



FOCUS
CINÉMA

Yannick Vallet

LA GRAMMAIRE DU CINÉMA

De l'écriture au montage :
les techniques du langage filmé

ARMAND COLIN



SOMMAIRE

Avant-propos	7
---------------------------	---

PARTIE I – PETITES NOTIONS CINÉMATOGRAPHIQUES

I. Notions techniques liées à la prise de vues	13
1.1 La profondeur de champ	14
1.2 La focale	18
Courte focale (ou grand-angle)	19
Fish-eye	20
Longue focale (ou téléobjectif)	20
1.3 Le diaphragme (ou ouverture)	23
1.4 La mise au point (ou faire le point)	24
1.5 Les formats d'image les plus utilisés	27
Les formats standard	27
Les formats larges	27
2. Notions de montage	31
2.1 Le plan	32
2.2 Séquence vs scène	34
Le plan séquence	35
Faux plan séquence	38
2.3 Le montage image	40
Le cut	40
L'insert	43
Le plan de coupe	46

2.4 Le montage son	47
Les sons directs.....	47
Les sons seuls	47
Les bruitages	47
La musique.....	47
2.5 Montage parallèle et montage alterné	48
Le montage parallèle	48
Le montage alterné.....	49
Le split screen	51

PARTIE 2 – DES PRINCIPES ET DES RÈGLES

3. Cadres, cadrage et caméra.....	55
3.1 Le cadre, le champ et le hors-champ	56
Le cadre.....	56
Champ et hors-champ	56
3.2 Les valeurs de plan	59
3.3 Les plans dans l'image	64
3.4 Amorce	69
La bonnette Split Field	72
3.5 Position normale de la caméra.....	73
3.6 Plongée.....	74
Plongée totale (ou plongée verticale).....	77
3.7 Contre-plongée	79
3.8 Plan débullé (ou plan cassé).....	81
3.9 Caméra subjective (plan subjectif)	84
Des films subjectifs	87
4. Les mouvements de caméra.....	91
4.1 Plan fixe	91
4.2 Panoramique	95
4.3 Travelling	98
Travelling avant	100
Travelling arrière.....	101

Travelling latéral	103
Travelling vertical	106
Travelling circulaire	108
4.4 Travelling subjectif	110
4.5 Transtrav (ou travelling compensé ou travelling contrarié)	113
4.6 Zoom (travelling optique)	116
4.7 Mouvements et raccords	120
5. Les raccords	123
5.1 Le champ-contrechamp	124
Déroger à la règle des 180°	128
5.2 Entrée et sortie de champ	130
Déroger à la règle des sortie/entrée de champ	135
5.3 Raccord dans le mouvement	136
Des raccords hétérogènes	140
5.4 Raccord dans l'axe	142
5.5 Raccord plan sur plan (ou jump cut)	145
6. Fondus, transitions visuelles, effets	151
6.1 Fondu au noir (ou fermeture au noir)	152
6.2 Ouverture au noir (ou fondu à l'ouverture)	155
6.3 Fondus de couleur	157
6.4 Fondu enchaîné	159
6.5 Surimpression	160
La surimpression visible	161
La surimpression sonore	163
Les trucages invisibles	164
6.6 Volets	165
Volet artificiel	165
Volet naturel	167
6.7 Filé (ou panoramique filé)	170
6.8 Flous, flashes, ralentis et autres effets	171

Glossaire	177
Bibliographie	184
Index des notions	185
Index des films	187
Index des réalisateurs	191

L'insert

L'insert est un gros plan, un détail, généralement d'objet ou éventuellement de corps, inséré à l'intérieur d'une continuité d'action et la plupart du temps en rapport avec celle-ci.

Il permet de pointer, de mettre l'accent sur une information spécifique, a priori importante pour le spectateur et la compréhension de l'histoire.

Un insert est donc toujours le pivot central au sein d'une séquence, il est d'une importance capitale. Il y a l'avant-insert et l'après-insert, radicalement différents.

Alfred Hitchcock

Tous les films d'Alfred Hitchcock comprennent de nombreux inserts : le plan sur le nom de la vieille Lady (« Froy »), tracé sur la vitre du wagon-restaurant du train d'*Une femme disparaît* (1938) ; le plan serré sur une main qui dérobe des bijoux pendant que John Robie (Cary Grant) fait le guet sur les toits dans *La Main au collet* (1955) ; les quatre gros plans successifs sur la main du D^r McKenna (James Stewart) écorchant un bottin téléphonique alors qu'il attend, angoissé, des nouvelles de son fils dans *L'Homme qui en savait trop* (1956) ou même encore, dans *Les Enchaînés* (1946), les très gros plans sur la serrure du cellier puis, plus loin, sur le trousseau contenant la clef du cellier où se cachent certaines bouteilles suspectes, et enfin sur la clef elle-même tombant au sol alors qu'Alicia (Ingrid Bergman) serre son mari dans ses bras. À chaque fois, les intentions du réalisateur sont identiques : mettre le spectateur dans la confidence afin qu'il se sente partie prenante dans l'histoire et, par ricochet, faire monter le suspense.

La Vallée de Gwangi

Au début de *La Vallée de Gwangi* (1969), le western de Jim O'Connell qui met en scène des dinosaures, lorsque le professeur Bromley (Laurence Naismith) montre à Tuck (James Franciscus) un fossile de l'ancêtre du cheval, le minuscule Eohipus, un gros plan sur l'échantillon de roche nous permet d'apprécier la petitesse de cet animal préhistorique. Il est inséré entre deux plans moyens des deux protagonistes. Plus loin, lorsqu'un des cowboys lance son lasso sur le tyrannosaure,

un gros plan nous indique qu'il a réussi à attraper la patte du dinosaure (le plan est inséré entre un plan large de la scène et un plan moyen de Tuck). Puis quelques secondes plus tard, c'est un nouvel insert : un nouveau gros plan sur la patte du dinosaure qui, cette fois-ci, se libère de son entrave, entre deux plans moyens de l'action.

Ici, les inserts ont, par leur lisibilité forcée d'un détail de l'action, une fonction évidente d'aide à la compréhension de l'intrigue.

A History of Violence

Chez David Cronenberg, les inserts peuvent paraître parfois étranges ou même faire penser à des plans de coupe (voir ce terme page 46) mais il n'en est rien, car ils sont évidemment pensés dans une optique dramaturgique. Ainsi, dans la scène de braquage du début de *A History of Violence* (2005 – fig. 8), lorsque les malfrats exigent qu'on leur serve un café alors que le restaurant est en train de fermer : pendant que Tom Stall (Viggo Mortensen) verse le breuvage, un insert lourd de sens – un gros plan très court sur la tasse qu'il remplit – donne à cet acte une importance extrême. L'instant est ressenti comme décisif et on comprendra bien vite qu'il va en effet déterminer toute la suite de la scène et même du film... Après ce plan, rien n'est plus comme avant, la vie de Tom et de sa famille va basculer définitivement.

Un peu plus loin, un autre insert qui n'en a pas l'air : Edie Stall (Maria Bello) s'avance un fusil à la main vers son mari qui vient d'entrer dans la maison, tout essoufflé. Dans son mouvement, Cronenberg nous montre en gros plan le fusil qu'elle pose sur la table basse du salon. Cette façon d'insister sur cet objet particulier nous fait comprendre, à nous spectateurs, que cette arme va avoir une importance vraisemblablement tragique pour la suite de l'histoire. Mais Cronenberg est très malin : il attend une dizaine de minutes avant de le faire réapparaître. À ce moment-là, alors que nous l'avions presque oublié, le fusil prend une place considérable au sein de la séquence et en devient l'élément central, celui qui peut tout faire basculer. Mais il faudra attendre encore cinq minutes pour savoir...

L'insert permet donc ici au réalisateur d'installer pendant près de 15 minutes une tension qui va aller grandissante, une tension dont le cinéma est particulièrement friand et qui se nomme « suspense ».



8. Insert : *A History of Violence* (David Cronenberg, 2005).

3.1 Le cadre, le champ et le hors-champ

Le cadre

Le cadre est l'espace délimité par la fenêtre de la caméra et par lequel entre la lumière qui va impressionner la pellicule. Physiquement, les limites du cadre sont celles de l'image.

Théoriquement, il existerait deux conceptions différentes du cadre et donc deux grandes « familles » de cinéastes :

- Le cadre est une fenêtre et le réalisateur cherche le meilleur angle pour son cadre, y compris lorsqu'il est en mouvement. Il s'agit dans ce cas-là du cadrage de la mise en scène. Sur le tournage, chronologiquement, cette approche se traduit dans un premier temps par la mise en espace des comédiens ainsi que par le réglage de leurs déplacements et de leurs regards puis, dans un deuxième temps, par le positionnement de la caméra (y compris dans ses déplacements éventuels) en fonction de la place de chacun des protagonistes et de ce que le réalisateur désire montrer (ou non).
- Le cadre est un encadrement et le réalisateur fait sa mise en place à l'intérieur d'un cadre, y compris lorsqu'il est en mouvement. Sur le tournage, chronologiquement, cette approche se traduit dans un premier temps par un placement succinct des comédiens dans l'espace, dans un deuxième temps par le réglage du cadre et des éventuels mouvements de caméra et enfin, dans un troisième temps, par le positionnement exact des comédiens et l'ajustement très précis de leurs déplacements et regards en fonction de la caméra.

Ces deux conceptions sont évidemment théoriques et finissent toujours par se côtoyer, en fonction des contraintes de lieu, d'accès-soires et/ou de trucages, dans un même film.

Champ et hors-champ

La fraction d'espace se situant à l'intérieur du cadre de l'image est appelée champ. Tout ce qui n'est pas dans le cadre est qualifié de hors-champ. Le hors-champ est tout ce qui peut être suggéré (par un regard, un son, une ombre...) et que le spectateur peut imaginer aisément.

Soy Cuba

Mikhaïl Kalatozov et son directeur de la photographie Sergueï Ouroussevski sont des habitués des plans complexes où inévitablement le hors-champ prend une place prépondérante.

Dans le sublime *Soy Cuba* (1964), un plan séquence de plus de 3 minutes nous emmène du toit d'un immeuble jusqu'au fond d'une piscine, plusieurs étages plus bas. Ce plan majestueux débute sur le toit-terrasse d'un gratte-ciel où trois musiciens cubains pleins d'énergie sont filmés au grand-angle. Après quelques secondes, la caméra les laisse s'échapper par la droite et ils finissent par sortir totalement du cadre alors que leur musique, toujours présente, signifie au spectateur qu'ils sont toujours là, mais hors-champ. Puis la caméra, glissant au milieu d'un défilé de mannequins, vient cadrer un commentateur, micro à la main. Les jeunes femmes passent hors-champ, mais nous « sentons » toujours leur présence. Ensuite, presque comme s'il s'agissait du regard du commentateur, la caméra descend dans ce que l'on suppose être un ascenseur à ciel ouvert, découvrant ainsi un panorama étonnant. À perte de vue, s'étend la ville et, au pied de « notre » immeuble, un complexe hôtelier avec piscine. Soudain, des applaudissements retentissent nous indiquant que, hors-champ (vraisemblablement en contrebass), se trouve une foule enjouée. Foule que nous découvrons sans tarder et qui passe donc dans le champ. Les regards, tournés vers le haut, nous signifient que les mannequins vus une minute plus tôt sont toujours là, défilant hors-champ. Puis, arrivant au niveau de la piscine, le champ de la caméra balaye la foule des nombreuses personnes présentes, sirotant un verre ou jouant aux cartes.

Tout ce que nous avons vu depuis le début est passé hors-champ, mais grâce à cette astuce, et alors même que nous n'entendons plus les applaudissements, nous sentons la présence immense des gens un peu partout.

Enfin, la caméra suit une jeune femme qui se dirige vers la piscine. Elle entre avec elle dans l'eau puis plonge sous la surface, découvrant les autres nageurs. Le travail sur la bande son (le morceau censé être joué par le groupe vu au début) nous fait entendre la musique comme si nous la percevions justement à travers l'eau de la piscine. Ce filtrage sonore, rappelant au spectateur la présence des musiciens, est l'ultime touche du réalisateur pour asseoir la crédibilité de sa mise en scène.

Retour vers le futur

Si le suspense se traduit le plus souvent à l'écran par le montage alterné de deux séquences¹, il est évident que le hors-champ prend ici toute son importance dans la relation personnage/spectateur. Dans *Retour vers le futur* (1985), Robert Zemeckis a joué pleinement sur ce ressort lors de la scène du bal où Marty (Michael J. Fox) a pris la place du guitariste. Le postulat de départ est simple : alors que nous sommes dans le passé, si les parents de Marty n'arrivent pas à sortir ensemble lors de cette soirée, Marty lui-même ne verra jamais le jour et disparaîtra donc à tout jamais. Afin de mettre une sorte d'horloge dans cette séquence, on a utilisé un référent temporel : sur une photo que Marty a coincée sur le manche de sa guitare pour ne pas la lâcher des yeux, les protagonistes (Marty, son frère et sa sœur) disparaissent au fur et à mesure que la possibilité d'une rencontre entre les parents s'amenuise. La séquence alternera ainsi entre des plans du couple en train de danser ou non, des plans de Marty jouant de la guitare ou regardant la photo et des gros plans de la photo sur laquelle Marty disparaît progressivement.

Avec le montage alterné, à chaque fois que la caméra montre autre chose que la photo, on ne peut s'empêcher de se demander où en est la disparition, qui dans ce cas-là est d'ailleurs plus souvent hors-champ que dans le champ – une astuce qui contribue ici fortement à l'établissement d'un suspense notable.

Drive

Il y a une énorme tension également dans *Drive* (2011) de Nicolas Winding Refn avec la séquence de voiture qui suit immédiatement le braquage du début. Alors que le conducteur (Ryan Gosling) essaie de ne pas se faire repérer par les agents de police dont il reçoit en permanence les conversations sur sa radio, il se retrouve à rouler sur le pont de la septième rue à Los Angeles, avec en face de lui l'hélicoptère qui est à ses trousses et dont on aperçoit vaguement la silhouette et le faisceau du projecteur avant. Au moment où il se sait repéré, le conducteur accélère. Très rapidement, l'hélico passe alors hors-champ. Seuls indices attestant de sa présence : le

1. Voir l'exemple fameux de la bombe posée sous la table et dont parle Alfred Hitchcock dans le livre d'entretiens réalisé par François Truffaut (Gallimard).

bruit des pales (sur 2 plans extérieurs à la voiture) et le rond de lumière du projecteur (sur 3 plans). Puis plus rien. La fin de la séquence sera vue uniquement de l'intérieur de la voiture : Ryan Gosling s'arrête sous le pont, recule et attend, silencieux. Soudain, le bruit de l'hélico se fait à nouveau de plus en plus présent, un rond de lumière passe tout près de la Chevrolet Impala. Le faisceau semble scruter la nuit pendant encore un long moment tout en s'éloignant, puis le bruit décline lentement.

La tension extrême mais maîtrisée (à l'image du conducteur) qui émane de cette courte séquence d'une minute repose principalement sur l'utilisation du hors-champ. C'est parce qu'on sait l'hélicoptère omniprésent sans jamais le voir qu'on est tendu, accroché à son siège, dans l'attente de la résolution du problème. Le découpage, qui choisit de laisser pour l'essentiel la caméra à l'intérieur de l'habitacle, et le montage virtuose font le reste.

3.2 Les valeurs de plan

Outre les plans que l'on désigne par des parties du corps (plan épaules, plan poitrine, plan taille, plan pieds...) indiquant la limite basse du cadre, il existe d'autres dénominations de cadrage.

Le **plan d'ensemble** (ou plan général – fig. 10) sert généralement à désigner le cadrage le plus large qu'on peut avoir d'une scène (plan de la totalité d'une pièce, d'une foule sur une place, d'un vaste paysage...).



10. Plan d'ensemble : *Tire encore si tu peux* (Giulio Questi, 1967).

Un peu plus restreint que le plan d'ensemble, le **plan large** (PL) est plutôt resserré sur les protagonistes et le décor principal où se situe l'action.

Resserré sur une partie de la scène et centré uniquement sur les personnages, le **plan moyen** (PM) ne tient pas spécialement compte du décor.

Dans un **plan serré** (PS) ou plan rapproché, les personnages peuvent être plusieurs, et au moins en plan américain, voire même en plan taille.

Les plans moyen et serré ainsi que les gros ou très gros plans sont des termes également utilisés pour les objets.

La limite basse du **plan italien** (PI) se situe au niveau du genou.

Le **plan américain** (PA – fig. 11) s'arrête à mi-cuisse. À l'origine, dans le cinéma américain, la limite était donnée par l'extrémité du colt pendu à la ceinture (et qui arrivait donc à mi-cuisse).



11. Plan américain : *Tire encore si tu peux* (Giulio Questi, 1967).

Avec un **gros plan** (GP), le personnage est cadré à la limite des épaules, ou ne prend en compte qu'une partie du corps (GP de main, GP de pied, GP de nuque, etc).

Le **très gros plan** (TGP) ne prend en compte qu'une partie spécifique du visage ou du corps (les yeux, le nez et la bouche, une main...) ou même un détail qu'il est difficile de voir correctement dans un plan plus large (un grain de beauté, une cicatrice, un tatouage...).

Charulata

Même si les travellings arrière sont plus rares dans *Charulata* que les travellings avant, deux de ces mouvements, au début de l'histoire, sont lourds de signification. Le premier, précédant l'héroïne dans son déplacement, la montre regardant avec tendresse le mouchoir qu'elle vient de broder aux initiales de son mari. Le deuxième, cette fois-ci sur son mari (Soumitra Chatterjee), le montre extrêmement concentré sur un texte qu'il est en train de lire, ne faisant même pas attention à sa femme près de laquelle il vient de passer. Le mouvement est le même, le lieu est pratiquement identique (un couloir de leur maison) mais le contenu révèle deux personnalités totalement différentes, préoccupées par des problématiques à l'opposé l'une de l'autre. Ce moment est le point de rupture du film, celui où Charulata réalise que son mari est plus intéressé par le journal qu'il vient de fonder que par elle-même.

Le Commando de la mort

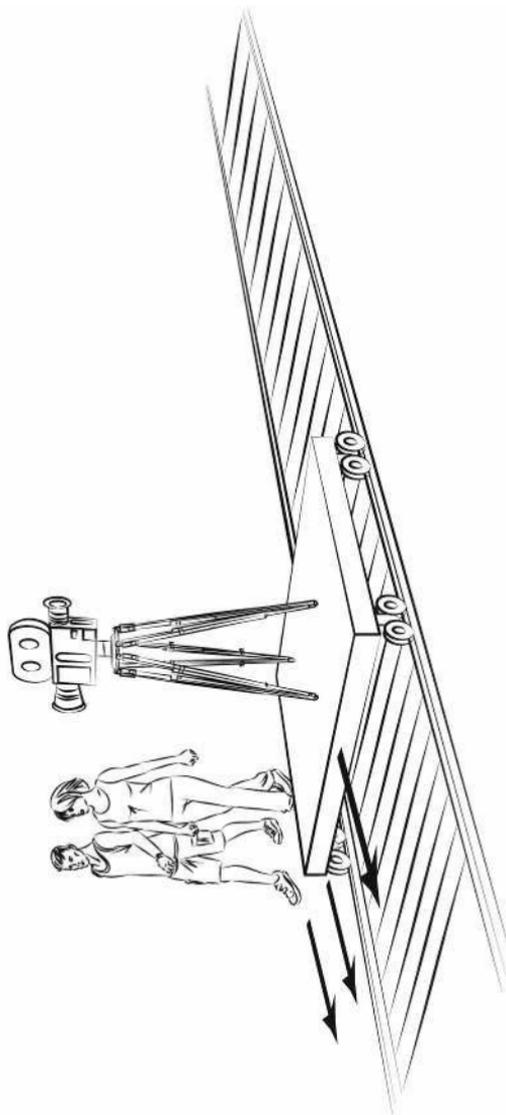
Le Commando de la mort (1945) de Lewis Milestone, qui se déroule en 1943 dans une Italie en guerre, recèle énormément de travellings mais utilise essentiellement les travellings arrière lorsque les soldats se déplacent. Ils sont filmés de face (en plan américain, taille ou poitrine) et la caméra les précède afin d'accroître au maximum, auprès du spectateur, le sentiment de faire partie de l'histoire.

USS Alabama

Les travellings dans les courses d'*USS Alabama* (1995) de Tony Scott sont majoritairement des travellings arrière au Steadicam, précédant l'action. La plupart du temps, le capitaine Ramsey (Gene Hackman) marchant rapidement à l'étroit entre les parois métalliques, le mouvement de travelling accentue considérablement l'impression d'urgence qui pèse sur les personnages.

Travelling latéral

On parle d'un travelling latéral lorsque la caméra se déplace à l'horizontale, perpendiculairement à son objectif.



22. Travelling latéral.

La caméra se déplace perpendiculairement à son objectif.

Le travelling latéral est généralement utilisé pour suivre un acteur (un véhicule, un animal...) qui se déplace, tout en le gardant « de profil ». Le travelling latéral donne l'impression d'accompagner le protagoniste au plus près, d'être avec lui.

Persona

Dans *Persona* d'Ingmar Bergman, le plan qui introduit la séquence à la mer, là où est venue se reposer l'actrice Elisabeth Vogler (Liv Ullmann) en compagnie d'Alma, son infirmière (Bibi Anderson), est un travelling latéral de 30 secondes, suivant les deux jeunes femmes qui marchent le long d'un muret de pierre, à la recherche de champignons. Ici, le long mouvement fluide sert d'une part à établir une liaison entre deux univers (l'hôpital puis le lieu de convalescence), et d'autre part à poser une voix off expliquant la situation des deux personnages à ce moment-là ainsi que les bienfaits que le lieu apportera à la malade. Un mouvement qui annonce par la même occasion une période de complicité entre les deux femmes. A contrario, dans la dernière partie du film, un nouveau travelling latéral (d'une cinquantaine de secondes celui-là, qui se finit d'ailleurs en travelling avant puis reprend après quelques plans de rupture) établit cette fois-ci, et de façon extrêmement nette, une fracture franche dans la relation complexe qui unissait les deux jeunes femmes.

Deux mouvements similaires, à plusieurs jours d'intervalle (minutes dans le film) qui fonctionneraient comme l'expression concrète des limites d'une confiance tacite.

Le Commando de la mort

Dans *Le Commando de la mort* de Lewis Milestone, outre les travellings arrière cités plus haut, on peut dénombrer plus d'une dizaine de travellings latéraux tous assez étonnants. Au début, lorsque les soldats pénètrent dans les bois, la caméra se déplace perpendiculairement à leur avancée, ceux-ci s'éloignant de dos par rapport à l'objectif. Un peu plus loin, lorsqu'ils sont attaqués par un avion allemand, la caméra accompagne leur course folle au plus près, filant à travers les arbres. Quelques minutes plus tard, alors qu'ils sont épuisés et se reposent sous les futaies, un travelling latéral observe, dans un long

mouvement contemplatif, leurs réactions diverses à la suite de l'attaque meurtrière qu'ils viennent de subir.

Mais le travelling latéral le plus étonnant est certainement celui qui est en aller-retour au moment où arrive un véhicule. Tous les hommes de la compagnie, entendant le bruit du moteur, se mettent à sauter dans un fossé afin de se dissimuler. La caméra entame alors un rapide travelling de droite à gauche, parallèlement à cette tranchée, alors que tous arrivent face caméra et sautent dans le fossé. Puis, retournement de situation, alors que la caméra arrive à l'extrémité gauche, les soldats réalisent que le véhicule est une Jeep américaine, conduite donc par un des leurs. La caméra repart alors de plus belle vers la droite, filmant les soldats de dos qui, sortant de la tranchée, se mettent à courir en direction du véhicule ami.

Dans le film de Milestone, les autres travellings latéraux servent à peu près à la même chose, à savoir être dans l'action et au plus près des combattants, là où se révèlent les hommes, leurs peurs, leurs doutes, là où les vies se défont et où la mort peut être la plus présente.

Old Boy

Dans *Old Boy* (2003), Park Chan-wook utilise largement les travellings de toutes sortes, mais celui qui reste le plus célèbre est sans conteste le très long travelling latéral, de près de 3 minutes, qui a lieu dans un couloir et où Oh Dae-soo (Choi Min-sik) se bat contre une horde de mafieux coréens. Il en résulte une scène mythique à la chorégraphie hallucinante et aux accents àprement baroques.

Travelling vertical

On parle d'un travelling vertical lorsque la caméra monte ou descend.

Les Enfants terribles

Le dernier plan du film de Jean-Pierre Melville, *Les Enfants terribles*, est un très beau mouvement de grue ascendant, débutant au ras du sol. Alors que dans le plan précédent, on pressent qu'Elisabeth (Nicole Stéphane) va se suicider pour rejoindre son frère dans la mort, le réalisateur passe, pour ce dernier plan donc, de l'autre côté

LA GRAMMAIRE DU CINÉMA

De l'écriture au montage :
les techniques du langage filmé

Prise de vues, montage, cadres, mouvements de caméra, raccords et transitions constituent *la grammaire du cinéma*. Moyens d'expression du réalisateur, ils lui permettent de raconter une histoire, créer une ambiance et transmettre des émotions.

Outil indispensable pour l'étudiant en cinéma ou le cinéophile, ce livre pratique expose ces techniques, règles et principes, illustrés de photogrammes, de schémas explicatifs et complétés par un glossaire technique en fin d'ouvrage. Dans une approche originale et pédagogique, l'auteur analyse et décortique plus de 160 extraits de films choisis dans le cinéma classique, de genre et contemporain. Revisitez l'histoire mondiale du 7^e art et de ses créateurs pour découvrir et comprendre le langage cinématographique.



Yannick Vallet
est réalisateur de documentaires, d'entretiens et d'émissions sur le cinéma. Il est intervenant pour l'option Cinéma du baccalauréat.



9 782200 603816

1236691

ISBN 978-2-200-60381-6



ARMAND COLIN