

DÉFINITIONS

Le scénario :

Le scénario permet de mettre une idée sur papier afin d'en faire un film. Mais avant son état final (*continuité dialoguée* ou *story-board*), ce dernier subit maintes transformations.

Un scénario se partage en plusieurs parties. Il doit donner des informations au lecteur afin que celui-ci assimile l'histoire.

Le scénario est découpé en séquences (liées à une unité de lieu, d'action et de temps). Les séquences sont divisées en scènes (généralement liées au lieu).

"Ne pas annoncer ce qu'on va voir. Ne pas raconter ce qu'on voit" :

Les informations doivent être données subtilement, on peut jouer avec, désinformer, laisser des indices. Les informations peuvent aussi être répétées plusieurs fois grâce à des supports différents

L'implant est un indice, livré de façon implicite au spectateur, qui s'avérera, par la suite, déterminant dans le déroulement de l'action. Il aide à faire passer une information (exemple : dans *Psychose*, à la fin du film, Norman dit qu'il a empaillé sa mère, on le croit car auparavant dans une scène, on le voit avec des animaux empaillés).

La continuité dialoguée n'est autre que le scénario final.

Story-Board : C'est la traduction visuelle du scénario.

Les procédés narratifs, les mouvements de caméra, les angles de vues, les plans.

1.LES PROCEDES NARRATIFS :

La bande dessinée, comme le cinéma ou la littérature, utilise pour le récit différents artifices, certaines techniques narratives.

► **La narration objective** : le récit est raconté de façon neutre, objective voir descriptive; sans interprétation, émotions ou "parti pris".

► **La narration subjective** : le récit est raconté par un des acteurs ou par un narrateur qui nous présente sa façon de voir, son interprétation des faits.

► **La narration linéaire** : le récit est raconté de façon continue, sans interruption, décalages ou décrochages. Les événements se succèdent de façon logique, du début jusqu'à la fin.

► **La narration parallèle** : le récit est raconté en suivant deux ou plusieurs personnages, actions ou situations séparées dans le temps ou le lieu mais liées entre elles dans une même convergence, un même sujet. La narration parallèle peut être aussi travaillée entre le texte et l'image, en accord ou en décalage voir en opposition.

► **La narration alternée** : le récit est raconté en suivant deux ou plusieurs personnages, actions ou situations. La narration s'effectue en passant d'une scène à l'autre dans un rythme d'alternance d'une séquence, une planche ou une image.

► **La narration éclatée** : le récit est raconté dans une suite d'images, de phrases, de séquences mélangées. L'histoire est conçue comme un "puzzle" où chaque pièce mise à côté des autres apporte un peu plus à la compréhension de l'ensemble.

► **La narration créative** : le récit est raconté de façon spontané, imaginative. Tout est utilisé dans l'accompagnement et le renforcement du récit par l'image, la composition, la structure graphique.

► **L'ellipse** : raccourci de la pensée ou de l'action, compression du temps qui limite le déroulement du récit aux moments importants. Les autres, inutiles, étant abandonnés ou sous-entendus. Le temps non représenté peut être traduit par une courte phrase (pendant ce temps, 2 jours plus tard, etc.)

► **Le flash-back** : séquence, scène ou plan racontant une action ou une situation passée, nécessaire à la compréhension du moment présent. Le "flash-back" se marque toujours par une rupture graphique (bords de la vignette, couleurs, formes, graphismes différents).

► **Les voix "off"** : action ou situation racontée, commentée par une ou plusieurs personnes non présentes dans l'image. Le procédé de "voix off" sert au décalage au décrochage du lecteur, au pouvoir suggestif de la narration et de l'image.

► **Les raccords de mouvements** : comme les enchaînements de plans, les raccords de mouvements servent à mieux lier le récit, à relier les différentes scènes ou séquences en profitant d'un mouvement de personnage ou de composition d'image.

► **La boucle** : la fin d'un évènement est décrit en début de récit et tout au long du récit on explique le déroulement de l'évènement.

2. LES MOUVEMENTS DE CAMERA

a) Caméra fixe :

- **Les travellings optiques ou zooms** : Un zoom est un objectif à focale variable : une bague permet de modifier la focale de manière continue, ce qui modifie en même temps l'angle de prise de vue et donc la taille apparente des éléments de l'image, mais pas la perspective des objets photographiés.

- **Caméra en rotation** (3 axes possibles : horizontal vertical et "3D", autour de l'axe optique et équivalent au roulis d'un bateau)
- **Les panoramiques** : Un panoramique est un mouvement de caméra consistant à faire balayer un angle à la caméra selon un ou deux axes. Selon la rotation de la caméra, un panoramique peut être horizontal, vertical ou azimutal.

b) caméra déplacée :

- **Les travellings** (sur rail ou sur roues) : Le travelling est un déplacement de la caméra au cours de la prise de vues. L'objectif d'un travelling est soit de suivre un sujet en mouvement, soit de s'en rapprocher ou de s'en éloigner.
- **Prises volantes** : mouvements de grue, steadicam... Le **steadicam** est un appareil de cinéma permettant la prise de vue portée, à la volée, en travelling versatiles, grâce à un ingénieux système de harnais et de bras articulé. L'opérateur peut ainsi marcher ou courir tout en gardant une image totalement stable. Il permet entre autre de long suivis, des montées d'escalier, des déambulations en terrain accidenté, etc. Le steadicam est un nom déposé qui appartient à The Tiffen Company.

Bien entendu ces différentes techniques peuvent être combinées comme dans le cas du travelling compensé. Ils peuvent aussi être reproduits à l'identique, pour certains trucages, grâce à l'outil informatique, comme avec le motion control.

Le **travelling compensé** est un effet cinématographique consistant à combiner un zoom arrière avec un travelling avant ou un zoom avant avec un travelling arrière de telle sorte que le sujet principal reste cadré de la même manière, seul le décor changeant de perspective.

Par exemple si la caméra s'éloigne, on rétrécit simultanément le champ (on grossit) de façon à ce que le sujet ne change pas de taille apparente. Mais tout l'arrière-plan rétrécira derrière lui, ce qui peut créer un sentiment de malaise ou de vertige. En effet, notre système de vision utilise à la fois la perspective et la taille pour se construire ses repères. Cette distorsion entre une taille inchangée et une perspective évoluant est déstabilisante. L'article déformation de perspective liée à la distance focale contient une illustration de ce phénomène.

Cet effet est également appelé **zoom de Hitchcock**, **contra-zoom**, **transtrav** ou **effet Vertigo**. En effet, il a été utilisé pour la première fois par Alfred Hitchcock dans le film *Sueurs froides* (*Vertigo* en anglais), dans une scène où l'on regarde vers le bas d'un escalier. On le retrouve depuis notamment dans *Les Dents de la mer* (quand le personnage principal regarde le requin), *Les Affranchis*, *La Communauté de l'anneau* (quand Frodon sent pour la première fois l'approche des Cavaliers Noirs dans la forêt de la Comté) et *La Haine*. Le même procédé est utilisé au début d'*E.T.* par Steven Spielberg, quand les hommes qui cherchent l'extra-terrestre regardent les pavillons de la banlieue où il se cache. La dilatation de l'espace produit fait écho à celui du cou d'E.T. dans le plan précédent. François Truffaut utilise la même technique dans *Jules et Jim* quand les deux amis découvrent la statue de la femme de leurs rêves. Cet effet peut également être combiné avec des animations sur ordinateur, un exemple en est la scène où Neo vole dans *Matrix Reloaded*.

3. LA PRISE DE VUE

a) L'Angle de prise de vue :

En vidéo, au cinéma et en photographie l'**angle de prise de vue** correspond à l'angle qui délimite le champ couvert par l'objectif monté sur l'appareil de prise de vues. Il est coupé en son milieu par l'axe optique.

On distingue l'angle de champ horizontal de l'angle de champ vertical.

Suivant l'angle de prise de vue, la scène filmée n'a pas le même sens.

Types d'angles

- Angle "serré", plus aigu que la vision humaine "normale", obtenu avec les focales longues ou les téléobjectifs.
- Angle "normal" proche de la vision d'observation humaine obtenu avec les focales "normales" pour le format considéré et en tenant compte de la distance d'observation de l'image projetée.
- Angle large ou "grand angle", angle plus obtus que la vision humaine normale, obtenu avec les focales courtes ou les rétrofocus.

Angulation

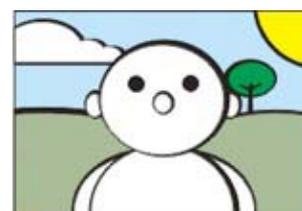
On distingue l'angulation faite par l'axe optique par rapport au sol selon laquelle la prise de vue est effectuée, dans le plan vertical, soit en plongée (vue faite d'un point d'observation plus élevé que le sujet principal), en contre-plongée (vue faite d'un point d'observation moins élevé que le sujet principal) ou de manière parallèle au sol, et, dans le plan horizontal, selon que la vue est faite de manière frontale (de face), de 3/4 face, de profil ou selon un axe arrière (de dos).

Effets induits par le choix d'un angle vertical

L'angle de prise de vue peut correspondre à la logique de la situation ou influencer l'importance du sujet ou des sentiments qu'il suscite.

Parallèle au sol (Vue normale)

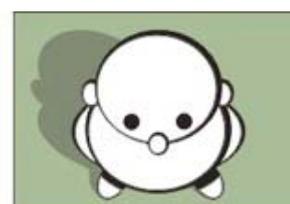
Cet angulation restituera assez fidèlement le point de vue qu'aurait un individu s'il était présent sur le lieu de la prise de vue. La caméra est braquée à l'horizontale, à la hauteur des yeux du sujet. Elle est utilisée souvent pour les plans moyens, américains, rapprochés et gros plans.



VUE NORMALE

La vue plongeante (abréviation PLO)

Une prise de vue de ce type provoquera un effet d'écrasement de la perspective (sensation d'enfermement d'étroitesse, de difficulté). Elle peut être utilisée, entre autres, pour exprimer le point de vue d'un personnage ou pour ramener le sujet à un état de détail dans le plan.



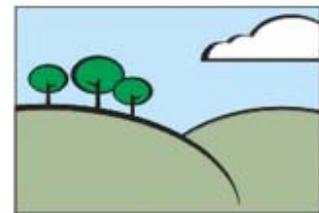
LA PLONGEE

La vue en contre-plongée

Cette technique peut être utilisée pour obtenir l'effet contraire de la vue plongeante. Elle aura tendance à accroître l'importance du sujet dans le plan. Cet effet sera aussi influencé par le cadrage. En fonction du sujet, la contre-plongée peut être associée à un point de vue "naturel" : si on filme la tour Eiffel en contre-plongée, on adopte un point de vue à échelle humaine. *A contrario*, filmer un enfant en contre-plongée le fera paraître plus grand qu'il n'est réellement.



Le point de vue (abréviation PDV) ou **caméra subjective** : le plan représente la vision d'un personnage (subjectivité), l'effet produit donne aux téléspectateurs la sensation d'être dans la peau du personnage et de voir ce qu'il voit.



La visée oblique : il place le point de fuite (horizon) hors champs, la caméra est placée en oblique par rapport au sujet, partant d'une légère oblique jusqu'à la verticale à 180°, voire le retournement complet à 360°. La visée oblique a pour effet de dynamiser une action ou une situation, d'accrocher le regard du lecteur. Dans les scènes d'action ou les scènes d'ambiance, elle suggère le déséquilibre, la chute, la fuite, en visée ordinaire ou en visée subjective.



Le champ-contrechamp :

procédé consistant à montrer deux personnages se faisant vis-à-vis, en cadrant tantôt l'un, tantôt l'autre de face. Moyen commode de faire "dialoguer" deux images. Travaillé généralement en visées ordinaires, il peut être aussi travaillé en visées complémentaires (plongée, contre-plongée, visées obliques).



Dans l'image, le champ-contrechamp peut être traduit par l'utilisation d'éléments réfléchissants comme un miroir, une surface brillante, métallique, un bout de verre, etc.

Angle et point de vue

Ces deux notions sont intimement liées, car le point de vue est situé au sommet de cet angle.

Les choix opérés en la matière sont inducteurs de sens. C'est pourquoi, par extension et d'un point de vue sémiotique le terme d'angle est aussi utilisé, dans le

langage journalistique par exemple, pour qualifier les options relatives au traitement d'un sujet.

b) Le cadre :

Dans le domaine de l'art pictural, le **cadre** est la limite de l'image.

Initialement, il fait référence aux bords du tableau en peinture. Par extension, il désigne ce qui est montré à l'intérieur de ces limites mais aussi souvent l'encadrement réalisé par une bordure.

Dans le domaine audiovisuel et en photographie, ce terme, étendu au cadrage, désigne ce que l'artiste capture durant la prise de vue.

Cadrage

La notion de cadre remonte néanmoins aux premières représentations visuelles en ce que tout artiste reproduisant la réalité procède à un choix dans ce qu'il représente. Les éléments qui ne figureront pas dans l'œuvre sont *hors-cadre*. Ce choix est appelé *cadrage*. En cinéma, si le plan est fixe, le cadre et le champ correspondent. Si la caméra bouge, le champ est plus large que le cadre car le mouvement de caméra dévoile progressivement des éléments qui étaient hors-cadre.

Le cadrage est un choix artistique : il montre une partie de la scène et en cache une autre. Il attire l'attention et met en valeur certains éléments de la composition. À travers le cadrage, l'artiste décide de ce que le spectateur voit et ce qu'il ignore. Il peut ainsi faire jouer l'imagination du public et créer le doute, la crainte, la surprise.

Choix du format

Dans tout cadrage, quel que soit le support, la première décision concerne le choix du format. Si le peintre a une maîtrise totale des dimensions de sa toile, le photographe doit, lui, réaliser un *recadrage* (suppression d'une partie de l'image après la prise de vue) pour parvenir au format choisi. En effet, la pellicule lui impose généralement des proportions de 4/3. Le cinéaste dispose d'un choix limité de formats, mais peut parvenir à plus de liberté grâce au **split screen**.

Orientation

Le format le plus courant est le format **horizontal** (dit également « paysage »). C'est le plus naturel car il correspond au champ de vision humain et est tout à fait adapté à la représentation de scènes larges, de plusieurs personnages. L'image est stable et équilibrée. Le format, plus grand dans sa dimension horizontale, plus panoramique, est appelé *marine*.

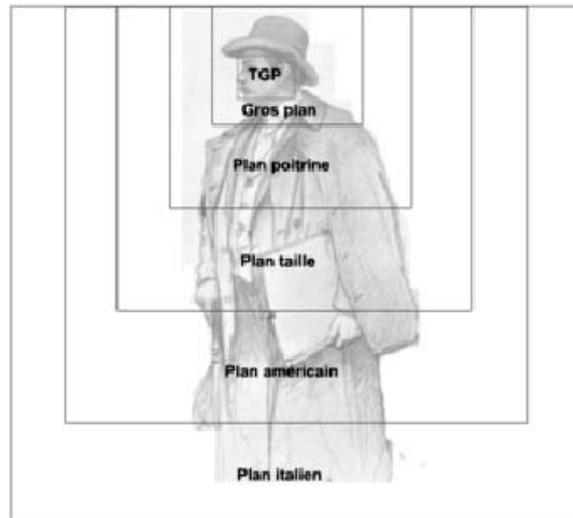
L'orientation **verticale** (ou « portrait ») est moins spontanée. Elle permet de représenter un sujet en hauteur, tel qu'un personnage ou un immeuble. Ce cadrage donne une sensation d'action et de proximité.

c) Échelle des plans :

(le mot plan perd ici sa signification habituel au cinéma pour se rapprocher de sa signification habituelle en peinture)

Le terme *échelle des plans* correspond au rapport entre le cadre de l'image et les personnages ou objets représentés.

Les abréviations correspondent à l'usage français, notamment dans les scénarios.



Plan général (PG)

Il situe l'action et montre tous les protagonistes dans leur contexte topologique. En cinéma ou vidéo, il doit durer assez longtemps pour que le spectateur puisse avoir assez de repères pour assimiler les informations que le réalisateur a voulu donner : comme indiquer une situation géographique dans laquelle l'action va évoluer par la suite, un groupe de personnes...

Plan d'ensemble (PE)

On prend la totalité du décor et les personnages qui s'y trouvent. C'est le plan de l'exposition par excellence. Les plans d'ensemble sont souvent utilisés comme introduction ou comme conclusion d'un film, reportage... car ils permettent de situer le cadre de l'œuvre (de même que dans un texte, l'introduction va souvent du général vers le particulier, et la conclusion rouvre vers le général).

Plan de demi-ensemble (PDE)

Il ne couvre qu'une partie du décor ou de l'action. Il concentre l'attention sur un groupe bien particulier.

Plan moyen ou Plan pied (PM ou PP)

Il cadre un ou plusieurs personnages en pied. Il concentre l'attention du spectateur sur le ou les personnages, éventuellement dans un espace qui les situe.

Plan italien

Plan montrant un personnage jusqu'aux genoux.

Plan américain (PA)

Il cadre les personnages à mi-cuisses. Il rapproche encore davantage le spectateur des personnages. Le plan américain a été ainsi dénommé car c'est le plan typique des films américains des années 30 et 40. Ce type de plan permet également de montrer plusieurs personnages lors d'un dialogue sans nécessiter de modifier la position de la caméra.

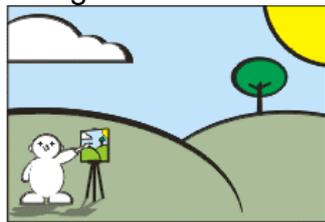
Plan rapproché taille (PRT)

Ce plan cadre les personnages à la ceinture et montre principalement ce qu'ils disent et font sans pour autant attirer exagérément l'attention sur un détail précis de leur

jeu. Il place les acteurs à la distance qui sépare les interlocuteurs d'une conversation, il accentue l'intimité, permet de lire les réactions psychologiques, le jeu du visage et des épaules. La durée de ce plan est en fonction du dialogue et de l'action en cours. Le plan rapproché sur un personnage introduit une certaine intimité, il empêche le spectateur de voir les éléments alentours (le hors-champ). Il peut laisser la liberté d'imaginer ce qui se trouve hors du cadre, ou au contraire forcer l'attention à se porter sur le personnage (comme dans *Rosetta* des frères Dardenne, 1999).

Plan rapproché poitrine (PRP).

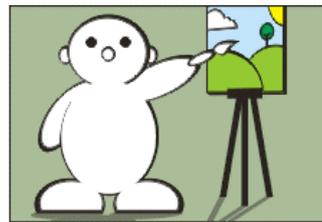
Il a les mêmes fonctions que le plan rapproché taille, en accentuant un peu plus les traits du visage du personnage. C'est, par excellence, le plan du journaliste derrière son bureau. La durée - souvent importante - de cette valeur de plan est liée au dialogue.



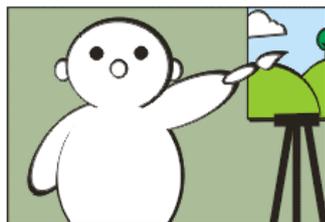
PLAN TRÈS LARGE OU PLAN D'ENSEMBLE



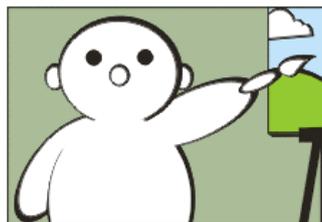
PLAN LARGE OU PLAN DEMI ENSEMBLE



PLAN MOYEN



PLAN AMÉRICAIN



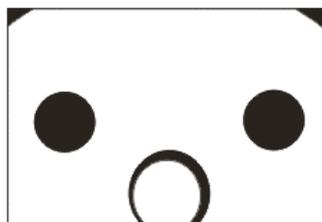
PLAN RAPPROCHE TAILLE



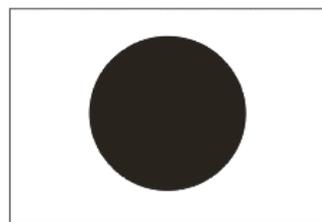
PLAN RAPPROCHE POITRINE



GROS PLAN



TRÈS GROS PLAN



MACRO

Gros plan (GP)

On ne voit qu'une partie d'un personnage sur laquelle on veut attirer l'attention. Il permet de lire directement la vie intérieure d'un personnage, ses émotions, ses réactions les plus intimes. C'est le plan de l'analyse psychologique.

Le très gros plan

Il montre un seul objet, un détail du visage, par exemple. Généralement très bref, il sert la progression du récit ou du suspense en attirant l'attention sur un détail dramatiquement frappant.

Le très gros plan est de plus en plus utilisé au cinéma comme introduction. La perception de la réalité à cette échelle est très différente de la nôtre (voir par exemple le film *Microcosmos : le peuple de l'herbe*, Claude Nuridsany et Marie Pérennou, 1996), ceci crée donc une interrogation, un sentiment d'étrangeté ; le réalisateur peut par exemple s'en servir pour introduire le thème de la vérité cachée (comme dans *Bienvenue à Gattaca* d'Andrew Niccol, 1997) ou de la distorsion du point de vue sur la réalité (comme dans *Pink Floyd The Wall* d'Alan Parker, 1982).

Plan de détail

C'est l'équivalent d'un gros plan mais pour un objet. Il est souvent utilisé pour mettre en valeur un détail du décor comme une carte de visite oubliée sur le lieu d'un meurtre etc.

Plan d'insert

Cette notion est une notion de montage et pas de tournage. Il possède alors une dynamique propre et présente souvent un plan de détail.

d) Composition :

La notion de cadrage inclut parfois également la *composition* de l'image, c'est-à-dire l'agencement des différents éléments représentés dans le cadre. Diverses règles classiques de composition existent. Comme toutes règles, elles peuvent être transgressées mais leur connaissance est très utile pour décrypter les œuvres ou réaliser ses propres images.

Règle d'unité

On considère en général qu'une image doit avoir un *sujet* principal et quelques éléments secondaires qui soutiennent la composition.

Règle des tiers

Il est recommandé de ne pas centrer le sujet. Les architectes antiques avaient découvert que les constructions dont les proportions faisaient appel au nombre d'or étaient particulièrement harmonieuses. On retrouve aujourd'hui ces proportions notamment dans le format standard des photographies. Appliquée à l'image elle-même, il découle qu'une répartition de l'espace suivant le ratio $1/3 - 2/3$ (proche du nombre d'or) assure un équilibre agréable ainsi qu'une certaine dynamique. Cette proportion permet en effet de hiérarchiser les éléments qui composent l'image, de casser la symétrie et la monotonie.

Pour analyser la composition d'une image, on peut faire apparaître les lignes horizontales et verticales qui partagent chaque dimension en trois (appelées « lignes de forces »). Les croisements de ces lignes sont considérés comme des « points forts » de l'image sur lesquels on retrouve souvent les éléments clés que l'artiste a voulu souligner. Il est généralement préférable de ne pas placer d'éléments mineurs sur les points forts ou d'éviter de situer plusieurs éléments importants sur la même ligne de force.

Sens de lecture

L'œil humain peut difficilement apprécier globalement une image, en particulier si celle-ci est de grandes dimensions. Il la parcourt donc du regard et la reconstitue mentalement. Une image expose une situation et fournit différents indices pour sa compréhension. Afin de permettre à celui qui la visionne de la décrypter, il est nécessaire d'agencer ces informations de manière logique. Il est fréquent qu'à cet

effet, les éléments clés d'une image soient placés suivant le sens de lecture (en occident de haut en bas et de gauche à droite, en orient de gauche à droite et de haut en bas). Cette structure correspond à la façon dont le spectateur décode naturellement l'image, la balayant suivant une « lecture en Z ».

Ce sens de lecture peut impliquer une dimension temporelle, la partie gauche de l'image indiquant le passé proche ou le présent et la partie droite, le futur. Il peut également prendre une valeur symbolique, le bas de l'image représentant le *matériel* et le haut, le *spirituel*. En outre le regard est attiré par les contrastes et les couleurs. Les zones les plus claires ou aux couleurs chaudes sont ainsi privilégiées. Enfin, les regards ou les mouvements des personnages guident également le spectateur dans la lecture de l'œuvre (voir par exemple Le Massacre des Innocents).

Lignes directrices

Les lignes, elles orientent l'image et dirigent le regard. Ce sont les lignes directrices qui permettent notamment de donner du rythme.

Horizontales

Les lignes horizontales sont généralement symbole de stabilité, elles sont rassurantes et reposantes. Elles permettent de donner à l'image une certaine profondeur. L'horizontal est par exemple la dimension privilégiée du paysage.

Verticales

Les lignes verticales évoquent la puissance. *North by North-West (La Mort aux trousses, 1958)* d'Alfred Hitchcock est construit essentiellement autour des lignes verticales.

Diagonales

La composition suivant des lignes obliques est plus dynamique :

- **croisées**, elles créent l'instabilité et le déséquilibre ;
- **convergentes**, elles renforcent la perspective et l'impression d'éloignement et concentrent l'attention vers le point de fuite (voir par exemple la Cène de Léonard de Vinci).

Formes

L'agencement des sujets et des lignes directrices forme des figures sur l'image. Ces compositions géométriques ont un impact sur la façon dont l'image est perçue :

- **carré** : force, calme et stabilité ;
- **triangle** : dynamique, mouvement ;
 - ascendant : équilibre, spiritualité,
 - descendant : insécurité ;
- **rectangle** :
 - horizontal : calme, froideur, lourdeur,
 - vertical : puissance, force et solidarité.

e) Le champ :

La notion de **champ** au cinéma est définie différemment selon les auteurs et selon les étapes (scénarimage, tournage, montage, projection, analyse critique).

Le champ désigne la portion de l'espace visible à travers l'objectif d'une caméra et limité par le cadre.

Le champ désigne **tout ce qui impressionne la pellicule**.

Le champ désigne **tout ce qui se trouve dans l'espace de la scène du plan**. Un acteur est filmé dans un dialogue, même si son interlocuteur n'est pas visible il est considéré dans le champ. Cette définition est moins courante, on préfère utiliser la notion de *scène* qui prend en compte la notion de **hors-champ** ou même celui de l'espace diégétique, celui de la narration.

La notion de champ est capitale. D'un point de vue technique d'abord, les microphones (prise de son) et les projecteurs sont en général à la limite du cadre afin d'être au plus près de la scène, la moindre erreur de cadrage peut rompre la magie du spectacle (par exemple micro dans le champ, voir par exemple les premiers films de Hal Hartley comme *Trust Me*). La maîtrise du champ est un des coûts du film, puisqu'une des raisons pour lesquelles on filme plusieurs fois la même scène, c'est qu'un élément parasite peut se trouver accidentellement dans le champ. À ce titre, les formats larges (comme le cinémascope) sont plus difficiles à maîtriser que les formats étroits.

D'un point de vue artistique ensuite. Le champ est au film ce que le cadre est au tableau, c'est la base de la composition de l'image.

Hors-champ

Le **hors-champ** désigne tout ce qui ne se voit pas à l'écran mais existe dans l'idée que se fait le spectateur de la scène et sa narration.

On considère que le hors-champ comprend l'ensemble de l'espace diégétique, c'est-à-dire tout ce qui fait partie de l'espace et du temps de ce qui est filmé. Certains cinéastes jouent plus avec cette notion de hors-champ comme Jean-Luc Godard dans *le Mépris*, mais que tout cinéaste doit prendre en compte.

Pour certains auteurs le *hors-champ* désigne tout ce qui n'est pas visible à l'écran y compris le Japon actuel pour un film européen de cape et d'épée. Cette définition, provocante, est à peu près inutilisée. Elle permet toutefois de rappeler que l'équipe de tournage et la caméra constituent le principal hors-champ du cinéma : jamais visibles à l'écran dans la majorité des films, bien qu'il soit évident *qu'ils y étaient*. Dans certains films le réalisateur s'amuse à utiliser la caméra ou la prise de son comme acteur du film, donnant un aspect « reportage », ou supprimant ce hors-champ. C'est le cas par exemple de certains films de Peter Watkins comme *La Commune (Paris, 1871)* ou *Punishment Park*.

Le hors-champ est un élément très utilisé pour générer un effet d'attente, de *suspense*. En effet, notre œil d'européen est éduqué par la lecture des textes écrits, donc lorsque nous regardons une image, l'œil la balaie de gauche à droite et de haut en bas. Ainsi, l'œil fixe d'abord un objet en haut à gauche, puis va vers la droite ; si aucun objet (ou personnage, mur...) ne se trouve à la droite de l'image, notre regard sort du cadre avant de revenir vers la gauche de l'image. Ainsi, en ne mettant aucun objet à droite d'une image (on dit que l'image est « ouverte »), le réalisateur laisse un espace de liberté, d'inconnu — le spectateur s'inquiète de ce qui se trouve hors-champ à droite, alors que la gauche le laisse indifférent. Ainsi, dans de nombreuses scènes d'angoisse (notamment dans les films policier ou fantastiques), les

personnages sont serrés à gauche et se dirigent vers le droite (l'inconnu), l'image étant ouverte à droite et fermée à gauche.

Dans les pays ayant un sens de lecture différent, l'effet n'est pas ressenti de la même manière.

Champ-contrechamp

Le **contrechamp** est l'espace sensément frontal à l'espace du champ.

L'effet de **champ-contrechamp** est une notion utilisée au montage, très courante dans les dialogues. Il consiste à montrer en alternance les deux axes d'une scène : le personnage qui parle puis celui qui lui répond.

Le **champ-contrechamp** est un procédé de montage cinématographique qui fait alterner les plans de chacune de deux personnes en train de dialoguer théoriquement face à face (en général), parfois dos à dos, ou encore côte à côte.

En général l'effet champ-contrechamp est atténué : les caméras ne sont pas en opposition face à face (180 °) mais entre 90 et 120 ° d'opposition ce qui permet d'éviter qu'elles soient l'une dans le champ de l'autre et de donner un effet de continuité d'espace au spectateur. C'est la « règle des 180 ° » : les caméras doivent être du même côté d'une ligne joignant les deux personnages (donc dans un angle inférieur à un angle plat, 180 °). Ainsi, un personnage est toujours vu de profil gauche et l'autre toujours de profil droit ; ceci donne un sentiment de cohérence au spectateur et facilite sa compréhension de la scène.

Puisqu'à chaque plan, seulement un des protagonistes est montré sans relation visuelle à l'autre alors qu'ils sont précisément en train d'interagir, ce procédé est généralement considéré de nos jours comme lourd et statique. La difficulté pour un metteur en scène consiste alors à le contourner.

Parmi les contournements ou atténuations possibles :

- conserver le personnage qui ne parle pas en amorce du champ ;
- disposer les personnages de façon à ce qu'ils ne se fassent pas face (en voiture, un balcon, etc.) ;
- conserver le plan sur la personne qui ne parle pas en enregistrant ses réactions ;
- présence de miroir ;
- élargir le champ pour y introduire d'autres éléments signifiants ;
- panoramique ou travelling d'un personnage à l'autre (cf. *Breaking the Waves* de Lars von Trier, *In the Mood for Love* de Wong Kar-Wai) ;

Un effet de champ-contrechamp trop accentué empêche le spectateur de se situer dans la scène, créant un sentiment de malaise souvent utilisé dans les films d'angoisse. À l'opposé l'absence de contrechamp est également utilisée pour donner le sentiment de ne voir qu'une partie de la scène du point d'un personnage par exemple.

Le choix d'un champ-contrechamp contribue donc à isoler les personnages dans leur relation à leur interlocuteur. Le champ-contrechamp peut notamment être utilisé pour souligner la double personnalité d'un personnage schizophrène (cf. le dialogue de Willem Dafoe dans *Spiderman* de Sam Raimi, ou encore celui du personnage Gollum, dans *Le Seigneur des Anneaux* de Peter Jackson). Il peut également être utilisé pour donner l'illusion d'une proximité entre les protagonistes alors que les deux personnages se trouvent à des endroits différents (cf. *La Maison des bories* de

Jacques Doniol-Valcroze, et par analogie, *Le Silence des agneaux* de Jonathan Demme).

Parmi quelques exemples remarquables de champ-contrechamp, on peut citer :

- Marcel Pagnol, dans une des premières scènes d'un de ses films, a filmé un dialogue où les caméras étaient disposées différemment à chaque changement de point de vue (tout en respectant la règle des 180 °), alors qu'habituellement on n'a que deux caméras quasiment fixes.
- *Othello* (film, 1952) d'Orson Welles (*The Tragedy of Othello: The Moor of Venice*, 1952) : par manque d'argent, Welles n'arrivait pas à réunir tous les acteurs en même temps ; il ne filmait donc que la moitié des dialogues, les acteurs absents étant remplacés et pris de dos avec une capuche, l'autre moitié des dialogues était filmée plusieurs mois après avec les autres acteurs. Ceci est complètement invisible après montage.
- Dans *Breaking the Waves* (1996), Lars von Trier filme avec une caméra légère (vidéo) et effectue des demi-tours, il filme des champs-contrechamps sans faire de coupe.
- Anne Høegh Krohn, dans *Fremde Freundin* (1999, titre anglais *Unknown Friend*, pas de titre français connu), utilise un procédé original : les deux actrices sont devant un grand miroir, l'une d'elle est devant la caméra, l'autre est derrière mais son reflet paraît. La caméra est fixe, mais fait le point alternativement sur l'une et l'autre actrice, provoquant cet effet de champ-contrechamp, bien que le champ à proprement parlé soit toujours le même.

f) La Camera Subjective :

En **caméra subjective**, la caméra est le sujet de l'action ; le point de vue de la caméra est alors celui d'un personnage, de telle sorte que le spectateur ait la sensation de partager la perception visuelle de celui-ci. Il participe à accentuer le processus d'identification au personnage de la part du spectateur.

Dans la très grande majorité des cas, les scènes sont filmées en **caméra objective**. La caméra est un objet au sens large : il ne s'agit que rarement d'un objet matériel (la caméra est en général située à un endroit où il n'y a pas d'objet dans la scène), il ne s'agit que rarement de l'objet de l'action (dans le sens : ce sur quoi s'exerce l'action).

Utilisation cinématographique

Le procédé du plan subjectif est généralement utilisé de manière ponctuelle dans un film, pour appuyer l'effet. Par exemple, le commandant du sous-marin regarde à travers son périscope, l'image sera donc « habillée » avec des repères de visée, comme si le spectateur regardait lui-même à travers le périscope ; un protagoniste se cache derrière un buisson pour épier une scène, l'image aura donc au premier plan des feuilles et branches qui gêneront la vue de la scène. L'effet est d'autant plus appuyé que la caméra aura été tenue à l'épaule et subira les mouvements, faiblement mais effectivement perceptibles, du cameraman, rendant plus crédible le point de vue humain.

Le procédé peut aller jusqu'à être employé comme exercice de style sur la durée complète du film. Le premier film entièrement tourné en caméra subjective est *La Dame du lac* (*Lady in the Lake*, 1947) de Robert Montgomery adapté d'un roman noir de Raymond Chandler. L'idée était de faire du spectateur le détective privé

progressant dans son enquête. Plus récemment, *La Femme défendue* de Philippe Harel (1997), utilise aussi le procédé de façon permanente. Son usage consiste à plonger le spectateur dans l'intimité d'un couple. *Dans la peau de John Malkovich* de Spike Jonze (1999) y a également recouru ponctuellement, à des fins plus comiques. Enfin, il peut être utilisé sans référence explicite à un des protagonistes, mais pour accentuer la tension, comme la représentation théâtrale filmée depuis la salle dans *Opening Night* de John Cassavetes (1978), ou l'une des soirées entre amis de *Comment je me suis disputé... (ma vie sexuelle)* d'Arnaud Desplechin (1996). Dans ce cas, c'est directement le spectateur que le réalisateur met en scène, ou en jeu. Le film *Doom* d'Andrzej Bartkowiak (2005) est une adaptation d'un jeu vidéo lui-même en vue subjective (voir ci-après). Pour coller au mieux au jeu, le réalisateur a choisi de placer sa caméra à certains moments du film dans les yeux de ses acteurs pour donner l'impression de jouer.

Utilisation dans les jeux vidéo

Le principe de caméra subjective est aussi utilisé dans les jeux vidéo. L'objectif de ce mode de visualisation est l'immersion du joueur dans l'action que le personnage est en train d'effectuer. On parle souvent de jeu « à la première personne » (*first person*), les jeux en vision objective étant qualifiés de jeux « à la troisième personne » (*third person*).

Un grand nombre de jeux d'action ou jeux d'aventure (appelés abusivement jeux de rôle) sont basés sur ce principe.

Avant de dessiner une animation ou de filmer une image, il faut aussi connaître les règles de base du montage afin de ne pas se trouver en manque de plans lors de la phase de montage.

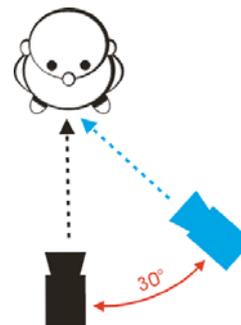
► Le raccord de valeur de plan

Il faut sauter au moins une valeur de plan entre 2 plans montés : Plan rapproché taille → Plan rapproché poitrine.

► La règle des 30 degrés

Il est conseillé qu'en plus du changement de valeur de plan, l'axe de la caméra soit décalé d'au moins 30° par rapport au plan précédent.

Si on ne respecte pas cette règle, on obtient un effet d'optique qui donne l'impression que la caméra "saute".



► La règle des 180 degrés

Le réalisateur doit définir un axe imaginaire entre les éléments principaux de la scène (2 personnes qui parlent).

Dans tous les plans que compte la scène, la caméra ne pourra franchir cet axe (sauf dans le cas d'un travelling où le spectateur serait informé de la transgression de l'axe).

