

Cours de cinéma
Orchestration visuelle et sonore

Synthèse de notes, d'articles et de travaux divers
par M. Roudakoff
[1976]



Table des matières

1 - Comparaisons

| | |
|--|---|
| I - À l'orchestration musicale | 3 |
| II - À la bande dessinée..... | 3 |
| III - À l'animation image par image..... | 4 |

2 - Approche du langage cinématographique

| | |
|---|----|
| I - Du montage dans la mise en scène..... | 5 |
| II - Fonction du découpage et échelle des plans | 10 |
| III - Notion technique..... | 14 |
| IV - Approche esthétique de l'image..... | 17 |

3 - La figure du langage cinématographique

| | |
|--|----|
| I - Notions de fluidité des plans..... | 20 |
| II - L'œil objectif du spectateur..... | 22 |
| III - Notion de subjectivité et d'objectivité | 23 |
| IV - Déplacements d'acteur dans une succession de plans fixes | 24 |
| V - La rencontre de deux personnages | 27 |
| VI - La succession de deux plans avec deux axes non parallèles | 27 |
| VII - Plans additifs et intermédiaires..... | 30 |
| VIII - les raccords..... | 31 |
| IX - Esthétique des mouvements d'appareil | 35 |
| X - Les raccords dans les mouvements d'appareil | 39 |
| XI - Principes propres à la réalisation vidéo..... | 39 |

4 - Pratique de la préparation créatrice d'un film

| | |
|------------------------|----|
| I - Synopsis..... | 43 |
| II - Scénario | 43 |
| III - Continuité | 43 |
| IV - Découpage..... | 43 |

5 - Pratique de la préparation matériel d'un film

| | |
|------------------------------------|----|
| I - Constitution de l'équipe | 45 |
| II - Le dépouillement | 46 |

6 - Pratique du tournage et notion d'éclairage

| | |
|---|----|
| Le tournage est orchestration..... | 47 |
| Éclairage en intérieur et filtres | 48 |

1 - Comparaisons

I - À l'orchestration musicale

II - À la bande dessinée

III - À l'animation image par image

I - À l'orchestration musicale.

- L'art cinématographique a des similitudes avec l'art de l'orchestration. En lecture horizontale, pour la succession des plans ; et en lecture verticale, par le contenu des plans et leur raccords ; créant ainsi une harmonie, un sentiment.
- L'orchestration musicale est le rapport lecture horizontale lecture verticale, vie propre de l'ensemble.
- La MÉLODIE musicale est une succession de sons en lecture horizontale :
 - Le cinéma est une succession de fragments dans l'espace, et dans le temps, logique et fluide.
 - L'espace cinématographique est basé sur la DISCONTINUITÉ.
C'est le RACCORD qui donne la cohérence et la fluidité.
- Le CONTREPOINT musical est une superposition des lignes mélodiques aussi en lecture horizontale.
 - Dans le cinéma, la superposition des mouvements de personnages, des mouvements d'appareil et la succession de ces deux ensembles de mouvements, de ces assemblages il s'en suivrait une similitude avec le contrepoint.
- L'HARMONIE musicale (SYNTHÈSE)
Ce sont les accords et relations se dégageant de la superposition des différentes lignes mélodiques, en lecture verticale.
- Dans le cinéma, ce serait le but final, à savoir créer un sentiment ; et deviendrait donc la sublimation par l'apport progressif d'un nombre de sens.
- Le RYTHME ou vie propre de la partition (énergie de la synthèse).
- Dans le cinéma, le rythme, synthèse également sublimée, crée par l'ensemble lecture horizontale et lecture verticale.

II - À la bande dessinée.

- Succession de cadres dessinés, dans lesquels les personnages agissent en différentes grosseurs et différents mouvements.
- Au cinéma, succession de plans dont la grosseur propre évolue. La lecture est la plupart du temps, horizontale, comme dans un texte littéraire.
- Mise en page : lecture dans un espace global (horizontal, vertical et diagonal) d'où se dégage une émotion ; il y a aussi sublimation.

III - À l'animation proprement dite.

- Ce qui se passe ENTRE les images étant le principal, et non les dessins en eux-même.
- Au cinéma c'est le raccord, succession de plans, et figure primordiale du langage cinématographique.
- Le RACCORD est ce qui se passe entre deux éléments, non pas les deux éléments eux-même mais ENTRE ; l'œil apprécie ainsi «le passage» entre les deux éléments, les deux dessins ou les deux plans.

2 - Approche du langage cinématographique.

I

A - Du montage dans la mise en scène : notes d'après Eisenstein.

B - Analyse du montage chez Pouchkine.

C - La couleur au cinéma.

II

A - Fonction du découpage et échelle des plans.

B - Le montage indissoluble du découpage.

C - La musique et les éléments sonores.

III - Notion technique :

- A) Le cadre

- B) Les optiques

IV - Approche esthétique de l'image

I - A. Du montage dans la mise en scène.

- Le montage :

La juxtaposition de deux fragments de film ressemble plus à les PRODUIT qu'à leur somme. (Voir la comparaison avec l'animation image par image). La juxtaposition ressemble au produit, et non à la somme en ce que le résultat diffère toujours qualitativement (calculé, si l'on préfère, en exposants) de chacune des composantes prises à part.

- Le premier excès consiste à se laisser séduire par la technique de l'assemblage (une méthode de montage).

- Le second excès consiste à se laisser séduire par les éléments à assembler (le contenu de la séquence ou groupe de plans).

Le montage selon Eisenstein.

- C'est un tout (macrocosme et microcosme).

- Les éléments n'existent plus comme quelque chose d'indépendant, mais comme une représentation particulière d'un unique thème d'ensemble qui les traverse tous également.

La juxtaposition de ces détails particuliers dans un certain mode de montage appelle à la vie, rend perceptible l'ensemble qui a engendré chaque partie, elle les relie les uns aux autres dans UN TOUT, dans cette image synthétique où l'auteur et, après lui, le spectateur, revivront le thème en question.

- L'élément **A** tiré du thème à développer, et l'élément **B** de même provenance, engendrent

en se juxtaposant l'image où le contenu du thème se matérialise avec l'éclat maximum.

La représentation A, et la représentation B doivent-êre choisies entre tous les détails possibles à l'intérieur du thème développé, elles doivent-êre recherchées de telle nature que leur juxtaposition, la leur et non celles d'autres éléments, suscite dans la perception et l'affectivité du spectateur l'image la plus complètement exhaustive du thème même.

- L'enregistrement par la mémoire comporte deux étapes essentielles :

1° étape : c'est la formation de l'image.

2° étape : c'est le résultat de cette formation et sa signification pour le souvenir.

De surcroît, il est important pour la mémoire d'accorder le moins possible d'attention à la première étape et d'atteindre le plus rapidement possible le résultat, en franchissant le processus de formation. (Comparaison à l'animation : c'est ce qui se passe entre deux dessins qui est important, et non les dessins eux-même).

Dans le drame, il importe particulièrement que le cours des événements ne se borne pas à former des représentations du caractère, mais qu'il forme, qu'il «image» le caractère même.

- La vertu du montage consiste en ce que l'émotivité et la raison du spectateur s'insèrent dans le processus de création.

On oblige le spectateur à suivre la voie qu'a suivie l'auteur lorsqu'il construisait l'image. Le spectateur ne voit pas seulement les éléments représentés : il revit le processus dynamique d'apparition et de formation de l'image tel que l'a vécu l'auteur, mais avec son vécu propre.

Il s'agit bien de développer un thème en représentations déterminantes, puis de faire naître de la suite de ces représentations **l'image initiale du thème**.

Mise en scène

- La technique de l'acteur et celle du metteur en scène se ressemblent par la base qui est celle d'émouvoir le spectateur, puisque le metteur en scène, jusqu'à un certain point est un acteur.

- Un des chaînons de la technique de l'acteur :

Comment l'acteur peut-il ressentir sentimentalement son jeu ? Il oblige son imagination à lui peindre une série de situations ou de tableaux concrets correspondant à son thème. La somme de ces tableaux imaginaires suscite en réponse l'émotion, le sentiment, la souffrance, l'état d'âme cherché.

La matière des tableaux fournis par l'imagination différera du tout au tout selon les particularités et le caractère du personnage que l'acteur doit jouer.

- Du rapport principe du montage, principe de l'acteur, à partir d'éléments statiques de données imaginaires et de leur juxtaposition naît une image surgie dynamiquement.

- **L'unité de style** est renforcée par la coopération entre l'acteur et le metteur en scène, et plus encore par les deux éléments du couple metteur en scène/opérateur.

Quand il y a une incompréhension ou un écart de la part d'un des pairs de l'équipe, le metteur en scène répond de l'ensemble : c'est le rassembleur, le chef d'orchestre. Il organise

l'unité d'une image composé dans un certain style. Qu'un «couac» survienne, il devra intervenir, mais sans blesser l'amour propre de tel ou tel élément de l'équipe sous peine de passer pour un dictateur.

L'acteur ne peut pas «détoner» par rapport à un autre élément. C'est difficile car il ne peut participer à toutes les opérations du tournage. Ainsi demande-t-on à l'acteur un sens encore plus aiguisé du style, de la tonalité dans laquelle l'œuvre est construite.

I - B. Analyse du montage d'après Pouchkine

La description de Pierre Poltava

Le rythme de son montage est fondé sur l'alternance de phrases longues et d'autres réduites à un mot. On peut apprendre chez Pouchkine la manière de camper une silhouette, la façon de rendre un caractère.

- a - ... C'est alors qu'inspirée du ciel
- b - Clama la forte voix de Pierre :
- c - «Dieu aide ! En avant !» de la tente,
- d - Par la foule de ses favoris entouré,
- e - Pierre surgit. Et son regard
- f - Éblouit. Son visage effraie.
- g - Le geste est vif. Pierre est splendide.
- h - Pareil à la foudre divine
- i - Il va. On amène son cheval
- j - La bête est ardente et docile.
- k - Flairant la fournaise fatale
- l - Elle tremble. Son regard se dérobe.
- m - Et elle se rue dans la poussière du combat.
- n - Fièr de porter ce cavalier colosse...

Recopions le morceau sous forme de feuille de montage, en numérotant les plans tels qu'ils sont fournis par le poète.

- 1 - C'est alors qu'inspirée du ciel clama la forte voix de Pierre : «Dieu aide ! En avant !»
- 2 - De la tente, par la foule de ses favoris entouré,
- 3 - Pierre surgit.
- 4 - Son regard éblouit
- 5 - Son visage effraie
- 6 - Le geste est vif.
- 7 - Pierre est splendide
- 8 - Pareil à la foudre divine
- 9 - Il va.

- 10 - On amène son cheval
- 11 - La bête est ardente et docile.
- 12 - Flairant la fournaise fatale, elle tremble.
- 13 - Son regard se dérobe.
- 14 - Et elle se rue dans la poussière du combat ; fière de porter ce cavalier colosse.

14 vers = égale 14 plans. Mais il n'y a presque jamais coïncidence interne entre la répartition en plans : sur 14 cas, il n'y a rencontre vers/plans que 2 fois : h et 8 puis j et 11, et la matière de chaque plan varie de 2 vers : 1 et 14 à un vers unique : 9

Comment Pierre est représenté dans ce montage :

1, 2 et 3 constitue un exemple de représentation solennelle d'un personnage. Il y a 3 degrés, 3 étapes de son apparition :

- 1 - Pierre ne paraît pas encore, il est présenté seulement par le son de sa voix.
- 2 - Il sort de la tente, mais on ne le voit toujours pas. On voit seulement le groupe des favoris sortant avec lui.
- 3 - C'est seulement le troisième «bout de pellicule» qui nous fait enfin découvrir Pierre.

Ensuite :

- 4 - Le regard qui éblouit, détail essentiel du visage,
- 5 - puis visage entier.
- 6 - Et alors seulement le corps (peut-être en plan moyen) pour montrer sa vivacité, le rythme et la caractéristique des gestes sont ici «hachés», rendus en courtes phrases qui se heurtent.
- 7 - Le portrait en pied n'arrive qu'ici. C'est autre chose qu'un simple signalement : il est splendide !
- 8 - C'est seulement au huitième «bout de pellicule» que nous découvrons Pierre dans toute sa puissance plastique. C'est sans doute un portrait en plan d'ensemble, avec recherche d'éclairage. Après cet ample plan «au point fixe», le poète retourne à l'univers du geste et de l'action par un seul verbe :
- 9 - Il va.

Ce laconique «Il va» rend totalement la sensation de ce pas énergique. L'ordre même des mots définit avec grande exactitude l'ordre où s'enchaîne la vision des éléments qui s'assemblent finalement en image du personnage, qui le «campe» plastiquement.

Analyse de ces mêmes fragments de la strophe dans la combinaison image et son.

Pouchkine nous enseigne même la manière de s'y prendre pour que les séquences ne coïncident pas mécaniquement avec le phrasé de la musique.

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|
| Musique | a | b | c | d | e | | f | g | | h | i | j | k | l | m | n |
| Images | 1 | | 2 | | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |

Schéma indiquant le décalage de la mesure (en l'occurrence des vers) par rapport au début, au développement et à la fin de chaque tableau plastique.

Première ligne : 14 vers de la strophe.

Deuxième ligne : 14 représentations qu'on y trouve.

Ce schéma indique la répartition à l'intérieur de la strophe.

On a un savant contrepoint des éléments images/son dans un fragment à plusieurs images. Sauf à h-8 et à j-11, nulle part, c'est-à-dire dans 12 cas sur 14, nous ne rencontrons de combinaison identique de vers et de la représentation. Représentation et vers ne coïncident pas, à la fois en dimension et par leur numéro d'ordre, qu'en un seul cas : h-8. Ceci est voulu. Cette coïncidence de l'élément musique et de l'élément représentation marque le moment clé de cette composition par montage, un moment en effet unique en son genre : ce huitième «bout de pellicule» qui représente l'image de Pierre dans sa plénitude. Ce vers contient également la seule comparaison du morceau : «Pareil à la foudre divine», Pouchkine a fait coïncider les césures de la représentation et de la musique pour produire un effet de grosse caisse, ainsi qu'opérerait un compositeur de musique, ou le réalisateur lui-même.

En résumé : Dans un drame, seul le résultat compte : il importe que le cours des événements ne se borne pas à former des représentations du caractère (sorte de pléonasme), mais qu'il forme, qu'il «image» le caractère même. On peut y arriver par exemple par le montage après tournage.

I - C. La couleur au cinéma ou le noir et blanc.

- Des maîtres opérateurs comme *Tissé, Moskvine, Kosmatow* ont à tel point le sens de la couleur qu'ils semblent s'être volontairement limités (le génie doit rester simple) au blanc, au gris, au noir. Comme s'ils faisaient exprès de ne s'exprimer qu'en trois couleurs, de s'imposer ces limites pour ne point recourir à toute la gamme de la palette.

Dans les œuvres de ces grands opérateurs, le noir, le gris, le blanc ne sont jamais perçus comme une absence de couleurs, mais comme une certaine gamme de couleurs dans laquelle (ou dans les variations de laquelle) réside, non pas seulement le style plastique de l'œuvre, mais son unité thématique et son mouvement général.

Quand on utilise la couleur au cinéma, il faut réfléchir au sens de la couleur, en dessin animé c'est une évidence.

Ce qui s'applique au cinéma direct et au dessin animé : le jeu des couleurs doit se fondre organiquement avec l'image aussi bien qu'avec le thème, avec l'intrigue, avec l'action ; enfin que la couleur intervienne comme un nouvel élément essentiel de la langue du cinéma et de l'effet cinéma.

- Le noir et blanc pourrait convaincre la réalisation d'œuvre par la technique vidéo. Il peut

apporter bien des richesses par rapport à la fortune nécessaire à l'utilisation vidéo couleurs de bonne qualité. Ceci pour persuader l'utilisateur de la vidéo de rester dans les limites pécuniaires raisonnables du monochrome. (Ce texte date de 1976 et à cette époque le matériel coûtait très cher).

- Un point de vue très aberrant et assez répandu (Ou ce qu'à l'opposé de ce point de vue le metteur en scène doit faire) :
- C'est celui qui consiste à prétendre que la musique d'un film est bonne si on ne la perçoit pas. La photographie si elle ne retient pas l'attention, et la mise en scène si on arrive pas à la distinguer. Quant-à la couleur : le bon film en couleur est celui ou elle ne se remarque pas.

Ce point de vue revient à élever en principe l'impuissance à dominer l'ensemble des moyens d'expressions concourant à créer une œuvre cinématographique qui soit un tout organique.

L'existence au cinéma d'un choix aussi varié de moyens d'expressions impose au réalisateur le strict devoir de ne pas «handicaper» un domaine de l'expression au profit d'un autre. Chacun donne son maximum individuel, ce maximum individuel se trouve équilibré par l'orchestration de tous les maximums individuels.

Au stade finale de la réalisation, la loi de l'ENSEMBLE doit-être préservé.

II

A - Fonction du découpage et échelle des plans.

B - Le montage indissoluble du découpage.

C - La musique et les éléments sonore.

II - A. Fonction du découpage.

- Réaction et symbole réactif dans le plan :

C'est la fonction de création d'un découpage et la fonction de conception d'un film d'animation.

Dans le découpage l'action dramatique constitue le fond, et les caractéristiques du langage la forme.

- Exemple de deux caractéristiques de langage ;

1) Raccord actif en dehors de la continuité narrative (voir Eisenstein) :

Entre deux plans d'un objet ou d'une personne, est montré une coupe franche, suggérant autre chose que dégage l'image de cette personne ou de cet objet.

2) Raccord actif dans la continuité narrative dans la profondeur de champ :

Dans un même cadre se trouve un objet ou une personne plus un autre élément, suggérant autre chose que dégage l'image de cette personne ou de cet objet.

Comparaison faisant partie de l'espace dans lequel se trouve le comparé, qui n'est pas intéressé au drame proprement dit. (On touche au domaine du symbole).

Échelle des plans.

Groupe de plans en référence à un décor ou un paysage :

- Plan Général (P.G.) : C'est le plan le plus vaste, lorsque le décor est constitué par un paysage.
- Plan Grand Ensemble (P.G.E.) : Grande partie d'un décor ou d'un paysage.
- Plan d'Ensemble (P.E.) : Il englobe une grande partie du décor et de l'action.
- Plan Demi-Ensemble (P.D.E.) : Équilibre décor/personnage, il donne l'échelle du décor.

Groupe de plans en référence à un personnage :

- Plan Moyen (P.M.) : Le ou les personnages en pied.
- Plan Américain Large (P.A.L.) : Le personnage est coupé au niveau des genoux.
- Plan Américain (P.A.) : Le personnage est coupé au niveau de la taille.
- Plan Américain Serré (P.A.S.) : Le personnage est coupé au niveau du sexe.
- Plan Rapproché (P.R.) : Le personnage est coupé au niveau de la poitrine.
- Gros Plan (G.P.) : Le personnage est coupé au niveau du cou. il y a donc intimité et force de l'action.
- Très Gros Plan (T.G.P.) : C'est le détail du visage d'un personnage. Dans l'insert, c'est un détail d'un objet ou d'un titre de texte par exemple.

On peut éventuellement rajouter à l'échelle des plans :

- Plan Moyen Large (P.M.L.) : au-dessus des pieds.
- Plan Rapproché Taille (lequel est le Plan Américain)

II - B. Le montage indissoluble du découpage.

Il y a sept grandes figures d'expression du montage :

1. Le montage parallèle
2. Le montage par antithèse
3. Le montage par analogie ou métaphore
4. Le montage par synchronisme
5. Le montage par leitmotiv ou refrain
6. Le montage par flash-back
7. Le montage par ellipse

1. Le montage parallèle :

Il nous montre en alternance deux actions simultanées se passant dans des lieux différents. il fait vivre aux spectateurs une double émotion.

2. Le montage par antithèse :

Alternance de scènes luxueuses et de scène pauvres.

3. Le montage par analogie ou métaphore :

Il tend à dégager une relation, une correspondance poétique ou cocasse entre deux plans.

4. Le montage par synchronisme :

Il se rattache étroitement au précédent, en créant un faisceau dynamique d'analogie.

5. Le montage par leitmotiv ou refrain :

Une image revient périodiquement avec un certain rythme et constitue l'une des respirations du film.

6. Le montage par flash-back :

Retour dans le passé. (Ce type de montage égare et casse un peu le rythme).

7. Le montage par ellipse :

En supprimant un des éléments d'une action ou d'un monologue, elle contraint le spectateur à une sorte de bond, elle impose un raccourci dans son cheminement, et la part beaucoup plus active qu'il est amené soudain à prendre à ce qu'on lui raconte, intensifie son attention. L'ellipse provoque un choc en éliminant une partie importante du tout. L'ellipse peut avoir une valeur humoristique (« *Noblesse oblige* » : préparation du meurtre d'un aristocrate amateur de photos).

II - C. La musique et les éléments sonores.

Cinq combinaisons peuvent-être réalisées :

1. La sublimation ou contrepoint du son par rapport à l'image : exemple dans *2001* de *Stanley Kubrik*, la séquence des satellites dans le vide sur une valse de *Johann Strauss*.
Le dessin animé est encore plus apte que la prise de vue directe pour l'emploi de la sublimation du son.
2. Le contraire de la sublimation où le son réel accompagne son objet avec un simple souci de fidélité (*la Règle du jeu* de *Jean Renoir* pour certaines séquences).
3. Coïncidence de durée métrique entre les «accents» musicaux et les plans forts d'un montage image.
4. Contrepoint entre la mesure musicale, la longueur des plans montés, et les motifs répétés en échos.
5. Analogie entre le phrasé musical et les éléments affectifs de l'image (jeux de personnages, mouvements d'appareil).

LA MUSIQUE.

La composition de musique de film est une forme musicale dirigée vers la complémentarité de l'image, elle peut simplement être une spécialité mais elle demeure musique tout court. Le compositeur découvre le film à travers un synopsis ou, en lisant le scénario. Avec le réalisateur, il faut déterminer les endroits où la musique interviendra. La musique et les images sont des rythmes, donc le montage du film entre aussi en ligne de compte.

- Intégrer la musique au film : l'image doit-être vue et le son entendu simultanément. L'un

ne doit jamais capter l'attention au point de faire oublier l'autre.

Processus d'élaboration très simple.

Il s'agit seulement de faire dire à la musique la même chose qu'aux images, plus sommairement, mais avec instance.

- Le cinéma est un art de multiples sensations s'adressant à l'ouïe comme à la vue.
- La musique doit compléter l'image.
- Le rôle de la musique, c'est donc bien d'apporter un complément qui sera une idée secondaire à l'image qui met en valeur l'idée essentielle du plan.
- La musique précise la perspective des images par la création d'une atmosphère, elle annonce un moment important, elle explicite un aspect neuf de l'évolution psychologique.
- Utiliser la musique en contrepoint sonore : elle doit apporter un enrichissement à l'image, et ne pas être un pléonasme en doublant l'action de l'image. Ce contrepoint peut être comique, lyrique, tragique ; il exprimera autre chose que ce que l'image montre.
- Utiliser aussi la sublimation. C'est un effet dramatique. Cette sublimation consiste à remplacer un bruit par une musique qui le sublime. Faire un emploi occasionnel de la partition. Le dessin animé emploie souvent ce genre de musique.
- Enfin, utiliser les silences, absence de bruits, qui amènent un instant de suspens, d'attente inquiète, ou un repos nécessaire. Le silence est la base de la musique.

LE BRUITAGE.

Il peut être simplement évocateur, symbolique, et remplacer avantageusement une tirade ! Le bruitage peut être simplement une ambiance. Un bruit totalement irréaliste confère aux images une signification supplémentaire, et peut ainsi devenir expressif en dehors de toute logique. Le bruitage renforce l'irréel du dessin animé ; et la musique peut aussi remplacer un bruit en le sublimant.

LES SILENCES.

ce sont des absences de bruits qui amènent un instant de suspens, d'attente inquiète, ou un repos nécessaire.

III - Notion technique :

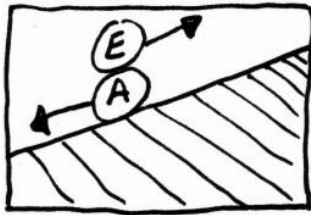
- A) Le cadre
- B) Les optiques

III - A. LE CADRE

Le cadre est une fraction déterminée de la réalité, dans un espace rigoureux qui provoque un mode de perception structuré, nettement différent de la perception quotidienne.

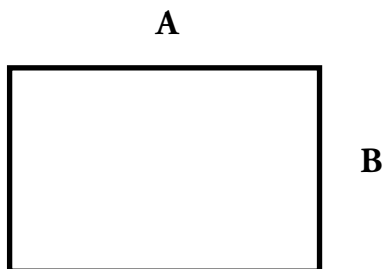
- L'œil doit être conduit dans le cadre :

Exemple de lisibilité.



Pour les Européens c'est la montée.
Pour les Asiatiques c'est la descente.

- Le rapport du cadre s'établit :



$$\frac{A}{B} = 1,37 \text{ par exemple}$$

$$A = 1,37 \times B$$

$$B = \frac{A}{1,37}$$

Il existe plusieurs rapport de cadre, selon les modes et l'avancée de la technique :

1. Format normal : 1,37 ou 1,33
2. Format panoramique le plus courant : 1,66
3. Format panoramique : 1,85
4. Format du film 70 mm : 2,2
5. Format anamorphotique : 2,35
6. Format Techniscope : 2,35
7. Format pour la télévision (625 lignes) : 3:4 (1,33)

1. Format normal de film 35 mm (1,37)

- Fenêtre caméra : 16 mm x 22 mm
- Fenêtre de projection : 15,2 mm x 20,9 mm
- Format normal de film 16 mm (1,37)
- Fenêtre caméra : 10,05 mm x 7,42 mm
- Fenêtre de projection : 9,7 mm x 7,26 mm

2. Format panoramique le plus courant de film 35 mm (1,66)

- Fenêtre de projection : 12,6 mm x 20,9 mm

3. Format panoramique de film 35 mm (1,85)

- Fenêtre de projection : 11,5 mm x 20,9 mm

4. Format du film 70 mm (2,2)

- Fenêtre caméra : 52,5 mm x 23 mm
- Fenêtre de projection : 48,5 mm x 22 mm

5. Format anamorphotique de film 35 mm (2,35)

- Fenêtre caméra : 18,67 mm x 22 mm
- Fenêtre de projection : 18,2 mm x 21,3 mm

6. Format Techniscope de film 35 mm (2,35)

- Fenêtre caméra : 9,5 mm x 22,05 mm
- Fenêtre de projection : 9,08 mm x 21,3 mm

7. Format pour la télévision (625 lignes) : 3:4 (en pratique : 1,33)

- Plan d'intérêt général : 15,2 mm x 20,9 mm
- Sécurité pour les textes : 14,2 mm x 17,3 mm

III - B. Les optiques

Focales :

1. Courtes :

- 35 mm : 14,5 - 18,5 - 20 - 24 - 28

- 16 mm : 10 - 12 - 15

Angle de 60°. Il s'agit de « grands angles » avec champ visé important. L'image est d'une grande netteté. Les grands angulaires déforment la perspective, surtout les verticales ; les mouvements de caméra sont réduits.

2. Normales :

- 35 mm : 32 - 40 - 50

- 16 mm : 17 - 18,5 - 20 - 25

Angle de 30°. Les lignes ne subissent pas de déformation.

3. Longues :

- 35 mm : 75 - 100 - 150 - 300

- 16 mm : 35 - 50 - 75 - 145

Angle de 10°. Le champ visé est étroit, les longues focales suppriment la profondeur. (Lorsque l'on dispose d'un objectif à focale variable, le point doit être fait avec la focale la plus longue).

La vitesse d'un objet réel en profondeur est réduite (sensation de piétinement sur place). Les mouvements de caméra sont démultipliés.

Le zoom ou objectif à focales variables.

Par glissement d'un bloc optique à l'intérieur de l'objectif on passe des focales courtes aux focales longues, sans déplacer la caméra. (Attention aux « coups de zoom », ou l'opérateur appuie un peu trop rapidement sur la commande du zoom !)

Profondeur de champ.

Champ ou l'espace est structuré avec netteté de l'avant vers l'arrière avec une utilisation maximale de l'espace visé. La profondeur de champ pour être importante demande une courte focale et beaucoup de lumière (diaphragme fermé). Elle peut jouer un rôle énorme dans la mise en scène.

IV - Approche esthétique de l'image

A - Structure et lisibilité

B - Structure angulaire

C - Composante lumineuse

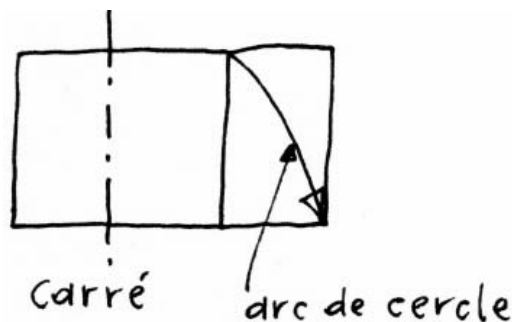
D - Composante corporelle

E - L'espace hors champ : off, et l'espace in l'espace off

IV - A. Structure.

- Ligne droite horizontale : repos, calme, apaisement. (Ressemblance avec un horizon).
- Ligne horizontale en bas du cadre : engendre un équilibre stable, suggère le calme.
- Lignes verticales : suggèrent une élévation, signifie l'enthousiasme, la confiance, la détermination.
- Lignes obliques : heurtent, inquiètent, suggèrent le déséquilibre, la tension.

Note sur les proportions. Construction du rectangle Fi



L'application de la règle du Nombre d'Or des Arts Plastiques (1,618) n'a été appliqués qu'une fois au cinéma : dans la composition du *Cuirassé Potemkine*.

IV - B. Structure angulaire.

- Variation de l'axe de visé avec l'horizontale.
- Normale : axe à hauteur de l'œil d'un personnage debout.
- Plongée : légère ou forte.
- Contre plongée : légère ou forte.

La plongée et la contre plongée peuvent jouer un rôle «dramatique» dans la manière de camper un personnage.

IV - C. Composante lumineuse.

On distingue trois axes plastiquement :

1. Sous exposition, sur exposition, normale.
2. Uniforme, contracté, normale.

3. Haut, bas, latérale, en profondeur, diffus, au pinceau, en contre jour, etc.

IV - D. Composante corporelle.

1. Jeu positionnel et statique :

Face/trois quart

Face/profil

Trois quart dos/dos

2. Jeu actionnel :

Immobile total/immobile jambes

Mouvement latéral

Mouvement en profondeur, etc.

IV - E. L'espace hors champ (off)

Il peut se décomposer en 6 formes :

a - espace hors champ derrière la caméra

b - espace hors champ derrière le décor

c - espace hors champ latéral gauche

d - espace hors champ latéral droit

e - espace hors champ supérieur

f - espace hors champ inférieur

Champ vide : c'est un espace dans lequel une personne vient de sortir ou dans lequel elle rentrera, ou bien dans cet espace personne ne rentrera ou ne sortira.

Le champ vide peut permettre de porter l'attention du spectateur sur l'espace off et sur la bande son par exemple ; le champ vide amène une attente, que l'on peut combler, frustrer ou tromper.

a - Espace H.C. derrière la caméra.

- Espace off existant virtuellement derrière l'écran, soit à la prise de vue, soit derrière la caméra.

Personnage venant de face «boucher» l'objectif et repartant de dos. Entrée de champ en «soufflet» ou l'on rase la caméra à droite ou à gauche, mettant en valeur la notion d'espace derrière la caméra.

b - Espace H.C. derrière le décor.

- Espace hors champ existant virtuellement le décor visible ou derrière un personnage ou un objet très proche de la caméra. L'entrée ou la sortie de champ par le fond, font prendre conscience de cet espace off.

c/d - Espace H.C. latéral droit et latéral gauche.

- Entrée et sortie de champ latéral.

e - Espace H.C. supérieur.

- Lorsqu'un des éléments de l'action se trouve placé en hauteur lorsque le cadre est très serré. Dans le cas d'une très forte plongée qui permet au personnage d'entrer et de sortir par le «haut du cadre».

f - Espace H.C. inférieur.

- Lorsqu'il y a plongée ou contre plongée, un personnage se levant, etc.

IV - E. Articulations autour de l'espace IN et de l'espace OFF.

1. Entrée de champ.

Toute entrée de champ suggère rétrospectivement au spectateur l'existence d'un espace OFF d'où le personnage ou l'objet est venu.

2. Sortie de champ.

Passage d'un espace IN à un espace OFF : un personnage sortant du champ à droite, dans le plan suivant, rentrer dans le champ à gauche. Raccord.

3. Cadrage sélectif.

Lorsqu'une partie du personnage est hors champ, il y a cadrage sélectif !

4. Regard OFF.

Regard que porte un personnage dans le champ vers un objet ou un personnage qui est hors champ.

5. Son OFF.

3 - La figure du langage cinématographique

I - Notions de fluidité des plans

1. Fluidité dans le plan
2. Fluidité des plans
3. Durée des plans

II - L'œil objectif du spectateur

III - Notion de subjectivité et d'objectivité

IV - Déplacements d'acteur dans une succession de plans fixes

V - La rencontre de deux personnages

VI - La succession de deux plans avec deux axes non parallèles

VII - Plans additifs et intermédiaires

VIII - les raccords

- A - Raccords dans l'axe
- B - Raccords avec variante d'axe
- C - mouvement dans le temps
- D - Raccords dans le mouvement d'acteur et raccord de lumière
- E - Raccords de séquences
- F - Coupe utilisé en raccord dans un même plan
- G - Raccords propres au dessin animé

IX - Esthétique des mouvements d'appareil

A - Esthétique des mouvements d'appareils

1. Le panoramique
2. Le travelling
3. Le travelling optique (zoom)

B - Fixité et mobilité des mouvements d'appareil

X - Les raccords dans les mouvements d'appareil

XI - Principes propres à la réalisation vidéo

I - 1. Notions de fluidité des plans

1. *Fluidité dans le plan*, ou modification spatiale à l'intérieur du plan. Le mouvement dans le plan est déterminé par le déplacement du ou des personnages dans l'espace cadré et par la vitesse de ces déplacements. ce mouvement spatio-temporel, régit par l'action, dépend du potentiel dramatique du plan.

2. Fluidité des plans.

A - Fluidité dans le temps :

Elle est déterminé par la durée propre du plan, et par le rapport entre les plans de durée différente.

B - Fluidité de différents axes :

Les axes influent sur la durée des plans.

C - Saute spatiale proche/champ-contrechamp :

Ce sont des espaces nettement distinct entre deux plans, mais qui restent proche et continus comme un tout.

D - Saute spatiale distancé :

Ce sont des espaces complètement différent et non contigus, situés l'un dans un plan et l'autre dans le suivant. Ils peuvent servir à passer d'une séquence à une autre.

E - Fluidité spatiale :

Un plan dont l liaison avec le suivant se fait sans autre lien que la proximité du lieu évènement. De cette fonction se dégage une description.

F - Rupture spatiale :

Taille extrême de deux plans autour d'une coupe, par exemple : plan 1 en plan d'ensemble, et plan 2 en gros plan.

3. Durée des plans.

Note sur le temps : C'est une convention très relative, et il n'est rien si aucun événement ne le marque.

A - Un plan à l'intérieur duquel il y a déplacement d'acteur, paraît moins long qu'un plan de même durée où le sujet filmé demeure statique.

B - Un plan d'ensemble, parce qu'il demande un certain temps pour être lu, dure plus longtemps qu'un gros plan. Question de bon sens !

C - Un gros plan intensifiant une notion dramatique, aura un effet de choc d'autant plus prononcé qu'il durera moins longtemps.

Les rapport qui naissent de durées différentes provoquent un mouvement qui agit sur la réception et la sensibilité du spectateur.

II - L'œil objectif du spectateur.

- A propos du découpage.

Plutôt que de faire un découpage d'une manière analytique, en mâchant la besogne au spectateur en choisissant pour lui (comme dans le cas de films hypnotiques de série), on peut utiliser :

A - La profondeur de champ (subjectivité).

Dans un plan unique où existe deux éléments en présence, il est préférable que le spectateur établisse lui-même la relation qui existe (ou que le réalisateur veut faire exister) entre ces deux éléments et en éprouve des réactions.

La profondeur de champ place le spectateur dans un rapport avec l'image plus proche de celui qu'il entretient avec la réalité.

Elle implique une attitude mentale plus active, une contribution de la part du spectateur à la mise en scène. Elle introduit l'ambiguïté dans la structure de l'image comme une possibilité. On l'emploie dans le plan séquence.

À l'intérieur d'un même plan, par la profondeur de champ, il est possible de faire ressentir des espaces :

- ***Différent à la perception du spectateur.***

Modification de la mise au point.

1° exemple :

Dans un groupe de 3 personnes légèrement en retrait les unes des autres, la mise au point se fait successivement sur les 3 visages. Il y a déchiffrement analytique.

2° exemple :

Dans un plan d'ensemble, un personnage sort par le fond du champ, puis ce fond devient flou, et la mise au point est faite sur un objet en premier plan révélant ainsi une surprise, comparable à un insert.

Sans modification de la mise au point.

La profondeur de champ fait disparaître la notion de plan et se comporte comme une seule séquence. Elle guide logiquement le spectateur dans des actions espace/temps indépendantes les unes des autres. La bande sonore aide à situer la suite logique des actions dans le même champ.

B - Distanciation (objectivité).

Correspondant à un recul par rapport à la participation de la profondeur de champ, et créer une frustration et une interruption dans la participation.

C - Vision psychologique (subjectivité).

C'est le grossissement, le bond dans l'espace de l'œil «baladeur» de l'un des deux éléments situé dans la profondeur de champ, et par la même la frustration éjectée de la distanciation.

- ***Conclusion sur la profondeur de champ :*** C'est à l'art du metteur en scène de choisir les

positions de la caméra, afin que le spectateur, ainsi placé d'une manière concentrée devant l'événement, subisse l'impression voulue.

III - Notion de subjectivité et d'objectivité.

A - Cadrage objectif (ou dans le langage parlé : la 3^e personne)

Une action est vue sous un angle qui correspond au point de vue éventuel d'un observateur étranger à cette action.

B - cadrage subjectif (ou la première personne)

Une action est vue sous un angle qui correspond au point de vue d'un personnage participant à cette action. Les yeux du spectateur sont ceux du personnage.

C - 1) Les correspondances angulaires.

2) L'appréciation de l'espace.

3) Mouvements d'appareil subjectif.

1) Les correspondances angulaires.

A) Au plan 1, l'acteur regarde ce qu'à notre tour spectateur au plan 2 nous allons voir, regardant avec les propres yeux de l'acteur.

B) Plan 1, l'acteur regarde vers la caméra, le spectateur est ce que regarde l'acteur.

Plan 2, cadrage subjectif du spectateur devenu l'acteur et voyant avec les yeux de l'acteur.

C) Variante de B) en inversant les plans.

2) L'appréciation de l'espace.

A) Pour la crédibilité du cadrage subjectif, il est important de respecter les correspondances angulaires par rapport au cadrage objectif qui le précède ou le suit ; et aussi de conserver une distance logique entre celui qui regarde et la chose regardée.

B) Dans le cadre d'une vision psychologique, cette distance peut être faussée, selon le sentiment du personnage. (Bond brusque dans l'espace).

3) Mouvements d'appareil subjectif.

- Le panoramique : il indique un mouvement de la tête de l'acteur.

- Le travelling : il indique son déplacement à pieds ou sur un mobile, en avant, à reculons, en chute libre, etc.

- L'accouplement travelling/panoramique indique que l'acteur se déplace en tournant la tête.

- Le travelling subjectif et la vision psychologique :

Plan 1, un personnage dans un mobile se déplace devant une maison cachée en partie par des arbres.

Plan 2, un travelling subjectif indique le déplacement du mobile avec les yeux du personnage, mais ce travelling découvre une porte, une fenêtre, un perron, donc très près de la maison et en faux par rapport à la distance réelle. Il y a vision psychologique.

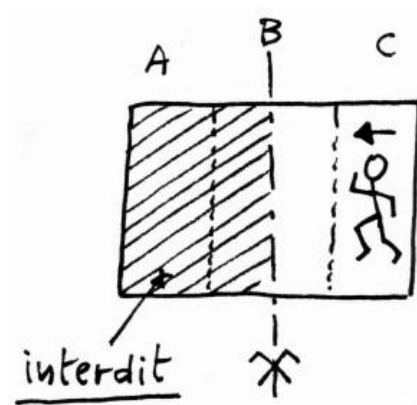
IV - Déplacements d'acteur dans une succession de plans fixes.

Un personnage se déplace selon une droite de **A** vers **B** filmé en plan objectif. 7 possibilités se présentent :

1. Travelling latéral parallèle au déplacement du personnage. La grosseur du plan est égale.
2. Travelling à déplacement oblique par rapport au déplacement du personnage. La taille du personnage va se modifier progressivement.
3. Panoramique horizontal.

La caméra accompagne le personnage en pivotant sur son axe. Il est préférable en général de placer la caméra plus près du point d'arrivée (départ en plan moyen, arrivé en plan rapproché) ainsi la taille du personnage va grandir au fur et à mesure que s'exécute la rotation de la caméra.

Règle concernant le travelling d'accompagnement d'un sujet qu'elle que soit sa vitesse.



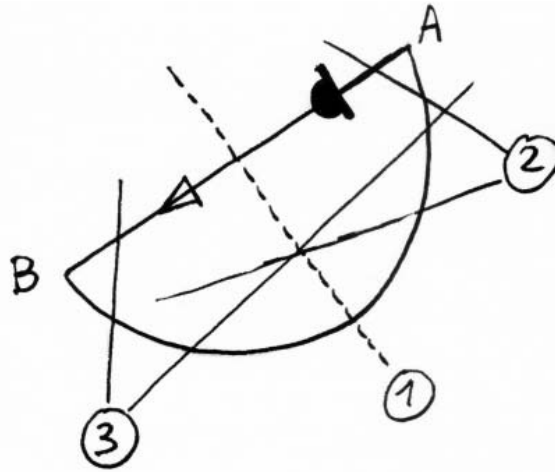
Le sujet est maintenu à la limite du dernier tiers (C) divisant le champ, et il ne faut jamais lui faire laisser franchir la ligne médiane de l'axe du cadre.

4. Cadrage fixe.

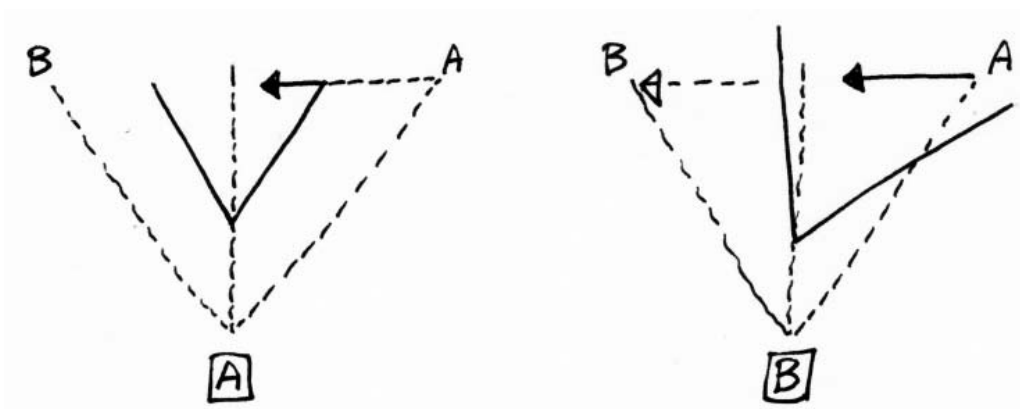
La caméra est placée loin du personnage, de façon à embrasser le champ entier de son déplacement.

- A) Axe de l'appareil perpendiculaire au trajet du personnage.
- B) Axe près du point d'arrivée : la taille du personnage grandit.
- C) Axe près du point de départ : la taille du personnage diminue.

Note : L'emplacement de la caméra peut se choisir sur n'importe quel arc de cercle qui circonscrit les triangles ayant la caméra pour sommet et pour base le parcours du personnage.



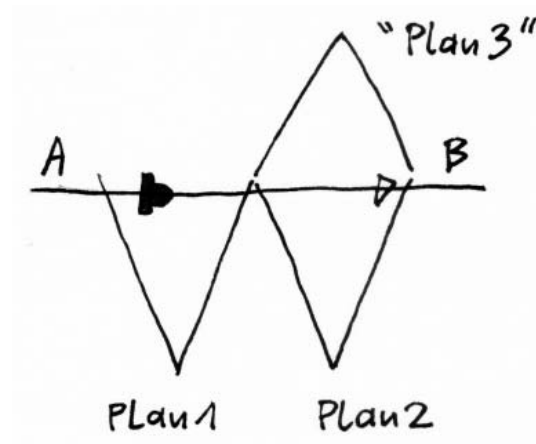
5. En conservant le même axe, la caméra est rapproché afin :
- de supprimer le départ et l'arrivée du personnage.
 - en plaçant la caméra oblique par rapport à l'axe perpendiculaire au trajet du personnage, on peut filmer, soit le départ, soit l'arrivée du personnage.



6. Cadrages contigus, parallélisme des axes de prise de vue.

S'il y a nécessité de filmer intégralement le parcours et que les mouvements d'appareil ne peuvent-être utilisés, il peut être nécessaire d'avoir recours à un couple de cadrage fixes.

Note : Dans le plan 3 du dessin, il y a violation de la loi des 180°. Le personnage donnera l'impression de revenir sur ses pas !



Règle des cadrages contigus :

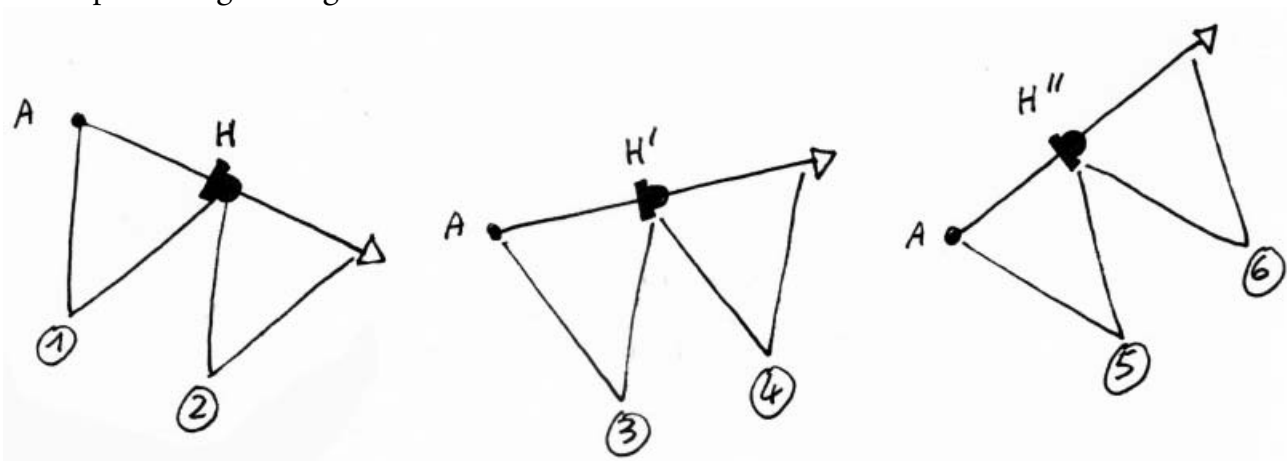
Ils doivent réaliser, par rapport au déplacement du personnage, des positions angulaire identiques, sous peine de faire apparaître brisé un trajet rectiligne.

(Si la caméra ne peut être placé dans la même position angulaire que le plan qui précède, la trajectoire du personnage doit varier et ne plus être rectiligne).

7. Déplacement transversal du personnage dans le cadrage.

Le second plan doit respecter le sens du déplacement, le rapport angulaire qui donne l'impression d'un trajet rectiligne du personnage et sa taille.

Si dans le trajet transversal le personnage vient du fond et grossit au fur et à mesure de son déplacement, il faudra reculer la caméra par rapport au point de départ et avancer la caméra si le personnage s'éloigne.



(Le point **A** est le départ identique pour les 3 schémas)

Le personnage conservera toujours une taille identique dans les deux cadrages successifs au moment où il en sort et où il y pénètre, chaque fois que sa distance de la caméra restera la même à ce moment là.

$$\text{Ici } 1 H = 2 H$$

$$3 H' = 4 H'$$

$$5 H'' = 6 H''$$

En ce qui concerne le *raccord dans le mouvement*, il faut conserver entre les deux plans la même vitesse de déplacement, la direction ; et ne pas altérer la taille du personnage entre une sortie et une entrée de champ consécutives.

V - La rencontre de deux personnages.

Deux personnages marchent l'un vers l'autre.

Le montage peut être effectué en alternant deux séries de plans :

A) Plans impaires : P1 marche de gauche à droite.

B) Plans pairs : P2 marche de droite à gauche.

Dans chacune des deux séries de plans, chaque personnage peut être accompagné :

- Par un travelling latéral.

- Par un panoramique horizontal gauche/droite pour P1 et droite/gauche pour P2.

C) Un dernier plan :

- P1 entre à gauche, P2 à droite et ils se retrouvent face à face.

- ici le cadre devra être plus large et fixe (en supposant qu'aux plans pairs et impairs le cadrage était serré, mais similaire pour P1 et P2) pour permettre l'évolution en même temps des deux personnages. La fixité du cadrage confirme objectivement la position des personnages dans l'espace.

Règle : Pour ces trois exemples de montage : **A) B) et C)** : les personnages doivent marcher toujours dans le même sens. La logique du mouvement se fonde sur la direction de ce mouvement et non sur le fond devant lequel évolue les personnages. Ils doivent marcher à la même vitesse, sinon P1 marchant plus rapidement que P2 va déclencher un sentiment, une impression suggérée, tributaire de cette différence de vitesse.

VI - La succession de deux plans avec deux axes non parallèles.

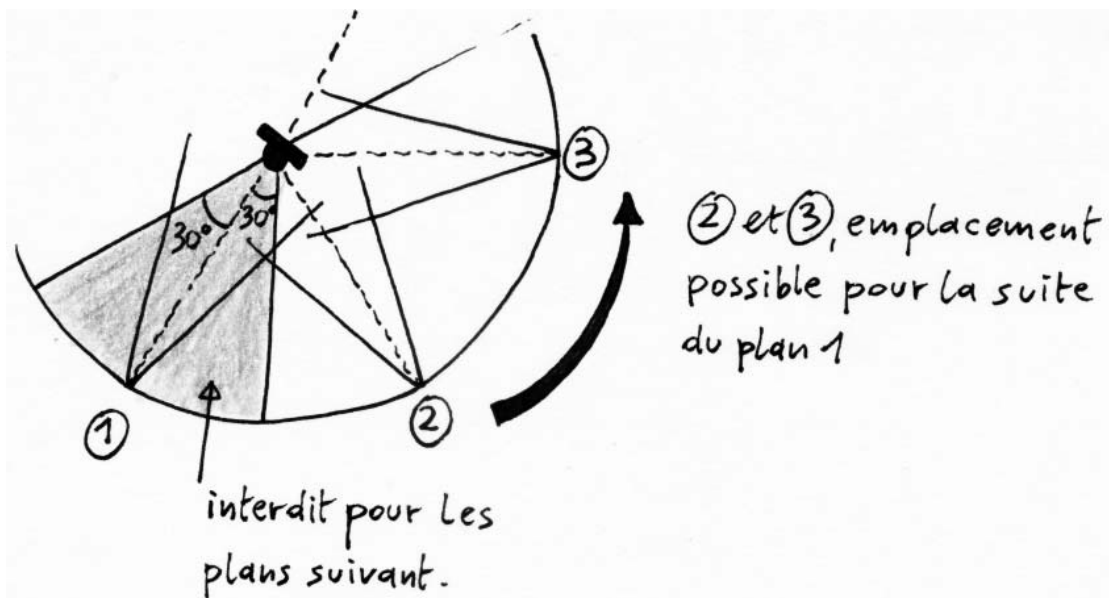
A - Cette succession de deux axes doit respecter la loi des 30° (même pour la plongée et la contre plongée)

B - Respecter aussi la modification de l'échelle des plans.

C - Le champ/Contrechamp.

A - Loi des 30° :

La caméra vise un personnage selon l'axe 1. Le plan suivant avec variation d'axe devra avoir effectué une rotation supérieure à 30° autour du personnage, et ceci quelque soit la distance caméra/personnage d'un plan à l'autre.



B - Deux angles de prise de vue présentant un écart angulaire insignifiant (10°) engendrent, une fois montés, un malaise visuel. Le spectateur a l'impression de piétiner.

Cependant en dépit d'axes trop rapprochés, *une grande différence d'échelle* ne produit pas cette impression désagréable.

- Il apparaît une relation de réciprocité :

- Une grande différence d'échelle corrige un trop faible écart angulaire.
- Inversement, un brutal écart angulaire fait accepter la permanence d'une même échelle.

S'il y a impossibilité dans ces deux cas : il peut être concevable d'introduire entre ces deux plans un troisième plan dit : Plan de coupe.

C - Le champ/contrechamp.

1. Dans deux plans successifs, chaque personnage est cadré isolément en regardant celui qui est censé être devant lui.

La logique du champ.contrechamp se fonde sur la direction des regards. Le champ montre l'espace à l'intérieur du cadre visé. Le contrechamp (espace hors champ du plan précédant) montre l'espace qui est censé être frontal au personnage. (On peut mettre ainsi face à face deux personnages filmés dans des lieux différents, et à des intervalles de temps éloignés).

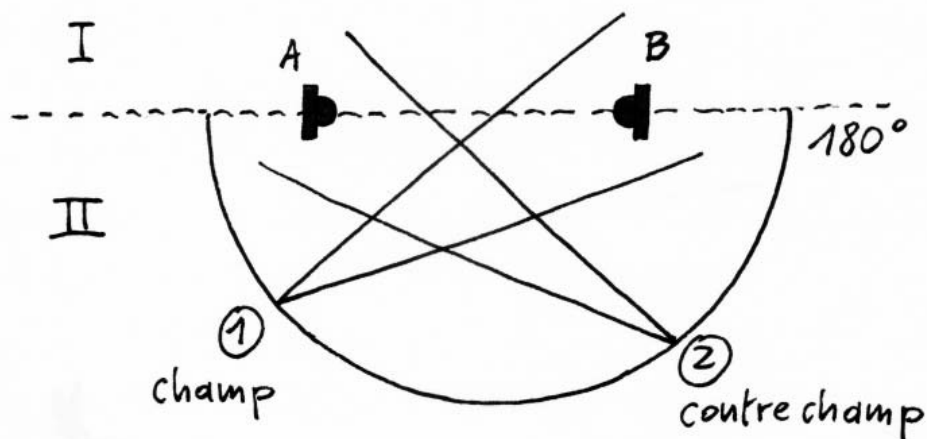
La restitution sur l'écran en deux dimensions d'un espace e , trois dimensions fragmentées, doit demeurer lisible en permanence pour le spectateur.

Il y a deux règles à respecter : la loi des 180° et la loi des 30° (décrite plus haut)

Loi des 180°

Un personnage **A** et un personnage **B** se déplacent selon une trajectoire rectiligne. Ce trajet droit définit lui-même deux demi-espaces I et II.

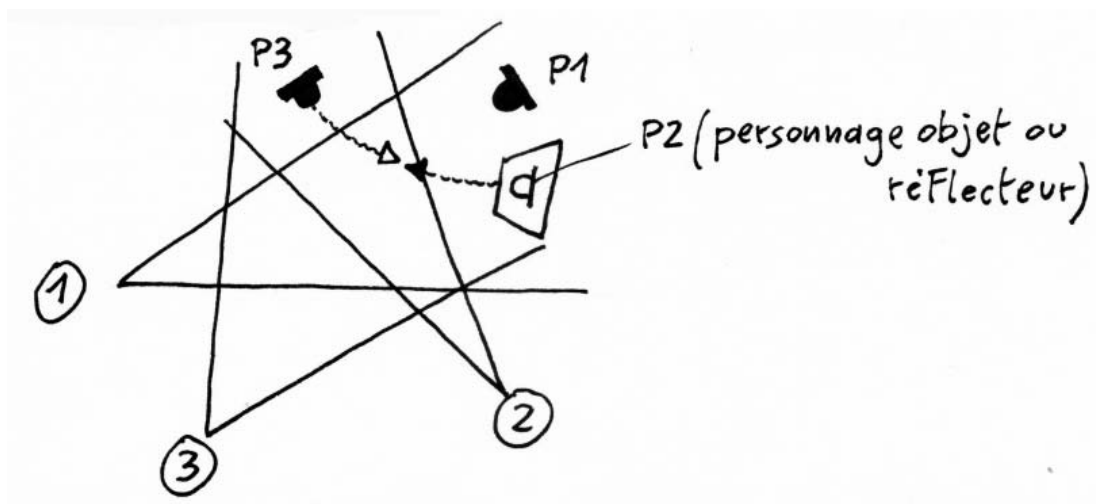
Si dans le premier plan (champ 1) la caméra se trouve dans le demi-espace II (par exemple) lors du deuxième plan (contrechamp 2), elle devra à nouveau se situer dans le même demi-espace II.



Il est possible de transgresser cette loi dans certains cas :

- Si un travelling franchit l'axe.
- Si les personnages regardent dans la même direction.
- S'il y a un repère net dans l'image.
- S'il y a confusion de personnages (lutte).
- Intrusion d'un élément nouveau.

2. Champ/contrechamp appuyé par le regard d'un personnage objet, ou réfléchissant un regard.



3. Le champ.contrechamp subjectif.

Le personnage 1 de face, le personnage 2 de dos et bord cadre, et inversement dans le contrechamp.

le spectateur lit à ce moment l'émotion produite sur le visage de celui qui écoute ce que lui dit le personnage parlant de dos.

C'est une technique qui lasse rapidement le spectateur, ne croyant plus ce qu'il entend à force de ne jamais voir celui qui parle.

VII - Plans additifs et intermédiaires : inserts et plans de coupe.

Ce sont des choix qui apportent des enrichissements secondaires, assimilables à des nuances de narration.

Ils doivent-être essentiellement bref, ou artificiel par rapport au réel. Dans leurs formes la plus mal utilisé, ils servent à combler une faute de raccord.

- L'insert.

- C'est le gros plan d'un objet prenant sa place dans l'action principale et il affecte directement l'action.

- Proportion et mouvement d'acteur à respecter pour le montage de l'insert :

A) Il ne faut pas scinder en deux moitiés égales le mouvement d'un personnage, mais le couper en des proportions déséquilibrés satisfaisantes pour l'œil : 1-2/2-3 ou 1-4/3-4

Une proportion de moitié égale brisera le mouvement.

B) Il ne faut pas respecter l'intégralité du mouvement du personnage, mais au contraire faire disparaître une partie de ce mouvement ; sinon on aura une impression de piétinement, et de recommencement du mouvement.

- Le plan de coupe.

- Il introduit un élément extérieur et peut être de toute tailles dans l'échelle des plans.

- Introduction d'un élément extérieur dans l'élément principal. C'est le complément de l'action.

- Introduction délibérée d'un élément étranger à l'action principale, mais qui se déroule simultanément.

Exemple : deux personnages se rencontrent. Un gros plan d'un troisième personnage observant les deux premiers.

- La plan de coupe trop étranger à l'action principale peut apporter dans le cas du cinéma comique, le décalage absurde recherché.

- Dans le cadre d'un reportage en lieu public, au moment du montage, il faut soustraire la durée du plan de coupe de la continuité principale.

Exemple : Dans la rue circule des voitures. L'axe de la caméra est parallèle aux voitures se rapprochant et s'éloignant, il ne sera pas possible de reprendre exactement, après le plan de

coupe, la suite du plan principal avec les voitures, au point où elles se trouvaient auparavant.

Le plan de coupe correspond ici à un écoulement réel du temps dans l'action principale.

VIII - Les raccords.

Les mutations brutales de l'espace, les ruptures successives, apparaissent comme logique et continu ; et l'apparente discontinuité est reçue comme un tout parce qu'il y a le RACCORD.

Le raccord assure la cohérence de la discontinuité de l'espace cinématographique.

A - Raccord dans l'axe.

Un premier plan est pris selon un axe de visée, dans le plan suivant et selon le même axe de visée on prend une échelle de plan différente. Ce sont en fait des moments immobilisés d'un travelling avant ou arrière. Le raccord dans l'axe peut avoir la fonction de choquer.

On peut avoir un déplacement vers l'avant de la caméra : raccord dans l'axe en avant.

On peut également avoir un déplacement de la caméra en arrière : raccord dans l'axe en arrière.

Règle : Pour être accepté les raccords dans l'axe doivent jouer avec une grande amplitude de l'échelle des plans. Exemple :

TGP à PR - PA à PDE, etc.

1. Relation avec le raccord dans l'axe en AVANT.

De face venant sur (*Head-on en anglais*)

Pour introduire une séquence, on peut utiliser ce mouvement du personnage s'approchant directement sur la caméra.

2. Relation avec le raccord dans l'axe en ARRIÈRE.

De dos s'éloignant de (*Tail-away en anglais*)

Ce mouvement d'éloignement et de diminution progressive de la taille du personnage, donne le sentiment que l'action est finie. (Pour terminer une séquence par exemple, on montre le mouvement de dos du personnage s'éloignant de la caméra).

Ces deux procédés permettent, lorsque le personnage semble rentrer dans la caméra dans le plan 1 et sortir de la caméra dans le plan 2, de passer d'un décor à un second décor totalement étranger au premier, en même temps qu'il peut s'écouler un temps très grand entre les deux plans.

Pour couper le mouvement d'approche du personnage vers la caméra A, et celui d'éloignement du personnage de la caméra B, il faut observer :

1) que le personnage ne soit pas trop éloigné de la caméra.

2) adopter une grosseur de plan plus serré « de face venant sur » que pour le début du « de

dos s'éloignant de ».

Particularité : Les raccords dans l'axe au banc-titre en film argentique:

Un dessin fixe est cadré en plan d'ensemble pendant une fraction de seconde, puis la caméra se rapproche en glissant sur ses colonnes, centrée sur l'axe optique, et va cadrer et filmer le dessin en plan moyen pendant une autre fraction de seconde. Puis la caméra glisse encore et va cadrer et filmer le dessin en plan rapproché ; puis en gros plan.

Ces raccords dans l'axe s'apparentent plutôt à un zoom dit : coup de poing (sorte de compression brutale d'un travelling utilisé pour certain générique).

Pour la partie conception d'un dessin animé, des décors différents peuvent être dessinés pour des raccords dans l'axe, afin d'enrichir la perspective.

B - Raccords avec variation d'axe.

Un premier plan est pris selon un axe de visée, dans le plan suivant on prend un autre axe de visée. (Les raccords avec variation d'axe en dessin animé sont obtenus en dessinant des décors différents).

Les raccords avec variation d'axe obéissent à la loi des 30°. (Voir le chapitre : Succession de deux plans avec deux axes non parallèles).

Obéissent aussi à la loi des 30° la plongée et la contre plongée.

C - Mouvement dans le temps.

- 1) Accélération du temps
- 2) Allongement du temps
- 3) Passé, présent sont le même temps.

Note sur le temps : Le temps orienté dans le sens passé/avenir. Nous situons sur un point nul (le présent ou instant) qui indique le passage du passé vers l'avenir.

1) Accélération du temps.

A - La coupe franche :

Introduit une brutalité en contenant un nouvel espace complètement étranger au précédent, avec les raccords pour maintenir la cohérence.

B - L'ellipse :

Dans le plan 1 un mouvement est décrit. Dans le plan 2 on supprime la longueur réelle de cette description, pour passer à la fin du mouvement.

2) Allongement du temps.

A - Le cut-back :

La coupe franche peut introduire des retours en arrière, qui imposent la simultanéité de ce qui s'est passé, et de ce qui se passe.

B - Le flash-back :

Action se situant dans le passé, précédant ou succédant à ce qui se passe dans le présent.

C - Le flash-forward :

Bref action anticipée d'un événement dans l'avenir.

3) *Passé, présent sont le même temps.*

C'est la relation entre le mouvement spatio-temporel et la musique, quand deux mêmes actions se situent dans deux lieux étrangers l'un de l'autre, mais relié par la même musique.

Note : Cela peut conduire à des stéréotypes dont le réalisateur doit se méfier ; il ne faut pas répondre forcément à ce que le spectateur croit ressentir de la suite logique des images.

D - Raccords dans le mouvement d'acteur.

A - Deux actions sont filmées quasi intégralement dans deux plans successifs en vue de raccorder dans le mouvement au moment du montage. L'œil ne doit sentir aucune saute dans ces deux suites de mêmes gestes, situé dans deux espaces successifs proches.

1. *Pendant le tournage.*

- a) L'acteur ne tient pas compte du changement d'axe de prise de vue, et accomplit ses mêmes gestes avec la même régularité dans les deux plans.
- b) L'acteur tient compte de la vitesse du geste, quand il y a resserrement spatial, il ralentit son geste. Quand il y a éloignement spatial, le geste doit être plus rapide que celui du plan précédant, pour éviter le piétinement.

2. *Pendant le montage.*

- a) L'équilibre.
Ne pas couper moitié/moitié (pour éviter l'effet de retour en arrière) mais selon des proportions inégales. (Le mouvement amorcé au plan 1 est développé au plan 2).
- b) La contraction.
Ou légère ellipse de mouvement. Les deux morceaux de mouvement coulent correctement au prix d'une légère amputation. Il doit y avoir plaisir pour l'œil.
La contraction peut se substituer par l'ellipse spatio-temporelle en supprimant une grande partie du déplacement général d'un personnage, tout en gardant le raccord de direction de ce déplacement général.

- *Deux règles peuvent-être observés :*

- 1) Le nombre d'image coupé est d'autant plus important que la différence de taille entre deux plans à raccorder est grande.
- 2) Le nombre d'image coupé est d'autant plus important que le mouvement est rapide.

- *En conclusion* : On coupe dans un geste au point maximum dans la courbe d'intensité dramatique de ce geste, et on se fie à l'appréciation de son œil.

(En cinéma d'animation, cela pourra être le « *Flip-book* » : le passage entre deux dessins que l'œil reconstitue de lui-même par le phénomène de la persistance rétinienne).

B - Le raccord de direction des regards.

Dans deux plans successifs, mettant en jeu chacun un personnage différent, on doit conserver dans chacun de ces deux plans la même direction de regard de chacun des personnages, qu'ils soit montrés séparés ou ensemble.

C - Raccord lumière.

Il est presque aussi important que les raccords de mouvements d'acteurs.

Il faut obtenir une continuité photographique (voir l'ensemble !) de la succession des plans. On ne peut commencer une séquence dans un éclairage contrasté et poursuivre dans un éclairage plat et gris que donne un ciel couvert. (Sauf si l'intention est de situer volontairement une scène sous un ciel changeant).

E - Raccord de séquence.

- Le fondu au noir entre deux séquences constitue un artifice vieillot, qu'il est préférable d'éviter (à moins d'une intention de style). Dans le découpage d'un dessin animé il peut s'accepter.

- Raccord avec ponctuation dans le plan :

Il conserve le raccord de mouvement, reliant le plan de fin de séquence et le plan de début de la séquence suivante, et affirme la ponctuation par un effet de volet donné par le déplacement d'un élément dans le plan.

Exemple : Un personnage sort vers la gauche dans le plan 1 situé dans un lieu étroit, où passe une voiture masquant un instant le personnage, et rentre dans le plan 2 par la droite, en un lieu large, et avec une modification de ses vêtements.

Il y a changement de séquence puisque ellipse spatio-temporelle.

L'élément d'aide à la ponctuation du changement de séquence est ici la voiture servant de volet.

F - Coupe utilisé en raccord à l'intérieur d'un même plan.

Le travail de création ne se situe plus ici entre les plans, mais à l'intérieur des plans.

Exemple : Dans un mouvement d'aller et retour, suppression des plans du mouvement d'aller, pour ne conserver que le retour. Créer ainsi le sentiment rapide ou infernal par exemple. (Utilisé par Dziga Vertov dans « *L'homme à la caméra* »).

G - Raccords propre au dessin animé.

- Raccord de construction d'un objet ou d'une marionnette (en volume).

- Raccord du nombre de celluloses (raccord couleurs dans le cas de prise de vues au banc-titre de film argentique).

- Raccord de l'esthétique des décors (unité de style).

Etc.

IX - Esthétique des mouvements d'appareil.

A - Esthétique.

Il n'y a que deux sortes de mouvements (qui ne doivent pas être gratuits).

1 - Le panoramique

La caméra pivote sur son axe autour de son point de fixation.

En prise de vues banc-titre de film argentique, c'est le plateau mobile sur lequel sont fixés les décors qui se déplace d'Est en Ouest et l'inverse, ou du Nord au Sud et l'inverse, ou combinaison des deux axes. (Sur certains banc-titres, la caméra solidaire de son support de mouvement peut effectuer une rotation sur elle-même de 360°).

2 - Le travelling.

La caméra et son support se déplacent soit sur des rails, soit sur un véhicule à quatre roues. En prise de vues banc-titre de film argentique, c'est la même chose. Le chariot de la caméra glisse sur des rails ou colonnes de guidage, solidaires du bâti supportant le plateau mobile porte décors.

Le travelling optique : zoom.

La caméra est fixe. C'est le glissement d'un bloc optique à l'intérieur de l'objectif qui modifie ainsi sa focale. L'effet visuel n'est pas le même qu'avec le travelling sur rails.

Le panoramique.

C'est un mouvement de témoignage. Il est passif.

Le panoramique correspond à une découverte progressive et passive de la réalité. Il doit suivre une courbe d'intérêt ascendant entre le début et la fin du mouvement. La caméra sera ainsi placée plus près du détail final que du détail de départ.

La panoramique peut être :

A) Horizontal.

Vertical («Tilt» en anglais, caméra montée sur un ascenseur)

B) Descriptif.

C'est le plus utilisé et c'est la manière classique d'exprimer l'importance d'un rassemblement. Il correspond à une fioriture.

C) D'accompagnement.

Il maintient le spectateur à distance idéale de l'objet filmé qu'il accompagne. Il y a narration.

Le recadrage : le panoramique d'accompagnement utilisé avec un objectif à focale variable s'adapte avec la trajectoire du personnage, et permet d'éviter les sautes brutales dans l'échelle des plans.

D) Conjonctif.

Il lie très rapidement en un seul plan deux cadrages éloignés dans l'espace mais en étroite relation scénique.

E) Subjectif.

Comme le panoramique descriptif mais vu avec les yeux du personnage.

Dans le panoramique subjectif on trouve aussi le panoramique de 360° qui peut servir comme élément de mise en scène concentrique. (Exemple : une scène du « *Crime de Monsieur Lange* » de Jean Renoir).

F) Alterné.

Seul possibilité conventionnelle de montrer parallèlement une série de panoramique. Cela permet d'exprimer l'idée que deux personnages ou deux mobiles ainsi présentés alternativement se dirigent vers un même lieu de rencontre, qu'il soit concerté ou non. Le montage doit constituer une alternance régulière des directions suivies par les deux parties.

G) Pano filé.

Exécuté à grande vitesse pour lier deux plans étranger l'un à l'autre. Dans tous les cas une progression d'intérêt croissant doit-être préservé. Le plan final étant l'aboutissement de l'inattendu.

La panoramique combiné avec la profondeur de champ, a pour but de mettre en relation les différents éléments d'une même action.

Pratiquement : il est nécessaire de répéter le panoramique, afin de trouver la position du corps et des pieds la moins acrobatique. Le corps entier fait bloc et doit agir pour guider le mouvement de rotation de la caméra.

Le travelling.

C'est un geste. Il entraîne, fait participer, il est actif.

Le travelling peut être descriptif, narratif.

Le travelling peut être :

A) Avant.

Volonté d'agression. Il est analytique, par réduction du cadre de départ on isole de son contexte un détail, qui devient un tout de l'ensemble du mouvement de caméra.

B) Arrière.

Volonté de révélation, de découverte.

C) Latéral d'accompagnement.

Il y a alors narration :

I - Si le travelling d'accompagnement est parallèle au mouvement du personnage, il y a une impression d'immobilité spatiale.

II - Si le travelling d'accompagnement diverge par rapport au mouvement du personnage, il y a une modification progressive de la taille du personnage.

D) Le champ/contrechamp mobile.

Les axes de prise de vue de deux travellings latéraux de même sens qui se succèdent, peuvent former avec le plan du décor des angles qui correspondent à un renversement panoramique du point de vue.

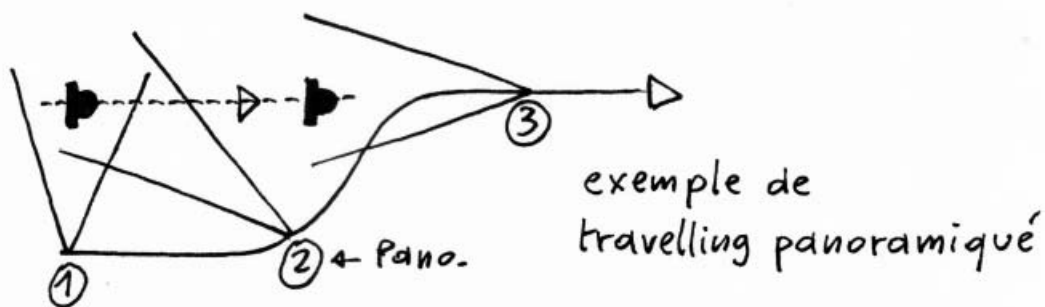
Précaution pour éviter la stroboscopie ou filage optique et la sensation d'étouffement : il

peut être utile quelquefois de remplacer un panoramique d'accompagnement (peu doué de mobilité dans l'espace) par un travelling latéral d'accompagnement beaucoup plus souple. Cependant pour la recherche d'une sensation voulu, on ne tient pas compte de ces risques. (*Exemple* : Fond filé derrière un coureur. Dans un cartoon, décor filé derrière un personnage en automobile).

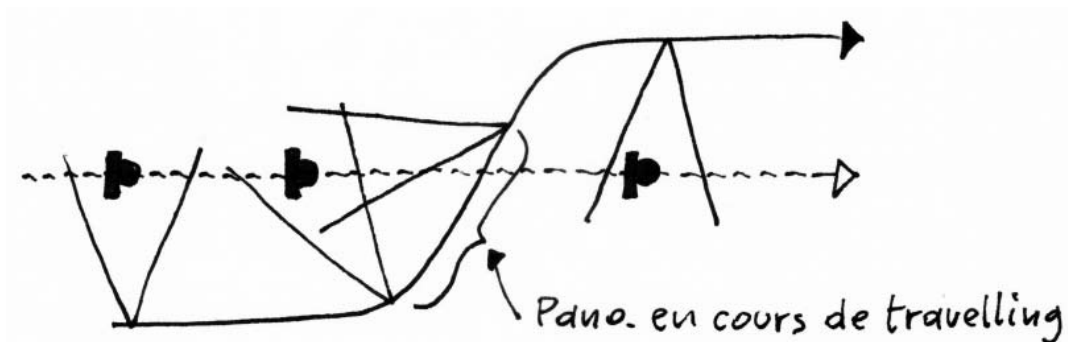
Rappel : Dans les prises de vues en banc-titre en film argentique, le panoramique n'est pas la caméra pivotant sur son axe, mais le plateau mobile porte document. Le chariot porte caméra avance ou recule sur ses rails et constitue ainsi le travelling.

B - Fixité et mobilité des mouvements d'appareil.

- Comparaison entre la mise en scène statique analytique par la succession des plans, et la mise en scène dans le champ avec mouvements d'appareil.
- C'est de la deuxième mise en scène qu'il s'agit ici : la caméra mobile.
- La mise en scène dans le champ est active (c'est le langage conjugué au présent). Elle fait participer le spectateur, lui fait découvrir un espace continu, et non plus fragmenté comme un espace structuré en association ou juxtaposition de perceptions discontinues.
- Il y a une alternance à respecter :
 - Faire participer le spectateur.
 - Lui faire prendre du recul par l'observation. Par conséquent alterner la mobilité du travelling et la fixité du montage.
- Pour le travelling d'accompagnement on peut procéder de 6 sortes :
 - 1) Influencer sur la distance de la caméra au sujet : il y a modification de l'échelle du plan (au départ, sujet proche de la caméra ; à l'arrivée, sujet légèrement plus loin).
 - 2) Influencer sur la vitesse du travelling (trajet du sujet et du travelling sont parallèles). S'il y a modification de l'échelle du plan et de direction du déplacement : c'est le travelling panoramique.
 - 3) Influencer sur l'axe optique de la caméra par rapport au chariot. Il y a modification de l'angle de prise de vue (plongée/contre plongée) par la modification de la vitesse à partir d'un mouvement latéral et par recadrage constant du personnage.



4) Par le mépris de la loi des 180°



Si le cadrage centre soigneusement le personnage accompagné, le passage de la ligne des 180° est théoriquement insensible, mais cela peut correspondre aussi à un balayage du décor entre champ et contre champ, voir à l'introduction d'un personnage se déplaçant en sens inverse du premier par exemple.

5) L'emploi de l'objectif à focale variable : zoom.

Utilisé en addition avec le chariotage de la caméra et lors d'un mouvement d'accompagnement, il permet de réduire l'itinéraire de celle-ci, et d'assurer au cadrage, surtout serré, une souplesse maximale.

En ce qui concerne la mise en scène du plan avec jeux dans le champ (avec mouvements d'appareil) il y a allongement sensible de la durée de ce plan, et la direction d'acteur demande des déplacements et des jeux précis.

6) Le plan en caméra portée à pieds où toutes les trajectoires sont possibles.

Ces mouvements sont plus humains que les mouvements mécaniques. (Entre le chariotage sur rails et la caméra portée, il y a la grue, qui donne une impression de caméra volante dans l'espace).

En ce qui concerne la densité de la propulsion du mouvement d'appareil :

Le metteur en scène suivant ses intentions doit ménager un chemin précis pour l'œil du spectateur. Comme dans un tableau où l'œil est guidé par la composition du peintre.

X - Les raccords dans les mouvements d'appareil.

Ils se raccordent sans heurts ni contradiction visuelle dans les conditions idéales suivantes :

- A) Qu'ils soient de même nature :
 - Un pano. vertical se raccorde avec un pano. vertical.
 - Un travelling horizontal se raccorde avec un travelling horizontal.
- B) Qu'ils soient de même sens :
 - Un travelling avant avec un travelling avant.
 - Un pano. gauche/droite avec un pano. gauche/droite.
- C) Qu'ils soient exécutés à la même vitesse :
 - Si la vitesse entre deux mouvements d'appareil est différente, il se produit un choc dans la fluidité de la continuité.
- D) Inverser ou accélérer, ou ralentir le mouvement d'appareil par l'intrusion dans ce mouvement d'un objet cache ou volet. Ce cache ou volet naturel en empêchant distinctement l'action, constitue un élément d'attente, de suspens, et permet de découvrir le point fort du mouvement d'appareil.

Faute : C'est le « *ciseau* » raccordant deux mouvements de sens contraire : un pano. gauche/droite par un pano. droite/gauche.

Le raccord cependant pour être le plus idéal possible admet des entorses selon :

- Un travelling latéral raccordé avec un travelling avant, etc.
- Un plan fixe peut être introduit dans un travelling : il y a contraction du travelling et sa reprise ne peut se situer à l'endroit où on l'avait abandonné.

XI - Principes propres à la réalisation vidéo.

L'écran de cinéma est vécu par le spectateur comme un écran vu de loin. Celui de la télévision comme un petit écran vu de près.

A

- 1) L'écran vidéo est petit. Dans ses dimensions habituelles, il rend sensible surtout la présence humaine et son jeu.
- 2) Le gros plan est simplement un plan «normal».
- 3) Les visages angoissés ou souriants portent particulièrement, surtout si les propos prennent le spectateur à témoin.
- 4) Les œuvres intimistes offrent le maximum de présence.
- 5) L'écran vidéo fait «loupe». Selon l'usage que l'on en fait par rapport aux œuvres, il grandit ou amenuise.
- 6) La vidéo donne plus de relief que le support filmique (surtout en couleurs). L'image est moins «laiteuse». (Ce n'est plus valable en 2007, avec les nouvelles technologies). On

- gagne en profondeur, jamais en hauteur ni en largeur.
- 7) Si l'image reste toujours réduite, le haut parleur, lui, grandit la voix, d'où la présence des grands textes, dans leur simplicité. Pourtant, le temps de l'émission reste celui de l'image.
 - 8) Le metteur en scène ne réalise pas le texte : il rend plus ou moins présent un point commun : ici sous forme de sons et là d'images.
 - 9) L'éparpillement est l'ennemi n°1 de l'image. La dramatique télévisuelle se montre avide de dépouillement.
 - 10) L'unité compte avant tout, unité entre les intentions du texte, le style du décor, les divers éléments du jeu ou dans le jeu.
 - 11) En matière de décors, il faut distinguer style et stylisation.
 - 12) On accroît les dimensions du petit écran au besoin en le fragmentant (trucages de régie vidéo), jamais en le bourrant.
 - 13) Le comique de mouvement ou de mot passe mal, mais peut être envisageable.
 - 14) La question du comique semble devoir être reprise en partant des objets et des attitudes.
 - 15) La durée des œuvres doit être appréciée non d'après les critères issus d'autres domaines, mais d'après les temps de fatigue, d'intérêt ou d'attention spécifique ; le petit écran supporte mal les longueurs de texte et d'images. (Ici la durée ne tient pas compte de la publicité à la télévision, ni de la rivalité entre les différentes chaînes).

Exemple de lisibilité en sous-titrage :

- Longueur d'une ligne : entre 25 à 33 lettres ou espaces par ligne.
- Longueur sur deux lignes : entre 20 et 25 lettres ou espaces par ligne.

B - Certaines formes de langage passent mal :

- Les successions rapides de plans (sauf en cinéma d'animation). Et encore n'est-il pas fait mention de la mode des clips, et du montage saccadé, ou du montage «speed».
- Les rythmes d'action trop vifs (là encore, il n'est pas fait mention de la mode par exemple de certaines séries d'animation japonaise).
- Les flash-back.
- Tout ce qui peut apparaître discontinu (la non conjugaison au présent).

C - L'introduction de la couleur en vidéo a amélioré la visibilité du cadre, de même que la haute définition. On peut donc le desserrer.

D - Lois d'efficacité ciné-télé en ordre décroissant (d'après A. Frank ; mais ce n'est plus bien valable en 2007)

| Ciné | Télé |
|--|--|
| 1 - Découpage | 1 - Dialogues et recherche d'un rythme |
| 2 - Mouvement et recherche d'un rythme | 2 - Cheminement du récit |
| 3 - Décor | 3 - Lumière et choix des images |
| 4 - Lumières et images | 4 - Visages, présence, puissance d'expression du regard |
| 5 - Visages | 5 - Mouvements |
| 6 - Dialogues | 6 - Décors dans leur dépouillement, accessoires dans leur exigence essentielle |

Possibilités d'effets comiques par ordre décroissant.

| Ciné | Télé |
|--|--|
| 1 - Effets et gags | 1 - Comique d'objets |
| 2 - Ruptures dans les attitudes ou les situations | 2 - Cheminement du récit |
| 3 - Diversité, accélérations ou ralentissement dans le rythme des mouvements | 3 - Drôlerie des situations |
| | 4 - Rarement rire arraché par les mots |

Durées comparées.

CINÉ

Temps : diversement ressenti selon l'intérêt du récit, la beauté de l'image, sans que la technique apporte des raisons de fatigue particulière.

TÉLÉ

Importance de durées assez réduites, en tout cas mesurés, en raison de l'unité et de la continuité du récit, des possibilités de rupture d'attention dans un appartement, de la fatigue visuelle (temps d'une dramatique : 1h 30). Avec la couleur et la haute définition, ce n'est plus valable en 2007.

4 - Pratique de la préparation créatrice d'un film

I - Synopsis

II - Scénario

III - Continuité

IV - Découpage

I - Le synopsis.

C'est le canevas sur lequel est décrit en forme de synthèse progressive, et en quelques lignes, l'idée générale du film.

Le but du synopsis sera d'ordonner le développement de l'idée, de lui donner ses lignes de force.

II - Le scénario.

C'est le développement littéraire du synopsis avec l'idée concrétisée en scènes dramatiques visuelles. La rédaction du scénario fait ressortir l'évolution des situations de tous les éléments. On peut opter pour ce style où : si la structure est bonne, l'histoire peut rester secondaire.

III - La continuité.

C'est la division du scénario en séquence et en plan déjà orchestré en grandeur, avec l'indication générale du jeu de l'action, la correspondance avec le texte du scénario et l'indication de la bande sonore.

La continuité dialoguée permet déjà de se rendre compte du rythme d'ensemble du film, de l'unité générale du scénario.

IV - Le découpage.

- Cela pourrait se résumer au «film sur le papier». C'est l'expression en image écrite de l'idée du film. On utilise aussi un story-board.

Dans le découpage la chronologie de l'idée est fragmentée en séquences et en plans très précisés.

- La séquence groupe des faits, des événements situés dans des lieux très différents, mais formant un tout, centré sur une action déterminée. (Lé séquence pourrait correspondre avec le chapitre d'un roman).

- Le plan n'existe que par rapport au plan qui précède et à celui qui suit. C'est un mouvement cinématographique qui se développe dans l'espace et dans le temps. Un film de long métrage en comporte de 300 à 900 environs, suivant la caractéristique du style du metteur en scène et de la mode du moment.

- Au niveau le plus élémentaire, le tournage d'un plan, aussi modeste en soit, doit être effectué avec l'arrière pensée d'un montage possible.

- Le découpage pratiquement se compose ainsi :
 Dans la colonne de gauche : l'échelle du plan, son numéro, l'angle de prise de vue, le cadrage modifié par le mouvement d'appareil. On peut indiquer aussi un minutage, les transitions éventuelles (fondu, fondu enchaîné, trucage, etc.)
- Dans la colonne centrale : le jeu de mise en scène de, où des personnage, le décor, la lumière.
- Dans la colonne de droite : le dialogue, les bruits, la musique, le commentaire s'il y a lieu.

- Le découpage sur plan :

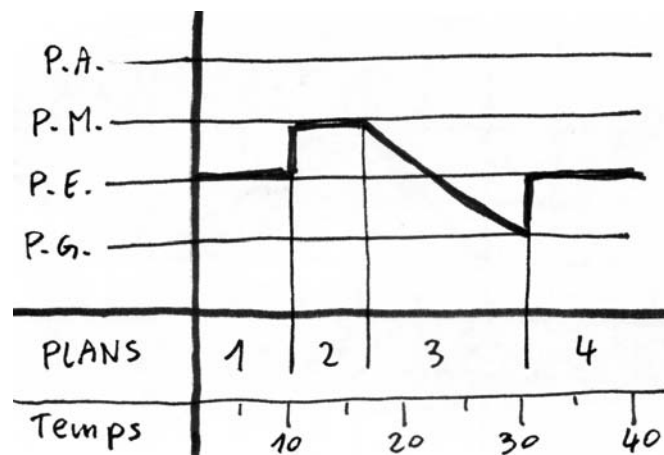
Il consiste à représenter schématiquement sur le plan du décor les emplacements successifs de la ou des caméras (dessinées par un angle) et des personnages (dessinés par un demi-cercle et un trait indiquant le dos : ◐).

- La bande dessinée ou story-board.

On dessine les plans des images les plus caractéristiques du découpage, et comportant des difficultés de trucages ou de mise en scène.

- Le filmogramme.

Partition portant deux axes perpendiculaires, portant en abscisse l'échelle des grosseurs de plans, et en ordonné l'échelle des durées des plans. Le filmogramme rend lisible les ruptures dans l'espace et dans le temps.



Le story-board (cas du dessin animé)

Chaque plan y est précisément dessiné à son échelle dans le format du cadre de prise de vue. Le style de dessin doit rester simple, et ne pas être en lui-même un exercice de virtuosité de la part du dessinateur, comme on le voit trop souvent. Les mêmes indications que pour le découpage d'un film en prise de vue réelle y sont précisément décrites : jeu de l'action du personnage, mouvements d'appareil, etc. De même qu'on indique sommairement les

éléments de la bande sonore.

Chaque plan comporte l'indication en seconde. On peut être amené à faire également un découpage sur plan, avec le dessin schématique des personnages, et les différentes positions imaginaires de la caméra et de ses mouvements.

5 - Pratique de la préparation matériel d'un film

I - Constitution de l'équipe

A - L'équipe de tournage dans la manière la plus importante peut se composer comme suit :

- *Direction* : réalisateur, assistant réalisateur, scénaristes, script, directeur de production, régisseur, monteur.
- *Décor* : architecte décorateur, assistant décorateur, création des costumes, accessoiristes, dessinateurs.
- *Prise de vues* : chef opérateur, assistant opérateur, cameramen, chef électricien, électriciens, machinistes, clapman.
- *Prise de son* : ingénieur de son, assistant du son, perchman, mixage, musiciens et compositeur.
- *Interprètes* : grand rôles, rôles secondaires, petits rôles, figuration.
- *Petits métiers* : coiffeur, perruquier, maquilleur, habilleur, doublure, menuisier, staffeur, peintre, coach, photographe de plateau, attaché de presse, comptabilité, assureur.

Quelques fonctions :

- L'assistant du réalisateur et le régisseur dressent le dépouillement (acteurs, décors, costumes, accessoires, figuration, etc.)
- Le chef opérateur règle l'éclairage des scènes, en fonction de l'emplacement et des mouvements de caméra. Il utilise les «pinceaux» de lumière comme un peintre. Il fait passer à travers l'image son émotion personnelle en accord avec ce que recherche le réalisateur. Dans son travail il reçoit l'aide du cameramen ou cadreur dont la qualité première doit être le «sens esthétique du cadre». Le cadreur est aidé par un assistant chargé des corrections de point au cours d'un mouvement d'appareil et du chargement des magasins de la caméra.
- Le décorateur : sa tâche recoupe celle du chef opérateur, elle est soumise aux mêmes exigences. Le décorateur créera l'atmosphère par une foule de petits détails qui feront croire à la réalité de la narration, mais aucun de ces détails ne devra donner l'impression d'une démonstration décorative.
- La script seconde le problème des raccords et est capable de déterminer pour chaque plan plusieurs raccords valables, non seulement avec le plan qui précède et celui qui suit, mais

avec ceux qui éventuellement précéderaient et suivraient. La script note les accessoires portés par l'acteur, toujours pour le problème de raccords.

B - Le dépouillement ou plan de travail.

- C'est le document d'ensemble où l'organisation pratique du tournage est minutieusement décrite, selon un ordre méthodique (le groupement des décors par séquence, la figuration y sont planifiés). Le dépouillement est issu d'une lecture pratique «entre les lignes» du découpage. C'est un aide mémoire, et c'est le côté «matérialiste» du découpage.
 - Avant le tournage, le dépouillement indique tout ce que l'idée et l'action du film doivent, sur le plan matériel, trouver à leur disposition pour être parfaitement étayées et mises en valeur. Une lecture directe et précise indique le groupement d'éléments à la préparation du tournage, qui détermineront l'établissement de ce tournage.
 - Un dépouillement peut comporter plusieurs chapitres différents, selon que les éléments pratiques extraits du découpage sont groupés :
 - A) par continuités chronologique de l'action
 - B) par décors
 - C) par lieux réels de tournage
 - D) par acteurs.
 - La référence pratique de base reste le décor où le lieu où l'on groupe les prises de vues par commodité de travail et de transport de l'équipe. On tourne les plans où l'action se situe dans un même décor du lieu, sans s'occuper de la logique du fil conducteur prévu dans le découpage.
- L'emploi du dépouillement est confié à la responsabilité de l'assistant réalisateur, du régisseur et de la script, qui auront assistés au découpage du réalisateur.
- Pour compléter le dépouillement et dans la mesure où le film nécessite des costumes, il peut s'établir aussi une fiche de costume par acteur, avec mentionné : la liste de la composante du costume, le maquillage, les plans s'y rapportant.

| Jours | Décors | Lieux | | Plans | Éclairage | Ordre | Acteurs | Figurants | C o s t u - mes | Accessoi- res | Trucages | Notes |
|-------|--------|-------|------|-------|-----------|-------|---------|-----------|--------------------|------------------|--------------|-------|
| | | ext. | int. | | | | | | | | | |
| L 1 | Cave | | X | 4/5/6 | 3-500 | 6/4/5 | Paul | | n° 2 | couteau | Fond bleu | |
| M 2 | | | | | | | | | | | | |
| M 3 | | | | | | | | | | | | |
| J 4 | | | | | | | | | | | | |
| V 5 | | | | | | | | | | | | |

Exemple de dépouillement.

- *Le repérage des lieux de tournage :*

C'est une fiche qui facilite le tournage. Il est préférable de bien connaître les lieux pour savoir leurs inconvénients, leurs meilleurs possibilités et en tirer tout le parti possible.

On peut noter sur une fiche appelée : Fiche de repérage, les différentes commodités : les heures d'éclairages, la figuration bénévole, les accès, les sources de courant, les conditions d'hébergement de l'équipe, le coût des transports, etc.

6 - Pratique du tournage et notion d'éclairage

A - Le tournage est l'orchestration : le maniement des regards, de gestes, de chairs, de mots en fonction d'une idée directrice.

Les ordres de départ du tournage, donnés par le réalisateur :

- **Moteur** (l'opérateur met en marche la caméra)
- **Annonce** (le préposé au clap d'identification du plan et au claquement, pour le synchronisme du son, présente le clap devant l'objectif)
- **Action** (les acteurs commencent leurs jeux)
- **Coupez** (arrêt du jeu des acteurs et de la caméra)

B - Réalisation pratique dans un lieu public, utilisation de la vidéo comme moyen de reportage fiction.

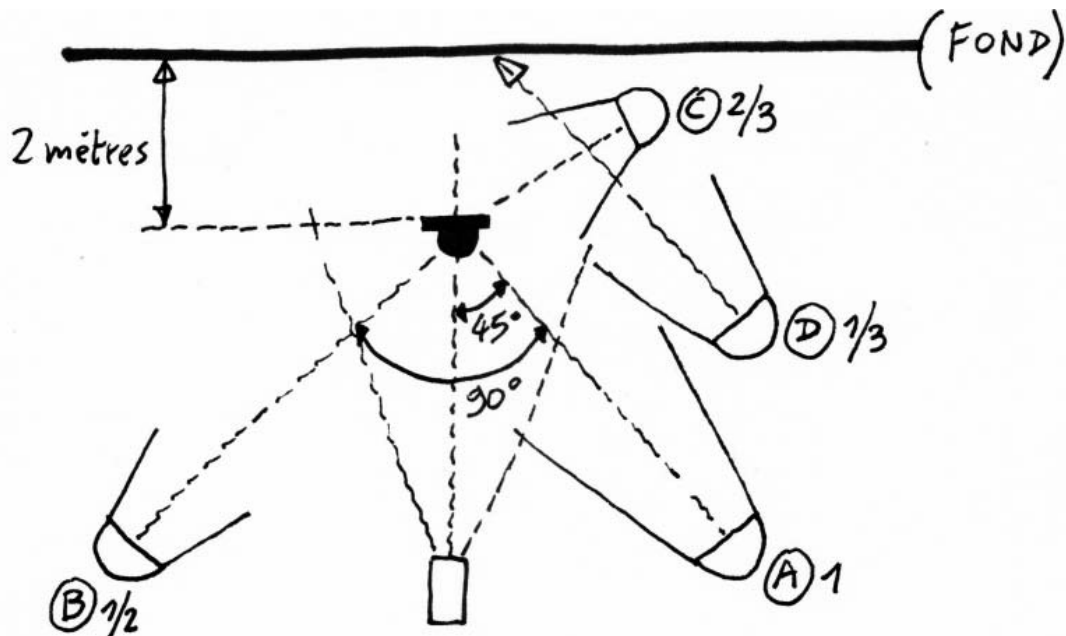
- Discrétion et méthode de reportage :

Le plus souvent caméra portée à la main, et images volées, sans demande d'autorisation à la Préfecture de Police.

- On peut utiliser un figurant, lequel est inconscient de ce que cherche réellement le réalisateur. (Un acteur au courant de ce que désire le réalisateur, et à l'insu du figurant, effectue son jeu innocemment au côté du figurant, qui lui, s'imagine être filmé pour une action qu'il croit être réelle).
- Le public de la rue est d'un maniement très délicat. Il faut l'aborder personnellement, lui exposer ses intentions, lui proposer de devenir quelques temps «l'acteur dont-on a besoin».
- Dans le cas de reportage : il y a plutôt intérêt à conserver les réactions naturelles du public. Qu'il regarde la caméra, qu'il s'exhibe ou se referme, ne peut qu'ajouter à l'authenticité du « directe ».
- La prise de vue clandestine à l'insu des gens peut conduire à une impasse ; tôt ou tard, il faut intéresser les gens à la réalisation et leur demander avec précision ce que l'on désire.

C - Notion d'éclairage en intérieur.

I - Cas d'une personne devant un fond ou élément de décor.



A - Source principale. Située en hauteur pour limiter la portée des ombres, et à 45° par rapport à l'axe caméra-sujet. (Pleine puissance)

B - Source complémentaire. Située à environ 90° par rapport à la source A pour corriger les ombres de celle-ci. Elle ne fera que la moitié de la puissance de la source A pour conserver le relief, et le volume apparent du sujet. On pourra moduler son effet en éloignant, ou avec des filtres, ou avec un réflecteur en lumière indirecte.

C - Source de décrochement. Cette source éclaire en léger contre-jour, pour décrocher le sujet du fond. Elle sera placée plus haut que les autres sources.

D - Source du fond. Pour mettre en évidence le fond.

N.B. : Pour éviter les ombres portées du sujet sur le fond, on peut placer le sujet au moins à deux mètres en avant du fond.

II - Cas d'un groupe de personnes autour d'une table devant une baie laissant passer la lumière du jour.

- Disposer les éclairages de façon à les équilibrer avec la source de la lumière du jour.
- Éviter la lumière directe sur le sujet, cela gênera les personnes et donnera des contrastes trop violents. Plutôt utiliser une source sur un réflecteur (carton blanc).

- La solution la plus simple est d'utiliser l'éclairage indirect : plafond, mur ou surface claire.

III - Utilisation des filtres.

1) En monochrome

La règle est qu'un filtre éclaircit sa couleur et fonce sa complémentaire.

| | | | |
|--------------------------|-------|---------|-------|
| Couleurs primaires | BLEU | VERT | ROUGE |
| Couleurs complémentaires | JAUNE | MAGENTA | CYAN |

2) En couleurs

Filtres neutres : ce sont des gris plus ou moins dense. Ils n'interviennent pas sur le rendu de couleur, mais sur la valeur d'exposition, afin de réduire la profondeur de champ ou éviter un trop fort contraste. (Ces filtres « adoucissent » l'image).

Exemple : *Filtres Wratten* :

- 0,3 - ouvrir d'un diaph
- 0,6 - ouvrir de 2 diaph
- 0,9 - ouvrir de 3 diaph
- 1,2 - ouvrir de 4 diaph

