

Mémento de pratique cinématographique

**Mémento
de
pratique
cinématographique**

Mémento de pratique cinématographique

Table des matières

Avant-propos.....	3
LE TOURNAGE.....	4
Le plan.....	5
L'échelle des plans.....	5
La notion de point de vue.....	10
Les mouvements de caméra.....	16
La durée.....	20
La composition.....	20
Les outils pour contrôler l'image.....	24
L'exposition.....	24
La balance des blancs.....	25
Le zoom.....	26
La mise au point et la profondeur de champ.....	27
Le son.....	30
Notions de champ et de hors-champ.....	31
LE MONTAGE.....	33
Les trois fonctions du montage.....	33
L'effet Koulechov.....	34
Les types de montage.....	36
Le montage classique.....	36
Le montage expressif.....	36
Le raccord image.....	37
Le raccord « cut ».....	37
Les effets de transition.....	42
Les effets de composition.....	44
Le raccord son.....	45
Les effets de transition.....	45
Les effets de composition ou mixage.....	45
Le montage et le temps.....	46
Le titrage.....	47

Avant-propos

Le cinéma est un langage ; comme tout langage, il possède un vocabulaire, une grammaire, une syntaxe, des règles, des codes qui évoluent depuis le début de son histoire.

Les règles exposées ci-après, même si elles ont évolué et ne cessent de le faire, restent celles du cinéma classique, c'est-à-dire celles du cinéma hollywoodien (1910), lequel se proposait de faire oublier au spectateur qu'il assistait à une fiction. Dès les années 1920, le cinéma russe remettait en question cette conception du cinéma. Depuis, nombre de réalisateurs, qu'ils appartiennent ou non à différentes écoles, n'ont cessé de transgresser ces règles. Mais avant de transgresser les règles en conscience, encore faut-il les connaître.

À l'heure où l'image prend une place essentielle, non seulement dans le divertissement mais aussi dans l'information du citoyen, où les moyens de sa production et de sa diffusion paraissent à la portée de n'importe quel possesseur de téléphone portable et d'ordinateur, il paraît essentiel de donner quelques clés, non seulement à l'apprenti réalisateur, mais aussi au spectateur. Ce mémento a pour but d'en rappeler les principales. Elles s'appliquent tout autant au cinéma dit de fiction qu'au cinéma documentaire ou de reportage, même si le contrôle que l'on peut avoir sur ce que l'on filme est plus important lors d'une fiction.

Ce document laissera de côté l'étape de l'écriture (synopsis, scénario, découpage technique, etc.) et se consacrera à celle du tournage et, pour la partie postproduction, à celle du montage. Il s'inspire très largement d'un ouvrage¹ publié par le CLEMI². Tous les dessins sont issus de cet ouvrage.

1 *Le reportage vidéo en classe* de Jean-Claude Baudouin – CLEMI (Éditeur) – 1990

2 Centre de liaison de l'enseignement et des médias de l'information

LE TOURNAGE

Un film est une succession de **séquences** constituées de **plans**.

La séquence est une suite de scènes (plans) qui forment une unité narrative et se déroulent en un même moment et en un même lieu. Une séquence correspond à une action, une idée. Il peut arriver qu'une séquence soit constituée d'un seul plan ; on parle alors de plan-séquence.

Le plan, au tournage, est constitué des images enregistrées par la caméra entre le début et la fin de la prise de vue, entre le moment où l'on déclenche l'enregistrement et le moment où on l'arrête.

Au montage, on fait une sélection des plans tournés ; certaines scènes ont pu faire l'objet de plusieurs prises de vues ; le monteur, en accord avec le réalisateur, sélectionne la meilleure prise. Ensuite, le monteur retire, dans chaque plan retenu, les morceaux de film jugés inutiles : le film, une fois monté, est une suite de plans raccordés les uns des autres.

Dès lors que l'on décide de filmer une scène, de tourner un plan, on est conduit à faire tout une série de choix : quoi montrer de la scène ? Depuis quel endroit ? Sous quel angle de prise de vue ?

Ces choix seront conditionnés par les réponses à d'autres questions : est-ce une histoire que l'on raconte, qui raconte l'histoire, de quel point de vue ? Veut-on faire naître un sentiment, une émotion ou rester dans une certaine objectivité ? De même pour un documentaire ou un reportage : veut-on exprimer une opinion, etc. ?

Afin de procéder à des choix conséquents dès le tournage, on examinera ci-après les différentes caractéristiques du plan.

Le plan

Un plan est caractérisé par :

- sa grosseur définie par l'échelle des plans ;
- l'angle de prise de vue ;
- le mouvement de la caméra ;
- sa durée ;
- sa composition.

L'échelle des plans

Lorsque l'on tourne un plan, on définit un cadre, c'est-à-dire que l'on délimite ce que l'on va montrer de l'espace environnant. On peut choisir de montrer tout un ensemble ou simplement un tout petit détail de la scène. Afin de caractériser rapidement la grosseur d'un plan, on a défini une échelle des plans qui donne une idée de la taille des personnages ou des objets représentés dans l'image par rapport au cadre.

On distinguera, dans la suite, l'échelle des plans rapportés au décor et l'échelle des plans rapportés au personnage, selon que l'un ou l'autre sont les éléments essentiels de l'image.

L'échelle des plans rapportés au décor

Ce sont les plans où le décor est, soit un élément essentiel, soit un élément participant à l'action ou à l'explication des réactions des personnages.

- **Le plan général ou plan de grand ensemble**

Il embrasse tout un paysage ; il informe et décrit en situant le lieu, l'action, l'époque ; c'est souvent le plan d'introduction d'une séquence, du début d'un film.

- **Le plan d'ensemble**

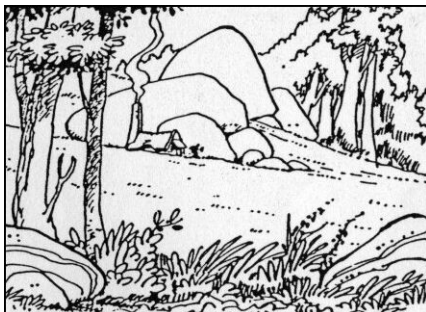
Il cadre le décor tout en incorporant éventuellement des personnages ; le décor reste l'élément principal.

- **Le plan de demi-ensemble**

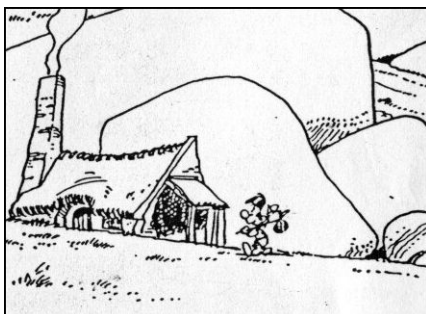
Il cadre des personnages tout en faisant apparaître le décor dans lequel ils évoluent ; ce décor ou les éléments de ce décor intervient dans les réactions des personnages ou participe à l'action des personnages.



Mémento de pratique cinématographique



Plan général



Plan d'ensemble



Plan de demi-ensemble

L'échelle des plans rapportés au personnage

Ici, les personnages sont les éléments essentiels du plan.

- **Plan moyen**

Le personnage est cadré en entier, des pieds à la tête.

- **Plan américain**

Le personnage est coupé à mi-cuisses ; ce type de plan tire son nom des westerns où l'attention se porte souvent sur le revolver pendant à mi-cuisses.

- **Plan rapproché**

Le personnage est coupé à hauteur de la taille ou de la poitrine.

- **Gros plan**

Le visage du personnage occupe l'écran ; il est très souvent à valeur psychologique.

- **Très gros plan**

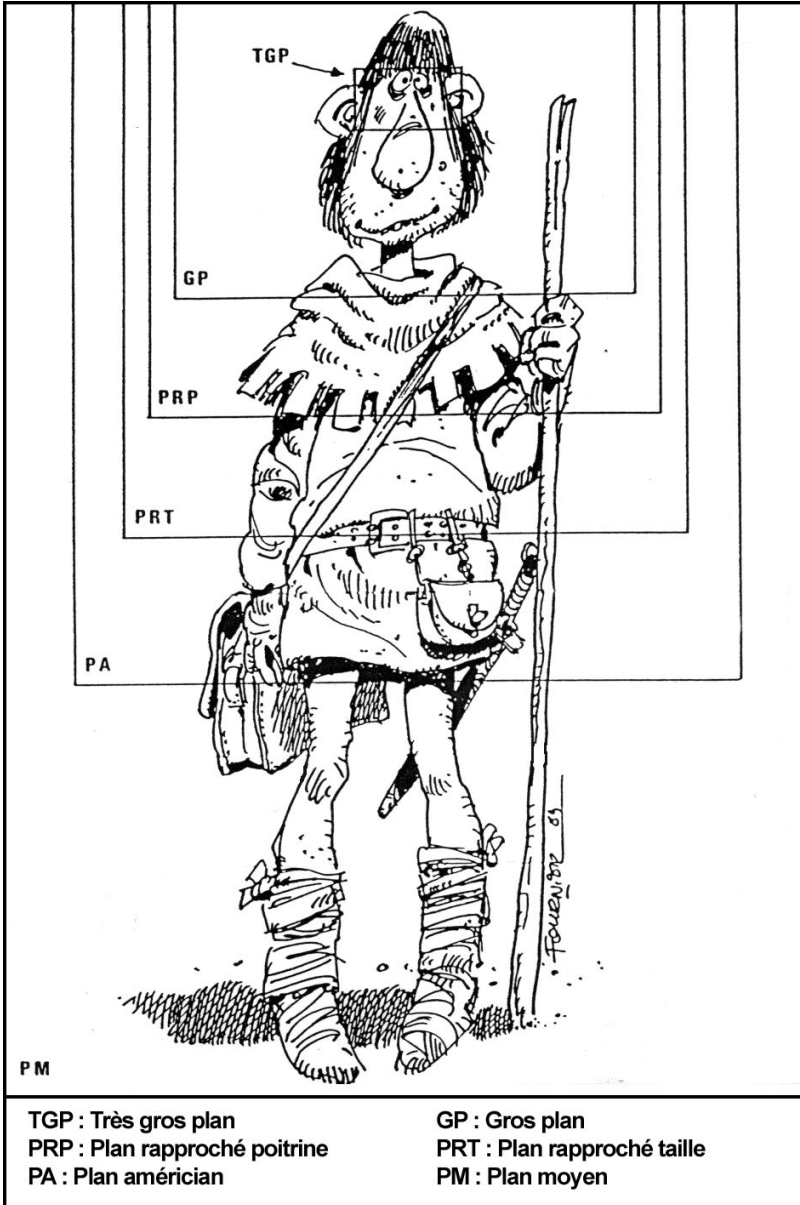
Il insiste sur une partie du visage et est à forte valeur dramatique.

- **Insert**

De même que le gros plan ou le très gros plan, il insiste fortement sur un détail, un objet. Il peut aussi être constitué d'un carton (inter-titre, dialogues dans les films muets)

*D'une façon générale, le **plan général** et le **plan d'ensemble** situent l'action, le **plan moyen** désigne les protagonistes de l'action, les divers **plans rapprochés** maintiennent ou accroissent la tension dramatique et le **gros plan** suscite l'émotion.*

Mémento de pratique cinématographique



TGP : Très gros plan
PRP : Plan rapproché poitrine
PA : Plan américain

GP : Gros plan
PRT : Plan rapproché taille
PM : Plan moyen

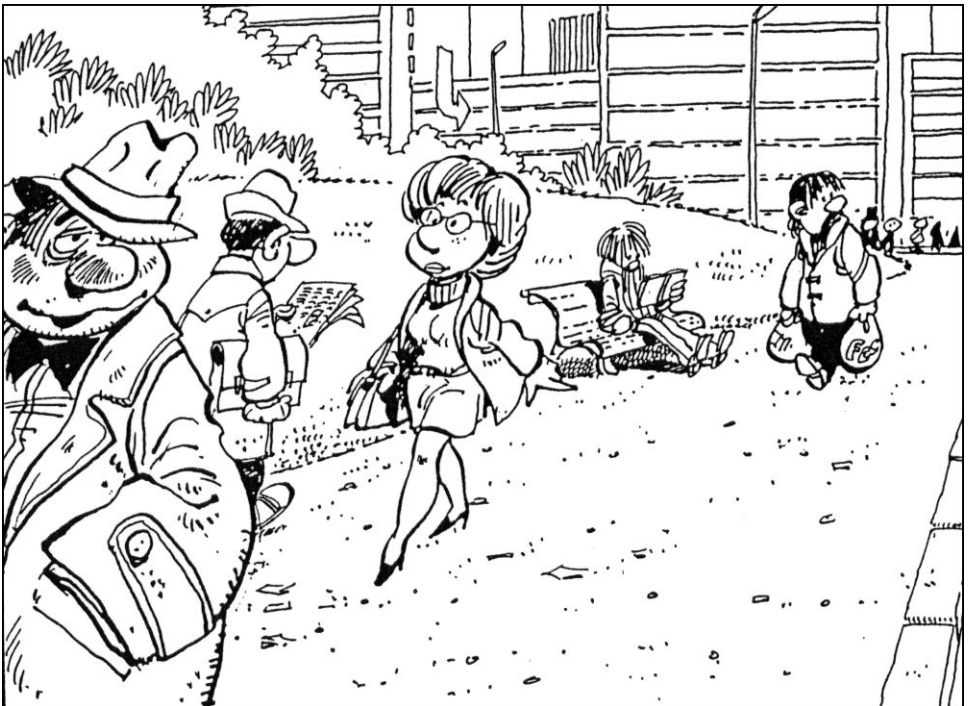
La notion de point de vue

On distinguera le point de vue au sens visuel, en parlant d'angle de prise de vue, et le point de vue au sens narratif.

Les angles de prises de vue

- **L'angle normal**

En général, on filme à hauteur d'œil ou de poitrine et l'objectif de la caméra est à hauteur de l'objet filmé ; c'est ce qui se rapproche d'une vision réaliste et que l'on peut considérer comme objective.

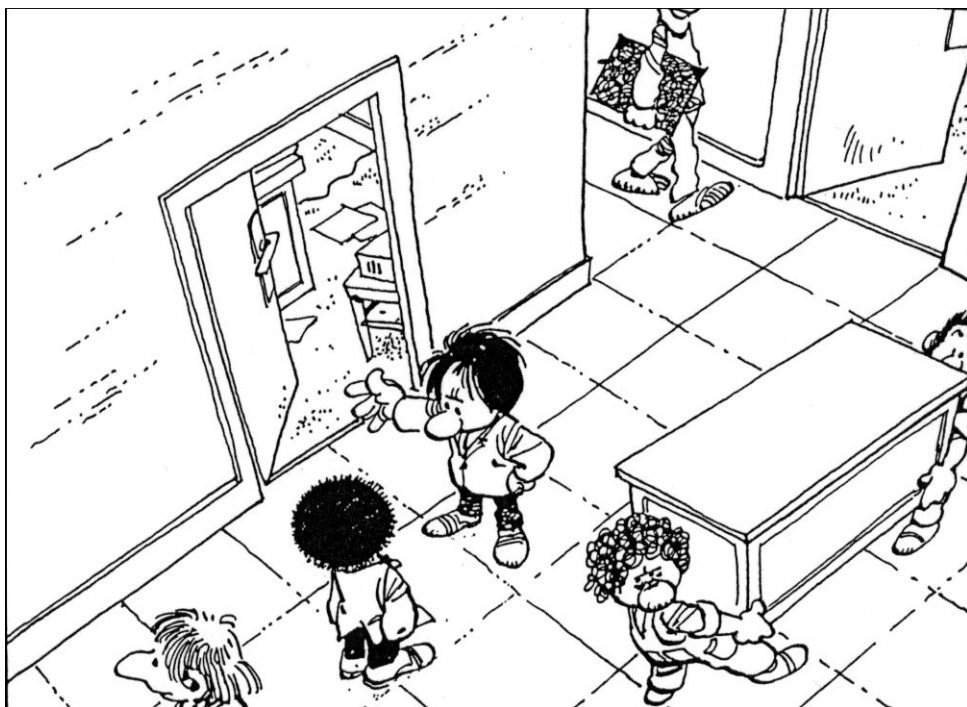


Mémento de pratique cinématographique

- **L'angle en plongée**

L'objectif est placé au-dessus de la scène filmée.

Cet angle peut être naturel et avoir une simple valeur descriptive, une rue filmée depuis un étage d'immeuble, un bateau vu d'un pont, par exemple. Lorsqu'il est utilisé au milieu d'autres plans dits « normaux », il peut créer une impression d'infériorité ; les personnages filmés paraissent dominés voire écrasés.



Lorsque l'on filme des enfants, il faut penser à baisser la caméra pour la mettre à leur hauteur afin d'éviter de faire des prises de vue en constante plongée qui écrasent les personnages.

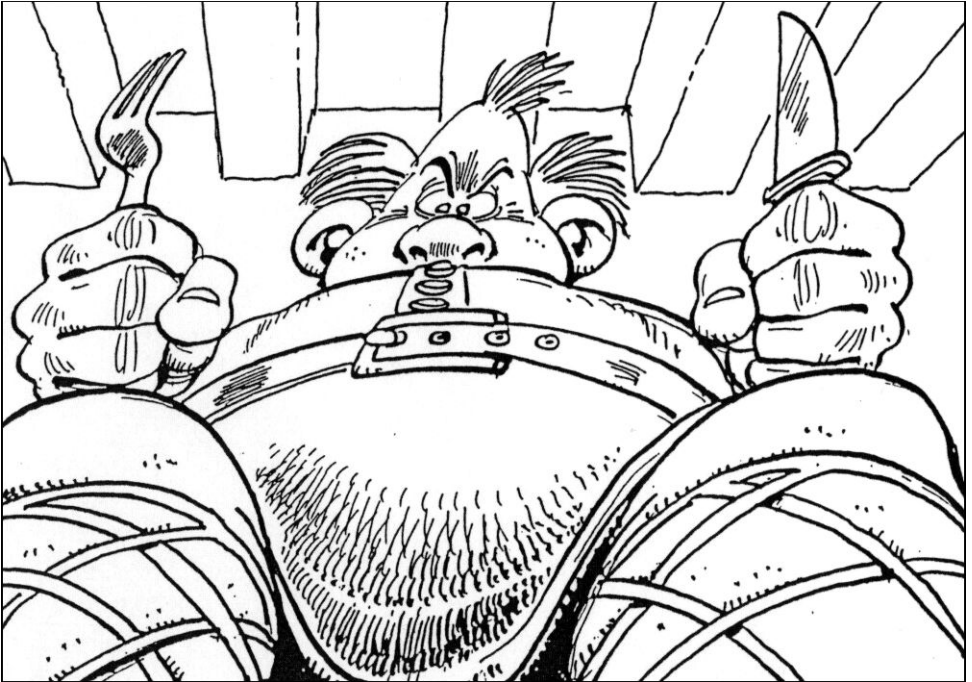
Mémento de pratique cinématographique

- **L'angle en contre-plongée**

L'objectif est placé au-dessous de la scène filmée.

Là aussi, la contre-plongée peut être naturelle lorsqu'elle succède, par exemple, au regard d'un personnage contemplant un panorama de grande hauteur.

Mais elle peut aussi renforcer l'impression de supériorité ou l'aspect menaçant d'un personnage.



Mémento de pratique cinématographique

- **Le plan « débullé »**

Dans la plupart des cas, la caméra est « de niveau » avec celui du sol ; les pieds de caméra comportent souvent un niveau à bulle permettant d'assurer l'horizontalité de la prise de vue. Si l'on incline la caméra vers la gauche ou la droite, on obtient un plan « débullé ». Le plan « débullé » peut être justifié par la vision qu'a un personnage de la scène qu'il observe.



Ingrid Bergman, la tête à l'envers après la soirée alcoolisée, voit apparaître Cary Grant (*Les enchaînés* (*Notorious*), Alfred Hitchcock)

Ce type de plan peut aussi servir à exprimer un malaise.



Le vertige de Laura dans *Brève rencontre* (*Brief Encounter*), David Lean

Mémento de pratique cinématographique

Le plan « débullé » est également utilisé dans les émissions de variétés pour dynamiser la prestation de chanteurs ou de musiciens.



Concert du Téléthon, École alsacienne

- **Le plan décadré**

On notera enfin le plan décadré qui renvoie à une vision insolite de la scène.



La passion de Jeanne d'Arc, Carl Theodor Dreyer

Le point de vue du spectateur

De ce qui précède on peut tenter de classer les différentes catégories de plans selon la place qu'ils réservent au spectateur, selon qu'ils l'impliquent plus ou moins fortement d'un point de vue émotionnel.

Tous les plans plaçant le spectateur dans une position d'observateur par rapport à celle des personnages sont des plans dits « **objectifs** ». Le spectateur peut ne recevoir que des informations extérieures ou être placé dans une position de spectateur omniscient (qui sait tout ce qui se passe), qui peut se déplacer d'un personnage à un autre, dans l'espace et dans le temps. Ce n'est pas pour autant qu'ils n'impliquent pas fortement le spectateur ; ainsi dans le plan ci-contre de tentative de meurtre, en plongée.



Dial M for murder, Alfred Hitchcock

Les plans dits « **subjectifs** » font adopter au spectateur la place d'un des personnages et donc, en principe, impliquent plus fortement le spectateur. Mais ce n'est pas toujours le cas ; exemple d'une plongée subjective qui montre simplement ce que voit le personnage.



*L'une des premières exigences que l'on doit avoir lorsque l'on tourne un plan est d'obtenir une **image stable** ; à cette fin on emploiera un pied, lorsque c'est possible. Les récents caméscopes sont équipés d'un dispositif permettant de stabiliser l'image même lorsque l'appareil est tenu à la main. L'emploi d'une courte focale (grand angle) permet également d'améliorer la stabilité.*

Contrairement à ce que l'on voit dans nombre de films amateurs, la caméra n'a pas à être continuellement en mouvement, bien au contraire ; c'est un appareil qui sert à enregistrer le mouvement ; pour s'en convaincre, on constatera que les plans fixes constituent l'essentiel dans une production filmique professionnelle.

Les mouvements de caméra

- **Le panoramique**

La caméra pivote sur son axe, son support restant fixe.

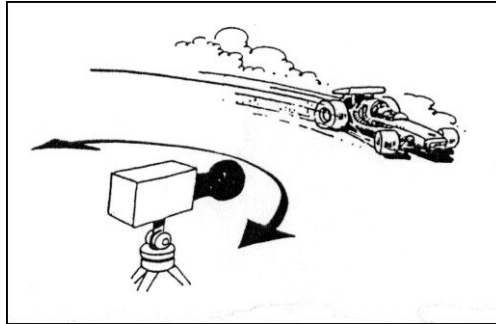
Le panoramique sert à décrire et renseigner sur l'espace environnant ou à suivre l'action d'un personnage qui se déplace.

On distingue :

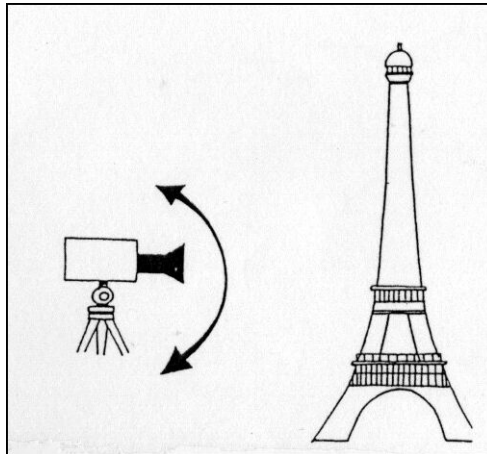
- le **panoramique horizontal** : de droite à gauche ou vice versa ;
- le **panoramique vertical** : de bas en haut ou vice versa ;
- le **panoramique oblique** : la combinaison des deux précédents.

Un panoramique n'est pas gratuit ; il commence par un plan fixe qui présente un détail significatif et se termine, en plan fixe, sur un point fort qui renforce l'intérêt ; le mouvement doit être fluide et régulier ; avant de déclencher la caméra, on prendra position pour filmer confortablement la fin du panoramique, puis on se tournera, sans modifier la position des pieds, pour filmer le début du panoramique. En plus d'assurer la stabilité du plan en fin de mouvement, cela oblige à réfléchir sur quoi se terminera le panoramique et éviter les panoramiques qui se terminent dans le vide ou, dépassant l'objectif à atteindre, reviennent en arrière.

Mémento de pratique cinématographique



Panoramique horizontal



Panoramique vertical

Il faut éviter de créer un effet de ciseau, c'est-à-dire éviter d'effectuer un panoramique dans un sens puis dans le sens inverse.

Mémento de pratique cinématographique

- **Le travelling**

La caméra reste fixe sur son support et c'est l'ensemble caméra--support qui se déplace.

Alors que le **panoramique** permet de découvrir, le **travelling** permet de pénétrer au cœur de l'action en faisant participer le spectateur.

On distingue :

- le **travelling avant** : la caméra avance dans le décor et se rapproche du sujet ;
- le **travelling arrière** : la caméra recule , partant d'un détail pour découvrir un peu plus du décor ;
- le **travelling latéral** : la caméra se déplace selon une direction perpendiculaire à l'axe principal de la scène ;
- le **travelling d'accompagnement** : en plus d'effectuer l'un des trois travellings cités, la caméra accompagne le déplacement d'un personnage.

- **La trajectoire**

Elle combine les mouvements de **travelling** et de **panoramique** ; elle est souvent effectuée à l'aide d'une grue.

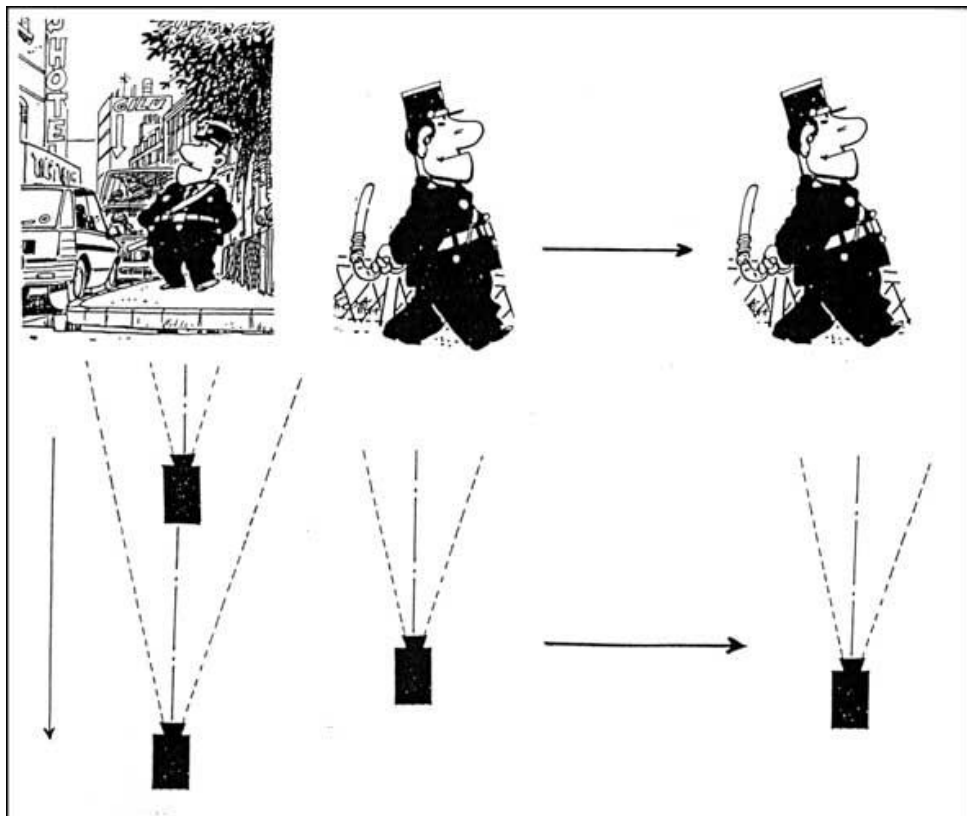
- **Le zoom (ou travelling optique)**

Le zoom n'est pas un mouvement de caméra ; la caméra reste fixe mais on peut modifier le cadrage en agissant sur la focale de l'objectif :

- le **zoom avant** resserre le cadrage ;
- le **zoom arrière** l'élargit.

Le zoom servait à l'origine à changer de cadre sans devoir changer d'objectif. Par facilité, le zoom est utilisé en remplacement du **travelling avant ou arrière** alors qu'il n'a pas le même effet visuel car, à la différence du travelling, il ne modifie pas la perspective. Les amateurs y ont beaucoup trop recours ; c'est un mouvement d'optique qui ne devrait être utilisé que parcimonieusement.

Mémento de pratique cinématographique



Travelling arrière d'accompagnement et travelling latéral d'accompagnement

La norme est le plan fixe ; tout mouvement d'appareil doit être justifié et donc pensé à l'avance. Il est clair qu'il est plus facile d'obéir à cette consigne dans un film de fiction, voire un documentaire, où l'on maîtrise les éléments, que dans un reportage, où le plus souvent c'est le sujet qui s'impose ; dans ce cas, il faut s'attacher à anticiper au mieux les événements ; un repérage peut s'avérer utile.

La durée

Lors du tournage, la durée d'un plan est conditionnée par le contenu de la scène filmée et l'évolution de l'action ; il faut au moins laisser le temps au spectateur de prendre connaissance de ce qui lui est montré. Dans la mesure du possible, on tourne un plan en enregistrant un peu plus longtemps qu'il n'est nécessaire, avant et après l'événement jugé utile ; on obtient des marges de sécurité qui permettront au monteur de choisir le meilleur moment pour faire un raccord de plan.

D'autre part, plus un plan est large et riche en informations, plus sa durée doit s'allonger. Un gros plan sera donc généralement plus court qu'un plan d'ensemble puisque plus rapidement décodé et analysé par le spectateur.

D'autres éléments sur la durée d'un plan seront abordés dans la partie « Montage » de ce document, puisque c'est surtout au montage que la durée d'un plan est arrêtée.

La composition

Lorsque l'on tourne un plan, on définit un **cadre** appelé aussi **champ** ; le cadre est constitué de ce qui entre dans le champ de vision de la caméra et donc du spectateur. Le choix de la grosseur du plan, de la position de la caméra, de l'angle de prise de vue, mais aussi la façon dont sont agencés les éléments de l'image déterminent la composition.

Des règles permettent de créer une composition agréable et esthétique pour l'œil humain ; on retrouve ces règles en architecture, en peinture, en photographie. De nombreux ouvrages ou sites traitent de cette question ; par exemple, les pages du site *absolut-photo.com*, à partir de la page suivante : « [Chapitre 2 - Les règles de composition](#) » :

http://www.absolut-photo.com/cours/composition/compo_4.php

ou les articles du site *Apprendre la photo* dans « [Composition](#) » :

<http://apprendre-la-photo.fr/category/theorie/composition-theorie/>

ou du site *Photo-Paysage.com* dans « [Technique photo : conseils et tutoriaux](#) » :

<http://www.photo-paysage.com/blog/technique-photo-conseils-et-tutoriaux/>

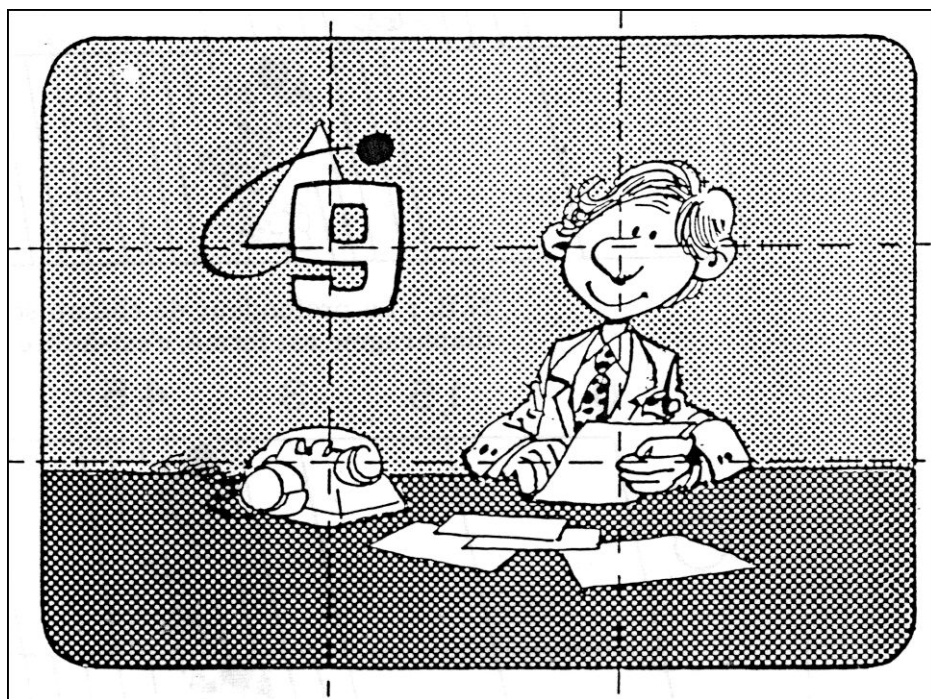
Mémento de pratique cinématographique

On ne retiendra ici que quelques règles essentielles.

- **La règle des tiers (règle simplifiée du nombre d'or)**

L'harmonie de la composition d'une image repose sur le principe de la règle des tiers qui établit une asymétrie donnant à l'image un déséquilibre dynamique qui soutient l'attention. Cette règle organise la composition d'une image rectangulaire en tiers verticaux et horizontaux. Les lignes verticales et horizontales fictives qui séparent l'image en tiers sont les lignes de force de cette image et les intersections de ces lignes sont les points forts de l'image.

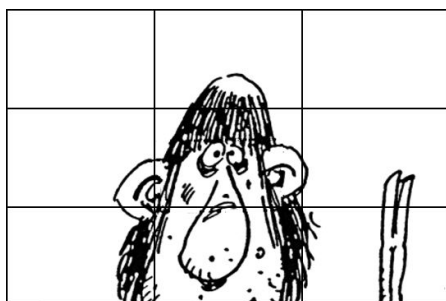
Ces lignes et ces points créent l'ossature de l'image et guident le regard. Par ces points forts peuvent passer des diagonales qui reproduisent les lois de la perspective.



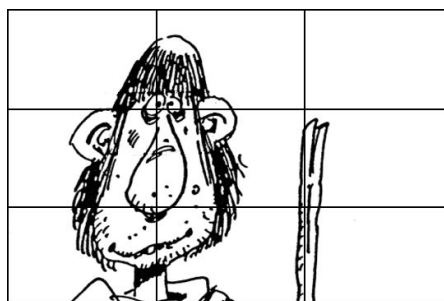
Mémento de pratique cinématographique

Il est déconseillé de placer un sujet principal en plein centre du cadre (sauf très gros plan ou insert). Il faut éviter de placer une ligne verticale (arbre, tour) ou horizontale (ligne d'horizon) en plein centre de l'image.

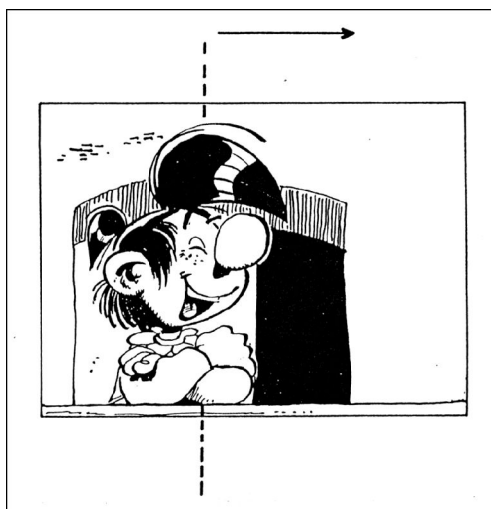
Lorsque l'on filme un personnage, on évitera de placer ses yeux au centre de l'image, ce qui laisserait une marge importante inutile au-dessus de sa tête ; il vaudra mieux les placer sur la ligne de force horizontale supérieure.



mauvais cadrage



bon cadrage



Si le personnage est filmé de trois quarts ou de profil, on laissera du champ (de l'air) devant lui afin que son visage ne vienne pas buter contre le bord du cadre.

De même, s'il est en action et se dirige vers la droite de l'écran, on laissera du champ à la droite de l'écran.

Mémento de pratique cinématographique

- **Les lignes directrices**

Ce sont les lignes qui assurent l'ossature de l'image et conduisent l'œil du spectateur vers les points forts de l'image :

- les **lignes horizontales** donnent une impression de stabilité, de calme, de douceur ;
- les **lignes verticales** apportent de la vitalité ; elles donnent un sentiment d'autorité, de force ;
- les **lignes obliques** dirigent le regard et dynamisent la composition ;



- les **courbes** attirent le regard et lui font parcourir l'image.



Photos : © Bruno Monginoux / www.photo-paysage.com

Les outils pour contrôler l'image

Les caméscopes possèdent des fonctions automatiques, pour contrôler nombre de paramètres de l'image, qui fonctionnent assez bien ; mais il arrive fréquemment que l'on veuille contrôler certains paramètres ; les appareils milieu et haut de gamme permettent de débrayer ces automatismes.

L'exposition

Une image doit être correctement exposée, ni trop sombre (sous-exposée) ni trop claire (sur-exposée). Tout dépend de la quantité de lumière qui éclaire la scène. On dispose de deux éléments pour contrôler l'exposition :

- **la vitesse d'obturation (*shutter speed*)**
Cet élément intervient en vidéo (et non en cinéma où le temps d'exposition est asservi au défilement de la pellicule). Il définit, comme en photographie, le temps durant lequel le capteur sera impressionné. Plus la vitesse d'obturation est élevée, plus la quantité de lumière qui arrive dans l'appareil diminue. Les valeurs courantes vont de 1/50^e à 1/125^e de seconde.
- **Le diaphragme ou iris**
Les valeurs vont depuis l'ouverture maximale de l'objectif jusqu'à sa fermeture maximale ; les valeurs courantes s'étalent ainsi : 1.4, 1.8, 2.8, 4, 5.6, 8, 11, 16, 32.
Plus la valeur augmente et plus le diaphragme est fermé.

Il est évident que ces deux fonctions agissent en concomitance et que, pour une même quantité de lumière, augmenter la vitesse d'obturation d'un facteur de 2 obligera à ouvrir le diaphragme du même facteur pour compenser.

On peut modifier l'un de ces deux paramètres sans toucher à l'autre :

- en augmentant la quantité de lumière (éclairages d'appoint, réflecteurs) ;

Mémento de pratique cinématographique

- en réduisant la quantité de lumière à l'aide de filtres gris neutres (quelquefois incorporés au caméscope) ;
- en changeant la sensibilité du caméscope et en activant le **gain électronique** mesuré en décibels (dB) ; à utiliser avec précaution car un grain dans l'image apparaît assez rapidement.

Il faut aussi se préoccuper de voir d'où vient la lumière :

- éviter les lumières en contre-jour (ciel ou plan d'eau occupant tout l'arrière-plan, fenêtre) ou bien les compenser en ouvrant le diaphragme manuellement ou en utilisant une lumière d'appoint pour éclairer le sujet ;
- lors d'une interview par exemple, on veillera à ce que la personne interrogée n'ait pas le soleil de face ;
- éviter l'éclairage unique de face qui enlève tout relief à l'image.

La balance des blancs

L'œil humain a une faculté d'adaptation qui lui permet de corriger les variations dues à la température de couleur de la lumière ambiante. En effet la lumière d'une bougie est beaucoup plus « chaude » (rouge-orange) que celle du soleil ; au cours de la journée la température de la couleur varie également et un ciel nuageux donne une lumière plus « froide » (bleue) que celle d'un ciel ensoleillé. Les caméscopes comportent un automatisme mais il peut parfois mal réagir et un mauvais réglage de la balance des blancs pourra donner une image ou trop rouge ou trop bleue.

Lorsque l'appareil le permet, régler la balance des blancs consiste à faire en sorte qu'une surface de couleur blanche apparaisse bien blanche lors du visionnage du film. La température de couleur se mesure en degrés Kelvin (°K) ; plus la température s'élève, plus la couleur est froide. Des pré-réglages existent sur les appareils qui permettent de régler manuellement cette température : lumière tungstène (3200°K), soleil (5000°K), ciel nuageux (6500°K) ; on peut même quelquefois régler précisément la balance des blancs en cadrant quelques secondes une surface blanche éclairée par la lumière ambiante.

Le zoom

Le **zoom optique** permet de faire varier la focale de l'objectif ; cette focale définit la grandeur de l'angle de prise de vue ; la focale se mesure en mm ; plus la focale est longue, plus l'angle de la prise de vue se rétrécit et plus le sujet filmé grossit à l'écran.

Le zoom sert donc avant tout à régler la taille du cadre ; il est donc utilisé avant le déclenchement de la prise de vue ; comme on l'a vu précédemment, il peut servir à effectuer un « mouvement » de travelling optique ; il faut s'en servir avec parcimonie.

Le zoom, réglé en position de grand-angle (focale courte), augmente artificiellement les dimensions de l'espace filmé et en magnifie le volume ; les agences immobilières utilisent le grand-angle dans leurs photographies d'appartements car ceux-ci semblent alors plus grands qu'ils ne le sont réellement. L'extrême, dans ce domaine, est apporté par le *fish-eye* (œil de poisson) qui donne une vision de l'espace à 180°, fortement déformée.

Au contraire, le zoom en position de télé-objectif (focale longue) donne une vision tassée de l'espace ; les objets situés à des distances différentes semblent les uns sur les autres.

Plus la focale utilisée est longue, plus la stabilité de l'appareil est difficile à obtenir, le moindre mouvement étant amplifié. À partir d'une certaine focale il est nécessaire d'opérer sur pied ou de trouver un appui.

Les caméscopes sont aussi équipés d'un **zoom numérique** ; il permet d'augmenter la puissance du **zoom optique** mais cela se fait au détriment de la qualité ; en effet, le zoom numérique ne modifie pas la focale de l'objectif mais augmente la taille des pixels qui définissent l'image. Il est fortement recommandé de ne pas l'utiliser !

La mise au point et la profondeur de champ

Après avoir réglé l'exposition, la balance des blancs et la taille de l'angle de prise de vue, il convient de rendre l'image nette et de procéder à la **mise au point**. Elle peut se faire automatiquement ; on peut aussi vouloir la contrôler ; en réglant la bague de mise au point sur la distance qui sépare le caméscope de l'objet filmé, on fait le point. En avant et en arrière de l'objet, il existe une zone où tout objet semblera net même s'il n'est pas exactement situé à la distance réglée sur le caméscope. On appelle cette zone la **profondeur de champ**.

Si la profondeur de champ est importante, alors davantage d'éléments appartenant à différents plans dans la profondeur de l'image seront nets et cela peut être le but recherché si, par exemple, on veut rendre nets le sujet principal et son arrière-plan.

À l'inverse, on peut vouloir disposer d'une faible profondeur de champ pour rendre flou l'arrière-plan et ainsi détacher le sujet principal du fond ; c'est ce que l'on recherche dans le cas du portrait.

La profondeur de champ et donc la zone de netteté dépendent de trois éléments :

- la **distance** à laquelle on filme ; plus la distance au sujet augmente, plus la profondeur de champ augmente ;
- la **focale** utilisée ; plus la focale diminue, plus la profondeur de champ augmente ;
- l'**ouverture du diaphragme** : plus le diaphragme diminue, plus la profondeur de champ augmente.

Les schémas de la page suivante permettent de visualiser l'effet des variations de ces trois éléments sur la profondeur de champ symbolisée par des traits horizontaux gris.

Mémento de pratique cinématographique

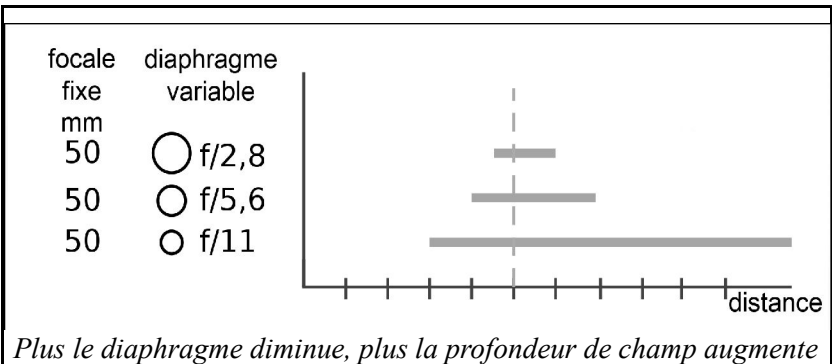
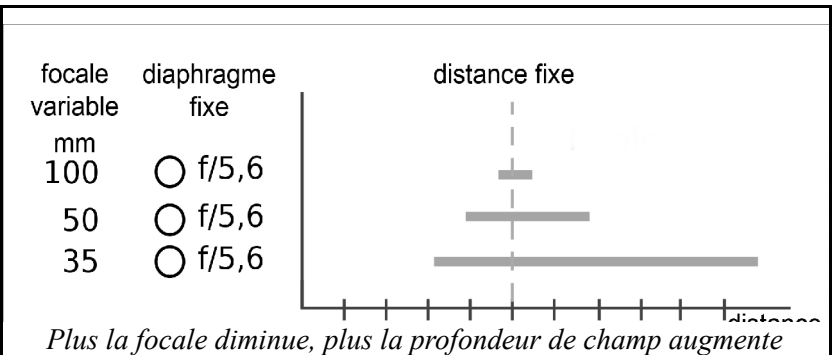
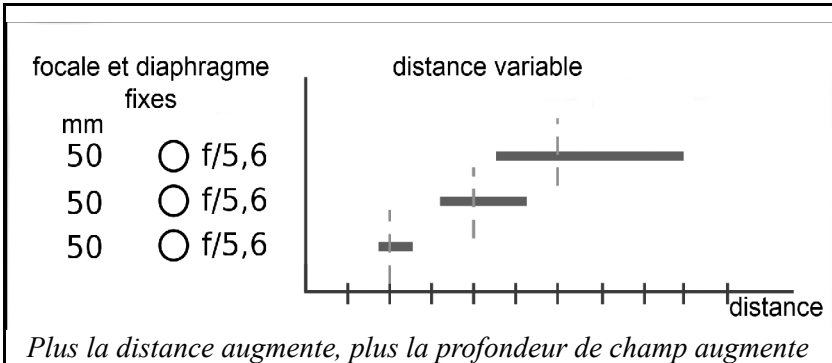


Schéma de la profondeur de champ - [Wikipedia](#)

Mémento de pratique cinématographique

On en déduit que plus l'on s'éloigne du sujet filmé, plus la profondeur de champ augmente.

Une autre façon de modifier la profondeur de champ consiste à jouer sur le diaphragme et donc, pour une quantité de lumière donnée, à agir en contre-partie sur la vitesse d'obturation.

Enfin, plus on utilise une longue focale, plus la profondeur de champ diminue ; pour filmer une personne en portrait, on utilisera donc une focale supérieure à 50 mm (80 à 130 mm), ce qui permettra de la détacher de l'arrière-plan ; autre avantage, une focale moyennement longue ne déformera pas le visage, à l'inverse des courtes focales.

La technique du passage du flou au net est une technique de mise en scène : on fait le point sur un élément du cadre, le reste étant flou ; puis on modifie la mise au point pour rendre net ce qui était flou et rendre flou ce qui était net. Ceci permet de faire basculer l'attention du spectateur d'un sujet à un autre. On peut aussi faire avancer un personnage depuis le fond de l'écran où il est flou pour le rendre net à la fin de son déplacement (cf. les deux photogrammes ci-dessous). Pour réaliser cet effet, il faut disposer d'une faible profondeur de champ et donc filmer en longue focale ou avec un diaphragme très ouvert.



***Excalibur*, John Boorman** : Merlin, flou à l'arrière-plan dans la vignette de gauche, s'approche des deux chevaliers en premier plan pour finir net à leurs côtés.

Le son

Lors du tournage, le son est capté par le micro incorporé au caméscope ; il enregistre donc le son ambiant et constitue le son témoin ; il sera utilisé ou non lors du montage. On peut aussi se servir du caméscope comme d'un enregistreur audio qui servira à capter des ambiances sonores ou des bruits ; dans la plupart des cas, l'image, qui est également enregistrée, ne sera pas utilisée au montage.

Pour améliorer la prise de son, notamment lors d'interviews où l'intelligibilité du son est primordiale, on utilisera un microphone externe si le caméscope dispose d'une prise micro. L'utilisation d'un microphone externe, souvent plus directionnel que le microphone incorporé du caméscope, permet de se rapprocher de la source sonore, d'isoler le son intéressant des bruits d'ambiance et d'éviter d'enregistrer les bruits de manipulation du caméscope.

Si le caméscope ne dispose pas de prise micro mais que l'on possède un enregistreur audionumérique, on peut doubler la prise de son du micro incorporé avec celle de cet appareil ; après avoir été synchronisé au montage avec la prise témoin du caméscope, seul le son de l'enregistreur sera utilisé.

De même que pour l'image, on peut parler d'échelle de plans sonores variant en fonction de la distance du micro à la source sonore. On veillera à assurer l'homogénéité de ces plans sonores lorsque l'on tourne une séquence de plans participant à la même action.

On évitera de filmer le microphone (sauf dans le cas du reportage où l'on peut tolérer la présence du micro à l'image) et, si l'on utilise une perche, on prendra garde à l'ombre portée par l'ensemble.

Notions de champ et de hors-champ

Le champ est l'espace visible offert au spectateur ; il est donc délimité par le cadre et par la profondeur de champ ; ce qui est à l'extérieur du cadre, ce qui est masqué ou flou constitue le hors-champ.

Champ et hors-champ entretiennent une dialectique. « Délimiter un champ c'est peut être avant tout construire un hors-champ. C'est une notion importante car si deux spectateurs interprètent une même image de manière différente, ce n'est pas tant à cause du dénoté (ce que je vois dans l'image) mais bien par le connoté (ce que j'imagine à partir de ce que je vois) que le hors-champ contribue à construire. »¹ On peut plus simplement dire que le hors-champ pose des questions et que le champ apporte les réponses dans une constante relation.

Souvent la force d'un plan provient de ce qui n'est pas montré.

Voici ce que dit l'acteur Anthony Perkins qui joue dans la scène culte de la douche de *Psychose* (*Psycho*) d'Hitchcock² : « En fait, on ne voit presque rien. Il n'y a aucune violence, tout est suggéré grâce à de bonnes prises de vue, à une musique adéquate et à des plans finement insérés. Tout est très discret. Je pense que c'est une des raisons pour lesquelles cette scène est si célèbre et efficace : elle n'attrape pas le public aux tripes pour les lui nouer. Toute la violence qu'elle contient vient de ce que le public imagine plutôt que de ce qui se déroule réellement sur l'écran. »³



1 Jean-Paul Achard <http://jeanpaulachard.com>

2 Voir la séquence et son analyse par Olivier Broise sur le blog : <http://blog.e-artplastic.net/index.php?post/2006/11/20/27-analyse-filmique>

3 http://stella.bugalski.free.fr/psychose_prof.pdf

Mémento de pratique cinématographique

Cette dialectique peut être complétée par l'utilisation du son. En effet on distingue trois types de sons :

- **Le son *in***
C'est le son dont l'origine est visible à l'écran.
- **Le son hors-champ**
C'est le son dont l'origine n'est pas visible à l'écran mais dont la cause est située dans un même temps et dans un espace contigu à ce qui est montré.
- **Le son *off***
C'est le son dont l'origine est invisible et qui émane d'un autre temps ou d'un autre lieu que l'action montrée (musique de film, voix d'un narrateur, etc.)

Le son hors-champ peut, selon les cas, simplement apporter une information supplémentaire (bruit d'ambiance, voix d'un protagoniste momentanément hors-champ lors d'un dialogue) ou participer à l'échange champ – hors-champ, introduit par le cadre de l'image, en délivrant une part du contenu (sonore en l'occurrence) du hors-champ de cette image ; le son hors-champ est aussi souvent utilisé pour raccorder une séquence à la suivante : le son *in* de la nouvelle séquence arrive hors-champ, par anticipation, à la fin de la séquence précédente.

LE MONTAGE

Le montage est l'opération de sélection et d'assemblage des éléments (images et sons) qui constitueront le film présenté au spectateur. Il s'agit, à partir d'éléments discontinus, disparates de proposer un ensemble continu, fluide et cohérent.

Les trois fonctions du montage

- **La fonction syntaxique**

Il s'agit d'articuler les plans les uns par rapport aux autres pour donner de la continuité, de l'unité. D'où l'utilisation de raccords, par un geste, un mouvement de caméra, etc. qui amène en douceur le plan suivant. Ce montage est le plus transparent possible ; il a une fonction de production de sens dénoté ; il ne fait que raconter l'histoire en terme de temporalité (succession d'actions), de spatialité (déplacement de l'action d'un endroit à un autre) ou de causalité (une action entraîne la suivante). Il ponctue également le passage d'une séquence à une autre.

- **La fonction sémantique**

En juxtaposant deux éléments différents, le montage a une fonction de production de sens connoté ; il produit des effets de causalité, de parallélisme, de comparaison, etc.

- **La fonction rythmique**

Elle est produite par le rythme lié à la durée des plans, une recherche sur la couleur, les contrastes ou un travail sur la bande sonore.

Ces trois fonctions peuvent évidemment cohabiter au sein d'un même montage. La fonction sémantique du montage a été mise en évidence par ce que l'on appelle l'effet Koulechov.

L'effet Koulechov

En 1922, le cinéaste russe Lev Koulechov se livre à une expérience : il choisit un gros plan particulièrement neutre d'un acteur russe, Ivan Mosjoukine, où celui-ci regarde une chose se situant hors-champ ; il reproduit trois exemplaires de ce plan et les fait précéder de trois plans différents :

1. Une assiette de soupe



2. Un cadavre dans un cercueil



3. Une jeune femme dans une position lascive



Après la projection des trois montages, les spectateurs diront avoir eu l'impression que l'acteur arrivait parfaitement à exprimer successivement la faim, la douleur, le désir. Pourtant le plan de l'acteur était strictement le même les trois fois.⁴

L'effet Koulechov met en évidence le fait qu'une image influe sur le sens des images qui l'entourent, ne prend son sens que par rapport aux autres et que le spectateur les interprète dans leur succession et non indépendamment les unes des autres.

4 [L'effet Kulechov, extrait du documentaire espagnol "Amar el cine" \(Youtube\)](#)

Les types de montage

Le montage classique

Les plans à assembler présentent une action qui se déroule en un même temps et en un même lieu ; le montage consiste à assurer une unité, une fluidité et la continuité narrative. On reste dans l'évidence.

Le montage expressif

On présente plusieurs séquences au sein d'une seule. On peut distinguer :

- **le montage alterné** où les plans diffèrent par le lieu mais se déroulent dans le même espace temps ; en général, la séquence se termine par la rencontre des personnages ; exemple : on présente alternativement les parcours en voiture de deux personnages qui, finalement, entreront en collision ;
- **le montage parallèle** où les plans diffèrent par le lieu et le temps ; leur alternance crée du sens en opérant un rapprochement symbolique ; dans *La Grève*, Eisenstein juxtapose la scène du massacre des ouvriers par l'armée avec une scène d'abattoir.



Dans *Intolérance*, David Wark Griffith opère sur l'ensemble de son film un montage en parallèle de quatre histoires distinctes, à des époques différentes, chacune ayant ses propres personnages.

Le raccord image

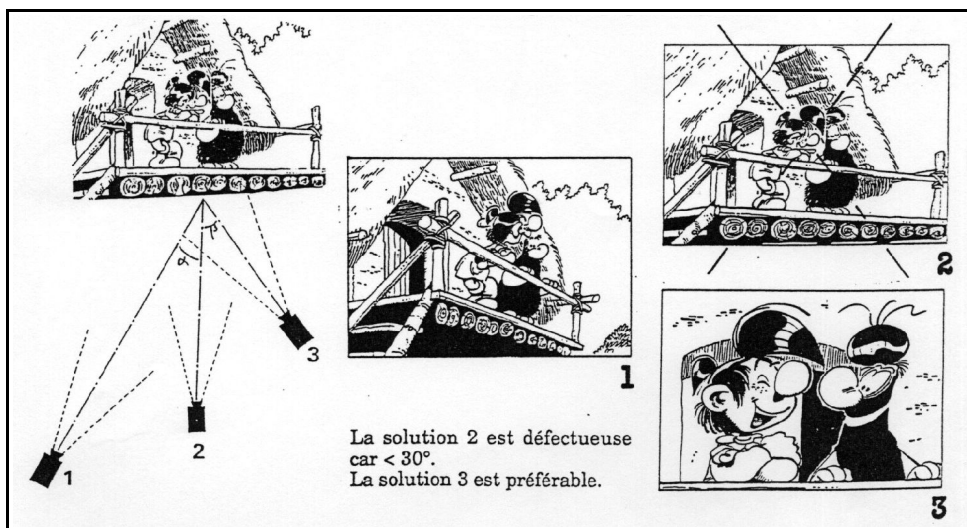
Au montage on appelle « raccord » le procédé qui permet de relier deux plans sélectionnés.

Le raccord « *cut* »

C'est le raccord le plus utilisé ; un plan est brusquement coupé et remplacé par le suivant ; dans l'école « classique » du cinéma, cette transition doit être la plus « transparente » possible ; pour cela un certain nombre de règles ont été établies :

- **la règle des 30°**

Si un raccord s'effectue sur un même sujet et que la valeur des plans est la même ou très voisine, il faut que la différence d'angle de prise de vue entre les deux plans soit au moins de 30°.



Si la différence d'angle de prise de vue est inférieure à 30°, le raccord est mauvais car on obtient une saute visuelle. S'il n'y a pas de différence d'angle, on parle de raccord dans l'axe.

Mémento de pratique cinématographique

- **Le raccord dans l'axe**

C'est une coupe franche dans un même plan, difficile à réussir ; il produit une ellipse. Pour éviter la saute visuelle, la différence de grosseur des plans doit être de deux valeurs ; par exemple, passer d'un plan rapproché taille à un gros plan.

Dans les reportages télévisés, lors d'une interview, il est fréquent de ne disposer que d'une seule prise de vue et de vouloir supprimer certains passages de l'interview ; lors du raccord, pour atténuer la saute visuelle, le monteur opère une transition très rapide en fondu-enchâiné ou en fondu au blanc ou au noir ; mais de plus en plus souvent, le monteur ne se préoccupe plus de cette saute visuelle.

- **Le raccord d'entrée et de sortie de champ**

Si un personnage qui se déplace sort du champ par un côté du cadre, il doit réapparaître, dans le plan suivant, par le côté opposé ; sans quoi, on aura l'impression qu'il a fait demi-tour ; cela est vrai également s'il ne sort pas du cadre : si dans un plan il va de la gauche vers la droite, il doit, dans le plan suivant suivre le même sens de déplacement.

- **Le raccord de regard**

Un personnage fixe quelque chose hors-champ ; le plan suivant montre ce qu'il regarde ; le plan est subjectif, c'est-à-dire que la caméra est à la place du personnage.



Mémento de pratique cinématographique

- **Le regard caméra**

Comme au théâtre, une convention au cinéma veut que les acteurs ne regardent pas les spectateurs et que, donc, leur regard ne croise ni ne fixe la caméra ; ce « regard caméra » rompt le réalisme de la narration ; cependant il peut être utilisé à dessein pour créer un effet de distanciation du spectateur, le déranger dans sa quiétude, le prendre à témoin...



Un été avec Monika, Ingmar Bergman



La maman et la putain, Jean Eustache

Mémento de pratique cinématographique

- **Le raccord dans le mouvement**

Un personnage commence un mouvement dans un plan et le termine dans le plan suivant. On peut également utiliser ce type de raccord pour effectuer une ellipse dans le temps ou dans l'espace (cf. plus loin, raccord de mouvement).

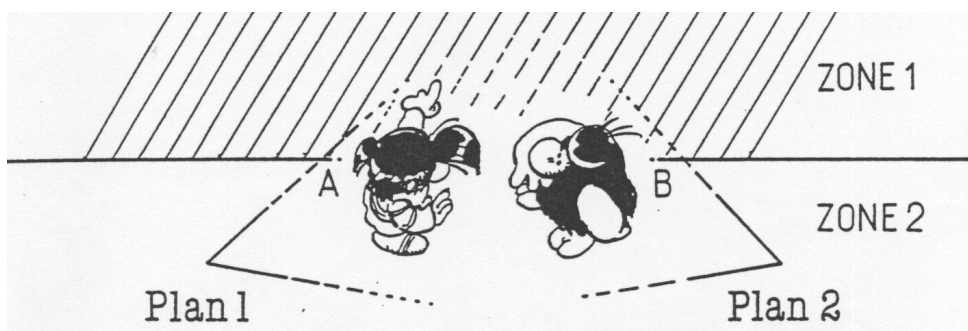
- **Le champ/contre-champ**

Il s'agit du raccord le plus utilisé lors de dialogues entre deux personnages : on alterne un plan où l'on voit un personnage A, de face, discuter avec un personnage B, de dos, et un plan où c'est B qui est de face et A de dos.

- **La règle des 180°**

Pour que le spectateur ne soit pas désorienté lors du changement de plan, il faut que chaque personnage reste à sa place dans le cadre : si A est à gauche dans le premier plan et B à droite, ils doivent y rester dans le second. Il faut donc placer la caméra dans le second plan en fonction de la place qu'elle occupe dans le premier.

Pour cela on applique la règle des 180° : elle consiste à tracer une ligne imaginaire passant par les deux personnages ; cette ligne divise l'espace en deux zones et la caméra doit rester dans une seule des deux zones.



Mémento de pratique cinématographique



Champ/contre-champ correct

Champ/contre-champ incorrect

Dans le raccord à droite, les personnages changent de place à l'écran ; le défaut est encore plus visible si la caméra se trouve entre les personnages : ils semblent ne plus se regarder car les regards ne se croisent pas.



Mémento de pratique cinématographique

- **Le raccord panoramique**

C'est un raccord de mouvement d'appareil : la caméra effectue un panoramique dans une scène et, avant que le panoramique se termine, un nouveau plan en panoramique sur une autre scène lui succède.

- **Le raccord par analogie**

On utilise une analogie de forme ou de couleur entre deux images pour effectuer un raccord ; au début de *[2001, l'odyssée de l'espace](#)*, de Stanley Kubrick, au plan de l'os lancé dans les airs par un singe succède le plan d'une station spatiale de forme analogue.



Les effets de transition

Un effet de transition permet de passer d'un plan à un autre progressivement, selon une durée variable ; il en existe un nombre infini, surtout depuis l'apparition du montage virtuel sur ordinateur.

Cependant il faut résister à la tentation d'utiliser toute la gamme de transitions que l'on a à sa disposition ; rien n'est plus puéril qu'un film qui se transforme en une démonstration des possibilités de transitions d'un logiciel de montage. Chaque utilisation d'un effet doit répondre, soit à une nécessité, soit à un effet de sens.

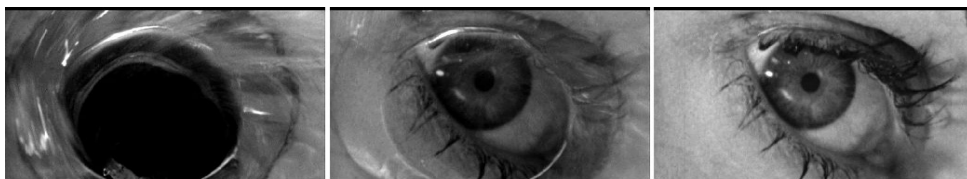
On se tiendra à lister ci-dessous les effets les plus utilisés au cinéma – par ailleurs assez rares – le raccord « cut » étant utilisé dans plus de 95 % des cas.

Mémento de pratique cinématographique

- **Le fondu-enchaîné**

Le plan disparaît progressivement tandis que le plan suivant apparaît ; c'est une figure utilisée dans l'enchaînement de deux épisodes différents d'un film en marquant le changement de temps ou de lieu. Il introduit une séquence de rêve, un flash-back, etc.

À la fin de la séquence de la douche de *Psychose*, Alfred Hitchcock réalise un fondu-enchaîné entre la bouche d'évacuation de la douche et l'œil de Janet Leigh ; ce fondu-enchaîné se double d'un raccord par analogie de forme.



- **Le flou artistique**

Le plan devient flou ; le suivant de flou passe à net.

- **Le fondu à la fermeture et à l'ouverture**

À la fermeture, le plan disparaît progressivement par obscurcissement ou éclaircissement ; à l'ouverture c'est l'inverse qui se produit. Ces deux types de transition permettent de marquer une courte pause lors d'un changement significatif de l'action.

- **Le volet**

L'image est traversée par un trait vertical, horizontal ou oblique qui découvre l'image suivante au cours de sa trajectoire ; cette figure s'apparente au fondu-enchaîné.

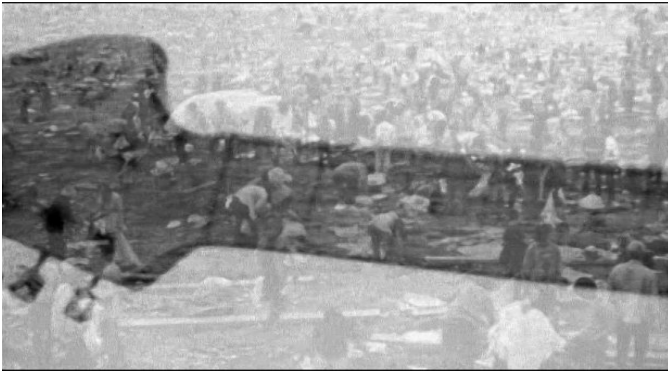
- **L'ouverture ou la fermeture à l'iris**

Un cercle se referme sur l'image laissant apparaître un écran le plus souvent noir, puis un cercle s'ouvre sur le plan suivant. Ce procédé permet souvent de mettre l'accent sur un élément de la scène. Il est essentiellement utilisé dans le cinéma muet ou dans le cartoon.

Les effets de composition

- **La surimpression**

Superposition de deux images (ou plus) pendant un temps significatif et composée de manière à ce que les images soient bien identifiables.



Woodstock, Michael Wadleigh - le manche de guitare de Jimi Hendrix en surimpression des spectateurs quittant le concert.

- **Le split-screen**

L'écran est divisé en plusieurs parties, chacune présentant des images différentes : plusieurs scènes différentes ou bien plusieurs perspectives différentes d'une même scène.



Woodstock, Michael Wadleigh - Le groupe Crosby, Stills and Nash sur trois écrans et sous trois angles différents.

Le raccord son

En règle générale, un raccord image entraîne le raccord du son ; si l'on veut que le raccord soit invisible et inaudible, il convient de s'être assuré lors du tournage, que les différentes prises de son étaient uniformes et notamment que l'ambiance sonore et la proximité de la source n'avaient pas varié.

Les effets de transition

Comme pour l'image, on dispose d'effets de transition qui, pour l'essentiel, se limitent à des fondus.

- **Le fondu-enchaîné**

Il sera utilisé pour faire disparaître une ambiance sonore et en faire apparaître une nouvelle ; les ambiances peuvent aussi être des musiques. Un rapide fondu-enchaîné permet de pallier des prises de son disparates au sein d'une même séquence.

- **Le fondu à l'ouverture et à la fermeture**

Une ambiance ou une musique apparaît ou disparaît.

Afin de rendre plus fluide le raccord image, notamment lorsque l'on passe d'une action à une autre, on décale le point de raccord son par rapport au raccord image, généralement en faisant apparaître le son de la nouvelle séquence avant l'image. Cet effet est également fréquemment utilisé en introduisant une musique un peu avant la fin d'une séquence. Ceci éveille la curiosité du spectateur et le prépare au passage à une nouvelle séquence.

Les effets de composition ou mixage

On a vu que les sources sonores peuvent être multiples : ambiances, bruits, musiques, dialogues, voix off... Le mixage est l'opération qui consiste à mélanger judicieusement ces différentes pistes sonores en contrôlant leur volume, afin qu'elles se complètent sans nuire l'une à l'autre.

Le montage et le temps

En général le montage des séquences d'un film assure la narration et respecte la chronologie des actions ; des figures de style permettent de la modifier.

- **L'ellipse**

Elle ne bouleverse pas la chronologie mais permet de faire l'économie d'épisodes et donc d'accélérer la narration. C'est un procédé constamment utilisé au cinéma.

Le raccord par analogie évoqué plus haut dans *2001, l'odyssée de l'espace*, de Stanley Kubrick, est une spectaculaire ellipse qui fait brusquement passer des temps préhistoriques aux temps modernes.

- **Le flash-back**

Il rompt momentanément la chronologie pour effectuer un retour en arrière dans le temps par rapport au présent du film. Il commence et se termine souvent par un fondu-enchaîné ou un effet de flou artistique.

- **Le flash-forward**

Lui aussi rompt la chronologie mais, à l'opposé du flash-back, le flash-forward raconte ou évoque un événement qui se produira ultérieurement.

- **La durée**

La notion de durée d'un plan est toute relative :

- pour une action donnée et à durée égale, un gros plan paraîtra plus long qu'un plan d'ensemble ;
- de même, un plan d'une durée donnée paraîtra plus long s'il est précédé ou suivi de plans plus courts ou bien s'il ne contient que peu d'action ;
- enfin, le **ralenti** ou l'**accéléré** modifient la perception de l'écoulement du temps.

Le titrage

Le titrage intervient sous la forme de cartons ou bien de titres ou sous-titres incrustés dans l'image ou encore de génériques se déroulant verticalement ou horizontalement. Un titre doit rester lisible notamment lorsqu'il est incrusté ; s'il est nécessaire de le détacher du fond, on peut le détourer par un contour des lettres ou l'ombrer. Le spectateur doit avoir le temps de le lire confortablement ; le monteur chronométrera le temps qu'il met à lire le titre et rallongera cette durée de 50 %.

Mémento de pratique cinématographique

Liens intéressants

- *Ciné-club de Caen* : <http://www.cineclubdecaen.com/>
Les titres des films cités renvoient aux fiches du site *Ciné-club de Caen* : <http://www.cineclubdecaen.com/materiel/ctfilms.htm>
- *Wikipedia* : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Cinéma>
- *Le quai des images* : <http://www3.ac-clermont.fr/cinemaV/>
- *L'école des images* : <http://ecole-des-images.scola.ac-paris.fr/>
- *Le repaire vidéo numérique* : <http://www.repaire.net>
- *Le wiki du lycée Jean Monnet à Saint Étienne* :
http://www.monnet-portail-rouge.net/cinema/lexique_cinema
- *Photo-Paysage.com* : *Le blog* : « Technique photo : conseils et tutoriaux » :
<http://www.photo-paysage.com/blog/technique-photo-conseils-et-tutoriaux/>
- *Université Rennes 2* – Les grandes leçons cinématographiques
http://www.canal-u.tv/producteurs/universite_rennes_2_crea_cim/les_grandes_lecons_cinematographiques
- *Arte-tv* : http://php.arte-tv.com/court-circuit-off/index.php?page=compil&mag=le_truc

Daniel Faugeron
Atelier audiovisuel
École alsacienne
août 2012