

(1) Comment parler d'une image fixe ?

Jacques-Louis David, Le Serment des Horaces (1785) : un tableau de facture néo-classique



Il faut préciser la **nature** d'une image : photographie, peinture, schéma ou encore image de synthèse. Une image est créée par un **artiste**, à une certaine **date**. Elle possède souvent un **titre**.

Un artiste peut appartenir à un **courant artistique** (exemples : tableau romantique, hyperréaliste, land-art). Dans ce cas, une **grille d'analyse du courant artistique** permet d'accélérer l'étude de l'œuvre. Par exemple, tel tableau de l'époque [néo/]classique française suivra les règles très strictes de ce mouvement :

- (a) référence à un épisode de l'Antiquité gréco-latine
- (b) une Antiquité glorifiée, pleine de héros
- (c) composition géométrique (lignes droites ; symétries).

Si l'artiste s'écarte de cette grille d'analyse, c'est par exemple parce qu'il cherche à obtenir un effet particulier.

Le document peut être en noir et blanc ou en couleurs. L'étude des **couleurs** se fait au moyen de mots comme «**sombre, clair, contraste, nuances, couleurs chaudes et froides, couleurs primaires, saturées, complémentaires**»

Etudier la **composition** de l'image (=comment est-elle organisée ?) permet de comprendre dans **quel sens lire l'image**, par exemple de haut en bas ou de gauche à droite. Ce qui est au **centre** est ce qui est vu en premier, le reste est en **périphérie**. Le vocabulaire du **cadre** est détaillé sur une autre page. Il faut situer les éléments de l'image les uns par rapport aux autres et utiliser des mots comme par exemple «**avant-plan, second plan, arrière-**

plan ; droite, gauche, centre, haut, bas ».

Une image fixe **peut raconter une histoire** : il est possible d'imaginer ce qui se passe juste avant et juste après ce que nous voyons sur l'image.

L'idée principale est la suivante : puisque vous ne pouvez pas TOUT dire sur une image, il faut opérer des choix. Ces choix permettent de comprendre ce qui est important dans l'image, et, peut-être, quelles sont les intentions de l'artiste.



photographie de Howard Shirkey : quelle histoire raconte-t-elle ?

(2) Comment parler du cadre (~ champ), du point de vue et du cadrage ?

(2.1) CADRE ET HORS-CADRE (CHAMP ET HORS-CHAMP)



← La petite fille et le monstre, l'explicite et l'implicite, **le champ et le hors-champ**.

!!! Le cadre et le hors-cadre sont en DEUX dimensions, le champ et le hors-champ sont en TROIS dimensions.

(2.2) LE POINT DE VUE



↑ à hauteur d'œil
= pas d'effet

portrait



↑ **vue en plongée**
= diminuer la taille

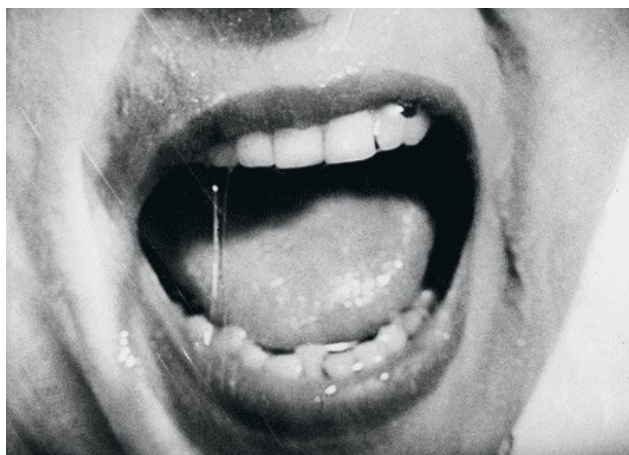
Charlot paraît inoffensif,
le spectateur domine la scène,
tel un oiseau.



↑ **vue en contre-plongée**
= augmenter la taille

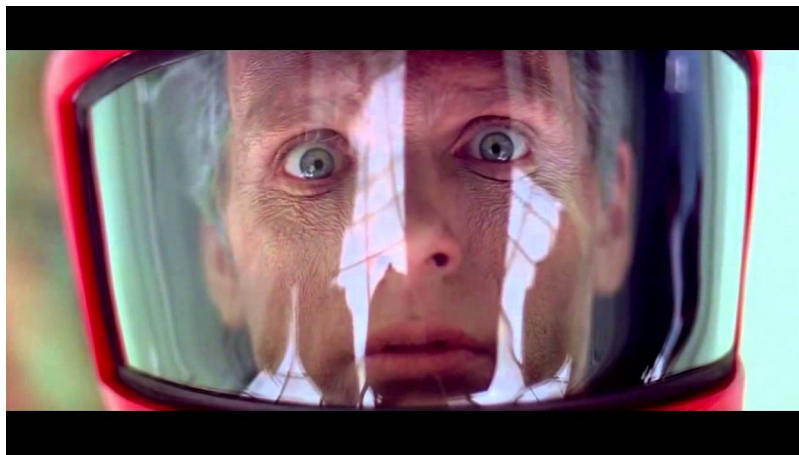
vertige de l'ascension vers Dieu,
le spectateur se sent en dessous, inférieur,
tel une fourmi.

(2.3) ECHELLE DES PLANS : LE CADRAGE



↑ **très gros plan** (mettre un petit détail en valeur)

la malheureuse crie sous la douche (eau et salive) ;
hors-champ dilaté : le spectateur imagine le reste



↑ **gros plan** (isoler une partie de l'image)

le visage de l'astronaute montre sa surprise
proximité avec l'émotion donnée à voir



⚡ **plan rapproché** poitrine / taille / mains / américain (jusqu'aux cuisses) / italien (jusqu'aux genoux)
 = distance de la conversation, le spectateur est observateur



⚡ **plan moyen** (des pieds à la tête)
 = donne un contexte à l'action d'une personne ; celle-ci est présentée par rapport à ce qui est à côté d'elle

⚡ la petite fille en rouge contraste avec les soldats nazis

⚡ le héros est en danger : encadré par deux soldats, il ne peut fuir



⚡ **plan d'ensemble**
 = ce plan montre un lieu dans lequel évolue un personnage

⚡ le magicien Gandalf arrive à Minas Tirith, une grande ville

⚡ **plan général**
 = présentation d'un lieu, d'un paysage

⚡ la ville de New-York, au début d'un film, se résume à ses gratte-ciel

(3) Comment parler d'un extrait vidéo ?

(3.1) Le film, prolongement de l'image fixe



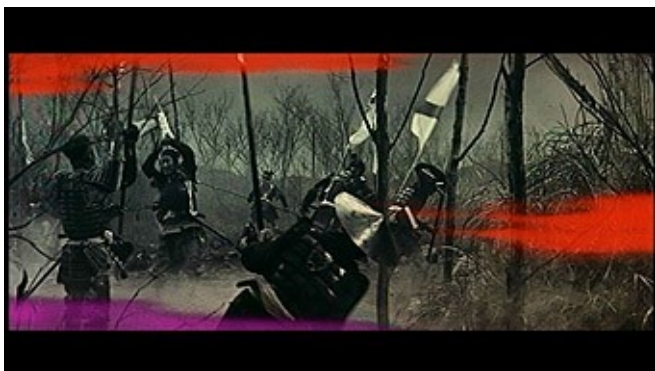
Un **film** n'est pas une pièce de théâtre. Les **acteurs** peuvent rejouer une scène autant qu'ils le souhaitent, ce n'est pas le cas des **comédiens**. Pour faire un film il est possible de mélanger des images tournées (c'est le **montage**) alors qu'une pièce suit un déroulé prévu à l'avance. **Le spectateur d'un film doit regarder le résultat de ce montage, alors qu'au théâtre, il est possible de regarder ce que l'on a envie de voir.** Une affiche de cinéma, image fixe, peut n'avoir qu'un lointain rapport avec le film !

Un film contient une **bande son formée de la musique, des dialogues et des bruitages**. Le film est **muet** si sa bande-son ne contient que de la musique. Dans un film muet, des **cartons** donnent le texte des dialogues ; ces derniers sont accessibles *via* des **sous-titres** dans les films non muets.

Un film peut commencer et finir par un **générique**.

(3.2) De l'image au film

L'unité de base est **l'image** (1/24 de seconde). Tant que la caméra ne cesse de tourner, ces images appartiennent à un même **plan** qui souvent ne dure que quelques secondes ; plusieurs plans qui ont en commun un lieu et des personnages font partie d'une **séquence** ; un plan qui dure longtemps et qui a la durée normale d'une séquence est un **plan-séquence**. Les séquences définissant une partie de l'histoire racontée forment une **scène**. Les différentes scènes forment un **film** vidéo (court-métrage, long-métrage ou encore publicité).



L'étude d'une image (une capture-vidéo) reprend les techniques de description d'une image fixe, en tenant compte de ce qu'il peut y avoir avant et après. Un **effet spécial ou trucage** peut être ajouté à l'image : il est par exemple possible de colorier la pellicule ou d'ajouter sur l'image, grâce à l'ordinateur, un tyrannosaure !

La caméra qui permet de passer d'une image à l'autre peut bouger et modifier la profondeur de champ. Si elle bouge en ligne droite, il s'agit d'un **travelling** (**travelling avant, arrière ou latéral**). La caméra peut dans le même temps **zoomer** ou **dézoomer**, ou encore faire un **panoramique**. Si la caméra ne fait aucun mouvement, c'est un **plan fixe**.

On passe d'un plan à l'autre au moyen d'un **raccord** : par exemple, le même visage est filmé sous deux angles différents. Si un détail n'est pas cohérent d'un plan à l'autre, on parle de **faux-raccord**. Il est possible d'ajouter une **transition** comme un **fondus (fondus au noir)** et un **fondus enchaînés** (mélange de deux images, la première étant remplacée peu à peu par l'autre).

En passant d'un plan à l'autre, alors que deux personnes se parlent, il est possible d'alterner la personne filmée. On filmera d'abord la première personne, puis la seconde, puis la première, et ainsi de suite : c'est la technique du **champ contre-champ**.

Si la caméra adopte le point de vue d'une personne (=si elle se met à la place des yeux de quelqu'un) on dit qu'elle est une **caméra subjective**.



(3.3) Divers

Un **caméo** est une apparition en forme de clin d'œil de quelqu'un que le spectateur peut s'amuser à reconnaître. Ainsi, le réalisateur Alfred Hitchcock (→) apparaît-il discrètement dans l'un de ses propres films, Lifeboat (←).

