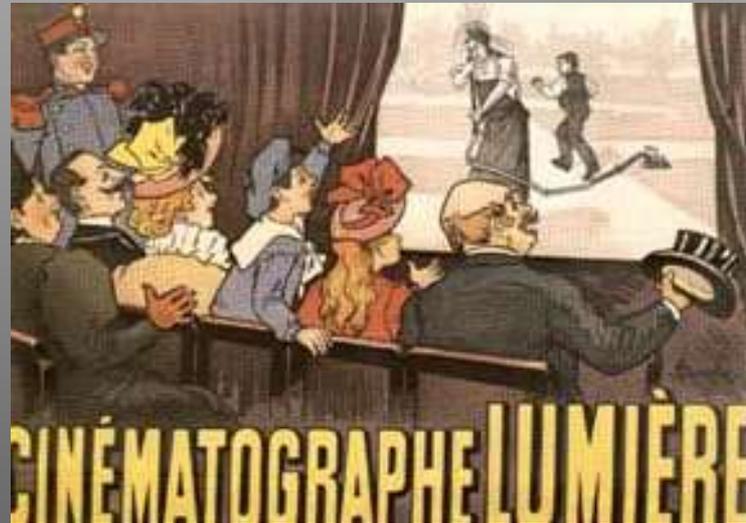


QUAND LES MOTS DEVIENNENT DES IMAGES...

LE METIER DE CADREUR



EXTRAITS DU COURS

« LA PRISE DE VUES CINÉMATOGRAPHIQUE ET VIDEO MONOCAMERA »

« Je dis aux jeunes réalisateurs et aux étudiants : faites ce que faisaient les peintres d'antan. Étudiez les vieux maîtres. Enrichissez votre palette. Élargissez votre gamme. Il reste encore tant à apprendre. »

M.SCORSESE

Sommaire

De la conception au découpage

Les formats

Le cadre

Les points de vue

Les plans

Le champ-contrechamp

Conception d'une séquence

en champ-contrechamp

Les mouvements

Les enchaînements de plans

La ponctuation du film

Le plan séquence

Règles générales du montage

à l'attention du cadreur

Conseils pratiques en 24 points

La machinerie

Le steadicam

La prise de vue aérienne

Quand les mots
deviennent des
images...

Le métier de cadreur

De la conception au découpage technique

Processus de création d'un film et ses contraintes



Buster Keaton dans « le cameraman »

Processus de création d'un film et ses contraintes

Comment exprimer en images les idées souvent très nuancées que le réalisateur a en tête...

Remplacer les mots et les intentions du scénario par des plans, des points de vue, des cadrages qui « parleront » à la place des mots.

Le découpage cinématographique

L'invention du langage cinéma a posé de sérieux problèmes aux cinéastes du muet : **la saisie (caméra) était multiaxiale, tandis que la restitution (projection) était frontale.**

Les heurts perceptifs ont été effacés grâce à un jeu de **règles empiriques concernant les raccords d'espace et de mouvement.**

Pourquoi un découpage technique ?

Il s'agit de mettre en scène **le regard d'un narrateur invisible captant les épices successifs de l'action.**

Il faut à tout prix éviter les incohérences de perception qui entamerait la lisibilité "naturelle et transparente" du récit cinématographique.

Le découpage cinématographique

Le narrateur omniscient (*qui sait tout*) impose son point de vue, ses enchaînements, à un spectateur ravi de cette toute puissance visuelle.

La perception est partielle, morcelante comme le cadrage, tandis que le spectateur découvre le récit et son environnement par le montage et la mobilité de la caméra.

Le temps au cinéma est un temps compressé. La mobilité mentale du spectateur fait qu'il s'intéresse aux personnages et à la situation.

Le spectateur désire se laisser piloter par **la survision d'un narrateur attentionné et émouvant.**

Le découpage cinématographique

La survision du narrateur omniscient qui impose ses points de vue.

Dès qu'un cinéaste ou un simple « opérateur » décide de placer sa caméra à un endroit précis, il adopte un « point de vue » par rapport à ce qu'il regarde. Appelons le « point de vue quelconque » ou « point de vision ». (cf. le point de vue d'une caméra de surveillance)

En revanche, celui qui se pose quelques questions sur ce qu'il veut montrer et surtout comment il veut le montrer, est amené à faire des choix qui ne relèvent pas seulement de la définition classique du Petit Robert ou du Guide Michelin : « Lieu d'où l'on voit un objet. » **Il envisage de transmettre une « vision » au sens fort du terme, une manière de voir le monde.**

Bien entendu, cette vision peut rapidement s'apparenter à ce que l'on pourrait appeler **un style d'écriture cinématographique.**

Le découpage cinématographique

Le découpage par plans successifs, préfigurant le plan de travail, le tournage et enfin le montage **est décisif à plus d'un titre.**

Visuellement, **le passage des plans ne peut s'effectuer au hasard** : raccords de mouvement, de directions, de regards... persistent et signent.

Le découpage cinématographique

La suite des plans n'est pas seulement un simple enchaînement-collage voué à la fluidité visuelle du récit, à l'impression de continuité scénique, au rythme à donner...

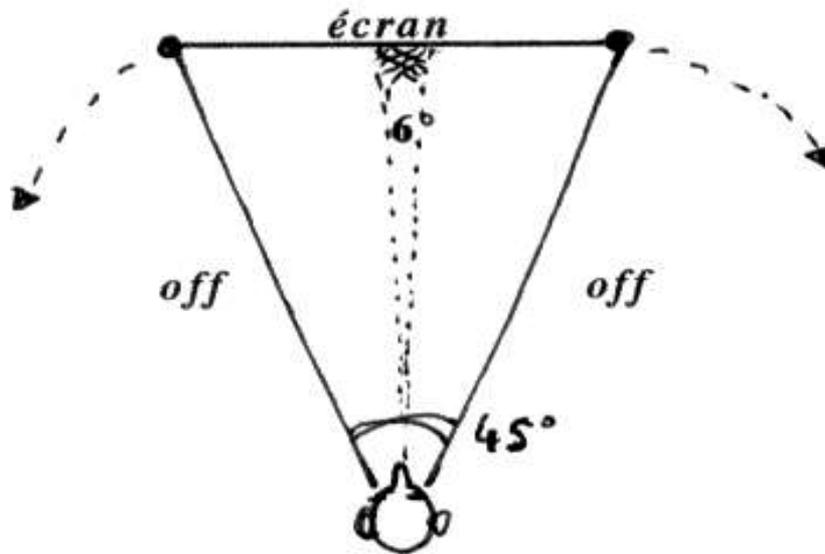
Chaque raccord émet une connexion logique

(or, mais, et donc, et si, cependant, soudain...etc.)

qui oriente le spectateur devant l'action.

Le découpage cinématographique

La vision du spectateur est limitée à la surface de l'écran frontal.



**Le monteur monte
simultanément deux
images : la "in" et la "off",
celle-ci englobant celle-là.**

Il est même franchement impossible de monter la première en ignorant la seconde, tant les interactions sont nombreuses entre le champ et le hors-champ.

Le découpage cinématographique

La connaissance des lois du langage cinématographique donne une technique qui est pour le réalisateur, le directeur de la photo, le cadreur, le monteur et les autres techniciens, **l'un des acquis les plus précieux.**

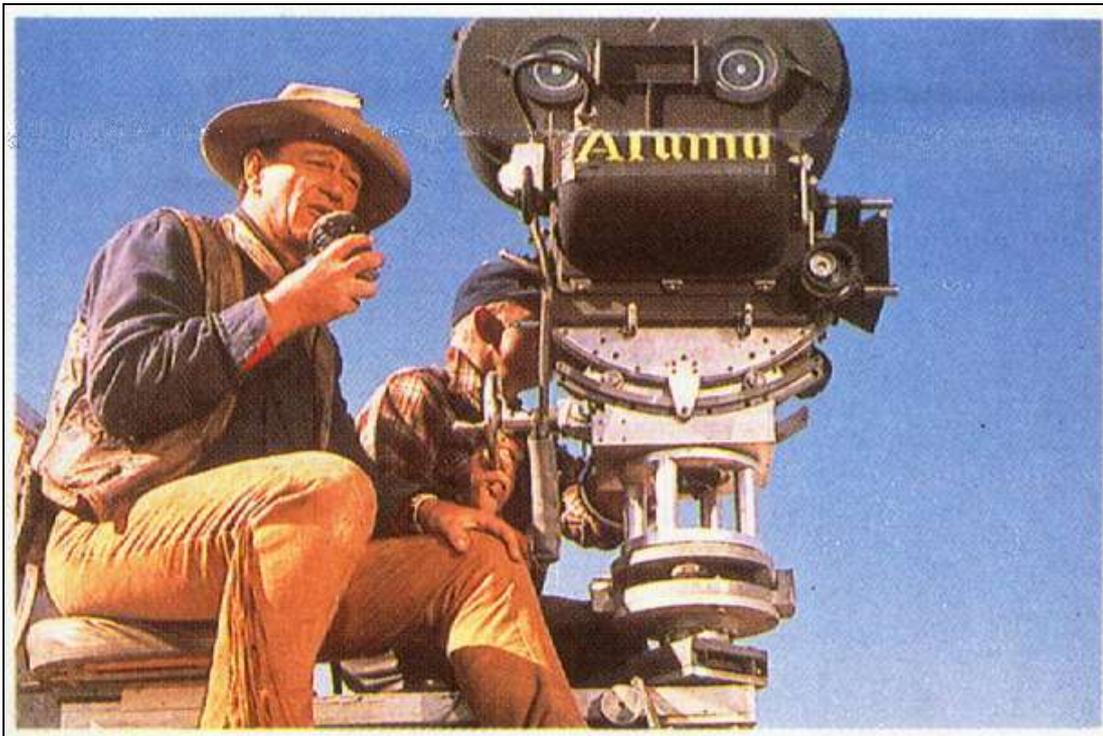
Elle sert constamment pour soutenir le travail de tous cinéastes **même si l'élément le plus essentiel est l'imagination.**

Le découpage cinématographique

Notons le sage précepte de *Alfred Hitchcock* :

« **Les bons films se font sur le papier – non sur un plateau** ».

Ce qui suppose une longue préparation avant le tournage.



« *Fort Alamo* » *John Wayne*



« *Docteur Jivago* » *David Lean*



« *Le silence des agneaux* » *Jonathan Demme*

Le découpage cinématographique

Le réalisateur va remplacer les mots du scénario par des plans, des angles de vue, **les cadrages qui "parleront" à la place des mots.**

Rencontre-t-il, par exemple, les mots "défaite" ou "colère", il choisit alors le plan (ou l'angle de vue, etc.) qui traduit le mieux l'idée de défaite ou le sentiment de colère qui anime son personnage.

Et ainsi de suite, **chaque idée du scénario, chaque mot, seront successivement traduits en images.**

Processus de création d'un film et ses contraintes

Réalisateurs, directeurs de la photo, cadresurs, monteurs ont un vocabulaire commun.

Un vocabulaire riche, tout en nuance, que nous allons explorer dans la suite du cours.

LES CADRES

LES FORMATS

Section dorée, Divine proportion et autres appellations mystiques... sont des dénominations qui désignent un rapport arithmétique : **le nombre d'or**. Ce dernier n'est ni une mesure, ni une dimension, c'est un rapport entre deux grandeurs homogènes.

Le nombre d'or est déterminé par **une proportion** :

Ainsi si a et b sont les deux grandeurs telles que :

$$\mathbf{a/b = (a + b) / a.}$$

$$\mathbf{a/b = 1 + b/a}$$

pour simplifier, prenons comme variable $\mathbf{x = a/b}$.

alors nous obtenons :

$$\mathbf{x = 1 + 1/x \quad \Leftrightarrow \quad x - 1 - 1/x = 0}$$

comme x non nul, nous obtenons l'équation suivante que nous noterons

$$\mathbf{x^2 - x - 1 = 0}$$

qui admet comme racine positive : $\mathbf{x = 1 + \sqrt{5} / 2}$

que nous notons Φ et vaut à peu près **1,618....**

C'est cette valeur qui est appelée le nombre d'or (dit Φ phi) en hommage au sculpteur grec Phidias qui s'en servit dans les proportions du Parthénon à Athènes.

LES CADRES

LES FORMATS

Le rectangle d'or

Un rectangle d'or est un rectangle dont le rapport longueur sur largeur est égal au nombre Φ .

On part d'un côté de longueur $1/2$ pour construire un triangle rectangle dont les côtés de l'angle droit mesurent 1 et $1/2$.

En utilisant le théorème de Pythagore, l'hypoténuse mesure. $\frac{\sqrt{5}}{2}$

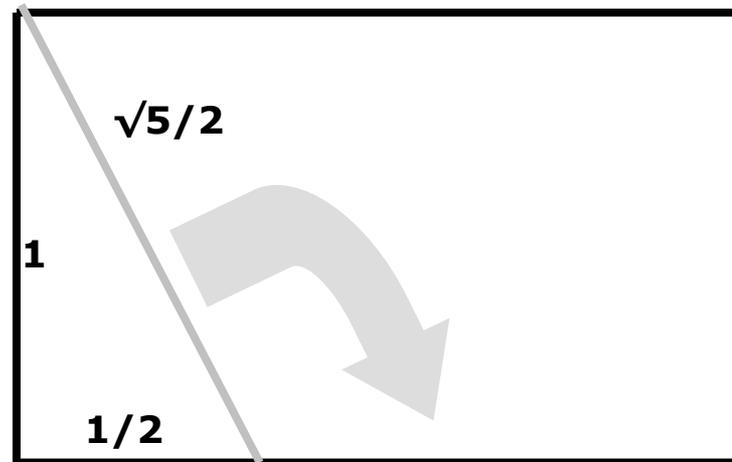
Il suffit de terminer le rectangle d'or dont les côtés mesurent **1 et Φ**

$$\Phi = \frac{1 + \sqrt{5}}{2} .$$

LES CADRES

LES FORMATS

Le rectangle d'or



$$\Phi = (1+\sqrt{5})/2$$

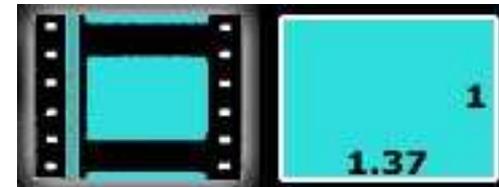
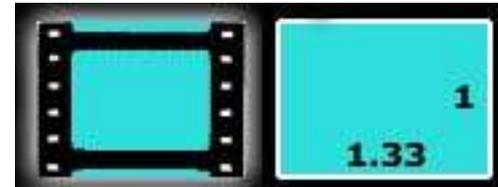
Ce rectangle est harmonieux, son équilibre flatte l'oeil et statistiquement il a la préférence lorsqu'on le compare à d'autres rectangles de formes diverses.

Les rapports de ce rectangle sont proches du 1,66 (format européen du cinéma)

LES CADRES

LES FORMATS

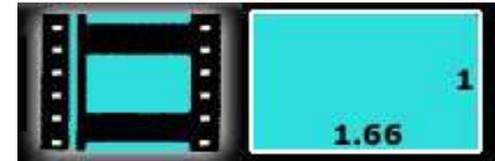
1,33 (Ciné) ou 4/3 (TV)



LES CADRES

LES FORMATS

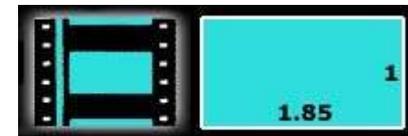
1,66 (format européen)



LES CADRES

LES FORMATS

1,85 (format américain)



LES CADRES

LES FORMATS

2,35 ou Scope



LES CADRES

LA COMPOSITION DES IMAGES



Nous avons là une image assez confuse mais c'est aussi l'effet recherché par le photographe. L'œil cherche des repères qu'il finit par trouver dans la publicité murale à gauche de l'image. Le temps de lecture pour cette image est relativement long. Un affichage trop bref va créer de la frustration. Si vous multipliez souvent ce type de plan avec un tempo rapide, vous allez provoquer un abandon de la part du spectateur qui finira par se désintéresser du propos.

LES CADRES

LA COMPOSITION DES IMAGES

Le cadrage est le premier aspect de la participation créatrice de la caméra.

On peut :

- Laisser certains éléments de l'action en dehors du cadre.
- Montrer seulement un détail significatif ou symbolique
- Modifier le point de vue normal du spectateur
- Jouer sur la troisième dimension de l'espace (la profondeur du champ) pour en tirer des effets spectaculaires ou dramatiques.

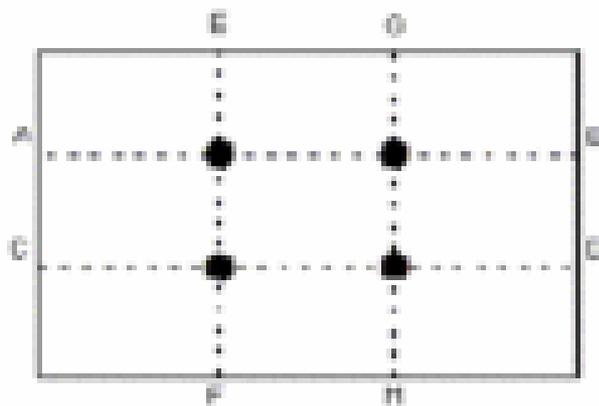
On voit l'extrême importance du cadrage. Il est le plus immédiat et le plus nécessaire moyen de la prise de possession du réel par la caméra.

LES CADRES

Quelques règles élémentaires de composition

La règle des tiers

Découlant de la règle, le nombre d'or permet d'imaginer de diviser la photographie en trois, horizontalement et verticalement où deux lignes verticales et horizontales sont la séparation.



L'intersection de ces lignes de forces produit quatre "points forts".

LES CADRES

Les points d'intérêt de la composition



LES CADRES

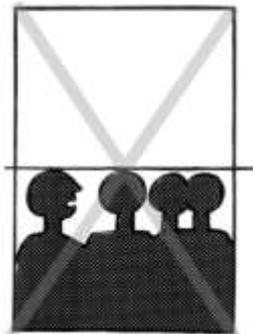
Les points d'intérêt de la composition



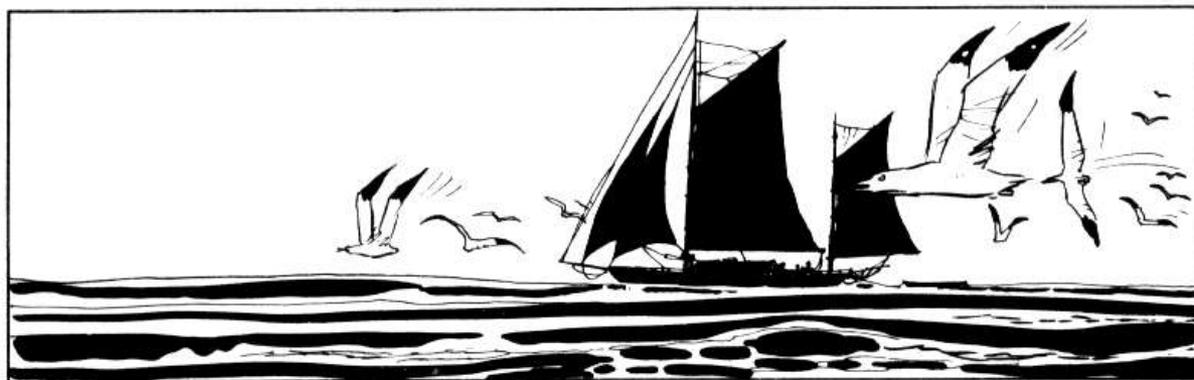
*Film publicitaire SHISEIDO
Réal : Serge Lutens, DP : Benoît Gueudet*

LES CADRES

Quelques règles élémentaires de composition



Une construction photographique basée sur ces éléments sera assurément équilibrée. On tachera donc toujours de placer sur les lignes de force l'horizon (en haut ou en bas) ou les yeux d'un personnage (le plus souvent au tiers supérieur) de même, on placera sur un point fort l'élément principal de l'image... Le respect de cette proportion engendre des images dissymétriques mais beaucoup plus agréables à l'œil.



LES CADRES

Quelques règles élémentaires de composition



LES CADRES

Quelques règles élémentaires de composition

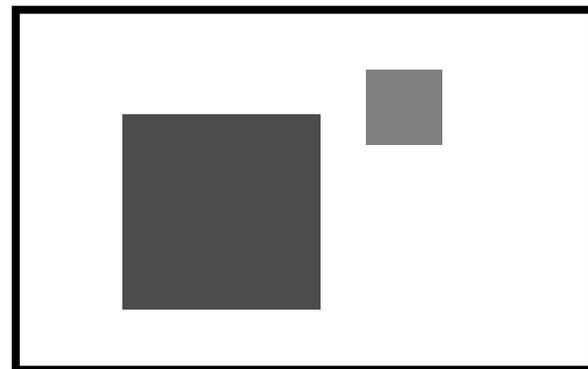
Les masses et leur équilibre

Pour assurer l'équilibre de l'image, il faut compenser les masses entre elles.

Pour compenser ces masses entre elles, on peut jouer sur:

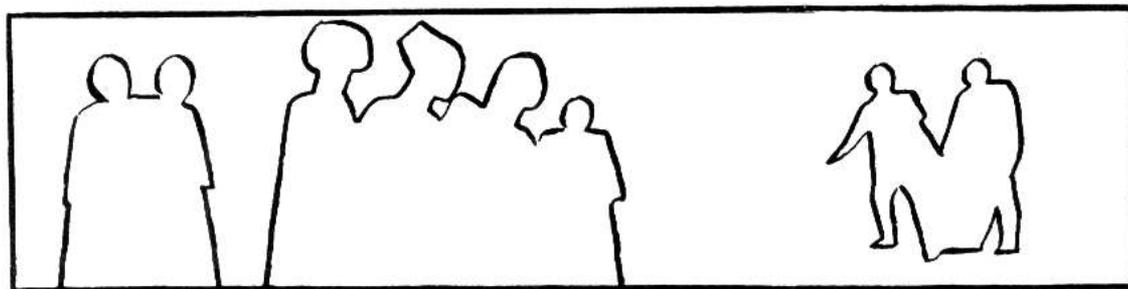
- la dimension des masses
- les distances qui les séparent
- les densités de gris ou les couleurs de ces masses.
- le placement des masses les unes par rapport aux autres.

**Il faut retenir qu'une masse de grande surface attire l'attention au détriment des masses plus petite.
Son impact est donc plus important.**



LES CADRES

Quelques règles élémentaires de composition



LES CADRES

Quelques règles élémentaires de composition

Les angles forts.

Une image composée selon l'un de ces angles forts, aura un impact considérable.

Ces angles forts doivent permettre notamment de guider le regard de l'observateur vers un point fort de l'image.



LES CADRES

Les points d'intérêt de la composition



« *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* »
Jean-Pierre Jeunet – 2001

La composition d'une image ou d'un cadre ne doit souffrir d'**aucune approximation**. Souvenez-vous qu'il existe des règles de composition comme celle des tiers ou celle du sens de lecture. On peut les appliquer sans que son image devienne obligatoirement conventionnelle.

Le statisme potentiel engendré par le cadrage sera au besoin compensé par son dynamisme interne, celui des mouvements ou des sentiments ; mais le cadre peut être mobile sans pour autant perdre sa valeur de composition plastique.

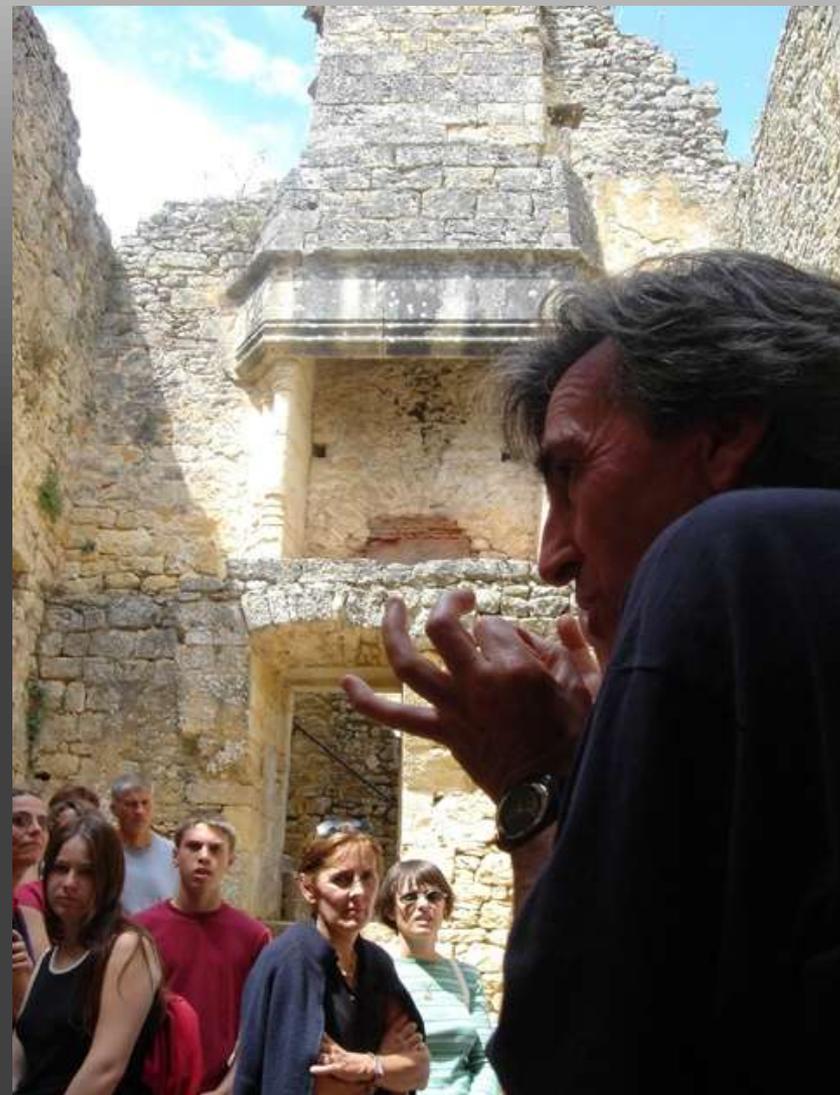
LES CADRES

Quelques règles élémentaires de composition



Le cadrage en profondeur

Le cadrage en profondeur est un excellent moyen d'expression et d'intégration.



LES CADRES

Les points d'intérêt de la composition



LES CADRES

Les points d'intérêt de la composition

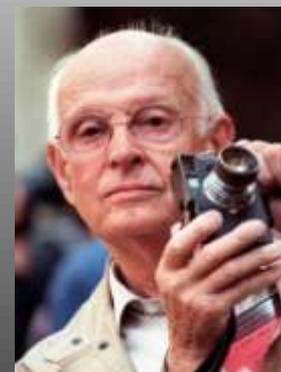


LES CADRES

Les points d'intérêt de la composition



Henri Cartier-Bresson



LES CADRES

Les points d'intérêt de la composition



Photos illustrant un thème :

« l'isolement »



Photos réalisées par Jia Hu, étudiant à l'EICAR (décembre 2004)

LES CADRES

Les points de vues

La vue en plongée



Description... ou

idée d'infériorité : esclavage, domination, défaite, solitude, accablement physique ou moral, menaces pesant sur un personnage dont celui-ci n'a pas conscience etc.



« *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* »
Jean-Pierre Jeunet, DP B.Delbonel – 2001

LES CADRES

Les points de vues



La vue en contre-plongée

plus impressionnants que nature...
Impression de majesté, de supériorité
ou de puissance, d'exaltation et de
triomphe
la menace, l'arrogance, le mépris



LES CADRES

Les points de vues

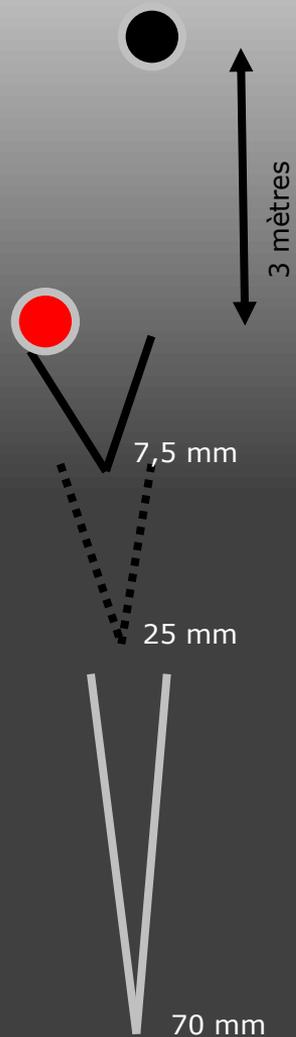
Le point de vue normal

correspond à notre vision naturelle (tête droite et horizontale)



LES CADRES

Les points de vues



Importance du choix du point de vue et de la focale dans un plan à deux

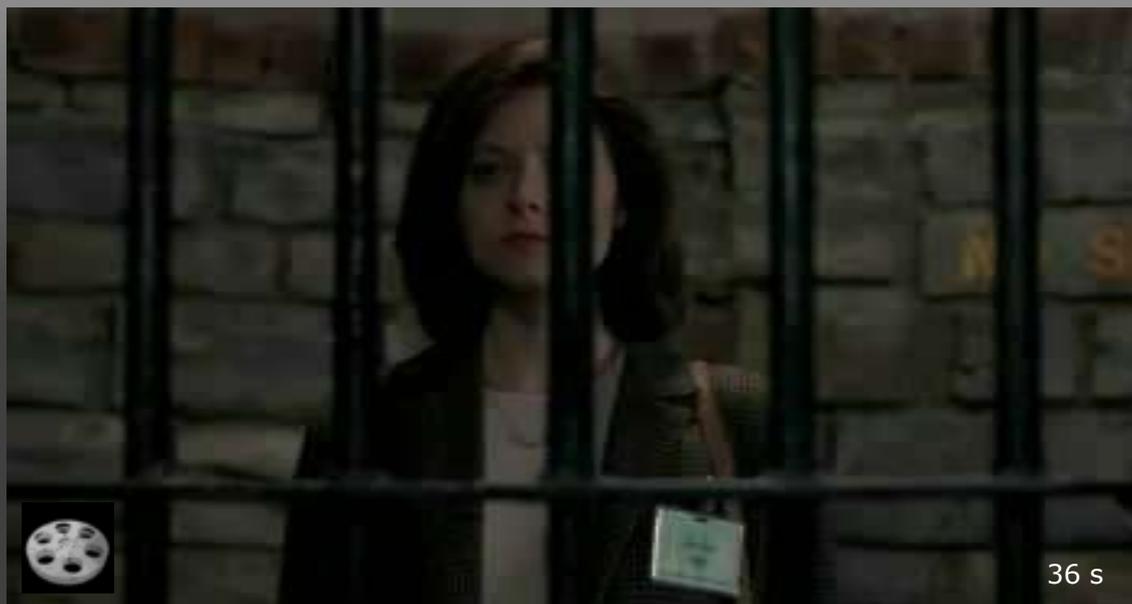


Exercice école EICAR (décembre 2003)

LES CADRES

Le point de vue subjectif

Un plan subjectif suggère ce que les comédiens voient.



« *Le silence des agneaux* » (Jonathan Demme)

Par nature les objectifs utilisés pour faire ces plans sont des objectifs dits normaux, c'est à dire couvrant le champ de vision. Il faut éviter le téléobjectif ou le grand angle qui donne au plan une toute autre signification.

LES CADRES

Le point de vue extrême



« *Casino* » Réal. Martin Scorsese, DP Robert Richardson, ASC

LES CADRES

Le point de vue extrême



Exercice réalisé en 2006 par les étudiants en section BTS Image à l'EICAR

LES CADRES

Le point de vue extrême



Exercice réalisé en 2006 par les étudiants en section Image de l'ARFIS

LES CADRES

Le point de vue extrême



Exercice réalisé en 2007 par les étudiants en 3e année de l'EFET

LES CADRES

Le cadrage cassé



« **Casino** » Réal. Martin Scorsese, DP Robert Richardson, ASC

LES CADRES

Le cadrage cassé



« **Un homme d'exception** »
Réal. Ron Howard, DP : Roger Deakins ASC,BSC

LES CADRES

Le cadrage désordonné

Robert Capa (né le 22 octobre 1913 à Budapest et décédé en 1954 au Vietnam) était un photographe américain d'origine hongroise. Il fut peut être l'un des photographes de guerre les plus célèbres et a couvert les plus grands conflits contemporains.



« **Il faut sauver le soldat Ryan** »

Réal. Steven Spielberg, DP : Janusz Kaminsky, ASC

LES CADRES

Les caractères fondamentaux de l'image filmique :

- **Une réalité matérielle à valeur figurative**
L'image filmique est douée de toutes les apparences de la réalité.
- **Une réalité esthétique à valeur affective**
L'image filmique agit avec une force considérable qui est due à tous les traitements que la caméra peut faire subir au réel brut. Les éclairages, les diverses sortes de plans et de cadrages, les mouvements d'appareil, le ralenti, l'accélééré sont autant de facteurs décisifs d'esthétisation (selon l'étymologie (puisque aïsthésis signifie en grec sensation). L'image filmique nous donne donc une reproduction du réel dont le réalisme apparent est en fait dynamisé par la vision artistique du réalisateur.
- **Une réalité intellectuelle à valeur significative**
Les images ont une action réciproque entre elles. Il y a une dialectique fondée sur le montage, notion fondamentale du langage cinématographique. Bien entendu, cette signification de l'image ou du montage peut échapper au spectateur : il faut apprendre à lire un film, à déchiffrer le sens des images comme on déchiffre celui des mots et des concepts, à comprendre les subtilités du langage cinématographique.

LES CADRES

Le rôle créateur de la caméra :



Tournage du film « Le pont de la rivière KWAI »
Réal. David Lean DP : Jack Hildyard, BSC



La naissance du cinéma comme art date du jour où les réalisateurs ont eu l'idée de déplacer l'appareil de prise de vues au cours d'une même scène : les changements de plan se trouvaient inventés et par là même **le montage**, fondement de l'art cinématographique. Par **le mouvement**, la caméra va devenir plus fluide. Pour exprimer des points de vue de plus en plus « subjectifs », ses mouvements seront de plus en plus audacieux.

Les plans

A la base de toute histoire cinématographique se trouvent les "plans", qui sont les différentes façons de présenter les personnages de l'histoire, tantôt vus de près, tantôt vus dans le lointain.



Éviter la monotonie



Valeur psychologique et expressive



Mettre en relief l'action ou les sentiments des personnages



Moduler à volonté l'intensité dramatique

Les plans

Chaque plan peut être rattaché à un ou plusieurs pôles d'énonciation narrative que sont :

-  Le pôle circonstance (décor + situation d'ensemble)
-  Le pôle personnage(s) (centrage en plan rapproché sur un ou plusieurs personnages)
-  Le pôle subjectif (on y voit à travers les yeux d'un seul, pôle d'excellence pour l'identification à l'un ou à l'autre des personnages principaux).
-  Le pôle écriture (dans le cinéma actuel où se matérialisent les interrogations du réalisateur sur le style cinématographique)

Les plans dépendent de quatre éléments :

L'objectif



Le mouvement caméra



Le mouvement du pied



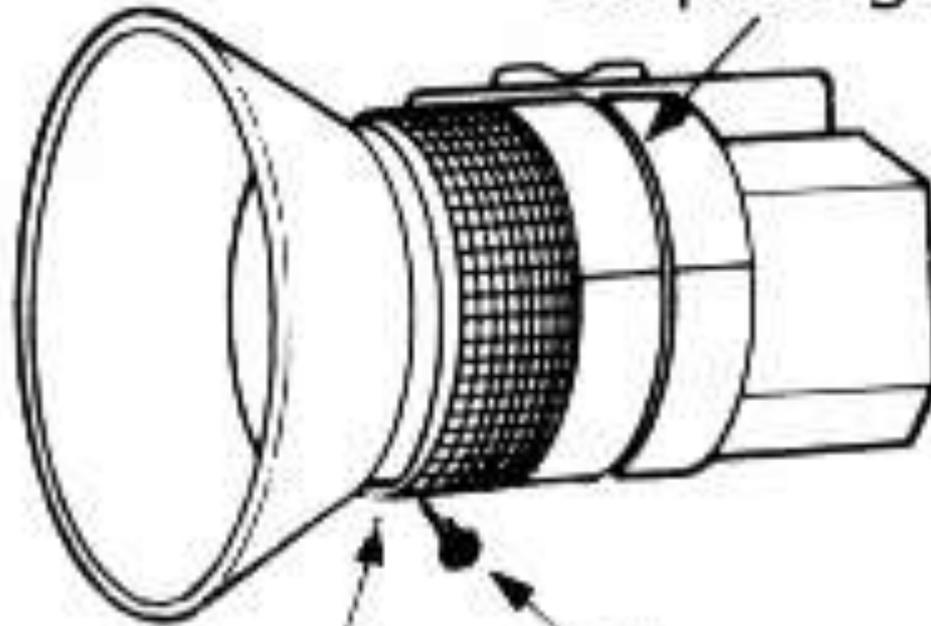
Le sujet



Les plans

L'objectif

Diaphragme

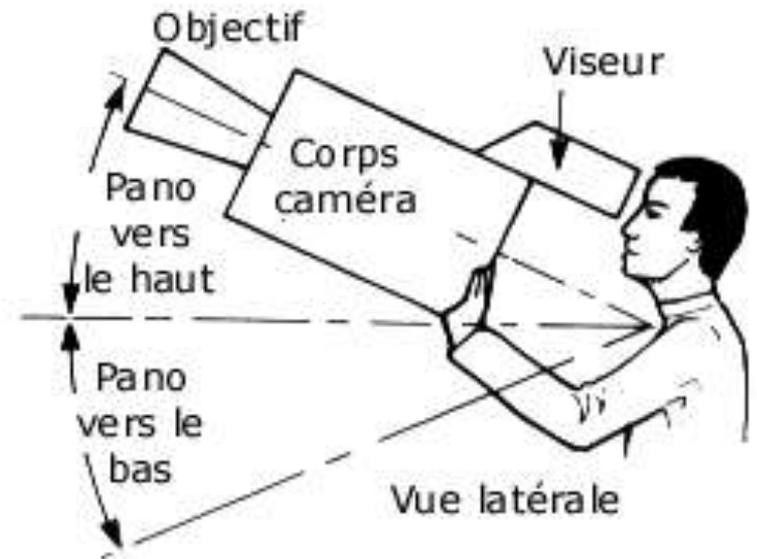
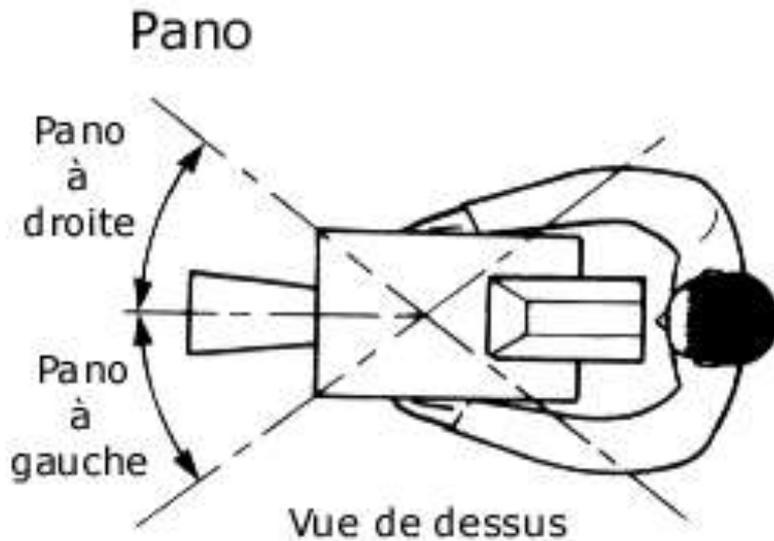


Bague de point

Zoom

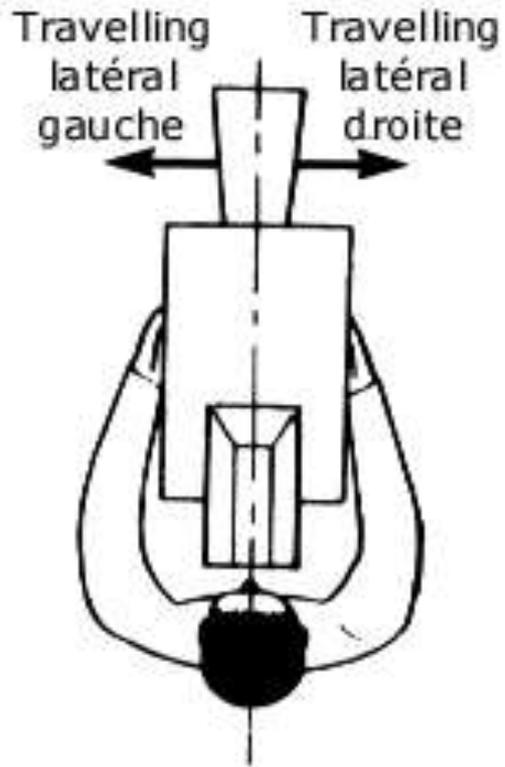
Les plans

Les mouvements de caméra

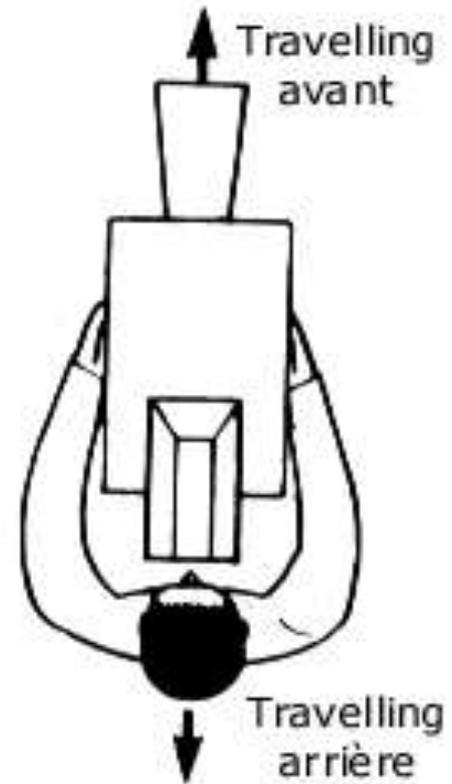


Les plans

Les mouvements du pied

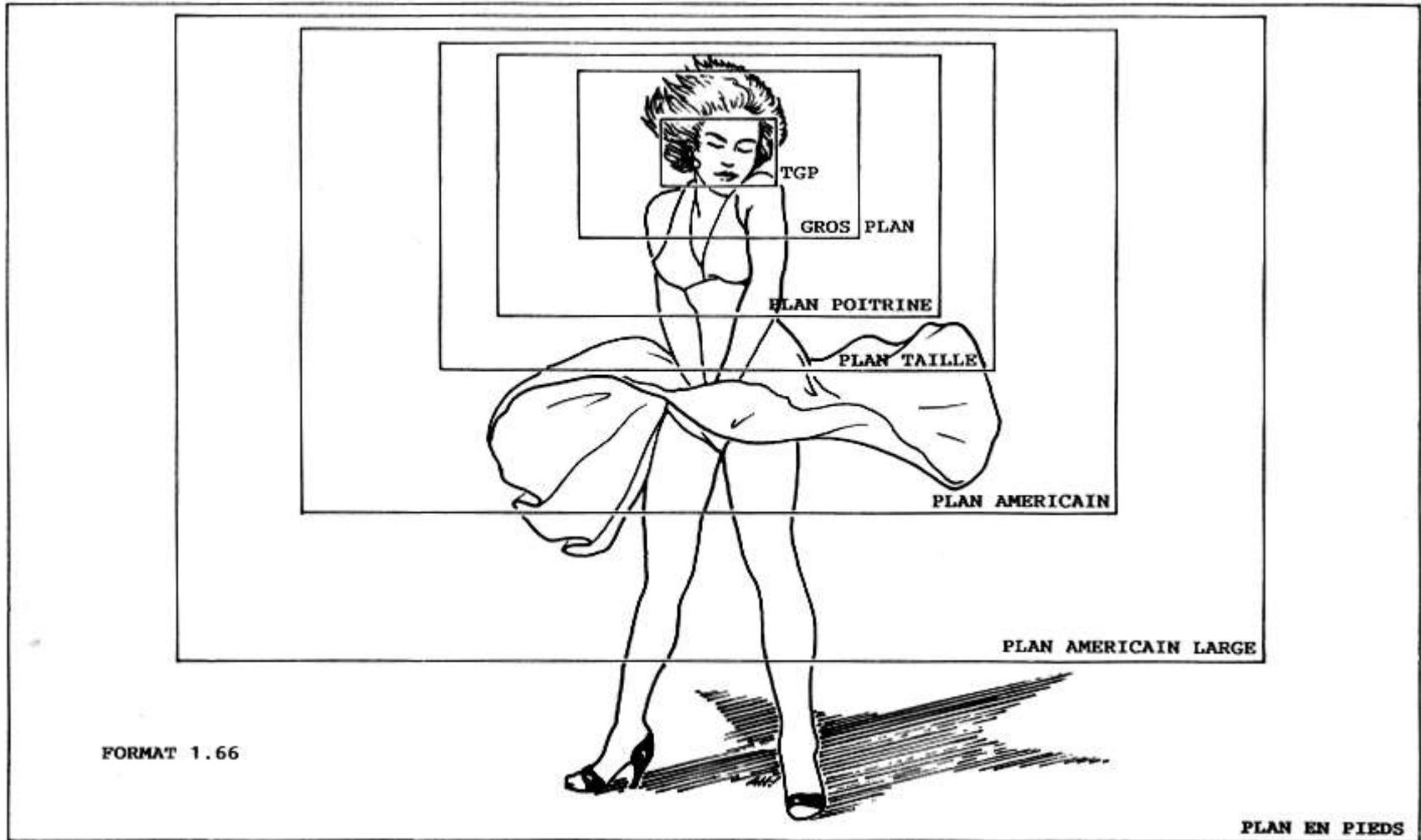


Mouvements travelling



LES PLANS

Définition de la taille des plans



Du livre « Initiation à l'image de film » Arthur Cloquet

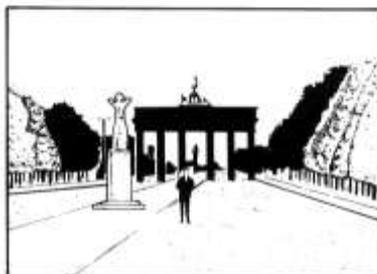
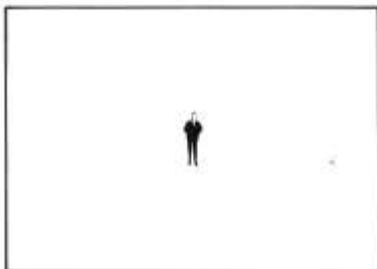
LES PLANS

Définition de la taille des plans

Le plan général

Extreme long shot (XLS ou ELS) –

The wide angle, the wide shot, the geography shot



Un plan général en longue focale !

C'est un plan essentiellement **descriptif présentant le décor**, un paysage, une foule de personnages, dans leur plus large ensemble.
Retenez « g » pour général comme geography.

LES PLANS

Définition de la taille des plans

Le plan d'ensemble

Very long shot (VLS)



Ce type de plan sert **à attirer l'attention sur les personnages** ayant un rôle à jouer dans l'action sans ignorer le décor ou, après un série de plans rapprochés, **à intégrer l'action dans le décor.**

LES PLANS

Définition de la taille des plans

Le plan large et moyen

Long shot (LS) ou Medium long shot (MLS)



Plan en pied
ou
Plein cadre



Plan américain large



Le plan moyen isole un ou des **personnages directement concernés par l'action.**

LES PLANS

Définition de la taille des plans

Le plan moyen

Medium long shot (MLS)



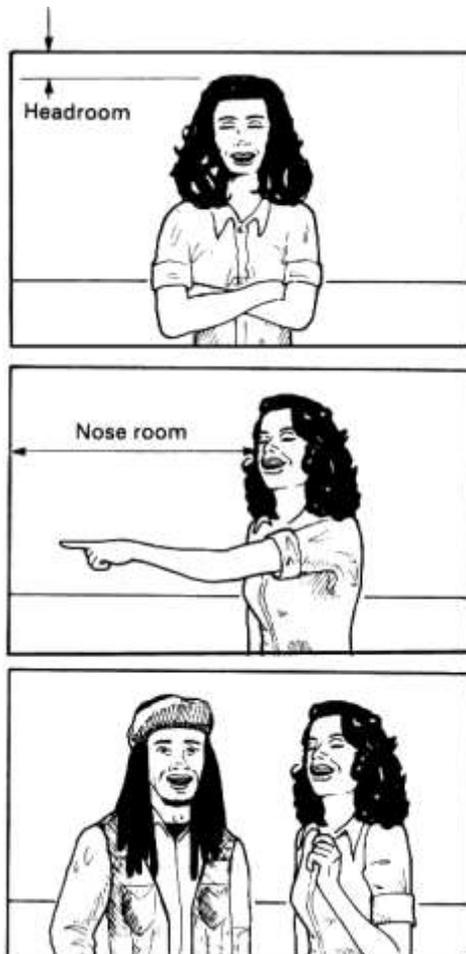
Plan américain



LES PLANS

Définition de la taille des plans

Le plan moyen



Le plan ceinture

Medium shot, mid shot, waist shot (MS)



LES PLANS

Définition de la taille des plans

Les plans rapprochés



Le spectateur est placé **au milieu des personnages**, témoin direct de l'action.

Le plan poitrine

Medium closeup (MCU)



LES PLANS

Définition de la taille des plans

Les plans rapprochés



Plan expressif par excellence, le gros plan **détaille les expressions des personnages** au moment où ceux-ci manifestent leurs sentiments ou leurs émotions avec le plus d'intensité.

Le gros plan *Close up (CU)*



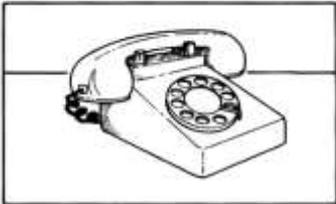
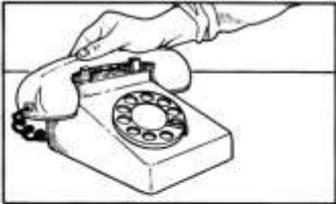
LES CADRES

Définition de la taille des plans

Les plans rapprochés

Le plan serré

Close up (CU)



C'est l'équivalent d'un gros plan mais **pour un objet**. Il est souvent utilisé pour mettre en valeur un détail du décor

LES PLANS

Définition de la taille des plans

Les plans rapprochés

Le très gros plan

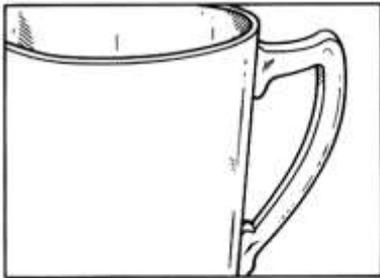
Big close up (BCU)



LES PLANS

Définition de la taille des plans

Les plans rapprochés



Le plan de détail

Extreme close up (XCU or ECU)

LES PLANS

Définition de la taille des plans

Le premier plan



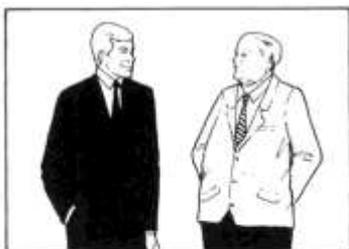
« *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* »
Jean-Pierre Jeunet, DP B.Delbonel – 2001

LES PLANS

Définition de la taille des plans

Plan à deux

Two shot (2S)



LES PLANS

Définition de la taille des plans



Plan amorce épaule
Over shoulder shot (OSS)



LES PLANS

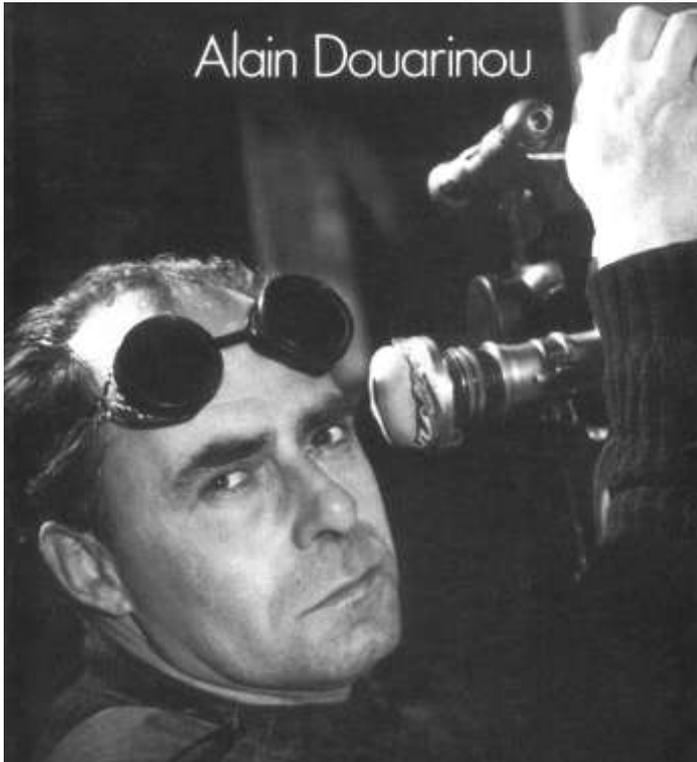
Définition de la taille des plans



« **Seven** » 1996
Réal. David Fincher, DP Darius Khondji

PLANS SUCCESSIFS

C'est une règle primordiale de la prise de vues que m'a appris Jean Renoir.



- 📷 *Tel lieu est situé à droite ou à gauche de l'image et tel autre à gauche ou à droite pour le spectateur.*
- 📷 *Tel regard à gauche doit répondre à un regard à droite.*
- 📷 *Tel mouvement d'un acteur dans un sens sur l'écran doit se poursuivre par le mouvement du même acteur dans le même sens, sinon, pour le spectateur, il semble revenir sur ses pas.*

extrait du livre « Un homme à la caméra » écrit par Alain Douarinou, cadreur de 1935 à 1974

PLANS SUCCESSIFS

L'importance du droite-gauche et du gauche-droite dans le cadre

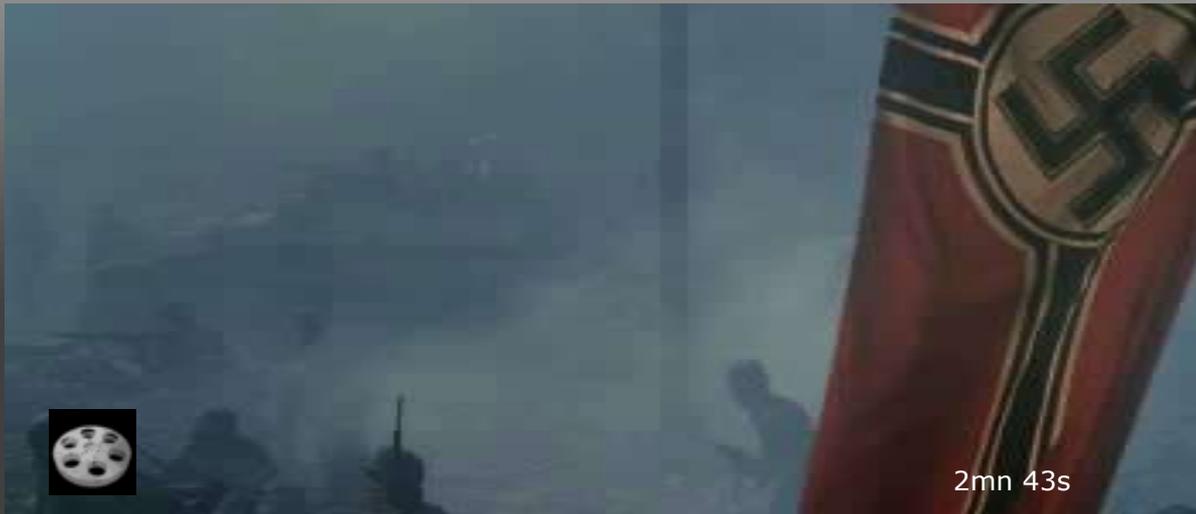


« *Lawrence d'Arabie* » Réal. David Lean DP : F.Young, BSC



PLANS SUCCESSIFS

L'importance du droite-gauche et du gauche-droite dans le cadre



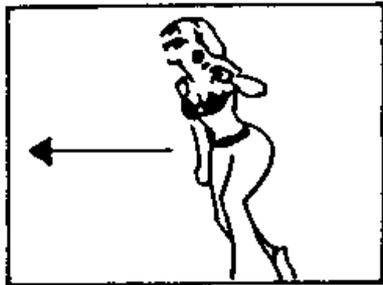
« *Stalingrad* » Réal. J.J.Annaud, DP : Robert Fraisse



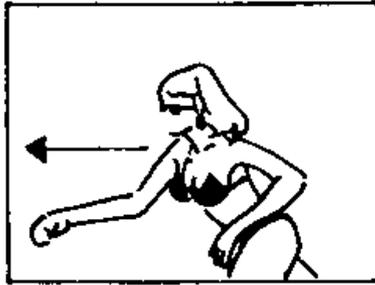
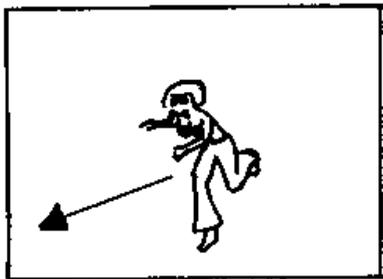
Référence Robert Capa



PLANS SUCCESSIFS : LE RACCORD DE MOUVEMENT



BON RACCORD



MAUVAIS RACCORD



PLANS SUCCESSIFS : RACCORD DES REGARDS

Cas de deux personnes se faisant face

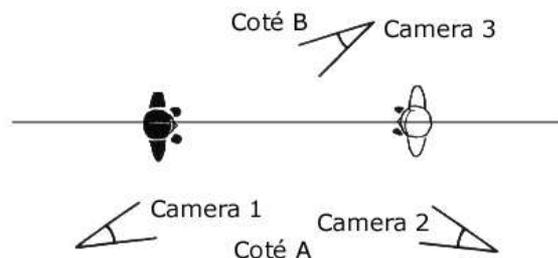


Camera 2 (coté A)



Camera 1 (coté A)

Deux sujets face à face regardent en direction inverse.



Camera 3 (coté B)

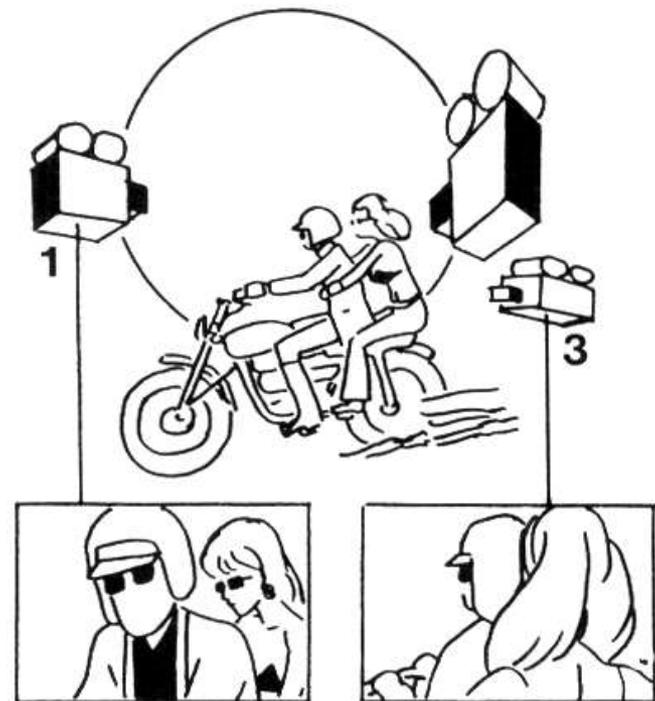
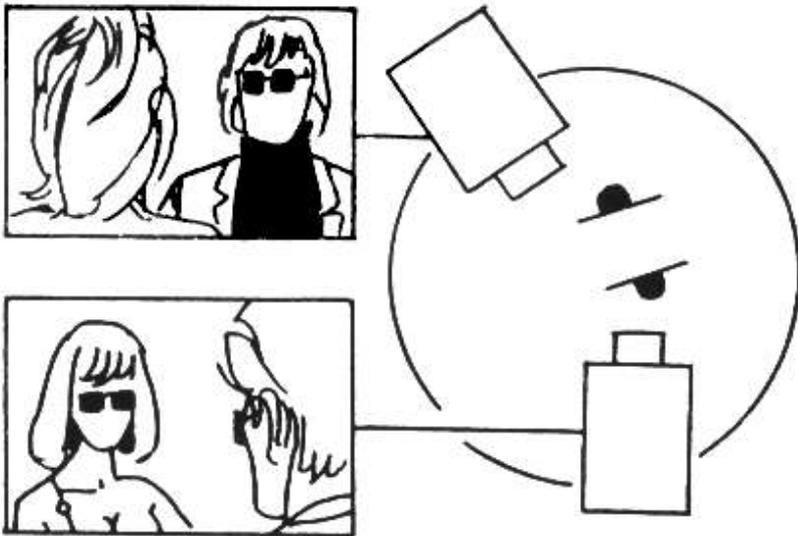


Camera 1 (coté A)

Lorsque deux acteurs se parlent en regardant dans la même direction, le spectateur cherche une troisième personne.

LE CHAMP CONTRE-CHAMP

- Le champ, c'est l'ensemble d'un point de vue vu sur une image.
- Le "contrechamp" sera la vision immédiate du même sujet vu dans le sens diamétralement opposé.

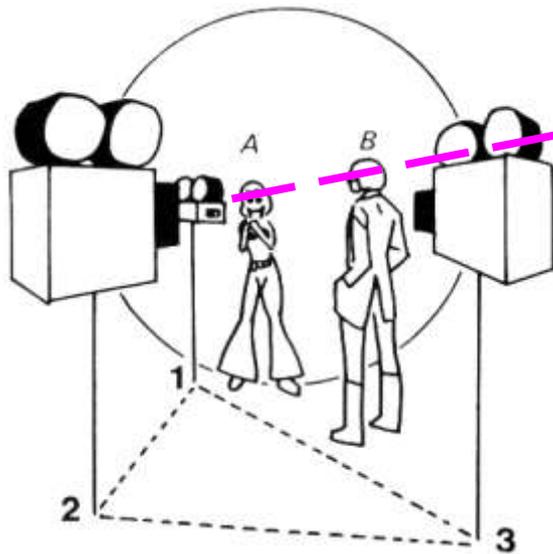


LE CHAMP CONTRE-CHAMP

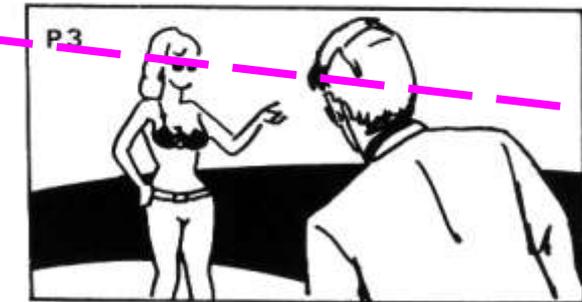
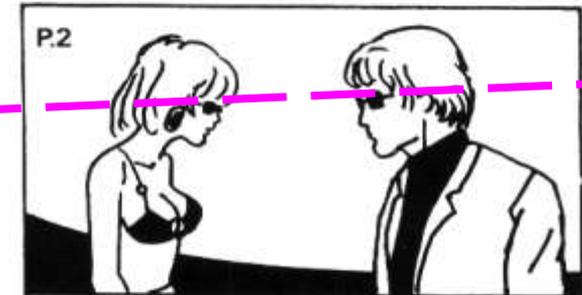
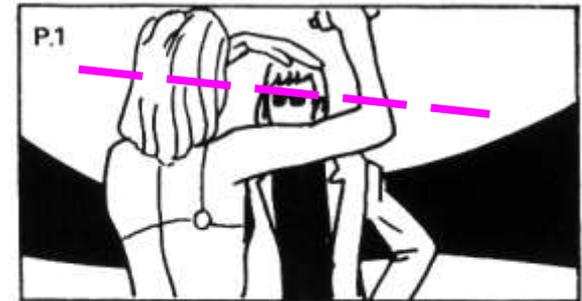
La ligne d'intérêt

C'est **une ligne imaginaire qui aide à la construction spatiale de la séquence.**

Le réalisateur va s'appuyer sur cette ligne de manière à ce que le spectateur ne perde pas ses repères.



Positions de base pour filmer deux acteurs



LE CHAMP CONTRE-CHAMP

La ligne d'intérêt, la ligne des regards



« **Un homme d'exception** »

Réal. Ron Howard, Dir. Photo : Roger Deakins ASC,BSC

LE CHAMP CONTRE-CHAMP

La ligne d'intérêt, la taille des plans



« **Un homme d'exception** »
Réal. Ron Howard, Dir. Photo : Roger Deakins ASC,BSC

LE CHAMP CONTRE-CHAMP

Position ouverte, position fermée

Position dominante ou dominée



« **Chocolat** »

Réal. Lasse Hallström, DP Roger Pratt
Oscar de la meilleure photo

« **Un homme d'exception** »

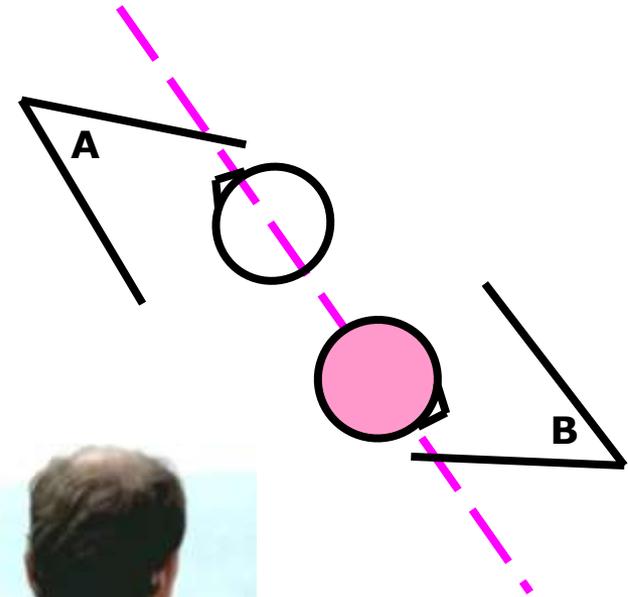
Réal. Ron Howard, Dir. Photo : Roger Deakins ASC,BSC

LE CHAMP CONTRE-CHAMP

Traverser la ligne d'intérêt...
*ici pour renforcer le désaccord ou
l'incompréhension entre les personnages*



Réalisation : Michel Blanc
Image : Sean Bobbitt



LE CHAMP CONTRE-CHAMP

Une ligne d'intérêt particulière, la ligne de mouvement



Ce qui est vrai pour la bande dessinée reste vrai pour le langage cinématographique

LE CHAMP CONTRE-CHAMP

Une ligne d'intérêt particulière, la ligne de mouvement



« *Parle avec elle* »

Réal. Pedro Almodóvar DP : Javier Aguirresarobe, AEC



LE CHAMP CONTRE-CHAMP

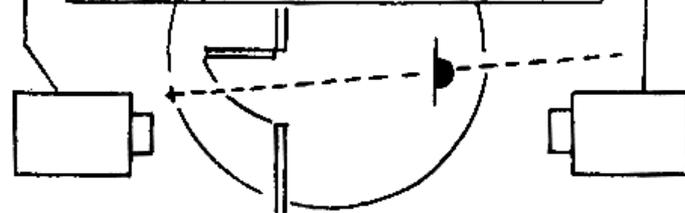
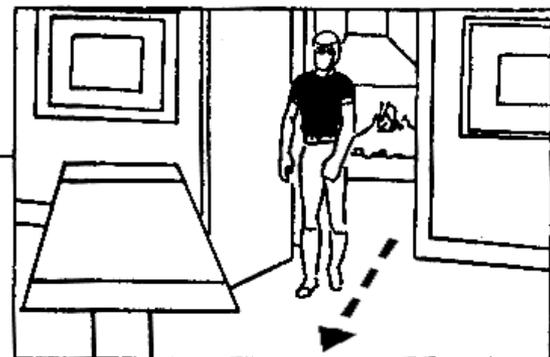
Une ligne d'intérêt particulière, la ligne de mouvement.

Traverser un seuil



« *Le pianiste* »

Réal. Roman Polanski, DP : Pawel Edelman



LE CHAMP CONTRE-CHAMP

Une ligne d'intérêt particulière, la ligne de mouvement.

Traverser un seuil



« *Le pianiste* »

Réal. Roman Polanski, DP : Pawel Edelman

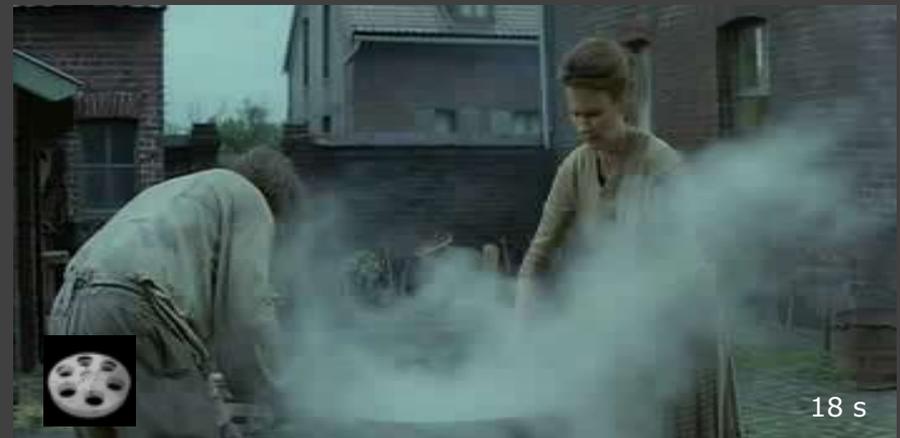
LE CHAMP CONTRE-CHAMP

Une ligne d'intérêt particulière, la ligne de mouvement.

Traverser un seuil



« *Germinal* » Réal. Claude Berri, DP : Y. Angelo



LE CHAMP CONTRE-CHAMP

Une ligne d'intérêt particulière, la ligne de mouvement.

Traverser un seuil, porte faisant volet

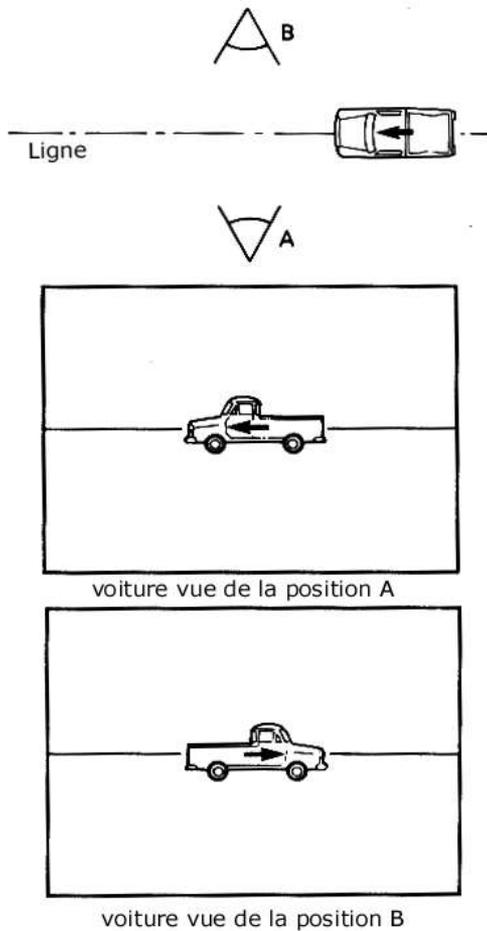


« **Parle avec elle** »

Réal. Pedro Almodóvar DP : Javier Aguirresarobe, AEC

LE CHAMP CONTRE-CHAMP

Une ligne d'intérêt particulière, la ligne de mouvement.
Cas du déplacement d'un véhicule



La locomotive va de droite à gauche...
Les roues tournent dans le sens contraire des aiguilles d'une montre



La locomotive va de gauche à droite...
Les roues tournent dans le sens des aiguilles d'une montre



LE CHAMP CONTRE-CHAMP

Une ligne d'intérêt particulière, la ligne de mouvement.
Cas du déplacement d'un véhicule



A votre avis, quelle est la bonne prise (vue du train) ?



LE CHAMP CONTRE-CHAMP

Une ligne d'intérêt particulière, la ligne de mouvement.
Cas du déplacement d'un véhicule



LE CHAMP CONTRE-CHAMP

Une ligne d'intérêt particulière, la ligne de mouvement.
Cas du déplacement d'un véhicule



1 mn 8 s

« **Casino** » Réal. Martin Scorsese, DP Robert Richardson, ASC

Que pensez-vous du sens de déplacement de la voiture en reflet dans les lunettes ?

Pourquoi, à votre avis, Martin Scorsese a choisi cette solution ?



LE CHAMP CONTRE-CHAMP

Une ligne d'intérêt particulière, la ligne de mouvement.
Cas du déplacement d'un véhicule

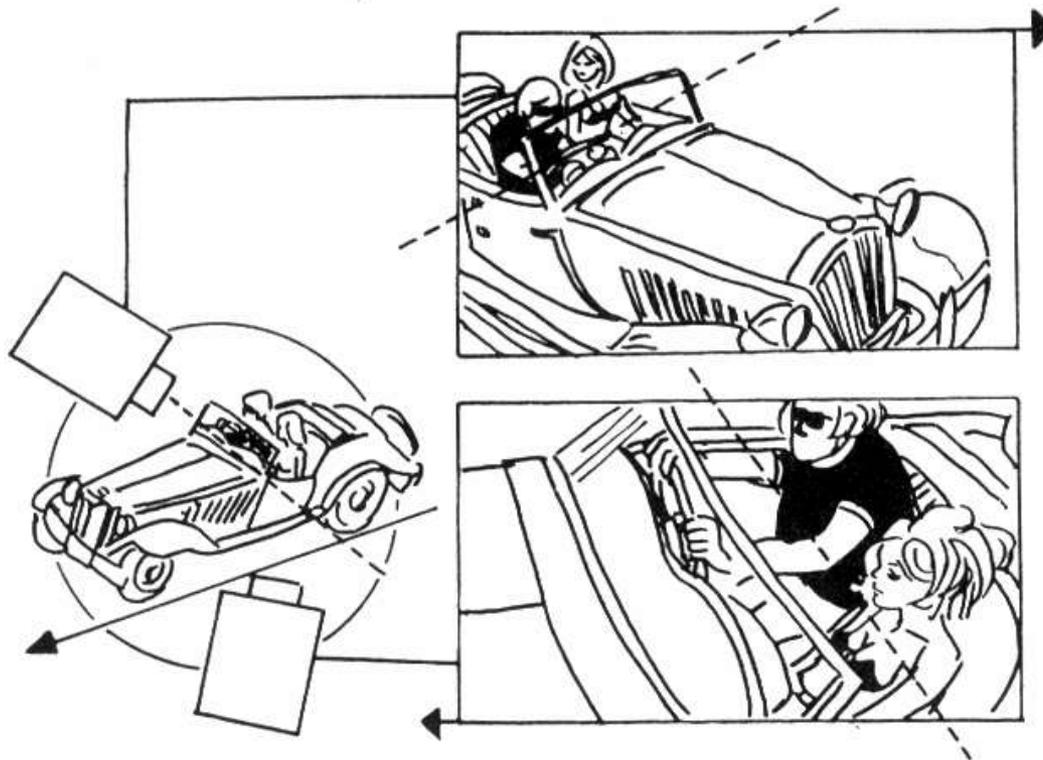


« Une histoire vraie »
de David Lynch

Il est remarquable que le tracteur se déplace toujours dans le même sens durant toute la durée du film.

LE CHAMP CONTRE-CHAMP

Filmer une conversation dans un véhicule en mouvement



LE CHAMP CONTRE-CHAMP

Filmer une conversation dans un véhicule en mouvement



« **Casino** »
Réal. Martin Scorsese,
DP Robert Richardson, ASC



LE CHAMP CONTRE-CHAMP

Filmer une conversation dans un véhicule en mouvement



LE CHAMP CONTRE-CHAMP

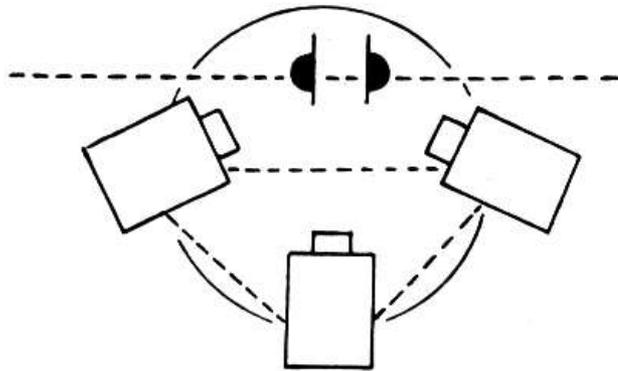
Filmer une conversation dans un véhicule en mouvement



Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Cas d'un dialogue entre deux personnes se faisant face

Position des acteurs en face à face



Champ contrechamp externe : les positions de caméra sont dans le dos de l'acteur en premier plan. Cet acteur est en amorce.

Champ contre-champ externe



« **Le pianiste** »

Réal. Roman Polanski, Dir. Photo : Pawel Edelman

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Cas d'un dialogue entre deux personnes se faisant face

Position des acteurs en face à face



Champ contre-champ
externe

Règles générales :

Sur un écran de dimensions normales (1,33 ou 1,66), l'acteur qui fait face occupe les deux tiers de l'image et son interlocuteur n'en a qu'un tiers.

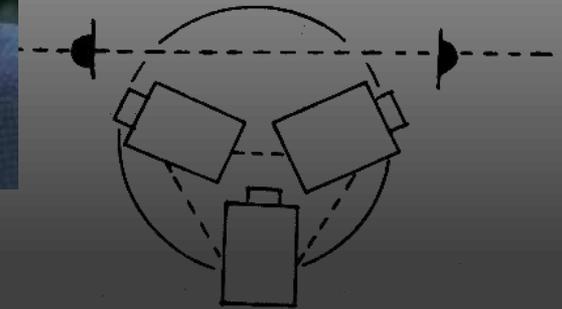
Si l'acteur en amorce est légèrement flou, cela renforce le plan au profit du comédien qui fait face à la caméra.

Le troisième emplacement de la caméra, montrant les acteurs de côté (en position demi-ouverte), filmant les acteurs sur un même plan, est réservé pour ouvrir ou fermer une séquence. On l'utilise aussi pour introduire une pause dans le rythme haché d'une séquence ou pour annoncer un changement de style dans le récit.

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Cas d'un dialogue entre deux personnes se faisant face

Position des acteurs en face à face



Champ contrechamp interne : les deux positions de caméra couvrent chaque acteur de façon individuelle.

« **Un homme d'exception** »

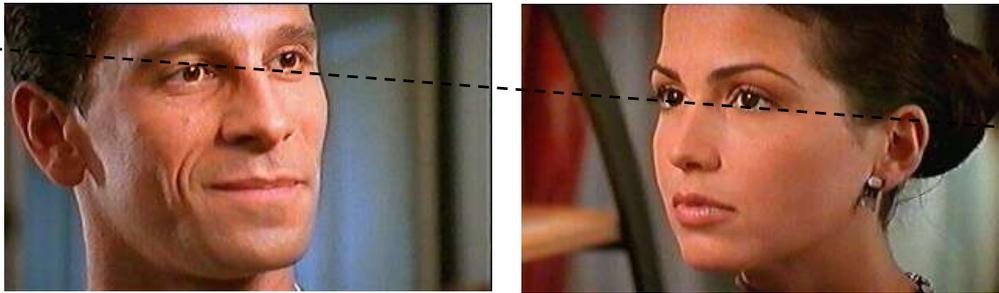
Réal. Ron Howard, DP : Roger Deakins ASC,BSC

Champ contre-champ
interne

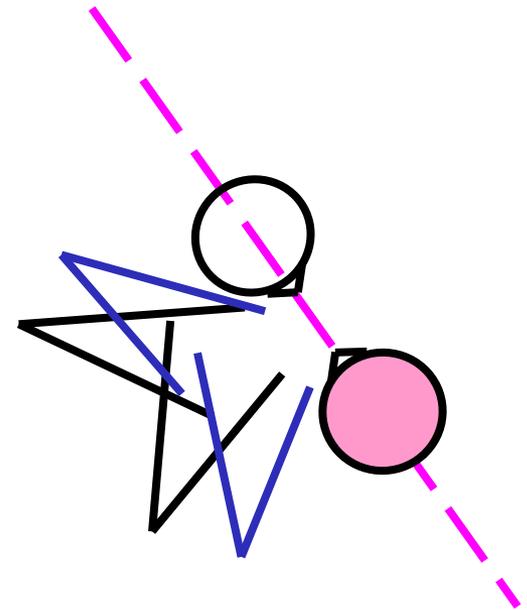
Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Cas d'un dialogue entre deux personnes se faisant face

Régler le regard des comédiens dans un champ contrechamp interne



Champ contrechamp interne en très gros plan
Observez bien la direction des regards...



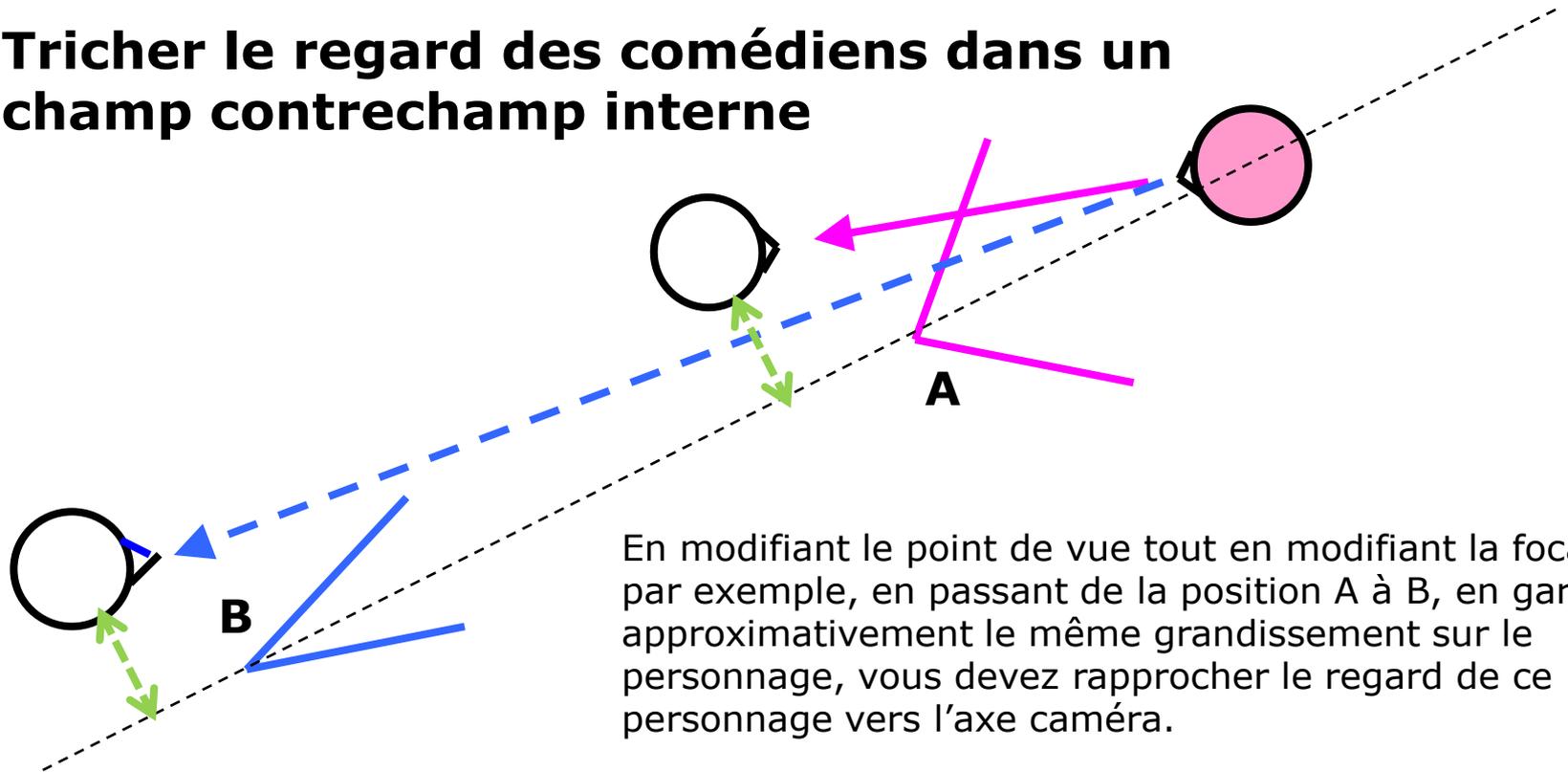
L'angle que fait l'axe de la caméra et l'axe du regard doit être le même sur les deux personnages.

Cela est vrai en latéral et en hauteur à condition que la focale et la distance caméra – acteur soient les mêmes dans les deux prises. Si cela n'est pas le cas, pour donner l'illusion que le regard est juste, il faut souvent tricher le regard.

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Cas d'un dialogue entre deux personnes se faisant face

Tricher le regard des comédiens dans un champ contrechamp interne



En modifiant le point de vue tout en modifiant la focale, par exemple, en passant de la position A à B, en gardant approximativement le même grandissement sur le personnage, vous devez rapprocher le regard de ce personnage vers l'axe caméra.

Plus la focale est longue plus le regard doit être prêt de l'axe optique.

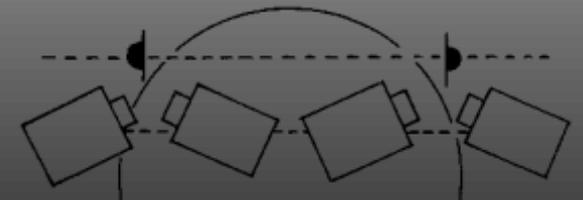
*Ce réglage n'a rien de mathématique. Son réglage fait appel à la subjectivité. Il faut que l'on ait l'impression que les comédiens se regardent, **dans l'œil de la caméra et au montage.***

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Cas d'un dialogue entre deux personnes

Position des acteurs en face à face

Alternance champ-contrechamp interne et externe :



« **Le silence des agneaux** » :

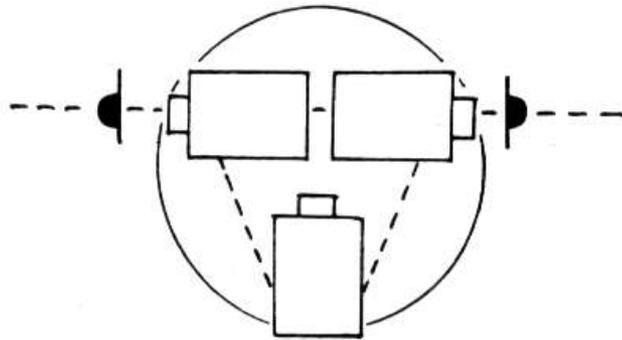
Réalisateur : Jonathan Demme, DP : Tak Fujimoto.

-1991- 5 Oscars (meilleur réalisateur, meilleur film, Jodie Foster et Anthony Hopkins)

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Cas d'un dialogue entre deux personnes se faisant face

Position des acteurs en face à face



Si les caméras sont dos à dos sur la ligne d'intérêt, chacune devient **le point de vue de l'acteur exclu du champ.**

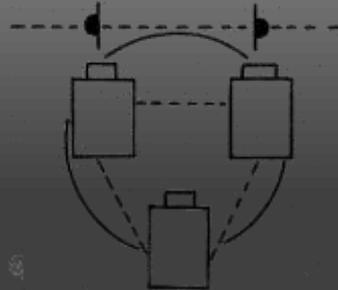


Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Cas d'un dialogue entre deux personnes se faisant face

Position des acteurs en face à face

Les positions de caméra sont parallèles, les acteurs sont vus de profil

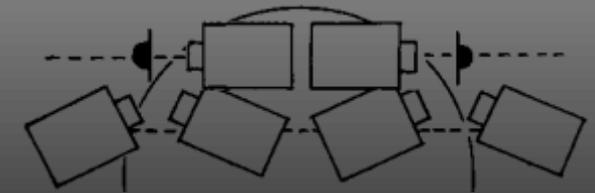


« *In the mood for love* » 2000
Réal Wong-Kar-Wai DP : Christopher Doyle

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Cas d'un dialogue entre deux personnes

Position des acteurs en face à face



Champ contre-champ de 6 minutes !

« **Le silence des agneaux** » :

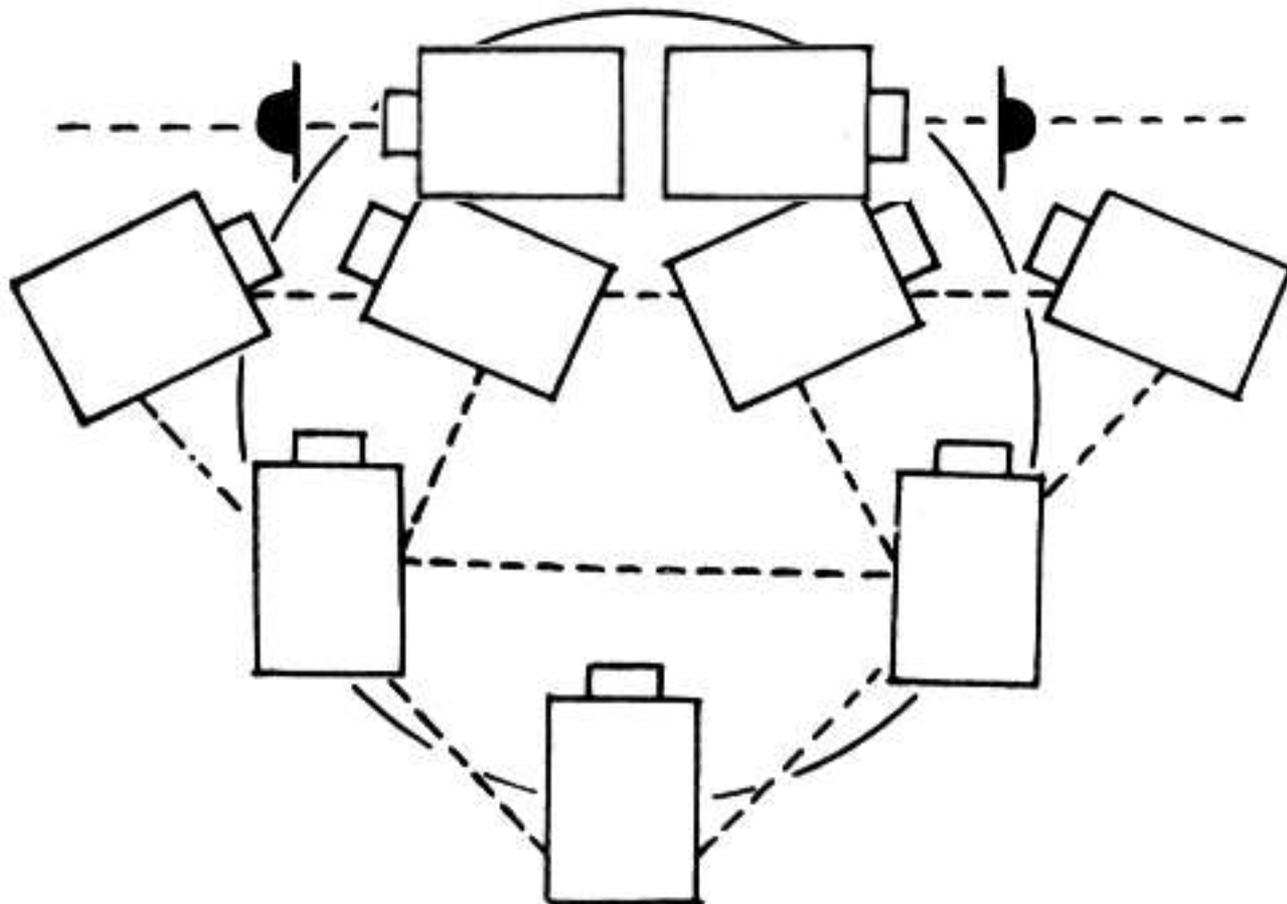
Réalisateur : Jonathan Demme, DP : Tak Fujimoto.

-1991- 5 Oscars (meilleur réalisateur, meilleur film, Jodie Foster et Anthony Hopkins)

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Cas d'un dialogue entre deux personnes se faisant face

Position des acteurs en face à face



Conception d'une séquence en champ-contrechamp



Les comédiens ne sont pas toujours face à face, ceux-ci peuvent être disposés selon deux arrangements linéaires :

- une composition en ligne droite
- une relation en angle droit

A l'intérieur de ces arrangements, vous rencontrez les situations suivantes :

- les acteurs se font faces
- les acteurs sont placés l'un à côté de l'autre
- un acteur tourne le dos à l'autre
- ils sont placés dos à dos



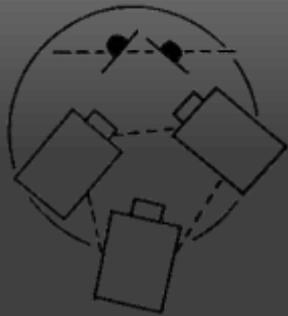
« *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* » « *Embrassez qui vous voudrez* »

Jean-Pierre Jeunet

Michel Blanc

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Position des acteurs en angle droit



« **Casino** » Réal. Martin Scorsese, DP Robert Richardson, ASC

Quand les acteurs sont placés côte à côte formant un L, les axes caméra se trouvent en angle droit. Dans ce cas, un acteur est face à la caméra tandis que l'autre est profil.

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Position des acteurs en angle droit

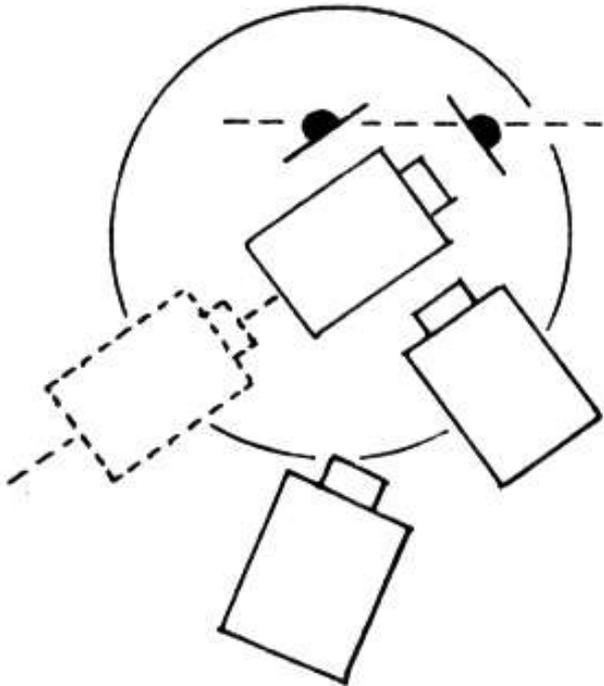


« **Casino** » Réal. Martin Scorsese, DP Robert Richardson, ASC

Cette position de la caméra permet de voir le décor alors que les deux comédiens sont adossés à un mur sans intérêt.

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Utilisation d'un zoom ou d'un travelling

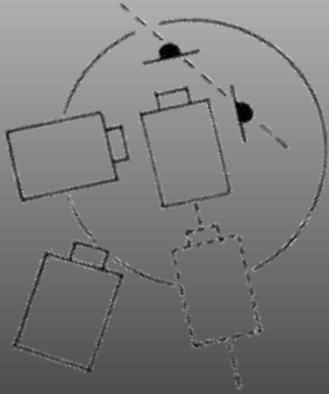


Il est possible dans un plan du champ contrechamp de faire un effet de zoom ou de faire un mouvement de travelling pour isoler un des comédiens ou au contraire élargir le champ afin de découvrir le deuxième acteur.

Il est possible de recourir à cette solution lors du déplacement de comédien. Les plans et les comédiens ne sont pas toujours statiques. Cela laisse entrevoir l'infinité de solutions pour écrire une séquence en champ contrechamp.

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Utilisation d'un zoom ou/et d'un travelling



« **Stalingrad** » Réal. J.J. Annaud, DP : Robert Fraisse

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Utilisation d'un zoom ou d'un travelling



« **Un homme d'exception** »
Réal. Ron Howard, DP : Roger Deakins ASC,BSC

Un très léger mouvement avant de la caméra permet de souligner une phrase dans le dialogue.

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Règles à respecter du cadreur

Tourner axe par axe

Dans le plan de travail, l'assistant réalisateur regroupe bien souvent les prises par axe caméra dans le seul but de gagner du temps sur une journée de travail.

Il faut donc se souvenir avec la plus grande précision des cadres axe par axe.

Pour l'aider dans cette tâche, la scripte prend note de façon systématique

- de la **focale** utilisée,
- de la **distance** de la caméra par rapport aux deux comédiens,
- du diaphragme
- et même dans certain cas la hauteur de l'axe caméra
- et la position relative des comédiens par rapport au décor.

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Règles à respecter du cadreur dans un champ contrechamp

Respecter les grosseurs de plan et des amorces



« **Le pianiste** »

Réal. Roman Polanski, DP : Pawel Edelman

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Traverser la ligne d'intérêt



« *Le pianiste* »

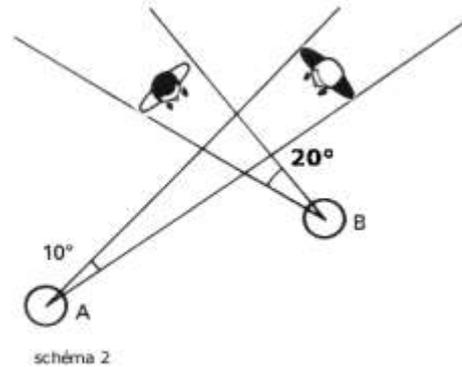
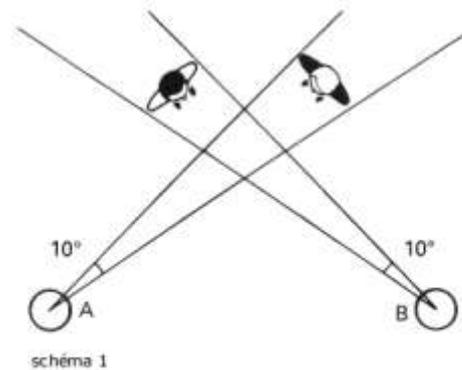
Réal. Roman Polanski, DP : Pawel Edelman



Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Règles à respecter du cadreur dans un champ contrechamp

Conserver les mêmes focales et le même diaphragme



Plan 1



Plan 2



Plan 3



Plan 4



Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Règles à respecter du cadreur dans un champ contrechamp



« *Un homme d'exception* » 2002
Réal. Ron Howard, DP : Roger Deakins ASC,BSC

*Un conseil : travailler les plans d'un champ-contrechamp par paire.
Si vous tenez à insérer un plan isolé, ne le montez pas trop court.*

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Règles à respecter du cadreur dans un champ contrechamp

Conserver les mêmes focales et le même diaphragme



« *Le secret de Brokeback Mountain* » 2006
Réal. Ang Lee, DP Rodrigo Prieto

Un conseil : travailler les plans d'un champ-contrechamp par paire.

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Règles à respecter du cadreur dans un champ contrechamp

Plongée – contre plongée



« **Chocolat** » Réal. Lasse Hallström, DP Roger Pratt
Oscar de la meilleure photo



Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Règles à respecter du cadreur dans un champ contrechamp

Plongée – contre plongée



« **Un homme d'exception** »

Réal. Ron Howard, DP : Roger Deakins ASC,BSC

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Règles à respecter du cadreur dans un champ contrechamp

Afin de préserver la photogénie des actrices, on peut diminuer l'angle lorsque la caméra est en interne pour des raisons photogéniques



« *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* »
Jean-Pierre Jeunet, DP B.Delbonel – 2001

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Règles à respecter du cadreur dans un champ contrechamp

Préserver la photogénie des actrices



En très gros plan, certains visages supportent plus ou moins bien les focales courtes surtout en contre-plongée. Dans ce cas il est recommandé de reculer de deux fois la caméra en doublant la focale.

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Règles à respecter du cadreur dans un champ contrechamp

Conserver le sens de la lumière



Visage féminin plus doux, amorce dense



« **Le pianiste** »
Réal. Roman Polanski, DP : Pawel Edelman

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Règles à respecter du cadreur dans un champ contrechamp

Conversation au téléphone



« *Casino* »

Réal. Martin Scorsese, DP Robert Richardson, ASC



Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Règles à respecter du cadreur dans un champ contrechamp

Conversation au téléphone



« *Casino* »

Réal. Martin Scorsese, DP Robert Richardson, ASC

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Règles à respecter du cadreur dans un champ contrechamp



Variante dans les cadres



« *Seven* », réal. David Fincher, DP Darius Khondji

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Règles à respecter du cadreur dans un champ contrechamp

Variante dans les cadres
Le « split screen »



Exercice réalisé en 2006 par les étudiants en section BTS Image à l'EICAR

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Cas d'un dialogue entre trois personnes

On compte trois dispositions linéaires de base :

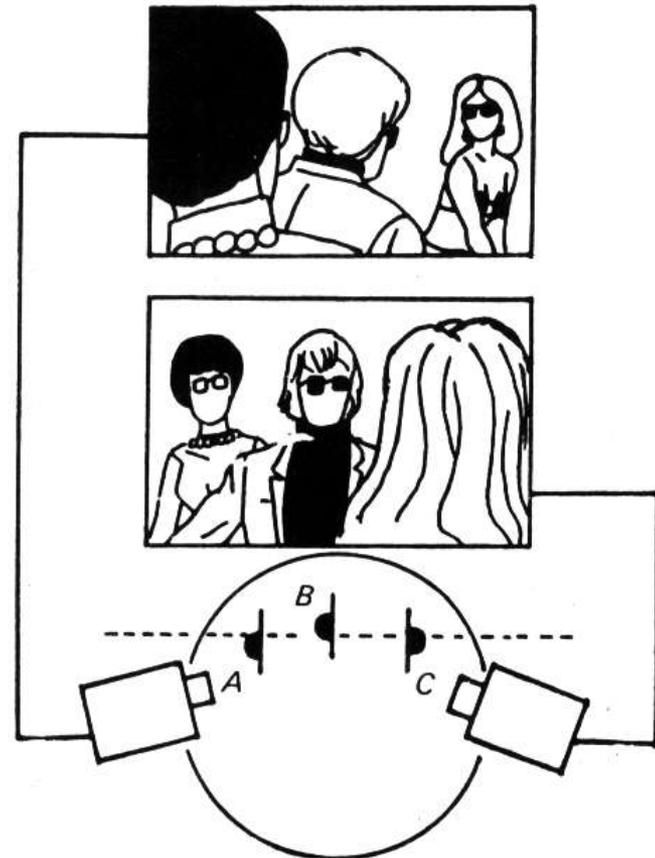
- En ligne droite,
- En angle droit ou en formation en « L »,
- En triangle

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Cas d'un dialogue entre trois personnes

Cas ordinaires

La caméra est placée près de la ligne d'intérêt. La situation est facile si les trois acteurs sont alignés – chacun conservant sa portion de cadre au cours des plans.



Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Cas d'un dialogue entre trois personnes



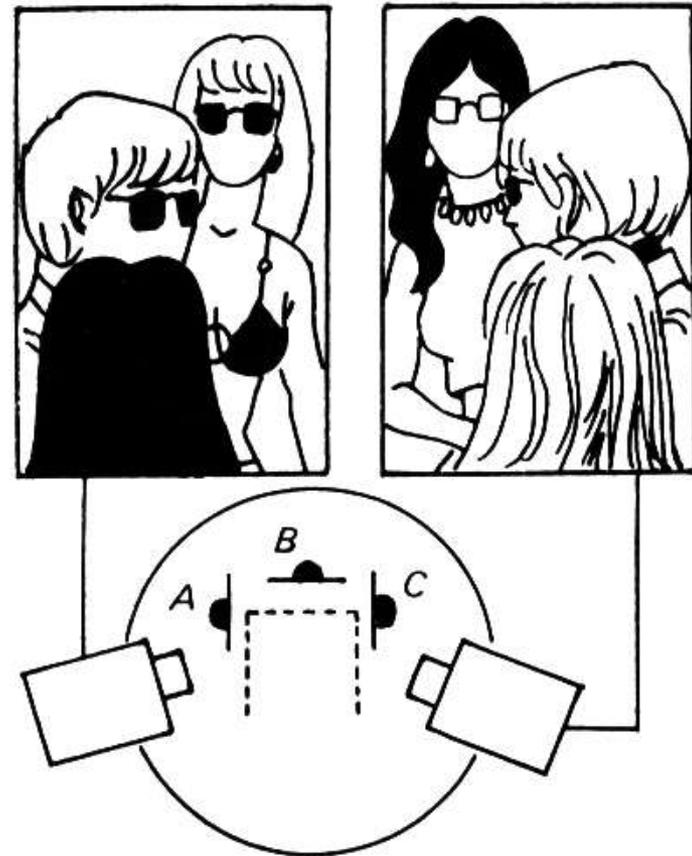
« **Casino** » Réal. Martin Scorsese, DP Robert Richardson, ASC

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Cas d'un dialogue entre trois personnes

Cas ordinaires

Mais ils peuvent être placés à chaque bout de la ligne, chacun faisant face à l'acteur central.



Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Cas d'un dialogue entre trois personnes



« *Titanic* »

Réal. James Cameron; DP Russel Carpenter, ASC

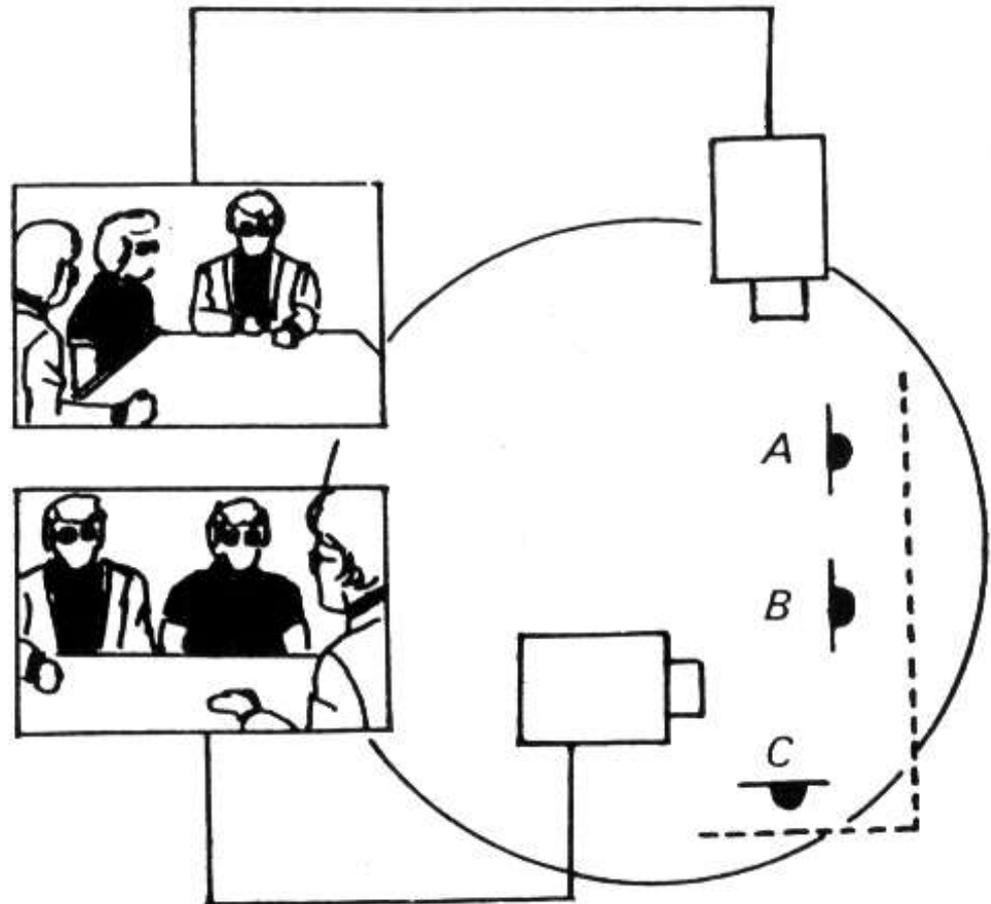


Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Cas d'un dialogue entre trois personnes

Cas ordinaires

Une formation en « L »
couverte par des positions
de caméra en angle droit,
maintiendra aussi le même
ordre régulier des acteurs
dans les deux plans
d'ensemble.



Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Cas d'un dialogue entre trois personnes

Quand les acteurs sont placés en triangle, deux lignes d'intérêt convergent vers l'acteur dominant et une ligne l'emporte.

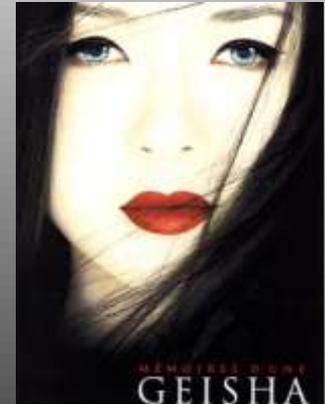


« *Germinal* » Réal. Claude Berri, DP Y. Angelo



Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Cas d'un dialogue entre trois personnes

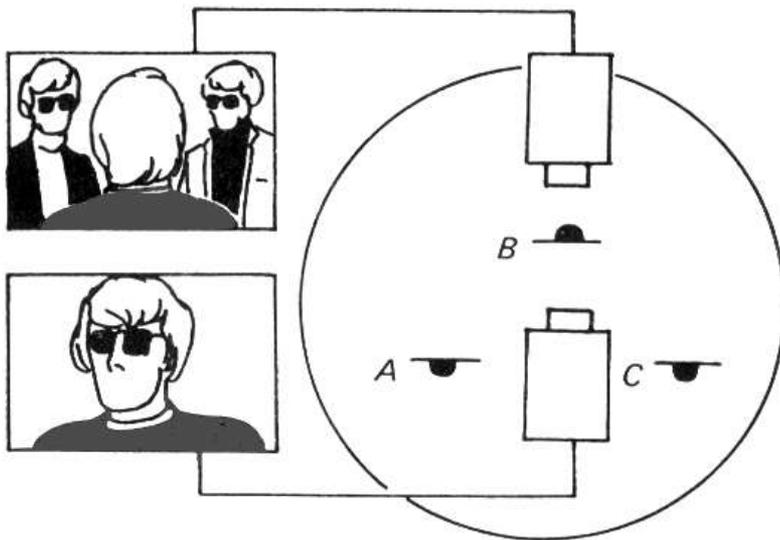


« Mémoires d'une geisha » 2006
réalisateur : Rob Marshall DP : Dion Beebe

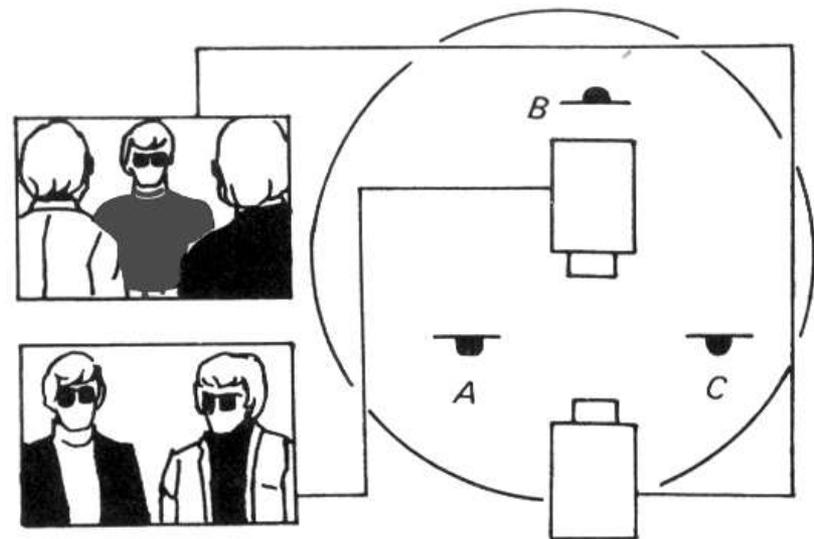
Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Cas d'un dialogue entre trois personnes

Positions de la caméra en **champ contrechamp externe et interne**, le contraste des nombres



contraste de 3 à 1



contraste de 3 à 2

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Cas d'un dialogue entre trois personnes

contraste de 3 à 1

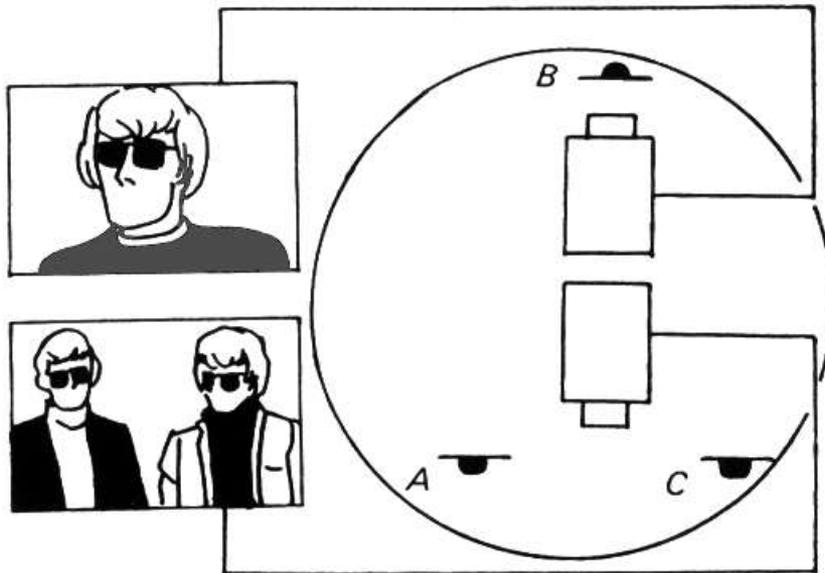


« *Casino* » Réal. Martin Scorsese, DP Robert Richardson, ASC

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Cas d'un dialogue entre trois personnes

Positions de la caméra en **champ contrechamp interne**

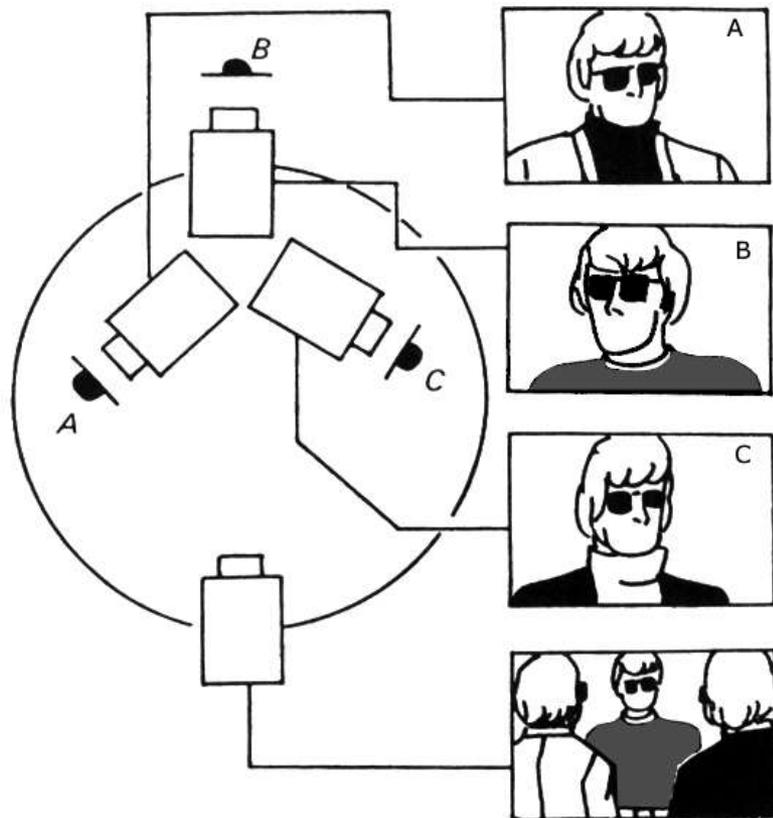


Pour un groupe de trois personnes divisé en deux, le contraste de nombres 2/1 peut être réalisé par le jeu d'un champ contrechamp interne.

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Cas d'un dialogue entre trois personnes

Positions de la caméra en **champ contrechamp interne**



Trois prises de vues en champ contrechamp interne peuvent être utilisées pour couvrir, individuellement, trois acteurs répartis selon une forme triangulaire brute. Une position externe de la caméra cadre le groupe entier pour servir de plan de situation. Il est important d'observer le jeu des acteurs quand l'un retient l'attention des deux autres.

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Cas d'un dialogue entre trois personnes

Positions de la caméra en **champ contrechamp interne**



« *Basic Instinct* » 1992

Réal. Paul Verhoeven, DP : Jan de Bont ASC

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Cas d'un dialogue entre trois personnes

Positions de la caméra en **champ contrechamp interne**

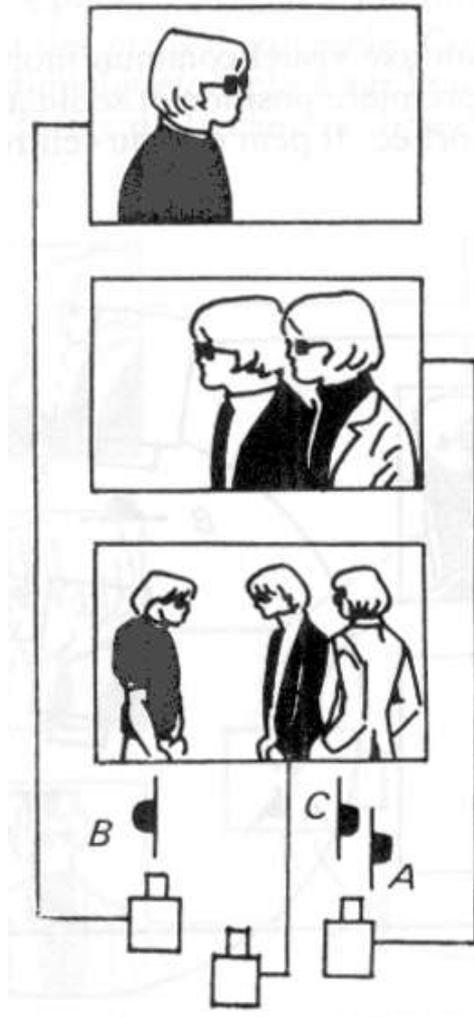


« *Seven* », Réal. David Fincher, DP Darius Khondji



Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Cas d'un dialogue entre trois personnes



Positions parallèles de la caméra

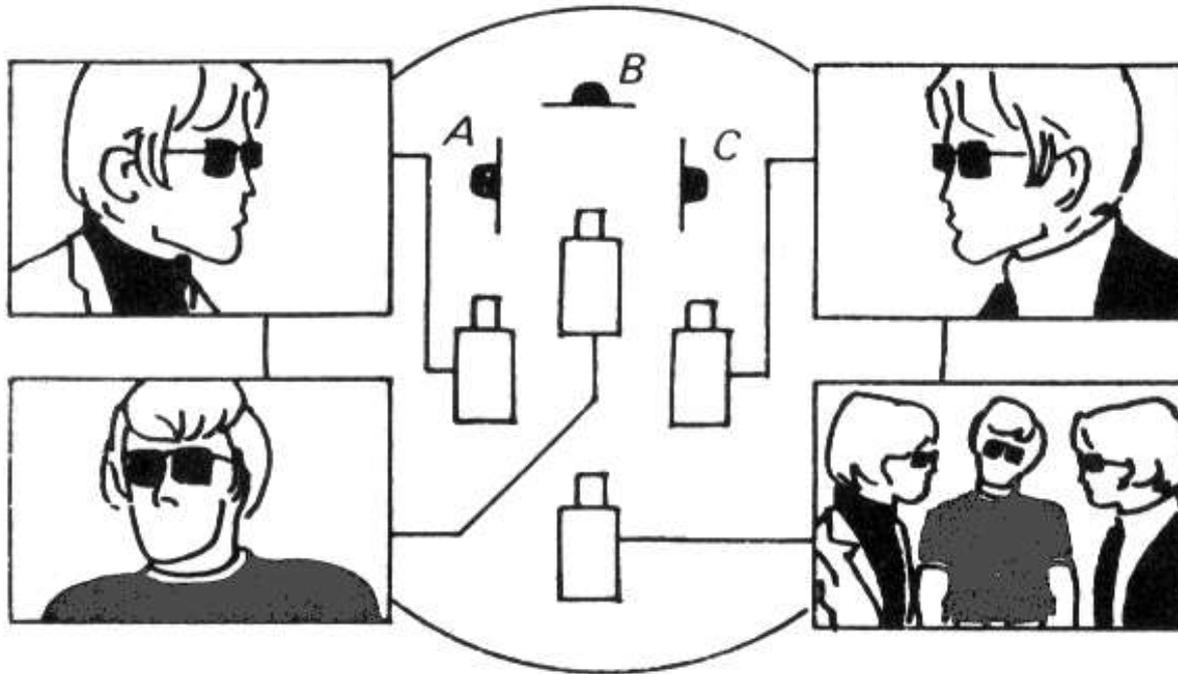
Il n'y a pas d'arbitre quand deux acteurs font face à un troisième qui domine. Le contraste des nombres est obtenu par cette méthode.

Un plan de situation englobe le groupe en entier et est traditionnellement utilisé au début, au milieu et à la fin de la scène.

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Cas d'un dialogue entre trois personnes

Positions parallèles de la caméra



Si l'acteur central joue le rôle d'arbitre, le groupe peut être divisé en trois – ceux des extrémités du groupe sont de profil et l'acteur du centre fait face à la caméra.

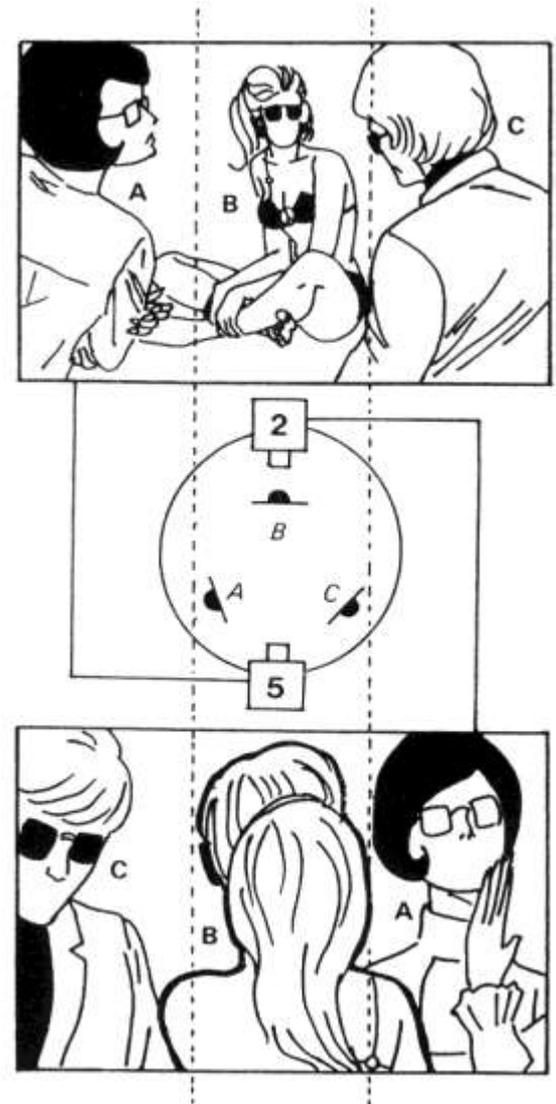
Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Cas d'un dialogue entre trois personnes

Cas particuliers

Formule A

L'actrice B dominante, au centre du groupe, reste à sa place dans les deux plans d'ensemble, pendant que les acteurs placés de chaque côté du cadre, échangent leur position d'un plan à l'autre.



Conception d'une séquence en champ-contrechamp

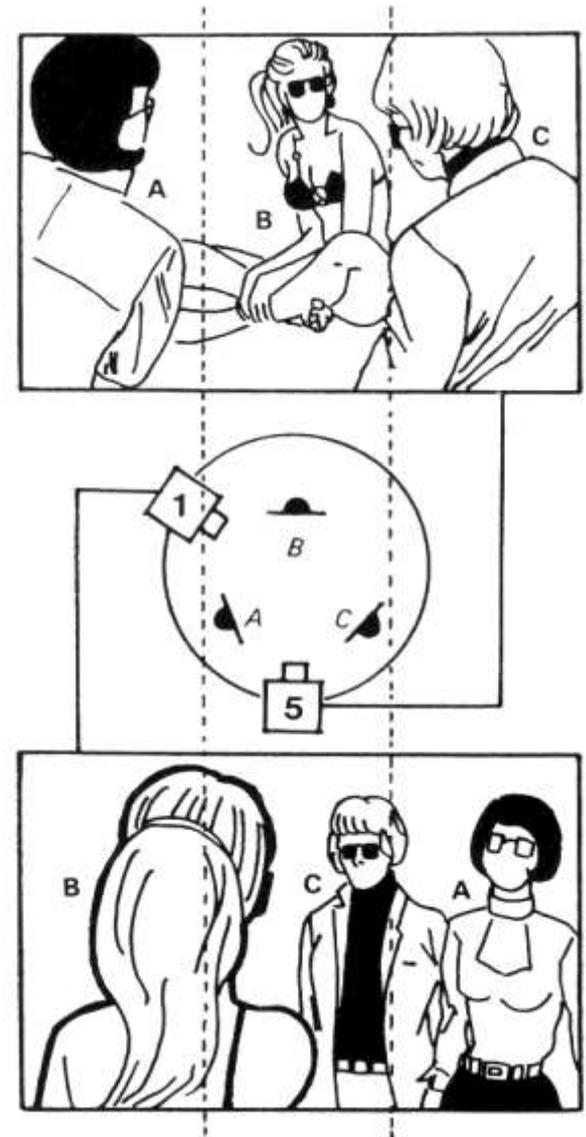
Cas d'un dialogue entre trois personnes

Cas particuliers

Formule B

Les deux acteurs B & C, en conversation, se maintiennent à leur position respective.

L'actrice A jouant le rôle d'arbitre, est placée à un bout de cadre. Au plan suivant, elle apparaît à l'autre bout.



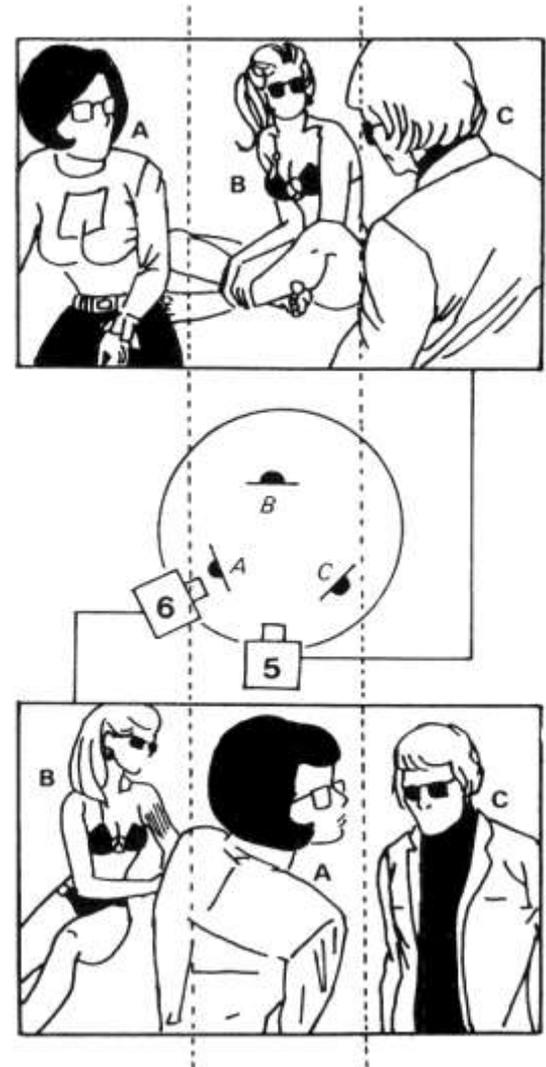
Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Cas d'un dialogue entre trois personnes

Cas particuliers

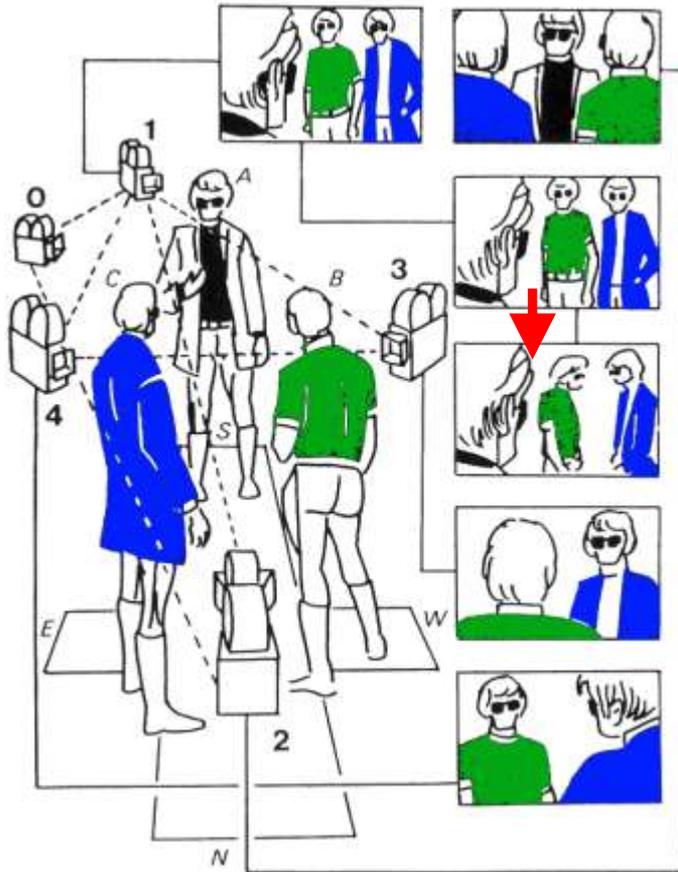
Formule C

L'acteur C dominant placé d'un côté du cadre, reste dans cette partie dans les deux plans, alors que les autres acteurs changent de position de plan en plan.



Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Changement de ligne d'intérêt



La façon la plus élémentaire de s'adapter à un changement radical de ligne d'intérêt est d'utiliser quatre positions de caméra.

Les positions 1 et 2 alternent jusqu'à ce que de la position 1, nous puissions voir le changement de direction se mettre en place (en rouge sur le schéma).

Pour faire ressortir les deux acteurs dominants, nous alternons les positions 3 et 4 et ne cadrans qu'eux. Si le troisième acteur doit se trouver à nouveau concerné, cela n'est souvent possible qu'en cadrant le groupe en entier et en revenant au premier champ contrechamp nord-sud.

On peut monter les plans dans l'ordre :
1-2-1-2-1-4-3-4-3-4-1-2-1-2...

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Changement de ligne d'intérêt



« *Titanic* »
Réal. James Cameron; DP : Russel Carpenter, ASC



Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Changer la ligne d'intérêt



« **Casino** » Réal. Martin Scorsese, DP Robert Richardson, ASC



Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Traverser une ligne d'intérêt **et** en **changer**



« *Stalingrad* » Réal. J.J. Annaud, DP : Robert Fraisse



Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Utilisation simultanée de deux lignes d'intérêt



« *Un homme d'exception* » 2002
Réal. Ron Howard, DP : Roger Deakins ASC,BSC

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

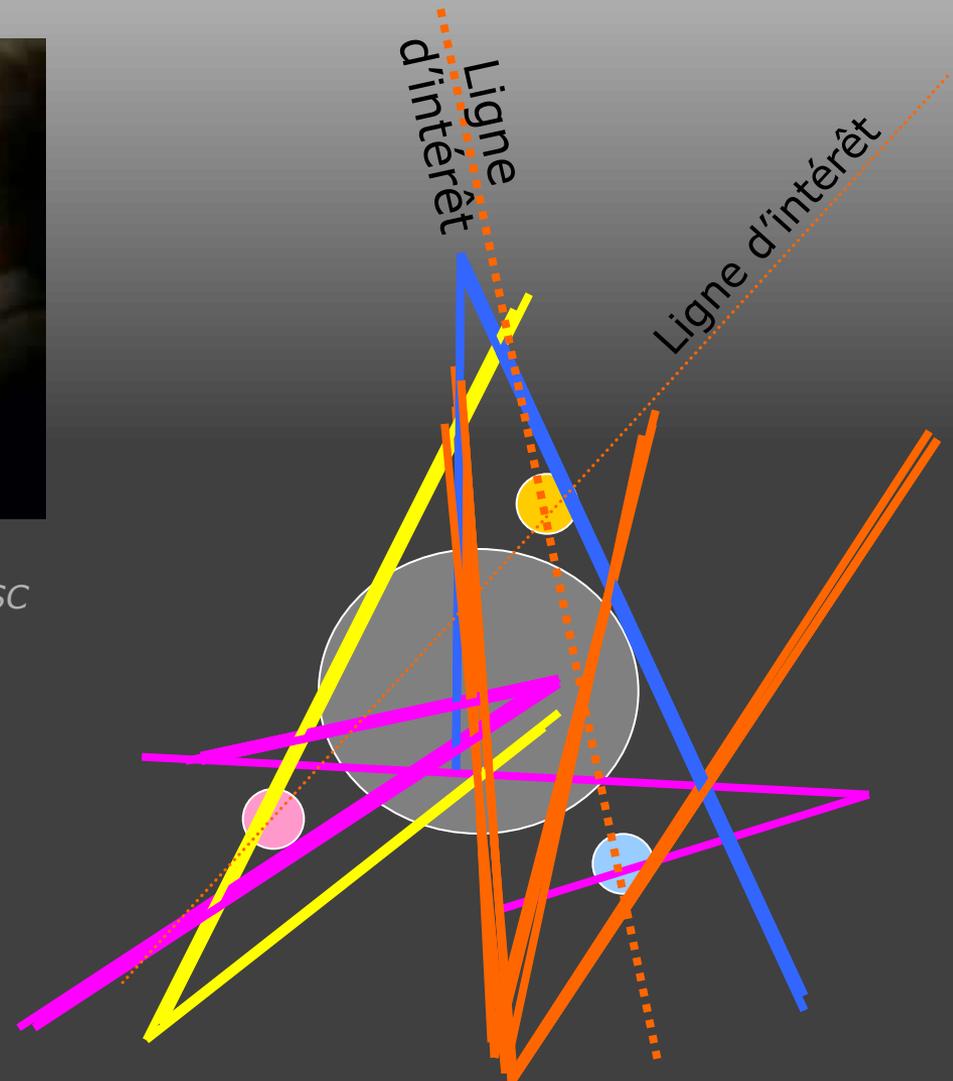
Utilisation simultanée de deux lignes d'intérêt

Cinq emplacements de la caméra avec des focales différentes avec ou sans amorce



« *Un homme d'exception* »

Réal. Ron Howard, DP : Roger Deakins ASC,BSC



Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Cas d'un dialogue entre quatre personnes

Les techniques de base pour filmer deux ou trois personnes restent valables pour filmer un groupe de personnes statiques.

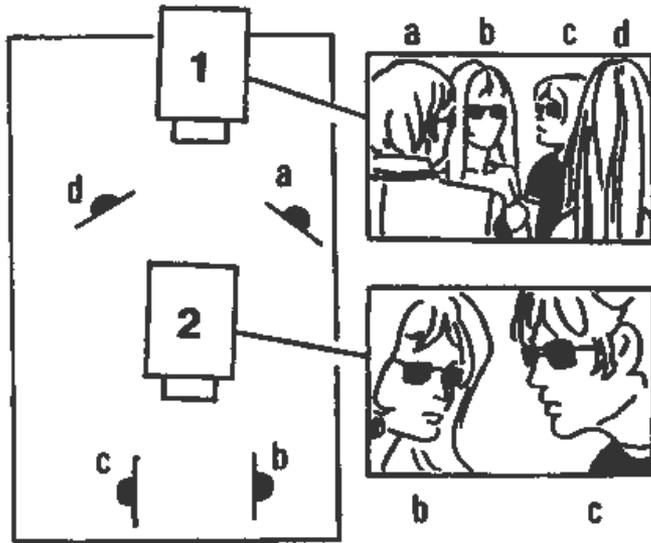


« *Il était une fois dans l'Ouest* » 1969
Réal. Sergio Leone, DP Tonino Delli Colli

Il est rare qu'un dialogue soit mené par quatre personnes en même temps. Il y a toujours un meneur, conscient ou inconscient, agissant en modérateur et déplaçant l'attention d'une personne à l'autre de telle sorte que le dialogue bouge par zone.

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Cas d'un dialogue entre quatre personnes ou plus



« *Un homme d'exception* »

Réal. Ron Howard, DP : Roger Deakins ASC,BSC



Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Cas d'un dialogue entre quatre personnes



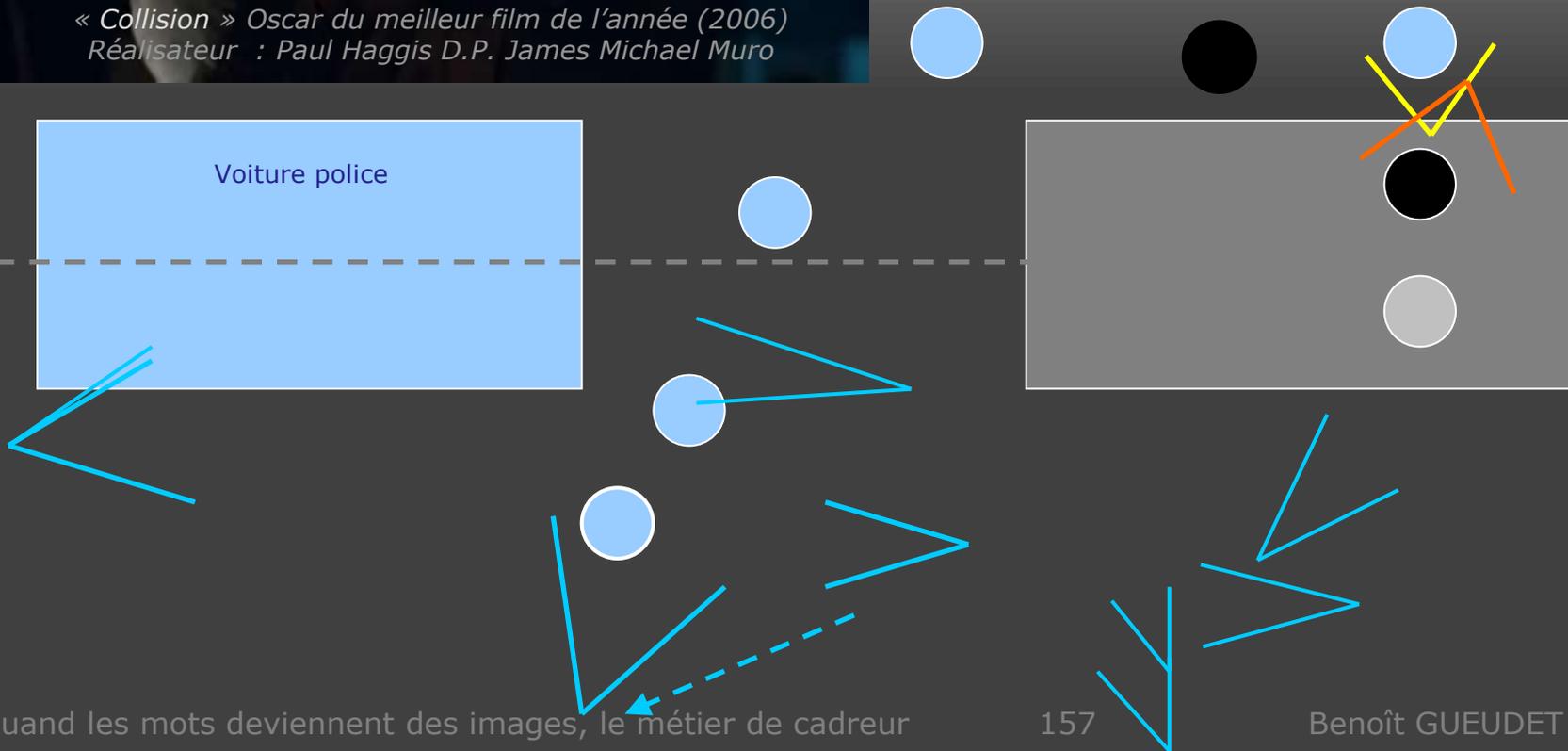
« **Collision** » (Crash - 2005)
Réal. Paul Haggis, DP James Muro Dana Gonzales

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Cas d'un dialogue entre quatre personnes



Un découpage extrêmement efficace que vous devez analyser jusqu'au bout de la séquence (4 mn 46 s)



Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Groupe disposé autour d'une table



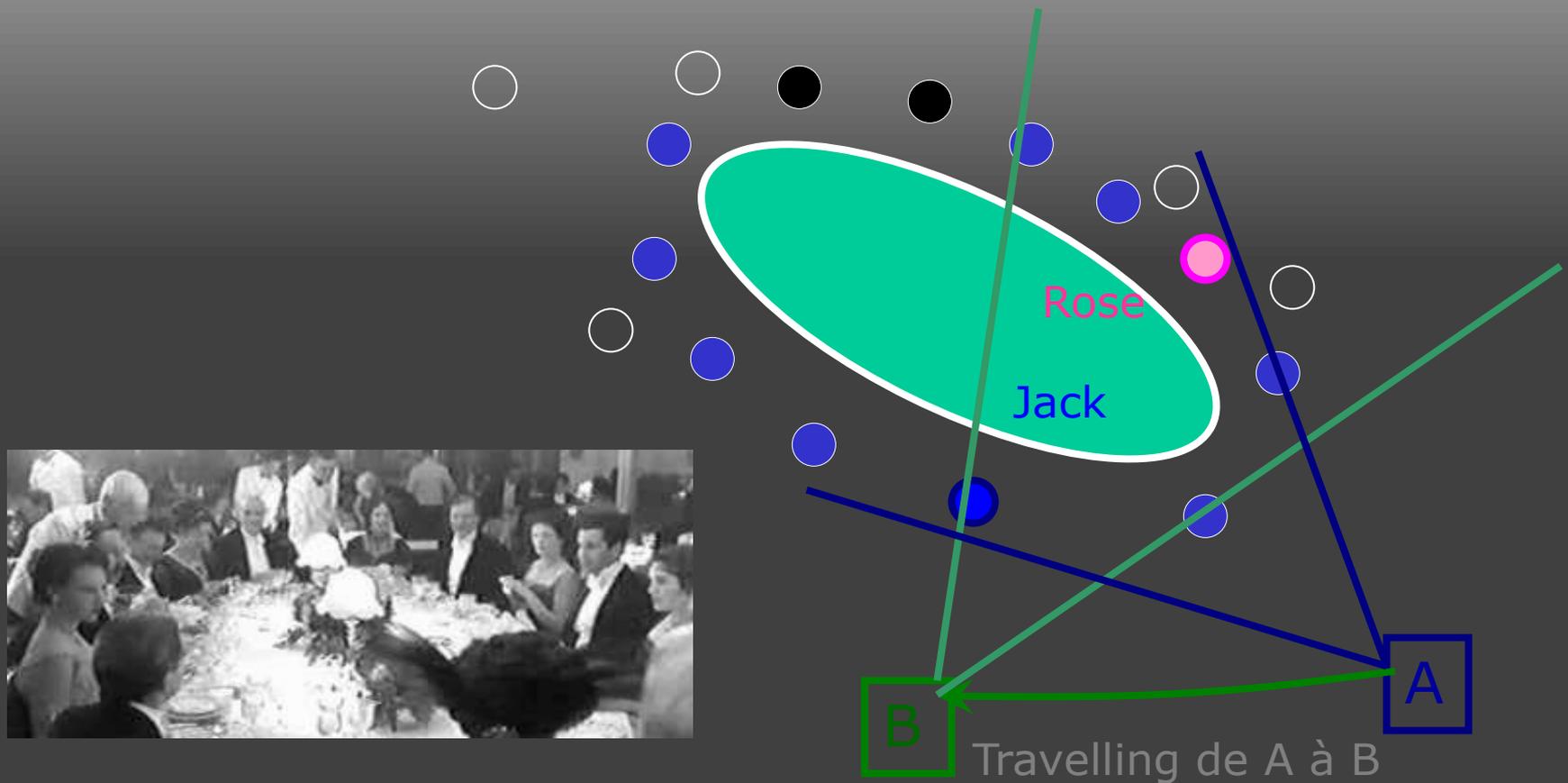
« *Titanic* » - 1998

Réal. James Cameron; DP Russel Carpenter, ASC

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Groupe disposé autour d'une table

Plan de présentation

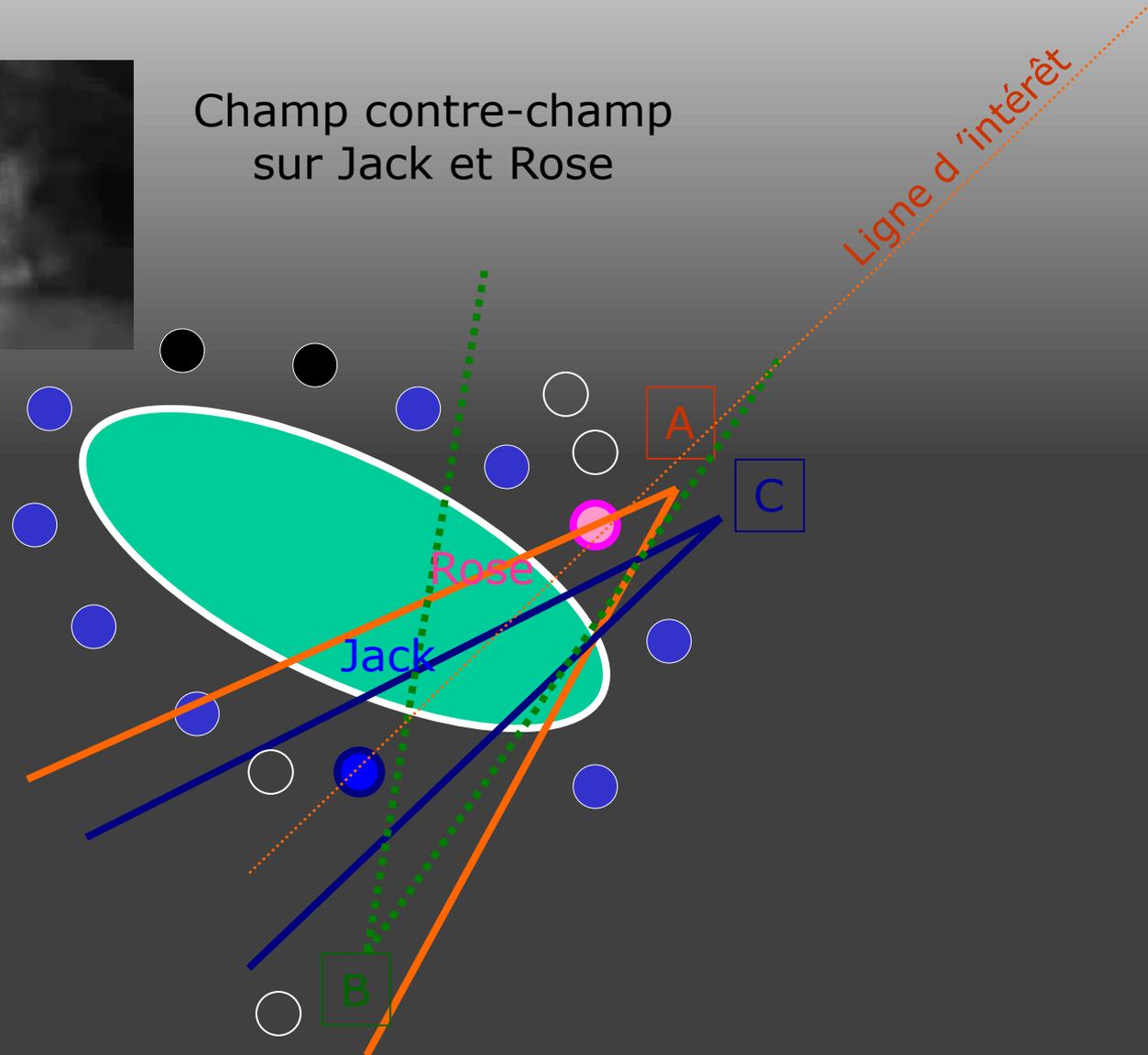


Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Groupe disposé autour d'une table

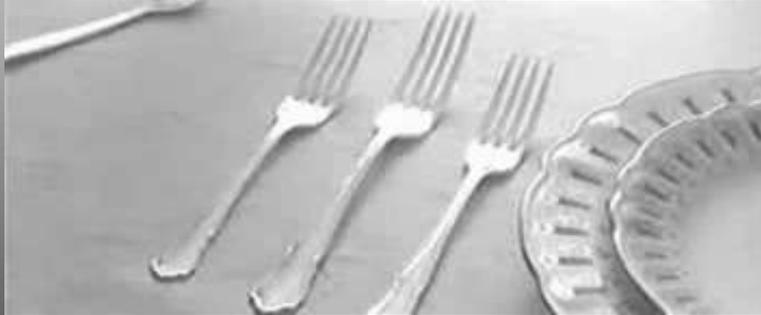


Champ contre-champ
sur Jack et Rose

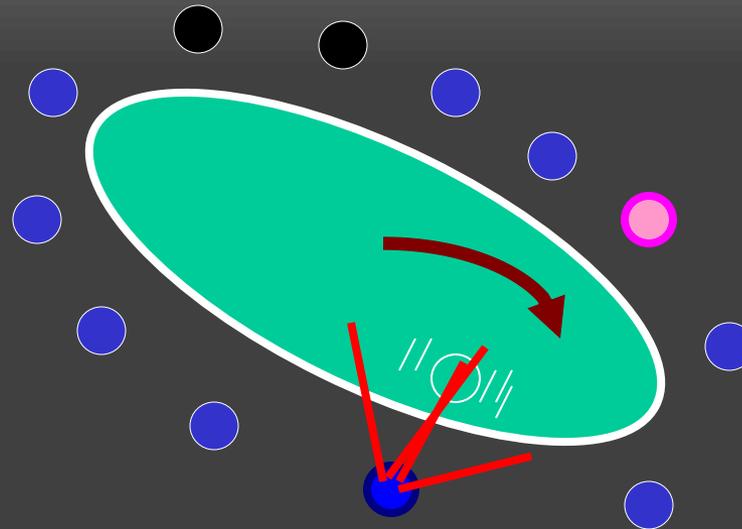


Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Groupe disposé autour d'une table

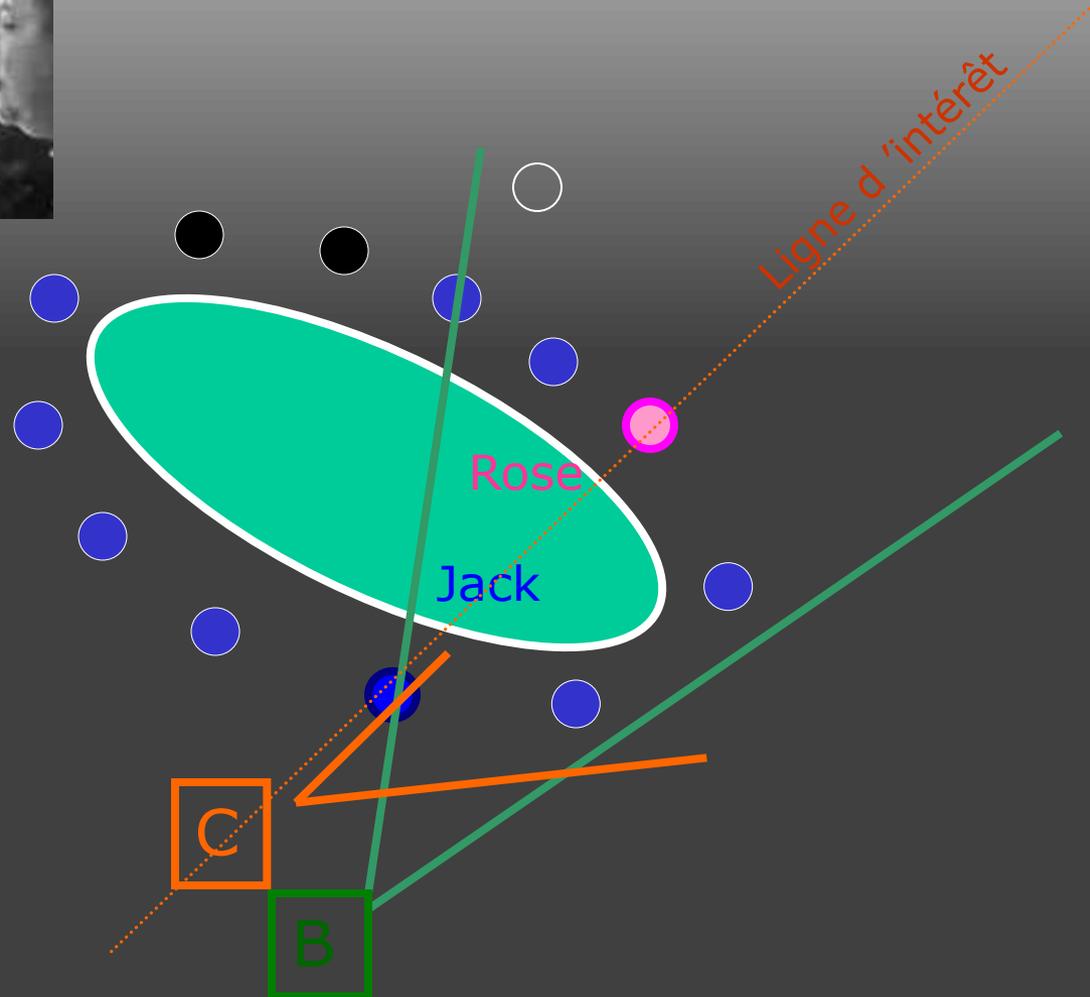


Panoramique subjectif



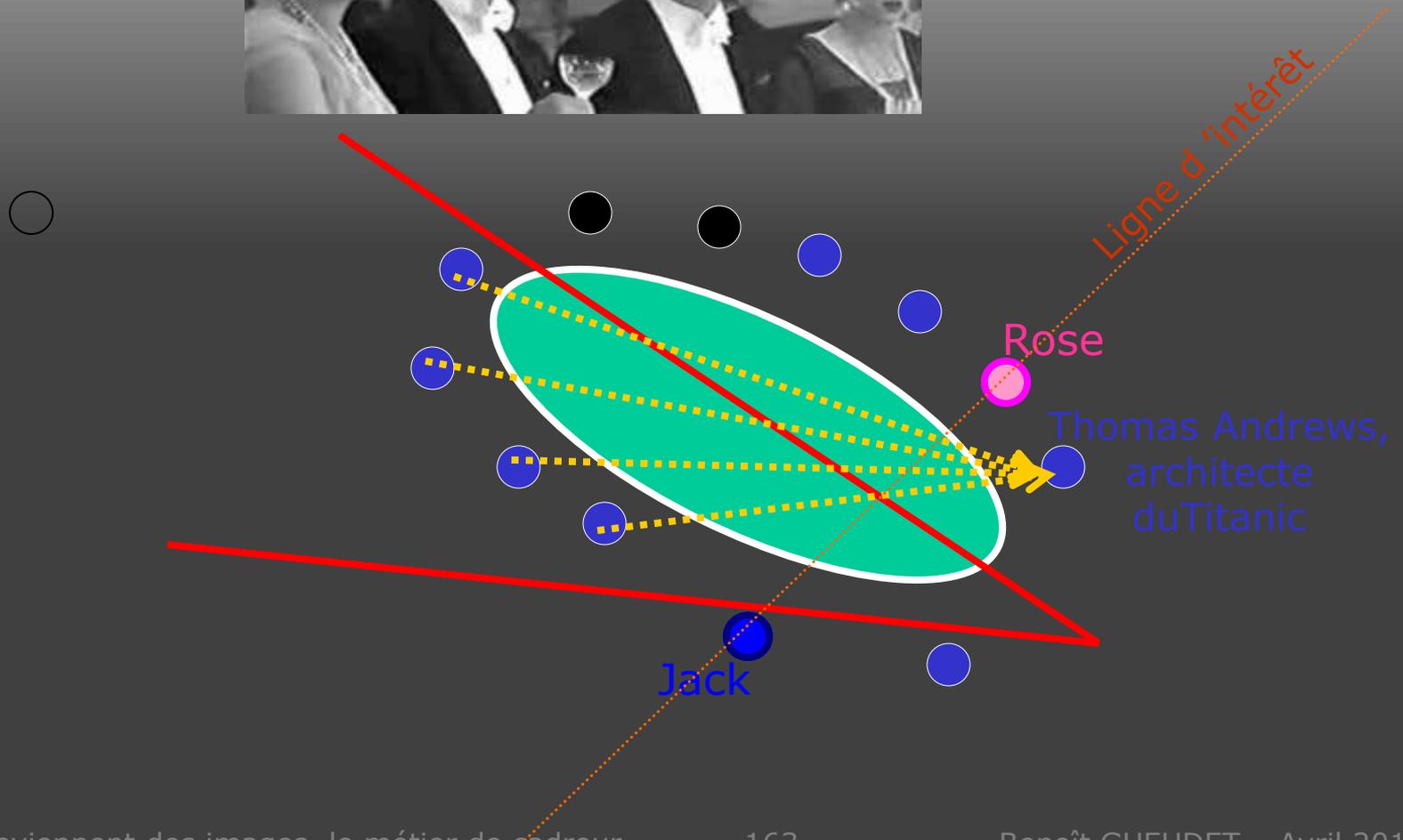
Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Groupe disposé autour d'une table



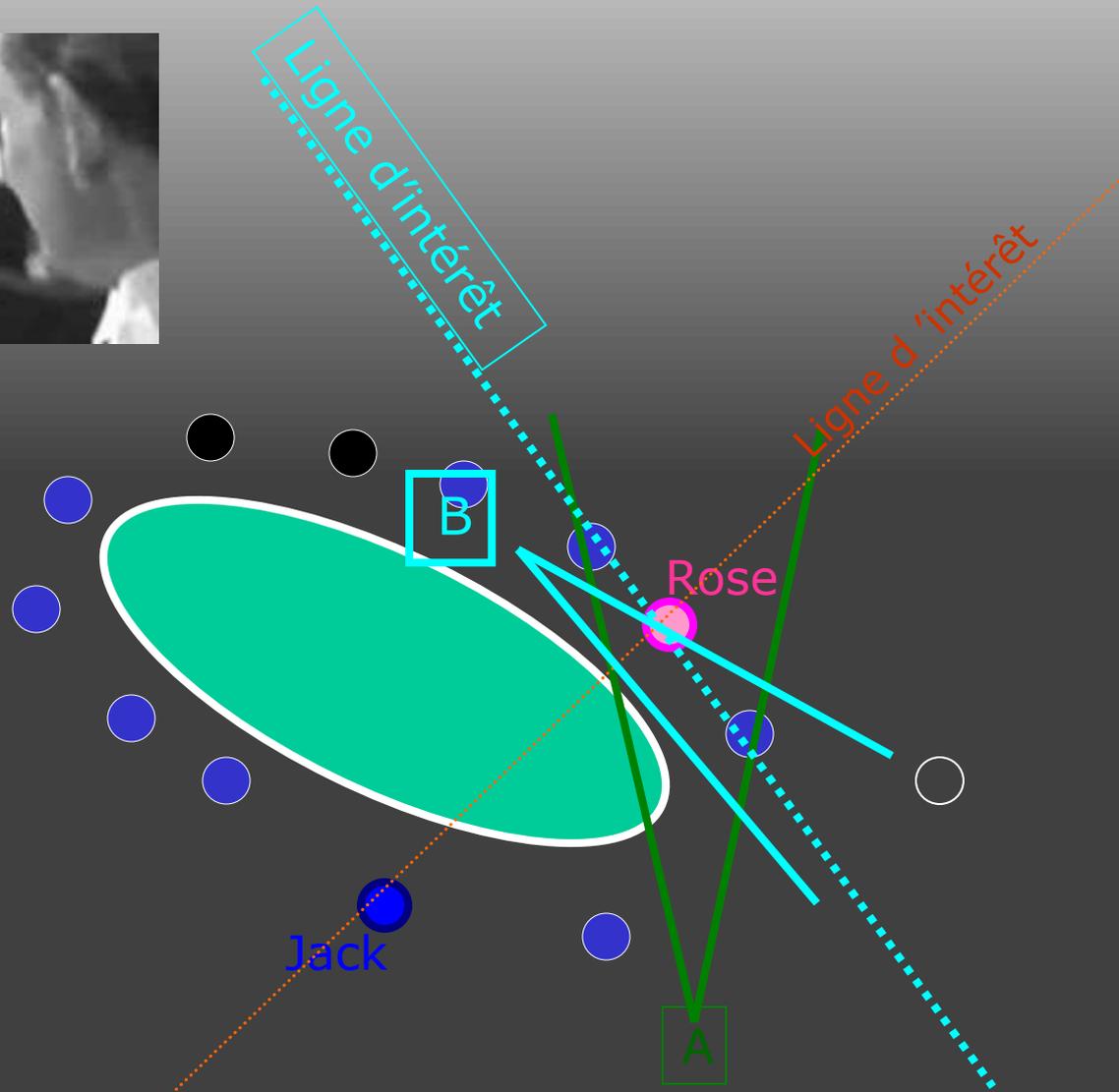
Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Groupe disposé autour d'une table



Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Groupe disposé autour d'une table

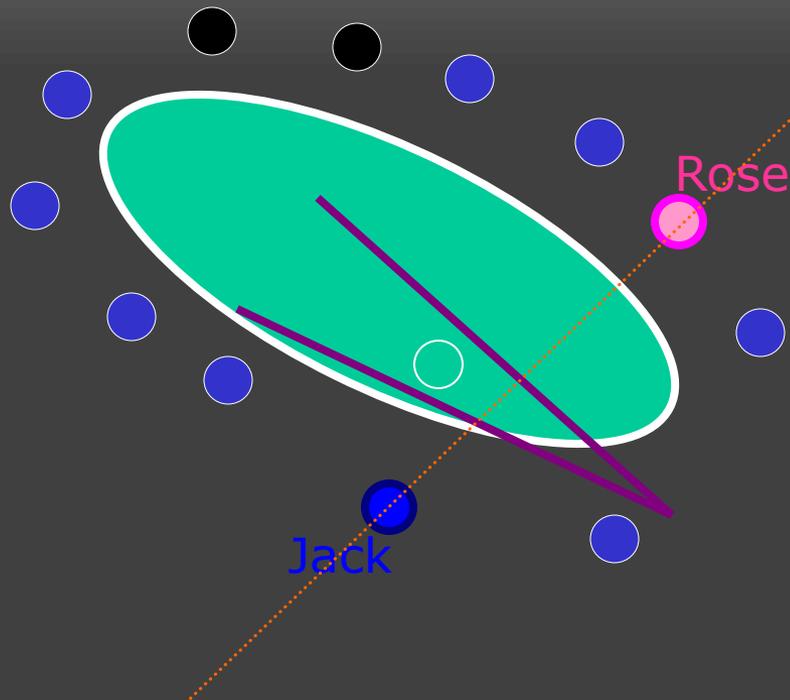


Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Groupe disposé autour d'une table



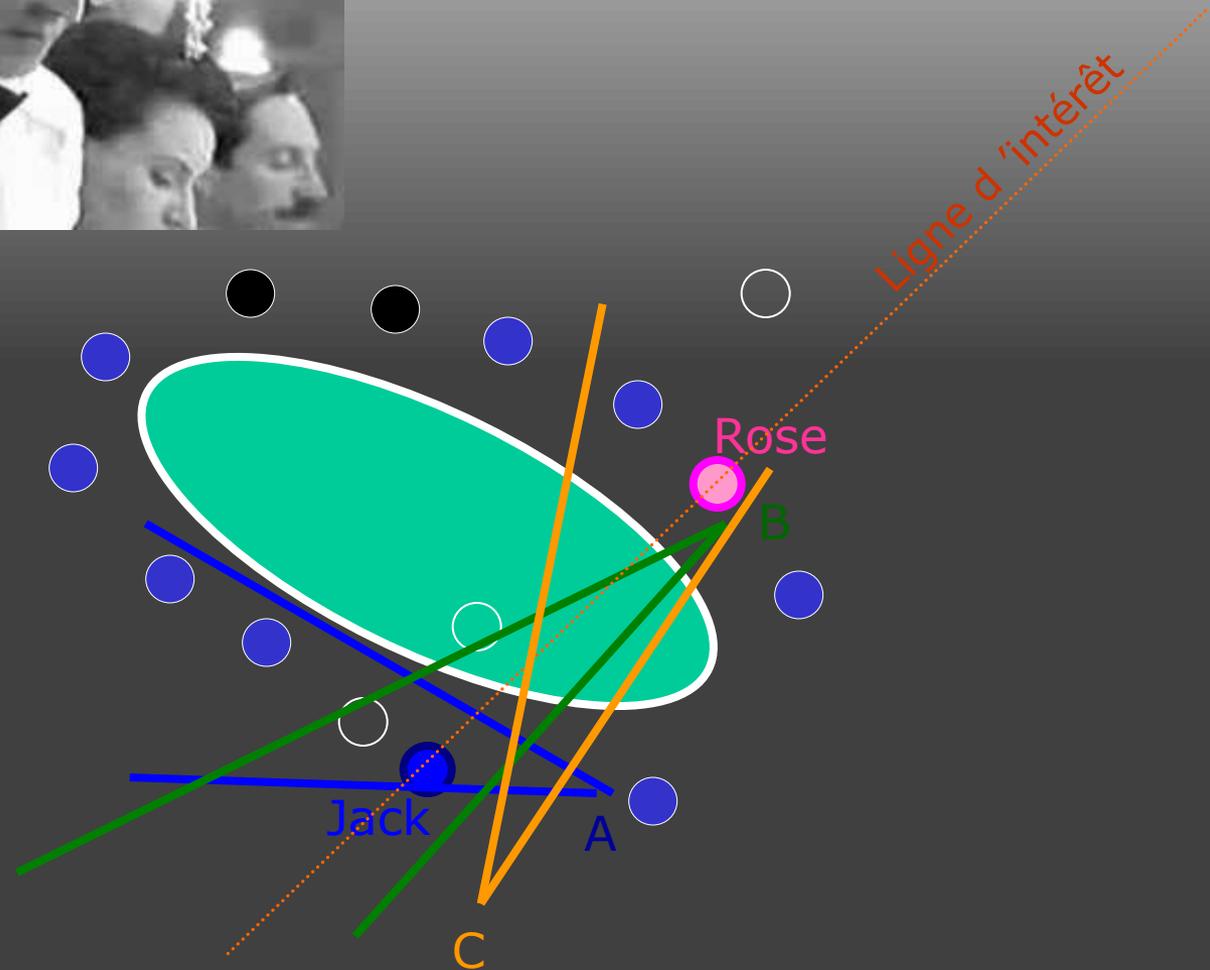
Insert sur le service
de la soupe,
GP (léger pano)



Ligne d'intérêt

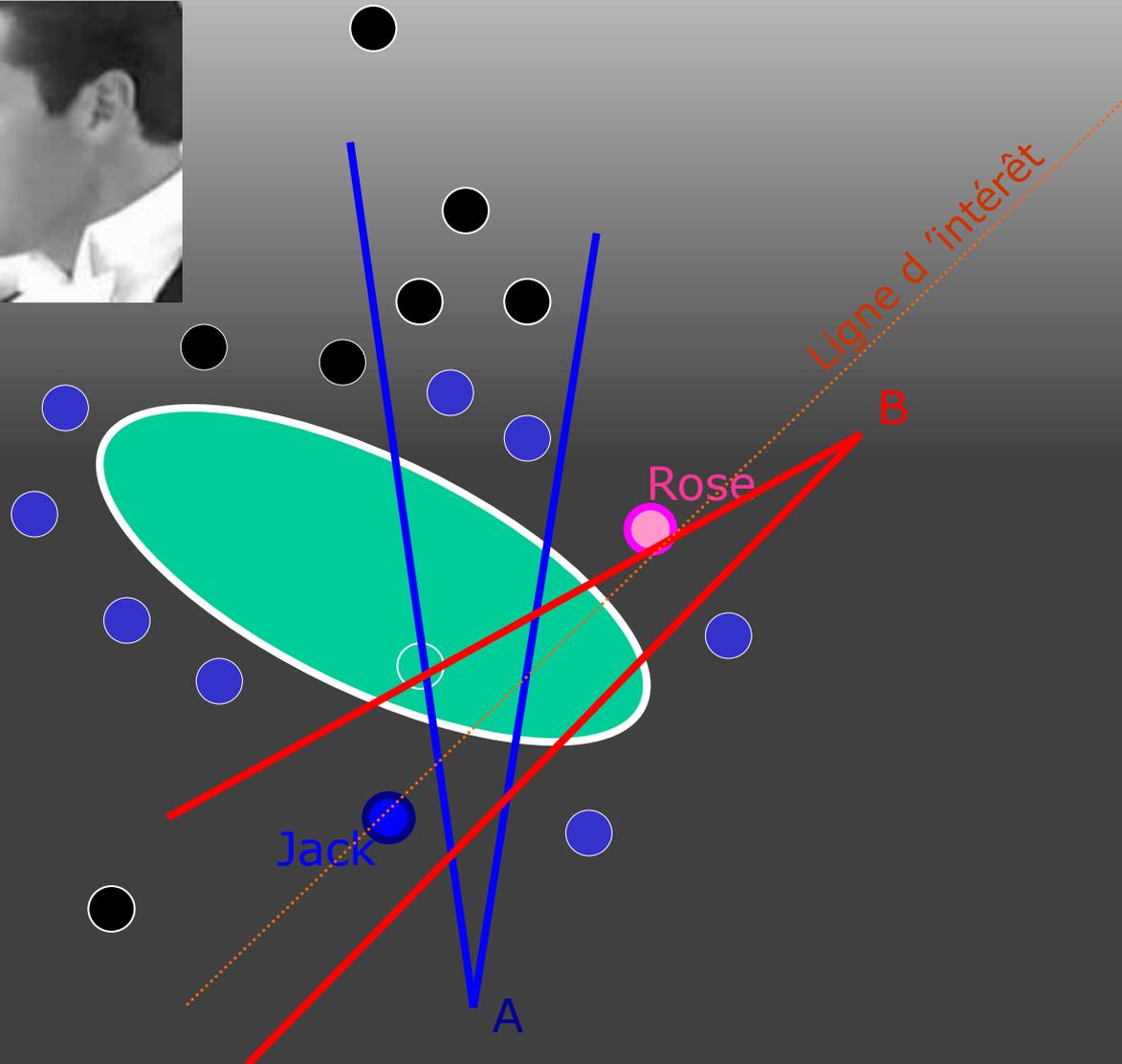
Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Groupe disposé autour d'une table



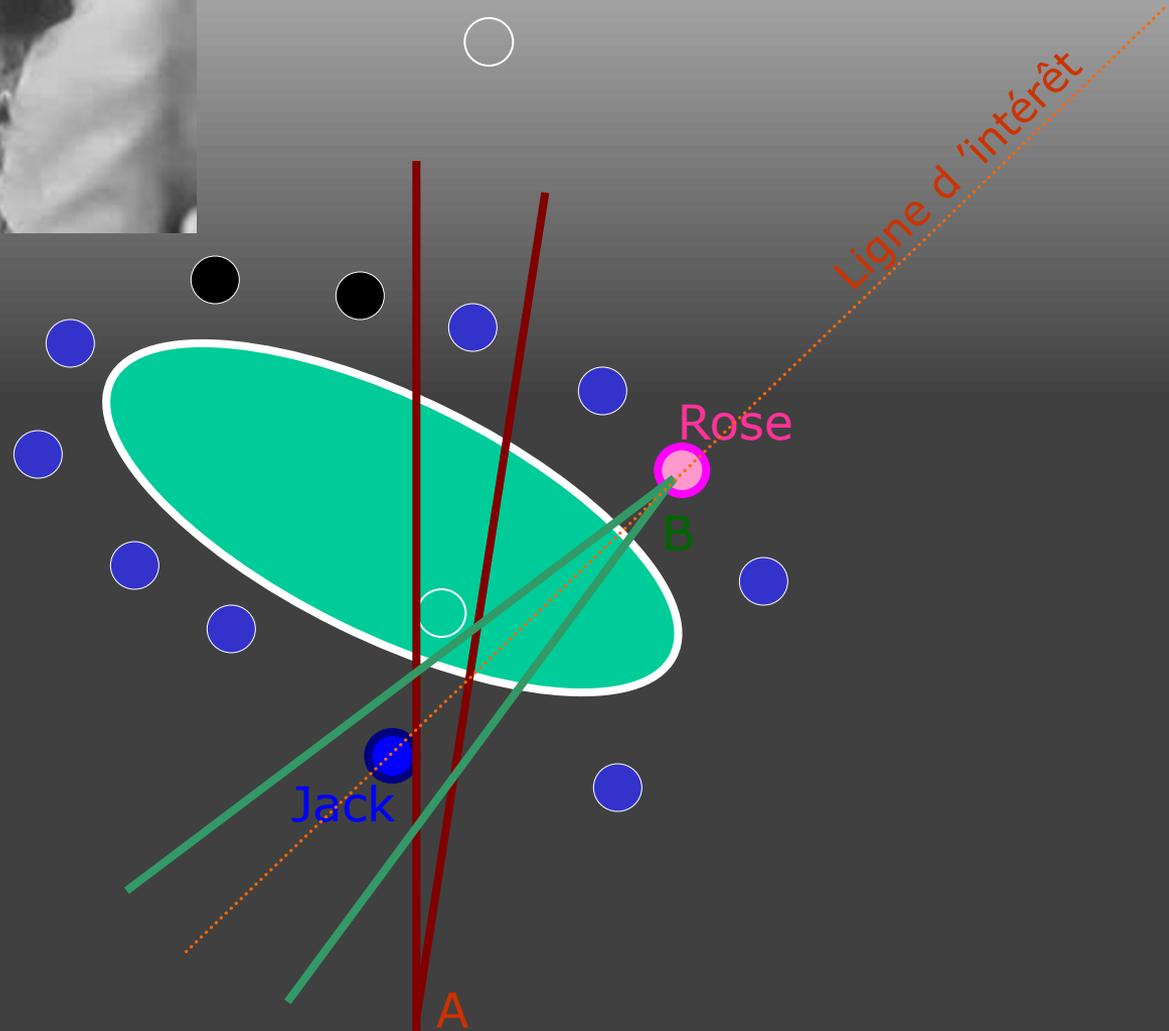
Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Groupe disposé autour d'une table



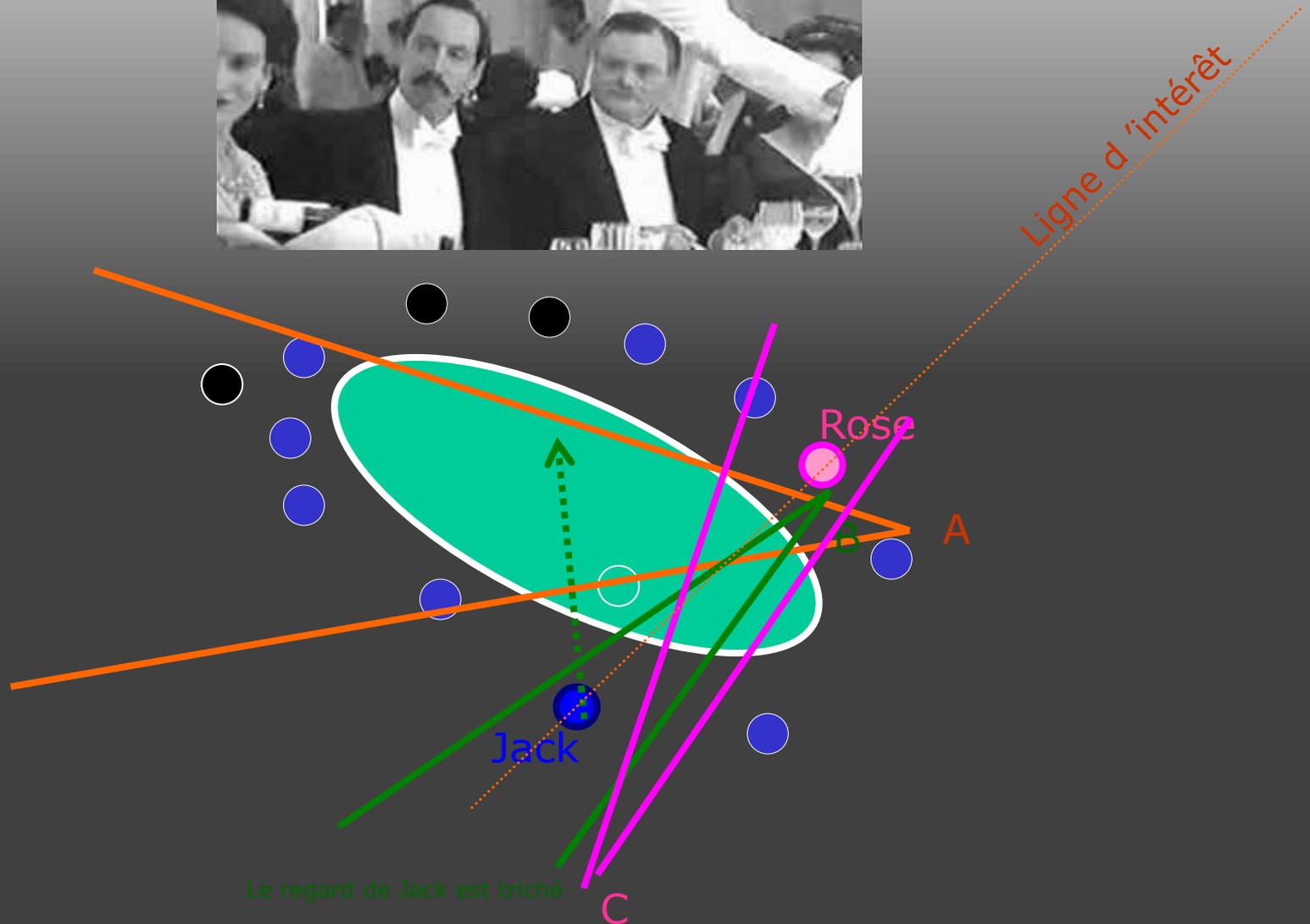
Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Groupe disposé autour d'une table



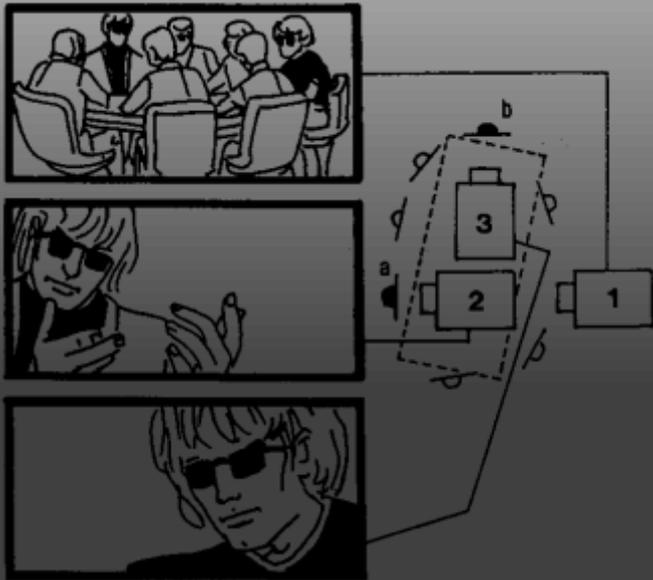
Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Groupe disposé autour d'une table



Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Groupe disposé autour d'une table



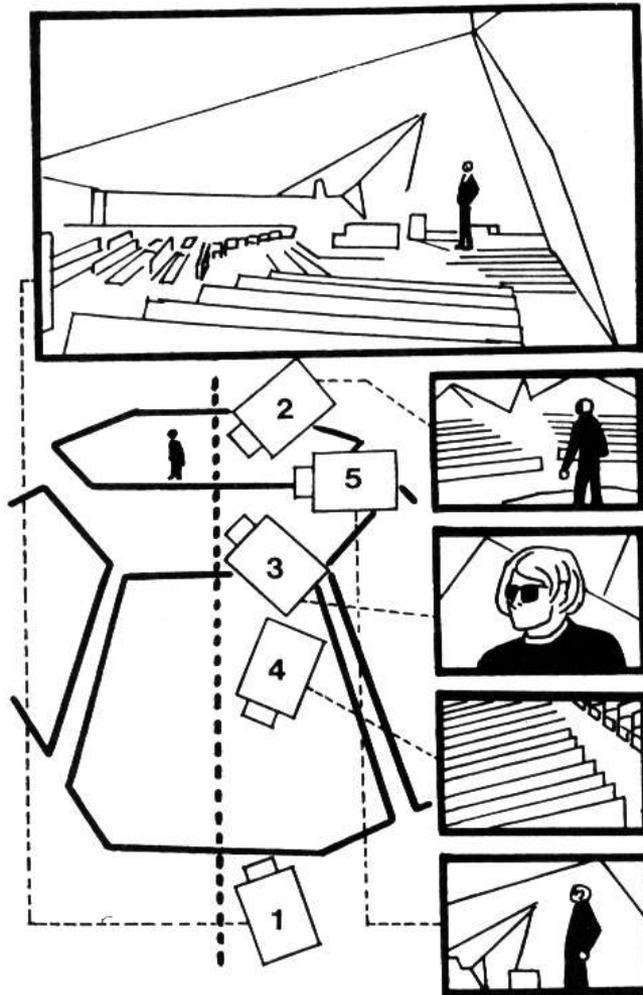
« *Titanic* » 1998

Réal. James Cameron; DP Russel Carpenter, ASC

Dans le cas le plus simple, la place des **deux acteurs principaux** va servir à déterminer la ligne d'intérêt.

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Présentateur face à un public



Le public et le présentateur forment les deux pôles d'attention traçant une ligne imaginaire se déroulant entre eux. Après avoir choisi un des côtés, la caméra est placée selon la disposition triangulaire. Le réalisateur peut alors utiliser les champs contrechamps internes et externes.

Dans ce cas, les membres du public ne participent pas individuellement. Personne ne se lève pour parler au présentateur. Le public est composé de spectateurs passifs.

Conception d'une séquence en champ-contrechamp

Comédien face à un public

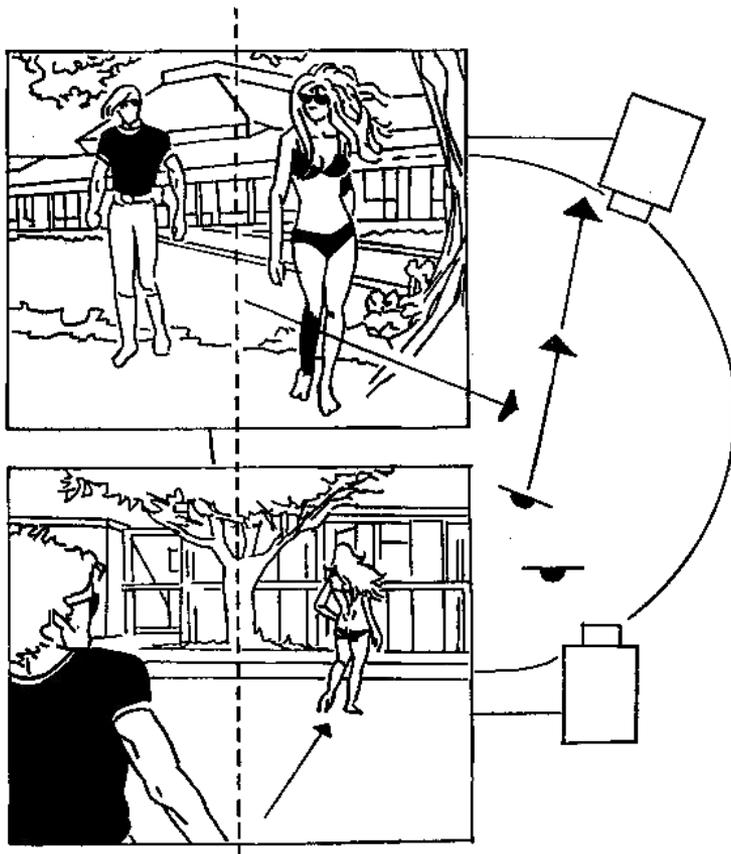


« *Un homme d'exception* » - 2002
Réal. Ron Howard, DP : Roger Deakins ASC,BSC



Conception d'une séquence en champ-contrechamp

L'acteur A s'éloigne de l'acteur B



Pour filmer un acteur A qui s'éloigne d'un acteur B, on peut utiliser la technique du **champ contrechamp externe**.



« *Titanic* »

Réal. James Cameron; DP Russel Carpenter, ASC

Dans chacun des deux plans, le mouvement est enregistré dans le **même secteur du cadre**.

Le point de vue subjectif dans le découpage



« *Le pianiste* » - 2002
Réal. Roman Polanski, DP : Pawel Edelman

- L'approche subjective oblige le spectateur à voir l'action comme le voit l'acteur.
- Le point de vue subjectif favorise l'identification du spectateur au personnage. Le spectateur entre alors en sympathie avec le personnage.

Le point de vue du comédien dans le découpage



47 s



« **Le pianiste** »

Réal. Roman Polanski, DP : Pawel Edelman



- En traitant une série de plans d'actions et de réactions, nous ne donnons pas l'impression d'avoir été obligés d'observer les événements à partir d'un point de vue choisi par un narrateur omniscient, le point de vue paraît naturel.
- Par ailleurs ce type de plan aide le spectateur à repérer la place du comédien dans le décor.

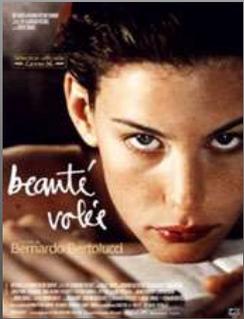
Point de vue subjectif et Point de vue des comédiens



« *Stalingrad* » 2001 Réal. J.J. Annaud, Dir. Photo : Robert Fraisse

Dans cette séquence, Jean-Jacques Annaud semble faire une différence bien marquée entre **le point de vue des comédiens** et **le point de vue subjectif...**

Point de vue subjectif ou Point de vue du comédien



« *Beauté volée* » 1996

Réal. Bernardo Bertolucci , Dir. Photo : Darius Khondji



Point de vue des comédiens

David Lean a choisi de nous présenter le lieu et la position des acteurs à travers les différents points de vue des acteurs principaux.



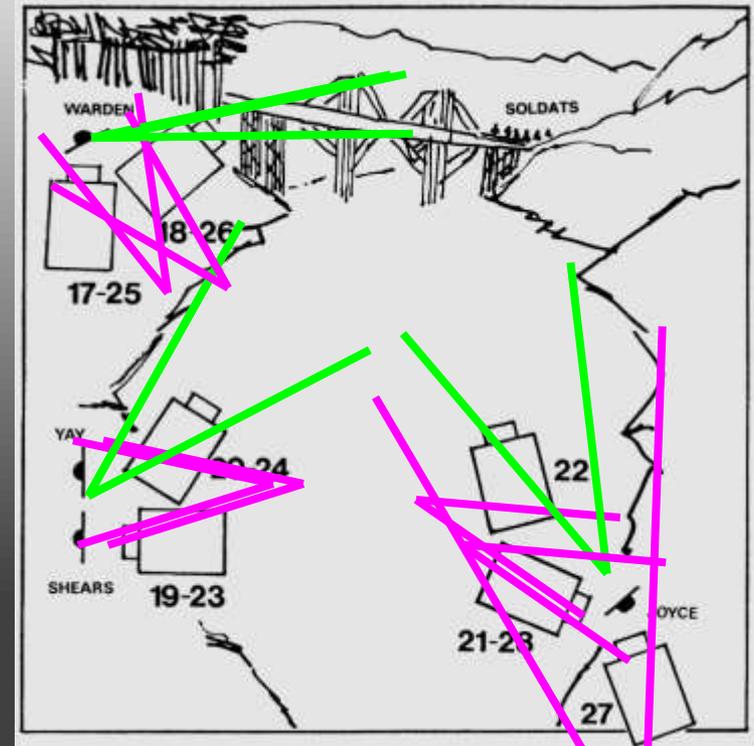
« Pont de la rivière Kwai » - 1957
Réal. David Lean DP : Jack Hildyard, BSC



Point de vue des comédiens

« *Pont de la rivière Kwai* »

Réal. David Lean DP : Jack Hildyard, BSC



Point de vue subjectif

Les différents points subjectifs aident le spectateur à bien repérer l'emplacement des comédiens par rapport au pont.

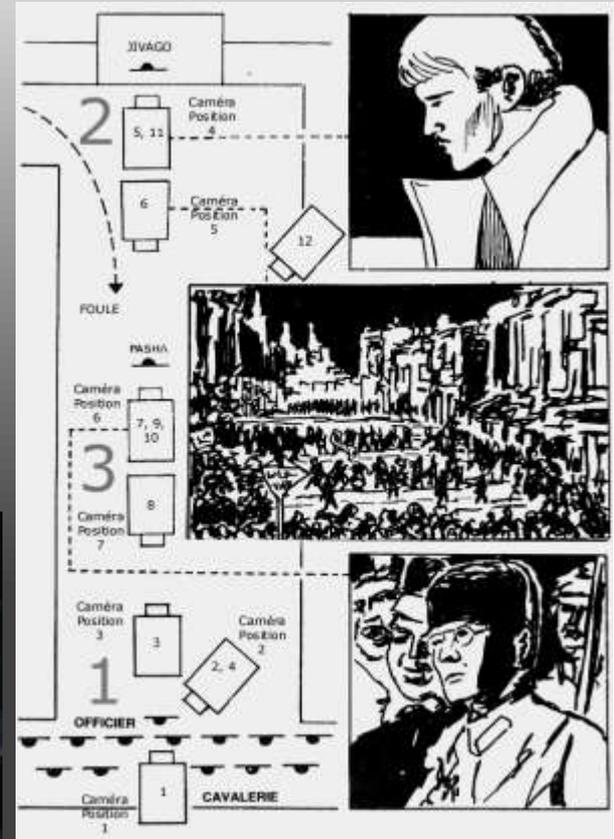
Point de vue des comédiens



« *Pont de la rivière Kwai* » Réal. David Lean DP : Jack Hildyard, BSC

Point de vue des comédiens

Là encore, David Lean a choisi de nous présenter le lieu et la position des acteurs à travers les différents points de vue des acteurs principaux. Il se s'en sert aussi pour appuyer l'intensité dramatique..



« **Docteur Jivago** » - 1966

Réal. David Lean DP: Freddie Young, BSC

Point de vue des comédiens



« **Docteur Jivago** » - 1966
Réal. David Lean DP: Freddie Young, BSC



Point de vue
subjectif

LES MOUVEMENTS

Il n'y a que trois types de plans.

- Les plans fixes
- Les mouvements complexes
- Les mouvements conjugués

LES MOUVEMENTS

Mises en place de la caméra, le mouvement



Le fait de vouloir représenter un espace à trois dimensions sur une surface à deux dimensions n'est pas nouveau.

Avec l'avènement du cinéma, cette représentation est en mouvement. Le cinéaste met en scène le mouvement.



LES MOUVEMENTS

Mises en place de la caméra, le mouvement

La gestion du mouvement peut être envisagée de deux façons :

- Les mouvements de la caméra et/ou du sujet face à la caméra sont des mouvements intra-image (intraframe en anglais). Par ces moyens, on fait varier les grosseurs de plans et les points de vue.
- Les mouvements « interframe » sont créés au montage en coupant et raccordant les plans entre eux.

La combinaison des mouvements « interframe » alternant avec des mouvements « intraframe » donne une puissance extraordinaire pour manipuler et retranscrire une réalité.

LES MOUVEMENTS

A l'écran, le mouvement a une direction, une vitesse, une durée et un rythme.

D'une façon générale le mouvement suggère l'énergie.



« *Titanic* » Réal. James Cameron, DP : Russel Carpenter

LES MOUVEMENTS

Pas ou peu de mouvement donne une impression de tranquillité, de solennité ou à l'extrême une tension émotionnelle très grande.



« *Lawrence d'Arabie* » 1963 Réal. David Lean DP : F.Young, BSC

LES MOUVEMENTS

Le mouvement est utilisé dans le découpage de manière à traduire une tension extrême dans une scène sans dialogue.



« *Un homme d'exception* » 2002
Réal. Ron Howard,
DP : Roger Deakins ASC,BSC



LES MOUVEMENTS

Caler le mouvement par rapport au dialogue...

Le mouvement, très souvent, accompagne le dialogue.

Si la phrase précède le mouvement, c'est le mouvement qui se détache. Il en est de même pour un mouvement qui se prolonge au delà du dialogue.

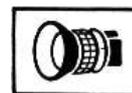
Au contraire, si le mouvement précède la phrase du dialogue, c'est la phrase qui va prendre de l'importance.

Le plan fixe (absence de mouvements de la caméra)

Un plan fixe est un plan contenant une ou plusieurs personnes ou des objets animés ou pas.

Un plan fixe a :

Aucun mouvement de zoom
(Il peut y avoir un suivi simple du point)



Aucun mouvement de caméra



Aucun mouvement du support



Éventuellement un mouvement simple du sujet



Le plan fixe

- 1 - Plan de détail
- 2 - Très gros plan
- 3 - Gros plan
- 4 - Plan rapproché (plan poitrine)
- 5 - Plan moyen (plan taille)
- 6 - Plan américain ou américain-large
- 7 - Plein cadre ou « en pied »
- 8 - Plan d'ensemble
- 9 - Plan général (« g » comme *Geography Shot*)
- 10 - Plan à deux
- 11 - Plan épaule

En anglais :

- 1 - *Extreme close up (XCU or ECU)*
- 2 - *Big close up (BCU)*
- 3 - *Close up (CU)*
- 4 - *Medium close up (MCU)*
- 5 - *Medium shot (MS)*
- 6 - *Medium long shot (MLS)*
- 7 - *Long shot (LS)*
- 8 - *Very long shot (VLS)*
- 9 - *Extremely long shot (XLS or ELS)*
- 10 - *Two shot (2S)*
- 11 - *Over shoulder shot (OSS)*

Notez que les coupes ne se font **jamais** au niveau des articulations.
Cette règle, facile à retenir, ne souffre pratiquement pas d'exception...



1



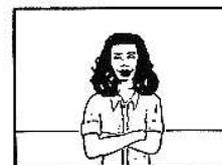
2



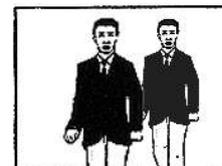
3



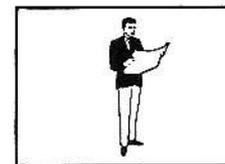
4



5



6



7



8



9



10



11

Le plan fixe

Choisir entre mouvement et découpage en plans fixes

La caméra en mouvement apporte une nouvelle dimension mais son utilisation sans discernement peut aller à l'encontre du rythme et même du sens de l'histoire.



La réussite d'un mouvement à l'écran ne dépend pas seulement de savoir comment le créer, mais aussi **quand et pourquoi**.

« *Le pianiste* »

Réal. Roman Polanski, DP : Pawel Edelman

*On attribue à John Ford la réflexion suivante :
« Clouez votre caméra et fiez-vous au montage ».*

Le plan fixe

Avec une caméra fixe, le mouvement est interne au cadre. Les raisons du déplacement des acteurs et du changement de plan est dans le dialogue lui-même.



« *Le pianiste* »

Réal. Roman Polanski, DP : Pawel Edelman

Le plan fixe

Sobriété et intensité dramatique du plan fixe



« *Le pianiste* »

Réal. Roman Polanski, Dir. Photo : Pawel Edelman

Le plan fixe

Sobriété et intensité dramatique du plan fixe



« *Le pianiste* »

Réal. Roman Polanski, DP : Pawel Edelman

Le plan fixe « souple »

Les mouvements de caméra, simples ou complexes, peuvent être **de simples recadrages.**

Ces mouvements sont alors imperceptibles au spectateur qui a la sensation de regarder un plan fixe.

Ces recadrages sont imposés par les différentes positions des comédiens.

Ils évitent les fausses coupes sur les comédiens.

Le plan fixe « souple »

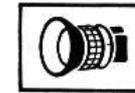


« *Une histoire vraie* » 1999 Réal. David Lynch, DP Freddie Francis, BSC

Les mouvements complexes

Un plan faisant appel à un mouvement complexe a :

Éventuellement un mouvement de zoom ou un suivi de point complexe



Éventuellement un mouvement de caméra



Aucun mouvement du support



Éventuellement un mouvement simple du sujet



*Il n'y a aucun mouvement du support,
aucun mouvement complexe du sujet*

Les mouvements complexes sont

- Un panoramique horizontal
- Un panoramique vertical
- Un pano horizontal conjugué avec un pano vertical
- Un mouvement de l'objectif (suivi de point ou un zoom)
- Un mouvement de l'objectif conjugué à un pano horizontal
- Un mouvement de l'objectif conjugué à un pano vertical
- Un mouvement du sujet conjugué à un pano horizontal
- Un mouvement du sujet conjugué à un pano vertical

Ou une combinaison des trois éléments suivant :

- Un mouvement de l'objectif
- Un mouvement de la caméra
- Un déplacement simple du sujet

Les mouvements dans les plans complexes doivent avoir un départ et une arrivée fixe. Les images doivent être composées de telle manière que si l'on fige l'image à n'importe quel endroit du plan, l'image puisse être définie comme un plan fixe.

Les mouvements complexes

Panoramique horizontal et vertical dynamique



« *Casino* » 1996 Réal. Martin Scorsese, DP Robert Richardson, ASC



Les mouvements complexes

Zoom suivi d'un panoramique horizontal



« *Une histoire vraie* » 1999 Réal. David Lynch, DP Freddie Francis, BSC

Les mouvements complexes

Panoramique descriptif



« *Parle avec elle* » 2002 Réal. Pedro Almodóvar DP : Javier Aguirresarobe, AEC



Le mouvement panoramique

Le pano descriptif

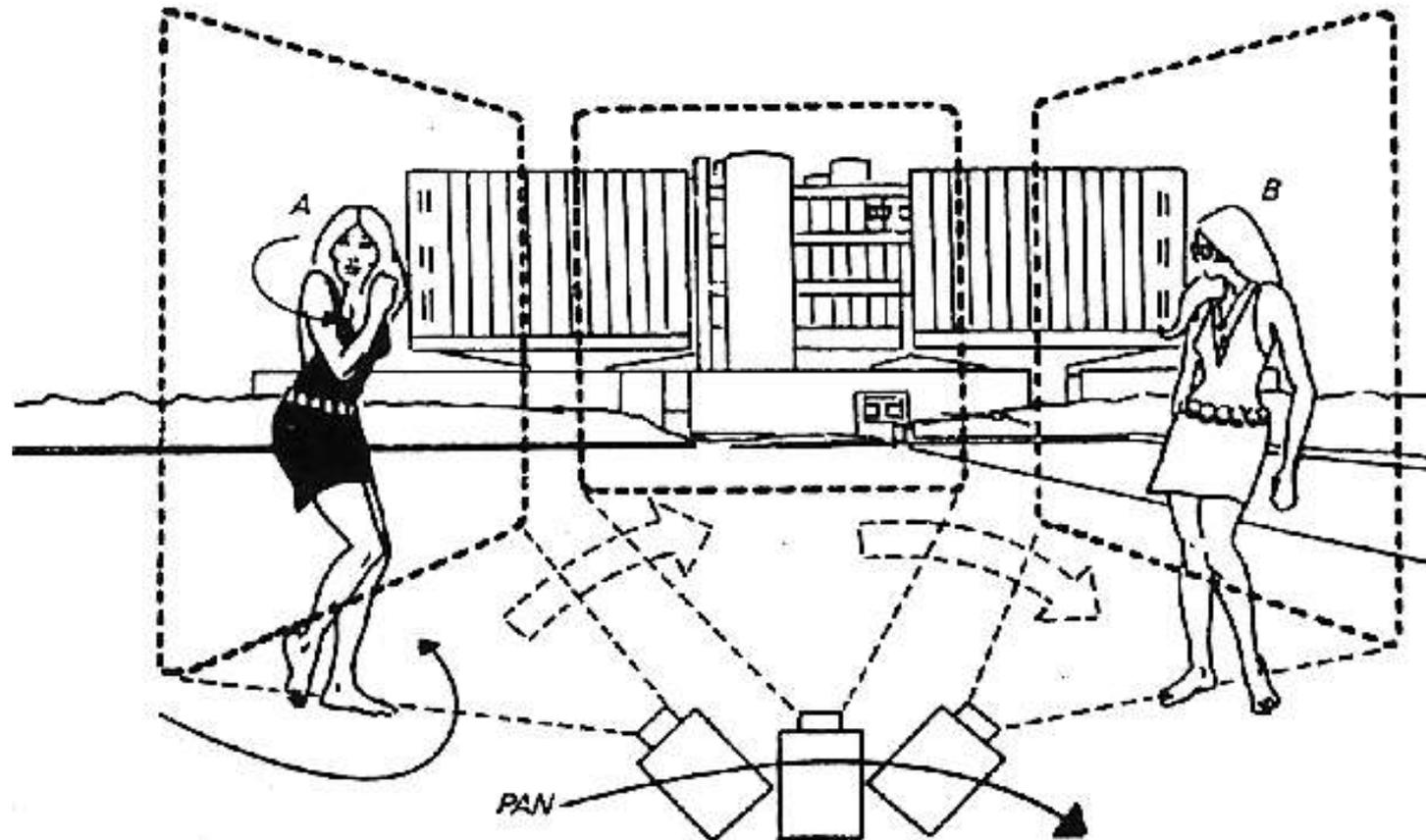


« *Une histoire vraie* » réal. David Lynch, DP Freddie Francis, BSC



Le mouvement panoramique

Le pano descriptif



Le mouvement panoramique

Le pano descriptif

Deux manières de faire découvrir l'ambiance d'un champ de bataille :



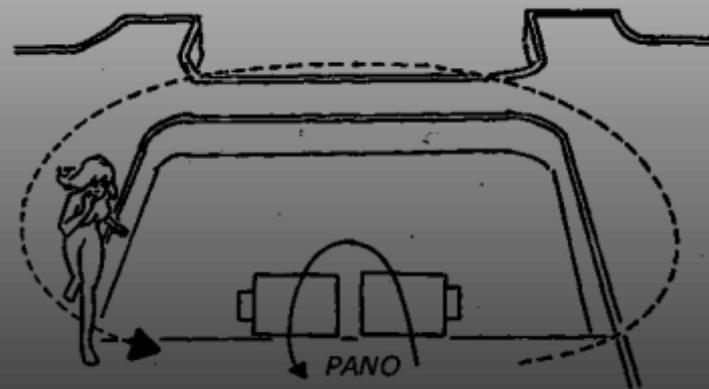
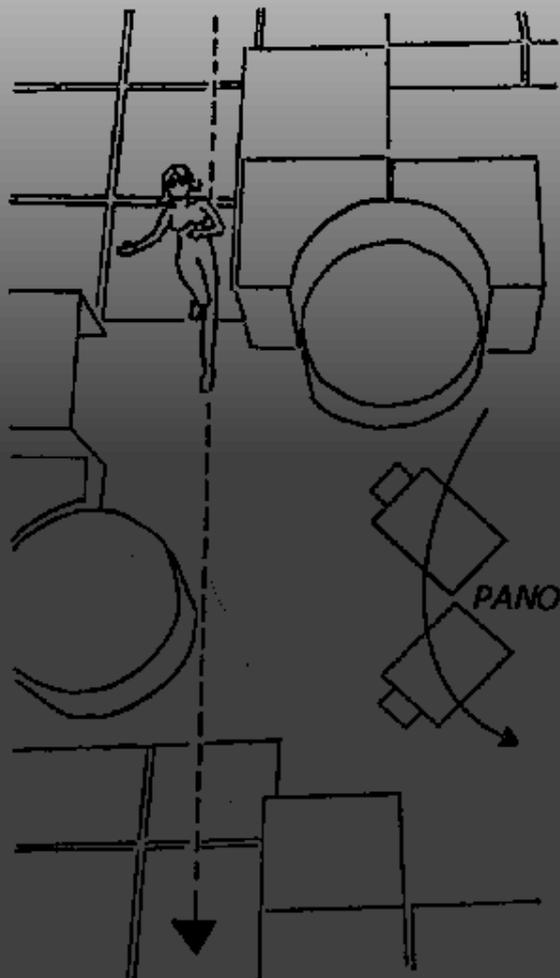
« **Stalingrad** » 2001
Réal. J.J. Annaud, DP : Robert Fraisse



« **Il faut sauver le soldat Ryan** » 1998
Réal. Steven Spielberg, DP : Janusz Kaminsky, ASC

Le mouvement panoramique

Séquence de poursuite, panoramique d'accompagnement



« **Casino** » Réal. Martin Scorsese, DP Robert Richardson, ASC

Le mouvement panoramique

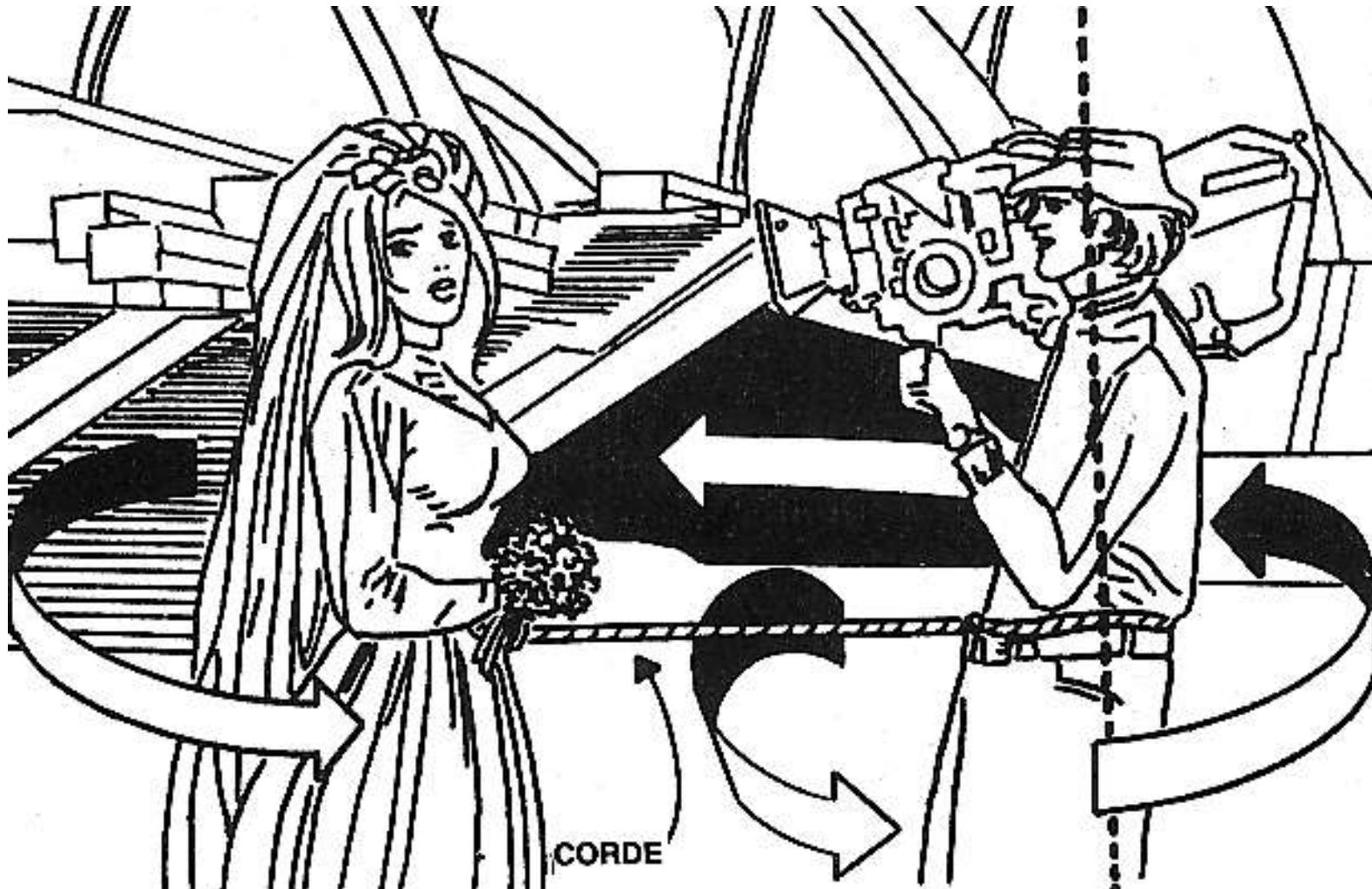
Panoramique circulaire



« **Titanic** » Réal. James Cameron, DP Russel Carpenter

Le mouvement panoramique

Panoramique circulaire



Le mouvement panoramique

Panoramique intermittent



« **Casino** » Réal. Martin Scorsese, DP Robert Richardson, ASC

Le mouvement panoramique

Transition, panoramique filé, ellipse de temps



« *Docteur Jivago* »

Réal. David Lean DP: Freddie Young, BSC



Le mouvement panoramique

Transition, panoramique filé, ellipse d'espace



« *Casino* » Réal. Martin Scorsese, DP Robert Richardson, ASC



Raccord de deux panos consécutifs



« **Parle avec elle** »

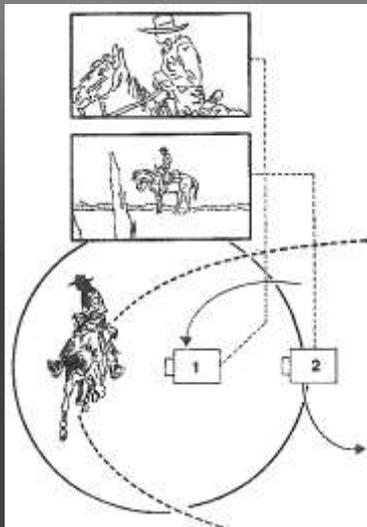
Réal. Pedro Almodóvar DP : Javier Aguirresarobe, AEC

Deux plans en pano du même personnage en mouvement se raccordent si la silhouette quitte le champ dans le premier plan et entre par le côté opposé dans le second.

Si l'acteur ne quitte pas l'image, les plans seront montables avec un premier plan venant faire volet. Vous raccordez dans les volets. Ce type de raccord est souvent utilisé dans une foule.

Raccord de deux plans consécutifs

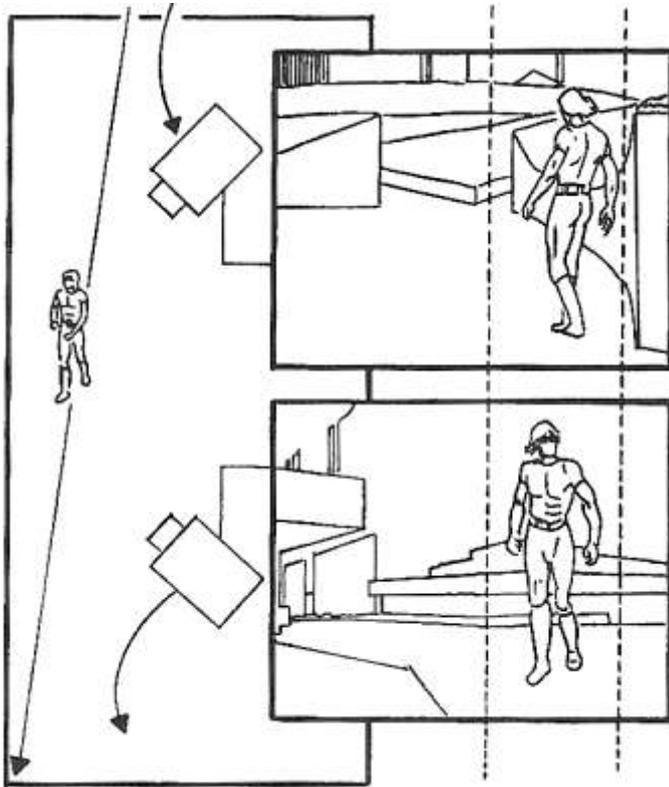
Pour raccorder deux plans en **pano de même sens**, l'acteur doit se trouver dans le même secteur de l'image. Les plans sont sur un axe visuel commun.



« *Le secret de Brokeback Mountain* » 2006
Réal. Ang Lee, DP Rodrigo Prieto

Le premier plan est un plan large (ou très large) et le second est un plan rapproché mais l'ordre peut être bien sûr inversé.

Raccord de deux pansos consécutifs



Si l'acteur est décentré dans l'image, vous pouvez alors envisager un champ-contrechamp avec un pano dans la même direction.

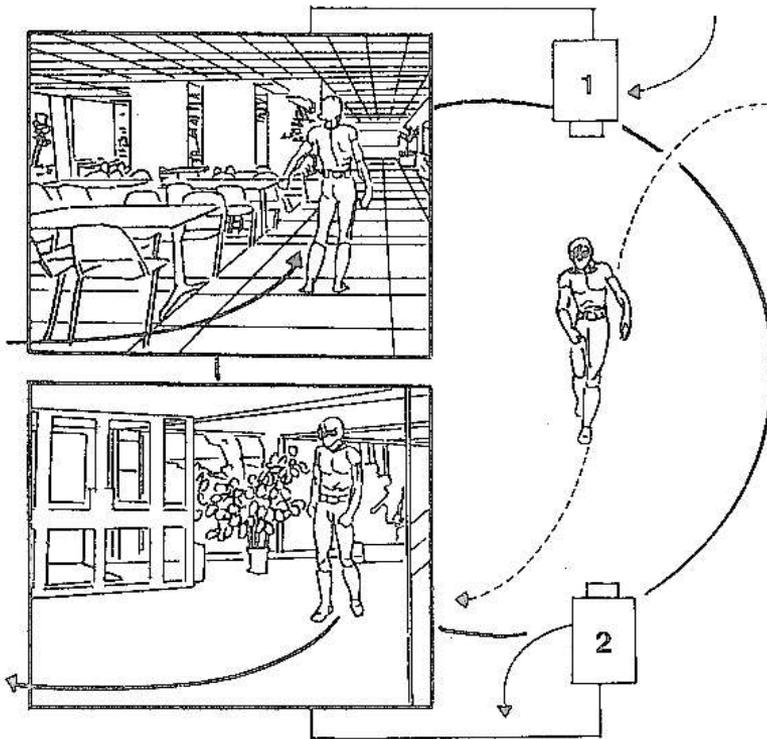
Avec cette formule, le second plan peut se situer n'importe où. Une transition de temps est ainsi obtenue en utilisant le mouvement continu d'un même acteur.

Raccord de deux panos consécutifs en sens opposé



« **Le pianiste** » Réal. Roman Polanski, DP : Pawel Edelman

Raccord de deux panos consécutifs en sens opposé



Deux panos de sens opposés peuvent être montés lorsque le trajet de l'acteur suit une diagonale dans le cadre.

Afin de réussir le raccord, la position de l'acteur dans l'image et sa taille doivent être identiques au moment de la coupe.

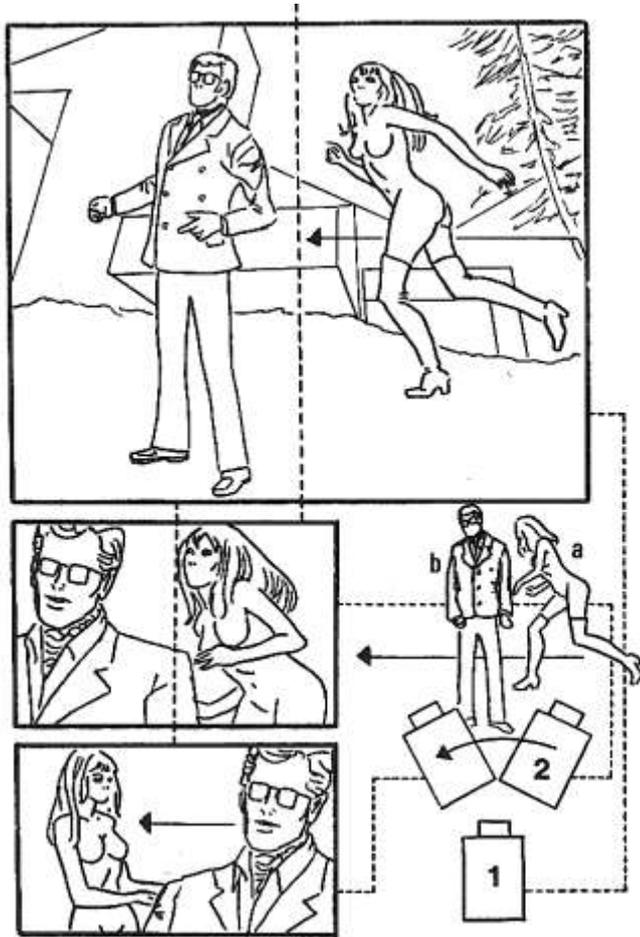
Comme dans la figure ci-contre, l'acteur est montré du côté droit à la même distance du bord de l'image et approximativement de même hauteur verticale dans les deux plans.

Raccord de deux panos consécutifs



« **Casino** » Réal. Martin Scorsese, DP Robert Richardson, ASC

Raccord d'un plan fixe et d'un plan en pano



- **Plan 1** Plan large, B est debout à gauche de l'image. A, à droite se met en mouvement vers la gauche. Quand elle atteint le centre de l'image, près de B, on coupe pour...

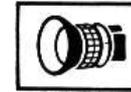
- **Plan 2** Plan rapproché. B à gauche et A à droite. Dans le mouvement, la caméra panoramique à gauche avec A qui passe derrière B pour s'arrêter de l'autre côté. La caméra stoppe son mouvement avec A à gauche et B à droite.

Vous noterez que **le raccord** de l'action se fait sur l'acteur en mouvement **dans le même secteur d'image** dans les deux plans.

Les mouvements conjugués

Un plan avec des mouvements conjugués a :

Un mouvement de zoom ou un suivi de point complexe



Un mouvement de caméra



Un mouvement du support



Un mouvement complexe du sujet



Il est essentiel de bien avoir à l'esprit que la technique ne doit jamais détruire l'impact visuel. Le spectateur n'est pas sensible aux prouesses techniques. Le spectateur ne doit pas remarquer un plan avec des mouvements conjugués. Les mouvements ne doivent pas se sentir. Par ailleurs, il est très difficile de couper dans un tel plan. Il doit être bon du début à la fin et se suffire à lui-même.

Les mouvements conjugués

Le plan à l'épaule ou la caméra portée

Avec des courtes focales, **on peut obtenir des points de vue uniques et originaux avec des très gros plans en amorce.**

Pour cela il ne faut pas hésiter à faire les mouvements en "collant au sujet".



Extrait du DVD « Cameramen de l'impossible » - National Geographic

Par contre, la caméra portée est à bannir avec les longues focales.

Les mouvements conjugués

Le plan à l'épaule ou la caméra portée



« **Soy Cuba** » (URSS-1964), plan 'Tropicana'
Réal : Mikhaël Kalatozov DP : Sergeï Iourouzevski

Les mouvements conjugués

Le plan à l'épaule ou la caméra portée

Remarques :

- **Le cadreur est beaucoup plus tolérant à la prise de vues que ne l'est le spectateur en salle.** Le cadreur vit les mouvements avec son corps alors que le spectateur est rivé au fauteuil. Les sensations ne sont pas du tout les mêmes.
- La caméra portée permet une multiplication des plans dans un laps de temps donné. De ce fait, pour des raisons d'économie, **les productions sans gros moyens font un usage immodéré de ce type de plan.** Il n'en reste pas moins qu'en général, **le résultat est à la hauteur d'une production à petit moyen.**

Les mouvements conjugués

Les systèmes de fixation et d'amortissement



Le mouvement de travelling



Travelling synchrone avec le déplacement des comédiens

Le mouvement de travelling

Travelling synchrone avec le déplacement des comédiens

Les mouvements de travelling motivés par le mouvement des comédiens sont acceptés naturellement par le spectateur. Ils comblent son désir inconscient de participer à la scène.

Ce type de mouvement où la caméra se déplace avec des comédiens qui marchent ou courent fait appel à beaucoup de métier de la part du cadreur, des machinistes, des assistants opérateurs, du perchman et des comédiens. Il n'est pas facile, pour tout le monde, d'être synchrone. Les cadrages sont souvent critiques.

- L'assistant réalisateur doit prendre les choses en main pour coordonner les mouvements de chacun lors des répétitions. On aperçoit instantanément le degré de professionnalisme d'une équipe dans ce genre de mouvement.
- Le comédien, tout en gardant son naturel, doit être précis dans ses gestes et ses déplacements. Il doit savoir envoyer des signes imperceptibles avant de se mouvoir brusquement afin que nul ne soit surpris.
- Le cadreur doit garder toute la concentration nécessaire jusqu'à ce que le plan soit « dans la boîte ». Il doit impérativement connaître le texte des répliques.
- Le premier assistant opérateur qui a la charge du point doit être précis dans ses repères et garder la main légère sur l'objectif.
- Le second assistant opérateur prend en charge le zoom pour effectuer des changements de focale sans à coups et dans le rythme...
- Deux machinistes prennent en charge le mouvement de travelling, un pour les mouvements de chariot l'autre pour les montées et descentes.
- Le perchman dont le métier est très physique doit être précis, discret et efficace.

Si un seul des techniciens n'est pas à la hauteur des exigences, c'est toute la conception du plan qui peut être remise en cause.

Les travellings ne sont pas forcément unidirectionnels. Ils peuvent être intermittents avec aller et retour et changements de rythme...

Le mouvement de travelling

Travelling synchrone avec le déplacement des comédiens



« *Le pianiste* »

Réal. Roman Polanski, DP : Pawel Edelman

Le mouvement de travelling

Raccord d'un plan en travelling avec un plan fixe

Lorsque la caméra accompagne en reculant un acteur qui s'avance en plan rapproché dans l'axe de la caméra, il est possible de raccorder avec un plan fixe dans le même axe en plan large avec le comédien au centre de l'image.

Il est plus facile d'assembler un plan de travelling à un plan fixe si le sujet en mouvement peut sortir du champ pendant le travelling.

Dans le plan fixe, large, l'action du comédien reprendra la fin du mouvement qu'il avait dans le plan précédent afin d'éviter une rupture dans le rythme.

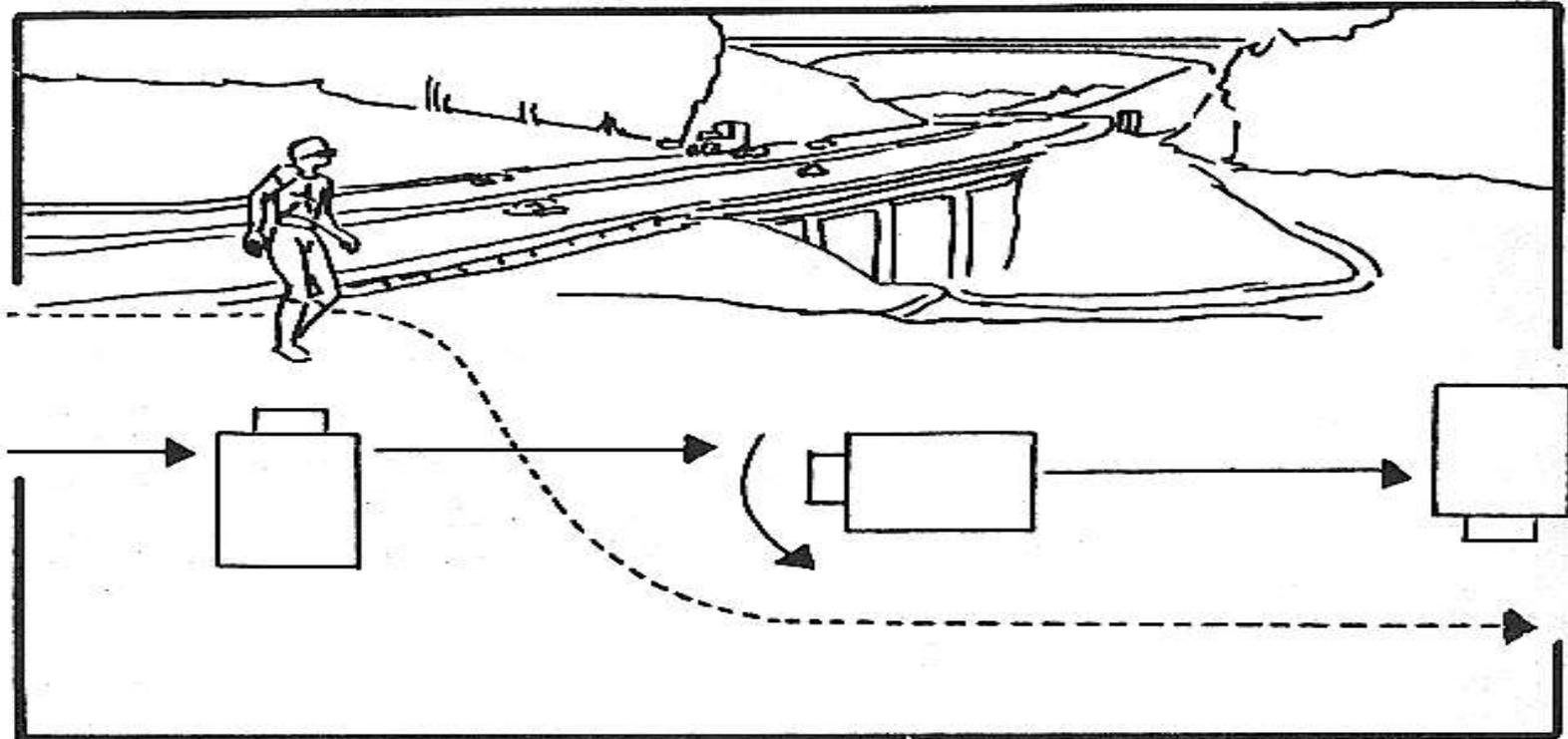
Si l'acteur doit changer de direction, mieux vaut qu'il le fasse dans le plan fixe large. De même, l'acteur cessera de se mouvoir dans le plan fixe.

Les recommandations seront les mêmes pour un travelling latéral devant être raccordé à un pano d'accompagnement.

Dans tous les cas, il faut garder à l'esprit que pour un bon raccord, le comédien doit avoir la même position dans l'image dans les deux plans.

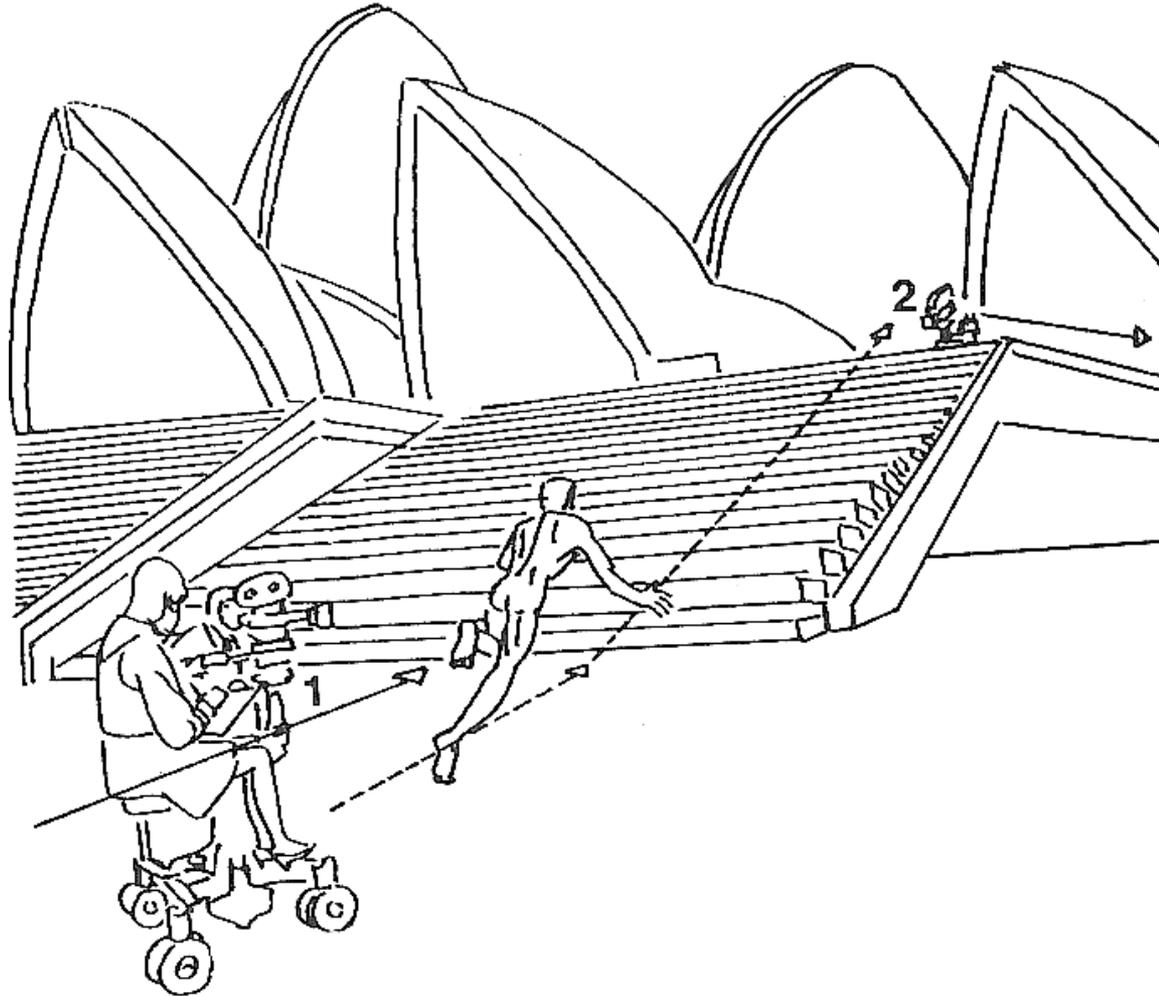
Le mouvement de travelling

Utilisation des deux côtés des rails de travelling



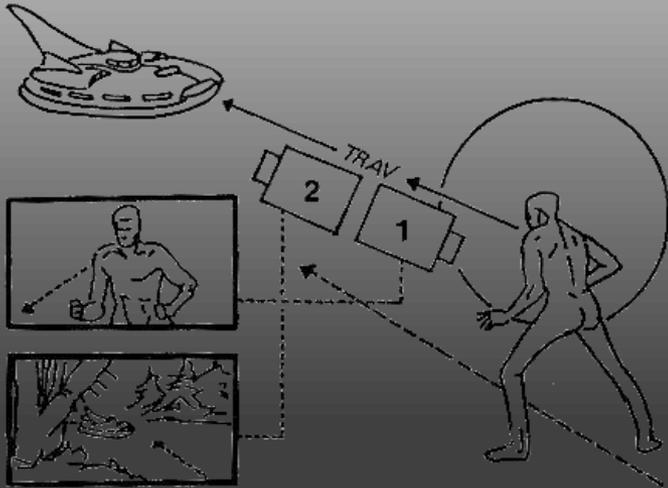
Le mouvement est continu et le spectateur accepte les deux directions contrastées sans difficulté.

Le mouvement de travelling



Si la caméra se déplace derrière un sujet, le contrechamp sera à 180° avec l'acteur qui vient vers la caméra qui recule...

Le mouvement de travelling



« **Une histoire vraie** »

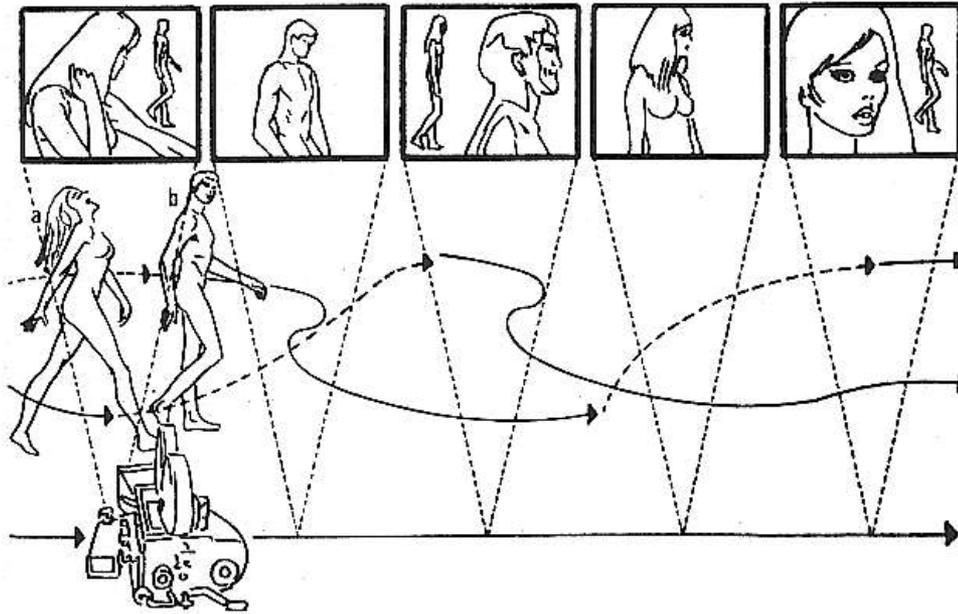
Réal. David Lynch, DP Freddie Francis, BSC

Dans une autre combinaison, un plan en travelling sur un acteur peut être rompu en insérant des contrechamps en travelling montrant ce que regarde l'acteur quand il se déplace.

La direction du mouvement est inversée ; un tel plan devient la vision subjective de l'acteur.

Le mouvement de travelling

Travelling sur un parcours des acteurs non rectiligne



Le parcours des comédiens est réglé de telle façon que chacun des acteurs apparaissent alternativement dans le champ.

Ceci permet un certain contraste dans le nombre de personnages apparaissant dans l'image.

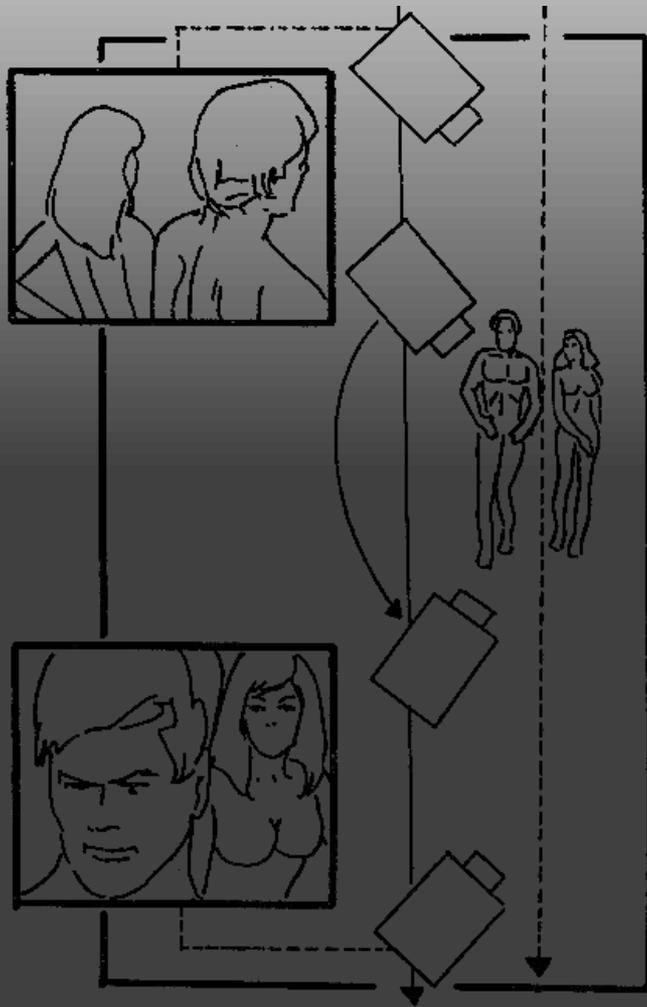
Ce type de plan est devenu relativement courant avec l'utilisation du steadicam qui facilite la mise en place

Bien entendu, en fonction du réalisateur et du temps qu'il dispose pour le faire, ces mises en place font appel à beaucoup d'imagination et de fantaisie de la part du réalisateur et du cadreur. Les combinaisons sont nombreuses et variées.

L'impression visuelle donne une certaine classe à la mise en scène. Par contre le montage est contraint de suivre le rythme de la prise de vues, ce qui impose énormément de rigueur de la part du réalisateur qui ne pourra plus changer grand chose au montage.

Le mouvement de travelling

Le panoramique en travelling



La caméra peut panoramer de 90° au milieu ou à la fin d'un travelling.

Si la caméra démarre le plan en cadrant les acteurs de dos, ils seront face à la caméra en fin de plan, leurs positions inversées.



« **Casino** » Réal. Martin Scorsese, DP Robert Richardson, ASC

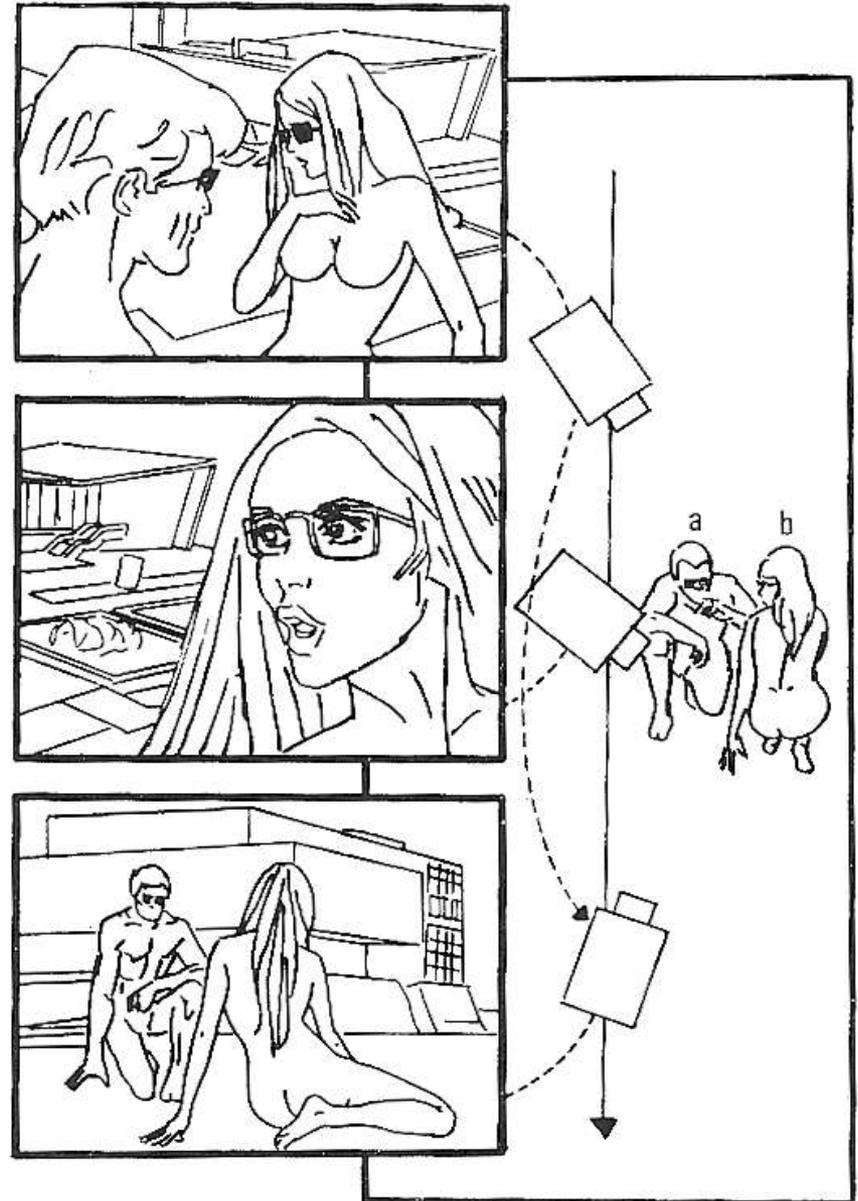
Le mouvement de travelling

Le panoramique en travelling

Un pano est utilisé en milieu de travelling pour couvrir deux acteurs statiques.

La caméra commence à cadrer A et B, puis elle s'avance vers B. La caméra prend pour pivot l'actrice B en panoramique sur elle durant le mouvement de travelling. La caméra continue son mouvement en s'éloignant de A et B pour s'arrêter en plan plus large.

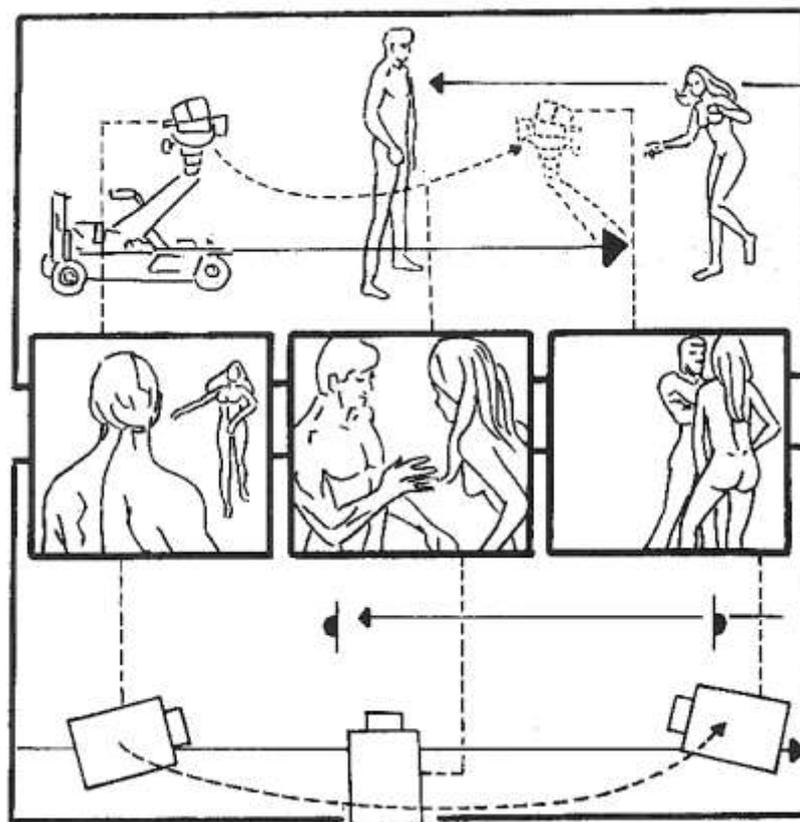
Le rythme de ce genre de travelling est souvent lent, le décor environnant est largement couvert (importance de la figuration à mettre en place...).



Le mouvement de travelling

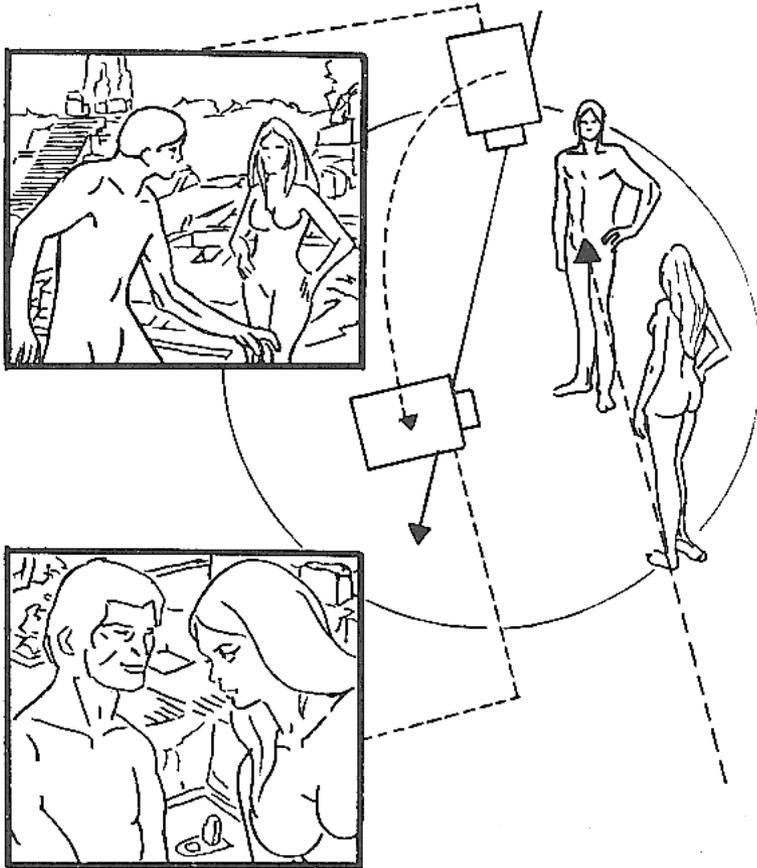
Le panoramique en travelling

Une autre variante est obtenue en suivant un acteur qui vient vers un acteur statique. La caméra avance vers cet acteur en gardant comme pivot l'acteur statique.



Le mouvement de travelling

Le panoramique en travelling



Une inversion de la position des acteurs sur l'écran est obtenue quand l'acteur en mouvement passe entre l'acteur fixe et la caméra.

En fin de travelling, un deuxième panoramique peut suivre le départ des comédiens.

De cette façon, les mouvements sont très enveloppants.

Les mouvements complexes

Travelling descriptif



« *Germinal* » 1993 Réal. Claude Berri, DP : Y. Angelo



Le mouvement de travelling

Travelling circulaire



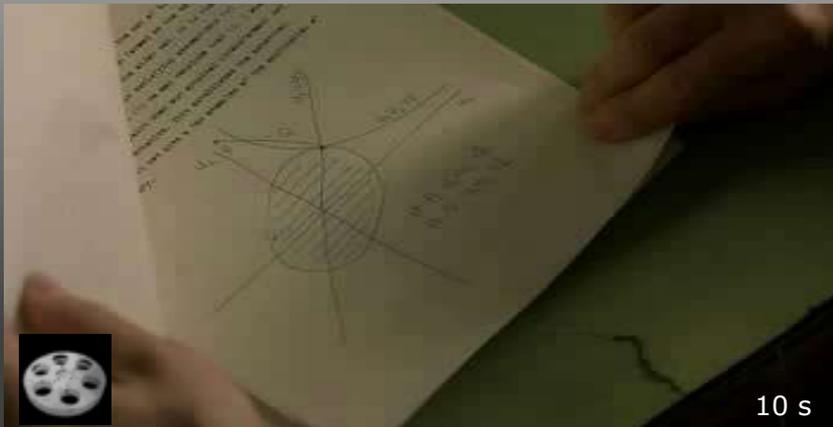
« *Titanic* » Réal. James Cameron; DP : Russel Carpenter, ASC



Le mouvement de travelling

Travelling circulaire

Un travelling circulaire tend à éclipser l'intérêt de l'histoire en attirant l'attention sur des acrobaties de caméra.



« *Un homme d'exception* »
Réal. Ron Howard,
DP : Roger Deakins ASC,BSC



Le mouvement de travelling

Travelling circulaire

Ici, le mouvement circulaire est réalisé avec un steadicam. C'est le mouvement coordonné de l'acteur et de la caméra qui nous invite à découvrir le décor.



« **Un homme d'exception** » Réal. Ron Howard, DP : Roger Deakins ASC,BSC

Le mouvement de travelling

Travelling circulaire

Le mouvement circulaire de la caméra est un piège et doit être utilisé avec retenue seulement si des raisons dramatiques sérieuses l'exigent.



Le mouvement de travelling

Vitesse de travelling

La vitesse du travelling est presque toujours guidée par la vitesse du sujet.

Un travelling lent dégage une atmosphère intime qui se communique doucement à l'acteur.

Un travelling lent vers l'acteur permet au spectateur de communier plus facilement à lui, de s'en imprégner... Ses problèmes deviennent les nôtres, notre sympathie pour lui se laisse aller plus librement...

Lent, un travelling arrière peut souligner une sensation de tristesse ou de solitude. Il isole l'acteur dans son décor.

Si vous devez raccorder plusieurs plans en travelling, les vitesses de travelling doivent aussi raccorder. Des vitesses différentes d'une prise à l'autre rendrait trop perceptible le mouvement de la caméra au spectateur.

Le mouvement de travelling

Vitesse de travelling



« *Germinal* » Réal. Claude Berri, DP : Y. Angelo



Le mouvement de travelling

Le champ contrechamp en travelling



« *Le sixième sens* » 2000
réalisé par M.Night Shyamalan DP : Tak Fujimoto



Zoom ou travelling

Le mouvement de travelling est naturel.

Le zoom est un effet d'optique qui n'a rien de naturel



Zoom : la caméra reste fixe et la focale varie, le point de vue ne change pas, la perspective non plus.

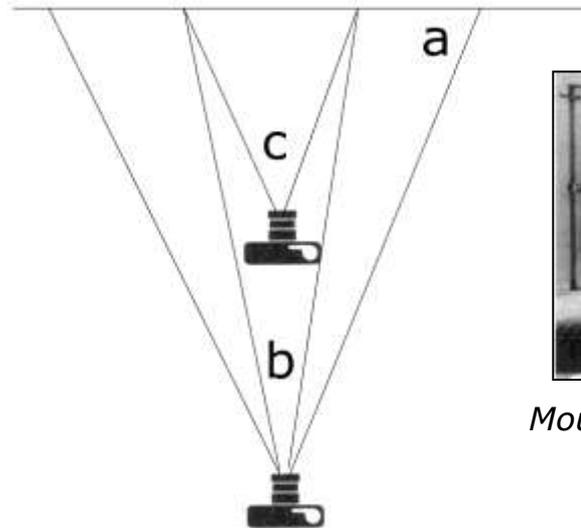


Travelling : la caméra se déplace et la focale reste fixe, le point de vue change ainsi que la perspective.

Zoom ou travelling



*Mouvement de zoom
du 28 au 100 mm
(a à b)*



*Mouvement de travelling avant
au 28 mm (b à c)*

Le champ de l'arrière plan est très différent entre le zoom et le travelling !

Document Time-Life

Zoom ou travelling



« Serial Killer » de Nicolas ROMIEU
école EFET (juin 2005)



Le mouvement de zoom

On compte cinq applications de base pour lesquelles on fait un zoom :

- Serrer (ou desserrer) le cadre sur un sujet fixe
- Capter un sujet en mouvement
- Ajuster le cadre, de façon imperceptible, au mouvement des comédiens
- Accompagner un mouvement de travelling
- Dynamiser l'écriture

Le mouvement de zoom

Le zoom dans le découpage

Contrairement au travelling, le zoom ne traduit pas une vision naturelle.



Sergio Leone réussit le tour de force de faire exprimer par Charles Bronson une attention extrême souligné par un effet de zoom.



« Il était une fois dans l'Ouest » (1969)
Réal. Sergio Leone, DP Tonino Delli Colli

Le mouvement de zoom

Vitesses de zoom



« **Stalingrad** »

Réal. J.J.Annaud, DP : Robert Fraisse



« **Casino** »

Réal. Martin Scorsese, DP Robert Richardson, ASC

Le mouvement de zoom pour dynamiser une séquence



Exercice réalisé en 2008 par les étudiants
en section BTS Image à l'EICAR

Combiner un zoom et un pano



« **Une histoire vraie** » Réal. David Lynch, DP Freddie Francis, BSC



Combiner panoramiques et travelling



« **Le pianiste** »
Réal. Roman Polanski, DP : Pawel Edelman



Combiner un travelling et un zoom



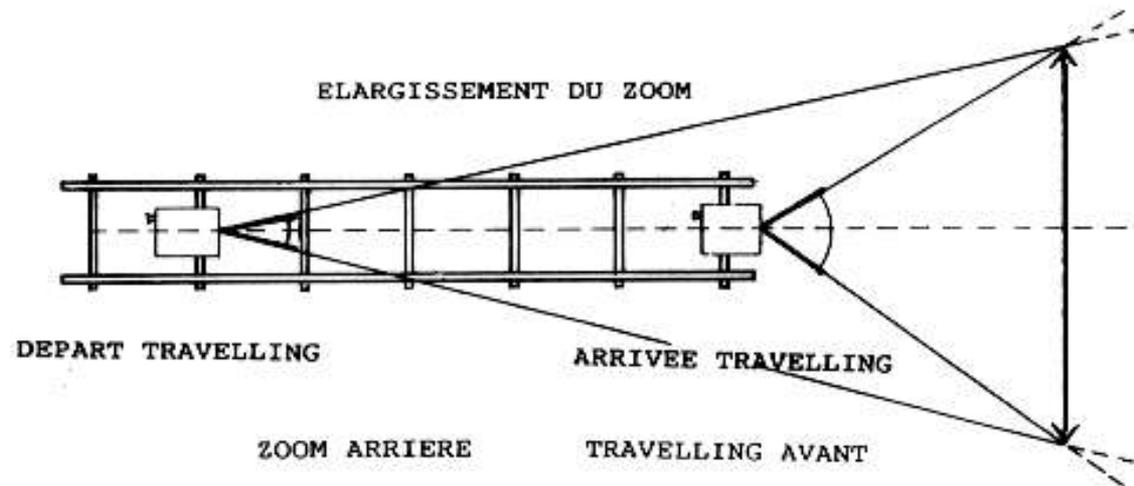
« *Titanic* »

Réal. James Cameron; DP : Russel Carpenter, ASC



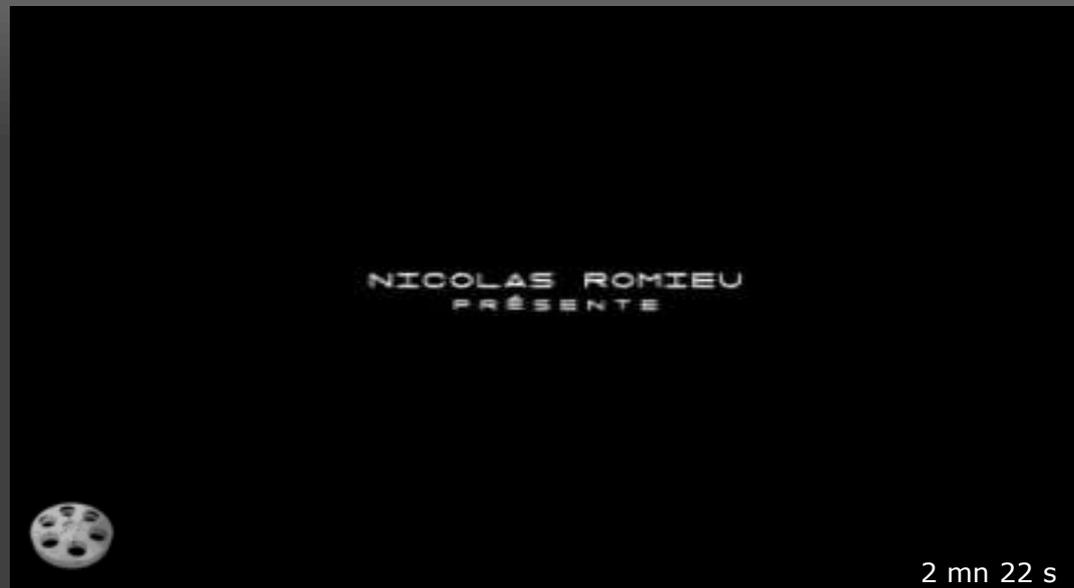
Le mouvement de zoom

Le « transtrav »



Le mouvement de zoom

Le « transtrav »



« Serial Killer » de Nicolas ROMIEU école EFET (juin 2005)

Le mouvement de zoom

Le « transtrav »

Une variante circulaire dans l'esprit du « transtrav » selon Scorsese



« **Casino** » Réal. Martin Scorsese, DP Robert Richardson, ASC

Le mouvement de grue



*Prise de vues sur la place du village
sur le film « Chocolat »
réalisé par Lasse Hallström et
photographié par Roger Pratt, BSC.*



Le mouvement de grue

Un mouvement classique :

Une grue est utilisée pour exécuter des mouvements simples et doux.



« **Stalingrad** »
Réal. J.J. Annaud,
DP : Robert Fraisse



« **Titanic** »
Réal. James Cameron;
DP : Russel Carpenter, ASC



« **Un homme d'exception** »
Réal. Ron Howard, DP : Roger Deakins ASC, BSC

Le mouvement de grue

Un mouvement classique :



44 s

Combinaison travelling + grue



44 s

Combinaison panoramique + grue

« **Germinal** » Réal. Claude Berri, DP : Y. Angelo

Le mouvement de grue

Combinaison travelling + grue,
mouvement lent et ample



« **Une histoire vraie** »
réal. David Lynch, Dir. Photo Freddie Francis, BSC



Le mouvement de grue

Le mouvement de grue est amplifié par la présence de premiers plans.



« *Il faut sauver le soldat Ryan* »
Réal. Steven Spielberg, DP : Janusz Kaminsky, ASC



Le mouvement selon Scorsese

Grue, travelling et zoom



*Trois variantes pour exprimer la même action...
Dans le film « Casino », Martin Scorsese nous offre
une véritable leçon de découpage cinématographique.*



*« **Casino** » Réal. Martin Scorsese, DP Robert Richardson, ASC*

Le mouvement de grue

La grue à tête télécommandée



JDR (Pan Bar)



Handweels



Joystick

Le mouvement de grue

La grue à tête télécommandée



« *Un homme d'exception* »
Réal. Ron Howard, DP : Roger Deakins ASC,BSC

Le mouvement de grue

La grue à tête télécommandée



« **Un homme d'exception** »
Réal. Ron Howard,
DP : Roger Deakins ASC,BSC



Le mouvement de grue

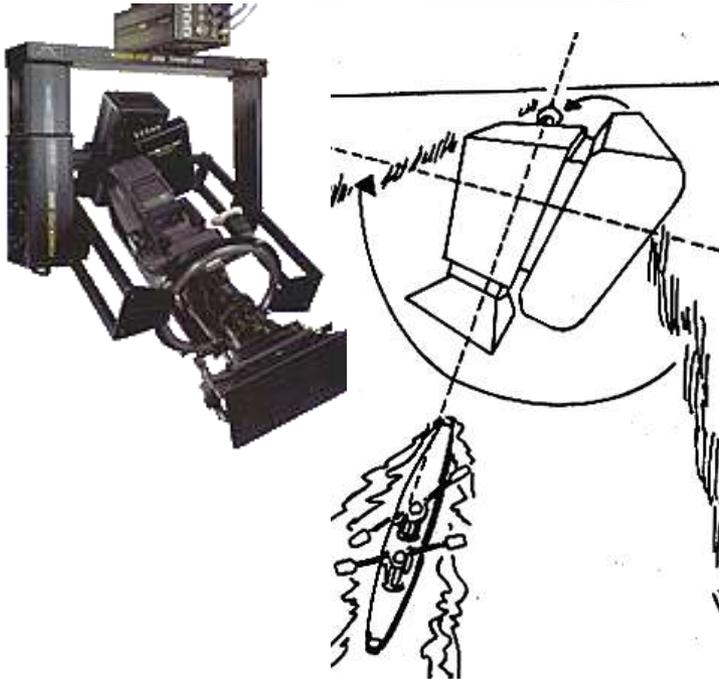
La grue à tête télécommandée



« **Casino** » Réal. Martin Scorsese, DP Robert Richardson, ASC



Le pano acrobatique



La caméra accompagne le sujet dans son déplacement en pano vertical. Quand la caméra est pointée vers le bas, elle effectue une rotation de 180° en pivotant sur son axe optique (vertical).

Le sujet qui arrivait par le haut de l'image repart du bas de l'image vers le haut. Le sujet sort du cadre par le côté où il était entré. Peu importe que la rotation soit faite vers la gauche ou vers la droite, le résultat sera le même si vous maintenez un arc de 180° .

Sans cette rotation, l'image serait à l'envers à la fin du plan.

Les mouvements conjugués

Le mouvement de grue, le pano acrobatique



Exemple de panoramique acrobatique réalisé dans
« **Le fabuleux Destin d'Amélie Poulain** » 2001
avec la « Technocrane »



Le mouvement de grue

Souvent, la grue n'est pas là pour faire un mouvement, mais simplement, pour effectuer des plans fixes, tournés à partir d'angles qu'il serait difficile, voire impossible ou trop long à obtenir autrement. Spielberg appelait sa première louma « ma mouche ».



« *Titanic* »

Réal. James Cameron; DP : Russel Carpenter, ASC

Seize Directives de base pour les mouvements de caméra

1. *Une caméra en travelling subjectif donne au public la même sensation physique croissante ressentie par le personnage de l'histoire. Par exemple, un chauffeur n'a plus le contrôle des freins de son véhicule. Plan sur le visage terrorisé, contrechamp interne du virage qu'il ne pourra pas négocier.*
2. *Un panoramique ou un travelling peut être utilisé pour présenter une scène soit directement, soit à travers les yeux de l'acteur.*
3. *Une transition « cut » est plus rapide à lire qu'un plan en mouvement, parce qu'elle établit immédiatement le nouveau point d'intérêt*
4. *Un plan panoramique ou en travelling passant d'un centre d'intérêt à un autre peut se déplacer avec un second sujet qui entrerait dans le champ au début et que la caméra quitterait en se fixant sur un nouveau centre d'intérêt*
5. *Un plan en panoramique, en travelling ou en zoom se divise en trois parties : un début où la caméra est fixe, une partie centrale en mouvement et une conclusion où la caméra s'arrête. Les plans en mouvement doivent démarrer et se terminer sur des compositions visuelles satisfaisantes.*
6. *Faire un zoom en le combinant à un mouvement de travelling rend l'effet de zoom imperceptible.*
7. *Un plan en travelling ou en panoramique suivant un sujet qui accomplit une action permanente et répétitive, peut être raccordé à n'importe quel moment selon les besoins du montage.
Le travelling sur une voiture en mouvement peut être fractionné et monté en parallèle avec une autre série de plans fixes.*
8. *Garder le sujet cadré dans le même secteur de l'image en passant d'un plan fixe à un panoramique ou un travelling aide à garder. La direction du mouvement doit être la même.*

Seize Directives de base pour les mouvements de caméra

9. *Mouvements de caméra, travelling ou panoramique, peuvent être utilisés de façon sélective afin d'éliminer tout élément non désiré, d'introduire de nouvelles personnes tout en se déplaçant avec l'action principale.*
10. *Panoramique, travelling et zoom doivent être exécutés de manière précise et sûre. Tout à-coup trahit le côté amateur et inexpérimenté.*
11. *Le mouvement du sujet détourne du mouvement de la caméra. Pour que le mouvement soit imperceptible, ou du moins pas gênant, il faut que le mouvement de la caméra (panoramique, travelling ou zoom), soit absolument synchrone avec le mouvement du sujet.*
12. *Les mouvements de la caméra sont souvent destinés à recadrer tout simplement l'image. Il ne faut toujours chercher dans un tel mouvement une intention quelconque en dehors de vouloir garder une composition satisfaisante. Ces mouvements sont lents et ont peu d'amplitude.*
13. *Dans la plupart des cas, mieux vaut faire des mouvements simples et laisser les acteurs effectuer les déplacements compliqués à l'intérieur du cadre.*
14. *L'illusion du mouvement peut être obtenue en positionnant le sujet sur un fond bleu ou vert pour incrustation. C'est le mouvement de l'image incrustée qui apporte l'illusion du mouvement.*
15. *Les travellings sont souvent utilisés pour accompagner le mouvement du sujet. La composition de l'image est alors statique pendant toute la durée du plan.*
16. *Si l'on n'aperçoit pas l'arrière plan, le mouvement peut être simplement suggéré par un jeu de lumière. L'illusion du mouvement est renforcée par des plans de coupe du véhicule en mouvement ou des vues subjectives de l'extérieur du véhicule.*

Seize Directives de base pour les mouvements de caméra



« **Une histoire vraie** » réal. David Lynch, DP Freddie Francis, BSC

1. Une caméra en travelling subjectif donne au public la même sensation physique croissante ressentie par le personnage de l'histoire.

Seize Directives de base pour les mouvements de caméra



« **Un homme d'exception** »

Réal. Ron Howard, DP : Roger Deakins ASC,BSC

2. *Un panoramique ou un travelling peut être utilisé pour présenter une scène soit directement, soit à travers les yeux de l'acteur.*

Seize Directives de base pour les mouvements de caméra



« **Il était une fois dans l'Ouest** » (1969)
Réal. Sergio Leone, DP Tonino Delli Colli

3. Une transition « cut » est plus rapide à lire qu'un plan en mouvement, parce qu'elle établit immédiatement le nouveau point d'intérêt.

Seize Directives de base pour les mouvements de caméra



« **Le pianiste** »

Réal. Roman Polanski, DP : Pawel Edelman

4. Un plan panoramique ou en travelling passant d'un centre d'intérêt à un autre peut se déplacer avec un second sujet qui entrerait dans le champ au début et que la caméra quitterait en se fixant sur un nouveau centre d'intérêt.

Seize Directives de base pour les mouvements de caméra



« **Midnight Express** »
réal. Alan PARKER ; DP : Michael SERESIN



5. *Un plan en panoramique, en travelling ou en zoom se divise en trois parties : un début où la caméra est fixe, une partie centrale en mouvement et une conclusion où la caméra s'arrête. Les plans en mouvement doivent démarrer et se terminer sur des compositions visuelles satisfaisantes .*

Seize Directives de base pour les mouvements de caméra



« **Une histoire vraie** » Réal. David Lynch, DP Freddie Francis, BSC

6. Faire un zoom en le combinant à un mouvement de travelling rend l'effet de zoom imperceptible.

Seize Directives de base pour les mouvements de caméra



« **Midnight Express** »

réal. Alan PARKER ; DP : Michael SERESIN



8. *Garder le sujet cadré dans le même secteur de l'image en passant d'un plan fixe à un panoramique ou un travelling. La direction du mouvement doit être la même.*

Seize Directives de base pour les mouvements de caméra



19 s

« **Titanic** »

Réal. James Cameron; DP : Russel Carpenter, ASC

9. *Mouvements de caméra, travelling ou panoramique, peuvent être utilisés de façon sélective afin d'éliminer tout élément non désiré, d'introduire de nouvelles personnes tout en se déplaçant avec l'action principale.*

Seize Directives de base pour les mouvements de caméra



« **Casino** » Réal. Martin Scorsese, DP Robert Richardson, ASC

10. Panoramique, travelling et zoom doivent être exécutés de manière précise et sûre. Tout à-coup trahit le côté amateur et inexpérimenté.

Seize Directives de base pour les mouvements de caméra



« *Titanic* »

Réal. James Cameron; DP : Russel Carpenter, ASC

11. Le mouvement du sujet détourne du mouvement de la caméra. Pour que le mouvement soit imperceptible, ou du moins pas gênant, il faut que le mouvement de la caméra (panoramique, travelling ou zoom), soit absolument synchrone avec le mouvement du sujet.

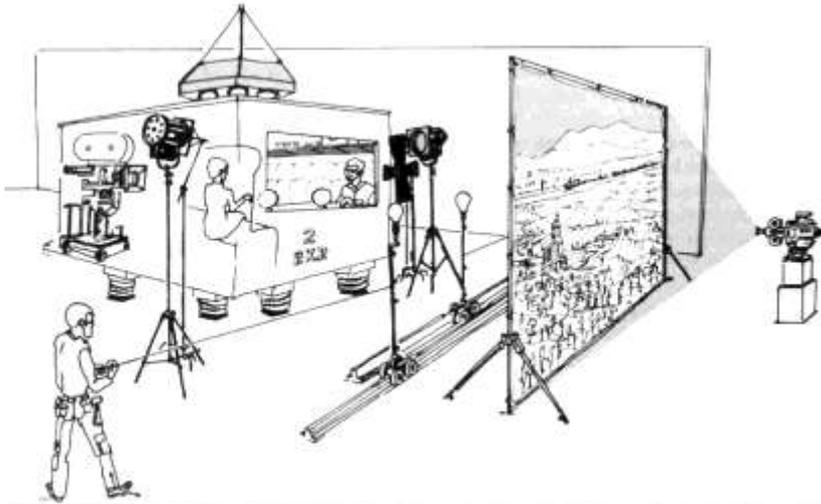
Seize Directives de base pour les mouvements de caméra



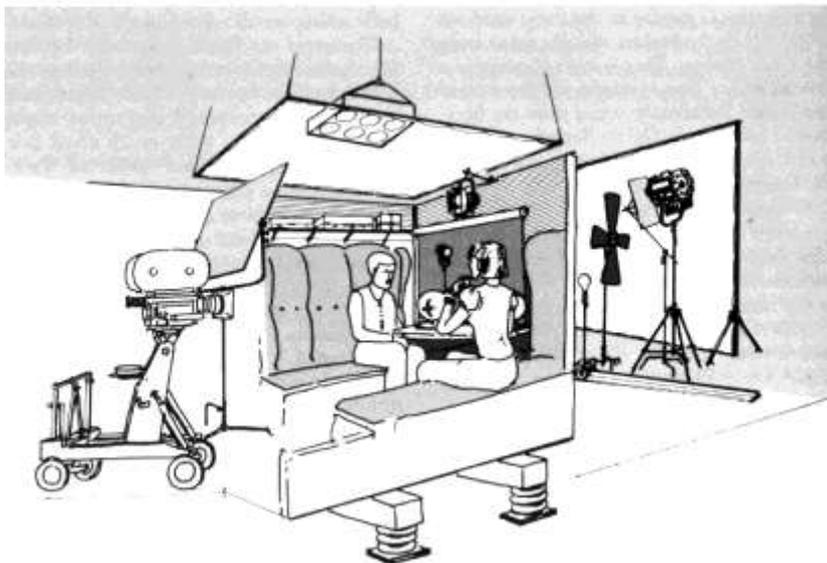
« **Une histoire vraie** » Réal. David Lynch, DP Freddie Francis, BSC

13. *Les mouvements de la caméra sont souvent destinés à recadrer tout simplement l'image. Il ne faut pas chercher dans un tel mouvement une intention quelconque en dehors de vouloir garder une composition satisfaisante. Quand un des acteurs sort du champ, l'image peut se trouver momentanément déséquilibrée jusqu'à ce que le cadreur fasse un léger panoramique ou travelling pour retrouver l'équilibre des masses. Ces mouvements sont lents et ont peu d'amplitude.*

Seize Directives de base pour les mouvements de caméra



14. *L'illusion du mouvement peut être obtenue en positionnant le sujet devant un écran (procédé par transparence – travelling-matte) ou sur un fond bleu ou vert pour incrustation. C'est le mouvement de l'image incrustée qui apporte l'illusion du mouvement.*



Exercice école EICAR (2004)

Seize Directives de base pour les mouvements de caméra



« **Une histoire vraie** » Réal. David Lynch, DP Freddie Francis, BSC

15. Les travellings sont souvent utilisés pour accompagner le mouvement du sujet. La composition de l'image est alors statique pendant toute la durée du plan. Cela peut être une caméra qui recule à distance fixe devant un acteur qui marche. Cela peut être une voiture travelling qui tracte le véhicule où sont placés les comédiens.

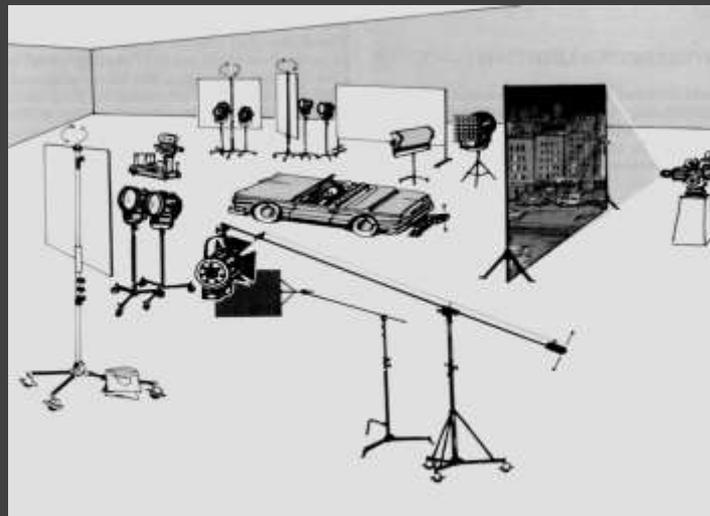
Seize Directives de base pour les mouvements de caméra



16. Si l'on n'aperçoit pas l'arrière plan, le mouvement peut être simplement suggéré par un jeu de lumière.

« **Voie lactée** »

Réal : Eric Pages, DP B.Gueudet



L'illusion du mouvement est renforcée par des plans de coupe du véhicule en mouvement ou des vues subjectives de l'extérieur du véhicule.

Les Enchaînements de Plans

Il faut dépasser maintenant le mot à mot, l'image par image.

Il faut aligner les mots – les plans -, pour former des phrases, - des scènes, des séquences - , cohérentes, traduisant le plus clairement possible ce que nous voulons exprimer.

Un réalisateur n'aligne jamais ses plans (ses mots) au hasard. Il les enchaîne et les associe (comme l'écrivain enchaîne les mots) en tenant toujours compte de leur valeur respective.

La progression des plans suivra de très près la progression dramatique du récit

Les Enchaînements de Plans



Quand on vous dit: " Oh, que ce raccord est bien ", cela veut dire le plus souvent qu'il n'est pas bien du tout, puisqu'on l'a vu. Un raccord est parfait quand on vous demande: " Quel raccord ? "

Pour s'assurer une continuité narrative sans failles à l'heure du montage, il faut prévoir chaque trajectoire, chaque mouvement, chaque vitesse, chaque position de caméra, avant le tournage. Il y a des règles, strictes, qu'il faut connaître. Lorsqu'on les néglige, on obtient un récit saccadé, confus voire contradictoire. Ces règles sont dictées parfois par le bon sens, mais dans la plupart des cas, elles sont le fruit de l'expérience. L'expérience de centaines de réalisateurs qui, peu à peu, erreur après erreur, ont bâti le langage.

Jorge Sinclair

Les Enchaînements de Plans

L'enchaînement des plans en valeur croissante, de l'ensemble au particulier (*il faut d'abord décrire les lieux avant de nouer l'intrigue, d'abord présenter les personnages avant de les faire agir ou s'exprimer*), constitue en somme l'ossature obligatoire de toute scène ou séquence d'une histoire racontée en image.



Générique : 2mn 12 pour entrer dans l'univers du film !

« WALK THE LINE » 2006

Réal. James Mangold ; DP : Phedon Papamichael (ASC)



La progression logique des plans telle qu'on la trouve dans bien des films correspond d'ailleurs, très exactement, au **phénomène naturel de la vision chez l'homme.**

Les Enchaînements de Plans

Scènes d'atmosphère et scènes d'action

Tout film est nécessairement composé de scènes différentes selon les moments du récit, que nous pouvons classer, grosso modo, en trois catégories :

- **Les scènes d'atmosphères**, auxquelles s'apparentent certaines scènes de dialogues, qui se caractérisent par un rythme plutôt lent.
- **Les scènes en mouvement**, déjà plus animées.
- **Les scènes d'action**.

Les Enchaînements de Plans

Scènes d'action

Toute action (et, à plus forte raison, une action violente) se caractérise par un rythme accéléré, syncopé que nous allons traduire par un montage syncopé, à base de plans rapprochés et de gros plans plus nombreux



« *Le pianiste* »

Réal. Roman Polanski, DP : Pawel Edelman

Les Enchaînements de Plans

Scènes de mouvement

Plus le récit s'anime, plus les plans seront en principe nombreux et diversifiés (plans moyens, plans rapprochés...).



« *Le pianiste* »

Réal. Roman Polanski, DP : Pawel Edelman

Les Enchaînements de Plans

Scènes d'atmosphère

Les scènes d'atmosphère se caractérisent généralement par une action réduite, donc par un rythme plutôt lent



« *Le pianiste* »

Réal. Roman Polanski, DP : Pawel Edelman

Les Enchaînements de Plans

Scènes d'atmosphère

Un tel montage de plans sera recommandé pour suggérer :

- La lenteur ou la monotonie...
- Le calme, le bien-être, la sérénité
- La flânerie, la paresse, une attente interminable...



« *Le secret de Brokeback Mountain* »
Réal. Ang Lee, DP Rodrigo Prieto

Les Enchaînements de Plans

Les transitions entre deux plans

Lors du montage, à chaque raccord, vous devez vous analyser chacun des six éléments qui sont :



La motivation



L'information



La composition



Le son



L'angle de prise de vues et la taille du plan



La continuité

Les Enchaînements de Plans

Les transitions entre deux plans

1 - La motivation

Il doit toujours y avoir une bonne raison de faire un montage cut ou par enchaîné, par ouverture ou fermeture, en fondu.

Cette motivation peut être soit visuelle ou auditive.

Les Enchaînements de Plans

Les transitions
entre deux plans

2 - L'information

Un nouveau plan signifie nouvelle information tout simplement parce que s'il n'y a pas de nouvelle information, il n'y a pas lieu de monter ce plan.

Aussi beau soit-il, un nouveau plan doit apporter une information différente de celle du plan précédent.



Le raccord entre ces deux plans ne fournit aucune nouvelle information



La réaction d'une seconde personne est nécessaire

Les Enchaînements de Plans

Les transitions entre deux plans

3 - La composition du plan

Au montage, il est trop tard pour modifier la composition d'une image ou d'un plan.

Une mauvaise composition est le résultat d'une prise de vues ratée ou médiocre.

Les Enchaînements de Plans

Les transitions entre deux plans

4 - Le son

Les monteurs expérimentés ont une phrase : "Vous n'avez pas à montrer ce que vous entendez".

Par exemple :

Vous filmez en gros plan une main qui ouvre maladroitement une serrure avec une clef. La clef tombe. Ne filmez pas la chute, le son de la clef qui rebondit sur le sol suffira largement à la compréhension de l'action.

Les Enchaînements de Plans

Les transitions entre deux plans

5 - L'angle de la prise de vues et la taille du plan

Le principe est qu'à chaque fois que vous montez cut, ou en enchaîné, deux plans, la caméra doit avoir un angle caméra différent entre les deux plans.

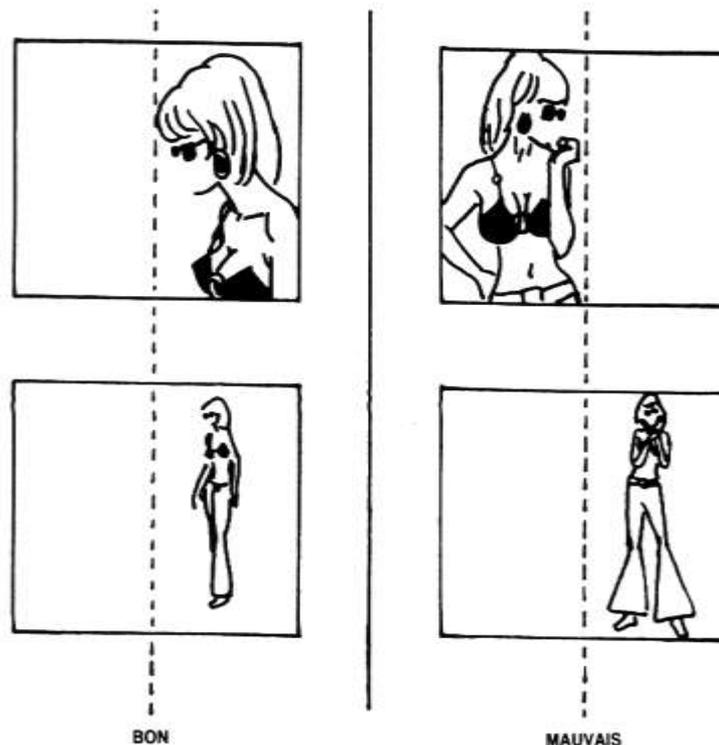
Si vous faites un raccord dans l'axe, la taille des plans doivent être très différentes.

Les Enchaînements de Plans

Les transitions entre deux plans

6 - La continuité

- *Continuité dans le mouvement*
- *Continuité dans l'action*
- *Continuité dans les positions*



Les Enchaînements de Plans



1 mn 7 s
Vol du sac



1 mn 27 s
In vino veritas



1 mn 18 s
Falling vodka



4 mn 46 s
La consultation

Exercices réalisés par les étudiants

Les Enchaînements de Plans

Les 4 types de raccord

- Le raccord dans l'action
- Le raccord de point de vue
- Le raccord structurel
- Le raccord conceptuel

Le cadreur ne connaît pas toujours à l'avance le montage précis qui sera fait, mais dans certain cas, il peut préparer les raccords en offrant au monteur les éléments nécessaires pour effectuer tel ou tel type de montage.

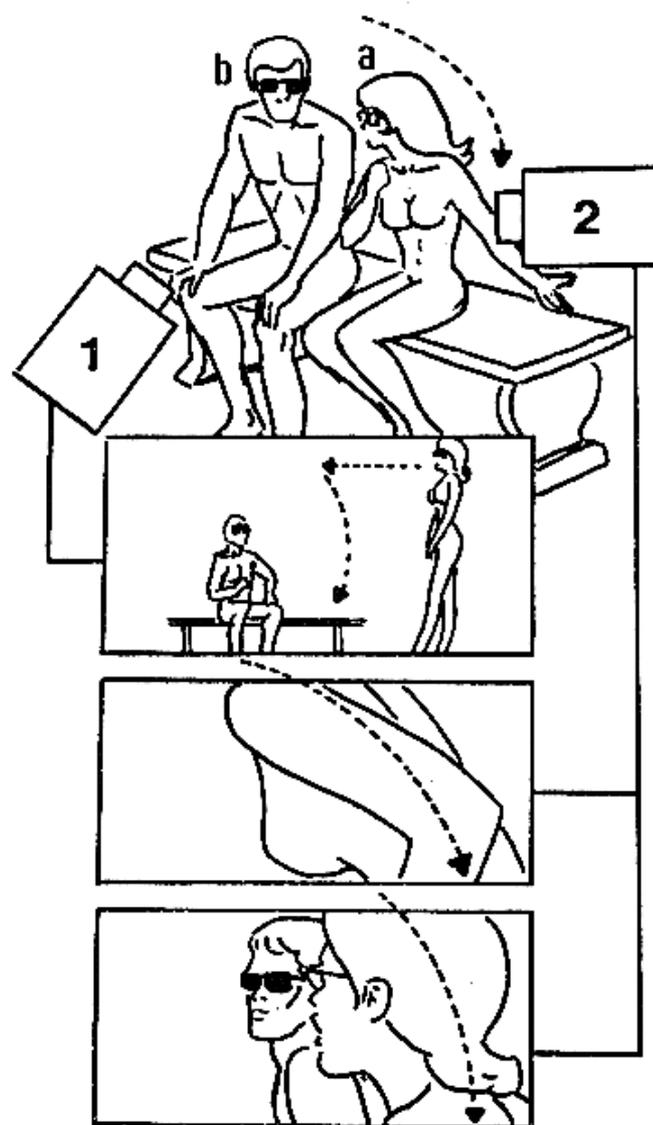
Les Enchaînements de Plans

Les 4 types de raccord

1 - Le raccord dans l'action

Le raccord dans l'action fait pratiquement toujours appel au montage "cut".

Parfois on l'appelle raccord de mouvement ou raccord dans la continuité



Les Enchaînements de Plans

Les 4 types de raccord

1 - Le raccord dans l'action

Le raccord dans l'action doit respecter les six éléments du montage qui sont la motivation, l'information, la composition du plan, le son, un nouveau point de vue, et la continuité.



« **Une histoire vraie** »
réal. David Lynch, Dir. Photo Freddie Francis, BSC



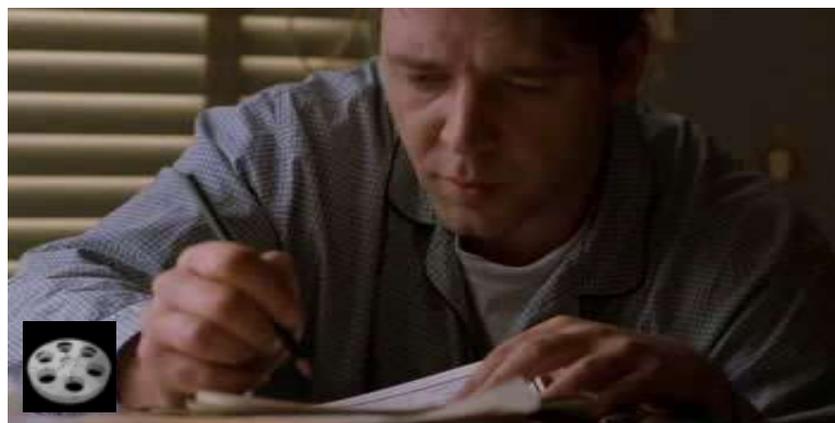
Les Enchaînements de Plans

Les 4 types de raccord

2 - Le raccord de point de vue

Le point de vue est différent et il y a continuité dans le mouvement des comédiens. Il y a des informations nouvelles et il y a continuité dans l'ambiance sonore.

Le montage intègre les six éléments. Le raccord fonctionne et la continuité du discours n'est pas rompue.



« **Un homme d'exception** »

Réal. Ron Howard, DP : Roger Deakins ASC,BSC



Les Enchaînements de Plans

Les 4 types de raccord

Le raccord de point de vue



Les Enchaînements de Plans

Les 4 types de raccord

Le raccord de point de vue



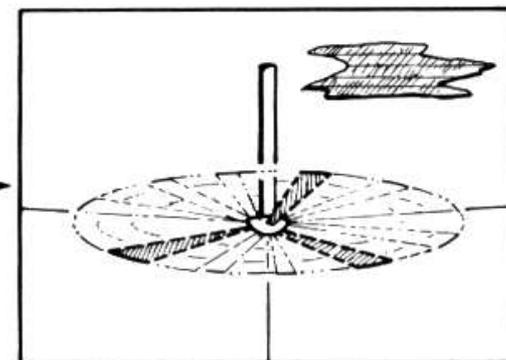
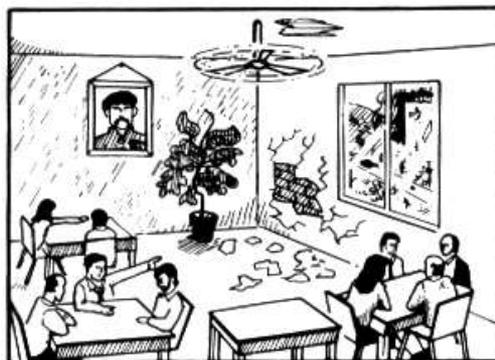
Exercice réalisé en 2007 par les étudiants
en section BTS Image à l'EICAR



Les Enchaînements de Plans

Les 4 types de raccord

3 - Le raccord structurel



en fondu rapide



C'est une transition qui se fait sur une forme particulière ou une couleur prononcée.
Dans la plupart des cas, ce raccord se fait en enchaîné mais il peut aussi être fait en cut si l'élément sonore commande le raccord.
Ce type de raccord est justifié pour marquer un changement de lieu ou un saut dans le temps.

Les Enchaînements de Plans

Les 4 types de raccord

Le raccord structurel



« **Un homme d'exception** »

Réal. Ron Howard, DP : Roger Deakins ASC,BSC

Les Enchaînements de Plans

Les 4 types de raccord

4 - Le raccord conceptuel

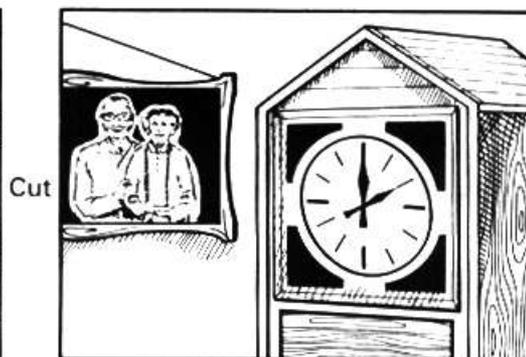
Ce type de raccord fait appel à la suggestion mentale du spectateur, il est fait pour raconter à lui seul une histoire.

S'il est bien fait, ce raccord peut renforcer un aspect dramatique de la scène ou créer une idée abstraite.

Il faut savoir que ce type de raccord est difficile à réussir. Dans ce raccord, il n'est pas besoin de réunir les six éléments du montage



« Et spiritus sanctus. Amen »



La vieille pendule s'arrête de battre

Les Enchaînements de Plans

Les 4 types de raccord

Le raccord conceptuel



« **Lawrence d'Arabie** » Réal. David Lean DP : F.Young, BSC

Lawrence vient de se voir confier une mission en Arabie. Après avoir allumé le cigare de son interlocuteur dans un bureau de l'Etat Major, Lawrence souffle l'allumette. Son souffle amène la transition sur le soleil levant au-dessus du désert, théâtre des opérations dans lesquelles Lawrence aura une influence importante. Cette transition est lourde de symboles...

Les Enchaînements de Plans

Les 4 types de raccord

Le raccord conceptuel



« **Casino** » Réal. Martin Scorsese, DP Robert Richardson, ASC

Sharon Stone, compagne de Robert De Niro, se console dans les bras de Joe Pesci, ami de Robert De Niro...

Les Enchaînements de Plans

Les 4 types de raccord

Le raccord conceptuel



« **Chocolat** » 2001

Réal. Lasse Hallström, DP Roger Pratt Oscar de la meilleure photo



Dans un petit village, l'arrivée de Vianne (Juliette Binoche) va bouleverser les habitudes de ses habitants. Vianne ouvre un magasin rempli de friandises qui ne manquent pas d'éveiller la gourmandise des habitants...

Les Enchaînements de Plans

Raccord structurel
et / ou
raccord conceptuel ?



« **Un homme d'exception** »
Réal. Ron Howard, DP : Roger Deakins ASC,BSC

Les Enchaînements de Plans

L'insert conceptuel



Exemple d'insert conceptuel dans « Le docteur Jivago »
réalisé par David Lean, photographié par Freddie Young, BSC.

*L'insert conceptuel fait aussi appel à la suggestion mentale du spectateur.
Le réalisateur, dans son rôle de narrateur omniscient, indique au spectateur qu'il se passera quelque chose entre Lara et Jivago qui ne se connaissent pas encore...*

La ponctuation du film

La transition entre deux séquences prend une des formes suivantes:

- **La transition cut**
- **L'enchaîné**
- **L'ouverture ou la fermeture en fondu**
- **L'image floue (ou filée)**
- **L'arrêt sur image**
- **Le « volet »**

Chacune de ces transitions a une signification complètement différente. Leurs caractéristiques sont différentes et doivent être utilisées en conséquence

La ponctuation du film

La transition « CUT »

C'est la transition la plus utilisée. On peut l'appeler coupe franche ou coupe sèche. Le changement de plan est instantané et, lorsque cela est fait correctement, le spectateur n'a pas conscience des changements de plans.



« *Un homme d'exception* »
Réal. Ron Howard, DP : Roger Deakins ASC,BSC

Entre deux séquences, il est possible de faire une transition cut en utilisant un très gros plan...

La ponctuation du film

La transition « enchaînée »

En anglais, on appelle ce type de transition « mix » ou « dissolve ».

Elle consiste à faire une sur-impression progressive d'un second plan sur le premier tout en faisant disparaître le premier au profit du second.



Exemple d'enchaîné exprimant une ellipse dans le temps... (Lawrence d'Arabie , David Lean)

La ponctuation du film

La transition « enchaînée »

Elle est correctement utilisée :

- Pour exprimer un changement dans le temps.
- Lorsque le temps a besoin d'être ralenti.
- Lorsqu'il y a un changement de lieu.
- Lorsqu'il y a une relation très forte et évidente entre le plan de sortie et le plan d'entrée.



« *Une histoire vraie* »
réal. David Lynch, Dir. Photo Freddie Francis, BSC



La ponctuation du film

La transition « enchaînée »

Il faut prendre quelques précautions avant de faire un « enchaîné » :

Il doit satisfaire les six éléments du montage :

Motivation

Il doit toujours y avoir une bonne raison pour faire un enchaîné.

Information

Une nouvelle image doit toujours apporter une nouvelle information.

Composition

Les deux plans destinés à être enchaînés doivent avoir une composition permettant la sur-impression. Il ne doit pas y avoir incompatibilité dans la composition des images ni dans les couleurs dominantes.

Son

L'ambiance sonore de chaque plan doit pouvoir être mixée avec l'autre...

Point de vue caméra

Le point de vue d'un plan doit être différent par rapport au point de vue du plan qui va être enchaîné.

Temps

Un enchaîné dure au minimum une seconde et au plus trois secondes.

La ponctuation du film, la transition « enchaînée »



« **Titanic** »
Réal. James Cameron;
DP Russel Carpenter, ASC



La ponctuation du film

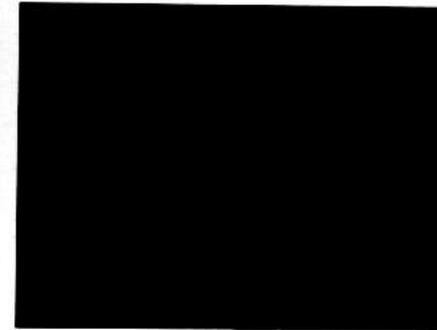
La transition en « fondu »

L'ouverture en fondu est utilisée :

- Au commencement d'un film
- Au début d'une scène
- Lors d'un changement dans le temps
- Lors d'un changement de lieu



« **Le sixième sens** »
réalisé par M.Night Shyamalan DP : Tak Fujimoto



Ouverture en fondu au noir

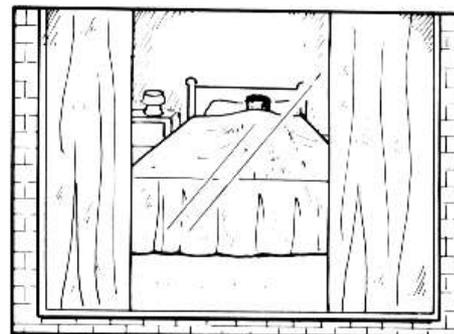


La ponctuation du film

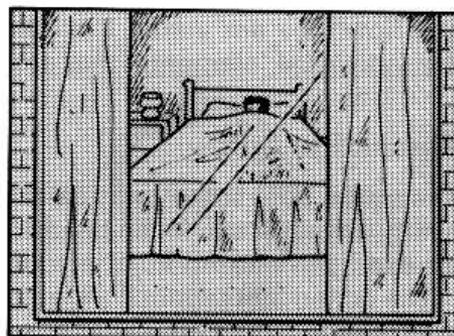
La transition en « fondu »

La fermeture en fondu :

- A la fin d'un film
- A la fin d'une scène
- Lors d'un changement dans le temps
- Lors d'un changement de lieu



Fermeture en fondu au noir



La ponctuation du film

La transition en « fondu »

La fermeture et l'ouverture sont souvent utilisées ensemble. Ce type d'enchaînement est utilisé pour bien marquer la fin d'une scène et le commencement d'une autre.

Cela peut aussi une façon de marquer l'évolution du temps ou un changement dans l'espace.

Un bon fondu requiert ces trois éléments de montage:

Motivation

Il doit toujours y avoir une bonne raison pour faire un fondu.

Composition

L'image doit apparaître (ou disparaître) de façon homogène. Cela signifie que l'image ne doit pas comporter une zone trop claire ou trop foncée suivant les cas...

Son

L'ambiance

La ponctuation du film

Ouverture en fondu, transition en « fondu » et fermeture en fondu



*Séquence finale du « **Titanic** »
Réal. James Cameron; DP Russel Carpenter, ASC*

La ponctuation du film

Transition en « fondu »



« **Dune** » 1985
Réal. David Lynch, DP Freddie Francis

La ponctuation du film

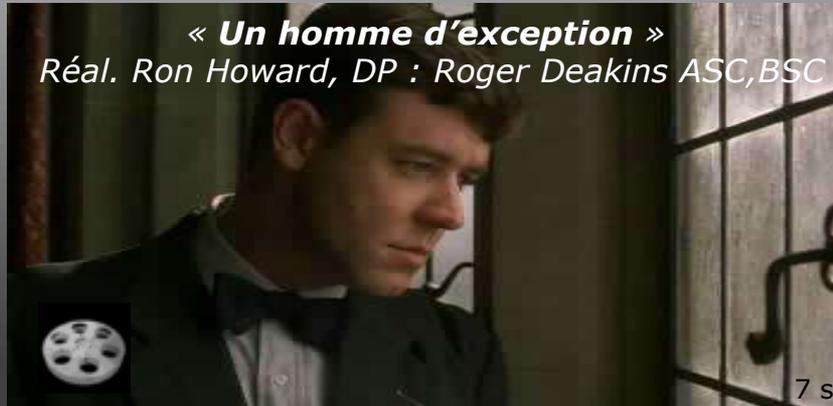
Le flou



Dans le film « **Le silence des agneaux** », le réalisateur Jonathan Demme filme Clarice Starling (Jodie Foster) de profil avec un arrière plan totalement flou. Clarice est stagiaire au FBI. Le point bascule au fond pour nous faire découvrir un des personnages principaux du film Jack Crawford (Scott Glenn) qui dirige le service des sciences du comportement du FBI. DP : Tak Fujimoto

La ponctuation du film

Le filé



La ponctuation du film

L'arrêt sur image

En gelant une image, le temps cesse de se mouvoir physiquement dans l'image. Pendant l'arrêt du mouvement, le son peut continuer ou s'arrêter.



« **Casino** » Réal. Martin Scorsese, DP Robert Richardson, ASC

La ponctuation du film

Le volet

On utilise le mouvement du comédien. La séquence se termine avec un comédien qui se dirige vers la caméra jusqu'à obscurcir totalement l'image. La séquence suivante démarre sur un plan totalement obturé par le comédien. Il s'éloigne de la caméra et le spectateur découvre un autre lieu ou un nouveau point de vue. Ce type de transition, assez lourde, doit être rapide et si possible combinée avec un mouvement de la caméra.



« **Le pianiste** »

Réal. Roman Polanski, DP : Pawel Edelman



« **Germinal** »

Réal. Claude Berri, DP : Y. Angelo

Le plan séquence

Le plan séquence est un long plan d'ensemble qui couvre complètement ou en grande partie une scène

- Plutôt une technique européenne
- Un choix de mise en scène et de production
- Marge d'erreur réduite pour la mise en scène
- Pour les techniciens, les plans séquences sont des exercices difficiles

Le master shot

Le master shot est aussi est un long plan d'ensemble qui couvre complètement ou en grande partie une scène.

Sa différence avec le plan séquence réside dans sa destination, le plan séquence doit se suffire à lui-même et ne doit pas être coupé au montage, par contre il peut y avoir quelques défauts (caméra ou acteur) dans le master shot. Le réalisateur envisage alors de faire des plans complémentaires destinés à être insérer dans le master shot.

- Ce système permet un rythme de tournage plus rapide
- Les téléfilms font un usage intensif de cette technique

Le plan séquence



Plan séquence de 1mn 33 s

« **Parle avec elle** » Réal. Pedro Almodóvar DP : Javier Aguirresarobe, AEC

Le plan séquence

Les sept règles pour réussir un plan séquence :

1 – Pause entre les mouvements

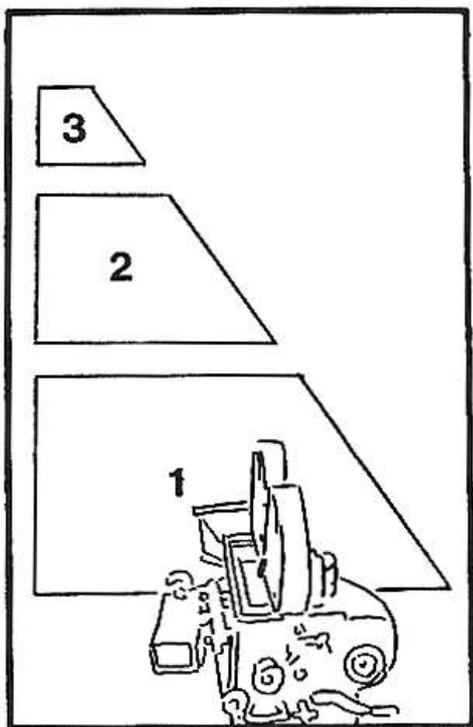
L'acteur ou la caméra se déplace d'une zone à l'autre, y reste un moment, puis se dirige vers une troisième zone et s'arrête.

Chaque nouvelle position de l'acteur ou de la caméra doit être maintenue et bien située, avant de passer à la suivante.

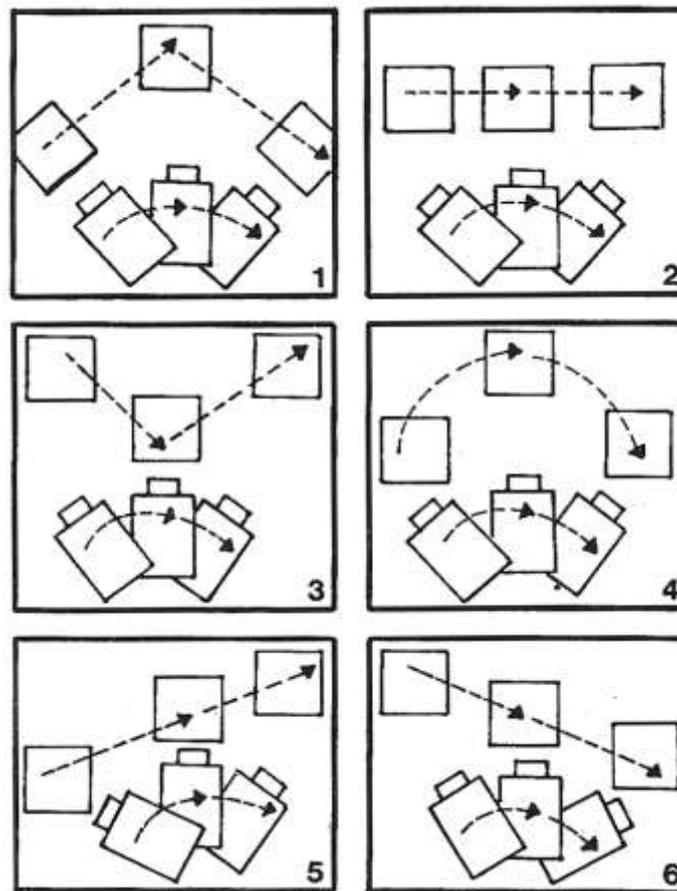
Le plan séquence

Les sept règles pour réussir un plan séquence :

2 - Changement de zone



Caméra fixe

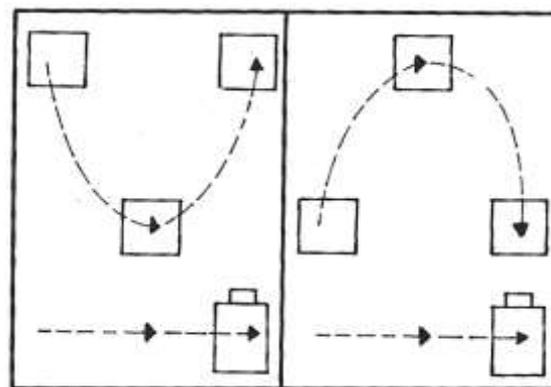
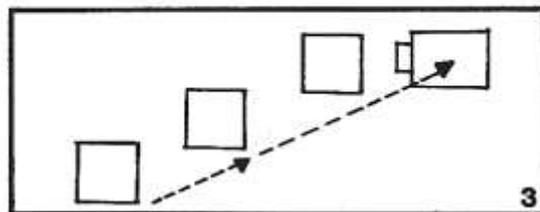
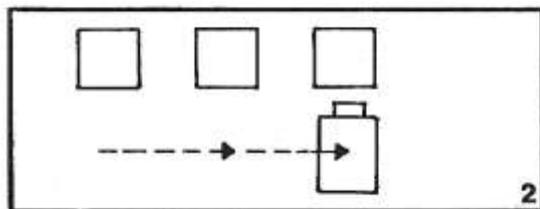
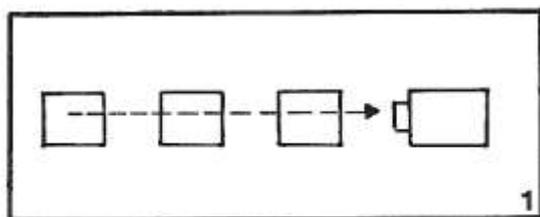


Caméra en panoramique

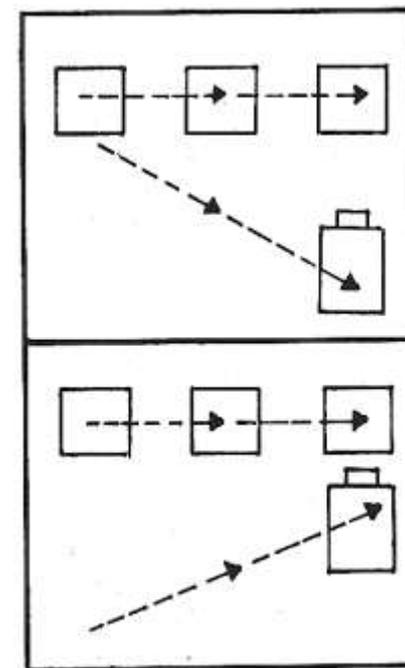
Le plan séquence

Les sept règles pour réussir un plan séquence :

2 - Changement de zone



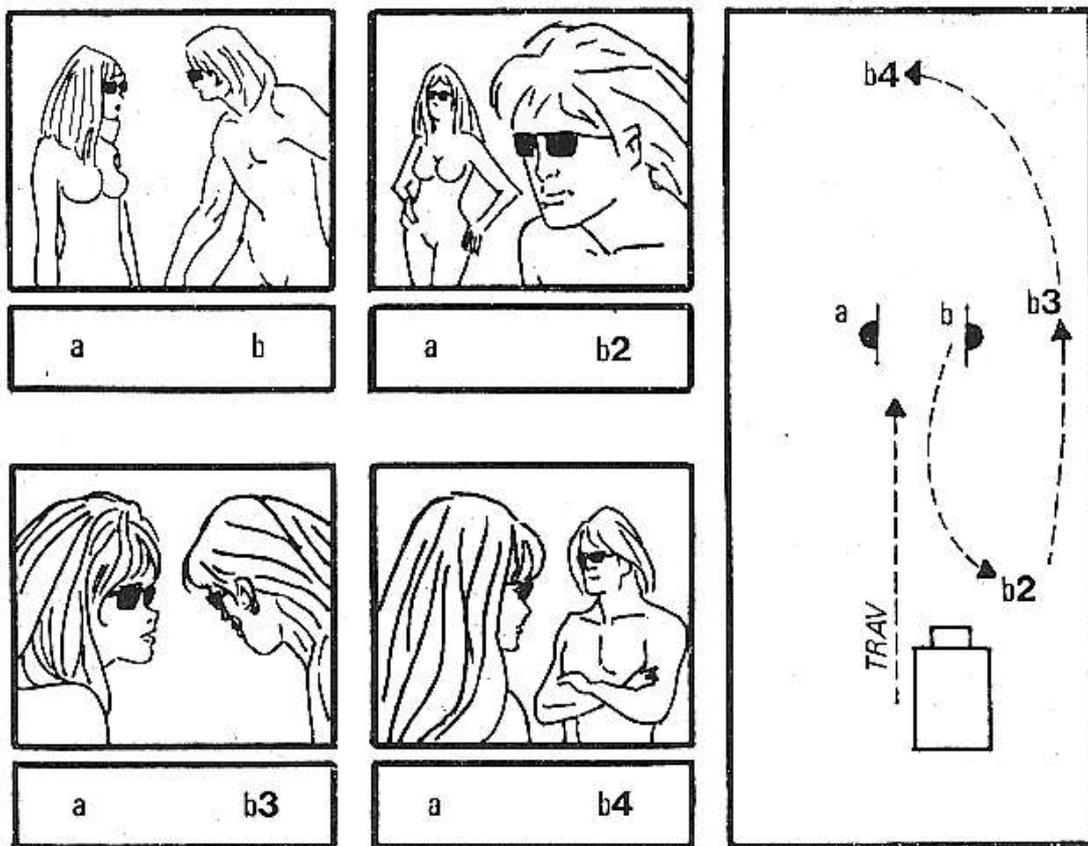
Caméra en travelling



Le plan séquence

Les sept règles pour réussir un plan séquence :

3 – Approche ou recul des comédiens

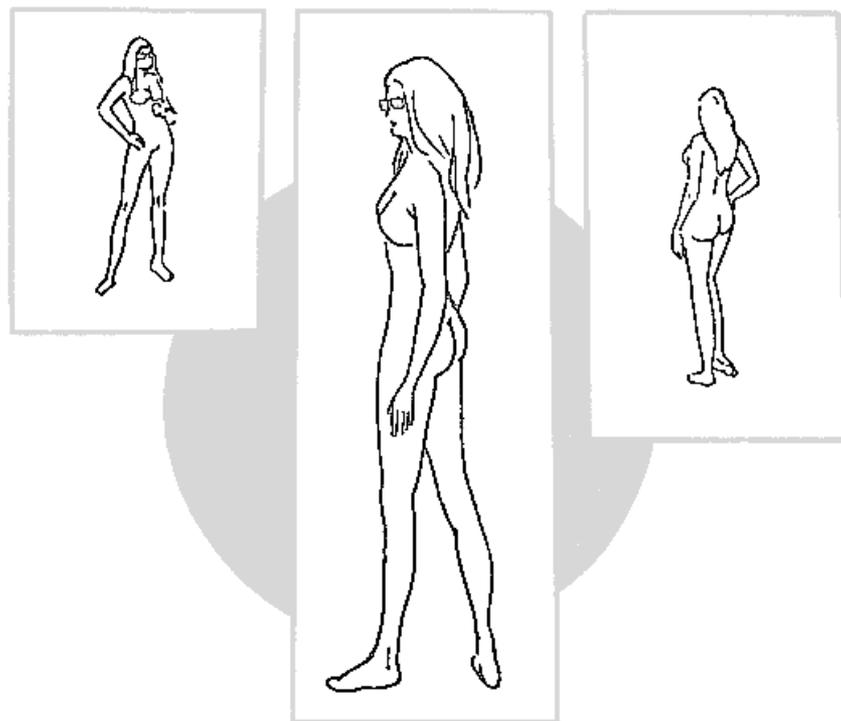


Le mouvement en profondeur est la clé de cette technique simple.

Le plan séquence

Les sept règles pour réussir un plan séquence :

4 – Changement de la position des acteurs



Le plan séquence

Les sept règles pour réussir un plan séquence :

5 – Substitution par secteurs



A

Ci-contre, deux exemples de substitution simple par secteur. L'image est divisée en secteurs, un seul acteur sort du champ et est remplacé par un autre.

Les secteurs peuvent être en profondeur comme dans le schéma B

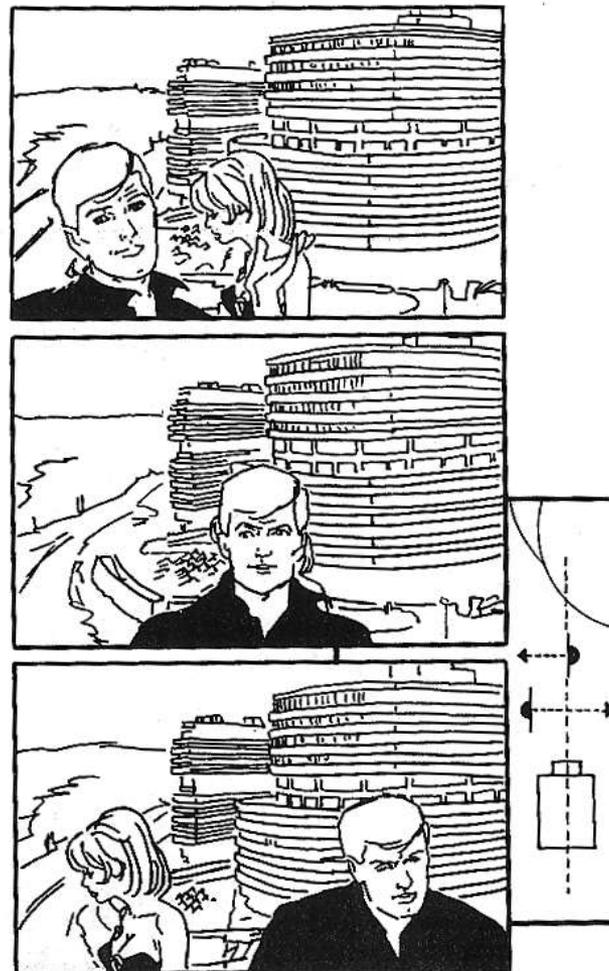
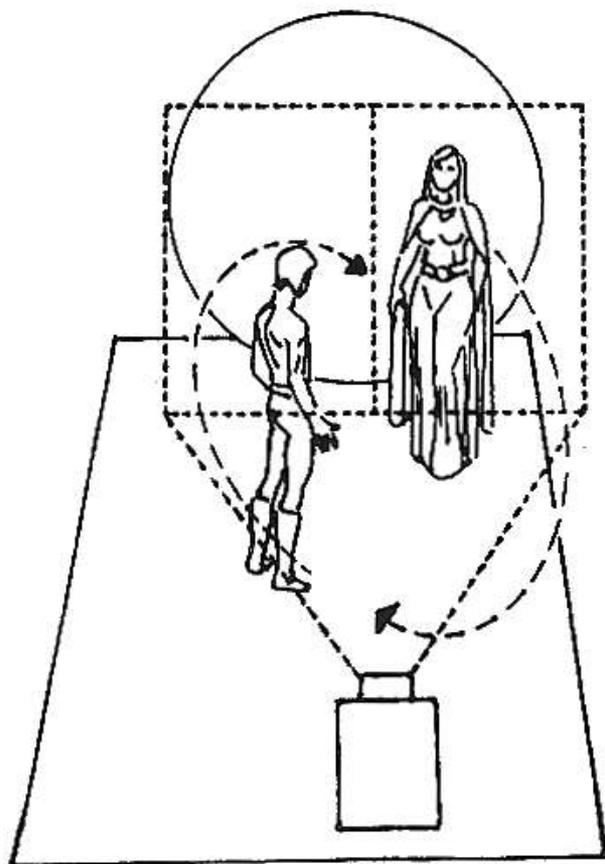


B

Le plan séquence

Les sept règles pour réussir un plan séquence :

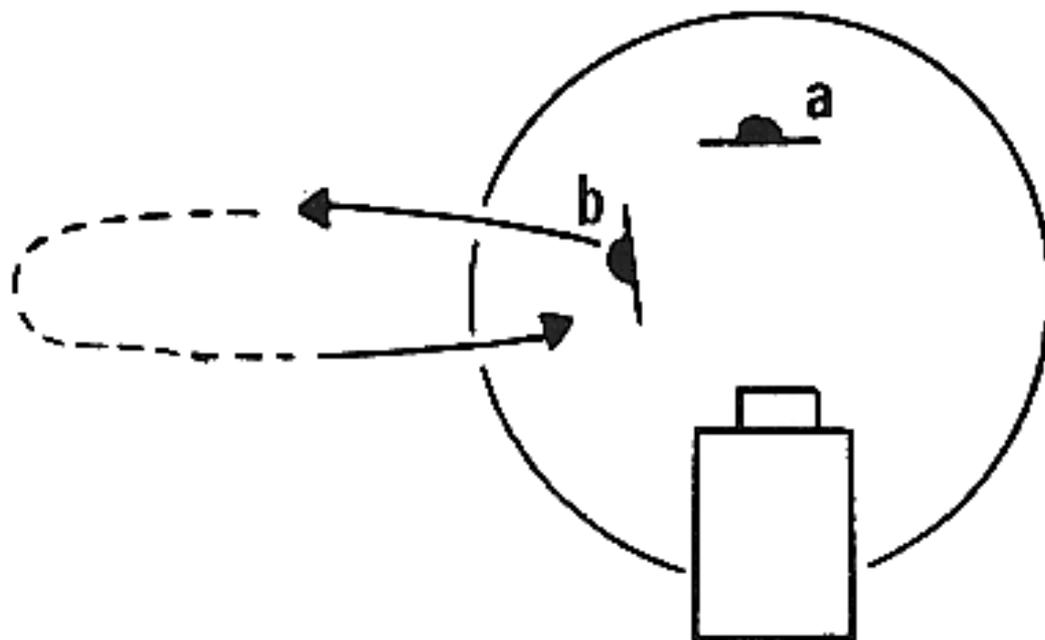
6 - Commutation de secteurs



Le plan séquence

Les sept règles pour réussir un plan séquence :

7 – Contraste des nombres

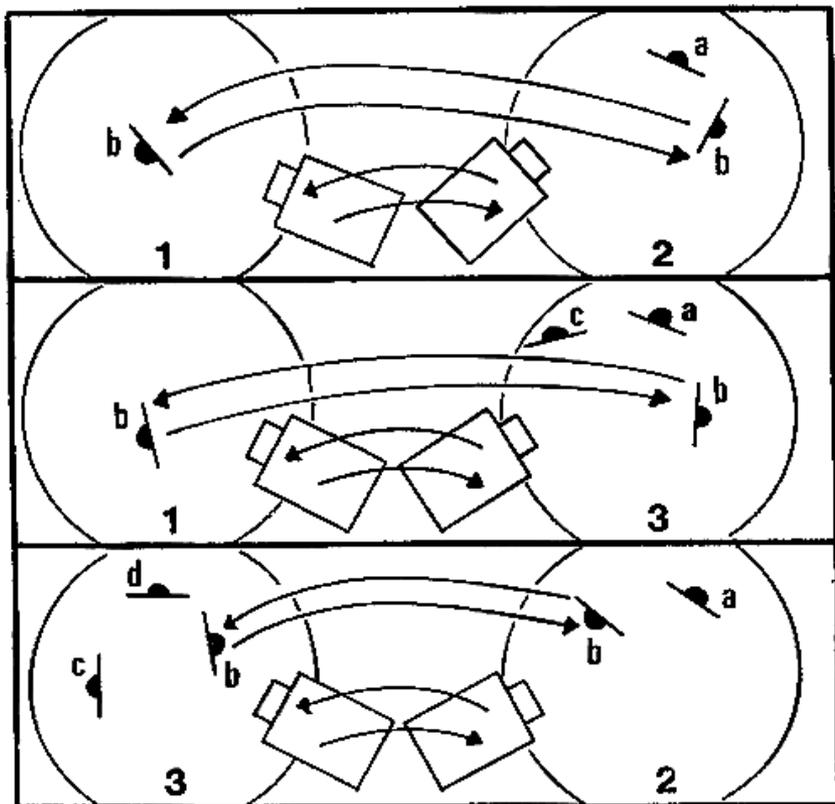


L'un des acteurs sort du cadre.
Plus tard il rentre, donc un
contraste de 2-1-2

Le plan séquence

Les sept règles pour réussir un plan séquence :

7 – Contraste des nombres



Quand la caméra fait un pano, ou un travelling, sur un acteur qui se déplace, nous pouvons aussi avoir un contraste de nombres.

S'il se déplace vers une zone dans laquelle il reste seul avant de retourner vers son compagnon, les schémas de contrastes sont simples : 2-1-2 ou 3-1-3.

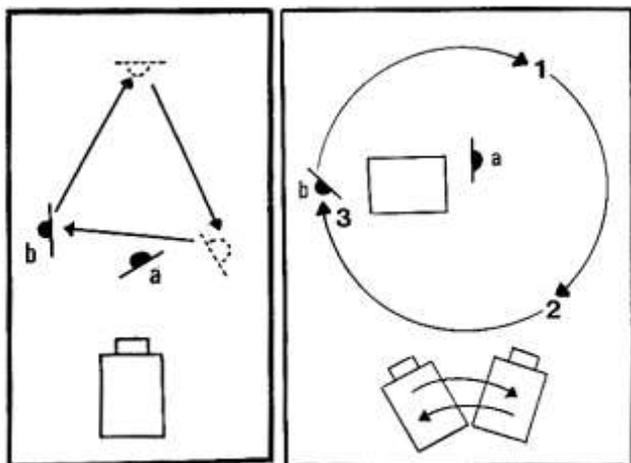
S'il se dirige vers une zone dans laquelle se trouve déjà d'autres acteurs, les combinaisons numériques possibles augmentent.

Si la caméra s'approche d'un groupe ou s'en éloigne, le nombre d'acteurs filmés peut être décroissant ou croissant selon les besoins dramatiques.

Le plan séquence

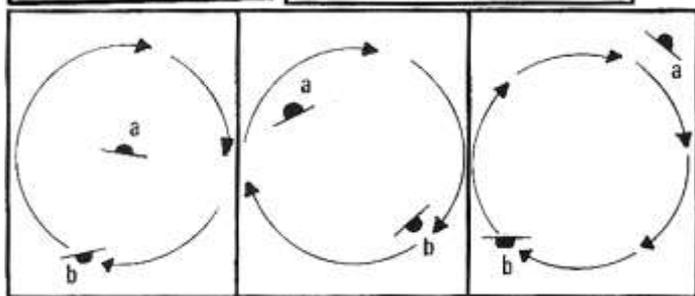
Le déplacement des acteurs dans un plan séquence

On utilise beaucoup de mouvements décrivant des figures géométriques, en particulier des triangles et des cercles.



Dans la figure ci-contre, l'acteur décrit un cercle complet autour d'un meuble pendant qu'un autre acteur reste immobile tout au long du plan.

L'acteur B en mouvement s'arrête successivement à trois positions autour de l'acteur statique A. La caméra suit B en pano en cadrant ou en ne cadrant pas A.



L'acteur statique peut se tenir debout au centre du cercle ou près du bord ou encore à l'extérieur.

Le plan séquence

Les sept règles pour réussir un plan séquence



« **Parle avec elle** » Réal. Pedro Almodóvar DP : Javier Aguirresarobe, AEC



Le plan séquence

De la nécessité d'une préparation minutieuse



Plan séquence de 1mn 45 s

« **Casino** » Réal. Martin Scorsese, DP Robert Richardson, ASC



Le plan séquence

De la nécessité d'une préparation minutieuse



« **Soy Cuba** » (URSS-1964)
Réal : Mikhaël Kalatozov , DP : Sergeï Iourouzevski

Le film « Soy Cuba » comporte essentiellement des plans séquences. La collaboration entre le réalisateur et le cadreur est très étroite. Les cadrages sont précis, les plans sont tous exécutés avec une très courte focale (9,5mm), souvent en caméra portée (voir le plan 'Tropicana', chapitre sur la caméra portée).

Tourner à plusieurs caméras

Gagne t-on du temps à tourner à plusieurs caméra ?
Cette technique garantit-elle des raccords plus justes ?



Les sept règles générales du montage à l'attention du cadreur

L'écriture cinématographique et le montage ont beaucoup évolué. Les techniques de plus en plus raffinées se sont transmises de monteur en monteur. Elles ont pour origine les trouvailles des uns et des autres « qui marchent ».

Parfois, le débutant n'a pas conscience de l'apport de ces techniques éprouvées. Au début, mieux vaut se fier aveuglément à ces règles. L'expérience les rendra plus évidente.

Vous pouvez appliquer les règles générales du montage dans pratiquement toutes les circonstances.

Penser que « la créativité peut se passer de la grammaire » sert souvent à masquer une technique assez pauvre.

Les sept règles générales du montage à l'attention du cadreur

1- L'image et le son sont partenaires et non rivaux

L'oreille et les yeux travaillent simultanément. Un conflit entre l'image et le son peut apporter de la confusion dans le discours cinématographique.

Les yeux acceptent le contenu de l'image pour ce qu'il est alors que le son stimule l'imagination beaucoup plus facilement.

Les sept règles générales du montage à l'attention du cadreur

2 - Un nouveau plan doit apporter une nouvelle information

Cette règle fait partie des éléments que l'on doit respecter quand on fait un raccord « cut » ou un « enchaîné ». Cet élément est tellement important qu'on l'a érigé en « règle ».

Le succès d'un film est dû au fait qu'il répond à l'attente du public. Il doit y avoir un apport constant d'informations visuelles pour capter son attention.

Un plan ne doit jamais être gratuit.

Les sept règles générales du montage à l'attention du cadreur

3 - Il devrait toujours y avoir une bonne raison pour couper un plan et faire un raccord

Si le plan est bon et se suffit à lui-même, avec un début, un milieu et une fin, le couper ne rime à rien. Surtout si le plan que vous introduisez est moins bon et qu'il n'apporte rien de plus.

Pour faire court : **ne mutilez pas un plan...**

Une coupe ne doit jamais être gratuite...

Si le plan est ennuyeux, cela vient d'une mauvaise conception du plan ou d'un cadrage sans intérêt ou d'une combinaison des deux

Couper un plan juste pour lui donner du rythme n'est pas mieux. Certains réalisateurs et producteurs ne supportent pas les plans de plus de trois secondes prétextant l'ennui du spectateur (la crainte du zapping !). Évidemment, cet argument n'a aucun sens. Cela dépend du contenu du plan, de son intérêt et des habitudes du spectateur.

Les sept règles générales du montage à l'attention du cadreur

3 - Il devrait toujours y avoir une bonne raison pour couper un plan

De la longueur d'un plan :



Détaillez mentalement le contenu de l'image :

« Il y a une maison sur la colline, il y a de la fumée qui s'échappe de la cheminée, un homme se dirige vers la maison, c'est le soir parce que le soleil se couche, coupez ».

Chronométrez-vous, vous avez défini la longueur utile du plan...

Les sept règles générales du montage à l'attention du cadreur

4 - Respecter la ligne d'intérêt

La ligne d'intérêt est un guide imaginaire, un repère fictif qui sert à la compréhension du spectateur. Le réalisateur, le cadreur et le monteur respectent cette ligne d'intérêt aussi désignée comme règle des 180°.

Traverser la ligne d'intérêt crée une confusion dans la lecture de la séquence. Sa perception de l'espace est perturbée.

Bien entendu, ce défaut de construction d'une scène n'est peut-être pas la seule à mettre en cause le décrochage du spectateur mais considérons que ce défaut est facile à corriger à condition d'en connaître les règles

Les sept règles générales du montage à l'attention du cadreur

5 - Le montage ne sauve pas un mauvais raccord

Plusieurs causes peuvent être à l'origine d'un mauvais raccord :

- Le point de vue est mal choisi
- Il n'y a pas de continuité naturelle
- Il n'y a pas d'information nouvelle dans le plan
- Il n'y a aucune raison de faire une coupe
- L'image est mal composée

Cela peut être une combinaison quelconque des causes précédentes...

Il n'y a aucune chance pour que le montage améliore un plan mal conçu.

Les sept règles générales du montage à l'attention du cadreur

5 - Le montage ne sauve pas un mauvais raccord



Prenons comme exemple le raccord entre deux plans dans lesquels la caméra n'a pas respecté la loi des 180°. Naturellement, l'homme ou la femme va se retrouver du mauvais côté de l'image...



Inconsciemment, cela va heurter la vision du spectateur et le discours cinématographique ne sera plus fluide. De façon évidente, le raccord est mauvais.



Si l'on fait un enchaîné entre ces deux plans, la confusion n'en sera que plus grande. Le spectateur sera en droit de se demander pourquoi un personnage a pris la place de l'autre ou pourquoi l'homme s'est changé en femme ?

Y-aurait-il une signification ou le narrateur (le réalisateur) voulait-il nous signifier quelque chose.

Les sept règles générales du montage à l'attention du cadreur

6 - Meilleur est le raccord, moins il se voit

C'est la situation idéale. Un film bien découpé et bien monté sera un film dont on ne remarque pas le montage. La narration sera fluide d'un bout à l'autre.

Parfois, un seul mauvais raccord peut ruiner une scène...

Il faut remarquer que lorsque le travail est bien fait, le spectateur a l'impression qu'il n'y a pas de travail du tout, il se laisse emporter dans la narration du film. C'est ainsi que l'on remarque une bonne collaboration entre le réalisateur, le cadreur et le monteur.

Les sept règles générales du montage à l'attention du cadreur

7 - L'écriture cinématographique est créative

On a coutume de dire que « les règles sont faites pour être transgressées. ». C'est aussi vrai dans l'écriture cinématographique. Mais enfreindre les règles sans les connaître ni les avoir longuement pratiquées semble terriblement hasardeux.

En dehors de tout esprit de provocation, l'apprentissage est bien meilleur lorsqu'on respecte les règles établies du montage avant de se lancer à rompre systématiquement les conventions.

Mais la grammaire de l'écriture cinématographique est en perpétuelle évolution (tout comme le langage).

Pour cette simple raison, il faut respecter le postulat suivant :
« Les règles de l'écriture cinématographique sont au service de la créativité ».

L'écriture cinématographique est créative

Marcel Martin, dans son livre " **le langage cinématographique** " écrit :

« Constatant l'abandon progressif de bon nombre de procédés de langage cinématographique, on est d'abord tenté de penser que leur catalogue constituerait le diagnostic d'une maladie infantile correspondant aux balbutiements du Septième Art avant que celui-ci ne parvienne à se libérer de ces moyens d'expression dont certains peuvent en effet sembler quelque peu scolaires dans leur volonté d'appliquer au cinéma des effets de langage qui ne sont souvent que des équivalents plus ou moins approximatifs de procédés oraux ou écrits.

Mais la désaffection progressive pour la spécificité du langage filmique a reçu une accélération évidente de l'influence de la télévision, qui représente ce que je suis tenté d'appeler, en paraphrasant Roland Barthes, le degré zéro de l'écriture filmique.

Cette contamination entraîne une banalisation et une standardisation qui traduisent la négation du langage plus que son dépassement. »

L'écriture cinématographique est créative

*Il faut s'inspirer du travail de certains réalisateurs tel que **Scorsese, Lean, Lynch, Cameron, Polansky, Almodovar, Spielberg, Tarantino** et bien d'autres.*

L'analyse détaillée de leur travail, qui a servi à bâtir ce cours, prouve que ces réalisateurs respectent, avec scrupule, certaines règles sans sacrifier la créativité.

Gardons l'œil ouvert devant et derrière !

*« Je dis aux jeunes réalisateurs et aux étudiants : faites ce que faisaient les peintres d'antan. **Étudiez les vieux maîtres. Enrichissez votre palette. Élargissez votre gamme. Il reste encore tant à apprendre.***

M.SCORSESE

L'écriture cinématographique est créative

« C'est le cinéaste qui étudie ses "maîtres" qui doit reconstituer et s'approprier par lui même, une définition d'une grammaire filmée personnelle.

Au delà des règles de bases, la grammaire filmée est affaire d'analyse personnelle et de ressentie. Il ne peut donc y avoir d'ouvrage traitant spécifiquement de tel cadrage pour exprimer telle psychologie, intention ou autre...

L'universalité d'une grammaire filmée existe, mais il est évident que cette grammaire produit un cinéma très pauvre, sans personnalité...

C'est d'ailleurs entre autres pour cette raison que les fictions françaises télévisuelles sont si pathétiques, elles sont si codifiées, si empreintes des fameuses règles de "base" que notre "oeil" habitué à analyser, à jauger, à comprendre, est immédiatement lassé et plus grave, habité par un rejet significatif... »

Réflexion personnelle d'un certain Fabrice captée sur Internet

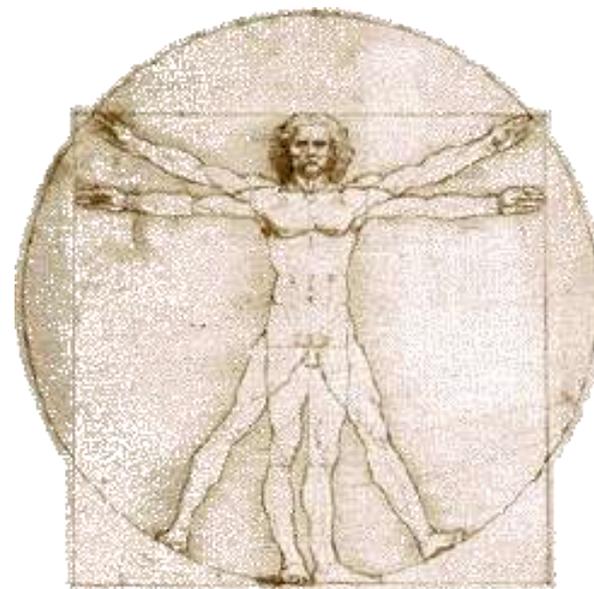
L'écriture cinématographique est créative

Les recettes, les règles aveugles...

« Si tu voulais te laisser guider par des règles dans ton travail, tu ne réaliserais jamais rien et tu ne produirais dans tes œuvres que confusion »

Léonard de VINCI

Ainsi soulageait-il ses lecteurs de la charge pesante du savoir et les encourageait-il à obéir à leur intuition



L'écriture cinématographique est créative

« Tout le monde peut faire du cinéma, si on connaît le 180° ou si on connaît un certain nombre de règles.

Le problème c'est d'avoir du talent. »



Georges de Beauregard (producteur de la nouvelle vague)

La Passe du diable (1956)
Ramuntcho (1958)
A bout de souffle (1959)
Léon Morin, prêtre (1961)
Lola (1961)
Une femme est une femme (1961)
L'Oeil du malin (1961)
Le Doulos (1962)
Cléo de 5 à 7 (1962)
Les Baisers (1963)
Les Carabiniers (1963)
Le Petit Soldat (1963)
Adieu Philippine (1963)
Landru (1963)
Le Mépris (1963)
La 317e section (1964)
Pierrot le Fou (1965)
La Ligne de démarcation (1966)
La Collectionneuse (1967)
48 heures d'amour (1969)
Le Petit Bougnat (1969)
L'Amour fou (1969)
Le Crabe tambour (1976)
Le Cheval d'orgueil (1980)

L'écriture cinématographique est créative

Interview de Raoul Coutard, D.P. de J.L. Godard dans « A bout de Souffle » :

Comment réagissiez-vous aux faux raccords d' *A bout de souffle* ?

Quand on regarde *A bout de souffle*, il n'y a pas tellement de faux raccords en réalité. Finalement, avec ce film, il a fait la démonstration qu'on ne pouvait pas tellement se brouiller avec la grammaire parce qu'il y a des trucs qu'il a refait dans *A bout de souffle* parce que ça ne marchait pas.

C'est-à-dire ?

Par exemple, je me souviens d'une scène qui se passait aux Champs-Élysées. Il y avait un immeuble où Jean-Paul sortait et voyait passer la mère machin (sans doute Jean Seberg, ndlr). Alors on avait mis la caméra là, il sort, on le voit de dos et puis on la voit passer. Donc elle fait gauche-droite. Et puis Jean-Luc dit : "On va passer de l'autre côté..."

Donc il casse l'axe des 180°...

Et puis elle fait droite-gauche.

Mais en changeant de taille de plan ?

Non, non. Et là ça ne marche pas parce que c'était les raccords de mouvements et on a l'impression d'un seul coup qu'au lieu de descendre, elle monte les Champs-Élysées. Sur le moment, quand on lui a parlé de ça, il n'a rien voulu entendre et quand il a vu aux rushes, il s'est rendu compte que ça ne marchait pas.

Il n'était pas conscient qu'il faisait un faux raccord ?

Si, si, il savait très bien mais il voulait faire la démonstration que ça pouvait se faire.



L'écriture cinématographique est créative

Deux réalisateurs ayant à traduire une même idée utiliseront instinctivement les mêmes moyens expressifs : vue en plongée (qui place le personnage en position délicate ou d'infériorité), plans rapprochés (pour détailler une expression du visage), jeux d'ombre et de lumière, etc. Pourtant chaque film a son caractère et **rare sont les films qui se ressemblent même s'ils traitent du même sujet.**

Comme quoi il est possible de s'exprimer sans jamais se répéter ni copier le voisin !

Les règles, définies dans le cours, ne sont pas strictes, mais elles peuvent être un bon point de départ. Toute règle peut être brisée quand on connaît ce qu'on brise et pourquoi.

L'écriture cinématographique est créative

Les apprentis directeurs de la photo (ou cadreurs) mettront à profit leur passage à l'école pour s'entraîner à **monter les exercices de prise de vues**.

Plus tard en exerçant leur métier, ils seront souvent sollicités par les réalisateurs pour donner un avis sur telle ou telle position de caméra ou tel ou tel mouvement. Ce n'est qu'au montage que l'on se rend compte du bien fondé des choix or le cadreur ne va jamais au montage...

L'écriture cinématographique est créative



« *In the mood for love* »
Réal Wong-Kar-Wai DP : Christopher Doyle

Conseils Pratiques en 24 points... pour le cadreur

Inspirés du livre « Grammar of the edit » de Roy Thomson

Voici quelques conseils à suivre, que le cadreur doit connaître pour faire des plans qui se monteront sans problème.

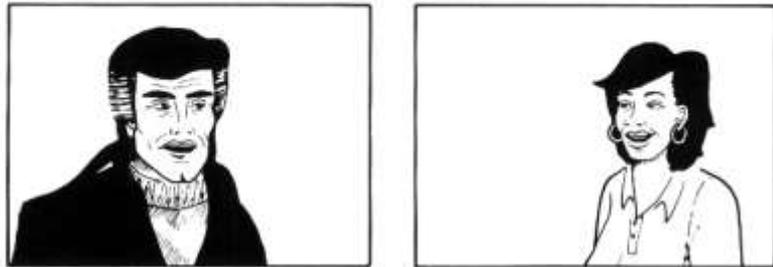
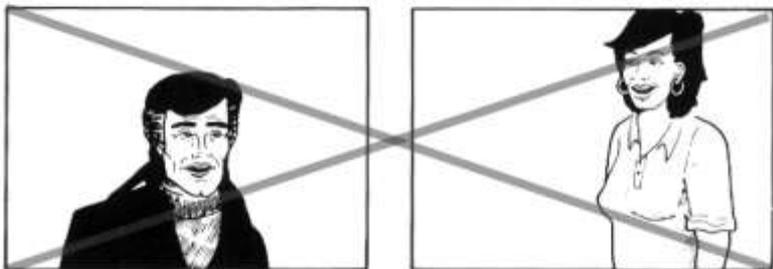
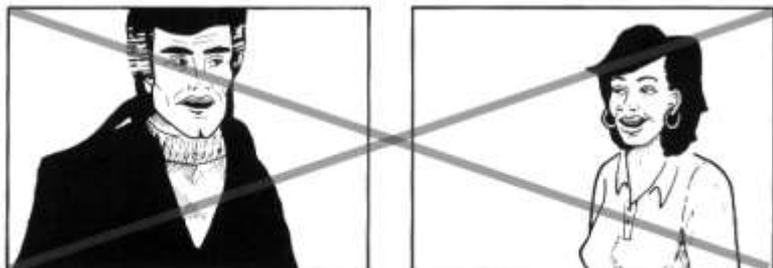
Ces conseils peuvent être des guides, des « bons trucs », pour le tournage. Ils ont fait leurs preuves même si les raisons pour lesquelles ils fonctionnent ne sont pas toujours connues.

Le cadreur n'a pas de leçon à donner au réalisateur si celui-ci ne demande rien. Par contre, dans le cadre d'une collaboration « positive », le cadreur (européen) est constamment proche du réalisateur pour le découpage au même titre que la scripte.

Bien sûr, ces conseils ne sont pas immuables. Ils dépendent de notre façon de voir, des modes et même dépendent des nouvelles technologies mises en œuvre. Le montage n'est pas une science exacte. Il y a toujours un domaine inexploré dans l'écriture cinématographique. C'est ce qui en fait le charme.

Conseils Pratiques en 24 points... pour le cadreur

1 – Dans un champ contrechamp, il est difficile de raccorder un plan rapproché correctement cadré avec un autre qui ne le serait pas



Raisons :

Cela donne l'impression que l'un ou l'autre est démesurément grand ou petit. Si le cadrage n'est pas constant, cela peut donner l'impression que l'acteur est en train de sauter.

Solutions :

Il n'est pas possible de corriger le plan. Si cela n'arrive qu'une seule fois dans la scène, il vous faut remplacer le plan défectueux par un autre (par exemple la réaction de celui qui écoute ou un plan à deux).

Exception :

Il peut y avoir une exception lorsque les deux plans sont cadrés de la même manière. Naturellement, si les deux plans sont radicalement mal cadrés, la scène sera ridicule

Conseils Pratiques en 24 points... pour le cadreur

2 – Éviter de cadrer en arrière plan des objets trop présents



Raisons :

C'est une erreur de composition d'image. Cela peut arriver lors d'un manque de concentration de la part du cadreur.



Solutions :

Il n'y a pas de solution en dehors d'envisager une retouche coûteuse. Vous pouvez envisager de monter un tel plan s'il est extrêmement court.



Exception :

Ce type de plan est utilisable lorsque l'arrière plan est flou.



Conseils Pratiques en 24 points... pour le cadreur

3 – Dans un plan fixe, éviter de couper des acteurs sur les bords de l'image.



Raisons :

C'est une erreur de composition d'image. Cela peut arriver lors d'un manque de concentration de la part du cadreur.

Solutions :

On peut parfois utiliser ce type de plan, tout dépend du plan qui précède et celui qui suit et de la longueur du plan.

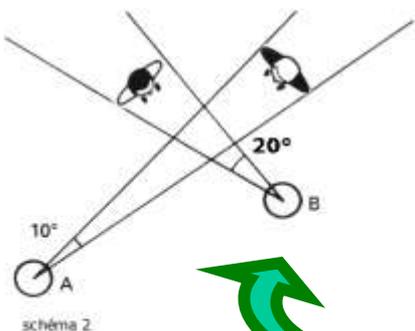
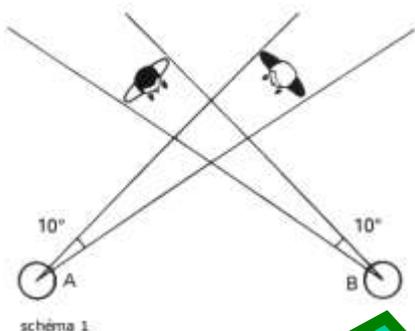
Exception :

Dans un plan large de foule, il est permis de couper certains figurants qui se trouvent sur les bords de l'image



Conseils Pratiques en 24 points... pour le cadreur

4 – Respecter les règles du champ contrechamp pour les positions de la caméra.



Raisons :

Deux plans faits avec la même focale avec une distance de mise au point équivalente auront :

- le même type de composition par rapport au fond du décor,
- les mêmes perspectives et les mêmes types de déformation de l'image,
- la même qualité de flou en arrière plan.

Solutions :

Le cadreur (et l'assistant opérateur) doit communiquer à la scripte les données d'un plan qui doit être utilisé en champ contrechamp. La scripte communiquera à l'équipe image ces mêmes données pour faire le contrechamp.

Ces données doivent être la focale de l'objectif, la distance de mise au point et les filtres utilisés.

Exception :

Il peut y avoir exception à cette règle lorsque la mise en scène fait intervenir un élément en arrière plan qui doit être net dans un champ alors que l'arrière plan du contrechamp ne présente aucun intérêt (mur ou autre).

Conseils Pratiques en 24 points... pour le cadreur

5 – Ne pas couper systématiquement une prise lors d'un silence



« *In the mood for love* »
Réal Wong-Kar-Wai
DP : Christopher Doyle

Raisons :

Un silence ou une pause dans le jeu d'un comédien peut augmenter l'aspect émotionnel. A juste titre, les acteurs disent que l'espace entre les mots est aussi important que les mots eux-mêmes. Couper dans un de ces silences change complètement la signification du plan.

Solutions :

Il faut accepter les silences dans le jeu d'un comédien et non pas les considérer simplement comme un moment où personne ne parle.

Exception :

Vous pouvez faire exception à la règle lorsque vous manquez de temps.

En reportage, en documentaire ou en publicité, lorsque vous devez faire passer un maximum d'informations, visuelle et auditive, dans un minimum de temps, vous devez alors couper les silences.

Conseils Pratiques en 24 points... pour le cadreur

6- Penser qu'il sera plus naturel de monter la réaction d'un comédien durant une réplique ou d'une phrase plutôt qu'à la fin.

Raisons :

Il y a deux situations à considérer :

Dans la première, un acteur parle et son partenaire écoute simplement.

Dans la seconde, le partenaire attend que le premier ait fini sa réplique avant de lui répondre (sans chevaucher).

Dans la première situation, la séquence sera plus vivante si le monteur a la possibilité de monter une réaction du comédien qui écoute durant la réplique.

Dans la seconde ces réactions seront vraiment utiles si les répliques sont longues.

Solution :

Penser à tourner les réactions des comédiens. Le monteur doit être attentif pour trouver le bon moment (et la motivation) pour inclure la réaction qui ne doit pas venir comme « un cheveux sur la soupe ».

Conseils Pratiques en 24 points... pour le cadreur

7 – Ne pas découper une scène de façon mécanique par rapport au dialogue

Raisons :

Dans un dialogue, vous pouvez vous servir soit du visuel soit de l'auditif pour vos points de coupe.

Lorsque deux personnes dialoguent, il va y avoir action et réaction.

Solution :

Lorsque l'interlocuteur est sans réaction, le réalisateur va se couvrir en tournant des plans de réactions « superficielles ». Elles peuvent être des mouvements de tête, des mouvements de sourcils... Ce sont toujours des gros plans. Au montage, placées au bon moment dans le dialogue, ces réactions paraissent naturelles.

Ces réactions permettent aussi d'écourter un dialogue trop long et de réduire la durée d'une interview.

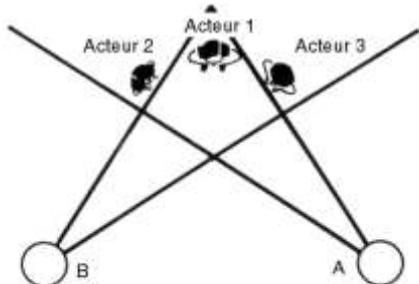
La longueur utile de ces plans est environ de cinq secondes, mais peut être plus courte en fonction des circonstances.

Exception :

Naturellement, vous ne cherchez pas à faire ce type de plan dans un monologue.

Conseils Pratiques en 24 points... pour le cadreur

8 – Dans un dialogue à trois, ne jamais raccorder deux plans à deux...



Raisons :

Vous avez un groupe de trois comédiens à filmer. Dans le plan 1 (caméra en position A) l'acteur 1 à droite du cadre.

Dans le plan 2 (caméra en position B) l'acteur 1 est à gauche du cadre.

Cette coupe va créer une saute dans l'image.

Solutions :

Filmer en gros plan le comédien qui n'est pas dans le plan à deux. Par exemple avant de passer directement au plan deux, filmer une réaction en gros plan de l'acteur 3 puis de l'acteur 2 avant de passer au plan 2.

Une autre solution est de filmer en plan large les trois acteurs avant de passer au plan 2.

Une troisième consiste à effectuer un mouvement (travelling et pano)...

Exception :

Il n'y a pas d'exception à cette règle. Il y aura toujours une saute à l'image si vous raccordez deux plans à deux.

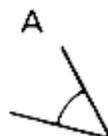
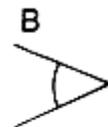
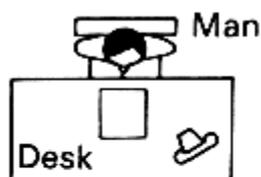


Conseils Pratiques en 24 points... pour le cadreur

9 – Sur un personnage seul, il est préférable de faire un gros plan de face.

Raison : Le spectateur sera plus sensible à la réaction du comédien s'il est filmé de face.

Exemple 1 :



Un homme assis à son bureau décroche le téléphone et commence une conversation téléphonique. La caméra est placée en A pour le plan large et en position B pour le gros plan du visage.

Le raccord est correct. Il n'y aura pas de saute dans l'image. Le mouvement des lèvres ne sera pas perceptible et pire, le spectateur ne pourra pas percevoir de façon correcte le jeu du comédien.

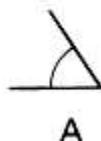
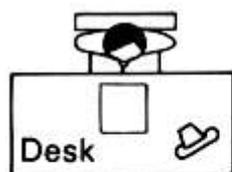
Avec ce type de raccord, vous privez le spectateur de certaines informations au profit d'un cadre qui ne serait qu'esthétique. Même si techniquement le raccord est parfait, vous allez créer une rupture dans le déroulement de l'action qui manquera de fluidité.

Conseils Pratiques en 24 points... pour le cadreur

9 – Sur un personnage seul, il est préférable de faire un gros plan de face.

Raison : Le spectateur sera plus sensible à la réaction du comédien s'il est filmé de face.

Exemple 2 :



Dans ce type de raccord, il n'y aura pas de saute dans l'image.

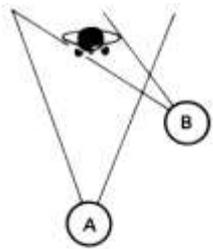
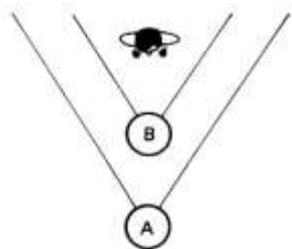
Les deux plans raccorderont bien pour trois raisons :

- L'angle de prise de vues entre les deux plans est suffisamment grand pour éviter toute saute d'image.
- Le comédien est filmé de face. De cette façon, les réactions du visage et de la voix sont parfaitement perceptibles par le spectateur.
- Le raccord dans le mouvement du bras dans le plan large et de la main et de l'avant-bras dans le plan serré est plus facile à faire qu'avec un raccord dans l'axe.

Ce type de raccord est donc recommandé. Il est techniquement correct et assure la fluidité de la narration.

Conseils Pratiques en 24 points... pour le cadreur

10 – Sur un personnage seul, évitez le raccord dans l’axe...



Raison :

Il y a une grande chance de créer une saute dans l’image si vous ne changez pas d’axe. Raccorder les plans 1 et 2 avec des positions A et B dans l’axe va être difficile au montage. Le problème est moins grand si vous passez du plan serré au plan large.

Solution :

Pour raccorder avec un gros plan, il est préférable de changer d’axe le raccord sera plus intéressant. Et vous diminuez le risque de saute dans l’image.

Lorsque vous n’avez que des plans dans l’axe à raccorder, tentez d’insérer un plan extérieur (par exemple, vue subjective ou autre).

Exception :

Vous pouvez faire exception à cette règle lorsque les plans sont très différents...



Conseils Pratiques en 24 points... pour le cadreur

11 – Les mouvements en gros plan doivent être légèrement plus lent..



« **Casino** »
Réal. Martin Scorsese,
DP Robert Richardson, ASC

Raison :

Si la vitesse d'exécution est la même en plan large et en gros plan, le mouvement semblera plus rapide dans le gros plan.

Remarque : Cela est aussi valable dans le jeu de l'acteur. Un acteur filmé en gros plan doit jouer avec plus de retenue que dans un plan large.

Solution :

Le réalisateur demande au comédien de ralentir le geste dans le gros plan. Ainsi, le raccord entre les deux mouvements semblera plus naturel.

Exception :

Vous ne devez pas appliquer cette règle aux raccords de mouvement de caméra, travelling ou autre

Conseils Pratiques en 24 points... pour le cadreur

12 – Préférez un mouvement de caméra à un zoom...

Raison :

Les yeux ne zooment pas. L'effet du zoom n'est pas naturel. Les perspectives ne changent pas (parce que le point de vue ne change pas). Un zoom, va créer une rupture dans la fluidité visuelle. Lorsque vous filmez une fiction, essayez d'éviter l'emploi du zoom. Par contre, le travelling est un mouvement naturel qui se rapproche de la vision normale d'un observateur en mouvement. En travelling, les mouvements relatifs des premiers plans et des plans secondaires sont différents.

Malgré tout, vous pouvez rendre visuellement acceptable un zoom en l'accompagnant d'un mouvement de caméra.

Exemples :

Un pano vertical avec un zoom

Un pano horizontal avec un zoom

Un travelling latéral avec un zoom

Une montée ou une descente de caméra avec un zoom

Exceptions :

Lorsque le zoom est tellement lent qu'il n'est pas immédiatement perceptible.

Conseils Pratiques en 24 points... pour le cadreur

13 – Ne jamais faire un zoom ou travelling arrière dans l'axe sans justification



« *Il était une fois dans l'Ouest* »
Réal. Sergio Leone

Raison :

Un zoom ou travelling arrière dans l'axe est souvent fait la fin d'une séquence. Il précède souvent un fondu ou une transition avec la séquence suivante.

Solution :

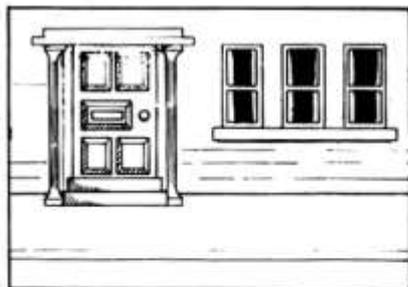
La motivation (ou la justification) pour faire un zoom ou travelling arrière doit être dans le plan. Cela peut être un mouvement de comédien dans le cadre ou autre. Lorsque la justification du travelling arrière n'est pas évidente il faut envisager ce mouvement avec la plus grande prudence...

Exceptions :

Les exceptions sont rares. Il peut aussi être envisagé pour laisser de l'espace pour le générique...

Conseils Pratiques en 24 points... pour le cadreur

14 – Pour insérer un plan en pano ou en travelling, utilisez une personne ou un objet qui se déplace dans le même sens.



Raison :

La raison est en rapport direct avec la perception de l'échelle humaine et du mouvement par rapport à l'arrière plan.

Dans la première image, le spectateur n'a aucune idée de la taille de l'immeuble.

La présence du personnage suffit à indiquer l'échelle du décor. Par ailleurs, le mouvement est justifié par l'élément filmé.

Solution :

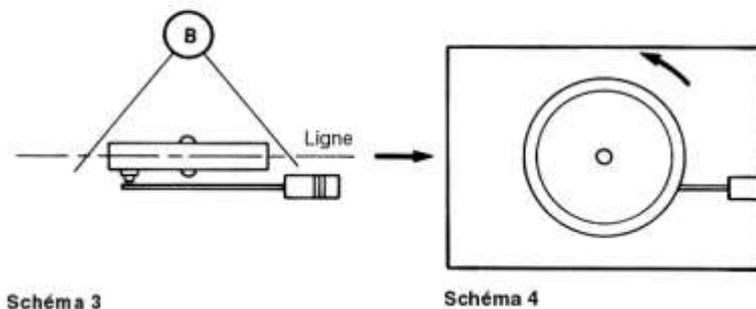
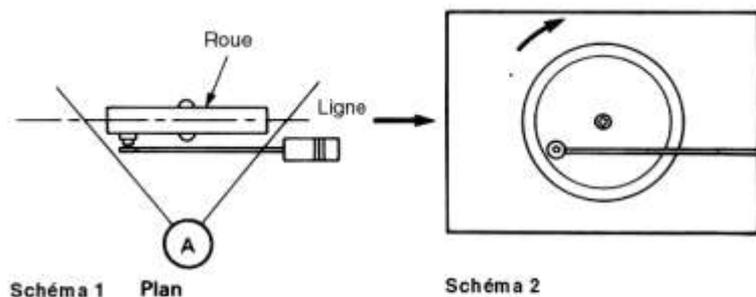
Le personnage que vous placez dans la champ doit se déplacer dans le même sens que le mouvement de caméra. Le mouvement du personnage doit « conduire le plan », vous devez laisser plus d'espace devant le personnage. Le panoramique doit débuter et de terminer en plan fixe.

Exceptions :

Vous faites exception à la règle s'il n'y a aucun doute sur l'échelle du sujet filmé.

Conseils Pratiques en 24 points... pour le cadreur

15 – Les objets en mouvement ont une ligne d'intérêt.



Raison :

Dans le schéma 1, un piston met en mouvement une roue qui tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Le schéma 2 montre l'image filmée par la caméra en position A.

En position B, la caméra traverse la ligne d'intérêt. Sur le schéma 4, la roue tourne dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Solution :

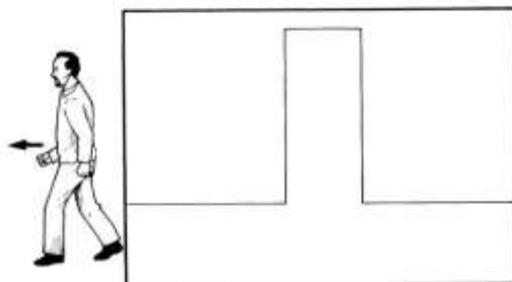
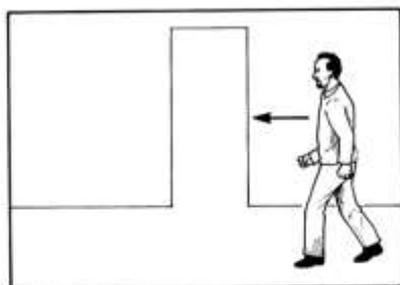
Toujours filmer l'objet en mouvement du même côté. Si vous devez traverser cette ligne d'intérêt, n'oubliez pas de filmer un plan de coupe qui permettra le montage.

Exceptions :

Il n'y a pas d'exceptions à cette règle.

Conseils Pratiques en 24 points... pour le cadreur

16 – Si vous faites un pano ou un travelling sur un sujet en mouvement, laissez-le sortir du champ avant de faire un plan sur ce même sujet immobile.



Raison :

Une coupe entre un sujet en mouvement et ce même sujet immobile va créer une saute dans le montage.

Solution :

Laissez sortir du champ le sujet avant de couper la caméra. Le plan suivant sur le sujet immobile sera fixe.

Remarques :

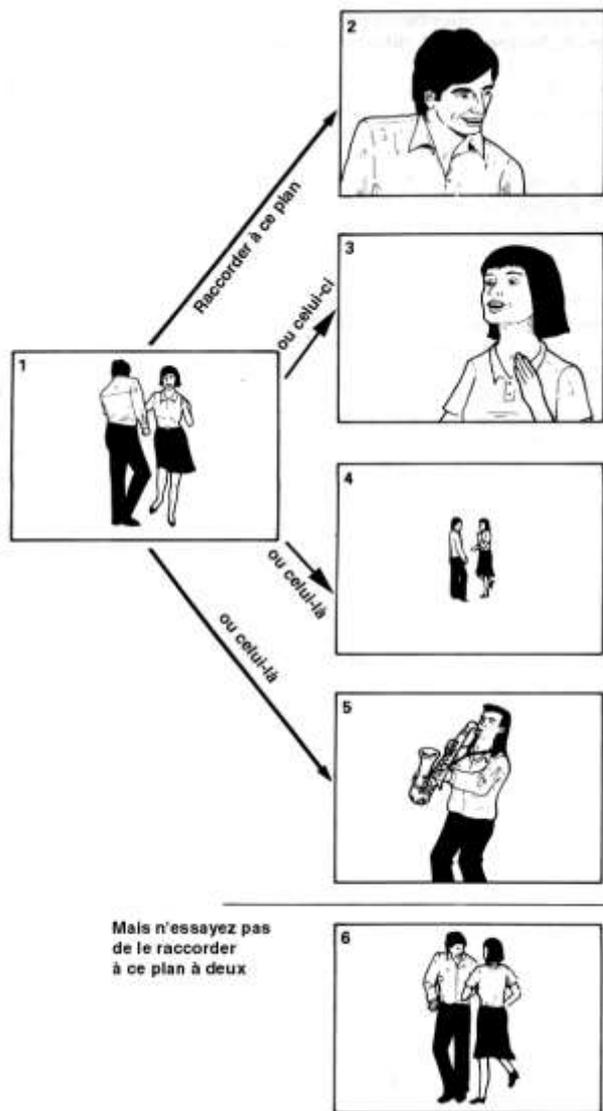
Les monteurs sont souvent amenés à couper dans un pano ou un travelling. Ils n'ont pas à le faire tant que le mouvement est acceptable dans son exécution. Généralement un mouvement caméra débute par un fixe ensuite un mouvement puis un fixe. Le raccord sur le sujet immobile sera correct lorsque la caméra est fixe. Donc, ne pas couper la caméra avant que la caméra soit fixe et/ou le sujet immobile et/ou le sujet hors champ afin de pouvoir raccorder avec un plan où le sujet serait immobile.

Exceptions :

Il y a plus d'exception à cette règle qu'il y a de raisons.

Conseils Pratiques en 24 points... pour le cadreur

17 – Ne pas faire un champ contrechamp en plan « à deux ».



Raison :

Il est difficile d'avoir un raccord dans le mouvement parfait.

Vous pouvez demander à un acteur de faire exactement le même mouvement d'un plan à l'autre. Il est pratiquement impossible à deux acteurs de le faire. Il sera aussi difficile pour le monteur de trouver le bon point de coupe qui se justifie.

Solutions :

Le plan qui suit un plan à deux peut être le gros plan sur l'un des deux comédiens ou un plan d'ensemble.

Il faut que le plan d'ensemble soit suffisamment large pour que le spectateur ne sente pas un défaut de raccord dans le mouvement

Exceptions :

Si les plans à raccorder sont des plans d'ensemble.

Conseils Pratiques en 24 points... pour le cadreur

18 – Pour filmer un dialogue au téléphone, adopter le principe du champ contrechamp interne.



Raison :

En principe, deux personnes qui se parlent se regardent. Faites de même à l'écran à moins que le scénario vous impose de ne pas le faire.

Solution :

Filmez le dialogue en adoptant la technique du champ contrechamp interne tel qu'il est indiqué sur le schéma.



Exceptions :

Il est par exemple possible que l'un des comédiens tourne le dos à la caméra pour donner sa réplique par exemple.

Conseils Pratiques en 24 points... pour le cadreur

19 – Un comédien qui sort à gauche doit entrer par la droite, s’il sort à droite, il doit entrer par la gauche...



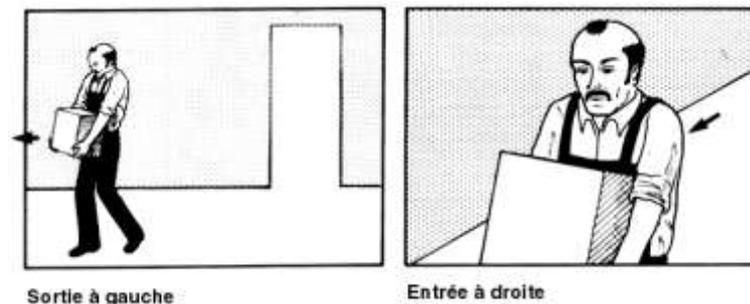
« *Germinal* » Réal. Claude Berri, DP : Y. Angelo

Raison :

Ceci est une des règles de base sur les raccords de déplacement d'un comédien ou d'un véhicule. D'un plan à l'autre, la direction apparente du mouvement est la même pour le spectateur.

Exceptions :

Lorsque le changement de direction est imposé par un événement extérieur ou que le réalisateur veut signifier un changement de direction.

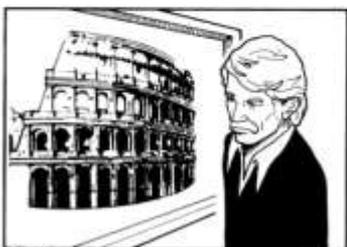


Conseils Pratiques en 24 points... pour le cadreur

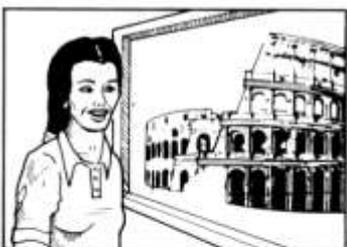
20 – Respecter la position d'un centre d'intérêt sur l'image entre deux plans.



Plan 1



Plan 2



Plan 3



Plan 4

Raison :

Même si les images sont correctement cadrées, le spectateur peut être perturbé s'il y a accumulation de centres d'intérêt.

Examinons l'exemple ci-contre.

Le plan 1 est un plan à deux d'un homme et d'une femme contemplant une peinture cadrée au centre de l'image. Ce plan est techniquement bien cadré.

Le plan 2, est un plan rapproché sur l'homme. Le cadreur garde dans le champ le tableau qui est sur la gauche de l'image. Ce plan est lui aussi bien cadré.

Le plan 3 est symétrique du plan 2 avec le tableau sur la droite de l'image. Pris individuellement, ce plan est correct. Par contre, au montage, le centre d'intérêt qui était à gauche va passer à droite et le spectateur va sentir une saute dans le montage. La fluidité de la narration en sera perturbée.

Solution :

Garder dans le même secteur de l'image un point d'intérêt évident ou faire un plan plus gros qui élimine le défaut (Plan 4).

Exceptions :

Si le centre d'intérêt est caché dans l'action ou si le centre d'intérêt devient flou.

Conseils Pratiques en 24 points... pour le cadreur

20 – Respecter la position d'un centre d'intérêt sur l'image entre deux plans.



« **Casino** » Réal. Martin Scorsese, DP Robert Richardson, ASC

Conseils Pratiques en 24 points... pour le cadreur

20 – Respecter la position d'un centre d'intérêt sur l'image entre deux plans.



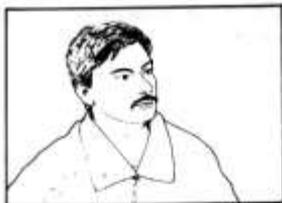
« *Brokeback Mountain* » Réal. Ang Lee, DP Rodrigo Prieto



Oscars du meilleur réalisateur en 2006 ainsi que du meilleur scénario d'adaptation

Conseils Pratiques en 24 points... pour le cadreur

21 – Ne pas oublier de faire un plan large après une série de gros plans



Raison :

Le spectateur perd facilement la position des acteurs dans la scène surtout s'ils se déplacent beaucoup.

Le monteur va chercher à placer un plan large, dès que l'action le permettra, après une série de gros plans surtout si l'arrière plan est flou.

Solution :

Ne jamais découper une scène avec uniquement des gros plans (à moins que le scénario ne l'impose).

Un seul plan large, situant les personnages dans le décor, va contribuer à une meilleure compréhension de la scène pour le spectateur.

Ne pas oublier que le cadreur connaît le décor dans lequel se situe l'action. Ce n'est pas le cas du spectateur.

Exception :

Vous pouvez faire exception à la règle lorsque le décor est parfaitement connu et identifié par le spectateur.

Conseils Pratiques en 24 points... pour le cadreur

22 – Faire un gros plan d'un comédien pour sa première apparition à l'écran.



Raison :

Le spectateur ne connaît pas le personnage. Il doit identifier son visage.

Un plan large indique la relation qu'il entretient avec un autre personnage dans le décor. Le gros plan va aider à l'identifier.



Solution :

Placer dès que possible un gros plan dans le découpage de la scène. Vous pouvez aussi le faire si le personnage n'est pas apparu à l'écran depuis un bon moment. Il faut, sans arrêt, aider le spectateur à la compréhension de la narration.



Exception :

Ne pas appliquer la règle pour les figurants ou un personnage qui a un rôle tout à fait secondaire.

Conseils Pratiques en 24 points... pour le cadreur

22 – Faire un gros plan d'un comédien pour sa première apparition à l'écran.



Parodie du clip « Gare aux cons » réalisé par Ludovic Daire, étudiant à l'Eicar en BTS Image en 2006-2008

Conseils Pratiques en 24 points... pour le cadreur

23 – Toujours faire un plan large du décor dans lequel va se dérouler l'action.

Raison :

Non seulement le spectateur attend de savoir ce qui va se passer dans la scène mais il veut voir où va se dérouler l'action.

Bien souvent, les caractéristiques du décor sont essentielles pour comprendre l'action.

Pour cela, il est indispensable de montrer le décor.

Le plan général (ou d'ensemble) servira à :

- indiquer la géographie du lieu
- établir la relation du personnage avec le décor
- repérer les déplacements du comédien dans le décor.

Exception :

Vous ferez exception à la règle pour cacher un décor pour des raisons de style ou d'époque.



Laissez au spectateur le temps de lire l'image :

- ... C'est une maison
- ... dans la plaine
- ... à côté d'un colline
- ... avec une clôture
- ... de la fumée sort de la cheminée
- ... près des grands arbres
- ... au couché du soleil

Conseils Pratiques en 24 points... pour le cadreur

23 – Toujours faire un plan large du décor dans lequel va se dérouler l'action.



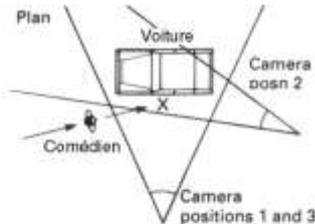
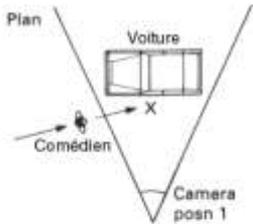
Générique : 2mn 13 pour entrer dans l'univers du film !



« WALK THE LINE » Réal. James Mangold ; DP : Phedon Papamichael (ASC)

Conseils Pratiques en 24 points... pour le cadreur

24 – Éviter de filmer une scène avec uniquement des plans généraux et des gros plans à partir d'un même point de vue.



Raisons :

A moins de le faire pour créer un effet, il y aura une saute dans le montage en raccordant un plan général avec un gros plan.

Exemple :

Dans le montage 1, un homme se dirige vers une voiture en plan général. Il s'arrête près de la portière et cherche ses clés.

La scène est montée en deux plans.

Les deux plans raccordent mais il y a une saute dans l'image. La fluidité de la narration est rompue. Le spectateur peut se demander quel est cet homme et ce qu'est devenu l'autre ?

Il est préférable de découper la scène en trois plans.

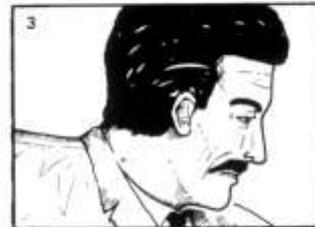
Le premier plan sert à situer l'action, le second, en plan américain, sert à identifier le personnage. Le point de vue de la caméra est différent.

Retour au premier point de vue pour filmer en gros plan la réaction du personnage.

Le résultat est bien meilleur pour la lisibilité de la scène. Le spectateur sait où va le personnage et ce qu'il va faire.



Montage 1



Montage 2

PARTIE II



La Machinerie

Le métier de machiniste

Un bon machiniste est sans cesse pris par le travail. Il déplace le matériel de prises de vues, d'une position à l'autre, monte le trépied et assiste l'équipe de tournage dans l'installation de la tête et de la caméra.

Avant d'installer un travelling, il s'assure que la surface de déplacement du chariot ou de la grue est plane, invente des montures de caméra spéciales allant de l'attelage de chevaux à la voiture de course, il trace les repères à la craie, installe des supports qui serviront à placer les projecteurs.

De bonne heure le matin, le machiniste s'assure que tout est en place pour l'arrivée de l'équipe de prise de vues. Il termine tard pour tout remettre en ordre. Il arrive souvent le premier pour repartir le dernier.

La Machinerie

Le matériel de base

Les machinistes tiennent à leur disposition des madriers, des planches, et des rails sur lesquels ils font rouler les chariots et les grues, des cubes, des cales, des praticables et des semelles servant à élever le niveau des objets, des marteaux et des tournevis, des clous et des vis, des morceaux de bois et des scies, de l'ingéniosité et de la bonne humeur.

Le chef machiniste a souvent investi et dispose de son propre matériel. Cela commence souvent par une camionnette de 3,5 t dans laquelle il va agencer tout un petit matériel de machinerie qui lui viendra en aide...

S'il prévoit de transporter le matériel caméra dans le même camion, celui-ci devra faire 7,5 t. Certains camions machiniste sont pourvus d'une chambre noire.

La Machinerie

Le matériel de base

Le camion machiniste contient un matériel de base composé de cubes 15x20x30, de cubes opérateur, de cubes de base et des plaques de roulement.

Il y aura en quantité suffisante diverses cales pour caler les travellings.

Il y aura aussi quelques bastaings, des battants ainsi que des sacs de sable destinés à gueuser toute sorte de choses dont les pieds de projecteur.

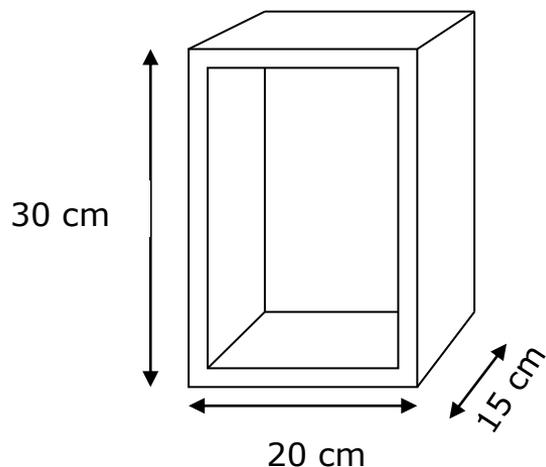
Un camion machiniste est rangé, les bouts sont enroulés au fond du camion, les cubes alignés prêts à servir.

Les étagères ont des sécurités afin que le transport du matériel se fasse dans les meilleures conditions.

La Machinerie

Le matériel de base

Les cubes 15-20-30



Le cube de 15/20/30 est un cube de 30 cm de haut, large de 20 cm et profond de 15cm. Ce sont les dimensions extérieures du cube. Ce cube est très pratique et sert à une quantité de choses sur un tournage. Il sert à caler un travelling, surélever un accessoire ou un meuble de 15, 20 ou 30 cm. Il sert aussi de tabouret à l'équipe, ou même de vide poche.

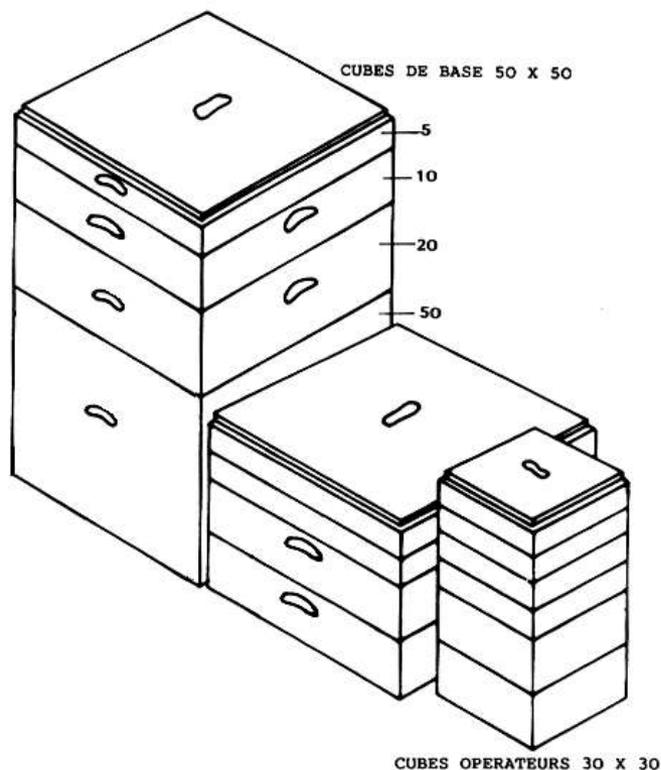
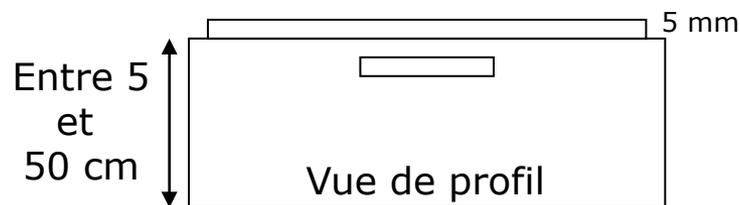
Ils sont fabriqués en contre-plaqué CTBX de 15 mm d'épaisseur. Ce type de contre-plaqué résiste bien à l'atmosphère humide tout en étant moins cher que le contre-plaqué marine (3 fois moins cher).

Il ne faut pas fabriquer les cubes en contre-plaqué ordinaire. Même si le prix de revient est 2 fois moindre, ils ne dureraient pas dans le temps en se décollant très vite en extérieur.

La Machinerie

Le matériel de base

Les cubes de base et d'opérateur



A l'inverse du cube 15/20/30, ces cubes sont empilables. Les cubes de base (ce nom vient du fait que l'on installait souvent une base pour installer la caméra sur ce type de cube) ont une section (vue de dessus) de 50 cm/50 cm. Les cubes opérateur ont une section de 30 cm/30 cm. Les hauteurs standards des cubes sont 50 cm, 30 cm, 20 cm, 10 cm et 5 cm. Leur fabrication ressemble à celle des 15/20/30. Le contre-plaqué CTBX, de 15mm d'épaisseur, est cloué-collé.

Pour un équipement de base, il faut prévoir pour chacun des cubes (opérateur et base) un cube de 50, deux de 30, deux de 20, quatre de 10 et quatre de 5.

Sur les gros films, il faut doubler voir tripler ces quantités.

La Machinerie

Le matériel de base

Les pratiquables



« Le pont de la rivière Kwai » Réal : David Lean



L'intérêt du pratiquable est de se plier afin d'occuper le moins d'espace possible une fois rangé.

Il y a les pratiquables en alu et les pratiquables en bois.

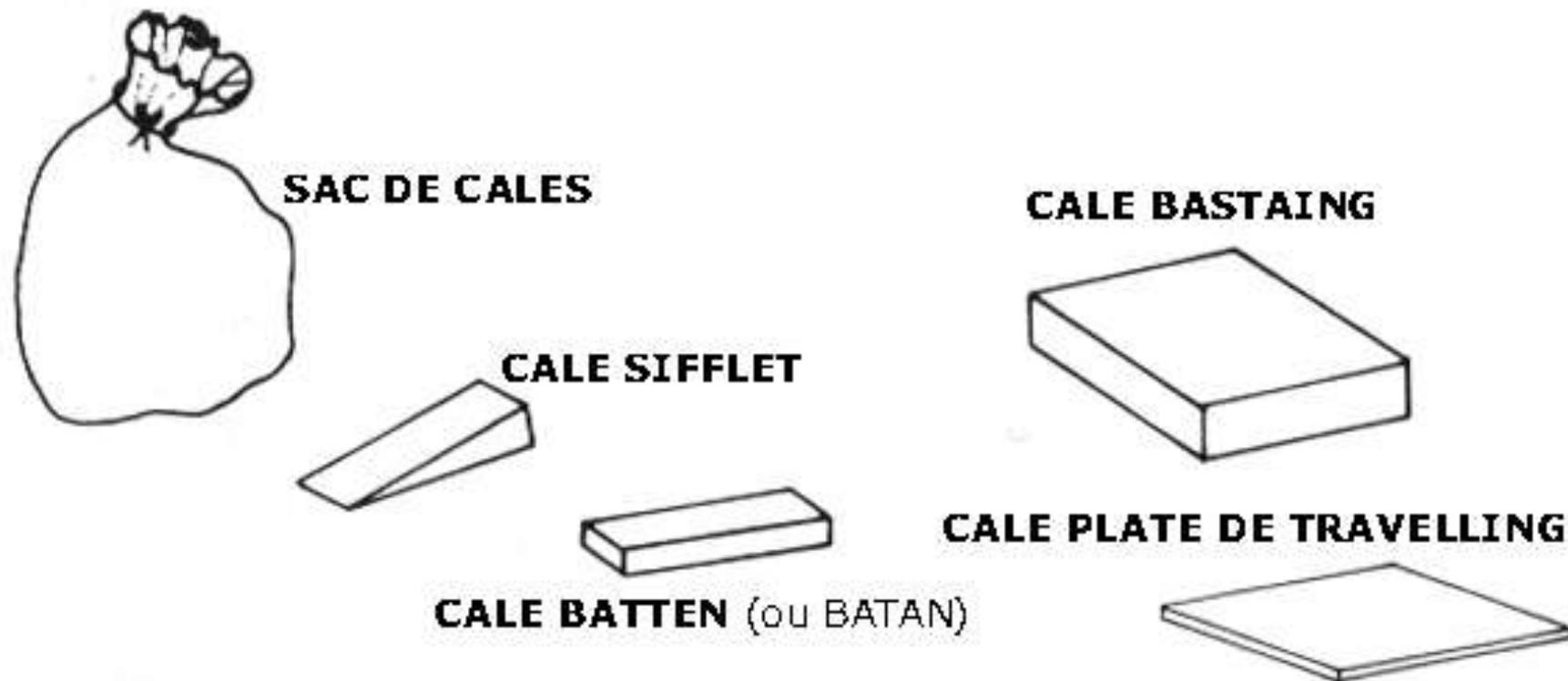
La surface d'un plancher de pratiquable est de 1,20m /1,20m.

Ils existent en 1 mètre et en 0,50m de haut.

La Machinerie

Le matériel de base

La cale sifflet, la cale bastaing[1], le batan[2], le bastaing



[1] **basting ou bastaing** [bast—] nom masculin

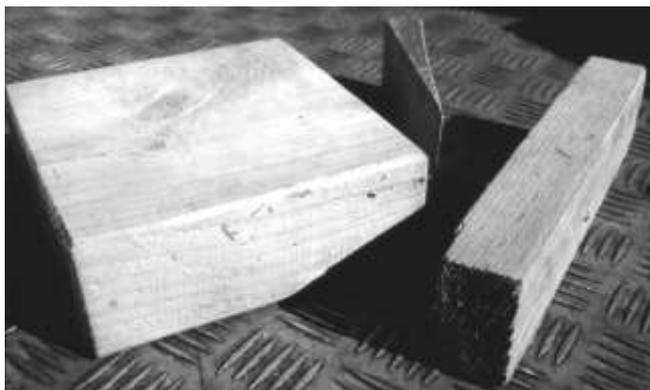
Pièce de bois à arêtes vives de section inférieure à celle du madrier.

[2] **batten** [/bætn] mot anglais signifiant planche, latte, volige.

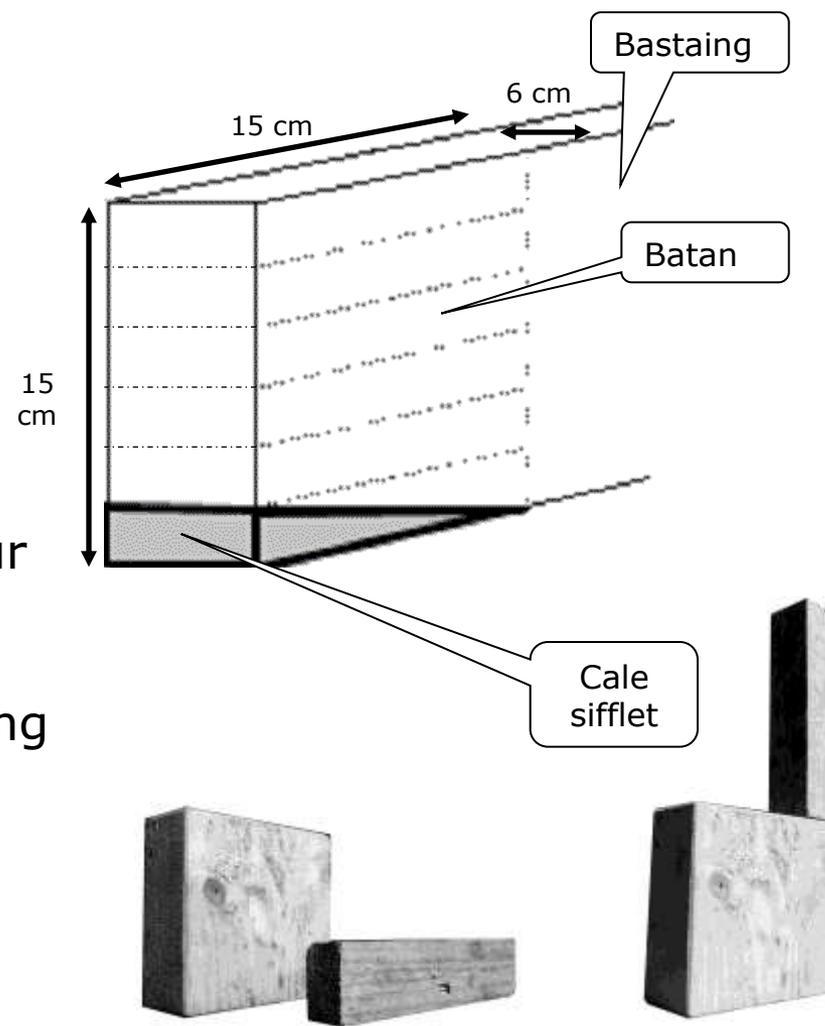
La Machinerie

Le matériel de base

La cale sifflet, la cale bastaing[1], le batan[2], le bastaing



Le bastaing est une pièce de bois d'équarrissage normalisée, de forte section (15 x 6 cm) et d'une longueur d'environ 5 mètres (entre 4 et 6 m). Le batan nous vient d'Angleterre, sa section est égale à 1/6^e de bastaing c'est à dire que son épaisseur est de 2,5 cm. Cette pièce de bois est typique de l'industrie du cinéma, elle n'est pas employée en charpente.



La Machinerie

Le matériel de base

Voici différentes cales pour caler les travellings :



La cale sifflet



La cale plate



Les cales spécifiquement anglaises permettant de multiples combinaisons

La Machinerie

Le matériel de base

Les plaques de roulements



Les plaques de roulement sont indispensables pour les rouling de dollies.

Les plaques de roulement sont en 19 mm d'épaisseur en contre-plaqué CTBX.

Elles sont solidement amarrées dans le camion.

La Machinerie

Le matériel de base
La caisse de face



Composition :

En premier lieu, un grand clap et un petit avec de la craie ou un feutre, une paire de ciseau, un cutter, **une sangle à cliquer pour amarrer la caméra**. Deux ou trois pinces pour fixer ou attacher des voiles ou petit borniol. Une bombe à mater, du WD40 pour graisser une roue de travelling, du talc pour les rails de travelling et le marteau qui sert à clouer et déclouer..

A proximité dans le camion : les sangles à cliquet de 5m de long, les presses (environ une douzaine de 20 à 50 cm), la queue de cochon, les bouts, les sacs de sable sont ...

La Machinerie

Le matériel de base

La bijoute du machiniste



La caisse de cales et la caisse de face du machiniste sont toujours près de la caméra

La Machinerie

Le matériel de base

La bijoute du machiniste

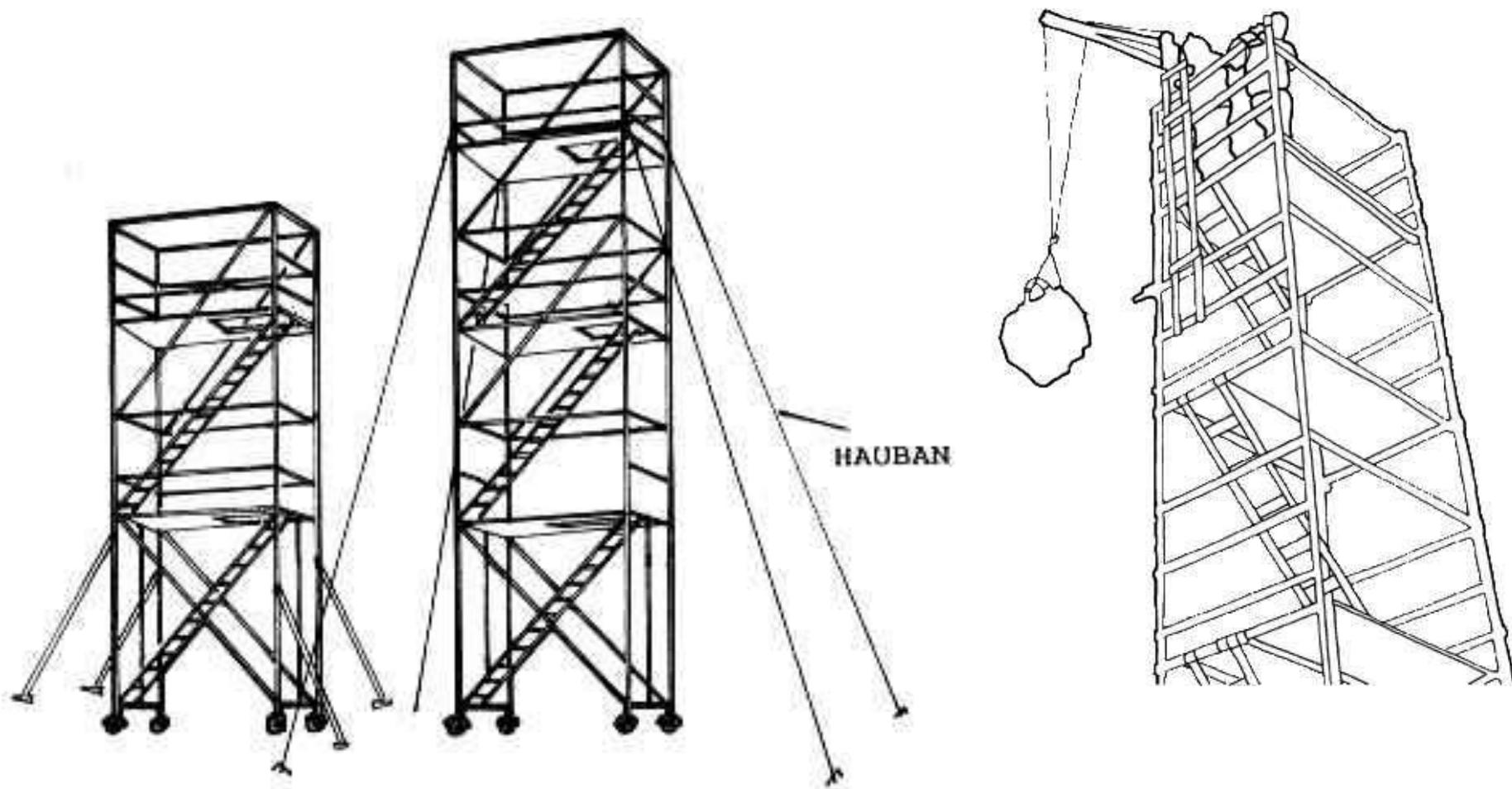


Certains machinistes ont une entreprise qui leur permet d'investir et louer le matériel aux productions : matériel varié pour chauffer les plateaux, machine à fumée, tour HyWay ect...



La Machinerie

Les tours Hyway (Samia)
modulables par palier de 2 mètres



CINÉ ÉCHAFAUDAGE SERVICES :
<http://www.ces-as.com/accueil.htm>

La Machinerie

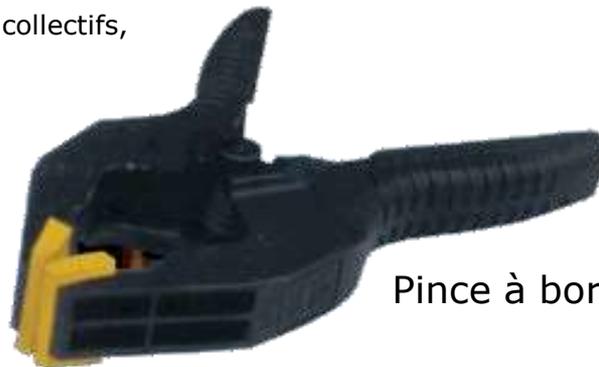
Les Borniols

Hé y a quelqu'un ?
Oh y a quelqu'un ?
C'est moi, Borniol
Et je viens livrer le cercueil.
Si vous m'payez un coup d'alcool,
Ben moi, j'vous fait les clous à l'œil.
Ouais c'est moi, Borniol,
Service rapide et je contente
Même la veuve du guignol,
Vu que je fais le service après-vente.

...
Je serai la maison Borniol,
Le supermarché de la mort;
Cercueils à fleurs pour les pauvres mômes
Et à roulettes pour les vieillards.
Je serai la maison Borniol Borniol Borniol,
Maison Borniol,
Maison Borniol,
Bières, cercueils, catafalques,
Maison Borniol,
Maison Borniol,
Demandez notre catalogue automne, hiver,
Maison Borniol,
Maison Borniol,
15% d réduction sur suicides collectifs,
Maison Borniol,
Maison Borniol.



Location :
Ciné Echafaudages Services - CES
Lot C - Avenue Jean Moulin
Z.A.C de la Cerisaie
93240 STAINS
<http://www.ces-as.com>



Pince à borniols

La Machinerie

Tubes et barres...



Polecat



Bras magique

La Machinerie

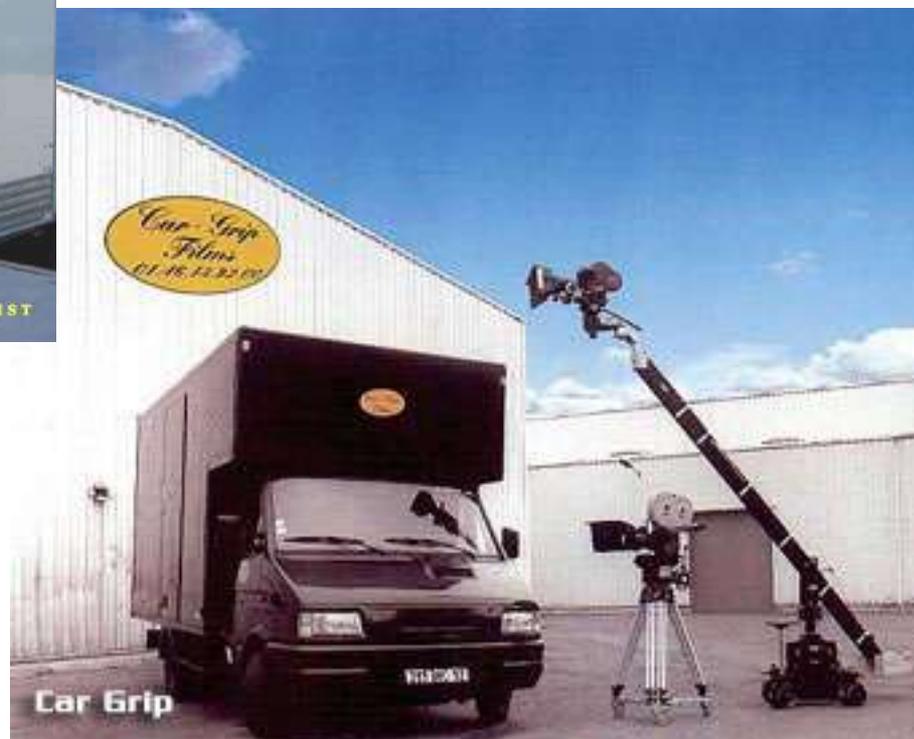
Les ponts lumière



CINÉ ÉCHAFAUDAGE SERVICES :
<http://www.ces-as.com/>

La Machinerie

Le camion machiniste et son agencement



La Machinerie

Le camion machiniste et son agencement



Le diable permet de transporter les sacs de sable ou les caisses de la caméra.

Le diable doit obligatoirement avoir des **roues larges et gonflables** pour servir sur des terrains mous ou caillouteux



La Machinerie

Le camion machiniste et son agencement



Les barres de fixation évitent aux caisses ou aux cubes de tomber dans le transport

La Machinerie

Le camion machiniste et son agencement



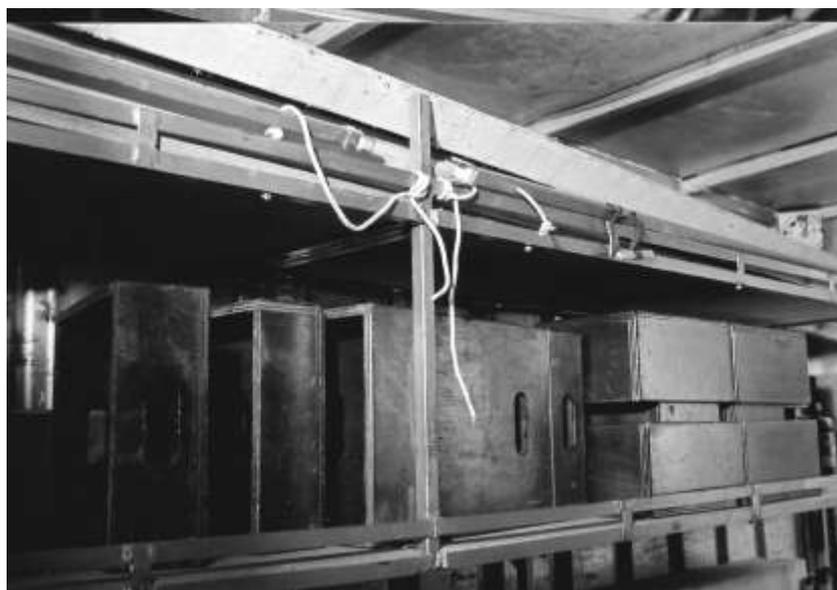
Un vingtaine de bouts (cordages de chanvre)
de 12 mètres de long en 12 mm épaisseur.



Il faut environ une trentaine
de sacs de sable.

La Machinerie

Le camion machiniste et son agencement



Sur l'étagère du haut (au dessus des 15-20-30) une série de batans

La Machinerie

Le camion machiniste et son agencement

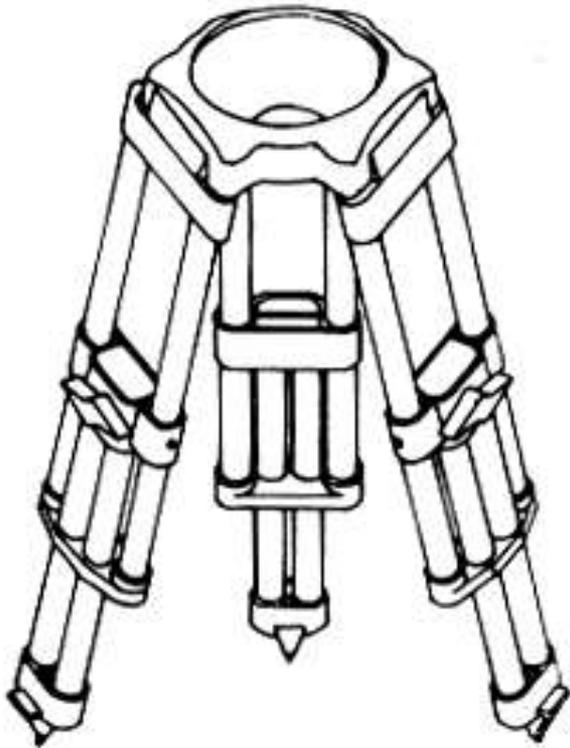


L'escabeau, le parapluie et le balai

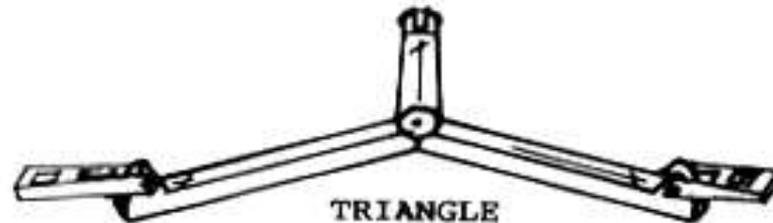
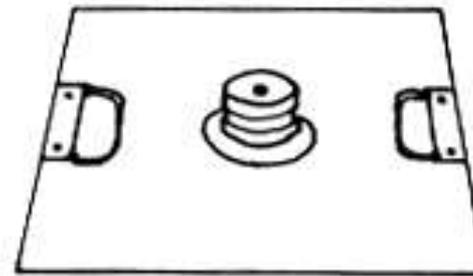
La Machinerie

Les supports caméra, les pieds, bases et triangles

PIED METALLIQUE



PLAQUE DE FIXATION
POUR EMBASE ELEMACK



TRIANGLE

La Machinerie

Les supports caméra, les grands et petits pieds

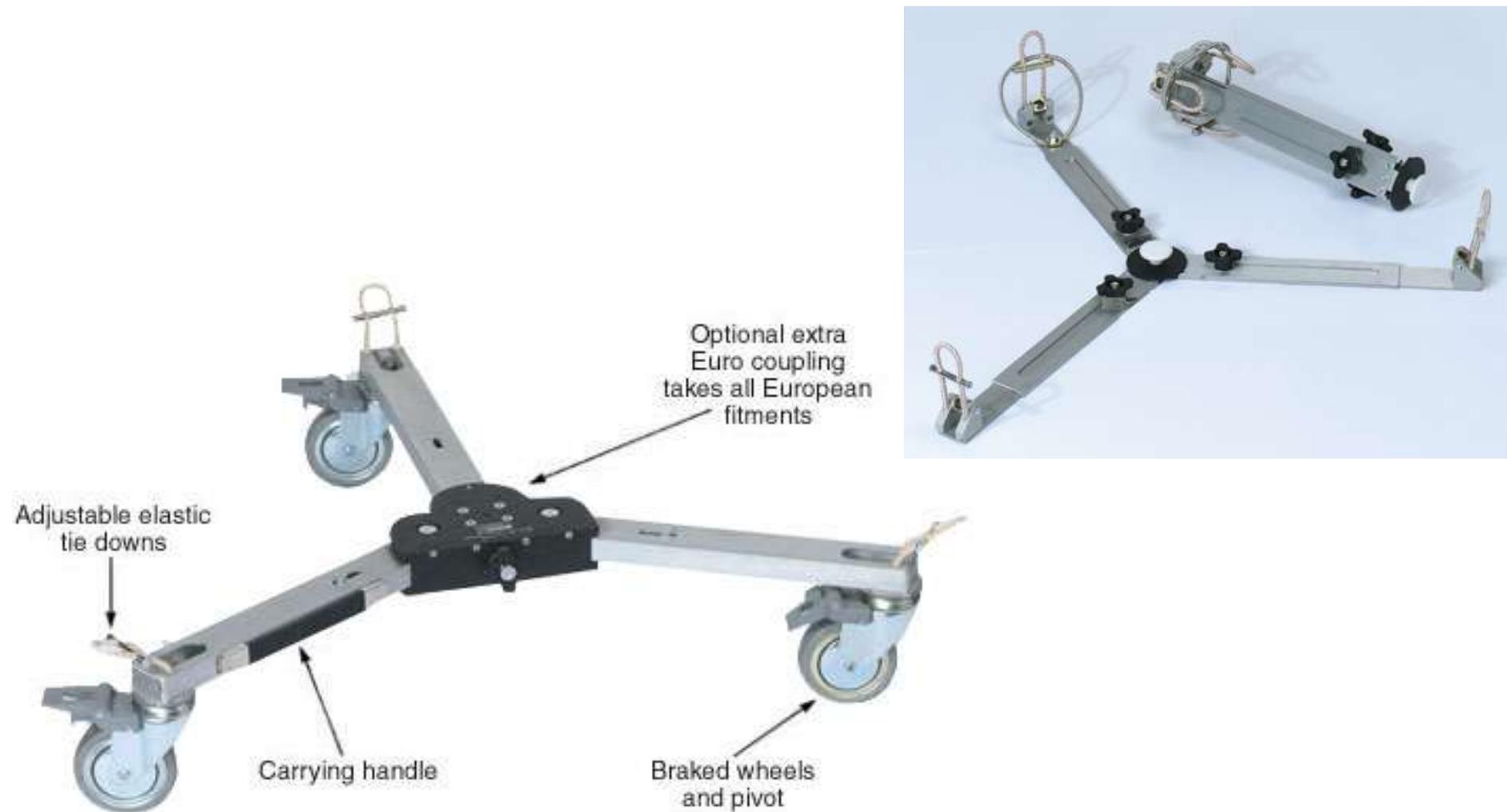


Ref. 10001

Ref. 80051

La Machinerie

Les supports caméra, les triangles

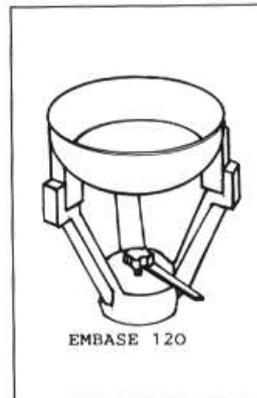
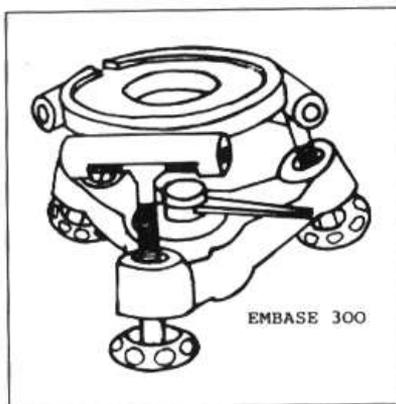


La Machinerie

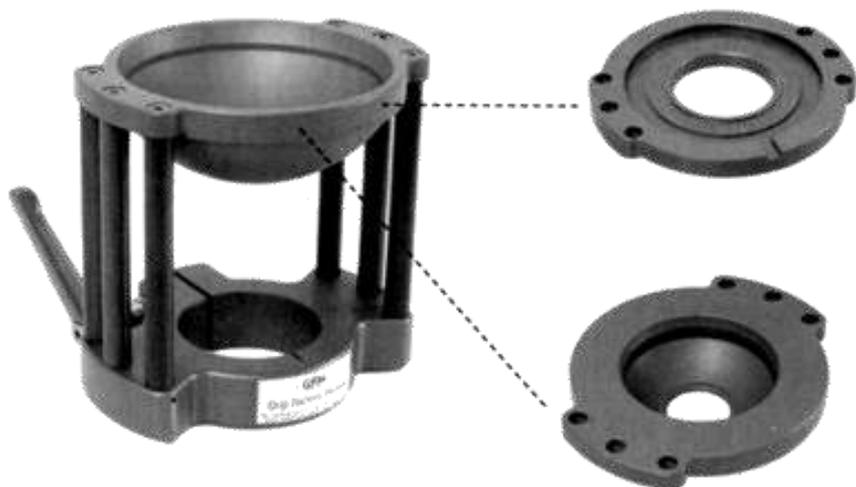
Les supports caméra, Base 300 et Coupoles 120



Ref. 80041



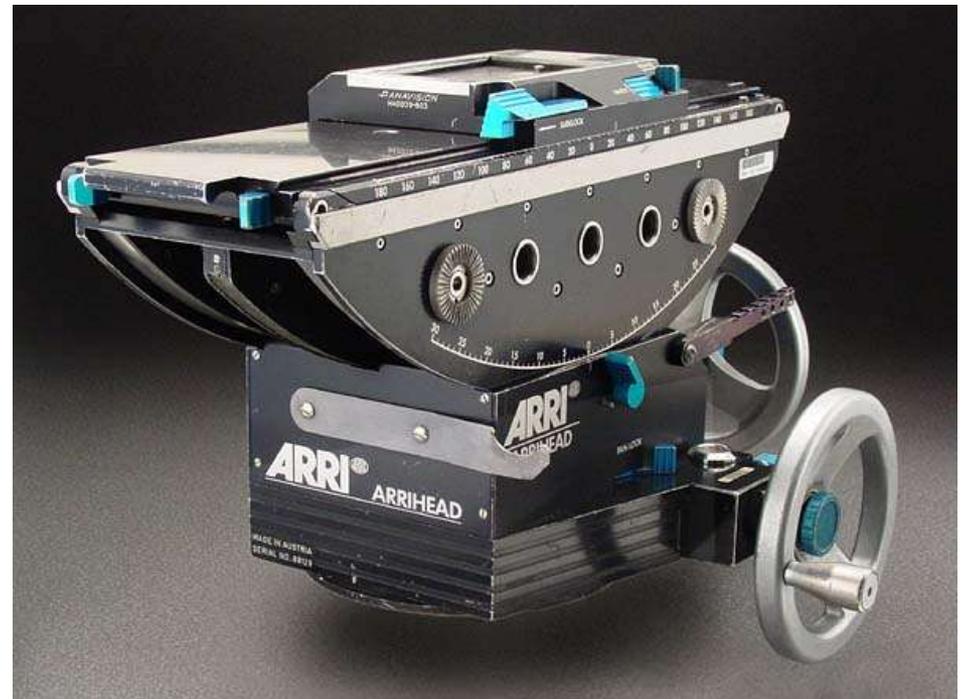
Ref. 80043



Ref. 80042

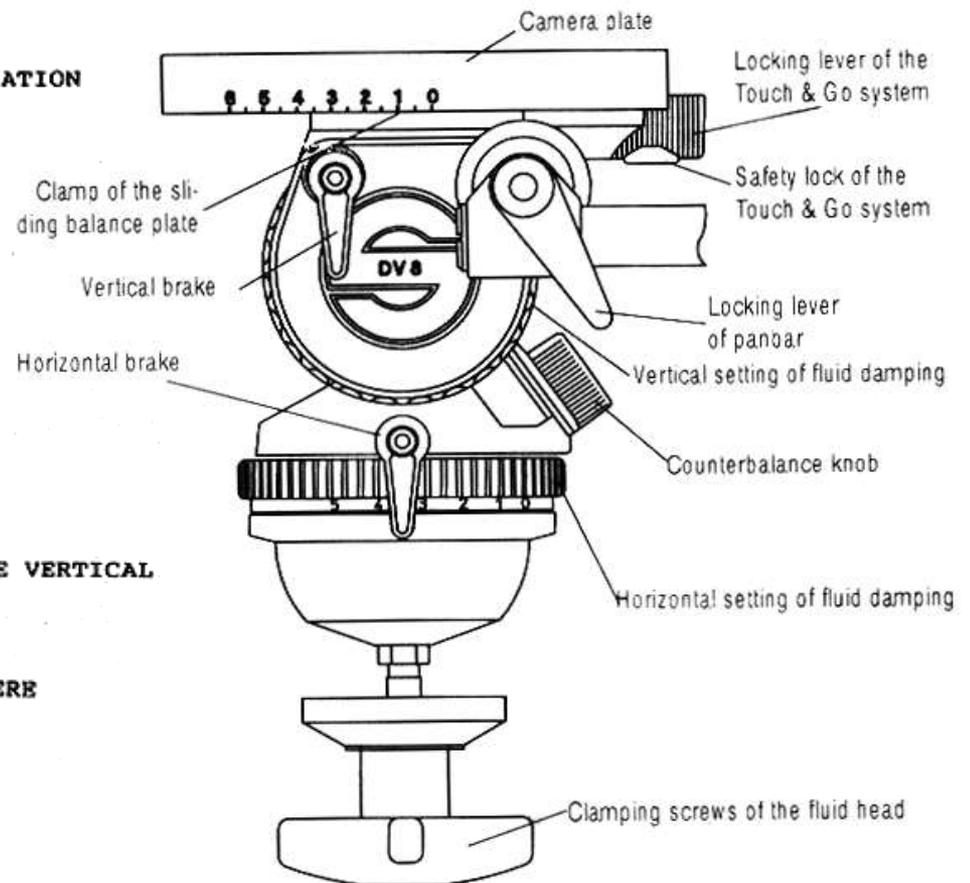
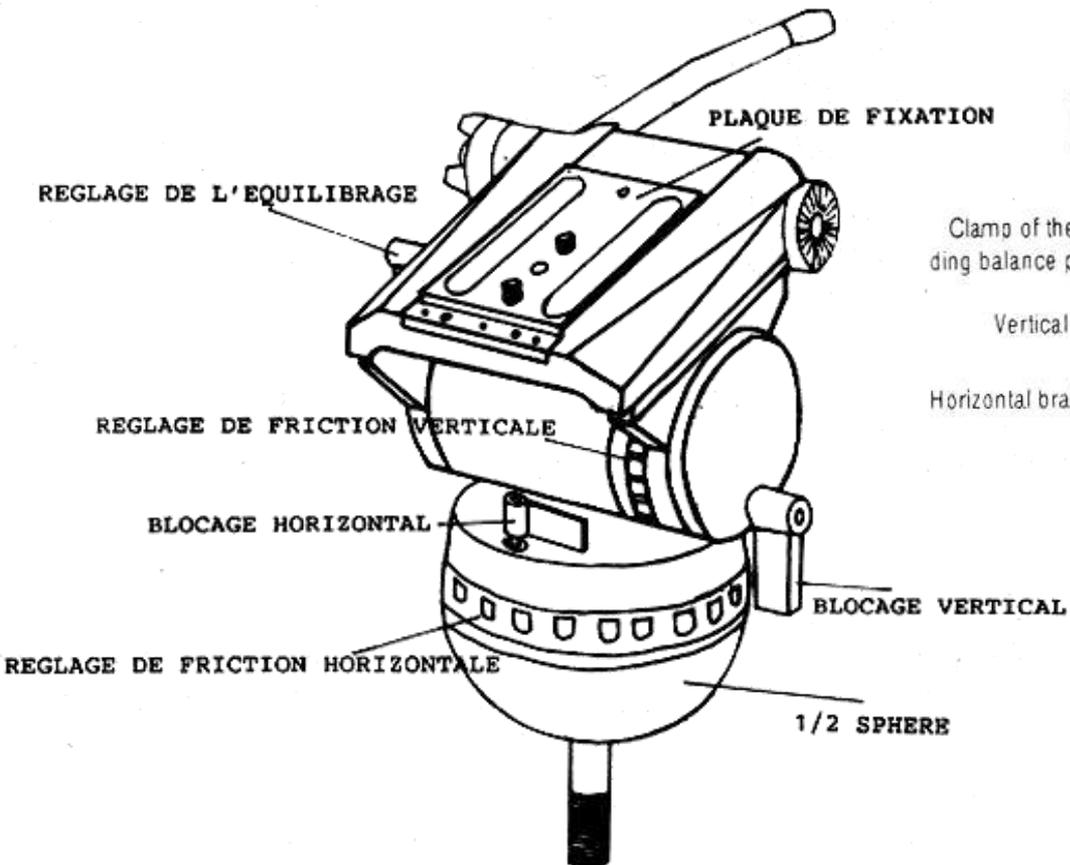
La Machinerie

Les supports caméra, les têtes



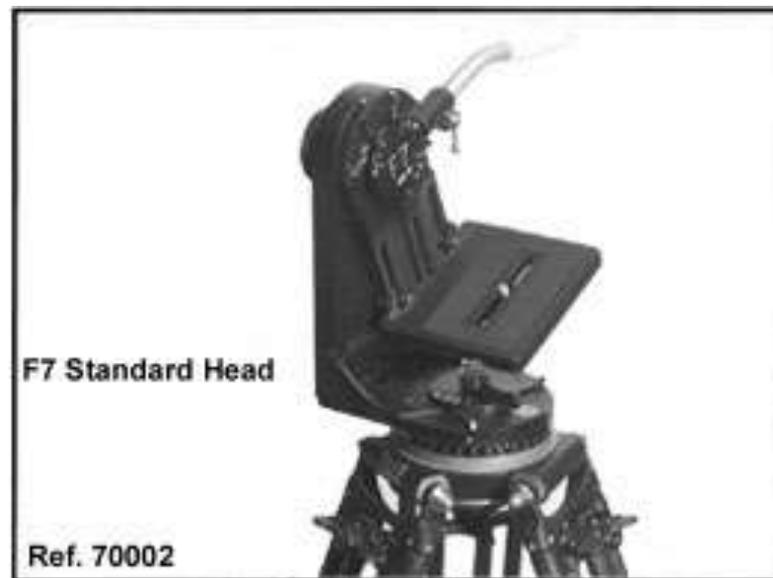
La Machinerie

Les supports caméra, les têtes



La Machinerie

Les supports caméra, les têtes



(Fluid MK III) Ref. 70001
(Fluid MK IV) Ref. 70002



La Machinerie

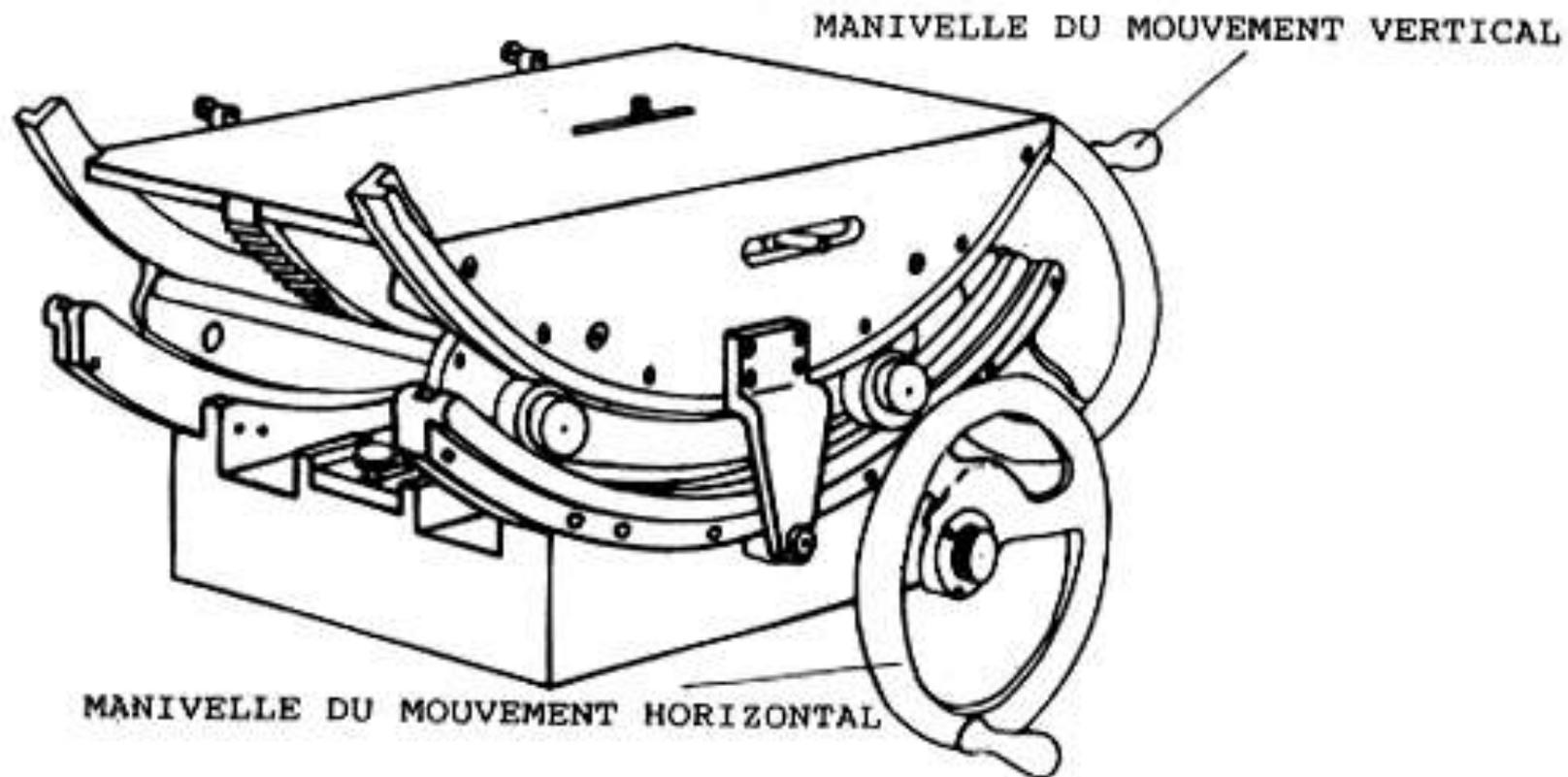
Les supports caméra

Les Têtes



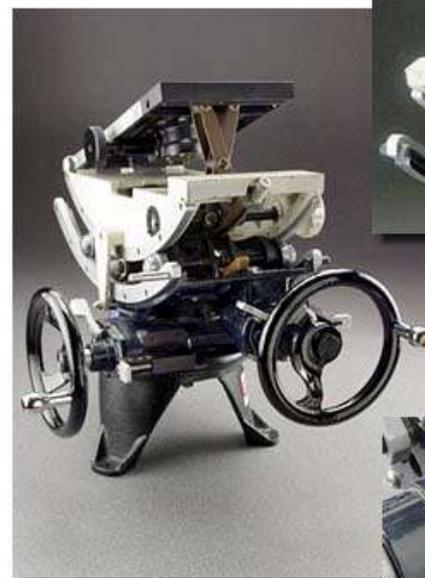
La Machinerie

Les supports caméra, les têtes



La Machinerie

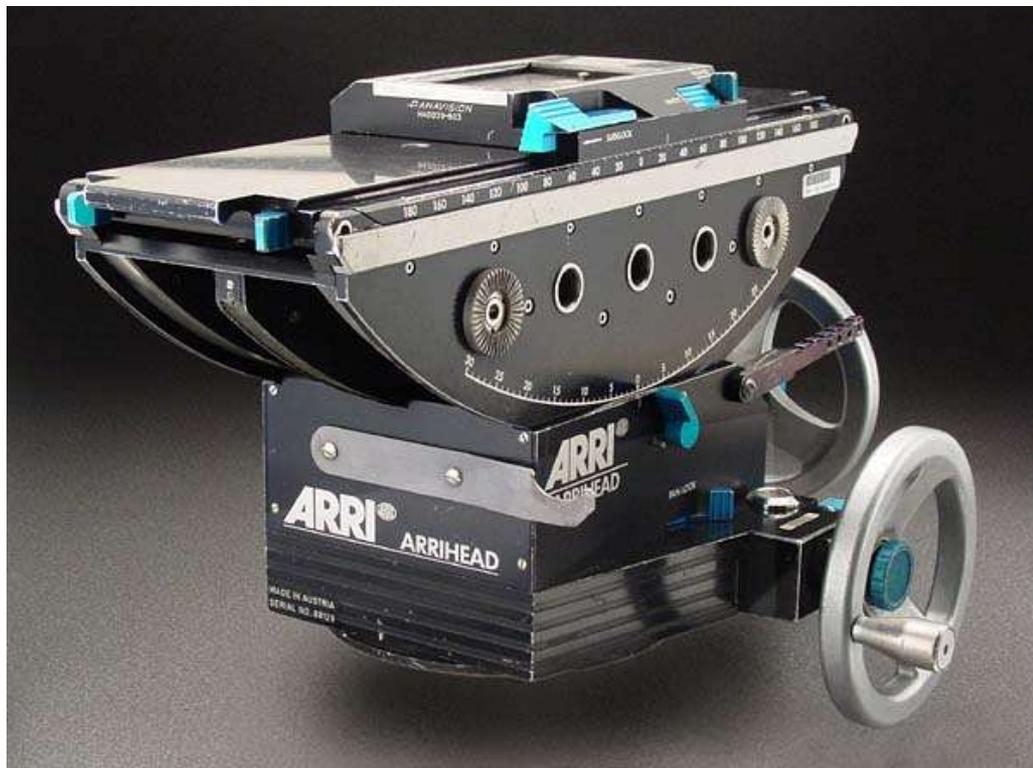
Les supports caméra, les têtes



WORALL

La Machinerie

Les supports caméra, les têtes



ARRI HEAD



La Machinerie

Les supports caméra, les déports

ELEMACK

Caractéristiques

Cotes : L 0,30 x l 0,14 x H 0,12 m

Poids total : 8,2 Kg

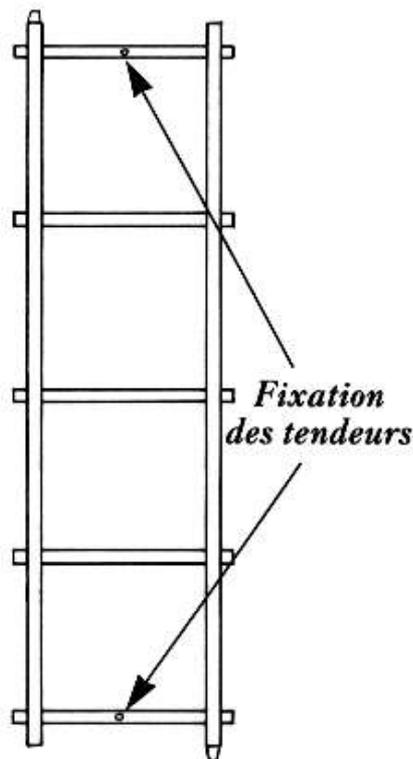
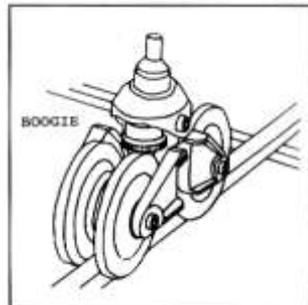
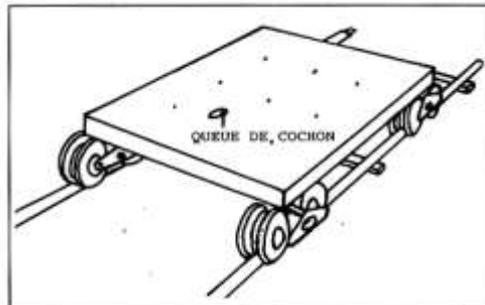
Charge maxi : 40 Kg



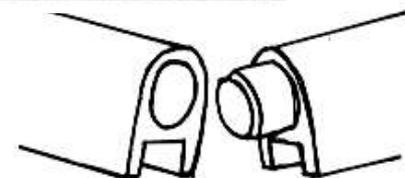
Bras Jib

La Machinerie

Les travellings



Rail.



Embouts de rails mâle et femelle.



Tendeur.



Niveau à bulle.

La Machinerie

Les travellings



Tournage PACI
Cannes (2005)



La Machinerie

Les travellings



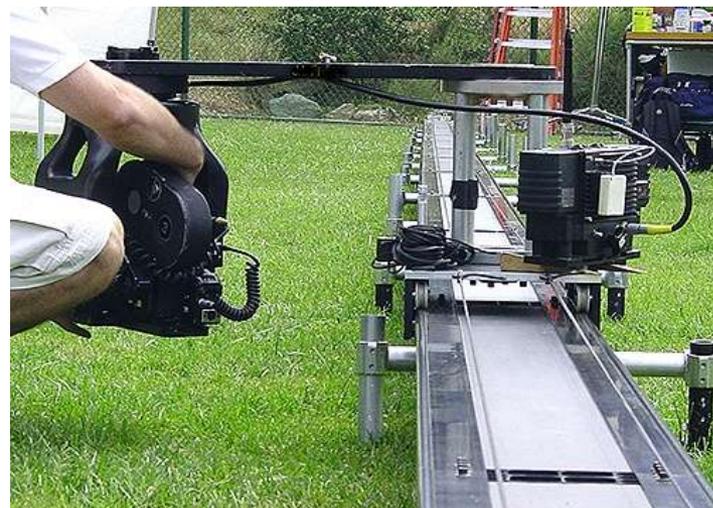
La Machinerie

Les travellings à tête télécommandée



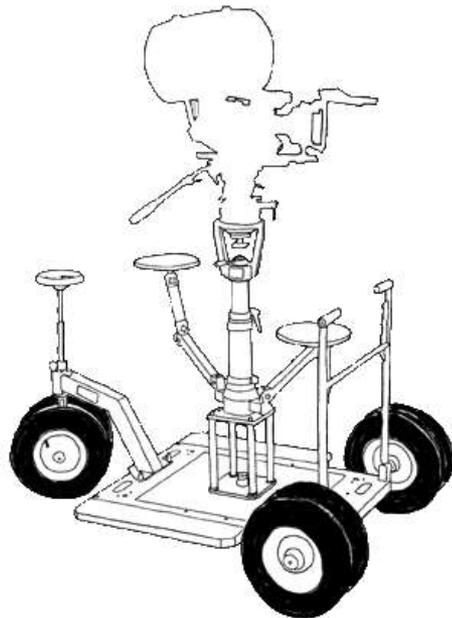
La Machinerie

Les travellings à tête télécommandée, le Super Slide

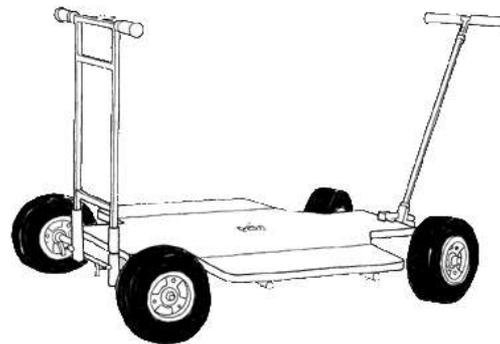


La Machinerie

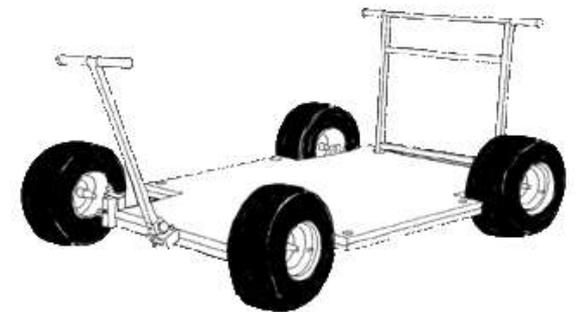
Les grands chariots



Babydoll



Dolly Matthews Doorway



Dolly Matthews Western

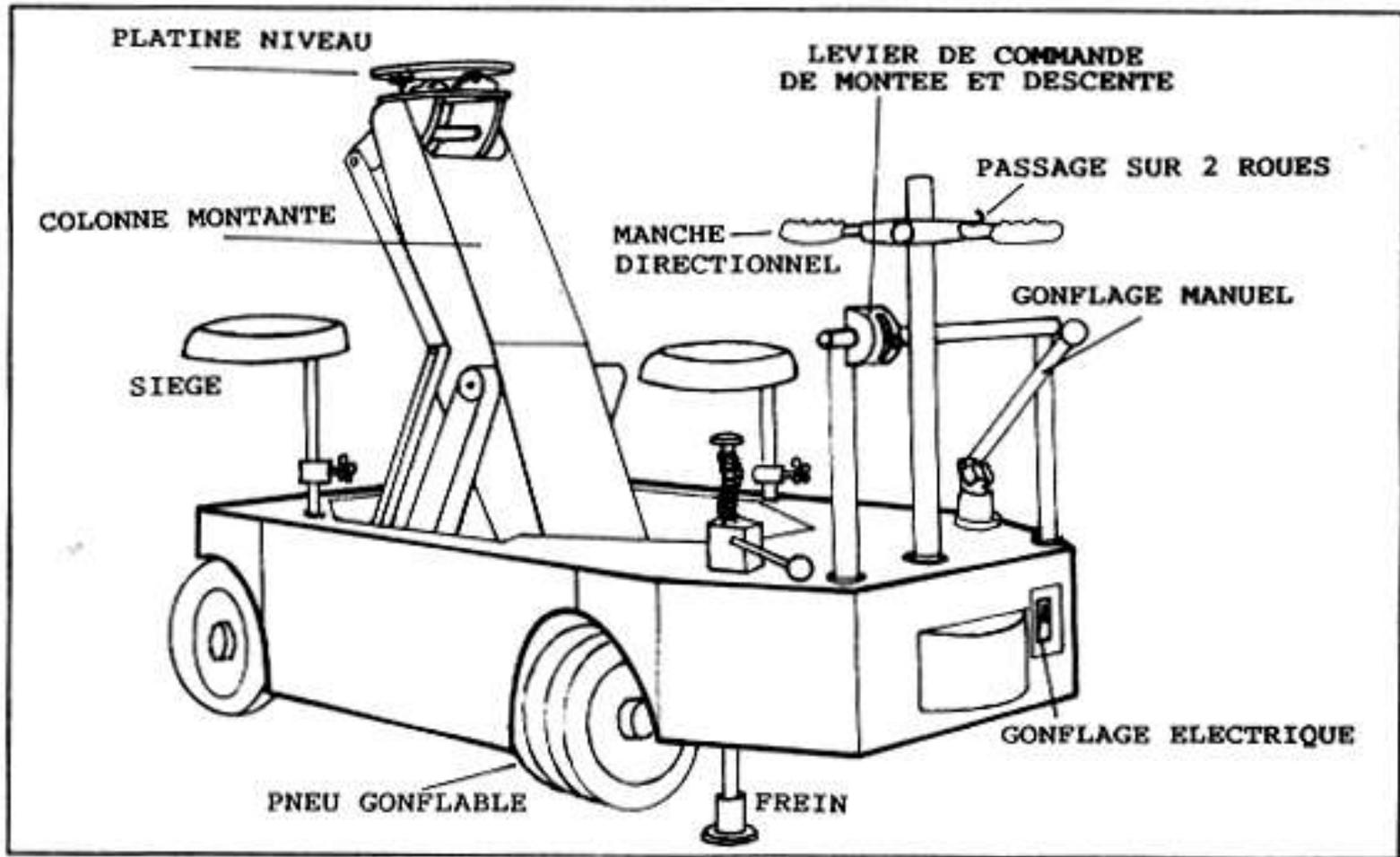
La Machinerie

Les grands chariots



La Machinerie

Les dollies

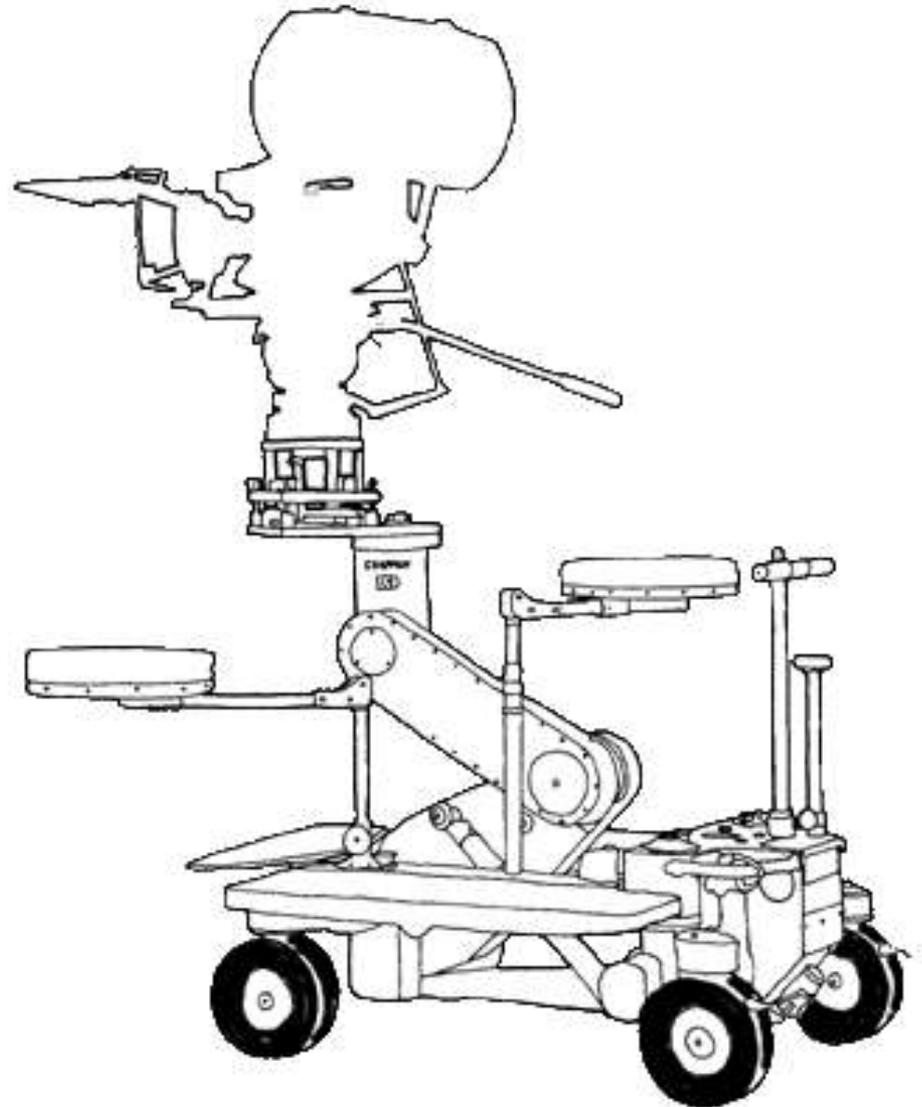


La Machinerie

Les dollies

La Chapman Peewee

La Peewee est une dolly compacte qui offre de larges possibilités, vidéo ou 16/35 mm. Le bras peut être rechargé électriquement ou mécaniquement.



La Machinerie

Les dollies

La Chapman Peewee

Caractéristiques

Côtes de transport :
L 0,90 x l 0,51 x H 0,49 m
Alimentation : 220/240 V
Poids total : 143 Kg
Poids maxi sur bras : 125 Kg
Hauteur optique
(sans accessoire) :
Maxi : 1,76 m
Mini : 0,94 m (0,42 m)
Ampl. de mouvement : 0,82 m
Vitesse de montée maxi :
3 secondes
Base caméra orientable :
30° - 60° - 90°
Toutes caméras
film ou vidéo acceptées

Package comprenant :

2 sièges
3 extensions de sièges
5 planchers
1 barre de mouvement
1 cable alimentation secteur
Booggies travelling incorporées

Options courantes :

1 coupole 120
1 griffe 300
2 bazookas (15 cm - 30 cm)
1 déport horizontal
(150/600 mm)

Prix jour : 1 500 F HT

Prix semaine : 4 500 F HT



La Machinerie

Les dollies

La Chapman Hybrid

Du même constructeur que la Super Peewee, la dolly HYBRID est mieux adaptée aux prises de vues en longues focales grâce à la stabilité de son bras élévateur. Très utilisée en Pub et en long métrage, les sièges opérateur et pointeur suivent le mouvement du bras. Son rayon de braquage minimum est de 0,95 m.

Caractéristiques

Cotes de transport :
L 1,30 x l 0,75 x H 0,45 m
Alimentation : 220/240 V
Poids total : 197 Kg
Poids maxi sur bras : 220 Kg
Hauteur optique
(sans accessoire) :
Maxi : 1,96 m
Mini : 0,86 m (0,27 m)
Ampl. de mouvement : 1,10 m
Vitesse de montée maxi :
3 secondes
Toutes caméras
film ou vidéo acceptées
Recharge accumulateur :
38 secondes

Package comprenant :

2 sièges
2 extensions de sièges
4 planchers
1 barre de mouvement
Boogies travelling incorporées
1 câble alimentation secteur

Options courantes :

1 coupole 120
1 griffe 300
2 bazookas (15 cm - 30 cm)
1 déport horizontal
(150/600 mm)

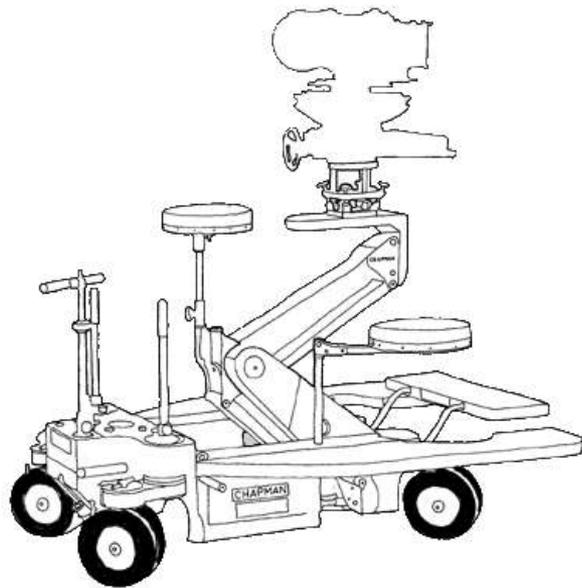


HYBRID CHAPMAN

La Machinerie

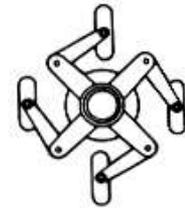
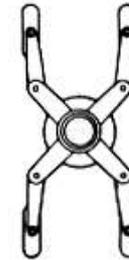
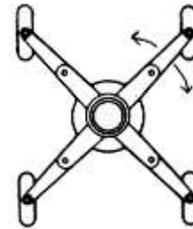
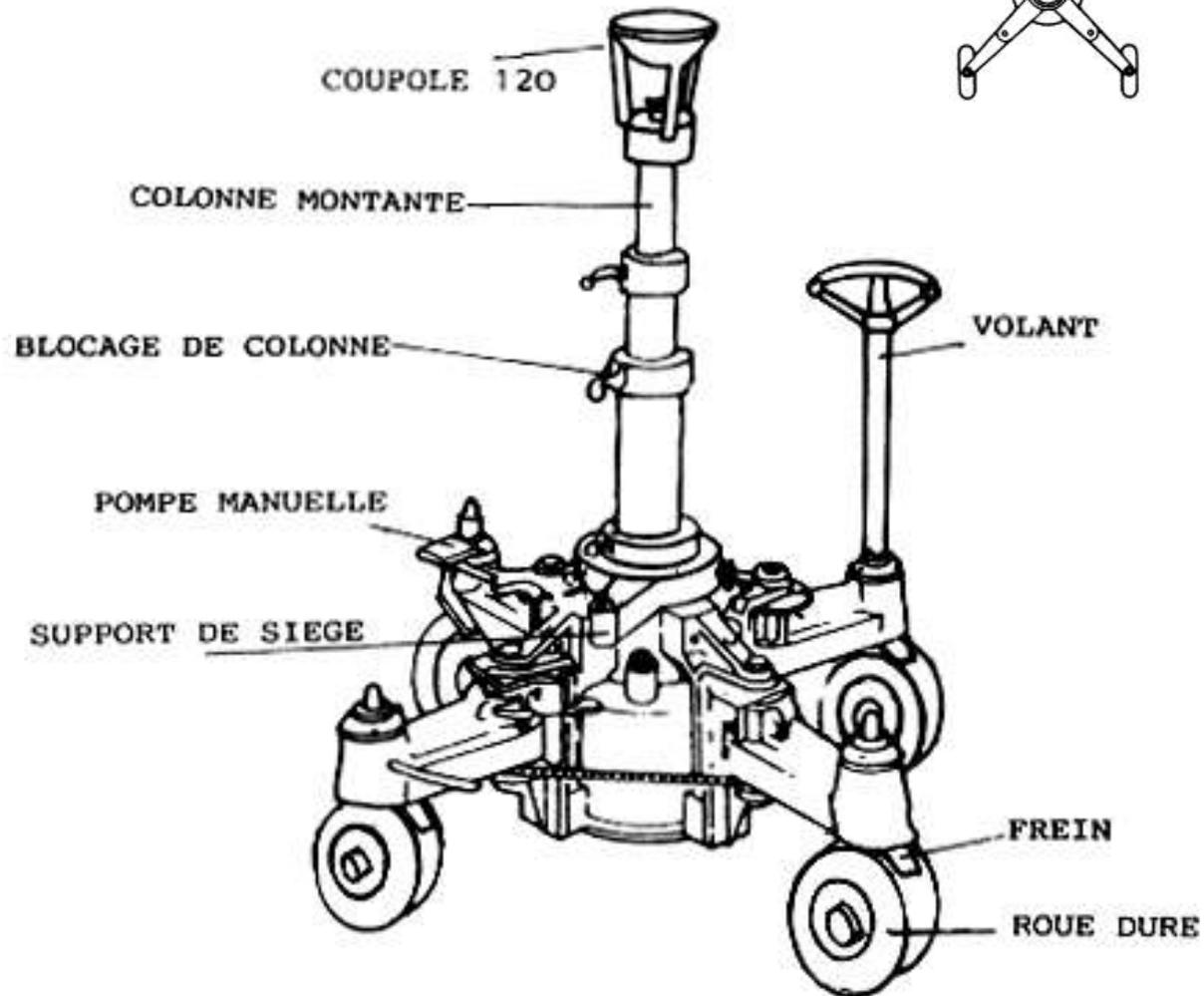
Les dollies

La Chapman Hybrid



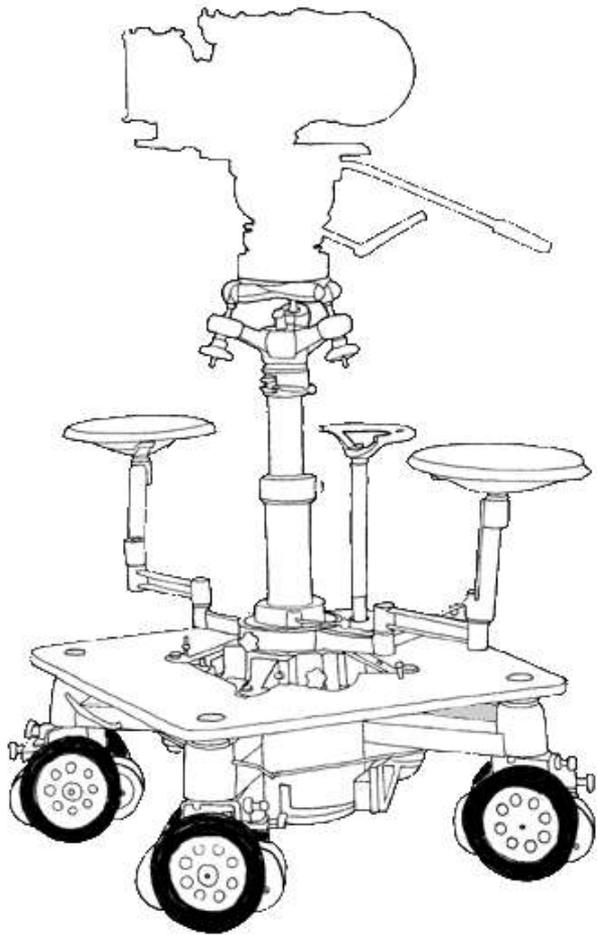
La Machinerie

Les dollies, l'elemack

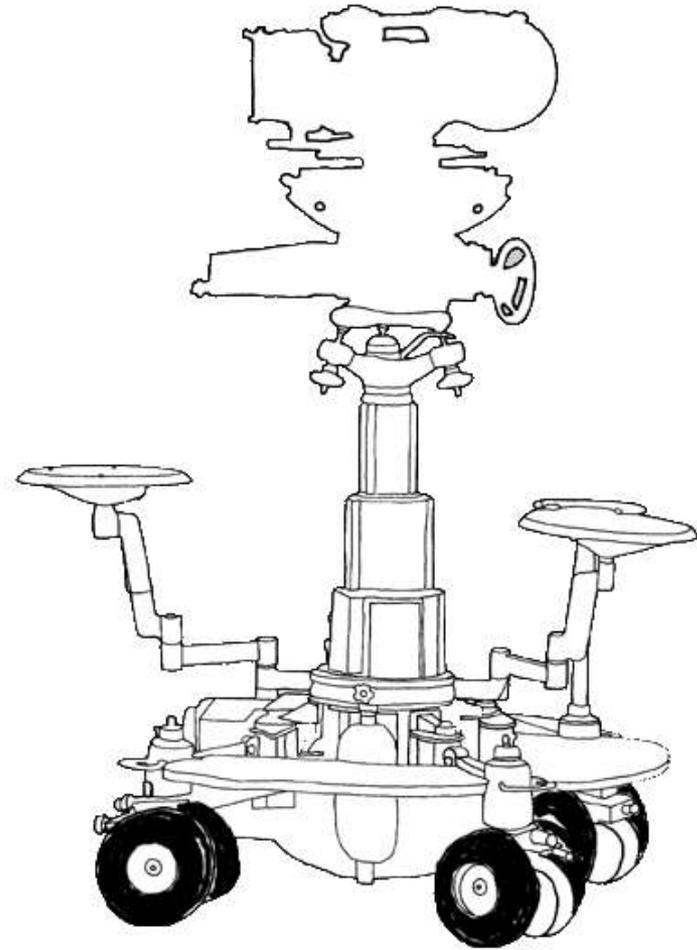


La Machinerie

Les dollies, l'elemack



Elemack Spyder



Elemack Cricket

La Machinerie

Les dollies, l'elemack



Elemack Spyder

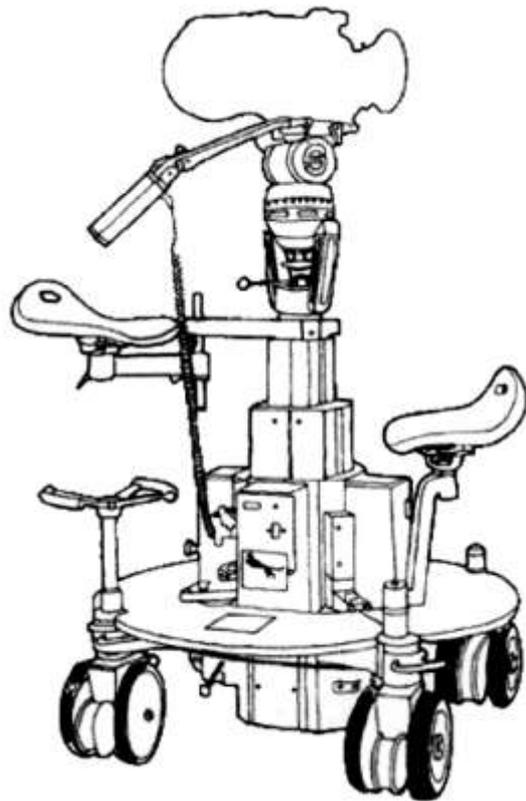


Elemack Cricket



La Machinerie

Les dollies, le Panther



Dolly de la troisième génération, la fiabilité technique et le confort d'utilisation du SUPER PANTHER S III n'est plus à démontrer. Programmation électronique des mouvements, autonomie de 150 mouvements sur batteries, élévation des sièges opérateur et pointeur avec la colonne, large gamme d'accessoires, bras et déports, le SUPER PANTHER S III offre des réelles possibilités aux opérateurs à la recherche de nouveaux cadres. L'électronique du SUPER PANTHER S III est plus rapide et plus robuste.

Caractéristiques

Cotes de transports :
L 0,71 x l 0,68 x H 0,74 m
Alimentation : 220/240 V
Charge 2 batteries : 10 h
Poids total : 118 Kg
Poids maxi sur colonne :
250/800 Kg
Hauteur optique
(sans accessoires) :
Maxi : 1,78 m
Mini : 1,22 m (0,47 m)
Vitesse de montée maxi :
4 secondes
Toutes caméras
film ou vidéo acceptées



SUPER PANTHER S III

La Machinerie

Les dollies, Une grue sur le Panther

Le SUPER JIB S III est une grue à part entière, sans doute l'une des plus simples à mettre en œuvre et à utiliser. Léger et compact, le super jib se monte en quelques minutes. Le cadreur peut assurer lui-même les commandes de montée et de descente et est assisté d'un machiniste pour les pans. Conçu pour le panther, le SUPER JIB est rotatif sur 360°.



SUPER JIB S III 2 personnes



Tournage « Les guignols »

La Machinerie

Les dollies, le Magnum

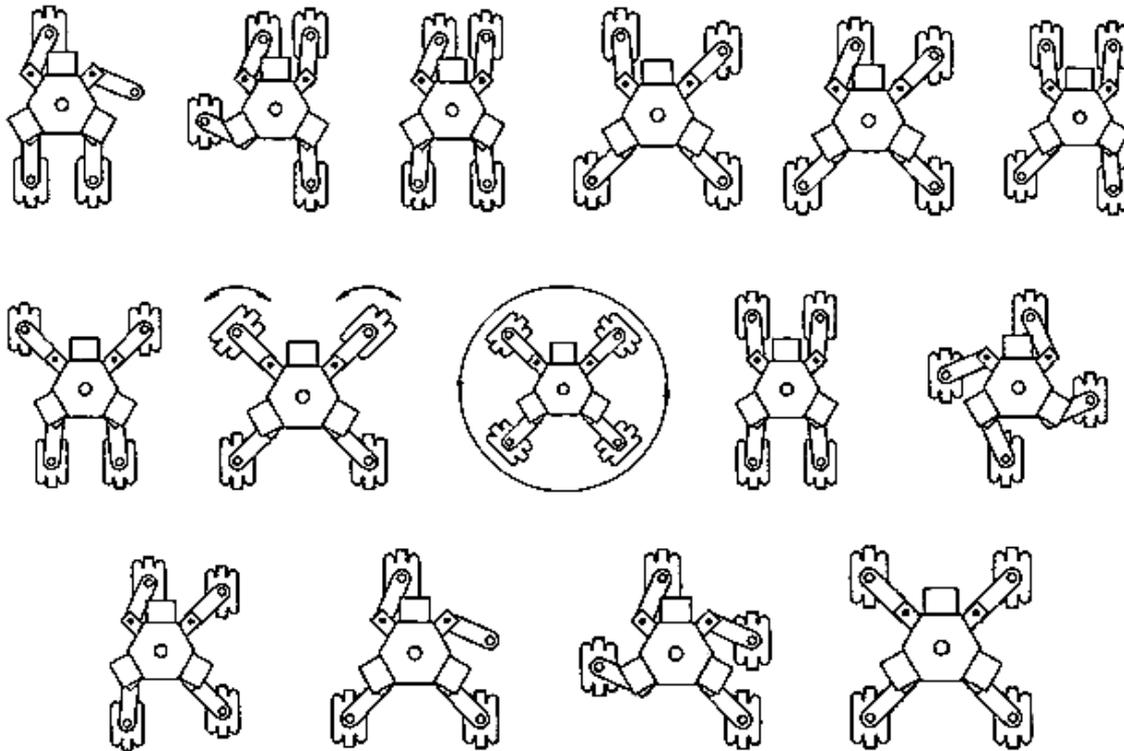
Sa colonne centrale est composée de trois éléments. Elle élève l'opérateur et son assistant à 1,90 m. Le Magnum peut se démonter en deux parties pour le transport : la base roulante se désolidarise de la colonne.

Le Magnum fonctionne soit sur secteur soit sur batterie. Les vitesses de montée et de descente sont programmables



La Machinerie

Les dollies, le Magnum



La Machinerie

Les dollies,
le Magnum



Modularité, accessoires



La Machinerie

Les dollies, une grue sur le Magnum



Le bras DUO JIB sur MAGNUM est une petite grue à part entière. Il accepte un cadreur et son assistant et monte jusqu'à 3,40 m.



DUO JIB sur MAGNUM

La Machinerie

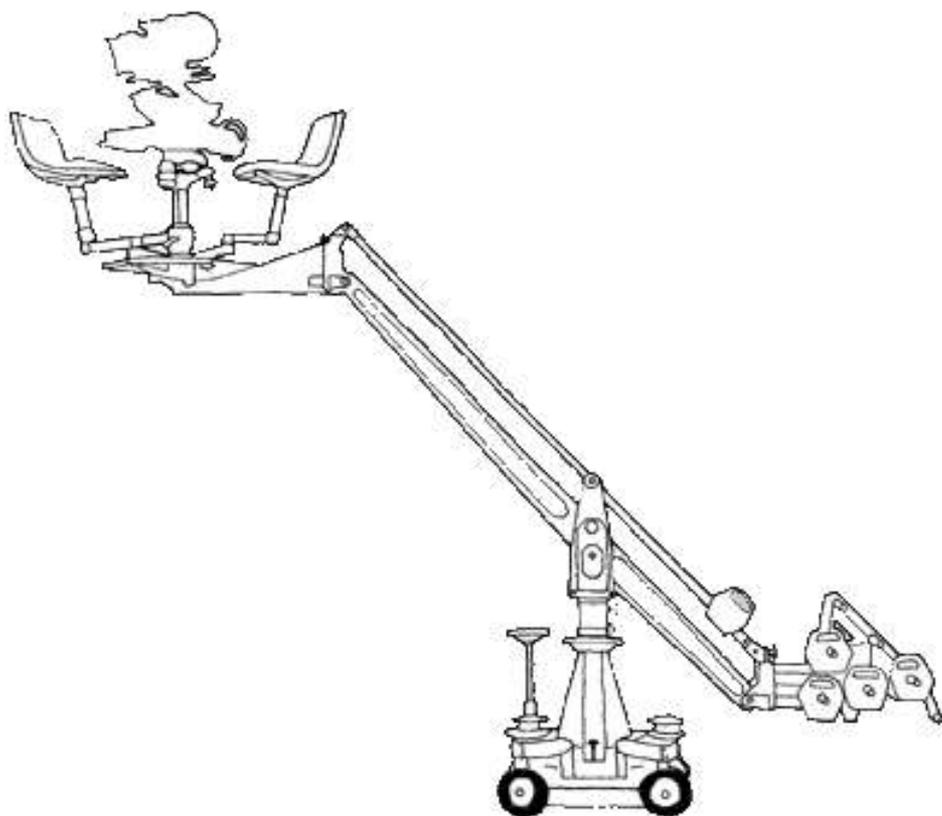
Les grues, la cinejib



- hauteur déport haut : 4,50m
- hauteur déport horizontal : 3,90m
- hauteur déport bas : 3,20m
- débattement : 3,45m
- charge utile du bras : 260kg
- poids : 675kg
- déplacement : **rails écartement 620** ou roues studio

La Machinerie

Les grues, la cinejib



La CINEJIB est extrêmement maniable et facile à monter. Ses trois extensions de bras offrent des possibilités de tournage très étendues. La présence de trois machinistes (au minimum) est recommandée. Le temps de montage est de l'ordre de 30 minutes.

Caractéristiques

Cotes base :
L 0,78 x l 0,78 x H 0,37 m
Poids total : 210 Kg
Poids maxi sur bras : 260 Kg
Poids total gueusée : 700 Kg
Pano horizontal illimité



CINEJIB CINERENT

• Déport haut

Hauteur optique
(sans accessoires) :
Maxi : 4,50 m
Mini : 1,05 m

• Déport moyen

Hauteur optique
(sans accessoires) :
Maxi : 3,90 m
Mini : 0,47 m

• Déport bas

Hauteur optique
(sans accessoires) :
Maxi : 3,20 m
Mini : 0,20 m

Toutes caméras
film ou vidéo acceptées

Package comprenant :

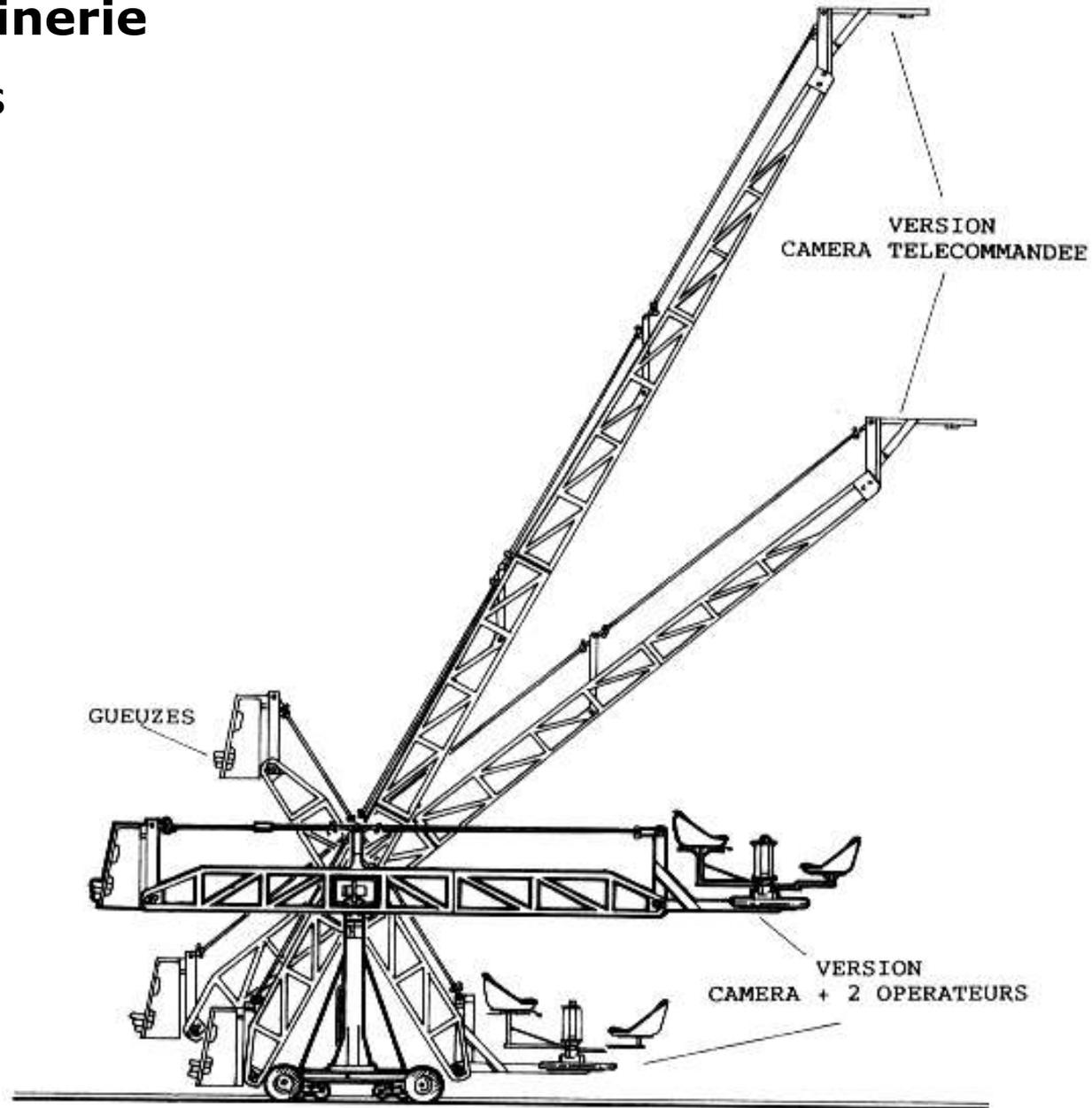
3 extensions de bras
Base Hot dog
2 sièges
6 extensions de sièges
4 boggies travelling
incorporées
Gueuses
Support de gueuses
1 plancher
1 poignée
1 cylindre de repère
4 stabilisateurs
Flight-cases
1 support moniteur

Options courantes :

1 coupole 120
3 bazookas

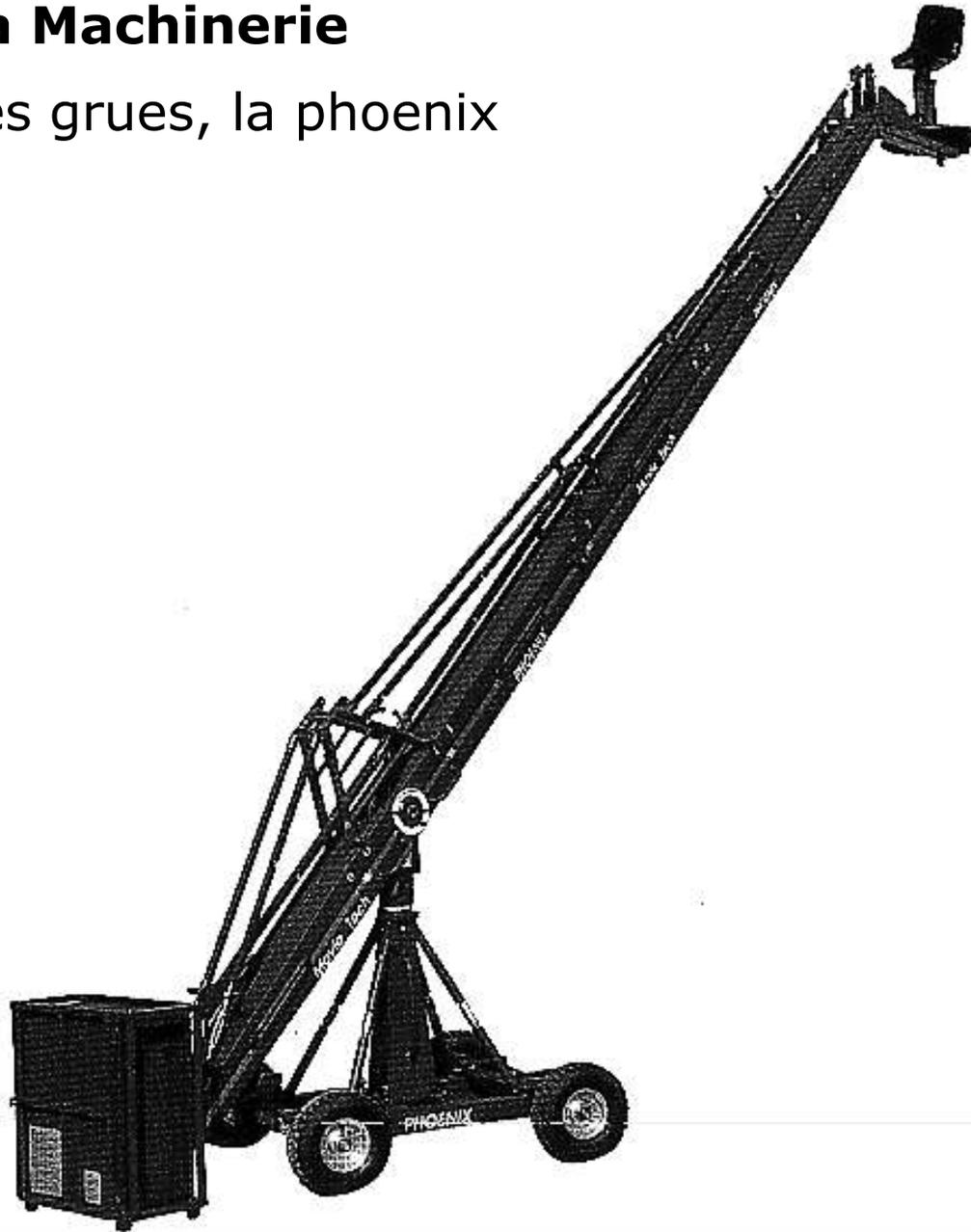
La Machinerie

Les grues



La Machinerie

Les grues, la phoenix



La Machinerie

Les grues, la phoenix



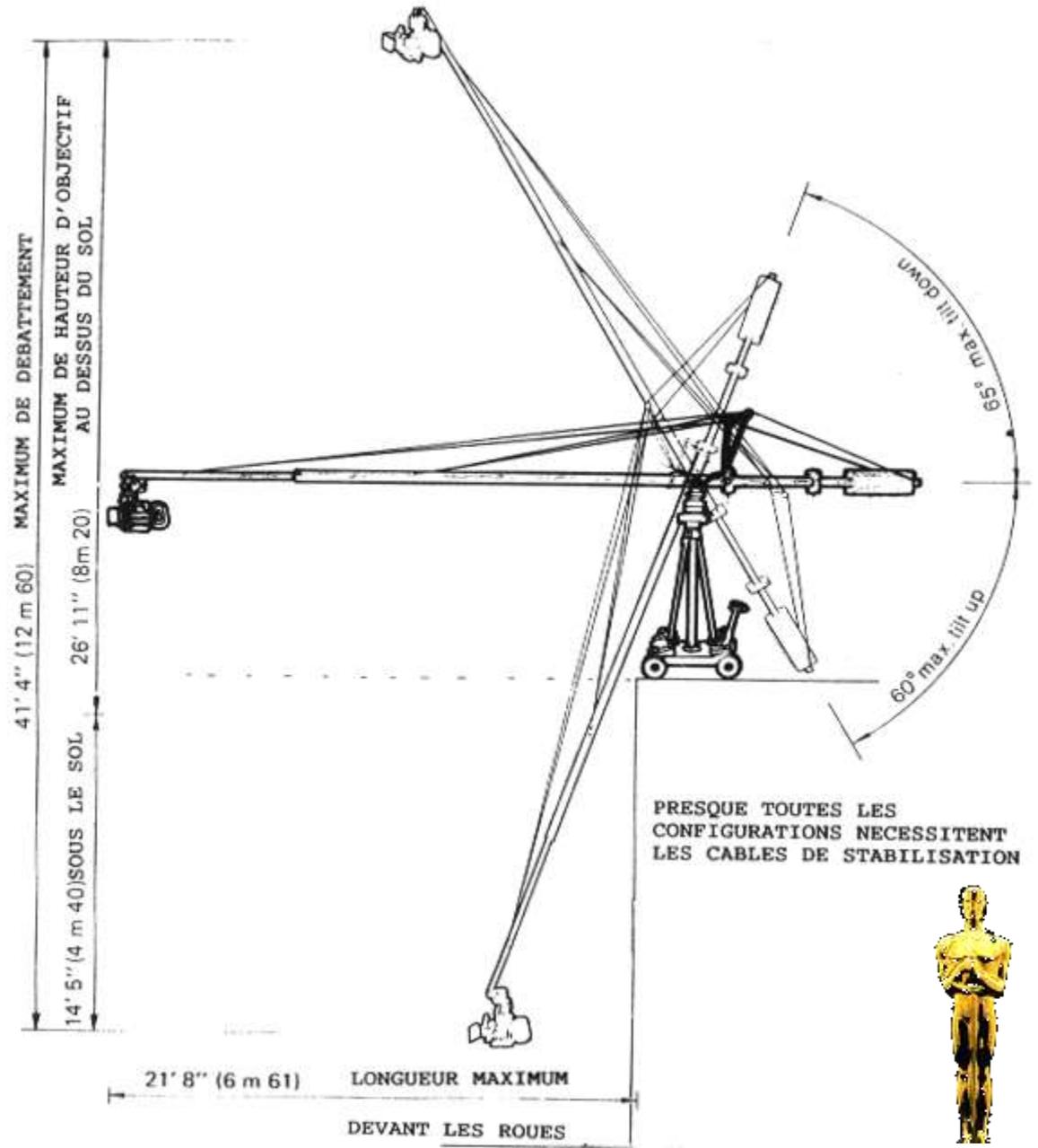
La Machinerie

Les grues, la Titan



La Machinerie

Les têtes
télécommandées,
La louma



Oscar technique en 2005

Benoît GUEUDET - Avril 2013

La Machinerie

Les têtes télécommandées

LOUMASYSTEMS

35 rue Pleyel, 93200 Saint Denis

Tel : +33 (0) 1 48 13 25 60

Fax : +33 (0) 1 48 13 25 61

La Louma Classique

Bras modulaire de 0,9 à 9,70 M.

Tête télécommandée " Louma " 2 Axes avec en option un berceau rotatif (+/-45°) pour caméra Vidéo broadcast.

La Louma 3 Axes

Bras modulaire de 0,9 à 9 M.

Tête télécommandée " Louma 3D " 2/3 Axes pour caméra Film.

La SuperTechno 30'

Bras télescopique de 9,30 M.

Tête télécommandée " Z Head " 2/3 Axes pour caméra Film & Vidéo.

La SuperTechno 50'

Bras télescopique de 15 M.

Tête télécommandée " Head " 2/3 Axes pour caméra Film & Vidéo.

L'Akela

Bras modulaire de 14 - 17 & 21 M.

Tête télécommandée " Louma " 2 Axes avec en option un berceau rotatif (+/-45°) pour caméra Vidéo broadcast.

Tête télécommandée " Scorpio II " 2/3 Axes pour caméra Film ou autre tête télécommandée de votre choix (consulter LoumaSystems).

L'ABC 120

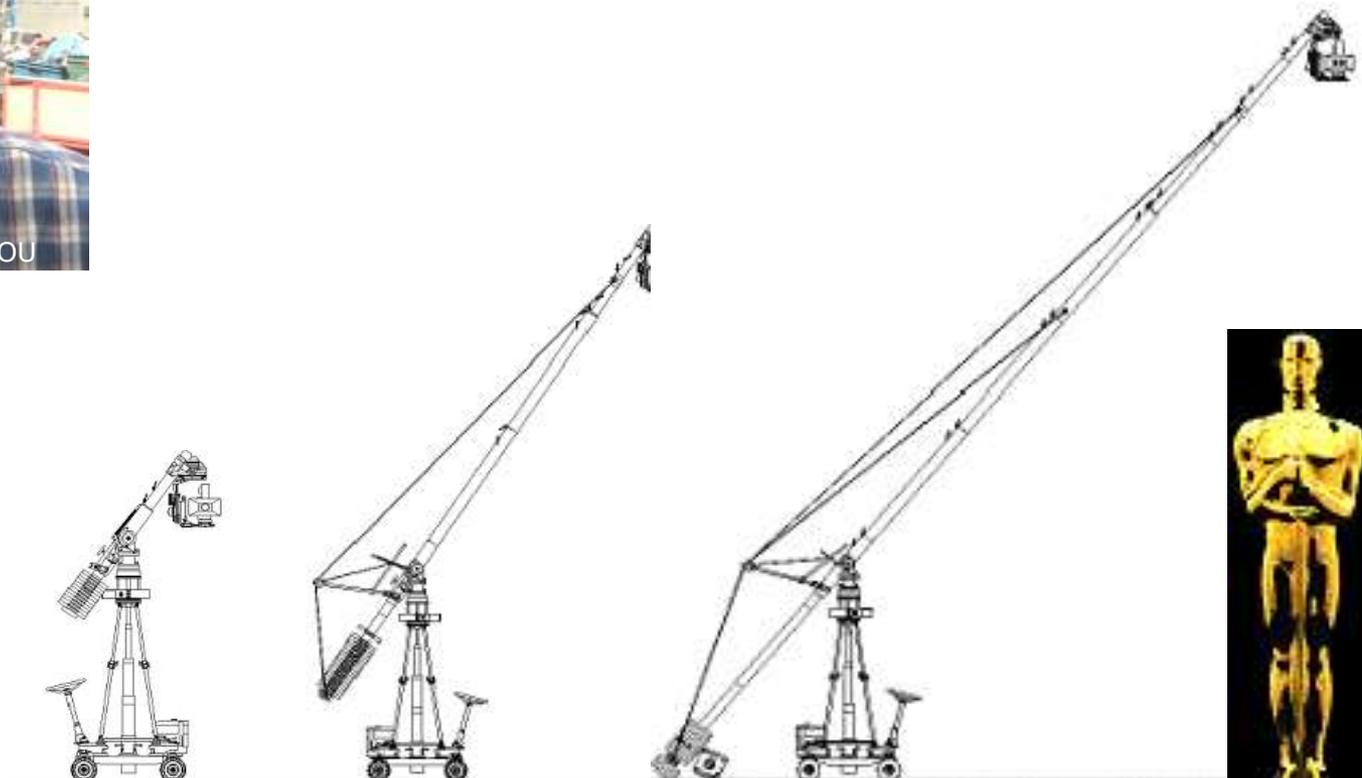
Bras modulaire de 3 - 4,5 - 6 & 7,5 M.

Tête télécommandée " Pelé " 2 Axes pour caméra Vidéo.

La Machinerie



Les têtes télécommandées, la louma



Version 1 m

Version 4,70

Version 8 m

La Machinerie

Les têtes télécommandées



JDR (Pan Bar)



Handweels



Joystick

La Machinerie

Les têtes télécommandées, la louma



La Machinerie

Les têtes télécommandées, l'Akela
GRUE AKELA 14- 17- 21- mètres



LA SEULE GRUE EN FRANCE PERMETTANT :

- D'effectuer un plan partant du niveau du sol et atteignant le 5ème étage d'un immeuble
- De suivre un sujet sur 42 mètres sans rails ni câbles

La Machinerie

Les têtes télécommandées, l'Akela



Caractéristiques générales :

Poids (avec base & contre poids: 2730 kg

Longueur arrière : 365 cm

Rayon de débattement arrière nécessaire : 500 cm

Hauteur maxi du point de pivot: 290 cm

Techniciens (technicien/chef machiniste) : 2

Temps de montage : 5 heures

Temps de démontage : 3 heures

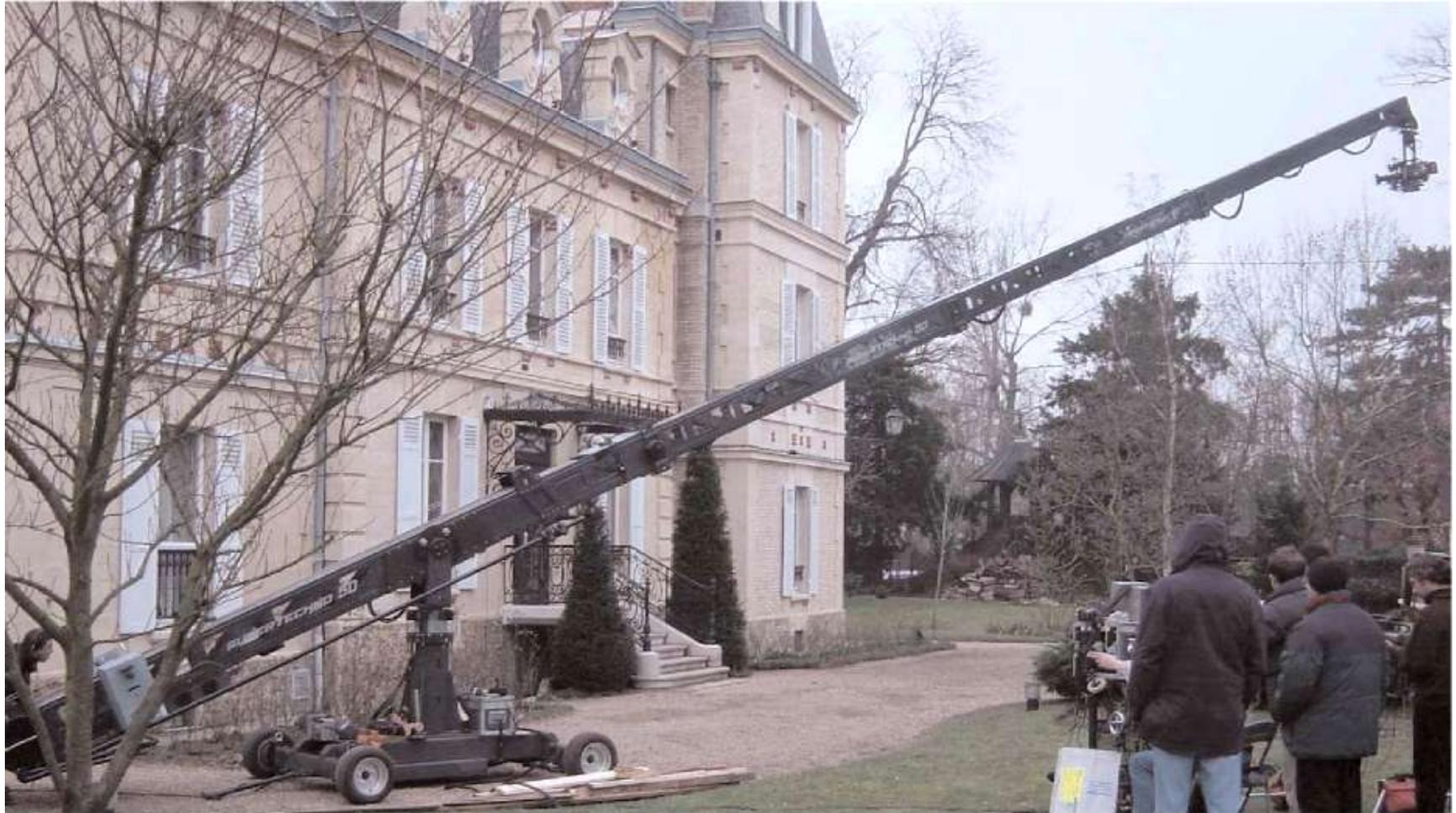
Base : ne peut pas effectuer de travelling/totalement démontable si nécessaire

Encombrement maxi base: 290x380 cm

Encombrement mini base : 220x330 cm

La Machinerie

Les têtes télécommandées, la Super Techno



La Machinerie

Les têtes télécommandées, la Super Techno

La **SuperTechno 50'** est la seule grue télescopique de 15 mètres disponible dans le monde, elle:

- offre une course de télescopage doux et silencieux de 11m40
- a sa propre tête caméra 2 ou 3 axes (Z head) à géométrie variable lui permettant de s'adapter à la plupart des caméras film ou vidéo
- accepte, en option, d'autres têtes télécommandées (Scorpio, Libra)
- peut être commandée par une régie manivelle ou joystick.

Un système PanBar (tête fluide à manches) est aussi disponible.

- dispose d'une colonne télescopique permettant d'adapter la hauteur du bras aux différentes configurations/décors.
- arrive montée (excepté la tête camera) dans son camion spécialement aménagé muni d'une rampe.
- est livrée complète avec tous ses accessoires (tête caméra, Scorpio Point-Diaph-Zoom système, intercom, caméra de visualisation des repères zoom-point, 4 moniteurs, etc...)

La Machinerie

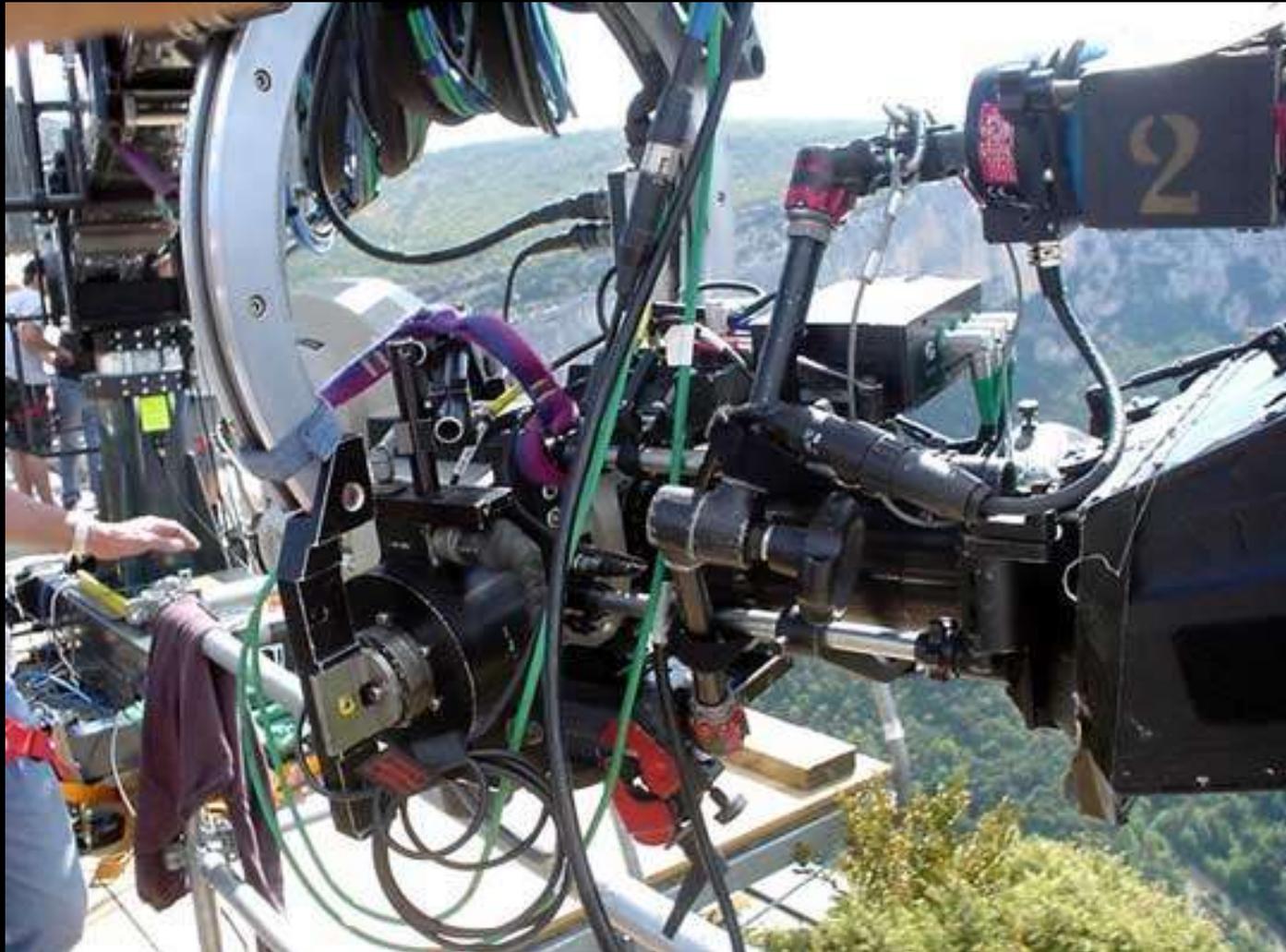
Les têtes télécommandées, la Super Techno

- poids total de la grue en mode 3D avec caméra de 35 kg : 2430 kg
- temps de montage : 1 heure 1/2



La Machinerie

Les têtes télécommandées, la Super Techno



La Machinerie

Les têtes télécommandées



La Machinerie

Les mini-grues pour caméra légère



« **La marche de l'empereur** » Réalisé par Luc Jacquet
Directeurs de la photographie Laurent Chalet & Jérôme Maison

La Machinerie

Les mini-grues pour caméra légère

Le fabricant allemand ABC offre des grues ultra-légères adaptées au documentaire

Modèle Mini-Crane



Le modèle Mini-crane pèse environ 5 kg et le bras atteint environ 5 mètres, le modèle

La Machinerie

Les mini-grues pour caméra légère



Modèle ABC Traveller



Poids de la grue :	6 kg
Encombrement :	165 cm
Dimensions sac de transport :	165 x 40 x 12 cm
Longueur totale de la grue: (incl. bras avant et arrière)	4,75 m (4 tubes)
	3,45 m (3 tubes)
	2,15 m (2 tubes)
Hauteur axe caméra :	0 - 4,5 m (avec un pied de 1,5 m)
Poids maximum de la caméra :	7,5 kg version longue (4 tubes)
	11 kg version intermédiaire (3 tubes)
	15 kg version courte (2 tubes)
Tarif location	Environ 100 à 150€ / jour (http://www.tatou.fr)

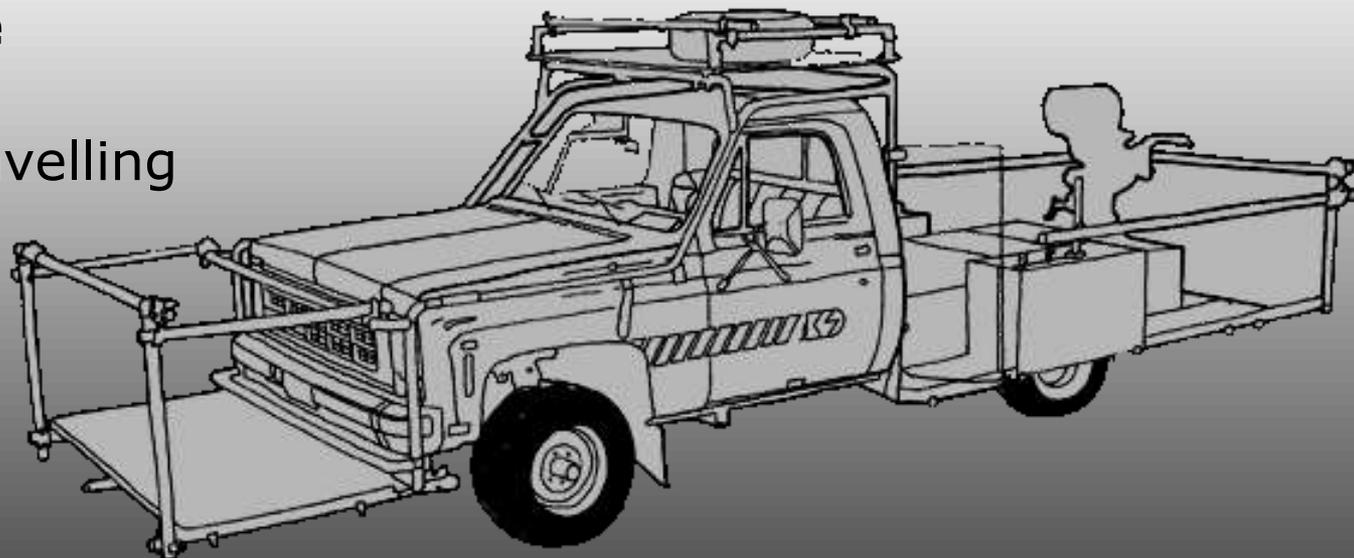
La Machinerie

Les installations sur voitures



La Machinerie

Les voitures travelling



Parfois, on utilise la caméra à la main à l'intérieur de la voiture en utilisant des courtes focales peu avantageuses pour les comédiens.

La voiture travelling peut tracter les voitures. C'est une bonne manière de filmer deux comédiens dans le champ et l'installation n'est pas difficile.

« **Une histoire vraie** »

réal. David Lynch, Dir. Photo Freddie Francis, BSC

La Machinerie

Les voitures travelling

L'équipement d'une voiture est souvent quelque chose de pénible. Il y a des machinistes qui ont le coup et qui mettent en place une caméra sur la voiture rapidement, mais il semble que ce soit toujours des grosses équipes.



La Machinerie

Les installations sur voitures

Carbon Arm Dolly



La Machinerie

Les installations sur motos



La Machinerie

Les installations sur vélos



La Machinerie

Le Body Mount



La Machinerie

Le Body Mount



La Machinerie

Les systèmes d'amortissement, le steadicam



Le Steadicam inventé par Garrett Brown a révolutionné les techniques de production cinématographique et vidéo dans le monde entier.

Le steadicam est devenu un outil de production indispensable, comparable aux pieds ou à la dolly.

Dégagé des contraintes des dollies, des rails et des lourdes plateformes, il assure une mobilité et une polyvalence totale dans l'enregistrement d'images stables. Il permet une variété infinie de mouvements jusque-là considérés comme impossible.

Par contre, avec un steadicam, l'inexpérience donne un résultat désastreux si le cadreur ne maîtrise pas bien ce système.

La Machinerie

Le **Glidecam** (pour les caméras légères)



4 mn 35 s

La Machinerie

Le **Glidecam** (pour les caméras légères)



Exercices réalisés en 2006 par les étudiants
en section BTS Image à l'EICAR



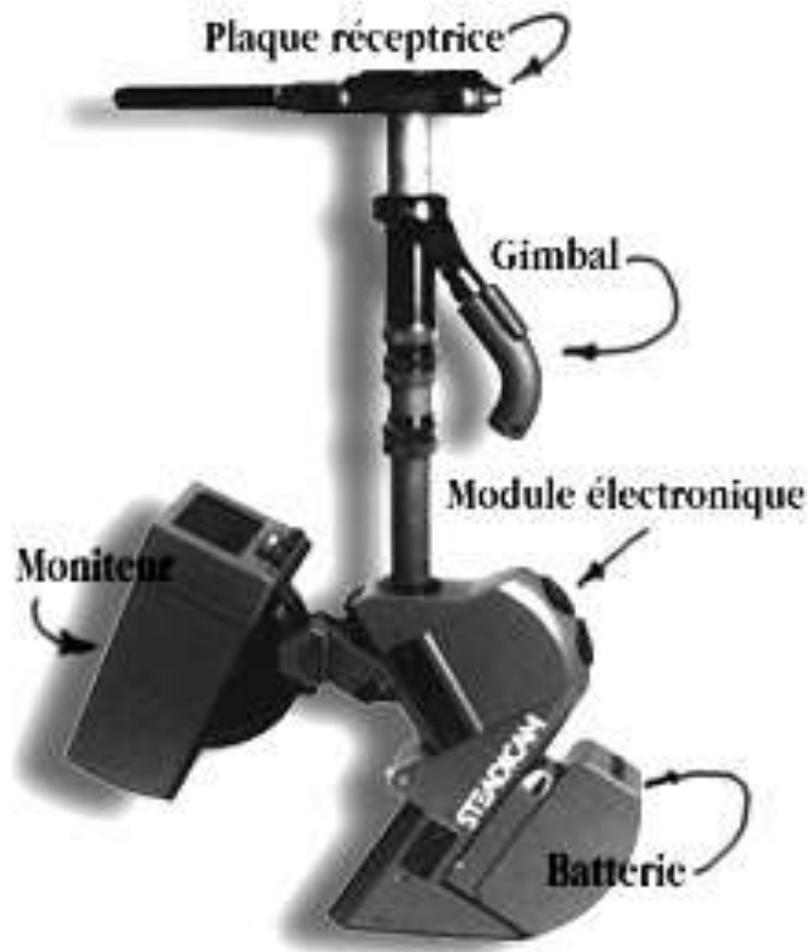
La Machinerie

Les systèmes d'amortissement, le steadicam
Comment fonctionne-t-il ?

La colonne (sled) se compose à l'une de ses extrémités, d'une plaque permettant de recevoir différents types de caméra.

Au milieu de la colonne se trouve le "gimbal", sans vouloir être trop technique, il permet d'accéder au centre de gravité de la caméra en un point où il peut être manipulé et contrôlé.

Finalement, à l'autre extrémité, le module électronique, la batterie (pour l'alimentation du moniteur, de la caméra) et un moniteur, qui sert de viseur pour l'opérateur.



La Machinerie

Les systèmes d'amortissement, le steadicam
Comment fonctionne-t-il ?

Dans la plupart des caméras, **le centre de gravité** se trouve au centre de celles-ci, là où le cadreur ne peut accéder. En caméra portée, le cadreur doit non seulement contrôler l'image, mais dans la mesure du possible éviter tout choc additionnel produit à chacun de ses pas.

Donc comment accéder au centre de gravité?

L'idée est de le tirer à l'extérieur de la caméra et de l'amener juste sous le "gimbal".

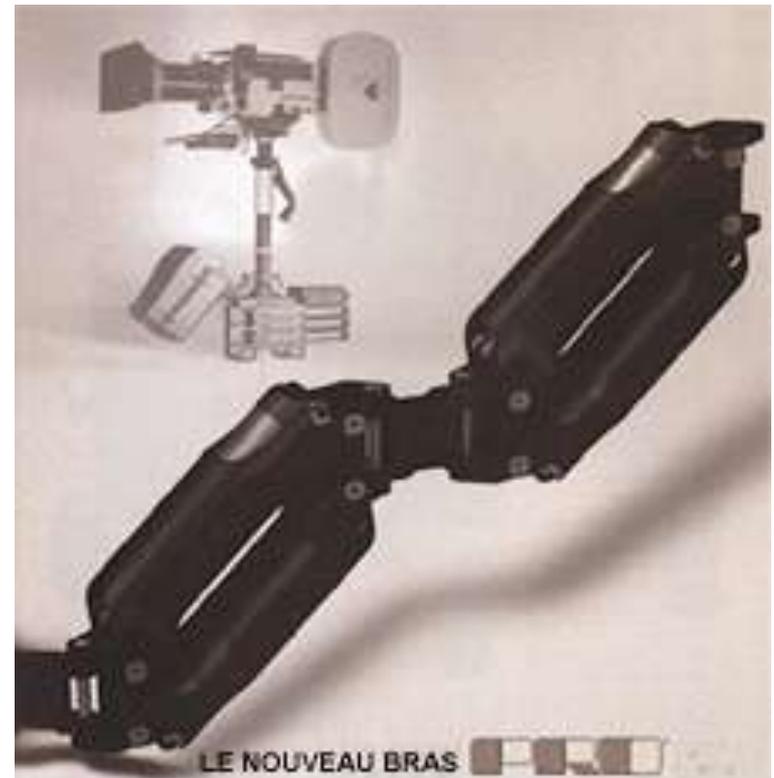
C'est le contre-poids produit par la somme du poids, du module électronique, du moniteur et de la batterie qui va nous permettre de tirer le **centre de gravité** du centre de la caméra en **un point accessible à l'opérateur, soit sous le "gimbal"**.

La Machinerie

Les systèmes d'amortissement, le steadicam
Comment fonctionne-t-il ?

Le Steadicam est en fait un système relativement simple. Il est constitué de 3 parties soit la colonne (sled), un bras et une veste .

Le bras isole la caméra de toute vibration extérieure à l'aide d'un système sophistiqué de câble, poulie et de ressorts ajustables de façon à s'adapter aux différents poids de caméra.



La Machinerie

Les systèmes d'amortissement, le steadicam
Comment fonctionne-t-il ?



Par une interface, le bras est relié à la veste qui permet de distribuer le poids de la caméra et du steadicam sur la partie supérieure du corps de l'opérateur.

La Machinerie

Les systèmes d'amortissement, le steadicam

Les différents modèles

Il y a un modèle pouvant répondre à tous les besoins tant au cinéma qu'à la vidéo.

Autant pour la production que pour le futur opérateur, le choix d'un modèle dépend du type de tournage et surtout du type de caméra que l'on veut utiliser.

Il est donc important pour une production de demander à l'opérateur de steadicam avec quel modèle il travaille.

En fait, c'est le poids de la caméra qui va déterminer le choix d'un modèle; La majorité des caméras 35mm ne peuvent être utilisées qu'avec certains modèles de steadicam.



« Le pacte des Loups »

Au fond, l'assistant caméra estime le point

La Machinerie

Les systèmes d'amortissement, le steadicam
Comment fonctionne-t-il ?

Gyroscopes

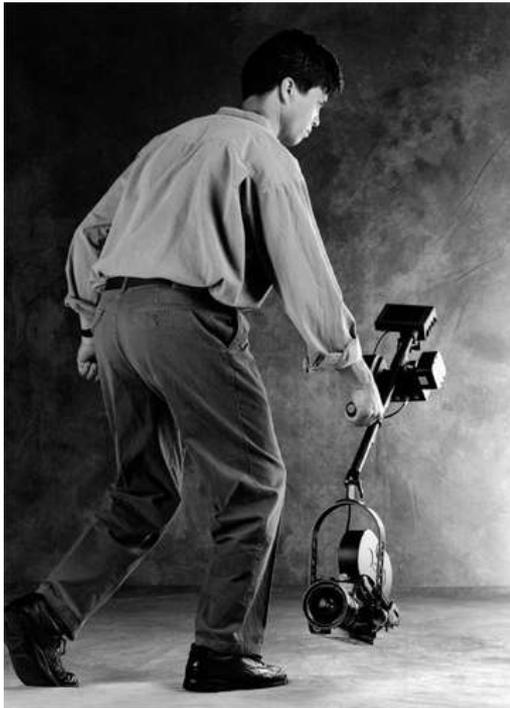
Malgré ce que croient certains, un steadicam ne fonctionne pas avec un système de "gyroscope".

Mais avec la complexité de certains tournages, il est fréquent que des opérateurs les utilisent. Les gyroscopes apportent une plus grande stabilité pour des besoins spécifiques. Ils travaillent bien dans des conditions de grand vent, à bord d'un véhicule, elles permettent aussi l'utilisation de longue focale (de très bons résultats ont été obtenus avec une lentille de 135mm).

L'avantage certain sur la stabilité qu'apportent les gyroscopes amène aussi quelques restrictions, à savoir, l'ajout de poids (entre 2kg et 4kg) et **le bruit** produit par ces derniers, semblable à une fraise de dentiste.

La Machinerie

Les systèmes d'amortissement, le doggycam



La Machinerie

A quelle situation le steadicam est-il approprié ?

- Mouvement de caméra dans des endroits exigus où une "dolly" ne pourrait avoir accès.
- Tournage sur terrain accidenté.
- Pour remplacer un travelling dont la longueur serait déraisonnable pour un travelling sur rails.
- Où toutes autres techniques de tournage seraient impossibles pour des raisons extérieures, comme la solidité d'un pont ou de toutes autres surfaces.
- Pour les besoins d'isoler la caméra des vibrations d'un véhicule.
- Pour la simulation d'un déplacement de véhicule alors que ce dernier est immobile en studio.
- Pour donner le point de vue d'une personne ou d'un animal se déplaçant.
- Où le temps peut devenir un facteur important (pour un coucher de soleil, où l'utilisation de rails pourrait être une perte de temps)
- Pour des événements imprévisibles, comme le tournage d'enfants, d'animaux ou événement mondain.

La Machinerie

Dans quelle situation le Steadicam n'est pas conseillé ?

- Pour des plans fixes en longue focale.
- Pour tous les plans qui peuvent être exécutés normalement avec une "dolly".
- Tournage d'action ultraviolente. Ce genre de tournage est souvent mieux réussi avec une caméra de poing.
- Pano très rapide avec arrêt instantané. Déjà très difficile à faire sur un pied à cause de la position du viseur, il sera certainement mieux réussi avec une tête à manivelle.
- Dans des situations où l'on risque de chuter, comme à ski, en patin, à cheval ou sur bateaux. Les productions souhaitant tourner à bord de véhicules à haute vitesse devraient plutôt envisager l'emploi de système à base de gyroscope (Wescam).

La Machinerie

Les systèmes d'amortissement, la prise de vues aérienne



Side Mount

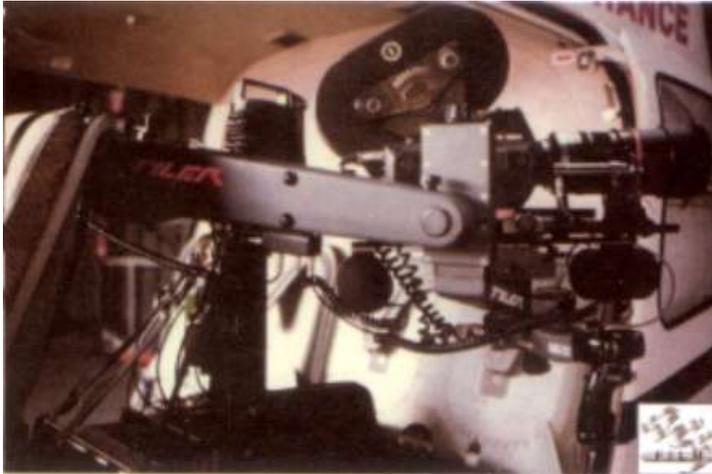


Nose Mount



La Machinerie

Les systèmes d'amortissement, la prise de vues aérienne



TYLER

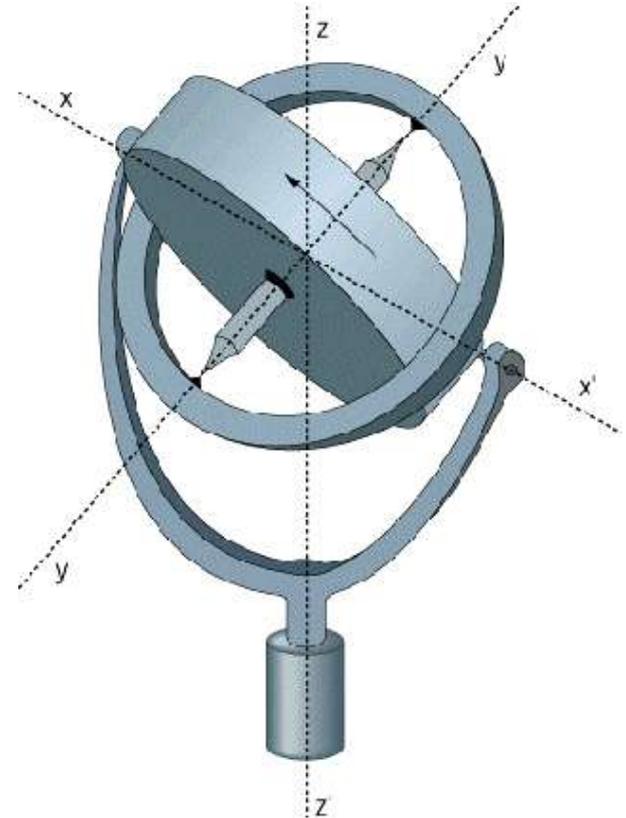
La caméra est supportée par un bras articulé, muni de contrepoids à l'arrière. Le tout est installé sur une plate-forme isolée du reste du cockpit par des amortisseurs mécaniques.



La Machinerie

Les systèmes d'amortissement, la prise de vues aérienne
Stabilisation passive :

Les années 70 ont vu l'arrivée de la stabilisation par gyroscopes [1]
Ces systèmes électro-mécaniques utilisent l'inertie d'une masse mise en mouvement électriquement pour stabiliser l'axe sur lequel ils sont placés.
Grâce à eux, la prise de vue aérienne s'est vraiment ouverte la voie à l'utilisation des longues focales.



[1] **gyroscope** Appareil constitué essentiellement d'un volant monté dans une armature, dont l'axe de rotation, placé dans une direction quelconque, s'y maintient indéfiniment si aucune force supplémentaire ne lui est appliquée. Le gyroscope, qui permet de conserver une direction invariable par rapport à un repère absolu, est notamment utilisé en navigation aérienne © Hachette Livre, 1995

La Machinerie

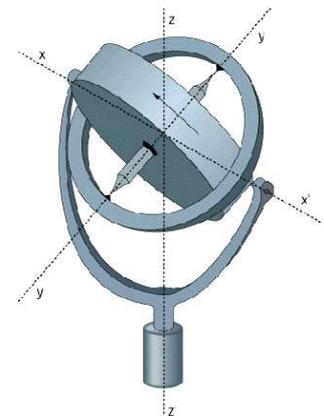
Les systèmes d'amortissement, la prise de vues aérienne
Stabilisation passive :



Cette boule offre trois axes de mouvement : 360° continu en Pan, 90° en Tilt, et 30° en Roll, chacun étant gyrostatique, et permet l'utilisation jusqu'à de très longues focales (jusqu'au 250 mm en film 35 mm). Depuis peu un quatrième gyroscope a été installé afin de mieux stabiliser le magasin et de compenser le déséquilibre lié au déroulement/enroulement des bobines

Le contrôle du cadre s'effectue par joystick ou console, à l'intérieur de l'appareil sur visée vidéo.

Le système complet comprend onze caisses et pèse près de 700 kg en fret, la boule elle-même pesant une centaine de kilos sur l'hélico.

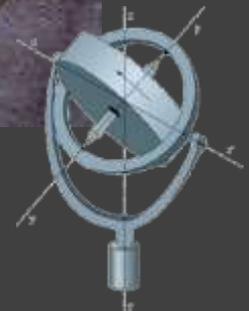


La Machinerie

Les systèmes d'amortissement, la prise de vues aérienne
Stabilisation passive :



SPACECAM



La Machinerie

Les systèmes d'amortissement, la prise de vues aérienne
Stabilisation active : **Le Gyron Film System / StabC**



Cette méthode baptisée « gyrostabilisation active » fait appel à des capteurs issus des techniques militaires aéronautiques : les « gyromètres ». Ces derniers, sous la forme de petits boîtiers électroniques, viennent prendre la place des anciens gyroscopes, lourds et encombrants. Ils détectent 16 000 fois par seconde, sur chacun des axes, les variations de position dans l'espace. Ces infos sont ensuite instantanément répercutées par fibre optique vers des moteurs électroniques, ceux-ci compenseront sur la tête les vibrations ou les chocs transmis par le support.

La tête télécommandée « Stab C » est une application de la méthode de « stabilisation active ». Offrant trois axes de mouvement (Pan 360° continu, Tilit 120°, Roll +/- 50°), elle possède sur le Roll une fonction d'«alignement automatique de l'horizon ». Grâce à ses quatre gyromètres, on peut filmer jusqu'au 300 mm sans vibrations. Le contrôle du cadre s'effectue en cabine par le biais de manivelles ou de joystick.

Cette tête, carénée pour la prise de vue aérienne (baptisé « Gyron Film System », ne pèse que 55 kg, et reçoit toutes les caméras du commerce jusqu'à 45 kg (35 mm, Vistavision, caméras 65 mm avec optiques légères). Elle peut s'installer sur l'hélicoptère, de face ou en latéral.

La Machinerie

Les systèmes d'amortissement



**Papa Sierra,
spécialiste de la prise
de vue aérienne**

équipement,
caméras Cineflex
mise en œuvre,
formation aux techniques
de prises de vue aérienne

<http://www.papasierra.fr/>



La Machinerie

Les drones



Le drone est devenu l'outil indispensable dans l'audiovisuel (documentaires et fictions) par sa facilité de mise en œuvre et son efficacité.



<https://www.drone-malin.com/>

<https://www.uspmovies.com/prise-de-vue-aerienne-avec-drone-mini-helico-stabilise/>

QUAND LES MOTS DEVIENNENT DES IMAGES...

LE METIER DE CADREUR



« le cameraman » Buster Keaton

EXTRAITS DU COURS

« LA PRISE DE VUES CINEMATOGRAPHIQUE ET VIDEO MONOCAMERA »

Benoît GUEUDET 2013