

ANALYSE DU FILM - LE FILM COMME REPRÉSENTATION VISUELLE ET SONORE

1 - L'ESPACE FILMIQUE

1.1 - le cadre

L'élément constitutif du film est le **photogramme**, image plate délimitée par un cadre et dont la succession donne l'illusion du mouvement.

L'image filmique est d'abord un image à deux dimensions, limitée par l'existence d'un **cadre** analogue à celui d'un tableau. Ce cadre joue un rôle essentiel dans la **composition** de l'image, particulièrement sensible dans le cas d'un plan fixe. Le cadre est un des premiers matériaux sur quoi travaille le cinéaste : d'où l'éventuelle pertinence d'une réflexion sur l'organisation de l'espace.

Devant cette image plate, le spectateur réagit cependant comme s'il percevait une portion d'espace à trois dimensions : illusion constitutive de l'**impression de réalité** au cinéma.

On appellera **champ** cette portion d'un espace imaginaire contenue dans le **cadre**.

L'impression de réalité est telle qu'on a tendance à oublier le fait qu'au-delà du cadre il n'y a plus d'image. Le champ est donc perçu comme inclus dans un espace plus vaste, invisible sur l'écran, mais le prolongeant. On appellera **hors-champ** l'ensemble des éléments spatiaux non inclus dans le champ, mais rattachés imaginativement à lui, dans six directions : latérales - les quatre côtés du cadre - et frontales - en profondeur ou en avant.

Un certain nombre de relations peuvent être établies entre **champ** et **hors-champ** :

- **entrées** et **sorties** des personnages (latéralement ou dans l'axe, selon les six directions observées) : on parlera d'entrée dans le champ ou de sortie du champ.

- interpellations directes du hors-champ par un regard ou un geste qui provoqueront un **appel** du hors-champ.

- jeu de cadrage très rapproché qui exclut une partie d'un élément du

champ, par exemple un personnage pris seulement partiellement dans le champ, on parlera alors d'élément **en amorce**.

Champ et hors-champ font donc partie du même espace imaginaire - même si l'un est visible et l'autre pas - c'est **l'espace filmique**, à bien distinguer de l'espace référentiel.

1.2 - la profondeur

L'impression de profondeur n'est pas propre au cinéma. La **perspective**, à laquelle elle est liée, a été mise au point par les peintres de la Renaissance.

perspective : art de représenter les objets sur une surface plane de façon que cette représentation soit semblable à la perception visuelle qu'on peut avoir de ces objets eux-mêmes.

La perspective **monoculaire** institue donc un **point de vue** correspondant à l'œil qui perçoit, place tenue au cinéma par la caméra.

De l'origine photographique, donc mécanique, de l'image, dépend un autre paramètre, la **netteté**. On peut techniquement faire varier la zone de netteté de l'image.

On appellera **profondeur de champ** cette zone de netteté de l'image, ou encore la distance, selon l'axe de l'objectif, entre le point le plus rapproché et le point le plus éloigné qui fournissent une image nette.

La profondeur de champ augmente quand la focale diminue ou quand le diaphragme se ferme.

1.3 - l'autre champ

L'espace du hors champ compris entre le plan vertical de l'écran et la zone des opérations techniques du tournage est en principe un espace interdit. Mais il peut arriver que des traces de cet espace se manifestent, y compris des éléments techniques indésirables. Cet espace qui renvoie au statut d'objet fabriqué du film sera appelé **l'autre champ**.

2 - LA NOTION DE PLAN ET LES PARAMÈTRES DE L'IMAGE

2.1 - l'image filmique

L'image telle qu'elle vient d'être décrite n'a été envisagée qu'en termes d'espace, comme un tableau ou une photographie. Or l'image filmique présente des caractères spécifiques :

- elle n'est pas unique, mais prise dans une **multiplicité**.
- elle n'est pas indépendante de la durée, mais prise dans le **temps**.
- elle est affectée de mouvement. Mieux, elle est à la fois **mouvante** et **mobile**. On peut ainsi distinguer :

- **les mouvements internes au cadre (ou mouvements dans le champ)**

c'est la mouvance de l'image filmique, fondement essentiel de l'impression de réalité au cinéma.

- **les mouvements du cadre par rapport au champ (mouvements de caméra)**

on peut les décrire en fonction de plusieurs critères : leur mode de production, leur direction, leur vitesse, leur durée, leur amplitude, leur caractère motivé ou non.

- **travelling** désigne un déplacement de la caméra sur son pied, l'axe de prise de vue restant parallèle à la même direction. Le travelling peut être avant, arrière, latéral droite ou gauche, oblique. (Tr av. Tr ar. Tr G/D. etc.).

- **panoramique** désigne un déplacement sur l'axe, la caméra pivote, son pied restant fixe. Le panoramique peut être vertical, horizontal, il peut être combiné ou diagonal. (Pano vert. Pano D/G ou G/D. etc.).

- **mouvements mixtes**, produits par combinaison des précédents. Ils sont encore appelés trajectoires ou pano-travelling.

- **zoom** ou travelling optique. Cette opération, introduite progressivement par la technologie dans les années cinquante, est une solution alternative au travelling qui substitue au mouvement mécanique de pénétration une modification du rapport optique à l'espace. L'objectif est à focale variable : une focale courte donne un champ large et profond, une focale longue produit un resserrement du champ et un effet de rapprochement.

2.2 - la notion de plan

Tous ces paramètres : dimension, cadre, point de vue, durée, mouvement, rythme et relation aux autres images définissent le **plan**.

- **plan** - au stade du tournage : portion de pellicule impressionnée entre le départ de la prise (moteur !) et l'arrêt de la caméra (coupez !).

- **plan** - au stade du montage : ce qui reste après élimination des appendices techniques (le clap) et tous les éléments jugés inutiles.

- **plan** - pour le spectateur : tout morceau de film compris entre deux changements de plan, coupe ou raccord.

On caractérisera un plan par les paramètres suivants :

- **taille ou échelle** :

PE ou PG, plan d'ensemble ou plan général.

La distinction entre ces deux termes n'étant pas pertinente pour l'analyse.

PM et PA , plan moyen et plan américain (lié au cadrage et aux mythologies du western)

PR et GP voire TGP, plan rapproché, gros plan, et même très gros plan.

- **angle de prise de vue** : lié au cadrage et au point de vue.

par rapport à l'horizontale : plongée, Pl et contre-plongée, CPI ; Horizontal, H ou angle zéro.

par rapport à l'axe de la caméra, de face, ou avec variation des angles (90° 60° 45° 30° ...).

- **mobilité** : on opposera le plan fixe, PF et tous les plans affectés des mouvements précédemment décrits.

- **durée** - certains plans sont de véritables flashes à la limite inférieure de la perception ; d'autres, très longs,

équivaudront à un ensemble de plans brefs (par commutation) : on parlera alors de **plan-séquence**.

le plan séquence est formellement un plan mais il a valeur de séquence.