

# INITIATION AU LANGAGE CINÉMATOGRAPHIQUE

*D. Larcher*

# Le cinéma est un langage

LIRE OU ECRIRE	<ul style="list-style-type: none"><li>-Un livre policier</li><li>-Un livre de science fiction</li><li>-Une bande dessinée</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Des essais philosophiques, en psychologie, en politique (<i>sciences humaines</i>)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Un quotidien</li><li>-Une revue de vulgarisation</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>-Raconter une histoire</li><li>-Rêver, éprouver des sentiments, des sensations</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Réfléchir,</li><li>-Se poser des questions</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Approfondir ses connaissances</li><li>-Parfaire ses savoir-faire</li></ul>

# Le cinéma est un langage

LIRE OU ECRIRE	-Un livre policier -Un livre de science fiction -Une bande dessinée	-Des essais philosophiques, en psychologie, en politique <i>(sciences humaines)</i>	-Un quotidien -Une revue de vulgarisation
FILMER OU REGARDER UN FILM	FILM à scénario	FILM d'expression de réflexion	FILM documentaire d'analyse
	-Raconter une histoire -Rêver, éprouver des sentiments, des sensations	-Réfléchir, -Se poser des questions	-Approfondir ses connaissances -Parfaire ses savoir-faire

# Synopsis, scénario, storyboard, (scénarimage)

L'idée, le premier jet : écrire une phrase pour transcrire l'idée en évitant les détails (2 ou 3 phrases)

Le synopsis (**QUI, QUOI, OÙ, QUAND, COMMENT**) : résumé où apparaît

- les personnages
- l'histoire
- les lieux
- l'époque
- l'ambiance, le ton

(1 à 5 pages, pas de dialogue)

Le scénario : décrit avec précision toutes les actions, la manière de les amener (dialogues, actions, plans, environnement, découpage en séquences et scènes ...)

Storyboard (scénarimage) : transcription du scénario à l'aide de dessin (ou photos) représentant les plans successifs du film.

Il permet de visualiser le découpage, de prévoir les éléments de tournage et d'enregistrement, et il donne des indications pour le montage.

# Scénario

## Découpage séquences-plans

Scène : arrivée dans l'hôtel

SÉQUENCE 1 : de nuit ; extérieur ; mi-saison ; temps sec

**PLAN1** : Plan d'ensemble PE plongée PL sur la place de la ville, Pano HB (vers le bas) pour arriver à un plan général PG en plongée sur l'hôtel. Le PERSONNAGE (Pers.) marche en direction de l'entrée de l'hôtel de la gauche vers la droite.

**PLAN2** : Plan moyen PM en Travelling GD. Pers. marche de la gauche vers la droite  
Plan moyen PM arrêté avec léger Pano vers la gauche. Pers. entre dans l'hôtel.

SÉQUENCE 2 : de nuit ; intérieur ; réception de l'hôtel, mi-saison ; temps sec

**PLAN1** : Plan américain PA sur Pers. en Travelling arrière, Pers. un peu à droite entre dans le hall et marche de droite vers la gauche (réajustant sa veste) jusqu'à la réception.

**PLAN2** : le Pers. entre dans le champ par la droite plan rapproché PR à hauteur de tête. Trois quart arrière. Petit mouvement de la main droite vers la sonnette (hors champ).

**PLAN3** : Gros plan GP sur la sonnette de la réception. La paume de la main droite du Pers. tape sur la sonnette. Une main entre dans le champ et donne la clé.

**PLAN4** : Plan général PG réceptionniste et Pers. à l'écran. Le Pers. se dirige vers l'escalier situé à droite et monte, pendant ce temps le réceptionniste s'éclipse dans l'arrière salle.

SEQUENCE 3 : de nuit ; intérieur ; chambre ; mi-saison temps sec ...

**PLAN1** ...

# Storyboard (scénarimage) 1/2

Le storyboard (scénarimage) est une version du scénario présenté sous forme de dessins (ou de photos). Chaque scène ou séquence est découpée en plans.

Chaque plan est constitué de la manière suivante :

- une vignette image représentant ce qu'on doit voir à l'écran (dessin ou photo)
- une petite description de la scène
- le numéro et la durée du plan, de la séquence et de la durée estimée
- les dialogues
- la valeur du plan (**PE, PM...**), les angles de prise de vues (**PL, CPL**) les mouvements de caméra (**PANO, TRAV**), les Zooms (**Zoom**)
- des indications techniques éventuelles sur les éclairages, le son

# Storyboard (Scénarimage) 2/2

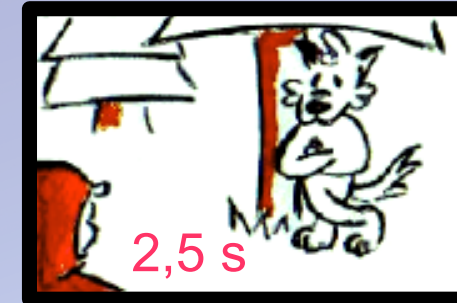
## Découpage séquences-plans



1-1 PG le personnage (PCR)  
sautille. Fondu à l'ouverture.  
TRAV GD suit le personnage



1-2 PR PCR sautille,  
s'arrête et regarde en  
haut à droite



1-3 PM sur le loup de face  
PCR en amorce



1-4 GP en Champ C  
Le loup «bonjour, viens  
partir à l'aventure avec moi...»

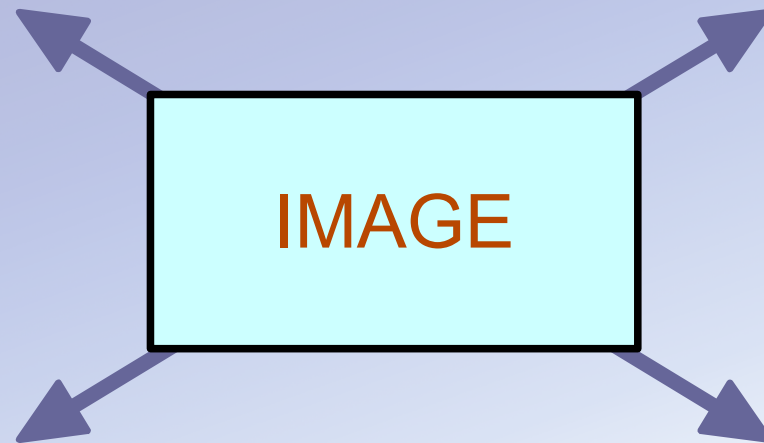


1-5 GP contrechamp CC  
le PCR crie et entame un  
mouvement vers la droite



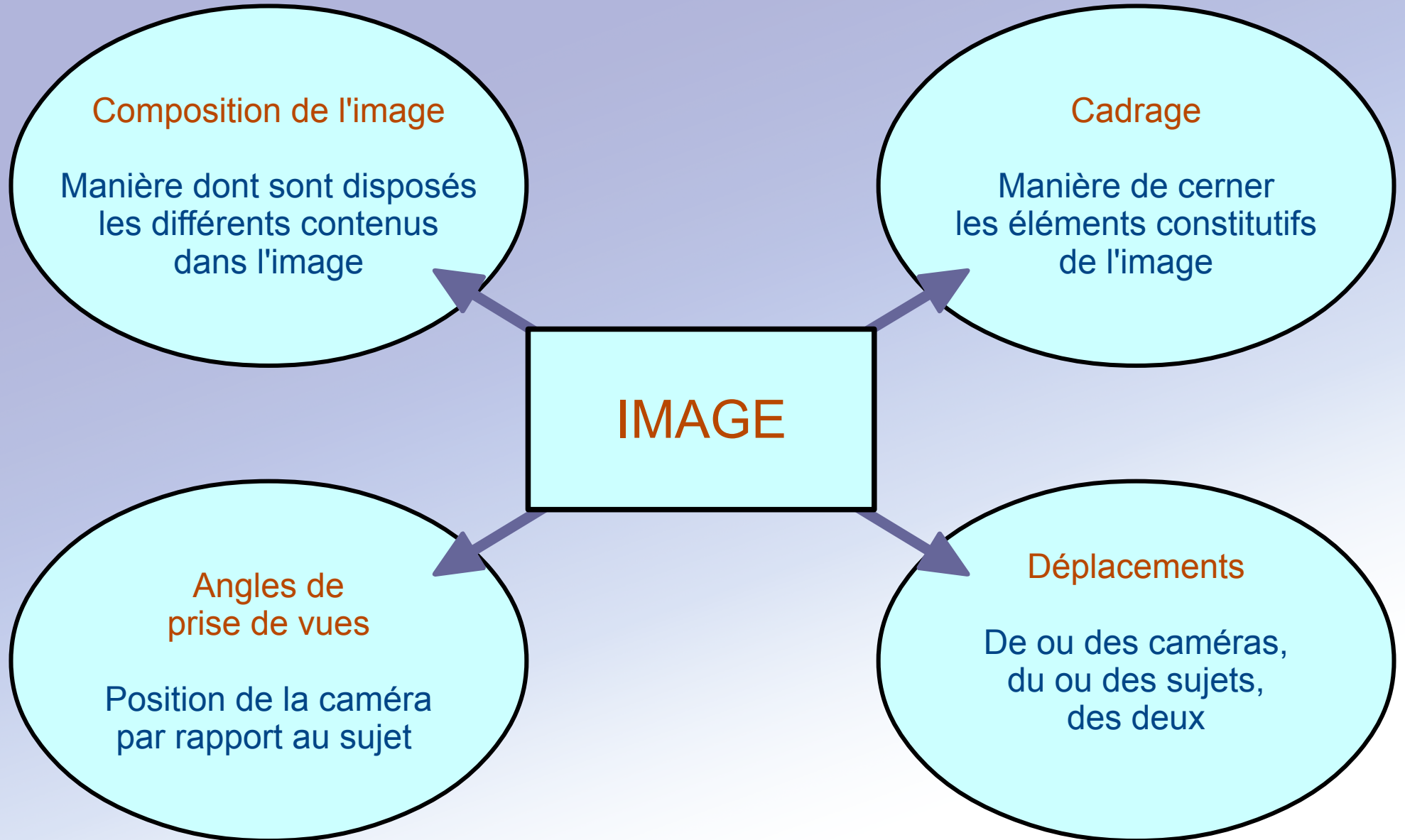
1-6 Plan large – PCR  
Hors champ 2s, entre  
dans champ et s'enfuit

# L'image





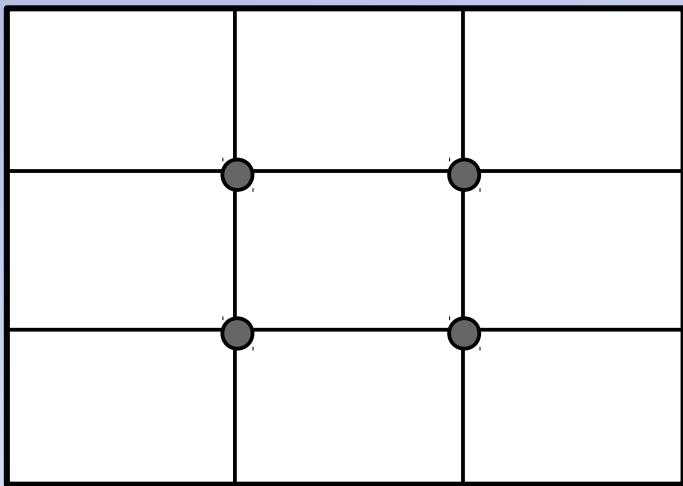
# L'image



# 1/4 Composition de l'image, cadrage points forts

Le cadreur doit veiller :

- à l'équilibre des formes, des masses et des volumes
- aux symétries, disymétries
- aux ombres et lumières
- au flou
- aux lignes et aux perspectives



Equilibre de l'image :

si on divise en tiers horizontaux et verticaux une image, on se trouve en présence de 4 points forts. Composer une image autour de ces points permet d'obtenir une image équilibrée. (Règle des points forts)

# 2/4 Composition de l'image, cadrage

## Angles - Profondeur

### Les angles de prise de vues :

Lorsque la caméra est située au-dessus du sujet  
l'angle de prise de vue est dit en **plongée PL**  
Cet angle de prise de vue 'écrase' le sujet

Lorsque la caméra est située en-dessous du sujet  
l'angle de prise de vue est dit en **contre-plongée CPL**  
Cet angle de prise de vue 'donne de l'importance' au sujet.

On parle parfois d'angle plat quand la caméra filme le sujet  
sur un plan horizontal à hauteur d'homme.

### Profondeur de l'image :

Lorsque qu'un élément est placé devant le sujet  
on dit de cet élément qu'il est au **premier plan**.  
Un premier plan donne de la profondeur.

Lorsque qu'un élément est placé derrière le sujet  
on dit de cet élément qu'il est en **arrière plan**

# 3/4 Composition de l'image, cadrage

## Cadrage : approche par l'exemple

Laisser du champ dans le sens du mouvement



Éviter de couper maladroitement les pieds et les têtes...



Positionner harmonieusement la ligne d'horizon



Laisser du champ dans le sens du regard



# 4/4 Composition de l'image

## Cadrage : approche par l'exemple

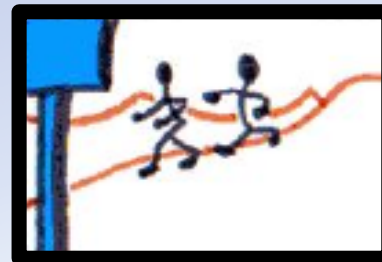
Une trop grande symétrie engendre la monotonie (sauf si effet voulu)



Equilibrer les masses ou les « taches »



Le premier plan souligne la profondeur



Un sujet principal doit apparaître clairement



# Les plans

## 1/4



PGE

Plan Grand Ensemble

Situe le lieu

Plante le Décor dans lequel va se dérouler l'action



PE

Plan d'Ensemble

Situe l'action

Les silhouettes ne sont plus anonymes



PG

Plan Général

Situe le personnage

ou le sujet dans l'action (on reconnaît les têtes)

Remarque : les termes PE (PGE) et PG sont parfois utilisés l'un pour l'autre

# Les plans

## 2/4



Plan Moyen

S'intéresse à

l'action du personnage

celui-ci prend  
de l'importance

Plan Américain

PRT Plan Rapproché Taille  
PRP Plan Rapproché Poitrine

Mettent en évidence le jeu de l'acteur,  
ses expressions, ses mimiques, la gestuelle.

# Les plans

## 3/4



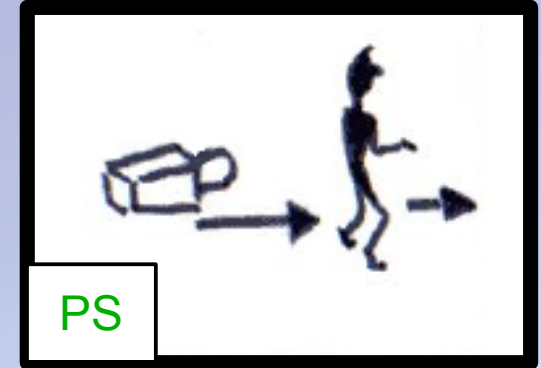
### Gros Plan

Insiste sur un fait,  
une expression...



### Très Gros Plan

Insiste fortement,  
intensité dramatique  
accrue



### Plan Séquence

La caméra  
suit les personnages  
ou l'action  
au cours de la scène



# Les plans

## 4/4 - Intérêt, valeur, champ

Si à première vue suivre l'action avec une caméra semble suffisant, une succession de plans permet de travailler le rythme, l'esthétique et l'ambiance d'un film.

PGE, PE, PG, PM, PA, PR, GP, TGP sont appelés **valeurs de plan**

On appelle **champ**, la partie de l'espace figurant dans le viseur de la caméra.

Lorsqu'on augmente l'espace visible pour un cadrage, on dit qu'on cadre plus **large**. On élargit le champ.

Lorsqu'on diminue l'espace visible pour un cadrage, on dit qu'on cadre plus **serré**. On réduit le champ.

# Mouvements de caméra 1/4

## Panoramique

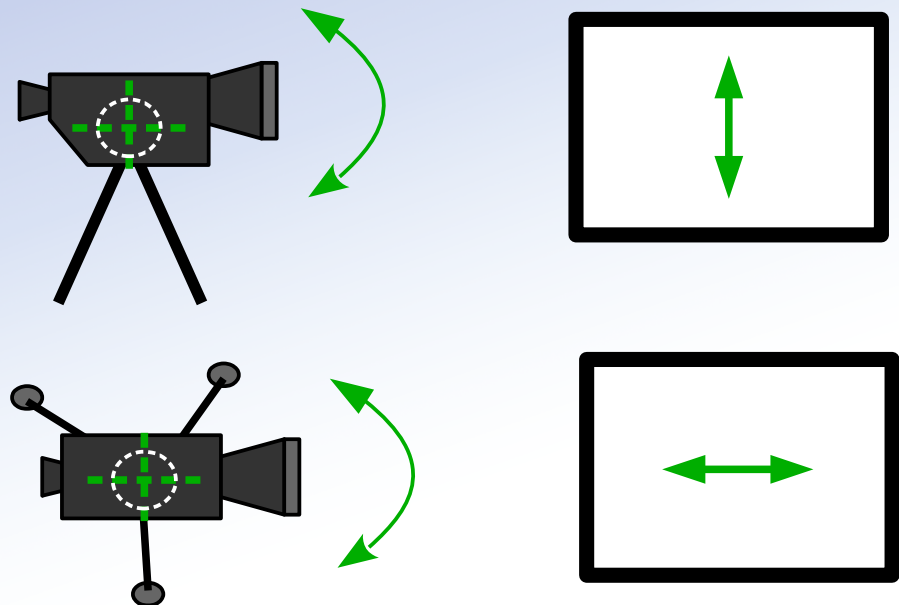
La caméra tourne sur elle-même, c'est analogue au mouvement de la tête.

- il convient de prendre son temps pour réaliser un panoramique.
- On ne 'panote' pas aussi vite qu'on regarde (sauf exception).
- il demande du 'doigté' car faire tourner la caméra par rapport à un axe pose souvent des problèmes de fluidité.

On peut 'panoter' :

de Haut en Bas **PANO H-B**  
de Bas en Haut **PANO B-H**

de Gauche à Droite **PANO G-D**  
de Droite à Gauche **PANO D-G**



# Mouvements de caméra 2/4

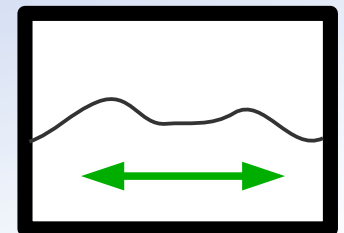
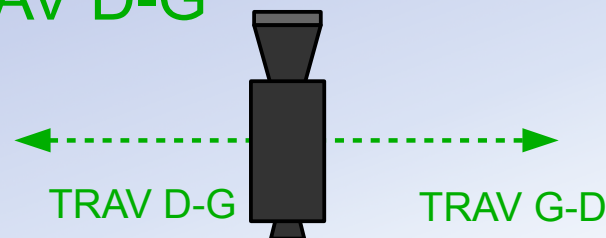
## Travelling

La caméra **se déplace** de manière rectiligne ('en ligne droite')  
On utilise généralement un chariot sur rail appelé dolly.  
Avec peu de ressource financière, on utilise un moyen roulant existant (un fauteuil d'handicapé, un chariot de supermarché...)

Travelling latéral (de côté) :

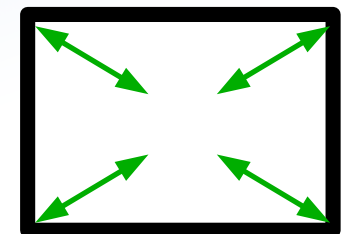
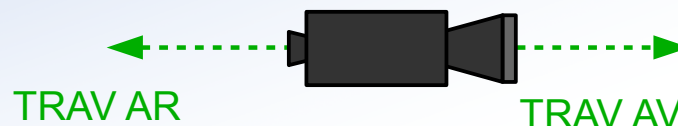
Travelling Gauche-Droite **TRAV G-D**

Travelling Droite-Gauche **TRAV D-G**



Travelling avant **TRAV AV**

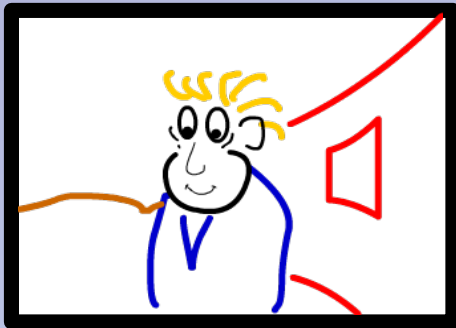
Travelling arrière **TRAV AR**



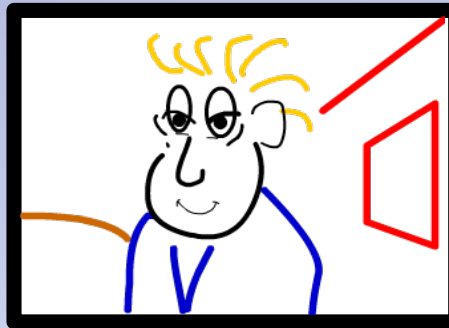
# Mouvements de caméra 3/4

## Zoom - Travelling optique

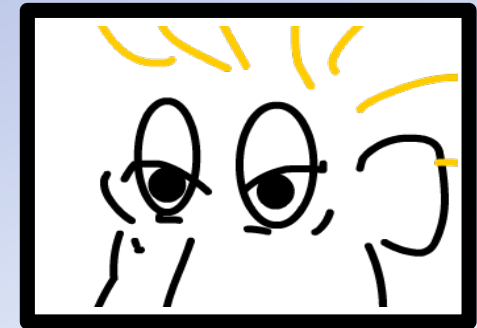
Le 'grossissement' de l'objectif varie  
(obtenu par un déplacement des lentilles à l'intérieur de l'objectif).  
L'effet de rapprochement est appelé Zoom Avant (**Zoom AV**)  
L'effet d'éloignement est appelé Zoom Arrière (**Zoom AR**)



Grand angulaire  
(**courte focale**)  
Champ visuel plus  
large que celui de l'oeil  
Remarques :  
Déforme les perspectives  
Amplifie le relief



Champ visuel  
proche de celui  
de l'oeil  
(**focale normale**)



Téléobjectif  
(**longue focale**)  
gros, rapproche  
Remarques :  
Aplati le relief  
Diminue les distances

# Profondeur de champ

La **profondeur de champ**, c'est l'intervalle de distance où l'image est nette.

*'Entre quelle distance minimum et quelle distance maximum'*

les objets situés en dehors de la profondeur de champ seront flous.

Elle dépend de :

- la lumière (ouverture du diaphragme, obturation)

L'ouverture du diaphragme (diaphragm aperture ou diaphragm opening).

(le diaphragme fait entrer plus ou moins de lumière dans la caméra)

Grande ouverture ( $\approx 1,4$  à  $4$ ). La profondeur de champ est réduite

Petite ouverture ( $\approx 5,6$  à  $32$ ). Grande ou profondeur de champ

La vitesse d'obturation (shutter speed).

- la focale ('grossissement de l'optique', dimension capteur de la caméra)

- réglage de la distance de mise au point.

# À propos du zoom

L'emploi du zoom à la prise de vues ne doit s'utiliser que ponctuellement. Lorsqu'on possède peu de moyens, effectuer un travelling avant arrière est difficilement réalisable. Dans ce cas on utilise le zoom.

## Cependant :

- aux grandes focales (lorsqu'on grossit ou qu'on se rapproche) la profondeur de champ est réduite, l'image 's'écrase' (on perçoit moins les distances) et on perd de la lumière.
- aux courtes focales les lignes de fuite se déforment.

Procédure de mise au point : caméra réglée en mise au point manuelle. Zoom en position télé-objectif (grossissement maximum du zoom), on règle la netteté avec la bague de mise au point sur le sujet que l'on souhaite net. Si on élargit ensuite le champ en effectuant un zoom arrière, le sujet reste ensuite net. Cette procédure est utile, en particulier, pour effectuer la mise au point sur un plan fixe : on effectue la mise au point 'en télé', puis on élargit le cadre jusqu'à obtenir la valeur de plan souhaitée

# Mouvements de caméra 4/4

## Mouvements combinés

Il est très gênant d'enchaîner les mouvements de caméra.  
Par exemple PANO G-D suivi de PANO B-H.  
Il convient donc de combiner ces mouvements (zoom y compris)

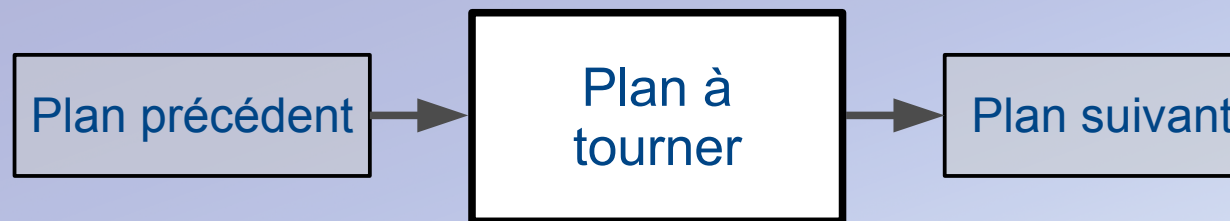
Par exemple lorsqu'on part en PANO  
d'un cadrage assez serré sur une personne  
vers une autre personne,  
un bon cadrage d'arrivée peut se révéler difficile à obtenir.

Si on associe un léger Zoom arrière au pano, on élargit le champ  
et le cadrage d'arrivée est plus facile à obtenir.

# Les raccords 1/12

## Questions à se poser à la prise de vues

Même si un découpage minutieux a été effectué avant le tournage, il est important de se poser certaines questions au moment du tournage d'un plan.



- 1) Comment se passe le plan précédent ? Comment se termine t-il ?
- 2) Comment se passe le plan suivant ? Comment commence t-il ?
- 3) En conséquence, comment vont s'enchaîner ces 3 plans

Le but est d'imaginer le résultat « en le visualisant dans sa tête », cela facilitera le montage, phase ultime où on travaille et ajuste le raccord (en anglais, trim, trimming dans les logiciels de montage).



# Les raccords 2/12

## Règles de raccord

Le raccord : manière dont s'effectue le passage d'un plan à un autre

Les règles suivantes sont faites pour faciliter a posteriori le montage et éviter 'des raccords' choquants pour le spectateur. Avec un certain savoir-faire et un 'sens du raccord', ces règles peuvent être transgressées.

Changement de valeur de plan : d'un plan au suivant, changer d'au moins d'une valeur de plan, par exemple d'un plan moyen PM à un plan rapproché PR.

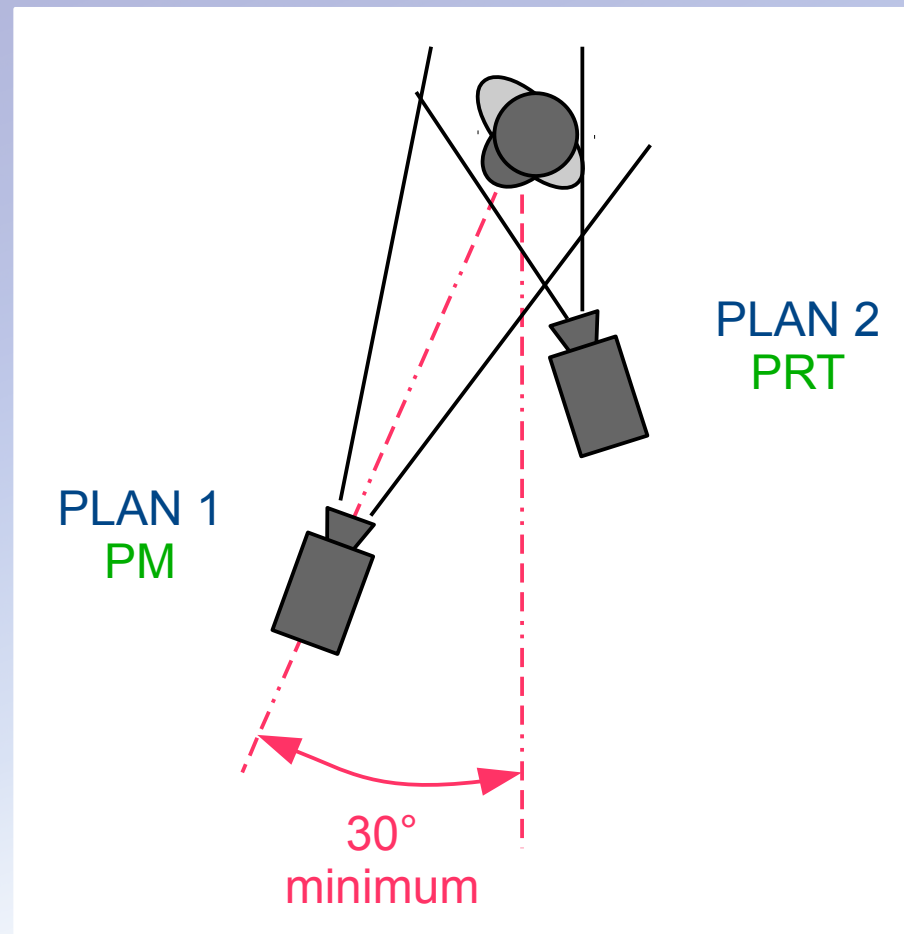
Règle des 30° : d'un plan au suivant, changer de place l'axe de la caméra (donc la caméra) d'au moins 30° entre deux plans. Ceci évite une 'saute en mouvement' au moment du raccord.

Règle des 180° : d'un plan au suivant, la caméra reste du même côté d'une ligne qui fixe la direction de l'action ou du regard des personnages.

# Les raccords 3/12

## Règle des 30°

Changer la position de la caméra  
d'au moins 30° et d'1 valeur de plan,  
par exemple d'un plan moyen **PM** à un plan rapproché **PRT**



# Les raccords 4/12

## Raccord dans l'axe

C'est un raccord qui transgresse la règle des 30°.

La caméra ne change pas de place.

Pour éviter une saute entre les 2 plans,

- on choisit deux valeurs de plan éloignées (PM à PRP par exemple),

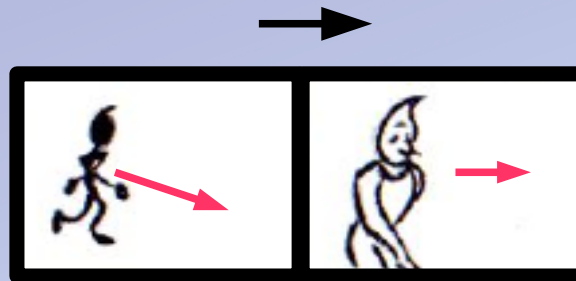
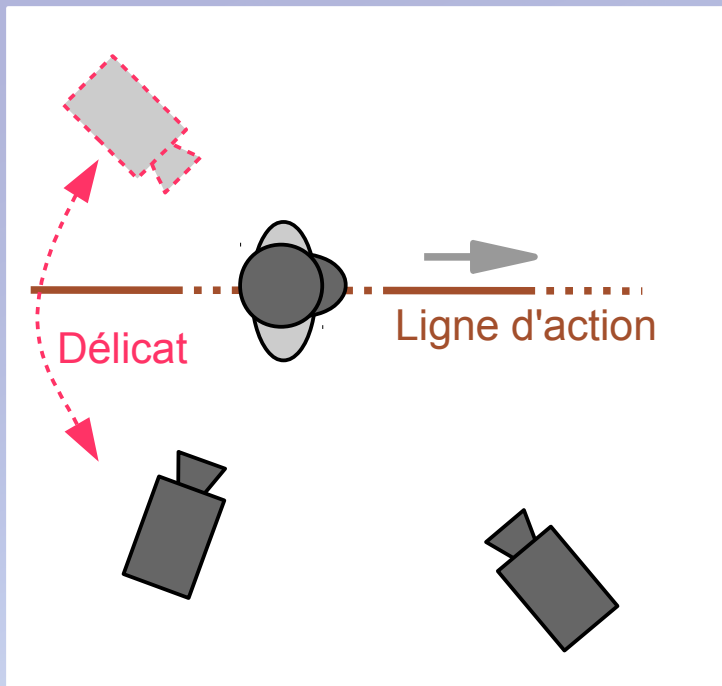
- entre le plan initial et le plan suivant, on essaye souvent de créer un mouvement identique à ces deux plans.

Ceci dans le but d'effectuer la liaison entre les deux plans.

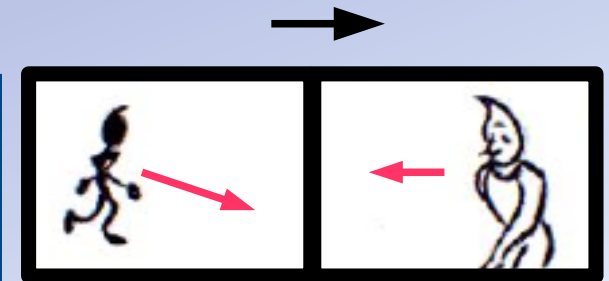
# Les raccords 5/12

## Règle des 180°- Raccord de direction

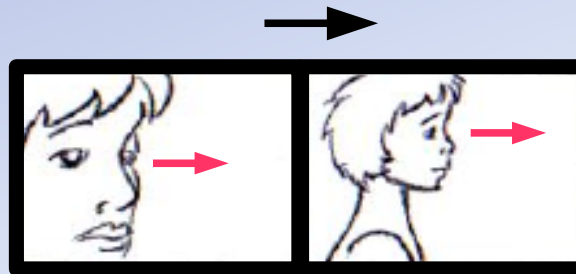
Lorsqu'on passe d'un plan à un autre le franchissement de la ligne d'action est délicat car il entraîne à l'écran une inversion du sens du mouvement



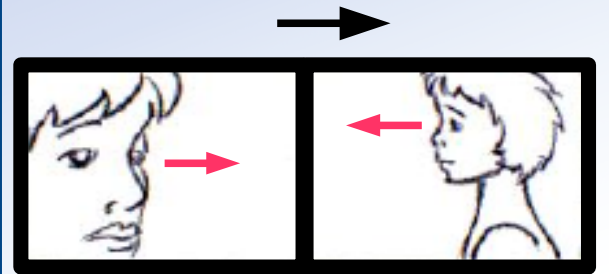
Sans franchissement



Avec franchissement



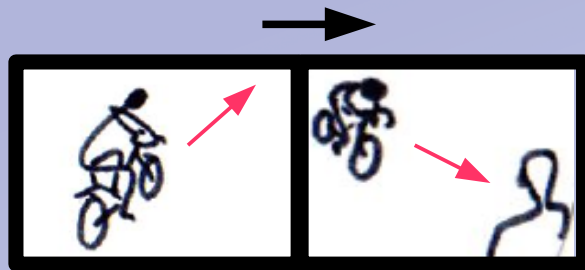
Sans franchissement



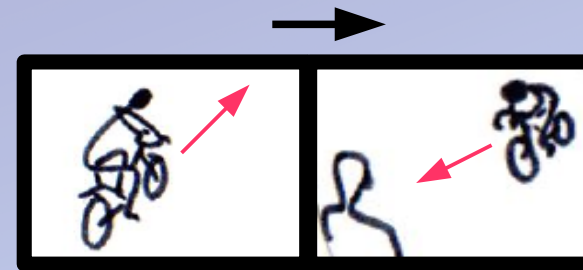
Avec franchissement

# Les raccords 6/12

## Règle des 180° (suite)



Sans franchissement



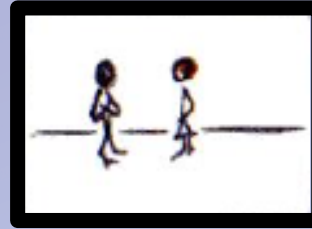
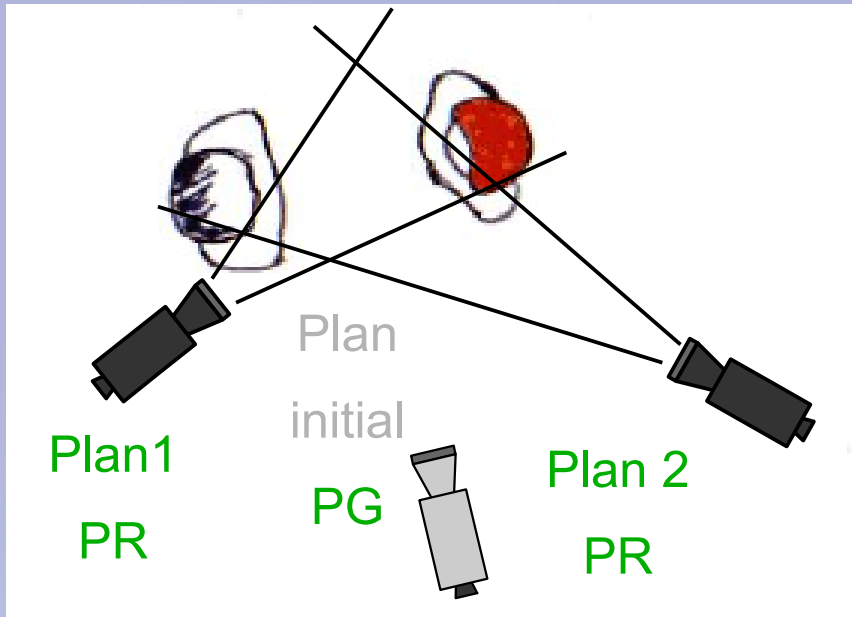
Avec franchissement

La règle n'est pas aussi contraignante qu'il y paraît car :

- la ligne d'action évolue avec l'action (un acteur bouge ou se déplace)
- les mouvements de caméra permettent de franchir la ligne d'action
- une sélection judicieuse des plans peut permettre de passer cette ligne
- ...

# Les raccords 7/12

## Le champ/contre-champ



PG



PRP1



PRP2

Utilisé notamment lors d'un dialogue  
le coin de l'épaule est appelé l'**amorçe**

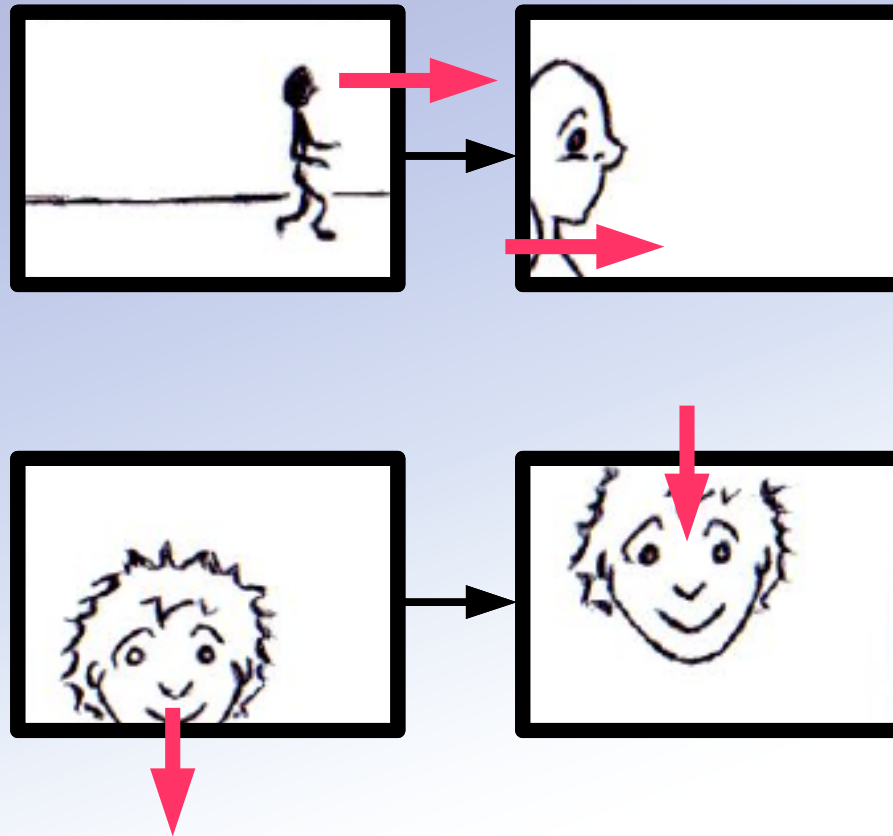
Champ **C** Contrechamp **CC**

Remarque : la présence des 2 acteurs n'est pas indispensable,  
par exemple : on tourne les plans où les deux acteurs doivent être présents  
en plan général **PG** ou moyen **PM**. Plus tard, on tourne les plans rapprochés **PR\_**  
de l'un des acteur un jour où il est disponible et les plans rapprochés **PR\_**  
de l'autre acteur un autre jour. Un figurant (de même apparence) peut remplacer  
l'acteur qu'on voit de dos. Bien veiller cependant à conserver le même décor,  
le même environnement sonore et lumineux, en un mot les mêmes conditions.

# Les raccords 8/12

## De direction (sortie-entrée du cadre)

D'une manière générale,  
quand un sujet sort ou tend à sortir par un côté du cadre  
la perception du raccord est bonne  
lorsqu'au plan suivant, il rentre par le côté opposé



# Les raccords 9/12

## Raccord de mouvement

- a) on réalise un plan sur un personnage (ou sujet) qui fait une action précise
- b) puis un autre plan (autre axe, autre valeur) du même personnage effectuant la même action, les mêmes mouvements
- c) le monteur assurera la coupe adéquat au montage

Remarque : un acteur 'amateur' a beaucoup de mal à reproduire de manière identique un mouvement.

Pour utiliser ce type de raccord,  
il faut bien répéter et effectuer suffisamment de prises de vues.



# Les Raccords 10/12

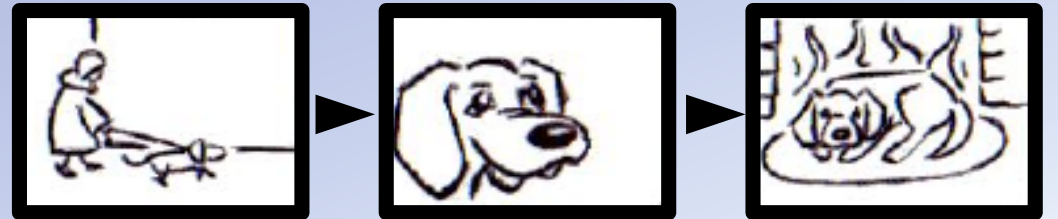
## Autres types

Raccord  
par association d'idées



Zoom avant sur la fenêtre de madame Durand qui travaille

Raccord  
par association d'images



Madame promène le chien, Zoom AV, autre plan du chien  
Zoom arrière, le chien est à la maison

Raccord  
par masque naturel  
(ou volet naturel)



Un personnage arrive et finit par « boucher le champ »,  
le champ « se débouche » laissant apparaître une voiture...

# Les raccords 11/12

## Transitions

Sur les logiciels de montage vidéo, il est possible d'effectuer des transitions vidéo, autrefois réalisées à la prise de vues, ce sont les transitions par :

### Fondus

#### - enchaîné

Le plan B apparaît progressivement en surimpression du plan A qui disparaît progressivement

#### - à la fermeture

L'image se fonde progressivement pour devenir noire ou blanche. C'est un des moyen pour faire une ellipse.

#### - à l'ouverture (au noir ou au blanc)

À partir du noir ou du blanc l'image apparaît progressivement

Volets : un plan est chassé par le plan suivant...

Flous : on finit le plan A par un flou et on commence le plan B par un autre flou

Autres transitions : il en existe bien d'autres, chaque logiciel de montage possède les siens

# Les raccords 12/12

## Considérations générales

Le raccord d'un plan à l'autre effectué uniquement par changement de Plan est appelé raccord 'CUT'

Malgré les précautions prises pour élaborer les plans au moment du tournage, le raccord entre deux plans pose parfois un problème lors du montage (faux raccord,...).

Le **plan de coupe** est un plan en rapport avec le sujet (pas forcément avec l'action) qui, placé entre ces deux plans, permet le passage de l'un à l'autre dans de meilleures conditions.

**Ne pas oublier lors des tournages de faire des plans de coupe** (plans serrés sur des objets et plans plus larges pour situer l'endroit)

Considérations physiques à propos des raccords :

Bien veiller aux conditions de :

lumière, ombres, et couleurs

Évaluer l'aspect dynamique

(vitesse, accélération, décélération...)

# Vue objective, vue subjective

## Vue objective :

« **vue de** » Le spectateur voit la scène de l'extérieur.

C'est la vue du cadreur (cameraman).

## Vue subjective :

« **vu par** » Le spectateur 'voit par' les yeux du personnage.

De ce fait, le spectateur, intégré au contenu du film, s'identifie particulièrement au personnage.

## Vue semi-subjective :

« **voit avec** » Le spectateur 'voit avec' le personnage qui est « en amorce » à l'image. De ce fait, il est partiellement intégré au contenu du film.

# Le montage

## 1/4 Dérushage

Une fois les tournages des différents plans effectués, il est nécessaire de les assembler.

Le **dérushage** consiste à trier et garder les plans qui pourront servir au montage, à les ranger dans un ordre logique (temporel ou pas). Il permet également de détecter si certains plans manquent et permet ainsi de les tourner au plus vite. Il est intéressant à ce stade de se procurer un certain nombre de ressources :  
photos, habillage sonore, musique  
(Attention au problème de droits)

Vient ensuite la phase d'assemblage des plans qui permet de donner **du sens** au film.

Le montage **organise le récit**, lui donne un **rythme** et participe à la création de l'ambiance.

# Le montage

## 2/4 Chronologique, alterné, parallèle

Le montage chronologique : l'ordre dans lequel les scènes se succèdent correspond à l'ordre du déroulement de l'histoire.

C'est la méthode la plus simple, pas forcément la meilleure.

Le montage alterné : on alterne les plans de plusieurs actions se déroulant en même temps. Ce type de montage est souvent utilisé pour les courses poursuites ou pour créer un 'suspens' lorsque deux actions vont converger.

Le monteur crée le rythme, en jouant sur la durée et la valeur des plans.

Le montage parallèle alterne des actions qui n'ont pas forcément de rapport direct, mais permet au spectateur de faire des comparaisons, des rapprochements, ...

Remarques :

- la durée d'un plan fixe à l'écran est généralement inversement proportionnelle à la grosseur du plan (par exemple : GP = 3 s ; PE 10s)
- un nombre de plans suffisant évite la lassitude du spectateur

# Le montage

## 3/4 Ellipse, flash-back

L'ellipse : l'espace-temps du film est différent de l'espace-temps du scénario. L'ellipse permet de passer d'un instant à un autre en ignorant une partie des événements, le spectateur fait naturellement le lien temporel. Il existe de multiples manières de faire des ellipses :

- les raccords et transitions (fondus)

- le dialogue :

Exemple : la femme chez elle : « allons en ville » ; le plan suivant se situe en ville.

- le titrage : ' le lendemain', 'trois mois plus tard', ...

- par un élément de l'image : train à vapeur → tgv

- image noir et blanc vers image couleur

-...

Le flash-back : le flash-back revient sur un événement passé

Par exemple :

- à l'aide d'effet de transition

- passage de la couleur au noir et blanc

-...

# Le montage

## 4/4 L'effet Koulechov

L'appellation '**Effet Koulechov**', parfois appelé '**effet K**' provient du nom du réalisateur soviétique Lev Koulechov.

Au cours d'expériences cinématographiques, le cinéaste a mis en évidence que **les liens entre les plans et l'ordre de ces liens changent le sens de ce que le spectateur perçoit.**

Le spectateur essaie toujours d'établir un lien logique entre deux plans (ou plus) qui se succèdent, et qui n'ont, a priori, pas forcément de lien direct.

Le montage interpelle l'inconscient et la logique du spectateur.

La succession des plans et leur ordre créent « du sens ».

Au monteur et au réalisateur de l'utiliser à bon escient.



# Le hors champ

Dans un film l'espace est constitué :

- **du champ**, partie où l'action est visible (le cadre)
- **du hors champ** partie où l'action se déroule hors de l'écran et n'est pas visible par le spectateur

Le hors-champ permet par exemple au spectateur  
**d'imaginer ce qui se passe**  
et d'une certaine manière  
**de le faire participer**

Exemples :

- un personnage change d'expression en regardant hors-champ et s'étonne, le spectateur ne voit pas ce qui se passe, il l'imagine.
- une voiture 'folle' sort du champ, suivi d'un bruit d'impact (...intéressant... !!! pour un petit budget !!!! )

# Considérations techniques

## 1/2 Prise de vues

Lorsqu'on réalise un plan, il faut laisser suffisamment de temps pour que se lance l'action et pour qu'elle s'arrête (conseil de monteur).

Pour lancer une prise de vues on peut par exemple procéder ainsi :

- a) - « Moteur »
- b) - la caméra se lance, on présente une ardoise (voir ci-dessous)
- c) - « Action » , les acteurs entrent en scène.
- d) – à la fin du plan on continue à tourner durant quelques secondes.

Au début de chaque plan, il est vivement conseillé de placer devant la caméra une ardoise (ou un clap) sur lequel figure les numéros de la scène, de la séquence et de la prise.

Pour une bonne qualité d'image :

il est vivement conseillé d'avoir un bon éclairage et de 'faire le blanc',

# Considérations techniques

## 2/2 Balance des blancs

Si votre caméra le permet, faites la balance des blancs.  
(white balance, balance des blancs) :

Introduction : le couple oeil-cerveau corrige la mise au point, de même, il corrige notre perception des couleurs.

En mode balance des blanc 'Auto', la caméra dans la limite de ses possibilités, corrige la dominante colorée émise par la lumière qui éclaire la scène filmée.

En mode balance des blanc 'Manuel', on indique à la caméra 'LE BLANC'.

Méthode pratique : prendre une feuille blanche. Viser la feuille avec la caméra de manière à remplir le champ au maximum avec 'le blanc de la feuille' dans les mêmes conditions d'éclairage que celui du plan.

Appuyer sur le bouton d'étalonnage des blancs



# Son IN, OUT, OFF

## Le son « in » :

la source du son (voix, bruit, musique) est visible ou présente à l'écran.

## Le son « out » (ou hors champ) :

la source du son n'est pas visible à l'écran mais peut être située dans l'espace-temps de la scène. Le son 'hors champ' donne à deviner un espace extérieur. La voix hors champ laisse au spectateur une dimension à son interprétation.

## Le son « off » :

la source est située dans un autre espace-temps que celui qui est représenté à l'écran. C'est aussi le cas de la « voix-off » utilisée dans les commentaires, elle permet, entre autre, de prendre de la distance avec l'action.

# Considérations Techniques

## Prise de son

Tous les micros ne captent pas les sons de la même manière,

La **directivité** représente la direction et les limites de la **sensibilité** d'un micro dans l'espace.

-le micro **omnidirectionnel** capte les sons en provenance de toutes les directions, il capte aussi facilement des sons « parasites » (voiture passant à proximité).

-le micro **cardioïde** capte principalement les sons face au micro, rejette en partie les sons situés à l'arrière, le son 'semble proche'. Souvent utilisé pour la prise de son avec perche.

-le micro **hypercardioïde** possède un champ de captation plus allongé vers l'avant que le micro cardioïde et on note une légère sensibilité vers l'arrière. Il est plus directionnel.

Percher : on place le micro au plus près, généralement en essayant de conserver la même distance. La perche se tient au-dessus de la tête à deux mains, bras tendus.

Vent : pour le preneur de son le vent est un mauvais ami. Certaines caméras possèdent des réglages pour limiter ses effets. Il existe des bonnettes 'poilues' pour s'affranchir des effets néfastes du vent

Interview filmée : l'essentiel du message destiné au spectateur passe par la bande son.

L'image de la personne interviewée est surtout faite pour l'identifier.

Il faut prendre toutes les précautions pendant la prise de son pour que toutes les paroles soient bien audibles (choix du lieu...).

# Considérations Techniques

## Repérage

Il est très important pour préparer les tournages de **repérer** les lieux où ceux-ci vont s'effectuer.

- On repèrera l'**espace** (penser au recul, aux encombrements...).
- Noter les conditions de **lumière** et leurs évolutions possibles.
- Les **prises électriques** pour éclairage et appareils éventuels.
- Les **bruits** (ambiance, parasites, possibilité de les éliminer ou pas).
- L'**environnement** .
- Prendre quelques photos avec un appareil photo numérique permet également de faciliter le travail de rédaction.

# Animations, Dessins animés

Une image vidéo ou cinéma est constituée d'une succession d'images fixes décomposant les différentes phase du mouvement . Le cerveau reconstitue le mouvement.

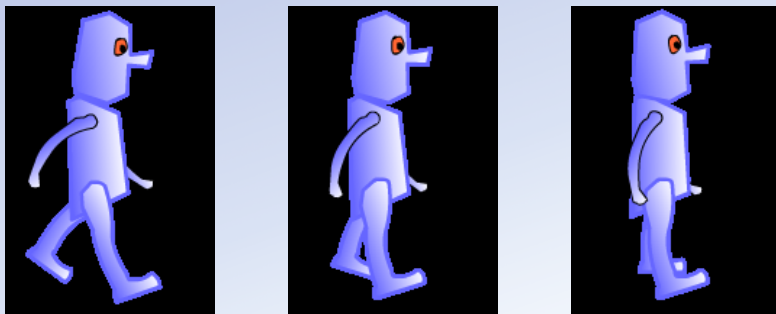
Cadence images : 25 images par seconde en video PAL  
24 images par seconde en cinéma

L'animation ou le dessin animé consiste à filmer image par image (stop motion) l'évolution des mouvements.

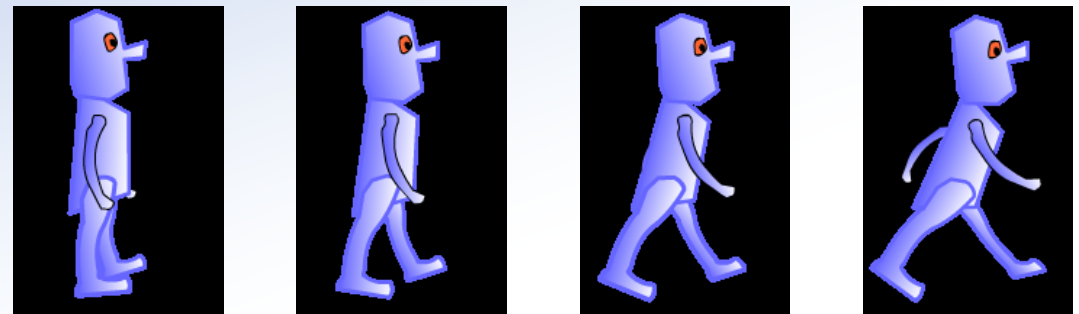
2 images par 2 images suffisent pour un mouvement lent pour permettre au cerveau de recréer le mouvement.

1 image par 1 image est indispensable pour un mouvement rapide ou une grande amplitude de mouvement pour permettre au cerveau de recréer le mouvement.

mouvement des jambes décéléré



Mouvement des jambes accéléré



# Récapitulatif des termes techniques

## Cadrages

PGE	Plan Grand Ensemble
PE	Plan d'Ensemble
PG	Plan Général
PM	Plan Moyen
PA	Plan Américain
PRT	Plan Rapproché Taille
PRP	Plan Rapproché Poitrine
GP	Gros Plan
TGP	Très Gros Plan
PS	Plan Serré
PL	Plan Large

## Mouvements de caméra

PANO	Panoramique DG GD HB BH
TRAV	Travelling H V - DG GD HB BH AV AR
ZOOM	AV AR

## Axes

PL	Plongée
CPL	Contre-Plongée
C	Champ
CC	Contre-Champ

## Profondeur

1/PL	Premier Plan
2/PL	Second Plan
A/PL	Arrière Plan