

Éléments d'analyse filmique

Leçon 1

Sommaire

Introduction : les éléments à analyser	3
Fiche n°1 : Les principaux formats d'image au cinéma	6
Fiche n°2 : L'échelle des plans	8
Fiche n°3 : La composition du plan	9
Fiche n°4 : Les angles de prise de vue	11
Fiche n°5 : Les mouvements de caméra	12
Fiche n°6 : Champ, hors-champ, hors-cadre, contrechamp	16
Fiche n°7 : le montage	19

Introduction : les éléments à analyser

Synthèse des différents éléments d'analyse filmique qui vous serviront à analyser des séquences de films et à concevoir votre projet audio-visuel.

1. Les formats d'image

Au cinéma et en vidéo, le format d'image est le rapport entre la largeur et la hauteur d'un photogramme ou d'un écran (on parle de ratio en anglais). Par convention, ce rapport largeur/hauteur s'écrit largeur:hauteur (exemple : 4:3 ou 16:9). Les formats varient au cours de l'histoire du cinéma.

2. Le plan

Le **plan** est l'unité de base du cinéma qui correspond à ce qui est filmé entre le moment où l'on déclenche la caméra et le moment où l'on arrête la caméra. Un film est donc un ensemble de plans collés les uns après les autres au montage.

Le **plan** est **subjectif** quand la caméra remplace le regard d'un personnage et montre ce qu'il voit, **semi-subjectif** lorsqu'on filme dans le dos d'un personnage et que le spectateur voit ce qu'il voit, et **objectif** lorsque le point de vue est omniscient, c'est-à-dire extérieur aux personnages.

Un **plan-séquence** est une prise de vues unique se déroulant en plusieurs endroits d'un même lieu ou successivement en plusieurs lieux reliés l'un à l'autre.

3. L'échelle des plans

En fonction de la distance entre la caméra et le sujet ou l'objet filmé, celui-ci est plus ou moins « gros », c'est-à-dire occupe une plus ou moins grande partie du champ. Du plan d'ensemble au très gros plan, on définit ainsi une échelle des grosseurs ou de **valeurs de plans**.

4. La composition du plan

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 centrement ou décentrement des objets filmés, les subdivisions du champ, les cadres dans le cadre, les lignes directrices, les figures géométriques, les effets de symétrie.

5. Les angles 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
- si le cadre est penché vers la droite ou la gauche à la prise de vue, on obtient un plan incliné

6. Les mouvements de caméra

Pendant le tournage d'un plan, la caméra peut être immobile, pour donner un plan fixe, ou bouger, d'une façon ou d'une autre, pour donner un plan en mouvement.

Les mouvements de caméra sont obtenus soit par rotation de la caméra sur son axe mécanique horizontal ou sur son axe mécanique vertical (panoramiques, horizontal ou vertical), ou par déplacement de la caméra par divers moyens (travelling avant, arrière, latéral – travelling d'accompagnement – travelling circulaire).

La combinaison des deux types de mouvements s'appelle pano-travelling.

7. Cadre, hors-cadre, champ, hors-champ, champ-contrechamp

- Le **cadre** est l'espace matériel délimité par les bords de l'image. Il s'agit de ce que le caméraman sélectionne pour être filmé.
- Le **hors-cadre** est tout ce que ne filme pas la caméra : les éléments du plateau de tournage, les éléments techniques que le spectateur ne doit pas voir.
- Le **champ** correspond à ce qui est à l'intérieur du cadre, mais est un espace symbolique : c'est la partie de l'histoire qui est donnée à voir au spectateur. Il ne voit donc pas un acteur, mais un personnage. Il ne voit pas un élément de décor, mais un objet appartenant à l'histoire.
- Ce champ se prolonge au-delà des bords du cadre par le **hors-champ**, qui rassemble les éléments de l'histoire qui ne sont pas vus par le spectateur (un personnage, par exemple, qui parle à un autre mais que l'on ne voit pas).
- Le **champ-contrechamp** consiste à filmer, dans une même scène, deux sujets alternativement sous deux angles différents, par exemple pour filmer un dialogue.

	<p>Le champ : ce qui est filmé, visible, et qui est délimité par les 4 côtés du cadre.</p>
	<p>Le hors-champ : ce qui prolonge le champ et n'est pas filmé ni vu par le spectateur, mais fait partie de l'univers diégétique du film (l'histoire racontée).</p>
	<p>Le hors-cadre : ce qui n'est pas filmé parce que faisant partie du plateau de tournage (l'équipe technique, les appareils). Ce hors-cadre ne fait pas partie de l'univers diégétique du film.</p>

8. La lumière

La qualité de la lumière, au cinéma, dépend de l'éclairage. Il peut être naturel (en extérieur) ou artificiel (en intérieur).

Pour décrire un éclairage, on peut se fonder sur trois critères essentiels : l'intensité, le contraste, les directions d'éclairage.

Le cinéma classique hollywoodien a institué un système d'éclairage appelé « éclairage trois points ». Trois directions d'éclairage se complètent : la lumière principale, la lumière d'ambiance, le décrochage.

Pour la couleur de l'image, on peut décrire un style chromatique en tenant compte des teintes utilisées, de leur variété, de leur degré de saturation.

9. Le son

On peut analyser un film du point de vue sonore. Il faut distinguer les différents types de sons (paroles, bruits, musique), décrire leurs caractéristiques, ainsi que les relations entre eux.

Mais le son au cinéma est déterminé par sa relation à l'image. On distingue les sons en fonction de la situation spatiale de leur source (sons in, sons off, hors champ), ou en fonction de leur point d'écoute (sons subjectifs).

Fiche n°1 : Les principaux formats d'image au cinéma

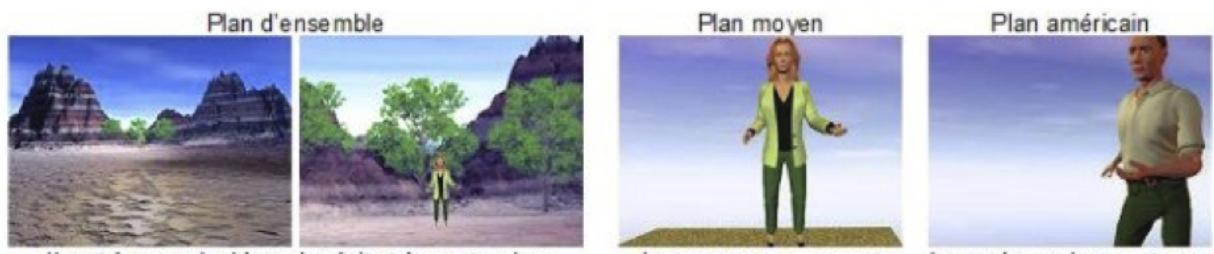
Au cinéma et en vidéo, le **format d'image** est le rapport entre la largeur et la hauteur d'un photogramme ou d'un écran (on parle de *ratio* en anglo-saxon). Par convention, ce rapport largeur/hauteur s'écrit «largeur»:« hauteur» (exemple: 1.33:1).

1.20:1	1.33:1 4/3	1.37:1	1.66:1	1.78:1 16/9
1.85:1		2.35:1		2.55:1

 <p><i>Candidat à la prison, 1937.</i></p>	1.33 : 1 (ou 4/3) <p>C'est le format du cinéma muet, majoritaire jusqu'à la fin des années 1920, adopté par la télévision dans les années 1950 sous l'appellation « 4/3 ». 1.33 : 1 signifie que l'image sur l'écran est 1.33 plus large que haute.</p>
 <p><i>Elephant, 2003.</i></p>	1.37 : 1 <p>Également connu sous le nom de « format académique », c'est le standard du cinéma parlant, reconnu comme tel en 1932 par l'Academy of Motion Picture Arts and Sciences. Ce format va prévaloir jusque dans les années 1950. Il est encore rarement utilisé aujourd'hui (exemple : <i>Elephant</i> de Gus Van Sant)</p>
 <p><i>L'Aurore, 1927</i></p>	1.20 : 1 <p>Format des premiers films sonores. En 1927, le cinéma devient parlant. Pour placer la piste sonore l'espace réservé à l'image fut amputé d'environ 3 mm sur la partie gauche. Ainsi l'axe optique ne se trouvait plus dans l'axe de la pellicule, la surface de l'image diminuait de 15 % et ses proportions passaient de 1,33 à 1,20.</p>
 <p><i>Comment épouser un millionnaire, 1953</i></p>	2.55 : 1 (CinemaScope) <p>C'est un format 35mm anamorphosé, permettant d'avoir une image très large, développé par la société Panavision pour faire face au succès de la télévision. Développé par le Français Henri Chrétien dans les années 1950, ce procédé d'anamorphose fut racheté par la Fox, qui le baptisa CinemaScope et l'utilisa la première fois en 1953.</p>
 <p><i>La Conquête de l'Ouest, 1962.</i></p>	2.65 : 1 (Cinérama) <p>Le plus large des formats, qui nécessitait l'utilisation de trois caméras et de trois projecteurs. Développé par la Paramount dès 1952 (avec la sortie du film <i>This is Cinérama</i>), le procédé fut abandonné en raison de sa complexité et de son coût. L'un des exemples les plus fameux d'utilisation du Cinérama est La Conquête de l'Ouest, en 1962</p>

 <p><i>2001, l'Odyssée de l'espace</i></p>	<h3>70mm</h3> <p>Initié par le film <i>Oklahoma !</i> (Fred Zinnemann, 1955), ce format sera le standard des productions les plus prestigieuses des années 60 : <i>West Side Story</i>, <i>Lawrence d'Arabie</i>, <i>2001, l'Odyssée de l'espace</i>... Le format, au coût prohibitif, passera de mode dans les années 80-90, avant d'être réutilisé dans les années 2010 par des cinéastes nostalgiques (Paul Thomas Anderson avec <i>The Master</i>, Christopher Nolan avec <i>Dunkerque</i>...).</p>
 <p><i>Forrest Gump</i>, 1994.</p>	<h3>2.35 : 1 (Panavision ou Scope standard)</h3> <p>Également connu sous le nom d'Academy Scope, ce format, qui utilise l'anamorphose, est le plus usité des formats panoramiques.</p>
 <p><i>Exodus</i>, 1960.</p>	<h3>Super Panavision 70</h3> <p>Autre procédé donnant un format d'image très large, développé pour concurrencer le Todd-AO, un format de 70mm initié dans les années 1950. Parmi les films tournés en Super Panavision 70, citons <i>Exodus</i> (Otto Preminger, 1960), <i>My Fair Lady</i> (George Cukor, 1964) ou encore <i>Grand Prix</i> (John Frankenheimer, 1966).</p>
 <p><i>Jurassic Park</i>, 1993.</p>	<h3>1.85 : 1 (standard américain)</h3> <p>C'est le format panoramique le plus courant et le plus répandu dans l'industrie cinématographique américaine, puis en Europe à partir des années 2000. C'est un format large qui se rapproche du format Scope, mais sans anamorphose.</p>
 <p><i>La peau douce</i>, 1964</p>	<h3>1.66 : 1 (standard européen)</h3> <p>Tombé en désuétude aujourd'hui, ce fut le format dominant en Europe dans les années 1960 et suivantes. On cite souvent les films de la Nouvelle Vague comme exemples de l'utilisation du 1.66. Depuis quelques années, ce format est progressivement abandonné pour le 1.85 américain.</p>
 <p><i>Alien 3</i>, 1992.</p>	<h3>1.77:1 (Format 16/9, télévision)</h3> <p>Conçu pour visionner les films sur un téléviseur, c'est l'écran des cinéphiles. Son ratio de 1,77:1 qui est très proche du 1,85:1 permet une anamorphose légère et quasi imperceptible.</p>

Fiche n°2 : L'échelle des plans



Il sert à poser le décor du récit et à montrer les personnages dans leur environnement

Les personnages sont montrés « en pied »

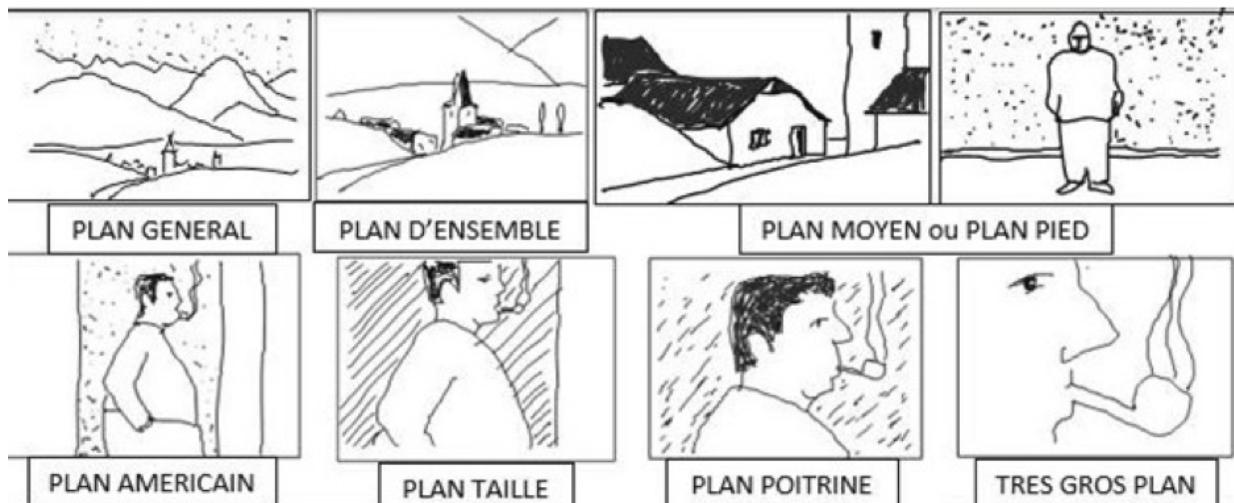
Inventé pour les westerns, pour voir les revolvers.



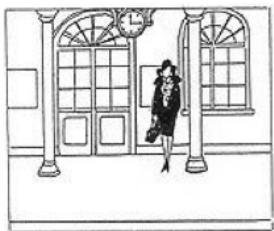
Utilisé pour les conversations entre personnages, il permet de voir le jeu des acteurs et leurs expressions.

permet de centrer le récit sur les émotions et/ou les pensées

Utilisé pour la mise en valeur d'un élément précis : objet, regard, ...



1 Plan générale (d'ensemble)



2 Plan demi-ensemble



3 Plan moyen



4 Plan Américain



5 Plan rapproché

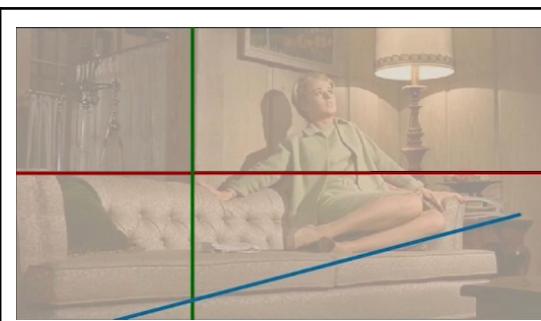


6 Gros plan



7 Très gros plan

Fiche n°3 : La composition du plan



Les lignes, dessinées par les éléments du décor, peuvent être **horizontales**, **verticales**, **obliques**.



Centrement et équilibre : l'esthétique cinématographique classique privilégie des plans équilibrés dans lesquels les objets ou personnages sont centrés (sans l'être parfaitement, pour donner un effet naturel)



Le décentrement donne un effet de déséquilibre et est utilisé dans le cinéma moderne.



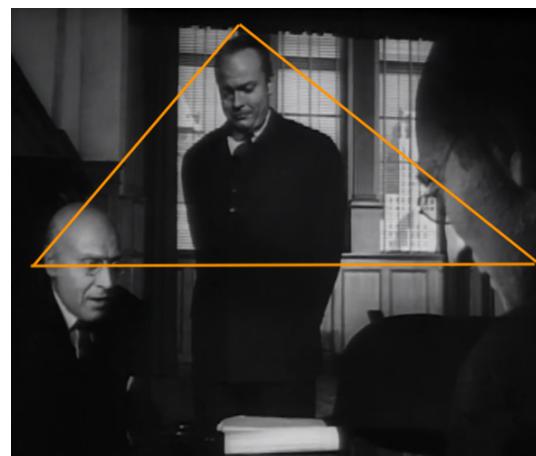
La symétrie, lorsqu'elle est parfaite, insiste sur la composition esthétique du plan et attire l'attention du spectateur sur la structure de l'image.



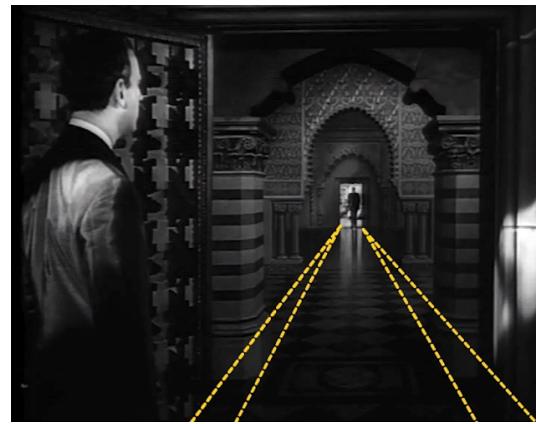
Subdivision du cadre. Le plan peut être composé de manière à introduire des cadres dans le cadre.



Les lignes directrices structurent l'image et dirigent le regard.



Des figures géométriques peuvent être dessinées par l'organisation des éléments dans le champ.



La perspective, comme en peinture classique, s'organise en fonction d'un point de fuite visuel.

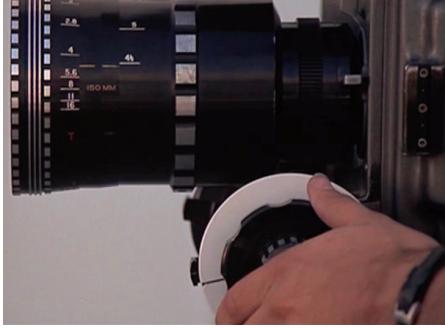
Fiche n°4 : Les angles de prise de vue

 <p><i>Pas de printemps pour Marnie</i></p>	<p>1/ l'angle de vue normal (ou frontal) est la position où la caméra est à la même hauteur que le sujet.</p>
 <p><i>La comtesse aux pieds nus</i></p>	<p>2/ la plongée : la caméra se situe plus haut que le sujet. Dans cette position dominante, elle oriente l'appareil photo vers le bas. Le spectateur domine le sujet.</p>
 <p><i>Le Mépris</i></p>	<p>3/ la contre-plongée : la caméra est placée plus bas que son sujet, elle oriente l'appareil vers le haut. Un tel cadrage donne une certaine impression de puissance et de domination du sujet.</p>
 <p><i>En quatrième vitesse</i></p>	<p>4/ le plan incliné : le cadre est penché vers la droite ou la gauche, et donne un effet de désorientation.</p>

Fiche n°5 : Les mouvements de caméra

		<p>1/ Le recadrage Il s'agit d'un léger mouvement de caméra qui accompagne un personnage pour maintenir l'équilibre de la composition.</p>
		<p>2/ Le panoramique La caméra pivote sur un axe fixe (comme un mouvement de la tête pour observer). Cela permet deux choses : parcourir un immense décor ou effectuer une transition entre deux scènes.</p>
		<p><u>2.1/ Panoramique horizontal</u> La caméra pivote <u>sur un même axe</u> (sans se déplacer) de gauche à droite...</p>
		<p>... et/ou de droite à gauche.</p>

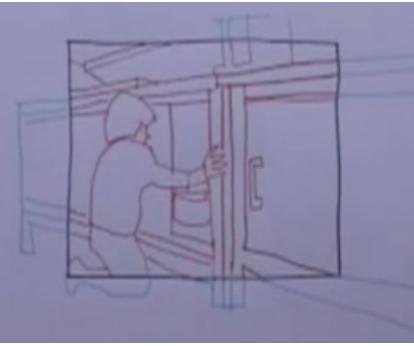
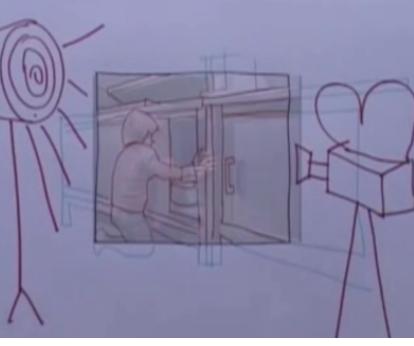
		2/ Panoramique vertical La caméra pivote <u>sur un même axe</u> (sans se déplacer) du bas vers le haut... ... ou du haut vers le bas.
		
		3/ Le travelling La caméra se déplace de manière rectiligne (en ligne droite, comme le déplacement d'une personne). On utilise généralement un chariot sur rail. On peut aussi utiliser un moyen roulant existant (un fauteuil à roulettes, un chariot de supermarché, etc.)
		3.1/ Travelling latéral (droite-gauche ou gauche-droite) La caméra se déplace horizontalement, de droite à gauche ou de gauche à droite.
		3.2/ Travelling avant La caméra avance sur un détail pour le mettre en valeur.

		<p>3.3/ Travelling arrière</p> <p>La caméra recule, on s'éloigne de l'objet pour révéler quelque chose qui entoure ce détail</p>
	<p>3.4/ Travelling d'accompagnement</p> <p>Il accompagne un personnage ou un objet en mouvement. Il peut être arrière ou avant...</p>	
	<p>... ou latéral.</p>	
		<p>3.5/ Travelling circulaire</p> <p>La caméra tourne autour d'un personnage ou d'un objet.</p>
		<p>3.6/ Travelling optique</p> <p>La caméra reste immobile: ce travelling est obtenu avec un objectif à focale variable appelé zoom.</p> <p>Ce changement de focal modifie la perception de la profondeur.</p>

		<p>3.6.1/ Zoom avant</p> <p>On passe d'une courte focale à une longue focale et le spectateur s'approche de l'objet</p>
		<p>3.6.2/ Zoom arrière</p> <p>On passe d'une longue focale à une courte focale et le spectateur s'éloigne de l'objet</p>
		<p>4/ Le pano-travelling</p> <p>Il s'agit d'une combinaison de panoramique et de travelling. La caméra se déplace et, en même temps, pivote sur son axe.</p>
		<p>Ici, il s'agit d'une combinaison de travelling latéral et de panoramique horizontal.</p>

Fiche n°6 : Champ, hors-champ, hors-cadre, contrechamp

1. Le **champ** est, dans un plan, la portion d'espace filmée et délimitée par le cadre.
2. Le **hors-champ** est, pour un plan donné, la portion d'espace qui n'est pas filmée et qui prolonge l'image, qui se situe au-delà des limites du cadre. Ce hors-champ fait partie de l'espace imaginaire du film (ou "espace diégétique"). Il "entoure" les personnages filmés, fait partie de leur monde.
3. Il faut donc différencier le hors-champ du **hors-cadre** (ce qui est physiquement en dehors du cadre : l'équipe technique du tournage du film, les caméras, micros, etc.)

	<p>Le champ : ce qui est filmé, visible, et qui est délimité par les 4 côtés du cadre.</p>
	<p>Le hors-champ : ce qui prolonge le champ et n'est pas filmé ni vu par le spectateur, mais fait partie de l'univers diégétique du film (l'histoire racontée).</p>
	<p>Le hors-cadre : ce qui n'est pas filmé parce que faisant partie du plateau de tournage (l'équipe technique, les appareils). Ce hors-cadre ne fait pas partie de l'espace diégétique du film (le monde dont fait partie le récit).</p>

→ Le film *Truman Show* joue volontairement de la confusion entre hors-champ et hors-cadre. Truman participe sans le savoir depuis sa naissance à un Reality Show et la ville où il est né n'est qu'un grand décor de cinéma.

Dans [→ cette courte séquence](#), il attend devant un ascenseur : derrière la porte, l'équipe technique va apparaître. Il la voit avant d'être évacué.

Truman Show (Peter Weir, 1998)	
	Photogramme n°1. Truman attend que l'ascenseur s'ouvre. Un garde, complice du reality show, tente de détourner son attention avant que la porte s'ouvre. On ne sait pas ce qu'il y a hors-champ (dans l'ascenseur).
	Photogramme n°2. Truman regarde l'ascenseur s'ouvrir.
	Photogramme n°3. L'ascenseur s'ouvre. Il révèle la présence de l'équipe technique du reality show. Le hors-champ du photogramme n°1 est un hors-cadre. Mais il ne s'agit d'un hors-cadre que dans la diégèse du film (ce n'est pas la véritable équipe technique du film <i>Truman Show</i>).

4. Le contrechamp est la portion d'espace opposée au champ, lorsqu'elle devient visible. À ce titre, on peut dire qu'un contrechamp est un hors-champ qui devient visible.

5. Le champ-contrechamp est la technique de montage qui consiste à faire alterner un champ donné et un champ spatialement opposé. Par exemple, dans le cas d'un dialogue, le personnage A qui parle est filmé pendant que le personnage B est hors-champ (invisible). Lorsque ce personnage B prend la parole, il devient le contre-champ du champ précédent. Cette succession de plans obéit en général à la **règle des 180 degrés**, et doit se faire avec un **raccord** entre chaque plan (par exemple, un **raccord regard** : le personnage regarde dans une direction, et le plan suivant montre ce qu'il regarde).

Champ-contrechamp dans Cat People (J. Tourneur, 1942)

On passe du plan n°1 (le champ) au plan n°2 (le contrechamp).
Le raccord entre les deux plans se fait par le regard d'Irena.



Plan n°1 : champ

Plan n°2 : contrechamp

Champ-contrechamp dans un dialogue de Truman Show (Peter Weir, 1998)



Les deux personnages sont assis sur un pont et discutent.



Le champ : Le premier personnage prend la parole, alors que le second, à côté de lui, est hors-champ.



Le contrechamp : le second personnage lui répond. En sortant du hors-champ et en devenant visible, il devient le contre-champ.

Fiche n°7 : le montage

Définition

La notion de montage est centrale à toute approche de l'œuvre filmique car le cinéma est par excellence art de la combinaison et de l'agencement d'éléments divers, visuels et sonores.

C'est le montage, surtout, qui organise le film dans sa continuité, dans son rythme et dans sa durée.

Dans sa définition la plus simple, le montage est **l'opération qui consiste à assembler des plans entre eux en vue de constituer un nouvel objet qui en résulte : le film.**

Les raccords

Le changement de plan au cinéma obéit à des règles. Le raccord est le terme désigné pour l'enchaînement de deux plans. Il doit assurer la continuité entre ces deux plans successifs pour garder une impression de réalité, soit que la caméra filme les deux plans dans le même axe (**raccord dans l'axe**), soit qu'elle accompagne le mouvement d'un personnage (**raccord dans le mouvement**), soit qu'elle montre ce qu'il regarde (**raccord-regard**), soit encore par la continuité sonore (**raccord sonore**). Un **faux raccord** est un manque de cohérence entre deux plans d'une même scène qui crée une discontinuité visuelle (un verre plus rempli après le raccord, par exemple).

RACCORD DANS L'AXE

Plan large > plan serré sans changer d'angle horizontal de prise de vue.

RACCORD 180°

Entre les 2 plans, La caméra a effectué une rotation autour de la scène de 180°. ex (le comédien s'avance dans un couloir).

CHAMP/ CONTRECHAMP

La caméra effectue une succession de changements d'axe de prise de vue autour d'une même scène. Sans dépasser l'axe des 180° donné par rapport à l'axe principal dans lequel se déroule la scène. Ex. : (un dialogue entre 2 comédiens).

RACCORD DANS LE MOUVEMENT

On fait le raccord dans un mouvement caractéristique, le mouvement se poursuivant dans le plan suivant.

RACCORD DE DIRECTION

Entrées et sorties de champ: le comédien sort gauche cadre donc rentre droite cadre ou inversement. En général au montage on ne laisse pas l'acteur sortir complètement du cadre, avant de raccorder avec son entrée dans le cadre suivant.

RACCORD DE REGARDS

On se sert d'un regard caractéristique du comédien pour introduire le plan suivant (Les 7 Samouraïs).

RACCORD D'ANALOGIE

On se sert d'une similitude de formes, de couleurs, de mouvements ou de contenus pour raccorder entre deux plans. Ex. : visage du chat > visage du comédien dans "Alien".

RACCORD ENTRE 2 SÉQUENCES

Alors qu'au sein d'une même scène les raccords ne doivent pas se sentir, par contre on marque souvent le passage d'une séquence à une autre avec un effet, afin de mettre en évidence un changement de lieu, d'action ou de temps.

On utilise pour cela des effets :

FONDU ENCHAINE "Le troisième homme"

FERMETURE > OUVERTURE AU NOIR

CARTON AVEC TEXTE (films muets) Charlie Chaplin

VOLETS "Les 7 Samouraïs"

RACCORDS "CUT» avec une différence prononcée sonore ou visuelle

À cela on peut ajouter les nouveaux effets apportés par la vidéo