

QUELQUES DÉFINITIONS

Photogramme : Nom des images sur une pellicule / Image extraite d'un film.

Cadre : Limite de l'image, portion de la réalité en deux dimensions isolée par la caméra.

Champ : Portion de l'espace visible (en trois dimensions dans le réel) qui est délimitée par le cadre.

Hors champ : Ensemble des éléments qui ne sont pas inclus dans le champ mais qui y sont rattachés par l'imaginaire du spectateur. *Ex* : Un homme est sur un plongeur. Il saute. La piscine est hors champ mais le spectateur la rattache inconsciemment au plongeur.

Contre-champ : Espace complémentaire du champ. *Ex* : Dans une conversation, on voit successivement la personne qui parle (champ) et celle qui était de dos (contre-champ).

Profondeur de champ : Espace de netteté obtenue par la mise au point, lors d'une prise de vue. A ne pas confondre avec la profondeur de l'espace représenté : un espace profond est photographié avec peu de profondeur de champ si l'image est floue dès le second plan.

Espace filmique : Association du champ et du hors champ.

Amorce : Personnage ou objet placé au tout premier plan au bord du cadre.

LES POSITIONS DE CAMÉRA (point de vue et angle de prise de vue)

Le point de vue correspond à l'emplacement de la caméra.

Il peut avoir une interprétation narrative s'il coïncide avec la vision d'un personnage (**point de vue subjectif**) renforcé si la caméra est portée (**caméra subjective**).

L'angle de prise de vue correspond à l'axe de la caméra par rapport au sujet filmé) :

- **Horizontal ou « normal »**
- **Plongée** : la caméra se situe au-dessus de l'objet filmé. Elle engendre souvent une forme d'écrasement du sujet montré en position d'infériorité.
- **Contre-plongée** : la caméra se situe en-dessous de l'objet filmé. Elle donne l'impression de puissance et de grandeur au sujet qui est souvent montré en position de supériorité.
- **Oblique** : la caméra est penchée. Cela crée un sentiment d'instabilité et de malaise, d'incertitude ou de danger.

LES ÉCHELLE ET VALEURS DE PLANS



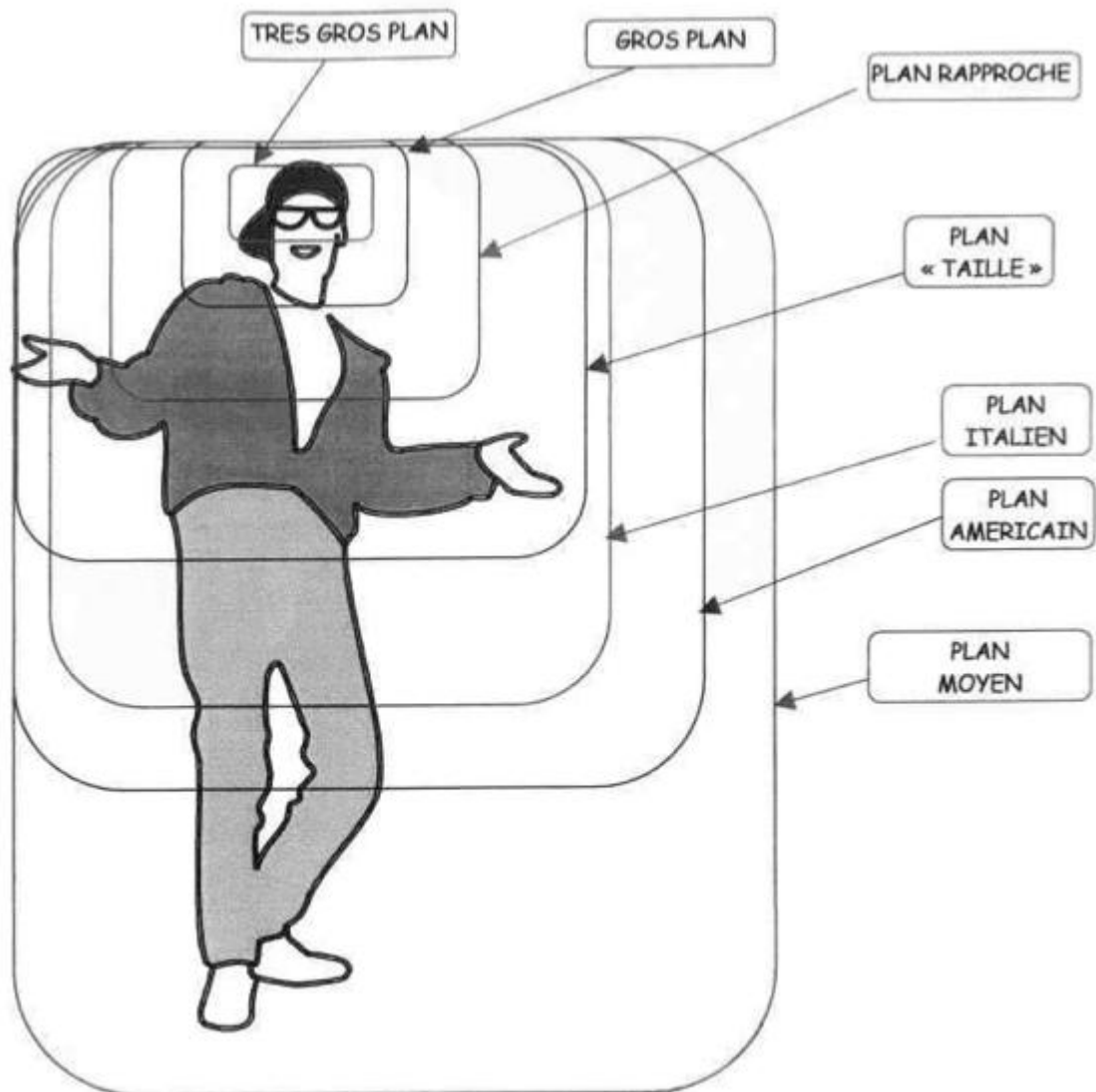
Plan d'ensemble

(photogramme extrait de Il était une fois dans l'Ouest de S. Leone)



Plan de demi-ensemble

(photogramme extrait de Le fabuleux destin d'Amélie Poulain de J.P. Jeunet)



- **Plan d'ensemble**>**situer** : présenter le personnage dans un environnement.
- **Plan de demi-ensemble**> **cadrer** : présente le personnage tout en faisant apparaître le décor dans lequel il évolue.
- **Plan moyen**> **attester** : distingue un personnage de ce qui l'entoure, lui accorde une importance.
- **Plan américain et plan italien**> **attirer l'attention** : intensifie la présence du personnage, accorde une plus grande importance à ses gestes.
- **plan « taille »** > **souligner** : permet de saisir les expressions du personnage.
- **plan rapproché**> **préciser** : met en évidence les sentiments du personnage.
- **gros plan**> **dramatiser** : traduit une dimension intérieure en communiquant au spectateur les sentiments du personnage. Peut aussi mettre en valeur un objet.
- **très gros plan ou insert**> **focaliser** : saisit un détail (expression, objet...) en provoquant un effet de choc.

LES MOUVEMENTS DE CAMÉRA

Le plan fixe est tourné à l'aide d'un pied fixe. La caméra ne bouge pas.

Les travelling indique tout déplacement de la caméra dans l'espace. Ils consistent en tout type de déplacement (**travelling latéral, travelling avant, travelling arrière, travelling vertical, travelling panoramique, travelling circulaire...**)

Le travelling d'accompagnement suit un personnage dans son déplacement.

Ces déplacements sont effectués de différentes façons : caméra portée, chariot sur rail, voiture, grues... La **steady cam** permet au cadreur d'avoir une image fluide pendant qu'il marche. La **Louma** et la **Dolly** sont des types de grues utilisées pour les travelling : la première consiste en un bras articulé simple auquel est rattachée la caméra, la seconde est un bras plus complexe avec un plateau sur lequel est posée la caméra, le cadreur montant également sur le plateau.

Le **zoom** n'est pas un mouvement de caméra met peut être appelé **travelling optique** en ce qu'il induit un mouvement dans l'image.

LE SON

Les **sons diégétiques** existent dans l'histoire sans ou off montage (*ex : le personnage allume la radio, on entend ce qu'il entend*), les **sons extradiégétiques** n'appartiennent pas à l'histoire.

Le **son in** est constitué de tout ce qui est émis dans le champ (dialogue, bruit de porte, d'un réveil etc.). Le **son hors champ** appartient à la scène mais sa source n'est pas visible. Le **son off** n'appartient pas à la scène et est ajouté au montage. Le son hors champ et le son off constituent la **zone acousmatique** (tous les sons dont la source n'est pas visible dans le champ).

LE MONTAGE

Techniques de montage

Montage cut : deux plans sont collés bout à bout



Fondu enchaîné : un plan disparaît progressivement au profit d'un autre plan



Fermeture / Ouverture au noir : l'image est remplacée progressivement par un écran noir / l'écran noir est progressivement remplacé par une image

Fermeture / Ouverture à l'iris : un cercle part des bords de l'image et se rétrécit progressivement, recouvrant l'écran de noir ou le mouvement inverse, de l'écran noir à l'image.



Les volets : l'image est balayée par une autre. Volet au noir : elle est balayée par un écran noir.



Quelques types de montage

Montage chronologique : suit la chronologie de l'histoire

Montage alterné : juxtaposition de deux ou plusieurs actions ayant un rapport de simultanéité ou de consécution et qui peuvent donc se rencontrer (ex : dans une poursuite de voiture)

Montage parallèle : alternance de deux actions n'ayant pas de rapport de chronologie entre elles ou succession de deux plans nullement reliés par l'histoire.

Montage par leitmotiv : alterne des plans successifs avec une image récurrente.