

Aspects techniques du Cinéma : Notions de base

❖ LES PHASES DE CREATION D'UN FILM

1. **La pré-production** : choix de la production, choix du scénariste, du metteur en scène, repérages, casting, autorisations
2. **Le tournage** : les acteurs, les décors, les costumes, les éclairages, la caméra, les micros,
3. **Le montage** : la table de montage, la post-synchronisation, le mixage, les effets spéciaux
4. **La post-production** : la promotion, la publicité, la bande-annonce, la diffusion en salle, les sorties en formats numériques et la cession des droits pour les produits dérivés

❖ LA SEGMENTATION FILMIQUE

1. **Image** : une photo (immobile) tirée du film
2. **Plan** : une image cinématographique, avec ou sans mouvement, qui se déroule pendant un certain temps et qui fait l'objet d'une prise continue lors du filmage
3. **Séquence** ou scène : une suite de plans qui suivent la continuité chronologique de l'histoire au sein d'un même espace
4. **Plan-séquence** : un long plan qui suit l'évolution de personnages en mouvement sans coupure de montage
5. **Épisode** ou un chapitre : une suite de séquences séparées par des ellipses qui forment une certaine totalité du point de vue du déroulement de l'histoire
6. **Film** : un ensemble de séquences et d'épisodes montré lors d'une projection unique (avec générique de début et de fin)

❖ L'ANGLE DE PRISE DE VUE

1. L'angle "normal" de prise de vue est celui d'une personne debout, dont l'axe du regard est horizontal.
2. Lorsque l'angle de vue se situe en haut, on parle de plongée qui donne l'impression d'écraser les personnages ou les paysages
3. Lorsque l'angle de vue se situe en bas, on parle de contre-plongée, qui va au contraire les grandir et les magnifier.

❖ LE CADRAGE

1. Le cadre d'une image délimite son contenu. Au cinéma, on parle aussi de **champ** qui circonscrit la surface de représentation.
2. Mais l'espace de l'image déborde le cadre et nous imaginons le **hors-champ** qui peut être suggéré par un regard, un geste, des lignes de fuite (d'une rue, d'un paysage, etc.), des objets fractionnés.
3. Le spectateur conçoit cet espace en fonction des données visuelles de l'image mais aussi en fonction de son imaginaire, de ses références culturelles, de son expérience personnelle, de sa connaissance des codes de représentation.

4. **La profondeur de champ** est aussi signifiante. Si une image est divisée en zones nettes et en zones plus ou moins floues, la netteté prend une valeur expressive : ce qui est laissé dans l'imprécision prend un statut secondaire.

❖ LES MOUVEMENTS DE CAMERA

1. **Le plan fixe** où la caméra ne bouge pas
2. **le mouvement panoramique** (horizontal ou vertical) où la caméra, fixée sur axe, opère un balayage par rotation sur son axe
3. **le travelling** (avant, arrière, latéral, vertical, subjectif) où la caméra se déplace sur une ligne droite
4. **le zoom ou travelling optique**, qui est un rétrécissement ou un élargissement du champ de vision (lent, rapide, court, long, avant ou arrière)
5. le **mouvement de grue** (ou Louma) qui permet à la caméra de combiner et d'amplifier tous les mouvements.

❖ LE MONTAGE

Le montage est l'assemblage des plans filmés coordonnés par le raccord (sur le regard, le geste, le mouvement) à travers la transition.

Par transition, on entend tout moyen permettant de passer d'un plan à un autre. La plus simple de toutes les transitions est le « *cut* », c'est-à-dire la coupe franche.

Les séquences commencent et finissent souvent par un fondu. Le fondu enchaîné est très fréquemment utilisé car il produit une transition « douce ».

Les fondus simples permettent de passer lentement d'une couleur à une image, ou l'inverse. Le fondu se fait couramment au noir, mais pas seulement.

❖ LE MIXAGE

Le **mixage** est la phase ultime de sonorisation du film. Il intervient après la phase de montage. Il s'agit d'un mélange et dosage des bandes « paroles », « musique », et « bruits » effectué en studio afin de réaliser la bande son définitive du film.

La **voix off** est un procédé narratif utilisé dans les films, qui consiste à faire intervenir au cours du déroulement d'un plan, d'une séquence ou d'une scène, la voix d'un personnage qui n'est pas visible. Ce personnage peut être un de ceux que les spectateurs ont déjà vus dans le récit ou un narrateur sans visage (éventuellement omniscient et doué d'ubiquité).

Le canal image et le canal sonore peuvent avoir des rapports d'ancrage, de complémentarité, mais peuvent être autonomes, comme par exemple une séquence qui présente un lieu (rue, intérieur...) qui n'a aucun rapport apparent avec la conversation des personnages. Dans ce cas le rapport se situe au niveau du symbolisme. Il peut exister aussi des rapports de contradiction, de distanciation où le commentaire relativise l'image (ou le contraire), de critique et de surdétermination (exagération, amplification).