du TEMPS

- En juxtaposant à nouveau les PLANS 1 et 2 nous mettons en évidence la cassure dans l'espace et dans le temps. Le spectateur l'admettra car il établira des rapports entre les plans (relations sensorielles et psychologiques) .

○ DEFINITION

- Le montage est une opération qui présente deux aspects :
 - Une manipulation manuelle qui consiste à couper (raccourcir) et à juxtaposer des plans tournés dans le désordre.
 - Une manipulation des plans ainsi sélectionnés pour mettre en évidence les intentions du réalisateur.
- Nous n'aborderons pas ici les problèmes techniques du montage, mais nous compléterons essentiellement l'étude de l'expression cinématographique .

• LA NARRATION CINEMATOGRAPHIQUE

Nous pouvons à nouveau ici reprendre notre étude sur la GEOGRAPHIE DE L'ESPACE et rappeler l'importance de cette FRAGMENTATION spatiale et temporelle.

- Si dans les exemples précédents la notion de GROSSEUR DE PLAN a été laissée de côté nous pouvons maintenant l'introduire dans notre étude.
- En effet l'importance que prendra le sujet sur l'écran est toujours primordiale. Nous savons que le GROS PLAN est toujours plus significatif qu'un PLAN LARGE (plan de participation) et qu'un PLAN D'ENSEMBLE est descriptif.
- La démarche la plus courante consiste à progresser dans l'espace (du PLAN D'ENSEMBLE à GROS PLAN) par touches successives, comme le ferait le regard du spectateur (du général au particulier) .

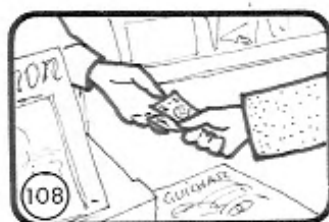
ECRIRE en IMAGES



- On découvre le décor – lieu où l'action va se dérouler



- On fait connaissance avec les personnages



- On participe à l'action

Il s'agit là d'une continuité d'action dans l'espace et le temps (il y a unité de lieu et de temps) sans démarche dramatique . Éventuellement ; la démarche inverse pourrait être valable (du GROS PLAN au PLAN D'ENSEMBLE) à condition que le contexte du film le justifie .

- La GROSSEUR DU PLAN peut prendre une VALEUR DRAMATIQUE par le rapport établi entre l'échelle de grosseurs croissantes et la taille matérielle du sujet.



- PLAN D'ENSEMBLE : vue subjective (ce qui est vu) qui annonce le plan suivant .



- PLAN RAPPROCHE POITRINE : ce qui voit



- GROS PLAN

Le choix des GROSSEURS de PLAN met en valeur le contenu matériel et dramatique des TROIS PLANS. La progression employée « dramatise » l'événement .

• **RELATION IDEOLOGIQUES (effet KOULECHOV)**

Le cinéaste soviétique est l'auteur de cette célèbre expérience qui porte son nom.

KOULECHOV avait filmé l'acteur MOSJOUKINE en un plan (visage inexpressif) puis l'avait coupé en trois morceaux et fait le montage suivant :

- visage de MOSJOUKINE
- une table garnie de mets
- visage de MOSJOUKINE
- un enfant au berceau
- visage de MOSJOUKINE
- une femme sur un lit

et ... les spectateurs attribuèrent à MOSJOUKINE des sentiments profonds :

- gourmandise devant la table
- tendresse devant l'enfant
- désir devant la femme.

KOULECHOV avait ainsi démontré que le spectateur crée entre les plans des relations idéologiques. Cette particularité permet au réalisateur de donner à des plans une signification qu'ils n'auraient pas eu isolément.

Illustrons ce pouvoir à l'aide de TROIS PLANS



- PLAN A : une petite fille sourit



- PLAN B : elle pleure

Plaçons entre ces deux plans l'image de la mère armée d'un martinet :



- PLAN C : la maman gronde

Suivant l'ordre des plans 1 et 2 nous obtenons deux récits différents :

SUCCESION : A – C – B = La petite fille surprise par sa mère a son indulgence.... Mais découvrant le martinet elle attend la punition



SUCCESION : B – C – A = La petite fille surprise par sa mère craint la punition, s'avisant elle sourit , espérant le pardon



• LA DUREE CINEMATOGRAPHIQUE

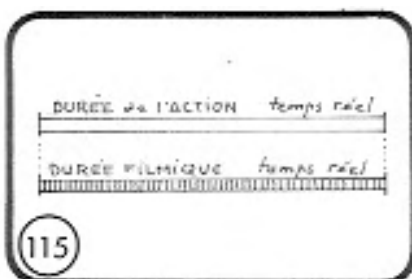
Dans les nombreux exemples présentés nous avons constaté l'importance du « TEMPS CONTRACTE »

En effet la représentation d'une action par la succession de plans risque d'être monotone si elle est analysée en temps réel. Pour donner plus de vigueur au récit le réalisateur peut contracter le temps en jouant sur la longueur des plans (leur durée), afin que la durée sur l'écran diffère de la durée réelle.

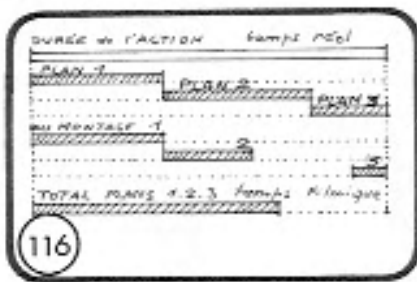
Cette durée sur l'écran est la **DUREE CINEMATOGRAPHIQUE (TEMPS FILMIQUE)**.

Elle permet au réalisateur de prendre conscience, en outre, d'un élément important du montage : le **FYTHME**. Car ce dernier découle tout naturellement de cette « contraction » temporelle.

En reprenant un exemple : prise de vue d'une action en un seul plan



- Un seul plan décrit l'action .
Nous avons la totalité de l'action en temps réel



- La scène est filmée en plusieurs plans : Leur total (en durée) correspond au temps réel
- La scène montée correspond à un temps filmique plus court

• LE RYTHME

Nous pouvons discerner au niveau montage l'existence du dynamisme des images :

- un dynamisme visuel assuré par le respect des règles de raccords
- un dynamisme mental assuré par les rapports sensoriels ou psychologiques des images . Il s'adresse à l'intelligence du spectateur.

Les plans se succèdent donc suivant une organisation voulue par le réalisateur. Le montage repose sur le fait que chaque plan doit préparer ou attirer le plan suivant.

Le dynamisme visuel sera complétée , ou renforcé par le **RYTHME**.

DEFINITION : Le RYTHME est crée par la succession des plans selon leur rapport de longueur (durée réelle ou filmique) et de contenu (narratif ou dramatique) ;

Il y a donc un RAPPORT ETROIT entre la DUREE et la GROSSEUR du PLAN .

- Plus le plan est large , plus il contient d'éléments à analyser. Plus le spectateur a besoin de temps pour le « lire »
- Inversement , un plan rapproché se « lit » plus vite .
- Quel que soit le plan, il doit céder sa place au suivant dès que le spectateur n'a plus rien à découvrir. (nous mettons ici en évidence que la sensation de rythme peut varier d'un spectateur à un autre).

En sachant , à l'avance , comment un spectateur va réagir à la longueur d'un plan, c'est disposer d'un moyen esthétique supplémentaire.

Sans qu'il y ait de règle précises dans ce domaine, nous pouvons préciser , néanmoins quelques significations rythmiques des plans :

- PLANS LONGS = ennui , enlissement , désespoir.
- PLANS COURTS = nervosité, vitesse, activité débordante
- PLANS DE PLUS EN PLUS COURTS = rythme accéléré avec tension croissante.
- PLANS DE PLUS EN PLUS LONGS = retour au calme après un sommet dramatique.

- LES DIFFERENTS TYPES DE MONTAGE

LE MONTAGE CHRONOLOGIQUE :

C'est le plus usité. Il assure la continuité du récit grâce à la fragmentation qui permet l'analyse détaillée des événements et situations.

LE MONTAGE PARALLELE :

Quelquefois plusieurs actions secondaires se déroulent parallèlement à l'action principale. Comme l'écran unique ne permet pas de les montrer en même temps. Le réalisateur est obligé d'en présenter des fragments alternés.

Ce type de montage suit donc les actions qui se passent dans le même temps et les présente à tour de rôle sur l'écran. `

LE MONTAGE IDEOLOGIQUE :

Ce type de montage joue un rôle intellectuel qui oblige le spectateur à « réfléchir » (à « penser ») : montages rythmiques, poétiques, lyriques, formels, harmoniques, par analogie ou antithèse, par synchronisme etc...

Le réalisateur devra choisir ce qui convient le mieux à son film en mettant en évidence sa propre personnalité et son style.

9 la CONSTRUCTION

CINEMATOGRAPHIQUE

Entreprendre un film, c'est d'abord classer son idée dans un genre , dicté par sa propre personnalité ou tout simplement par le thème choisi. De ce genre , il sera défini une technique propre qui engendra par la suite une série d'opérations matérielles.

Classer un film dans un genre précis est aujourd'hui une notion dépassée. Si pendant longtemps les « amateurs » se contraignaient à ranger leur film dans une catégorie , ils acceptent aujourd'hui des distinctions plus larges , ce qui favorise le développement de la personnalité et de style.

Nous pouvons distinguer DEUX CATEGORIES de FILMS :

- LES FILMS DESCRIPTIFS : ceux qui ont pour but de montrer la vie sous tous ses aspects (la réalité) – films tournés à l'occasion d'un voyage ou d'un événement (reportages ou documentaires (didactiques) .
- LES FILMS DE CREATION : ceux où l'imagination de l'auteur est à la base de la création : films de fiction (scénario) ou d'animation. Nous trouvons aussi les films d'expression libre qui offre un vaste champ d'expérimentation .

Dans tous les cas un film se « construit ».

Si un film descriptif s'élabore souvent au moment même de la prise de vue , sa « construction » définitive se fera au stade du montage .

Par contre un film de création sera sûrement réfléchi et préparé par écrit. La transposition en images d'une idée demande réflexion et attention.

• LE SYNOPSIS

- C'est le résumé écrit d'un scénario . A ce stade de sa préparation le film n'est qu'une suite de phrase qui décrivent l'action en précisant les grandes lignes de la mise en scène .

• LE DECOUPAGE

- L'adaptation cinématographique d'une idée se concrétise dans le découpage . Ce travail de préparation pratique est indispensable, puisqu'il relie l'imagination à la technique.

- La mise en forme d'une idée s'opère à ce stade :

Le DECOUPAGE doit prévoir tout un ensemble de précisions :

contenu des images , jeu des acteurs , éléments sonores , effets techniques. C'est un tableau complet qui matérialise les intentions du metteur en scène .

- La rédaction du découpage doit être claire , pour cela chaque plan est détaillé (grosseur , contenu, angles, raccords) avec le respect de la syntaxe.

- Pratiquement le DECOUPAGE se réalise sur papier . dans des colonnes on décrit successivement les plans en employant des abréviations usuelles .

N° PLAN	IMAGE	SON
1 PRP ↓ PDE	<N - Une rue étroite débouchant sur le port . Martine entre dans le champ de dos près de la caméra . Elle s'éloigne	Ambiance synchrone (bruits de la rue, du port)
2. PM	Un quai - Martine dans le champ s'approche du quai. Elle s'arrête, Elle regarde l'eau, puis sursaute au bruit derrière elle Rac.MOUVT.	Ambiance Bruit freinage voiture
3 PRT ↓ PM	Martine tourne la tête Elle se dirige vers la Dr. Pano → suivi : Martine rencontre Alain qui vient de descendre de voiture	Claquement portière Alain : " Mais que fais-tu ? "
4 GP	Visage de Martine	
5 Insert	Réveil sur une table	
6 PRT	Martine est allongée elle somnole	
7 PM	La chambre - le lit doucement	

<N	Ouverture en fondu
>N	Permeture en fondu
X	Fondu enchaîné
PANO →	Panoramique gauche - droite
← PANO	Panoramique droite - gauche
TRAV.AV	Travelling avant
TRAV.AR	Travelling arrière
Rac.MOUVT.	Raccord mouvement

NECESSITE DU DECOUPAGE : Lors d'un voyage ou d'un reportage il est difficile de prévoir les plans et encore moins les enchainements . La caméra n'est alors qu'une machine à enregistrer des images .

La construction intervient au niveau du montage , étape décisive dans ce genre de film. Néanmoins dans ce cas , l'opérateur devra s'efforcer de respecter , outre les règles élémentaires de syntaxe , certaines consignes qui faciliteront sa tâche lors du montage :

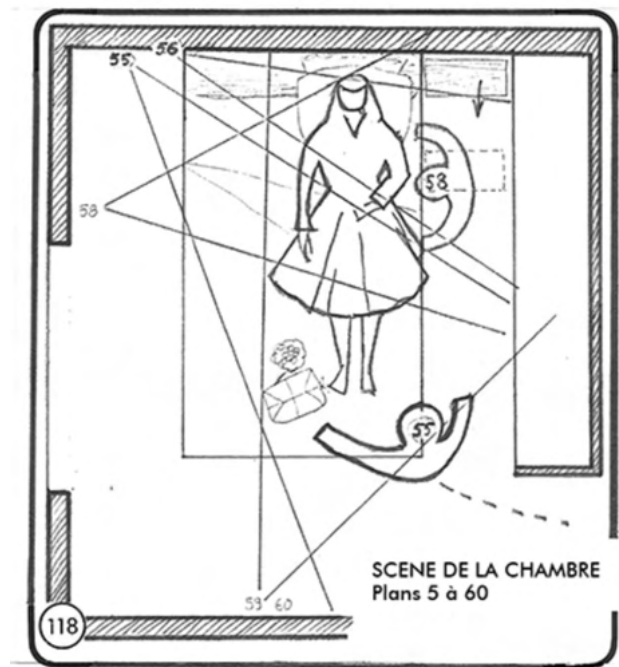
- **FILMER** un maximum de **PLANS DE COUPE** , aussi variés que possible (plans n'ayant directement ou indirectement aucun rapport avec l'action filmée).
- **VARIER** au maximum les angles de prise de vues d'une même action et les grosseurs de plan (abuser même du **GROS PLAN** qui fait participer le spectateur à l'action).
- **FILMER** plusieurs plans de **SITUATION** en insistant sur l'intérêt de l'action dans le décor .
- **FILMER** plusieurs plans de « **FIN** » en essayant d'apporter une conclusion logique .

Ces consignes élémentaires , même si elles sont scrupuleusement respectées ne permettront certainement pas l'éclosion d'un film original et de qualité. Même si l'auteur y apporte une forte personnalité le film présentera toujours des imperfections dans le fond (compréhension du sujet) ou dans la forme (équilibre des séquences, rythme, voire prise de vue).

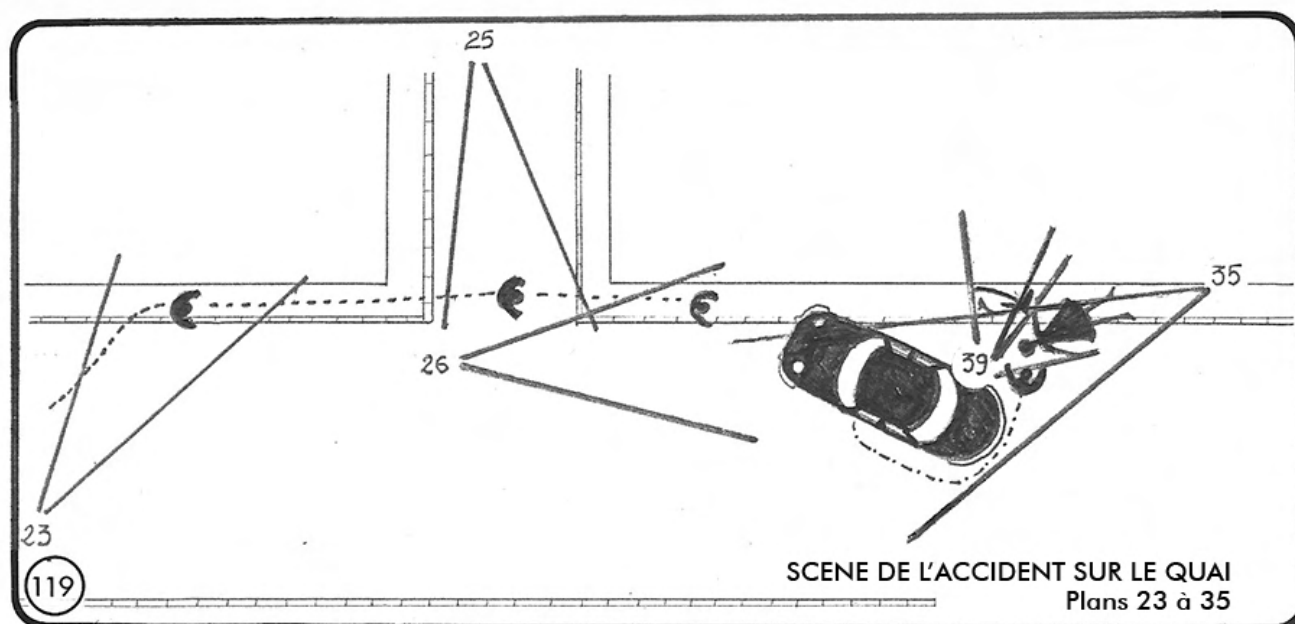
Dans le cas d'un film de création, le découpage est indispensable. Même si au stade de la prise de vues l'auteur décide d'improviser, il sera toujours un guide.

La mise en plan ne peut se faire arbitrairement , elle doit être pensée , mesurée en fonction du sujet choisi , de l'action , de la technique et aussi du spectateur à satisfaire .

• DE L'UTILITE DES CROQUIS



- Rien n'est plus facile qu'un croquis qui permet de résumer tout le découpage d'une scène. D'un rapide coup d'œil l'opérateur et le metteur en scène peuvent évaluer les différentes positions de la caméra , des acteurs et également y déceler certaines erreurs de mise en scène .
- Le croquis pourra servir la scripte qui y notera les diverses positions des accessoires , ainsi que toutes les précisions utiles pour les raccords à reprendre (place des éclairages par exemple) .



Si ce travail de préparation est bien mené et si l'auteur et son équipe respectent une stricte discipline en évitant les improvisations, le film se réalisera sans problèmes et le montage en sera largement facilité. Un film ne peut naître que si son auteur a la foi en son sujet . Il n'y a pas de recettes miracles pour réussir un film . Se contenter et respecter des règles engendrera une œuvre froide ,et sans âme. Tout l'ART cinématographique réside dans la connaissance des règles et leurs applications que l'on saura oublier quand il le faudra.

Michel BODY

ANNEXE

EXERCICES

NOTA : Il est important de mettre en pratique tous les éléments proposés dans ces pages . Avant d'entreprendre un film , il est préférable de faire divers exercices simples comme ceux que nous proposons ci-après.

Cet ouvrage est autant destiné aux cinéastes – vidéastes amateurs individuels , qu'aux responsables animateurs de clubs ou d'ateliers.

Il est donc conseillé aux lecteurs de bien préparer les exercices , tant au niveau des problèmes posés qu'à celui des moyens techniques mis en œuvre .

- A ce sujet , ces exercices peuvent être réalisés de différentes manières :
 - En photographies prises à l'aide d'appareil photo numérique ou simplement avec un smartphone.
 - En VIDEO avec un caméscope , une tablette , un A.P.N ou un smartphone

L'important est de pouvoir visionner rapidement les résultats aussitôt après la prise de vue.

Dans quelques cas , il conviendra de travailler ces exercices sur un ordinateur avec un logiciel de montage simple .

Le travail en équipe , au sein d'un atelier ou d'un club est très efficace surtout si l'on s'aide de documents comme des films , tutoriels, livres , articles de presse , que l'on aura soin de sélectionner en fonction du thème choisi. C'est pourquoi nous proposons à chaque chapitre les documents utiles.

OU TROUVER L'ESSENTIEL des DOCUMENTS PEDAGOGIQUES ?

- ❖ La FEDERATION FRANÇAISE de CINEMA et VIDEO (F.F.C.V.)
53 Rue de Clisson 75013 PARIS
tél : 01 44 24 90 25 06
e-mail : fedvid@free.fr
site internet : www.ffcinevideo.org

Sur le site de la F.F.C.V. vous trouverez dans l'onglet "LE CLOUD" un ensemble de documents de toutes sortes à la disposition de chacun pour une formation complète . Nous donnerons ici quelques pistes idéales pour mener à bien vos exercices .

Des sites INTERNET proposent aussi divers documents ou informations utiles :

- ❖ www.lerepaire.net

EXERCICES 1 : IMAGE et COMMUNICATION

- 1- A l'aide de photo diverses (photos personnelles – photos de presse etc...) choisir 5 IMAGES : paysage, portrait en gros plan, nature morte , un animal , un groupe de personnes.
Elaborer une continuité en imaginant des légendes .
Faire plusieurs essais .
- 2- Réaliser plusieurs photos :
 - A : Gros plan du visage d'un jeune garçon chaudement habillé (anorak – bonnet de laine sur la tête) . Prise de vue sans décor avec un ciel bleu sans nuage)
 - B : Très gros plan d'un visage d'enfant suffisamment près pour ne pas voir ses vêtements.
 - C : Une épave de voiture très accidentée.
 - D : Un jeune femme vêtue chaudement (manteau , écharpe , bonnet ...) en plan rapproché poitrine)

Dans un premier temps décrire les images avec le plus de précisions possibles :
par exemple pour la photo A : qui est représenté ? garçon ou fille ? A quelle époque cette photo a été prise ? où ? etc

Etablir plusieurs continuités pouvant raconter une histoire et en faire l'analyse.

- 3- Rédaction d'une « fragmentation spatiale » autour d'une action simple :
Décor un coin de pièce (intérieur) ou un trottoir (rue)
Action : un homme fait les cent pas. Un autre personnage arrive, et lui demande l'heure.

Faire les images en VIDEO , puis le montage et enfin faire l'analyse .

BIBLIOGRAPHIE 1 : IMAGE et COMMUNICATION

LANGAGE ET CINEMA de CH.METZ : éditions « Larousse » 1971
CLES ET CODE DU CINEMA de Y.BATICLE : « éditions MAGNARD »

EXERCICE 2 : LES PLANS

- 1 – Décrire la grosseur des plans d'une page extraite d'une bande dessinée ou d'un roman photo .
- 2- Visionner un film court (film publicitaire par exemple) lister tous les plans en notant leur grosseur et leur durée .

BIBLIOGRAPHIE 2 : LES PLANS

LE LANGAGE CINEMATOGRAPHIQUE de M.MARTIN éditions « Le Cerf » 1962
LE CINEMA ET SES TECHNIQUES de M.WYN « Éditions technique européennes Paris »

EXERCICES 3 – LES ANGLES

- 1- Rédiger un découpage d'une action simple

Décor : une fenêtre au premier étage .

Action : un monsieur va à la fenêtre et s'étire

Faire plusieurs découpages ; en vues objectives et en vues subjectives puis en alternant plans objectifs et subjectifs.

Réaliser les découpages puis en faire l'analyse . (travail en groupe)

BIBLIOGRAPHIE 3 : LES ANGLES

LES ANGLES DE PRISE DE VUES de H.LAURENT éditions « I.D.H.E.C. »

EXERCICES 4 : CADRAGE

A l'aide de photos diverses (choisies sur INTERNET ou collection personnelle) étudier et analyser les cadrages au plan esthétique.

Caméscope ou appareil photo au poing , réaliser divers cadrages autour d'un personnage (du plan moyen au gros plan) Rechercher toutes les possibilités d'ordre esthétique.

BIBLIOGRAPHIE 4 : CADRAGE

ESTHETIQUE ET CINEMA de H.AGEL éditions « Presses Universitaires de France »

LA COMPOSITION PHOTOGRAPHIQUE de H. MANTE éditions « Dessain et Tolra »

EXERCICES 5 : MOUVEMENTS de CAMERA

- 1- Réaliser divers types de mouvements de caméra , à blanc (caméra au poing) puis filmer réellement à la main puis sur pied .
- 2- Filmer une action simple mettant en scène deux personnages qui viennent à la rencontre l'un de l'autre :
 - a. Avec plans fixes et panoramiques
 - b. Avec que des panoramiques
 - c. Avec que des travelling

BIBLIOGRAPHIE 5 : MOUVEMENTS de CAMERA

LE CINEMA ET SES TECHNIQUES de M.WYN « Éditions technique européennes Paris »

EXERCICES 6 : OBJECTIFS

- 1 - En vidéo : filmer un même sujet (un personnage dans un couloir) à différentes focales afin de juger les divers effets de perspective .
- 2 - Faire des plans divers d'un sujet en mouvement face à la camera (un cycliste par exemple) puis juger des divers effets à l'écran .
- 3- - Idem afin de juger les effets de la profondeur de champ à diverses focales .

BIBLIOGRAPHIE 6 : OBJECTIFS

TRAITE GENERAL DE TECHNIQUE DU CINEMA de J.VIVIER éditions "B.P.I."

EXERCICES 7 : ENCHAINEMENTS et RACCORDS

- 1 - réaliser divers plans d'une action :
 - d'un mouvement précis (raccords mouvements)
 - avec raccords de regards
 - avec raccords de champs et contre-champs
- 2- En projection d'un film : analyser les divers raccords ainsi que la ponctuation.

BIBLIOGRAPHIE 7 : ENCHAINEMENTS et RACCORDS

LA SCRIPTE "Editions Techniques Européennes Paris "

EXERCICES 8 : MONTAGE

- 1 – Travail en groupe : faire le montage de 10 plans imposés (à déterminer à partir d'un reportage de plans bruts) . En plusieurs équipes : étudier les diverses solutions proposées.

BIBLIOGRAPHIE 8 : MONTAGE

LE MONTAGE D'UN FILM de R.LOUVEAU éditions "I.D.H.E.C."

EXERCICES 9 : CONSTRUCTION CINEMATOGRAPHIQUE

- 1 - Projeter un film de cinémathèque , en étudier la construction :
 - les séquences
 - la ponctuation
 - les raccords
- 2 – Construire , d'après un scénario simple , le schéma d'un film :
 - partage en séquences
 - recherche des raccords de séquences
 - mise en place de la ponctuation
- 3 – Rédiger le découpage d'un film (d'après une action simple)
 - mettre l'accent sur le choix des plans et des angles
 - noter clairement les indications techniques utiles pour le tournage
- 4) – Etablir un plan de travail en vue d'un tournage (d'après un découpage pré-établi.

BIBLIOGRAPHIE 9: CONSTRUCTION CINEMATOGRAPHIQUE

CONSTRUIRE UN FILM de G.REGNIER "éditions Paul MONTEL"

MISE EN SCENE et IMAGINATION de Ph DURAND "Editions Techniques Européennes Paris"

