

CHAPITRE 2

LA GRAMMAIRE CINEMATOGRAPHIQUE

Sommaire

I – La notion de plan p. 1

- 1- La disposition des objets dans la profondeur
- 2- L'échelle des plans
- 3- La plus petite unité d'un film
- 4- Le plan subjectif

II- Autour de l'image cinématographique p. 3

- 1- Champ / Hors-champ / Cadre / Hors-cadre ...
- 2- Angles de vue
- 3- Les lois et règles cinématographiques
- 4- La composition de l'image
- 5- Les focales
- 6- Couleur et lumière

III – Les mouvements de caméra p. 6

- 1- Les différents mouvements
- 2- Les appareils cinématographiques et leur évolution

IV- Autour du montage p. 8

- 1- Deux possibilités d'enchaînement de plans
- 2- Les différentes ponctuations (transitions)
- 3- Les raccords
- 4- Différentes organisations de montage
- 5- Effets de montage

V- Autour du son p. 11

- 1- Les 3 types de son
- 2- Les différentes catégories
- 3- Les effets sonores



LA NOTION DE PLAN

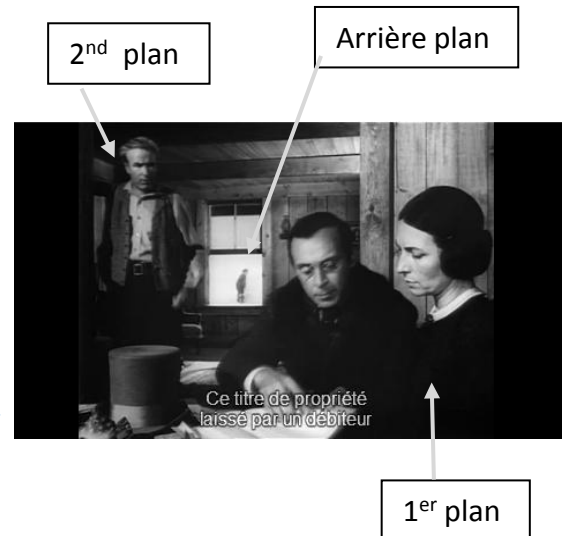
1- LA DISPOSITION DES OBJETS DANS LA PROFONDEUR

Du premier plan au dernier plan : des surfaces verticales qui s'échelonnent en profondeur (perspective).

Le plan le plus près du spectateur est le premier plan. Le plan le plus lointain est l'arrière plan (le fond).

Attention à ne pas confondre avec la profondeur de champ.

Citizen Kane, 1941 d'Orson Welles →



2- L'ÉCHELLE DES PLANS

Façon de cadrer un personnage ou un décor.

Plan grand ensemble (ou plan général) : montre la totalité du décor, avec ou sans personnages

Plan d'ensemble : décor toujours dominant mais plus restreint

Plan demi-ensemble : plus resserré que le précédent (groupes de personnage)

Plan moyen : personnages en pied (on se concentre sur le personnage)

Plan italien : de la tête aux genoux (Peplum ?)

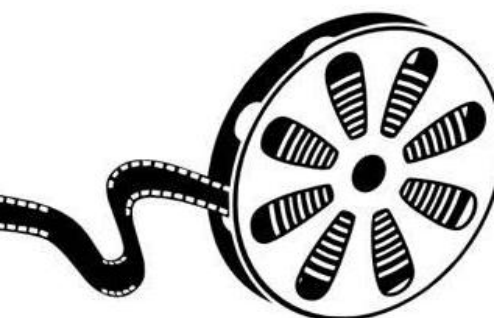
Plan américain : de la tête à mi-cuisses (provient du western)

Plan rapproché taille } plus intime

Plan rapproché poitrine }

Gros plan : la tête ou une partie du corps

Très gros plan : il met en valeur un détail (on parle d'**insert** pour un très gros plan sur un objet)



3- LA PLUS PETITE UNITÉ D'UN FILM

Des plans forment des scènes, des scènes forment des séquences et des séquences forment un film : **portion de pellicule impressionnée entre le moment où on met en marche la caméra, et celui où on l'arrête.**

PLANS → SCENES → SEQUENCES → FILM

La durée d'un plan a une grande importance, car c'est un des éléments du rythme. Elle se situe en moyenne, entre 15 et 40 secondes. Les inserts (plans très courts) sont de 1 à 3 secondes.

Les séquences : plusieurs plans successifs se rapportant au même sujet forment une séquence. Elles ont une durée variable par rapport à leur importance dans le film.

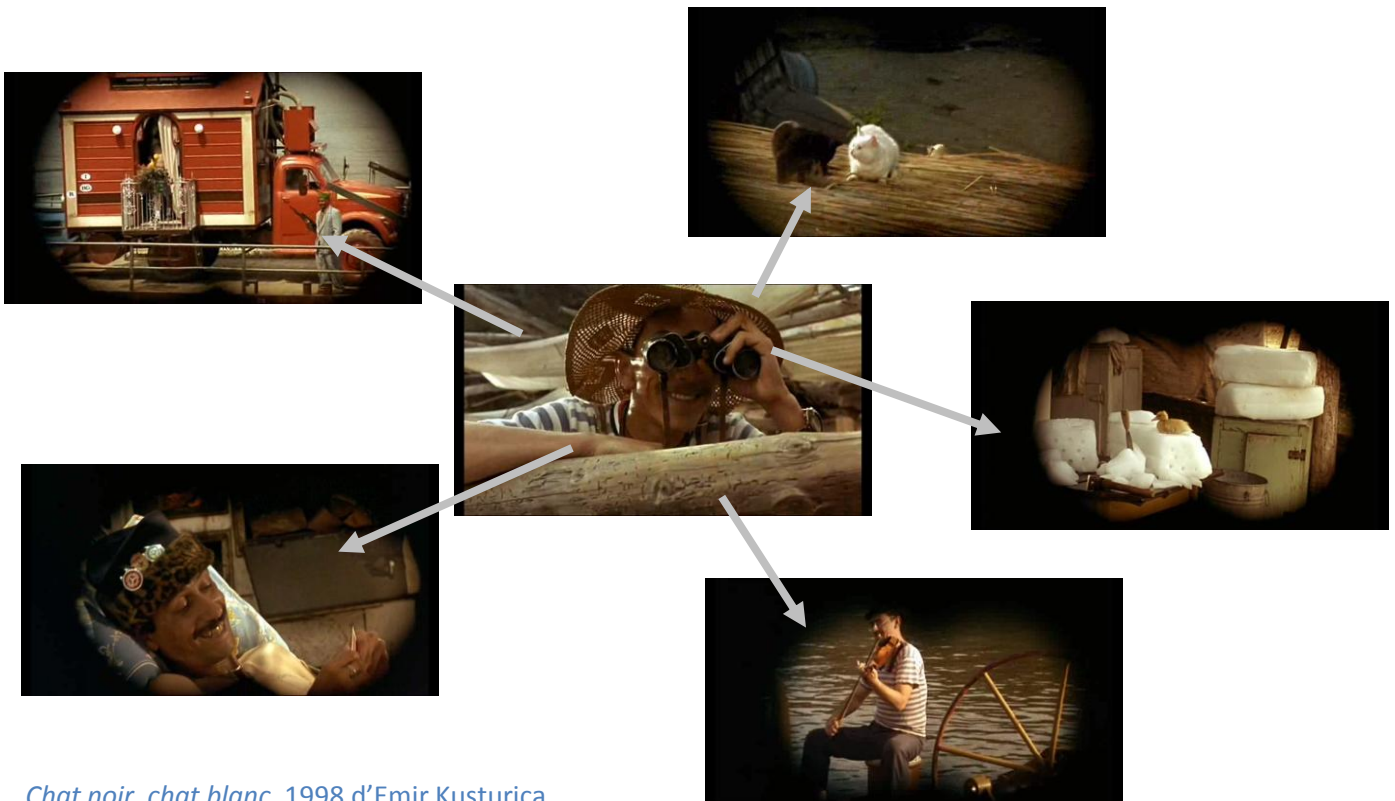
Le plan-séquence : prise en continu d'une scène qui aurait pu être tournées en plusieurs plans. (Comprenant des mouvements de caméra, des changements de profondeur de champ, des entrées et sorties ...)

La Corde, 1948 d'Alfred Hitchcock
(11 plans seulement pour ce film d'1h20) →



4- LE PLAN SUBJECTIF

Le spectateur adopte le point de vue d'un personnage.



Chat noir, chat blanc, 1998 d'Emir Kusturica

AUTOUR DE L'IMAGE CINEMATOGRAPHIQUE

1- CHAMP / HORS-CHAMP / CADRE / HORS-CADRE ...

Cadre : la limite franche qui cerne l'image sur tous les côtés et qui détermine sa dimension et son format.

Champ : portion d'espace visible contenu à l'intérieur du cadre.

Hors-champ : portion invisible qui se trouve à l'extérieur du cadre mais faisant parti de l'histoire.

Hors-cadre : partie non visible et qui ne fait pas parti de la diégèse, de l'histoire (le caméraman, le réalisateur, le perchiste...)

Contrechamp : désigne le fragment d'espace opposé au champ.

Amorce : fragment d'un objet ou d'un personnage placé au premier plan entre la caméra et le principal sujet film.

Hors-champ interne : partie cachée par un décor dans le champ de la caméra.

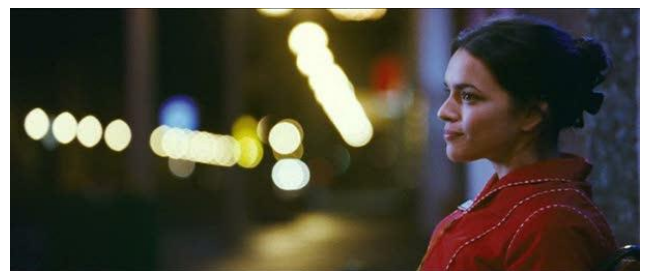


Champ-contrechamp : opération de montage consistant à juxtaposer un plan montrant le champ avec un autre montrant le contre-champ. Par exemple, deux personnages se regardant mutuellement.

Profondeur de champ : zone de netteté dans le champ (grande ou faible)



Il était une fois dans l'Ouest, 1968 de Sergio Leone



My Blueberry nights, 2007 de Wong Kar-Wai

2- ANGLES DE VUE

- **Normale** : à hauteur d'homme
- **Plongée** : prise de vue effectuée du haut vers le bas (domine le sujet / aplatit, suggère l'écrasement, l'étouffement, l'angoisse, le danger, la tristesse, l'isolement)
- **Contre-plongée** : prise de vue effectuée du bas vers le haut (magnifie, suggère l'exaltation, la puissance, la domination, le triomphe, l'orgueil...)
- **Plan incliné** ou **cadre « débullé »** : cadrage penché



Ed Wood, 1994 de Tim Burton

3- LES LOIS ET RÈGLES CINÉMATOGRAPHIQUES

- **Loi des 180°** : (ligne imaginaire) deux angles de prises de vue sur un même sujet doivent présenter un écart inférieur à 180°.

- **Loi des 30°** : deux angles de prises de vue rapprochés sur un même sujet doivent présenter un écart de 30° au minimum. (sinon impression de saute de l'image)

- **Loi de succession progressive des plans** : doit éviter une trop grande amplitude de l'échelle des plans entre deux plans, à moins que cela ne corresponde à une intention, à la volonté de surprendre le spectateur.

- **Ciseaux** : il s'agit cette fois de mouvements d'appareil successifs de sens différent. Ainsi, la succession d'un panoramique droite-gauche et d'un travelling gauche-droite constitue un ciseau. De même un mouvement d'appareil interrompu pendant le déplacement pour faire place à un plan fixe est peu apprécié. Il est préférable de terminer le mouvement d'appareil dans le premier plan, et, seulement alors, de passer au second plan.



La loi des 180°



La loi des 30°

4- COMPOSITION DE L'IMAGE

a- Equilibre asymétrique de l'image

- **la règle des tiers** : consiste à diviser l'image en trois parties équivalentes, en hauteur et en largeur. A l'intersection des droites se situent les points de force.



b- Des espaces de respiration

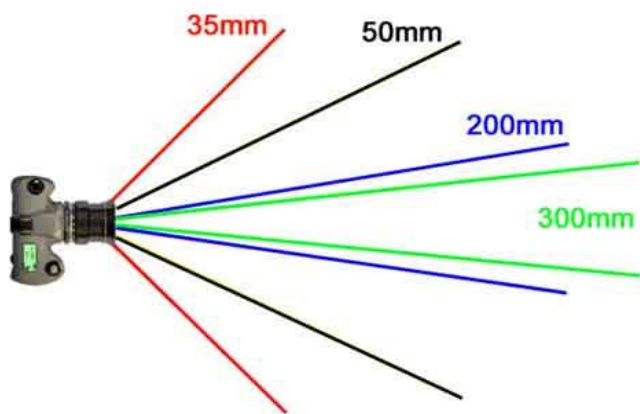
- **le headroom** (espace qui se situe entre le sommet de la tête et le bord du cadre)



- **le noseroom** (espace entre le nez et le bord du cadre)



5- LES FOCALES



6- COULEUR ET LUMIÈRE

- L'éclairage :

3 critères essentiels :

intensité / contraste / direction.

L'éclairage influe sur la composition de l'image.

La personne qui s'occupe de créer ou corriger la lumière est le directeur de la photographie ou le chef opérateur.



Eclairage à 3 points (*Cinéma classique*)

Cinéma expressionniste : éclairage très directionnel et latéral (peu d'éclairages d'appoint)

La couleur

De nos jours, la couleur semble aller de soi, et pourtant, lorsqu'elle est apparue, les cinéastes, les producteurs, les directeurs de la photo ont été plus embarrassés que satisfaits. Il faudra trois décennies pour que soit décidé de généraliser le film en couleurs, alors qu'il a suffi d'une seule année (1929), pour que les studios hollywoodiens se mettent à ne produire que des films parlants. Curieusement, la couleur n'a pas été employée pour ajouter un supplément de réalisme mais, au contraire, pour connoter l'irréalisme des genres. Comédies musicales, qui représentaient 50 % des films en couleurs dans les années quarante, dessins animés (tous les longs métrages de Walt Disney étaient en couleurs), films féériques. Pour dépayser le spectateur, il faut de la couleur, pour l'émouvoir intensément, il faut du noir et blanc, pensent les décideurs hollywoodiens. La couleur est rattachée à l'apparence, au clinquant, au brillant, au leurre, le noir et blanc à l'être, à la substance.

La couleur ne s'est donc généralisée que dans le courant des années soixante. On peut considérer que les grands cinéastes ont tiré profit de la couleur, soit en la faisant signifier dans un système d'oppositions au noir et blanc, soit en la raréfiant pour la faire oublier, soit en la faisant symboliser par un système de signification propre, soit en la mettant en valeur par l'intensification. (texte de Yannick Mouren)

LES MOUVEMENTS DE CAMERA

1- LES DIFFÉRENTS MOUVEMENTS

- **Plan fixe** : caméra fixe
- **Panoramique** : mouvement de rotation de la caméra sur elle-même. (Pied fixe)
- **Travelling** : déplacement de la caméra sur son pied (sur des rails)

D'autres appellations à partir de panoramique et/ou travelling :

- **Travelling optique** = zoom
- **Travelling compensé (effet vertigo)** : combinaison d'un travelling avant et d'un zoom arrière (ou inversement)
- **Pano-travelling** : la caméra combine un mouvement de panoramique et de travelling
- **Panoramique filé ou panoramique fouetté** : le manche de la caméra est déplacé rapidement. Cela peut correspondre à un mouvement de tête vif, lorsque l'œil est alerté par un danger.
- **Flip over** : la caméra se retourne jusqu'à filmer le plan à l'envers.
- **Recadrage** : accompagne les petits mouvements et gestes des personnages.
- **Travelling d'accompagnement** : la caméra suit ou devance un personnage
- **Caméra portée ou caméra à l'épaule** : caméra portée par le cadreur (léger tremblement)



Vertigo (sueur froide), 1958
de Alfred Hitchcock



Mauvais sang, 1986
de Leos Carax



2001 L'Odyssée de l'espace, 1968 de Stanley Kubrick

2- LES APPAREILS CINÉMATOGRAPHIQUES ET LEUR ÉVOLUTION

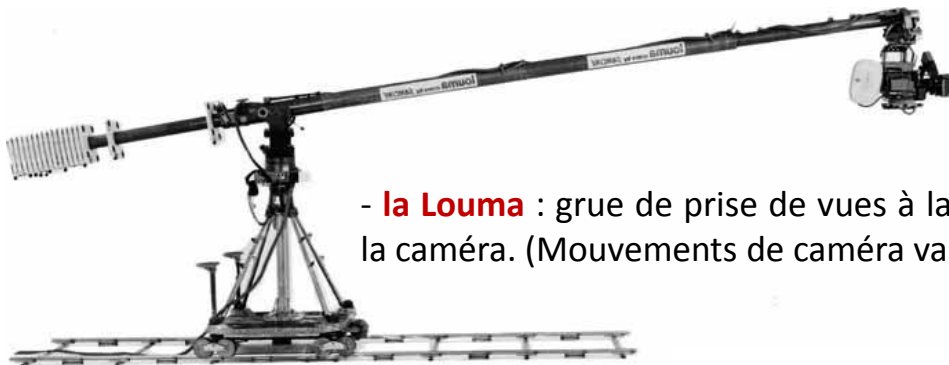
1927	1965	1977	1983	1984	1995	1995	2000	2005
								
Bolex H-16 used 16mm film was popular for making home movies since 1927 to 1950s.	Super 8 used film in a cartridge was popular for making home movies in the 60s	Polavision used film in a cartridge. The cartridge had to be destroyed to view the film. Launched in 1977 to 1979	Betamovie BMC-100 the world's first camcorder with a mounted-video cassette recorder.	JVC GR-C1 was notable as the first all-in-one VHS camcorder by introducing VHS-C cartridge.	DCR-VX1000 Sony launched DCR-VX1000 which was the first camera to use MiniDV tape.	Apple video PhonePDA Apple prototype mobile phone that is capable of recording video and taking photograph.	MV100 Launched by Hitachi was the world's first camcorder to use DVD-RAM.	Panasonic AG HVX200 Earlier High definition camera to use MiniDV tape combined with P2 digital storage.



- **la Dolly** : chariot supportant une tête sur laquelle est posée la caméra sur un tournage (sur rails ou sur roues)



- **le Steadicam** : caméra portée avec un système de harnais et de bras articulé (stabilisation de l'image / fluidité des mouvements)



- **la Louma** : grue de prise de vues à laquelle est fixée la caméra. (Mouvements de caméra variés)

Dolly slider



Grue space crane

AUTOUR DU MONTAGE

1- DEUX POSSIBILITÉS D'ENCHAINEMENT DE PLANS

- **LE MONTAGE CUT** : juxtaposition de deux plans, sans artifice intermédiaire (coupe franche)
- **LE MONTAGE AVEC EFFET OPTIQUE** (avec des ponctuations)

2- DIFFÉRENTES PONCTUATIONS (TRANSITIONS)

- **Fondu** : action d'obscurcir progressivement l'image (de fermeture) ou de la faire progressivement apparaître (à l'ouverture)

- **Fondu enchaîné** : surimpression d'une fermeture et d'une ouverture en fondu, ayant pour effet de faire disparaître une image pendant que la suivante apparaît.

- **Iris** : trucage consistant à obscurcir (fermeture) ou faire apparaître (ouverture) l'image à l'intérieur d'un cercle qui se resserre ou s'agrandit.

- **Volet** : trucage consistant à remplacer une image par une autre, de part et d'autre d'une ligne, et au fur et à mesure qu'elle se déplace.



Iris



Volet

3- LES RACCORDS

1 **Raccord dans l'axe** : Un raccord dans l'axe est une coupe entre deux plans de valeurs différentes, filmés depuis le même axe.

2 **Raccord de direction** : Sur le premier plan un personnage sort du cadre à un point donné. Le plan suivant, le personnage entre dans le cadre au point opposé.

3

Raccord dans le geste : Un geste commence sur un plan et se termine sur un autre

4

Raccord dans le mouvement : Consiste à enchaîner deux plans dans lesquels on retrouve une continuité du mouvement (également pour le mouvement de caméra : 1^{er} plan avec pano G-D puis 2^e plan avec pano G-D)

5

Raccord regard : Un regard permet d'introduire le plan suivant qui précisera l'objet ou la scène regardé. (souvent un plan subjectif mais pas toujours)

6

Raccord plastique ou par analogie : On peut utiliser une analogie de formes ou de couleurs entre deux images pour effectuer un raccord.

Le Faux raccord

C'est une incohérence la plupart du temps accidentelle entre deux plans.

Toutefois, il peut être volontaire afin de créer une discontinuité narrative perturbante pour le spectateur. Ex : **jump cut** : effet de saute visuelle



4- DIFFÉRENTES ORGANISATIONS DU MONTAGE

- **First cut** ou **bout à bout** : premier montage lâche (appelé aussi **Ours**)
- **Final cut** : finalisation du montage qui, à l'époque des grands studios américains, était refusée aux réalisateurs.
 - **Le montage linéaire** : suit l'ordre des événements, même s'il comporte des ellipses.
A - B - C - D
 - **Le montage inversé** : ne suit pas l'ordre des événements D - A - C - B
 - **Flash-back** : principe de récit consistant à faire un « retour en arrière » sur une action s'étant déroulée antérieurement
 - **Flash-forward** : principe de récit consistant à faire un bond dans le futur.
 - **Le montage alterné** : on montre en alternance deux ou plusieurs actions simultanées.
A - A' - A - A'
 - **Le montage parallèle** : on montre en alternance deux ou plusieurs éléments sans lien chronologique marqué, pour établir une comparaison. (les actions mises en rapport n'ont pas de connexions spatio-temporelles) A - Z - A - Z

5-EFFETS DE MONTAGE

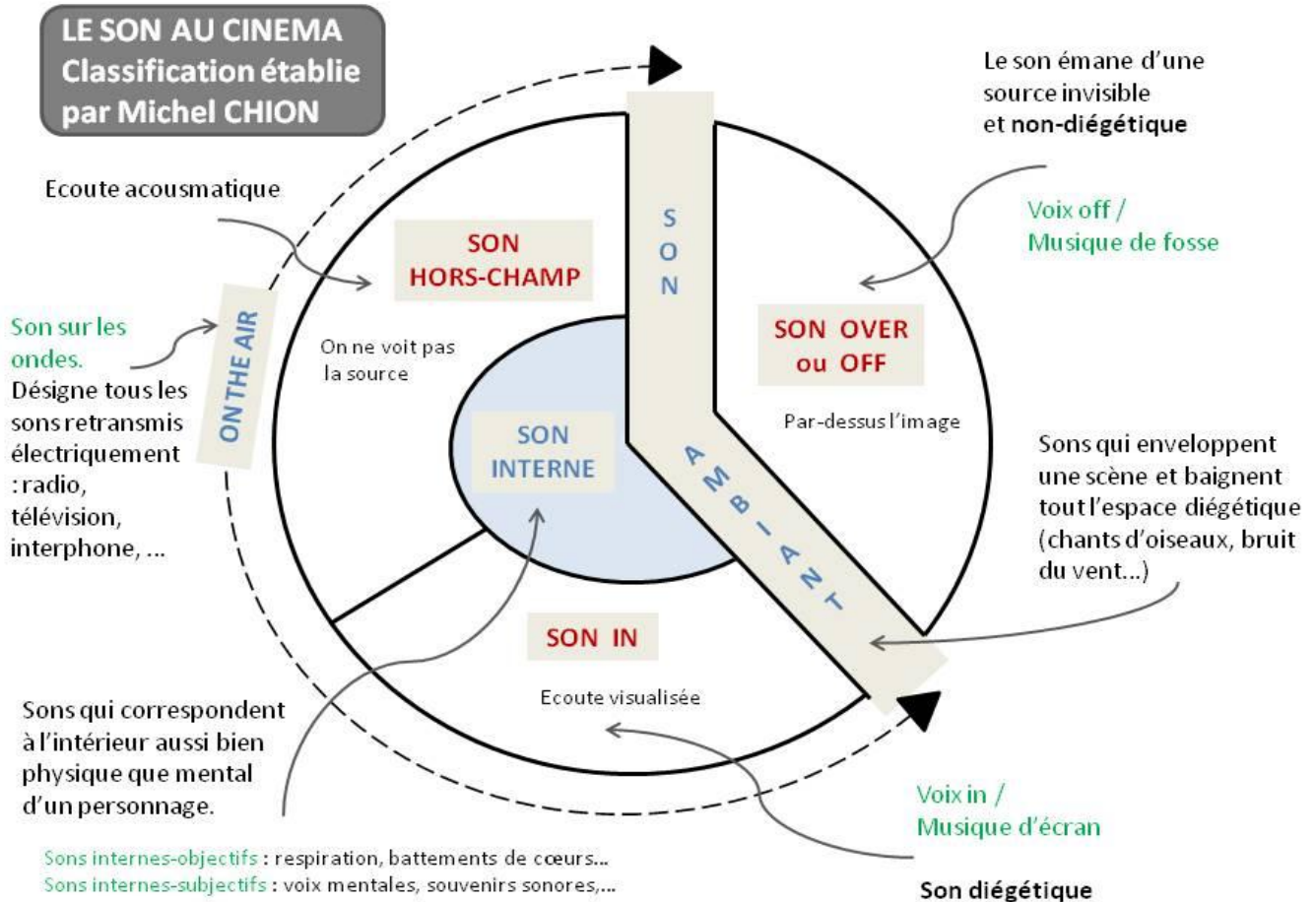
- **Split-screen** : effet consistant à diviser l'écran en plusieurs parties.
- **Plan de coupe** : plan bref inséré dans la continuité d'un autre plan ou introduit entre deux plans pour faciliter la transition de l'un à l'autre.
- **Insert subliminal** : plan très court intercalé entre deux plans. Ce plan très court produit un effet de flash. Etant illisible sur le moment, ce plan sert à envoyer un message subliminal au spectateur, à son inconscient.
- **Incrustation** : consiste à intégrer dans une même image par logiciel, des objets filmés séparément ou des objets 3D par ordinateur. (fond bleu ou vert)
- **Arrêt sur image** : (appelé parfois gel de l'image ou image gelée) consiste à dupliquer un photogramme, soit pour mettre en valeur ce photogramme, soit pour faire identifier par le public la prise d'un cliché photographique par un personnage du film, soit pour figer l'espace et donner ainsi au public un signe évident de la fin du récit.
- **Surimpression** : trucage consistant à superposer deux prises de vue ou plus.
- **Transparence** : trucage (appelée "back-projection" en anglais) reposant sur le principe suivant : dans un studio, à l'aide d'un projecteur placé derrière un écran translucide, on projette des images (préalablement filmées) qui vont servir de fond aux acteurs. Ceux-ci interprètent la scène devant cet écran. L'acteur semble se trouver "réellement" dans le décor. Ce procédé est très utilisé pour des scènes montrant des personnages situés dans des avions, trains ou voitures : le véhicule est placé dans un studio et le paysage défile sur un écran placé derrière.

AUTOUR DU SON

1- LES 3 TYPES DE SON

- les paroles
- les bruits
- la musique : soit d'écran, soit de fosse

2- LES DIFFÉRENTES CATÉGORIES



3- LES EFFETS SONORES

- **Pont sonore** ou **chevauchement sonore** : fluidité de la transition entre les plans.
- **Contamination sonore** : son d'une scène sur une autre scène.
- **Effets rhétoriques** (souvent son off) : analogie / accentuation / décalage / contrepoint (ex : **mickeymousing** : musique qui accompagne les mouvements des personnages)
- **Son subjectif** : le spectateur adopte le point d'écoute d'un personnage, comme s'il entendait à travers ses oreilles. (ex : téléphone, déformations liées à l'état du personnage qui entend)
- **Point d'écoute** : Le point à partir duquel il nous semble pouvoir dire que nous entendons un son comme proche ou lointain de nous, point qui concorde ou pas avec la place de la caméra.
- **Décrochement spatial** : dissociation du point de vue et du point d'écoute. Ex: Tandis que l'image nous montre la totalité spectaculaire du champ de bataille, le son nous maintient dans une intimité sans coupure avec les protagonistes dont nous suivons l'histoire.