



ETUDES DES MEDIAS

1. L'espace filmique

1.1 Le cadre

En dépit de la très forte impression de réalité produite au cinéma par la reproduction du mouvement, deux grandes caractéristiques distinguent l'image cinématographique des images du monde que fournit la perception naturelle :

1°) c'est une image délimitée par un cadre,

2°) c'est une image plane, à deux dimensions, bien qu'elle donne une certaine impression de profondeur.

Le cadre définit donc ce qui est image et hors-image ; en même temps, il a souvent été considéré comme ouvrant sur un monde imaginaire.

1.2 Le champ

Le champ est la portion d'espace imaginaire qui est contenue à l'intérieur du cadre. Le champ est toujours perçu comme inclus dans un espace plus vaste dont il serait la partie visible.

1.3 Le hors-champ

L'impression de réalité est telle qu'on a tendance à oublier le fait qu'au-delà du cadre il n'y a plus d'image. Le champ est donc perçu comme inclus dans un espace plus vaste, invisible sur l'écran, mais qui le prolonge.

On appellera donc **hors-champ** l'ensemble des éléments spatiaux non inclus dans le champ, mais rattachés imaginativement à lui, dans six directions : latérales - les quatre côtés du cadre - et frontales - en profondeur ou en avant. Tout le cinéma de fiction repose sur le principe de l'existence du hors-champ, et joue sans cesse sur la communication entre champ et hors-champ, par divers moyens.

Un certain nombre de relations peuvent être établies entre champ et hors-champ :

- entrées et sorties des personnages (latéralement ou dans l'axe, selon les six directions observées) : on parlera d'entrée dans le champ ou de sortie du champ.
- interpellations directes du hors-champ par un regard, une voix ou un geste qui provoqueront un appel du hors-champ.
- jeu de cadrage très rapproché qui exclut une partie d'un élément du champ, par exemple un personnage pris seulement partiellement dans le champ, on parlera alors d'élément en amorce.

Champ et hors-champ font donc partie du même espace imaginaire – même si l'un est visible et l'autre pas – c'est l'espace filmique, à bien distinguer de l'espace référentiel.

(Voir leçon 1 sur le CD dans le fichier « Leçons de cinéma »)

2. La profondeur de champ

L'impression de profondeur au cinéma, se traduit techniquement par la perspective et la profondeur de champ.

2.1 La perspective

La perspective est une transformation géométrique consistant à projeter la représentation d'un espace à trois dimensions sur une surface plane. Elle permet donc de représenter la profondeur.

Il existe différents types de perspective. La caméra, comme l'appareil photo, produit des images construites selon les règles de la *perspectiva artificialis*.

Cette perspective peut être soulignée par le cadrage et la mise en scène. Le point de fuite est alors un emplacement stratégique dans la composition.

(Voir leçon 2 sur le CD dans le fichier « Leçons de cinéma »)

2.2 Les focales

Le choix de l'objectif de la caméra modifie la représentation de l'espace filmé, et en particulier de la profondeur. Le champ couvert par la caméra est large avec un objectif à courte focale, restreint avec un objectif à longue focale. Les distances entre des personnages ou des objets étagés en profondeur paraissent plus grandes avec un objectif à courte focale, plus courtes avec un objectif à longue focale.

(Voir leçon 3 sur le CD dans le fichier « Leçons de cinéma »)

2.3 La profondeur de champ

On appelle profondeur de champ l'étendue en profondeur de la zone de netteté du champ.

La profondeur de champ dépend de plusieurs facteurs :

- plus la focale est courte, plus la profondeur de champ est grande
- plus le diaphragme est fermé, plus la profondeur de champ est grande

La profondeur de champ joue un rôle esthétique et expressif important.

(Voir leçon 4 sur le CD dans le fichier « Leçons de cinéma »)

3. Le plan

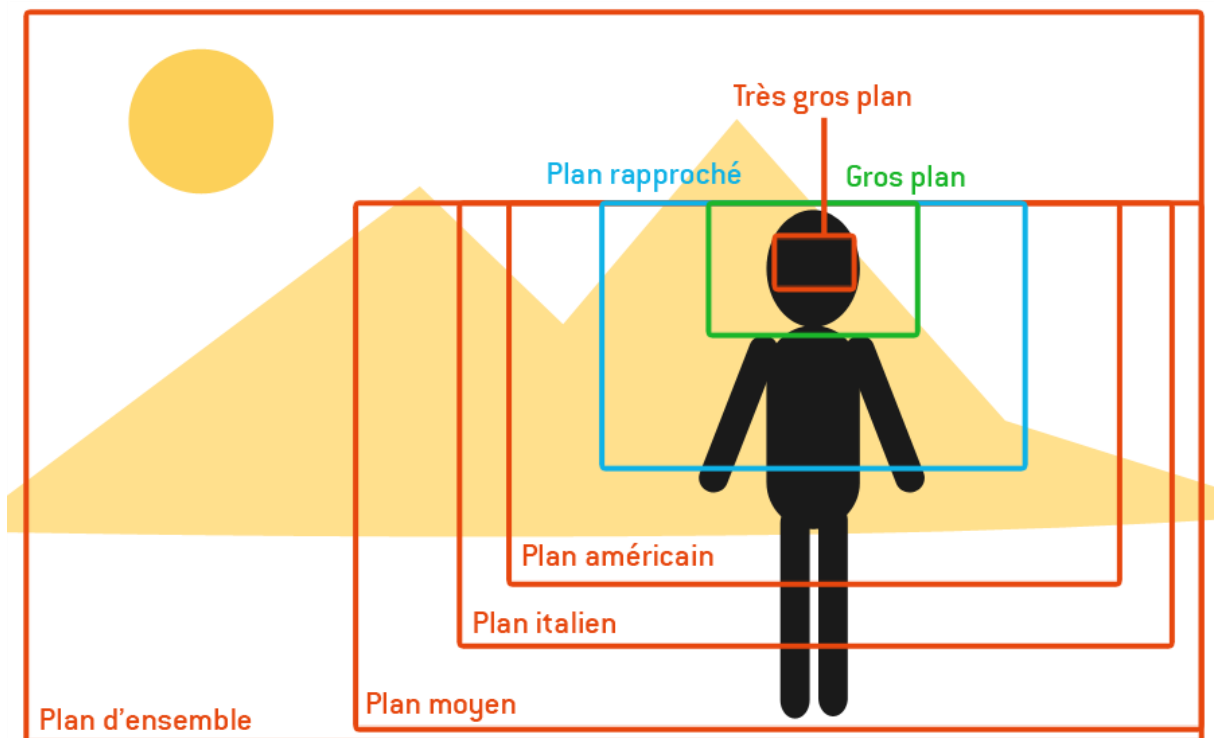
3.1 Définition

La notion de plan est apparue lorsqu'on a commencé à filmer une même scène depuis plusieurs emplacements de caméra successifs. Au stade de l'écriture, le plan est donc un fragment de récit correspondant à un emplacement de caméra.

Tous ces paramètres : dimension, cadre, point de vue, durée, mouvement, rythme et relation aux autres images définissent le plan.

- plan (au stade du tournage) : portion de pellicule impressionnée entre le départ de la prise (« moteur ! ») et l'arrêt de la caméra (« coupez ! »). Un plan est donc compris entre deux points de montage.
- plan (pour le spectateur) : tout morceau de film compris entre deux changements de plan.

3.2 Taille et échelle



(Voir leçon 5 sur le CD dans le fichier « Leçons de cinéma »)

3.3 Angle de prise de vue

L'angle de prise de vue désigne l'inclinaison de l'objectif de la caméra par rapport au sujet filmé. Si l'objectif est à l'horizontale, l'angle est dit « normal ». S'il est incliné vers le bas, c'est une plongée ; vers le haut, une contre-plongée. D'autre part, si le cadre est penché vers

la droite ou la gauche à la prise de vue, on obtient un plan incliné. Le choix d'un angle de prise de vue produit des effets de sens variables

(Voir leçon 6 sur le CD dans le fichier « Leçons de cinéma »)

3.4 La composition

La composition d'un plan résulte de la relation entre le cadrage et la distribution des objets dans le champ.

Elle est déterminée par le cadre, qui institue des limites et un centre. Elle est également déterminée par la perspective, qui fixe un point de fuite. Pour décrire une composition, on peut repérer : les effets de centrage ou décentrage des objets filmés, les subdivisions du champ, les cadres dans le cadre, les lignes directrices, les figures géométriques, les effets de symétrie.

(Voir leçon 7 sur le CD dans le fichier « Leçons de cinéma »)

4. Mouvements de la caméra et plans subjectifs

Le principe du cadrage est commun au cinéma et aux images fixes, mais au cinéma le cadrage peut varier en cours de plan en fonction des mouvements de la caméra. Il faut donc tenir compte de ces mouvements pour décrire un plan.

D'autre part, le cadrage peut permettre d'associer un plan au point de vue d'un personnage. On parle alors de « plan subjectif ».

4.1 Les mouvements de la caméra

Les plus petits mouvements de caméra sont appelés recadrages. Parmi les mouvements de caméra plus développés, on distingue :

- ✓ **Le travelling** : c'est déplacement du pied de la caméra, au cours duquel l'axe de prise de vue reste parallèle à une même direction.
- ✓ **Le panoramique** : lors d'un panoramique, la caméra pivote, horizontalement, verticalement, tandis que son pied reste fixe.
- ✓ **Le zoom** : il permet de simuler un rapprochement ou un éloignement de caméra sans déplacer physiquement la caméra en faisant seulement varier la focale.

4.2 Les caméras portées

On utilise l'expression « **caméra portée** » ou « **caméra à l'épaule** » lorsque la caméra n'est pas fixée sur un pied ou portée par un bras articulé mais portée par le cadreur.

Le steadycam est un système stabilisateur permettant des prises de vues à la volée, en travellings versatiles, grâce à un ingénieux système de harnais et de bras articulés. L'opérateur peut ainsi marcher ou courir tout en gardant une image stable.

4.3 Les plans subjectifs

Un « plan subjectif » est un plan qui permet au spectateur d'adopter le point de vue d'un personnage, comme s'il voyait à travers ses yeux. Lorsqu'une séquence est filmée selon ce principe, on dit qu'elle est filmée en « caméra subjective ».

(Voir leçons 8 et 9 sur le CD dans le fichier « Leçons de cinéma »)

5. Le montage

Un film est constitué d'un nombre variable de plans, agencés entre eux lors du montage. Le montage consiste en trois opérations :

- 1°) La sélection parmi les rushes (c'est-à-dire l'ensemble des prises de vues effectuées au tournage) des plans que l'on va utiliser.
- 2°) L'assemblage des plans dans un certain ordre.
- 3°) La détermination de la longueur exacte de chaque plan et des « raccords » entre ces plans, c'est-à-dire des modalités précises de leur enchaînement. La fonction première du montage est donc une fonction d'articulation.

5.1 Effets de transition et ponctuations

Les modalités d'enchaînement de deux plans successifs sont variables. Ils peuvent être séparés par une **coupe franche (cut)** ou par un effet optique, qui fait office de **ponctuation**. Les principaux effets utilisés sont :

- ✓ Le « **cut** » : il s'agit d'un raccord direct entre deux plans. C'est la transition la plus usitée entre deux plans d'une même séquence.
- ✓ Les **fondus** : l'image sur l'écran se dilue ou se précise progressivement plutôt que de disparaître ou d'apparaître brusquement.
- ✓ **Fondu enchaîné** : C'est un trucage qui fait se chevaucher deux plans. Le premier plan disparaît peu à peu pour laisser apparaître le plan suivant.
- ✓ **Fondu au noir** : C'est la fermeture d'un plan par obscurcissement ou éclaircissement progressif de l'image, puis l'ouverture vers le plan suivant. Cette transition permet de marquer une courte pause, par exemple lors d'un changement significatif de lieu de l'action.
- ✓ Les **volets** : L'image est balayée, opérant une translation le plus souvent horizontale ou verticale.

(Voir leçon 10 sur le CD dans le fichier « Leçons de cinéma »)

5.2 Raccords

Le mot raccord désigne :

- 1°) Le point de jonction entre deux plans montés successivement.
- 2°) Dans l'expression « être raccord », la cohérence visuelle du contenu des plans d'une même scène.
- 3°) Des figures de montage qui renforcent la continuité entre deux plans successifs : **raccord de direction, de mouvement, dans le mouvement, dans l'axe, sur le regard**.

Le champ-contrechamp articule raccords de regard et **règle des 180°**.

Aux raccords s'opposent les faux raccords, qui créent des discontinuités visuelles.

(Voir leçons 11 et 12 sur le CD dans le fichier « Leçons de cinéma »)

5.3 Montage et ordre du récit

Il existe trois types de rapports possibles entre l'ordre de l'histoire et celui du récit :

- 1) Le récit est chronologique.
- 2) Il comprend des **flash-backs**.

3) Il comprend des **flash-forwards**.

Le **montage alterné** traduit la simultanéité entre plusieurs événements.

N.B. : la simultanéité peut également être exprimée par le split-screen, qui consiste à diviser l'image en zones séparées : chacune de ces zones présente un événement narratif différent, l'ensemble des événements ainsi présentés étant censé se dérouler de façon simultanée. Brian de Palma a souvent utilisé le split-screen dans ses films des années 1970-1980.

(Voir leçons 13 et 14 sur le CD dans le fichier « Leçons de cinéma »)

5.4 Montage et durée du récit

La durée du récit est généralement inférieure à celle de l'histoire, à cause des ellipses. L'amplitude d'une ellipse peut être explicite (carton, dialogue) ou implicite. **L'ellipse** peut être indiquée ou non par un effet d'optique.

Dans une séquence en **accéléré**, le récit est aussi plus court que l'histoire.

La durée du récit est supérieure à celle de l'histoire lorsque le montage montre plusieurs fois un même événement, ou lorsqu'on utilise un **ralenti** ou un **arrêt sur image**.

On parle de **film « en temps réel »** lorsque la durée du récit et celle de l'histoire coïncident du début à la fin.

Cette coïncidence est plus fréquente à l'échelle d'une séquence, en particulier dans le cas du **plan-séquence**.

(Voir leçon 15 sur le CD dans le fichier « Leçons de cinéma »)

5.5 Effets du montage

Tous les effets produits par le montage ne sont pas au service de la construction spatio-temporelle du récit. Le montage produit aussi des effets :

- ✓ Rhétoriques
- ✓ Plastiques
- ✓ Rythmiques.

5.5.1 Effets rhétoriques du montage

Le montage peut servir à construire un discours et à produire des effets rhétoriques. C'est le cas en particulier lorsqu'un **montage parallèle** fait alterner des séries d'actions non simultanées, liées par un rapport symbolique. Ce rapport relève généralement de **l'analogie** ou de **l'opposition**. Le même type d'effet est parfois produit par un **montage alterné**.

5.5.2 Effets plastiques et rythmiques du montage

Le montage produit des effets **plastiques** de ressemblance, d'écho ou de contraste entre les plans. Il produit également des variations **rythmiques**.

(Voir leçon 16 sur le CD dans le fichier « Leçons de cinéma »)

6. Le son

Le son passe souvent inaperçu, on n'écoute pas mais on entend toujours. Travailler sur le son au cinéma, étudier la bande son implique une écoute spécifique, un travail sur le son dissocié de l'image. Mieux comprendre, être attentif aux informations que nous apportent l'image et le son permettra de mieux apprécier les images animées.

6.1 Paroles, bruits, musiques

On peut distinguer trois catégories de sons au cinéma en fonction de leur nature : les **bruits**, les **paroles**, la **musique**.

Certains critères de description sont communs à tous les sons : le volume, la hauteur, le timbre, le rythme.

D'autres sont spécifiques à certains sons : l'accent, la prononciation, l'intonation pour la parole ; l'instrumentation, la composition, le style pour la musique.

Les différents types de sons sont hiérarchisés les uns par rapport aux autres sur la bande son. Ils peuvent aussi se faire écho.

(Voir leçon 17 sur le CD dans le fichier « Leçons de cinéma »)

6.2 Son et image

On peut définir trois types de rapports entre le son et l'image :

- ✓ Le **son in** : la source du son est visible à l'écran.
- ✓ Le **son hors-champ** : la source du son n'est pas visible à l'image, mais elle peut être imaginativement située dans l'espace-temps de la fiction montrée. Par exemple, on entend la course d'un cheval avant de voir l'animal apparaître à l'écran, alors qu'on se trouve au milieu d'un pré.
- ✓ Le **son off** : il émane d'une source invisible, par exemple les musiques, les voix off dont les interprètes n'appartiennent pas à l'histoire. Bien sûr, un son hors champ peut devenir in et réciproquement.

Le traitement acoustique des sons est déterminé par leur statut, et par la perspective sonore.

(Voir leçons 18 et 19 sur le CD dans le fichier « Leçons de cinéma »)

6.3 Les effets de montage

Dans le cinéma sonore, le montage ne consiste pas seulement à enchaîner des images, mais aussi à assembler des images et des sons.

Le montage audio-visuel a donné naissance à une large gamme d'effets, fondés sur des coïncidences ou des disjonctions.

6.3.1 Disjonctions spatio-temporelles

Les sons diégétiques coïncident généralement avec ce que montrent les images.

Mais le montage et le mixage son peuvent créer des effets de disjonction spatio-temporelle :

- ✓ Voix *off* diégétiques commentant des images du passé.

- ✓ Ponts sonores entre deux séquences.
- ✓ Contamination des images d'une scène par le son d'une autre scène, en particulier dans un montage alterné.

(Voir leçon 20 sur le CD dans le fichier « Leçons de cinéma »)

6.3.2 Effets rhétoriques

Comme le montage image, le montage audio-visuel peut produire des effets rhétoriques **d'analogie**, **d'accentuation**, de **décalage**, de **contrepoint**.

La plupart de ces effets reposent sur l'usage de sons *off*, qu'il s'agisse de bruits, de voix ou de musique.

(Voir leçons 21 et 22 sur le CD dans le fichier « Leçons de cinéma »)

APPLICATIONS

EXERCICE 1

La Féline (*Cat People*, 1942) de Jacques Tourneur est un film fantastique dont l'héroïne, Irena, pense être victime d'une malédiction lancée sur les femmes de son village natal, qui les amène à se transformer en panthères sous l'effet d'une émotion forte.

Regardez l'extrait du film dans le fichier « Séquences de Films » sur le CD, puis essayez de montrer de quelle manière le hors-champ contribue à maintenir le doute sur le personnage d'Irena et à créer un sentiment d'angoisse chez le spectateur.

EXERCICE 2

Dans *Les Innocents* (1961) de Jack Clayton, adaptation du *Tour d'écrou* de Henry James, la gouvernante Miss Giddens doit s'occuper de deux enfants, Miles et Flora. Une partie de cache-cache est lancée dans le grand manoir qu'ils habitent seuls avec la nourrice Miss Grose.

Regardez l'extrait du film sur le CD, dans le fichier « Séquences de films », puis montrez comment la composition mais aussi le jeu sur la grosseur des plans et sur les angles de prise de vues contribuent à donner le sentiment que Miss Giddens est un personnage sous contrôle.

EXERCICE 3

Pratiquement jusqu'à la fin, le récit de *Tristana* (1970) de Luis Buñuel est parfaitement linéaire. À la mort de sa mère, Tristana est recueillie par Don Lope, son parrain.

Elle devient sa maîtresse, mais tombe amoureuse d'un peintre et part avec lui à Madrid. Deux ans plus tard, Tristana revient à Tolède, atteinte d'une tumeur à la jambe. Toujours amoureux d'elle, Don Lope l'accueille de nouveau chez lui.

Elle doit être amputée de sa jambe malade. Aigrie, elle se détourne de son jeune amant et finit par épouser son parrain. Une nuit, celui-ci a une attaque. Tristana fait semblant d'appeler le docteur et profite de l'état d'inconscience du vieil homme pour ouvrir la fenêtre de sa chambre alors qu'il neige dehors, sans doute pour accélérer sa mort.

Regardez l'extrait du film sur le CD, dans le fichier « Séquences de films », puis analysez l'ordre du récit. Quelle fonction accordez-vous aux ellipses et aux retours en arrière ? Quel effet produisent-ils ?

EXERCICE 4

Dans *La Ligne générale* (1929) — dont un autre titre est *L'Ancien et le nouveau* —, Sergueï M. Eisenstein raconte la révolte de la paysanne Marfa contre les conditions de vie et de travail inhumaines des petits agriculteurs. Elle crée une coopérative qui va contribuer à moderniser leurs méthodes.

Montrez comment la séquence du film, sur le CD, met en évidence, à travers le travail du montage, la pénibilité du travail de la terre pour Marfa, qui a dû remplacer son cheval par un bœuf.

EXERCICE 5

La Soif du mal (Touch of Evil) d'Orson Welles a été restauré en 1997 à partir d'un long mémorandum envoyé par le cinéaste au studio Universal juste avant la sortie en 1958, et ignoré par le studio à l'époque. Les neuf pages de ce mémo consacrées au son ont été mises à profit par le monteur son et mixeur Walter Murch. Elles ont abouti à un nouveau montage de la séquence d'ouverture, qui programme tout le film.

Le plan-séquence du film, sur le CD, pose d'emblée que le centre géographique et métaphorique du film est la frontière. Dites de quelle façon les superpositions sonores et les variations de volumes et de rythmes suggèrent que cette frontière est une démarcation perméable.

EXERCICE 6

En 1966, Jean-Luc Godard réalise *Deux ou trois choses que je sais d'elle*, long métrage au carrefour entre film de fiction, documentaire sociologique et traité philosophique. Le « elle » du titre désigne à la fois la protagoniste du film, Juliette, l'actrice qui l'interprète, Marina Vlady, et la région parisienne, alors un grand chantier de modernisation urbaine voulu par le gouvernement gaulliste.

Dans cet extrait, les rapports entre les sons, d'une part, et ceux entre les sons et les images, d'autre part, étayent les interrogations énoncées par la voix off au sujet de sa relation aux autres et au monde. Montrez comment le jeu sur les variations de volume, les ruptures et le lien entre *in* et *off* dessinent un paysage sonore où s'exprime l'immersion d'une conscience dans le monde.

OUVRAGES

Jacques Aumont et al., *Esthétique du film*, Paris, Armand Colin, 2004.
 Marie-Thérèse Journot, *Le Vocabulaire du cinéma*, Paris, Armand Colin, 2006.

RESSOURCES INTERNET

Initiation au vocabulaire d'analyse filmique : <http://upopi.ciclic.fr/vocabulaire/>
 Les leçons de cinéma sur Youtube