



***Abc du langage
cinématographique***

***Yvan Durnin
décembre 2003***

IMPORTANCE DU CADRAGE

Le choix du cadrage est conditionné par le style, le rythme, la clarté du récit, l'ambiance à créer, l'intensité dramatique, la nécessité d'attirer l'attention sur un détail important, etc. Le choix de la grosseur d'un plan dépend d'abord de ce que l'on veut montrer à l'écran. Un paysage demande un plan très large, un visage, un plan plus rapproché.

Pour nous aider à bien comprendre l'importance du cadrage (ce qui est inclus et ce qui est exclu dans une image), on peut à l'aide de photographies appropriées et du cadre illustré ci-après, cadrer des photographies de façon à assurer la meilleure transmission du message. On en profitera pour réfléchir sur le choix des éléments du contenu. Il suffit de placer les deux cadres sur une photo ou sur l'image projetée et d'étudier les changements que l'on désire apporter en déplaçant les « L L » de haut en bas et de gauche à droite.

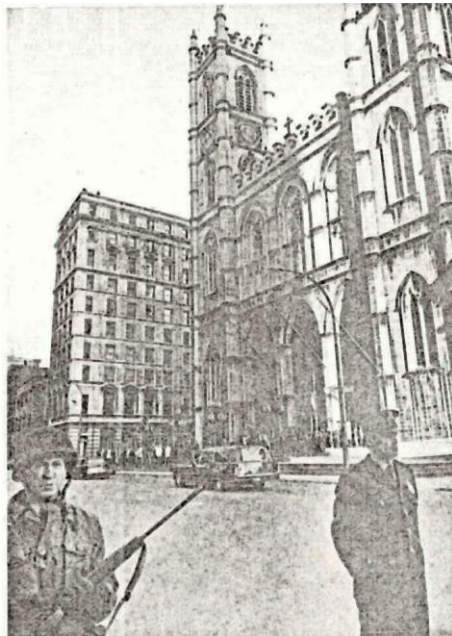
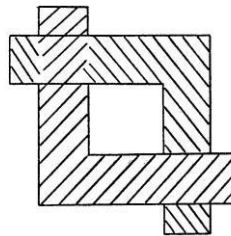
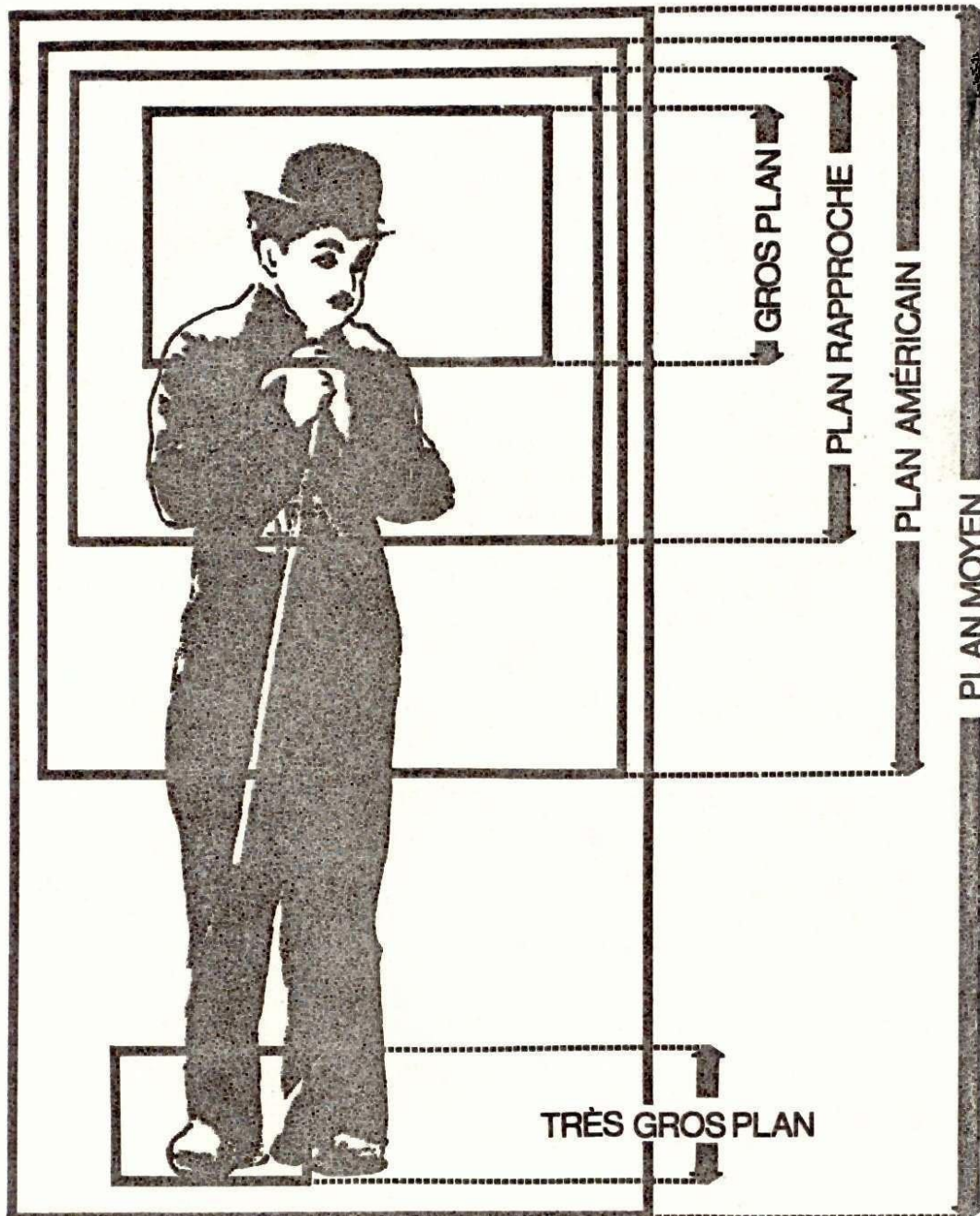


Photo de Antoine Désilet, journal «La Presse», 1970

Pour saisir et assimiler le contenu d'une image, il ne suffit pas d'avoir les yeux ouverts. Il faut un regard attentif et exercé, un esprit en éveil, pour en analyser les divers éléments (décor, personnages, objets, actions) et pour en comprendre la véritable signification à travers des procédés d'expression. En effet, la signification d'une image n'est pas seulement dans la scène qu'elle représente mais dans la manière dont elle est représentée.

PLANS PAR RAPPORT AU PERSONNAGE ET AU VISAGE



PLANS

Afin d'éviter la monotonie visuelle, il est utile de varier les cadrages et valeurs de plan. En plus d'aider à garder l'intérêt des spectateurs, on verra aussi un peu plus loin que cela nous permettra également d'éviter des erreurs au niveau de la continuité de l'action. De plus, les valeurs de plan peuvent aussi servir de langage et donner de l'emphase à vos séquences.



Plan général

On l'appelle également plan de grand ensemble. Un plan qui présente un décor entier, comme un paysage, un quartier, etc. Il nous situe dans le temps et dans l'espace. Le plan général sert souvent de plan d'introduction dans un film.



Plan d'ensemble

Plan qui présente un décor dans sa totalité ou presque. Permet de présenter le personnage dans son environnement.



Plan de demi-ensemble

Plan qui cadre une partie du décor (avec personnages) ou une action filmée de plus près. Il nous précise le lieu dans le plan d'ensemble.



Plan moyen

Plan montrant un ou des personnages des pieds à la tête. Plan qui ne s'applique qu'à des personnages. Permet de distinguer le personnage de ce qui l'entoure, le présente en action, introduction d'un protagoniste.



Plan américain

Plan qui présente un personnage ou plusieurs coupés à mi-cuisses. On le dit inspiré des films western, il permet de cadrer le sujet de façon à voir ses mains le long de son corps. Il nous rapproche de l'action et nous permet d'avoir un peu plus d'intimité avec un groupe ou un individu. Plan qui ne s'applique qu'à des personnages. Souvent utilisé pour organiser une conversation entre deux personnages.



Plan rapproché

Plan qui cadre le personnage principal ou plusieurs à la mi-poitrine ou à la ceinture. Ce plan nous permet de bien percevoir le contenu dramatique de l'action vécue par le personnage. Entraîne une perception plus intime du personnage, de son caractère, de ses intentions, de sa situation psychologique.



Gros plan

Plan qui cadre uniquement la tête du personnage. Ce type de plan permet d'accentuer l'émotion ressentie lors d'un plan rapproché. Aide à communiquer les sentiments du personnage.

Très gros plan

Plan qui présente un détail du visage ou du corps humain. On donne souvent le nom «d'Insert» aux très gros plans d'objets. Permet de saisir un détail pour lui accorder une valeur particulière.

ANGLES DE PRISE DE VUES

L'angle de prise de vues définit la position de la caméra par rapport au sujet filmé. Le choix d'un angle peut obéir à un souci descriptif ou expressif ou encore à la volonté de traduire la vision d'un personnage. Un angle de vue déterminé indique une vision particulière liée au caractère propre du film et s'il y a lieu à la psychologie des personnages.



Angle normal ou angle neutre

La caméra est au même niveau que le personnage ou le sujet filmé dans l'axe de la caméra.



Plongée

La caméra est placée au-dessus du sujet filmé et l'axe optique de la caméra est dirigé vers le bas. Cet angle sert à montrer ce que l'on peut voir de haut. Utilisé dans un cadre dramatique, il peut servir à accentuer certaines émotions. Étant donné que l'on crée l'impression que l'on domine la vue, que l'on écrase le sujet filmé, qu'on l'amenuise, on peut en tirer des effets psychologique ou symbolique.



Contre-plongée

La caméra est placée au-dessous du sujet et l'axe optique de la caméra est dirigé vers le haut. Cet angle permet de faire voir aux spectateurs ce que voit un personnage qui regarde vers le haut. On peut aussi s'en servir pour accentuer un effet de supériorité, l'élément filmé paraissant dominateur. On peut ainsi donner une apparence de puissance, d'importance, d'orgueil, d'arrogance.



Angle oblique

La caméra ne garde pas ici son axe normal par rapport aux horizontales et aux verticales. Cet angle permet de créer du rythme. On le retrouve souvent dans les vidéo-clips. On peut aussi l'utiliser pour souligner des situations de peur, d'inquiétude, de tension.

MOUVEMENTS DE CAMÉRA

On peut faire avancer, reculer, pivoter la caméra pour amener le spectateur dans l'action. En bougeant, la caméra peut accompagner les acteurs dans leur aventure, en faire partie prenante ou nous aider à comprendre le déroulement. Dans tous les cas de déplacement, attention à ne pas effectuer de mouvements trop rapides afin de permettre au spectateur d'assimiler l'information.



Panoramique

Mouvement horizontal de la caméra. Celle-ci n'est pas déplacée. Permet de présenter un paysage, explorer un décor ou dévoiler progressivement une scène. Remplit habituellement une fonction descriptive mais peut créer une action dramatique en introduisant un élément inattendu. On peut aussi effectuer un «Pan» vertical de la caméra. On dit aussi «Tilt» (haut, bas).

Travelling



Travelling latéral

Mouvement qui consiste à suivre une action en déplaçant la caméra manuellement ou avec un chariot, dans une voiture, etc. Travelling avant



Mouvement qui consiste à suivre une action vers l'avant en déplaçant la caméra manuellement ou avec un chariot. Souvent ce mouvement amène le spectateur vers un détail important dans une histoire ou un reportage. Le travelling arrière est perçu comme un mouvement de recul. Ce peut être pour signifier la fin d'une scène et même d'un film.

Le travelling optique ou Zoom s'obtient directement du mécanisme de la caméra.

Pano-travelling Mouvement de la caméra qui effectue à la fois un panoramique et un travelling.

ENCHAINEMENT DES PLANS ET DES SÉQUENCES

La continuité

Passage harmonieux d'un plan à l'autre.

Les raccords

Les raccords assurent l'impression de continuité ou de rupture. Exemples de raccord :

Raccord sur un regard : le personnage regarde hors-champ puis on voit ce qu'il regardait.

Hors-champ : c'est la continuation virtuelle du champ, de ce qu'on voit à l'écran..

Raccord champ/contrechamp

Raccord de mouvement : un même mouvement d'un plan à l'autre, ou l'enchaînement d'un mouvement dans le plan suivant.

Des règles de raccord à respecter!:

Champ et contrechamp



Le champ est tout ce que la caméra capte dans l'espace filmé en un moment dans une direction donnée. Le contrechamp est la continuité de l'action captée par la caméra mais dans une direction inverse.

Règle du 180°

Si des personnages se dirigent dans une direction, il ne faut pas, en passant d'un plan à un autre, que le spectateur ait l'impression que ces personnages ont brusquement changé de direction. Lors du tournage, on ne doit pas franchir une ligne imaginaire qui est la ligne du sens du déroulement de l'action. La règle du 180° degré joue aussi lorsque deux personnes se parlent (ou lors d'une interview). Il ne faut pas que la caméra traverse la ligne imaginaire tracée par les deux personnages (ligne imaginaire dans le même sens que les personnages). Si la caméra traverse cette ligne, on aura l'effet d'un personnage qui change de côté.



Saut en avant ou en arrière

Lorsqu'il y a une succession de deux plans, si la caméra reste dans le même axe et qu'il n'y a pas une grande différence dans l'échelle des plans, cela se traduit à l'écran par un brusque saut en avant ou en



arrière.

Pour régler ce problème, on doit s'assurer qu'il y a une différence importante dans l'échelle des plans qui se suivent ou que les angles de deux plans qui se succèdent aient une différence de 30° entre eux.



On peut aussi insérer une image (Insert) pour effectuer la transition entre deux plans.



Transitions entre les plans et les séquences

Bien que la plupart du temps les transitions sont apportées lors de l'étape du montage, il importe de planifier le tout à l'avance. Si on choisit d'utiliser des fondus, il faut filmer avant et après les scènes à garder afin de disposer d'assez de matériel pour effectuer la transition entre les images.

Coupe franche

Passage, sans aucun effet de transition, d'un plan à un autre.

Fondu enchaîné

Une image disparaît progressivement de l'écran alors qu'une autre semble apparaître à travers la première.

Un tel type de transition permet de passer d'un plan à un autre sans se questionner sur la notion de temps.

Lors du tournage, il importe donc de tourner plus de scènes que moins afin de disposer de matériel pouvant permettre ce type de transition.

Fondu à l'ouverture

À l'écran, on voit progressivement apparaître l'image à partir du noir total. Ce fondu indique souvent le début d'une nouvelle séquence.

Fondu à la fermeture

À l'écran, on voit progressivement disparaître l'image dans le noir total. Ce fondu indique souvent la fin d'une séquence.

Rideaux et volets

Au montage, on effectue la transition entre des plans par des effets de rideaux ou de volets. Ces procédés servent souvent à indiquer le passage d'un espace-temps à un autre.

CADRAGE DE L'IMAGE

L'emplacement d'un personnage dans le cadre

Il est important de réfléchir à l'endroit où l'on place le personnage par rapport au cadre. Si la caméra suit une personne qui se déplace, il ne faut pas que cette dernière soit collée au cadre dans la direction où elle se déplace, sinon nous aurons l'impression qu'elle « pousse » sur le cadre.



Autres facteurs à considérer

Le rythme

Nombre plus ou moins élevé de plans par séquence. Dans certains cas, il vaut mieux découper l'action au tournage afin de ne montrer au spectateur que ce qui est vraiment nécessaire et aussi afin de donner un « rythme » lors du montage. Durée d'un plan ou d'une séquence!

Il faut toujours s'interroger sur la durée d'un plan ou d'une séquence, sur la place qu'elle occupe par rapport à l'ensemble du film.

Raccord d'objet

Les objets, ne doivent pas changer d'endroit, de couleur ou disparaître d'un plan à l'autre.

Le son et la musique

Trois éléments qui vous permettent de situer les sources sonores par rapport à l'image.

Le son «!in!»

Il est possible de voir à l'écran d'où provient le son, qu'il s'agisse d'un personnage qui parle, d'un haut-parleur, d'une automobile, etc.

Le son «!hors champ!»

On ne peut voir la provenance du son, mais on devine qu'il provient d'une source à l'extérieur de l'image (par exemple, une automobile traverse l'image et sort du champ, mais nous entendons toujours le son qu'elle produit).

Le son «!off!»

Tous les sons qui, rationnellement, ne font pas partie de l'image présentée ou du hors-champ (la musique ou la voix d'un narrateur, par exemple).

La musique

Elle peut soutenir l'action, créer un climat, servir de transition etc. Elle renforce l'image, lui donne une tonalité particulière.

Étapes pour la réalisation d'un reportage vidéo

La formation des équipes

Réalisateur ou réalisatrice: Cette personne doit avoir les qualités nécessaires pour diriger l'équipe technique et les comédiens ou comédiennes avant et pendant le tournage. Qualités de leader, mais aussi un caractère rassembleur et une capacité d'écoute. Responsable de la réalisation du scénario et du découpage technique.

Assistant ou assistante à la réalisation/Continuité/Direction artistique

Comme assistant ou assistante à la réalisation, cette personne doit s'occuper de tous les détails relatifs au tournage. Au niveau de la continuité, elle est en quelque sorte la « mémoire » de tous les petits détails du tournage. Elle doit donc avoir en main et en tête les feuilles du découpage technique. Quant aux fonctions relatives à la direction artistique, elles concernent les décors, les costumes, les accessoires (s'occuper de l'apparence de l'image et surtout de son contenu).

Caméra!: Personne qui doit posséder ou développer une bonne dextérité afin d'être capable d'utiliser la caméra de façon stable lors de prises de vues.

Comédien ou comédienne, narrateur ou narratrice : Bonne élocution et aisance devant la caméra.

Plan de travail

Le sujet!

Remue-méninge

Choix du sujet

Le sujet est-il original ?

Présente-t-il un intérêt pour les jeunes ?

Le traitement du sujet

La visite de reconnaissance (si possible).

Quel volet faire ressortir ?

Exemple : sujet = Abbaye de Saint-Benoit-du-Lac

- la vie monastique ;
- calme des lieux, propice à l'élévation personnelle ; - la beauté architecturale ;
- la fabrication du fromage .

Comment aborder le sujet de façon originale, sous quel angle le traiter?

Synopsis : bref exposé du sujet , ébauche du scénario.

Exemples :

- faire ressortir le calme des lieux en le mettant en parallèle avec la turbulence de la vie active ;-
- faire vivre une journée type dans la communauté monastique.

Enchaînement des séquences :

Scénario : rédaction détaillée des diverses séquences (début, développement, dénouement). Exemple : débuter avec images rapides du personnage en auto puis ralentir le rythme lors de l'arrivée à l'abbaye. Marche lente vers la chapelle et terminer avec temps de méditation. **Le découpage technique** (Storyboard)

Le découpage technique permet de se faire une idée sur papier du vidéo avant qu'il ne soit tourné (on peut déjà sentir le rythme du montage, vérifier la pertinence des raccords et des liaisons, etc.). Plus il sera précis et détaillé, mieux se déroulera le tournage. Le découpage technique se fait en fonction du scénario. Donc, pour concevoir ce découpage, il s'agit de prendre chaque action et chaque description du scénario et de les décrire en images et en sons. Cette description se fait obligatoirement en rapport avec la notion de plan.

Voici un exemple de découpage technique :

Découpage technique

Scène n° 3

Plan n° 1

Durée du plan 10 sec



Croquis du plan

Description : Elle avance dans le corridor de l'abbaye

Dialogues! : Aucun

Échelle du plan : Plan moyen

Mouvement de caméra : Travelling avant

Angle de la caméra : Normal

Son : Ambiance

Son au montage : Ajouter musique (à peine perceptible)



Emplacement de la caméra

Remarques :

Compétences et objectifs

Établir les liens avec les compétences ou objectifs que le sujet et la démarche peuvent permettre de rejoindre :

- multidisciplinaire
- éducation aux médias
- technologies de l'information et des communications
- autres volets de la réforme

Travail à réaliser dans le cadre de l'atelier En suivant toutes les étapes, préparer un reportage d'une durée d'environ 45 secondes sur un sujet de votre choix.

Exemple : vidéo publicitaire sur le Collège.

En fin d'après-midi, nous reviendrons en groupe pour présenter et commenter le travail réalisé aujourd'hui.

Le montage à l'ordinateur sera effectué demain