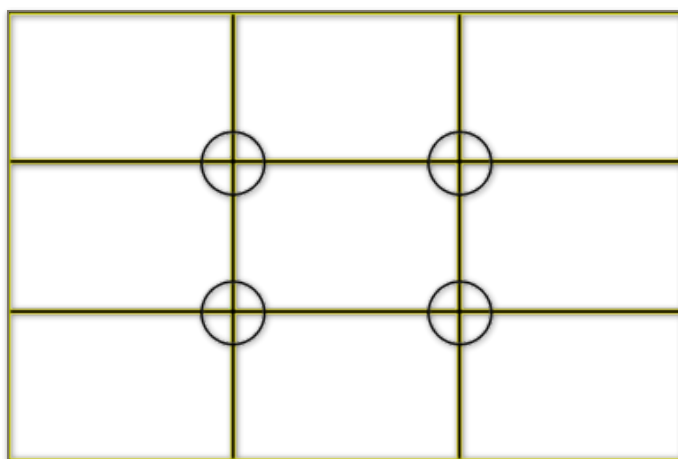


MÉMENTO DU CINÉMA

LES RÈGLES DE COMPOSITION DES IMAGES

Dérivé lointain du nombre d'or 31, le cadre photographique puis cinématographique est déterminé par le format du support. Dans le cas du cinéma, les proportions de l'image sont de 1,33, entre sa longueur et sa largeur 32. La composition de l'image, dans ce cadre, obéit à 3 règles essentielles de composition, par sa division en 3 tiers horizontaux et verticaux, selon des lignes de forces imaginaires, dont les intersections constituent des points de force.



LES LIGNES DE FORCES :

L'espace, représenté par et sur l'image, est artificiellement divisé en 3 tiers horizontaux et 3 tiers verticaux, constituant 9 zones distinctes, selon deux lignes de force horizontales et verticales. Ces lignes déterminent le choix de proportions 1/3 et 2/3, pour le cadrage du sujet à mettre en image : pour l'horizon ou pour la ligne des yeux.

LES 4 POINTS DE FORTS :

Situés aux intersections entre les lignes de forces points de force horizontales et verticales, ils sont les points où, selon des études scientifiques, l'œil est le plus souvent attiré, dans un sens de lecture, conforme à celui des documents écrits. L'œil lit donc le photogramme de gauche à droite et de haut en bas, en Occident (lecture en Z). Le sujet essentiel de cette image est mis en valeur par des lignes directrices, qui dirigent le regard sur lui, par des effets de perspective.

L'ÉCHELLE DES PLANS AU CINÉMA

Le sens de l'image change selon la place du sujet essentiel dans le décor et l'espace qu'il y occupe. L'échelle des plans permet de jouer sur les rapports entre le sujet et le monde dans lequel il évolue. Ces plans assemblés constituent une scène, qui, réunie avec d'autres, forme une séquence, équivalent cinématographique de l'acte au théâtre.

LE PLAN D'ENSEMBLE :

L'accent est mis sur le cadre de l'action, plus que sur les personnages, qui y apparaissent vus de loin.

LES PLAN DE DEMI-ENSEMBLE :

Les personnages, en pied, occupent désormais l'essentiel de l'image, mais le cadre a toujours de l'importance.

LE PLAN MOYEN OU PLAN PIED :

Il est proche du plan de demi-ensemble, mais les personnages semblent avoir les pieds posés sur la partie inférieure du cadre.

LE PLAN AMÉRICAIN :

Il cadre les personnages à mi-cuisse, permettant, selon la tradition, la vision des pistolets que le cowboy des westerns a à sa ceinture.

LE PLAN RAPPROCHÉ TAILLE OU POITRINE :

Il cadre les personnages au niveau de la taille ou de la poitrine.

LE GROS PLAN :

Il ne laisse plus apparaître à l'écran que la tête d'un personnage.

LE TRÈS GROS PLAN :

Il ne laisse plus apparaître qu'un détail anatomique du personnage (bouche, nez, œil, main, pied).

LE PLAN LARGE :

Il ressemble au plan d'ensemble mais ne présente aucun personnage visible.

LE PLAN SERRÉ :

Il ressemble au gros plan ou au très gros plan mais il ne présente qu'un objet, en tout ou partie.

LES PRINCIPAUX MOUVEMENTS DE CAMÉRAS AU CINÉMA

L'appareil d'enregistrement de l'image, fixe à l'origine (L. Lumière, G. Méliès), se met progressivement à bouger et à accompagner le mouvement des objets ou des personnages, jusqu'à l'obsession de la caméra à l'épaule (Dogme '95), pour donner l'illusion d'être au plus près de l'action. Il y a 4 principaux mouvements d'appareils.

LE PANORAMIQUE :

La caméra, sans se déplacer, pivote le long d'un axe vertical ou horizontal, illustrant par exemple le déplacement d'un véhicule, observé par un personnage qui tournerait la tête pour suivre des yeux le déplacement, ou bien l'envol ou la chute d'un objet que le même personnage observerait sans le quitter des yeux, tout au long de son ascension ou de sa descente.

LE TRAVELLING :

La caméra ne bouge pas selon un axe mais se déplace afin de rester à la même distance d'un personnage ou d'un objet en mouvement (par exemple, une cavalcade, filmée par une caméra qui accompagne la course), pour s'en approcher (une rencontre ou une collision) ou pour s'en éloigner (un départ).

Elle est alors fixée sur un véhicule classique (deux roues, voiture, train, bateau) ou sur des appareils de cinéma (chariot sur roues ou sur rails, muni ou non d'une grue).

LE ZOOM :

Également appelé « travelling optique », il obtient un résultat comparable à celui du travelling, en déplaçant seulement les lentilles de l'objectif (changement de focale). Ce simple mouvement, directement sur l'appareil, permet de se rapprocher ou de s'éloigner de l'élément filmé. Très à la mode, dans les années 60 et 70, où l'on en a usé et abusé (J. Franco), il est un moyen incontournable de saisir notamment des animaux dans leur environnement, sans que ceux-ci ne s'aperçoivent de la présence d'une caméra placée très loin d'eux.

LA GRUE

Le recours à une caméra, fixée sur une grue, elle-même fixée sur un chariot, permet de beaux effets de plongée, embrassant un paysage naturel ou urbain, comme dans l'arrivée de Claudia Cardinale à la gare dans *Il était une fois dans l'Ouest* 1968, S. Leone. Lorsque la caméra est fixée sur une grue et les prises de vues sont assurées à distance par télécommande.

LA PROFONDEUR DE CHAMP AU CINÉMA

Les cinéastes jouent également de et sur la profondeur de champ, c'est-à-dire les différents espaces présentés à l'écran, pour donner un sens et de l'effet aux images qu'ils filment. Il existe schématiquement 3 niveaux de profondeur de champ et un effet particulier appelé amorce.

LE PREMIER PLAN :

Il concerne tous les objets et personnages situés juste devant l'objectif et/ou le spectateur.

LE SECOND PLAN :

Il concerne le ou les objet(s), le ou les personnage(s), situés derrière le 1er plan et qui forment l'élément central, la scène principale, de ce que l'image veut montrer.

L'ARRIÈRE-PLAN :

Il constitue le décor, derrière le second plan, et, comme le 1er plan donne un effet de perspective, à la scène.

L'AMORCE :

Elle est constituée d'éléments qui bordent le champ, situant un objet dans un environnement ou un personnage dans son monde : des branches qui suggèrent une forêt ; des passants, simulant une foule.

LES ORIENTATIONS DE LA CAMÉRA

Les cinéastes jouent également de et sur la profondeur de champ, c'est-à-dire les différents espaces présentés à l'écran, pour donner un sens et de l'effet aux images qu'ils filment. Il existe schématiquement 3 niveaux de profondeur de champ et un effet particulier appelé amorce.

LA PLONGÉE :

La caméra est placée au-dessus de l'objet ou du personnage, donnant l'impression de petitesse, de soumission, d'infériorité ou de vulnérabilité.

LA CONTRE-PLONGÉE :

La caméra est placée au pied d'un objet ou d'un personnage, exceptionnellement, juste au-dessous si le sujet est filmé à travers une plaque de verre. Elle donne une impression de grande taille, de domination, de supériorité et de puissance.

LE DÉCADRAGE :

La caméra ne respecte pas l'horizontalité du plan et le présente penché vers la gauche ou la droite. Il s'agit de donner une impression de déstabilisation ou de déséquilibre.

LA CAMÉRA SUBJECTIVE :

Elle illustre la vision d'un personnage dont on veut dissimuler l'identité ou les caractéristiques dont on souhaite insister (une caméra au sol pour restituer la vision par un animal).

LE VOCABULAIRE

ARGUMENT (PITCH) :

Résumé, en une à deux phrases au maximum, de l'idée générale du sujet du film.

SYNOPSIS :

Résumé en détail, entre une page (courts métrages) et une dizaine de pages (longs métrages), de l'enchaînement des principales séquences.

TRAITEMENT :

Nouveau développement du synopsis, étendu jusqu'à une cinquantaine de pages, sans les dialogues.

SÉQUENCIER :

Présentation en détail, chronologique et chronométrée, de chaque séquence, décomposée en scènes, avec les dialogues, ainsi que des didascalies précisant les localisations et tous les détails techniques.

NOTE D'INTENTION :

Complément, en une à trois pages, du séquencier, à l'intention du producteur, où le réalisateur expose sa vision artistique du sujet et les moyens qui lui semblent nécessaires.

DÉCOUPAGE TECHNIQUE :

Développement du séquencier, désormais décomposé en plans, avec toutes leurs implications techniques.

STORYBOARD :

1ère traduction en images des différents plans, dessinés comme pour une B.D., afin de bien évaluer les positions et mouvements des personnages et des caméras.

SCÉNARIO :

Terme regroupant l'ensemble des précédentes étapes.

D'après le site : <https://artsplastiques35.wordpress.com>