

Une simple et modeste approche de la théorie du cinéma

Paul Planchon

11 juillet 2016

Table des matières

1	La théorie de la vidéo	2
1.1	Le cadrage	2
1.2	Les valeurs de plan	3
1.3	Les mouvements de caméra	6
2	Ecrire le film	7
2.1	Le synopsis	7
2.2	Le scénario	9
2.3	le story-board	10
2.4	Le diagramme de Gantt	12

La théorie de la vidéo

Le cadrage

Quand on parle de *cadrage*, on doit parler avant de *champs*. Le champ au cinéma est la zone qui va être filmée et vue par le spectateur. Tout ce qui est présent dans le story-board (voir section 2.3) doit passer dans la caméra et donc dans le champs. D'ailleurs, tout ce qui n'est pas dans le champs est noté comme *hors-champs*, et c'est important de noter ce qui est car il peut se passer des choses hors-champs (qui peuvent être notifier au spectateur par le biais de l'audio). Parlons un peu maintenant du balayage de l'image : l'œil humain balaye l'image d'une certaine façon qu'il faut bien placer ses éléments. Par exemple, la lecture se fait de gauche à droite. Les couleurs vives et les contrastes seront captés en premier par l'œil. Il faut donc y faire attention. Le champ est le mélange de tous les variables que je viens de vous énumérer. Pour faire un beau champ et donc par extension un beau cadrage, il faut respecter ces variables.

Si on parle de cadrage, il faut aussi parler de la fameuse et très connue, *règle des tiers*. C'est un repère qui s'épare l'image en 9 zones. Au croisement des lignes de la règles des tiers se trouvent *les points forts*. Les points forts sont d'autres endroits naturels par lesquels l'œil va commencer son balayage. Mettre les éléments principaux de l'image sur ces points forts est donc conseillé. Il faudra donc essayé d'utiliser un maximum la règle des tiers dans vos films.



FIGURE 1 – Utilisation de la règle des tiers

Aussi, dans le cadrage, il n'y a pas que la règle tiers, les points forts et le balayage de l'image qu'il faut prendre. Il existe aussi un autre, c'est les lignes directrices. Ce sont des droites qui font "déplacer" l'œil du spectateur. Les *fuyantes* sont des lignes directrices qui vont accompagner l'œil. Cela permet, entre autre, d'accentuer l'effet de perspective dans votre scène. Prenons la figure 2, nous sommes sur une route de forêt. L'alignement des arbres et la route permettent de créer des fuyantes qui poussent l'œil à regarder au loin et suivre la route. Dans certains cas, on peut aussi poser la fin d'un fuyante sur un point fort pour être sûr que l'œil se déplace vers ce point.

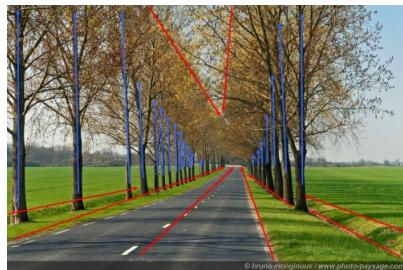


FIGURE 2 – Exemple de fuyantes

Une dernière chose, dans vos images essayer de bien équilibrer les masses, les volumes et les contrastes. Cela peut vite alourdir l'image et enlever toute la magie que vous vouliez faire passer.

Les valeurs de plan

Le plan d'ensemble : le plan d'ensemble est un plan qui est beaucoup utiliser lorsque l'on a de beau paysages... Il sert principalement à situer les personnages et l'action. Il permet de préparer le spectateur à l'action qui va venir. Ce n'est le genre de plan que l'on va choisir lorsque l'on veut surprendre.



FIGURE 3 – Le seigneur des anneaux

Le plan général : il est plus rapproché de l'action que le plan d'ensemble. Dans ce plan, on se concentre plus sur les personnages et sur l'action qui va arriver plutôt que sur le paysage et ce qui se passe en arrière plan. De nombreux réalisateurs choisissent de commencer leurs film par ce plan car il permet de mettre en place l'intrigue. Il aussi permettre de montrer une dernière fois le lieu où l'action. Je pense par exemple à une bataille entre chevaliers. A la fin de la bataille, le réalisateur peut choisir de faire un plan général pour montrer les conséquences de la bataille.



FIGURE 4 – Star Wars

Le plan en pied / moyen : le plan moyen permet de poser l'action de façon plus significative que les plan larges (plan d'ensemble et plan général). Avec ce type de plan, on plus focaliser le spectateur sur les personnages et l'action qu'ils vont faire. On en donne plus d'informations extérieures. La plupart du temps ce type de plan est utilisé dans des scènes d'actions.

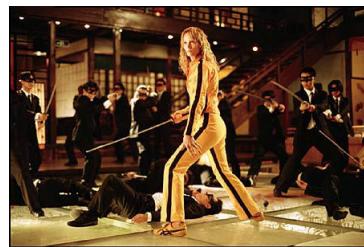


FIGURE 5 – Kill Bill

Le plan italien : ce plan coupe le personnage au genou. Il est un plan caractéristique du cinéma italien d'où son nom. On pense que ce plan est dû à l'importance du genou en Italie. Ce plan est maintenant très peu utilisé, il a été remplacé par le plan américain.



FIGURE 6 – Pour une poignée de dollars

Le plan américain : ce plan vient de l'époque des westerns. Il fallait montrer les colts des cow-boys. Le cadreur devait mettre l'accent sur les revolvers, le plan est donc resté dans les annales du cinéma et maintenant c'est resté. Ce plan va rapprocher le spectateur du personnage, et son jeu d'acteur.



FIGURE 7 – Pour une poignée de dollars

Le plan taille On coupe le cadrage au niveau de la taille. C'est un plan de séduction. Il peut aussi apporter la bagarre.



FIGURE 8 – James Bond

Le plan poitrine Il est très utilisé en journalisme. C'est un plan intime.



FIGURE 9 – The Dark knight

Le gros plan Il permet de lire directement les émotions, ses réactions les plus intimes. C'est le plan de l'analyse psychologique, mais aussi celui de la sensualité ou de l'expressivité.



FIGURE 10 – Harry Potter

Le très gros plan Il permet de montrer les yeux, la bouche, un élément du corps. Il permet de mettre l'accent sur un détail très important pour l'action passé ou à suivre.



FIGURE 11 – Pour une poignée de dollars

Les mouvements de caméra

Comme pour les valeurs de plan, il existe plusieurs mouvements de caméras. Chacun a sa particularité, mais il faut savoir que le mouvement de caméra est avant tout un effet de technique, c'est lui qui permet la réalisation du plan. Il n'y a donc pas d'effets à travers les mouvements de caméras. Il faut plutôt réfléchir à quel plan le mouvement de caméra amène et donc après à quel effet le mouvement de caméra est associé. Avant tout, il est bon de noter que les mouvements de caméras sont une invention récente du cinéma. En effet, à l'époque, les cadreurs devaient faire fonctionner la caméra en l'activant à l'aide d'une manivelle. Il était donc impossible de faire un mouvement de caméra. Les mouvements de caméras sont donc arrivés avec les premières caméras électriques. Il existe plusieurs mouvements de caméra.

Les mouvements de caméra sans déplacement :

1. De gauche à droite
2. De haut en bas
3. En avant et en arrière
4. Les rotations

Les mouvements de caméra avec déplacement :

1. La panoramique horizontale et verticale
2. Le travelling latéral
3. Le travelling horizontal
4. Le travelling courbe
5. Monter et descendre

On peut aussi faire tourner la caméra sur son axe optique. Mais ce mouvement n'amène pas grand chose à l'histoire ou à la façon de la raconter. Un des grands film à ma connaissance qui s'est beaucoup servi de ce mouvement est Gravity. Dans ce film, on voulait absolument être dans l'espace et être immergé. Il fallait donc faire tourner la caméra.

Nota Bene : le zoom n'est pas un mouvement de caméra car il n'y a pas de changement de lignes de perspectives. C'est juste un agrandissement de l'image.

Ecrire le film

Le synopsis

Le synopsis est un des textes qui est censé présenter à votre producteur l'idée principale que vous avez pour votre projet. Dans ce texte, il doit donc figurer tous les traits principaux de l'histoire, sans faire de descriptions précise des personnages. C'est un texte qui est censé à la fois vous faire réfléchir à synthétiser votre idée et aussi à la vendre. Un synopsis normal doit tenir dans une page, pas plus. Je vous ai laissé sur la page suivante un exemple de synopsis.

Luke Skywalker has vanished. In his absence, the sinister FIRST ORDER has risen from the ashes of the Empire and will not rest until Skywalker, the last Jedi, has been destroyed. With the support of the REPUBLIC, General Leia Organa leads a brave RESISTANCE. She is desperate to find her brother Luke and gain his help in restoring peace and justice to the galaxy. Leia has sent her most daring pilot on a secret mission to Jakku, where an old ally has discovered a clue to Lukes whereabouts.

The First Order, led by the evil Kylo Ren, is landing stormtroopers to attack a small village, as Poe Dameron meets with Lor San Tekka in a hut. He is given a small bag containing the map to Luke Skywalker. Kylo Ren orders the stormtroopers to destroy Lor San Tekka's entire village and takes Poe captive. Captain Phasma, a stormtrooper wearing chrome-plated armor, leads the attack. Kylo Ren wears a black mask and uses a red, fiery lightsaber. Poe's X-Wing is damaged so that he cannot escape, so the pilot puts the map in a rolling droid unit called BB-8. He fires at Kylo Ren, who uses the Force to block a blaster bolt. As Dameron is captured, the troopers massacre the prisoners, but one stormtrooper FN-2187, refuses to fire. Meanwhile BB-8 rolls away across the sands, narrowly escaping capture. The droid runs into Rey, a young scavenger who is barely surviving on Jakku. Rey scavenges parts from old wrecks of Star Destroyers on the sands of Jakku, and exchanges them for food at Unkar Plutt's scrap yard. The marks on the walls of her hut indicate she's been on Jakku for a very long time. She rescues BB-8 from a Teedo scavenger. She can understand his beeps and whistles, and offers him shelter for the night.

On the First Order destroyer, Poe is unsuccessfully interrogated by the First Order. Kylo Ren is called in to use his Force powers to extract information from Poe about the whereabouts of the map. Poe resists, but ultimately divulges that the map is still on Jakku in his BB-8 unit.

Meanwhile Captain Phasma confronts FN-2187 about his behavior on Jakku. She orders him to take his unused blaster in for inspection and report to her division and ultimately reconditioning. Instead FN-2187 decides to run away. He needs a pilot to escape the star destroyer, so he rescues Poe, and the two board a black First Order TIE fighter and escape. Poe renames FN-2187 as Finn, and expertly pilots to an escape while Finn fires the ship's blasters. The fighter is hit by lasers from the destroyer and crash lands on Jakku. Finn has ejected but it appears Poe has gone down with the ship leaving only his jacket.

Finn wanders across the desert discarding his stormtrooper armor. Eventually, he arrives in Niima Outpost, the town where Rey trades scrap for food. While Finn is looking for water in the town, he sees Rey being accosted by two of Unkar Plutt's henchmen who are trying to make off with BB-8. He begins to rush to her aid, but before he gets far, Rey handily fights off her attackers using her staff. Clearly, she can handle herself. BB-8 spots Finn looking their way, and tells Rey that he is wearing Poe's jacket which they assume is stolen. Rey chases Finn down, knocks him to the ground and confronts Finn about the jacket. Finn tells them that Poe was captured by the First Order and that he helped him escape, but Poe was unfortunately killed. BB-8 is saddened and rolls off, but Rey is excited and impressed, and assumes Finn is a resistance fighter. Finn lies, telling her he is indeed with the resistance. Rey excitedly tells Finn that BB-8 is on a secret mission. Finn tells her BB-8 is carrying a map to Luke Skywalker and Rey is even more impressed, declaring that she thought Skywalker was a myth.

BB-8 returns and alerts Finn and Rey that they are in trouble. First Order stormtroopers are now looking for Finn and the BB-8 droid. Stormtroopers chase Finn, Rey and BB-8 through Niima Outpost and TIE fighters are called in and begin to bomb and strafe the town. To make their escape, they steal a "garbage" vehicle to escape the First Order. It is the Millennium Falcon. Rey takes the pilot's seat while Finn mans the guns. Neither is confident in their abilities, and their lift off is rough, destroying a substantial portion of the town as they try to get off the ground. Finn is able to shoot down a pursuing fighter, but the guns are hit and locked in a position that prevents him from taking out the remaining fighter. Rey flies through the wrecked ships in the desert of Jakku, occasionally scraping through the sands as they try to keep low to confuse the TIE fighter's tracking. Rey takes the Falcon into one of the Star Destroyers and just as the pursuing fighter locks onto their ship, she turns the Falcon out into the open, and performs a flip which allows Finn to fire successfully at the remaining fighter, taking it down. They head off, away from Jakku, and on toward the wider galaxy. Not having flown in years, the Falcon is not in good repair, and almost immediately requires an emergency patch. Rey begins repairing the ship while Finn admits to BB-8 he is not part of the resistance, but is still able to convince BB-8 to tell them where the Resistance base is.

Je ne vous ai mis que le tiers du synopsis. C'est juste pour vous donner une idée de la longueur d'un synopsis face à celle d'un scénario (voir celui d'Interstellar)

Le scénario

Le scénario est l'étape la plus importante d'un film. Le film a (a priori été vendu au producteur) été vendu. Le but d'un scénario est de faire passer dans tous les détails, l'histoire, la visée et le but du film. Si un scénario est mal écrit, les équipes de story-board ne pourront pas vraiment bien comprendre ce qu'il faut dessiner... et cela a un effet domino. Tout peu s'écrouler par un scénario mal écrit. Dans un scénario, il y a plein de consignes et règles à respecter. Par commencer la présentation. C'est un peu l'une des seules règles, mais elle est très importante.

Tout d'abord, les scènes (l'endroit où se passe l'action) sont écrites d'une manière spéciale. On écrira INT ou EXT en fonction de la localisation de la scène (INT pour une scène en INTérieur et EXT pour une scène en EXTérieur). Ensuite, on ajoute le lieu de l'action. Il faut indiquer les lieux de façon précise (si besoin est). Ensuite, il faut écrire ce que voit et entend la caméra. On notera *que ce que voit et entend la caméra*. C'est à dire rien de l'ordre psychologique. Enfin, on écrit le dialogue. On écrit le nom de l'acteur au centre de la feuille et s'en suit le discours. On ajoute OFF si le personnage est en voix off. Si une personne entre en scène, il faut l'introduire. Lorsque la scène comporte plus de 2 personnages, on devra écrire à qui le personnage s'adresse. On notera aussi la transition, les plus courantes sont le CUT et le FADE OUT.

Pour que vous compreniez mieux comment on structure un scénario, je vous invite à vous rendre sur le site de l'IMDb qui vous propose les scénarios de la plupart des films connus. Cela vous permettra de vous mettre en tête la façon d'écrire un scénario.

```
INT. THEATRE - NUIT  
Un petit théâtre de province. On y joue "Le Marchand de Venise".  
SUR LA SCENE  
Deux personnages, SHYLOCK et ANTONIO, face à face.  
SHYLOCK  
J'achèterai avec toi, je vendrai avec toi,  
je parlerai avec toi, je me promènerai avec toi,  
et ainsi de suite. Mais je ne mangerai pas avec  
toi, ne boirai pas avec toi, ni ne prierai  
avec toi.  
DANS LE PUBLIC (AU DERNIER RANG)  
MARIA, une femme de 50 ans dort la bouche ouverte.
```

FIGURE 12 – Exemple de scénario lambda

le story-board

le story board est d'après moi le moment le plus amusant de l'écriture d'un film. C'est le moment où vous allez mettre en place tout ce qui est VFX et objets hors du commun. Vous allez en réalité, dessiner ce que doit voir la caméra. Cela permet de mettre sur papier "l'âme" du film. C'est une étape importante aussi, il n'y a pas vraiment de règles. Le but du story-board est d'être compris par tous, il faut donc le faire le plus compréhensif possible. Le but n'est pas ici de faire de beau dessins mais de montrer au cadreur et à toutes les équipes de post-production ce que le scénariste n'aurait pas pu écrire. Il n'y a pas de dialogue dans un story-board.

Je vous ai mis un de mes story-board préféré. Celui de Star-wars. :D

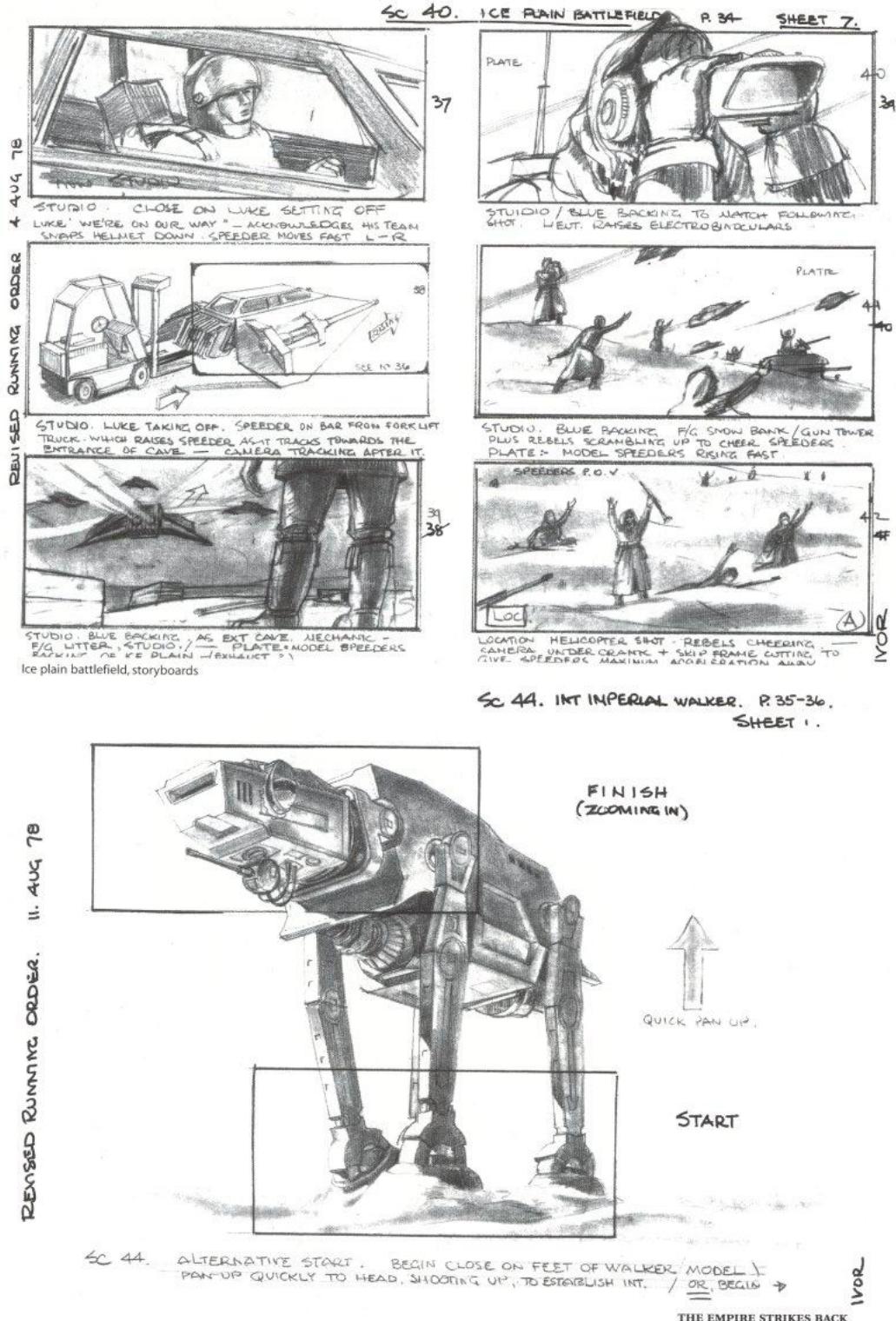


FIGURE 13 – Exemple de story board

Le diagramme de Gantt

Le diagramme de Gantt n'est pas indispensable à la production d'un film. Il permet juste d'organiser le plateau au maximum. Il permet de gérer les imprévus, de gérer le temps... Je vous ai mis un exemple de diagramme de Gantt dessous. Si vous voulez absolument faire un diagramme de Gantt, je vous invite à utiliser le logiciel GanttProject.

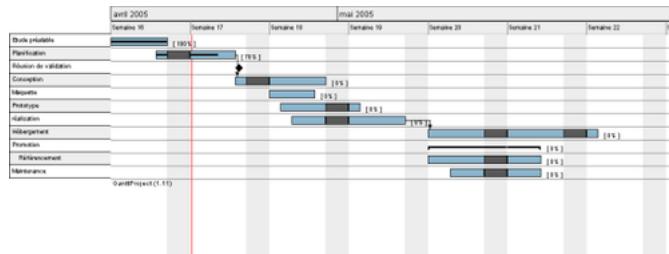


FIGURE 14 – Exemple de diagramme de Gantt

écrit par Paul Planchon - 2016. Source disponible à la demande. :)