Qu'il s'agisse d'un film documentaire ou d'une fiction ou d'une pub, qu'il dure 10mn ou 6h, le film fait défiler des images sans interruption sur l'écran. Faire un film, c'est faire des plans.
Le plan = la plus petite unité de film tourné en continuité par le cinéaste. Le plan commence avec "moteur" et s'arrête avec "coupez".
Certains films comportent des centaines de plans, indispensables pour raconter l'histoire. Ceux-ci ne sont pas tournés en suivant le déroulement du film : plutôt en fonction du lieu, des acteurs impliqués.. c'est au montage que les plans seront accolés.

Quels sont les différents procédés utilisés en amont ?

1) Procédés spatiaux :
   a) l'échelle des plans : type de plans (général, gros plan...)
   b) angles de prises de vues
   c) cadrage / composition / éclairage
2) Procédés kinesthésiques :
   a) mouvements de caméra
   b) zoom
   c) montage
3) Procédés audiovisuels :
   a) bruitage
   b) contrepoint musical : une musique venant contrarier la connotation d'une séquence d'image. Par exemple, un air doux et mélodieux sur une vision d'holocauste nucléaire, ou une musique grinçante pour une scène d'amour.
   c) voix off
   d) intertitres /sous-titres

Pourquoi l'éducation de l'écran ?

- développer le sens critique à l'égard des programmes de ciné et de télé
- former des spectacteurs actifs
- donner les outils pour comprendre le langage d'un film, d'une pub et être capable de l'analyser
- pouvoir faire le lien entre forme et contenu
- aider les jeunes à prendre une distance qui va au-delà de leur désir d'émotion ou d'aventure

- leur donner les clefs pour apprécier des valeurs esthétiques, sociales, documentaires..

Dans les Cahiers du Cinéma : réal. Louis Malle : "Le cinéma ne sera un art tout à fait mûr que lorsqu'il aura un public muni de la culture et des références indispensables pour le bien juger".

Aux enseignants, donc de fournir aux élèves des bases indispensables pour qu'ils appliquent un jugement motivé.

Les différents médias audiovisuels

1 : radio > - finalité : transmettre connaissances / divertir

- touche grand public + public ciblé
- caractéristiques :
  . voix > persuasion, intonations
  . présence ds chaq foyer
  . disponibilité constante du medium
  . possibilité de podcaster > différé

2 : message publicitaire par radio ou télé >

- finalité idéologique
- touche très grand public
- caractéristiques :
  . grande lisibilité (message clair, direct, droit au but)
  . immédiateté
  . pouvoir de l'image et du son > magnétisme
  . voix humaine (persuasion, proximité) dans tous les foyers

3 : film, pièce filmée >

- susciter réflexion ou divertir
- touche public large ou ciblé, parfois cultivé
- peut se revoir (vidéos, DVD)

Les procédés spaciaux

A. L'échelle des plans (range of view or scale)
Caméra = oeil humain : parfois embrasse un ensemble, parfois se concentre sur détail.
L'image que nous offre à voir la caméra s'appelle plan (shot/framing) : comme déjà dit "tout ce qui se passe devant la caméra, depuis le déclenchement du mécanisme jusqu'à son arrêt"
Le plan est donc délimité dans le temps et dans l'espace. Il se définit par la durée et la dimension qui, toutes les 2, sont choisies par le cinéaste.

Les différents plans
Le **plan général (extreme long shot)** a pour vocation principale de décrire un lieu, une ville, un paysage ou un champ de bataille. Il montre la totalité du décor afin de créer un contexte autour de l'action. Les personnages peuvent ponctuellement y être intégrés mais ils seront très petits. Le plan général doit durer suffisamment longtemps pour fournir toutes les informations que le réalisateur a voulu donner au spectateur. Il permet de donner l'ambiance, l'atmosphère du film ou d'une séquence.

De nombreux réalisateurs choisissent de commencer leurs films ou de nouvelles séquences avec un plan général afin de préparer le spectateur à l'intrigue en lui fournissant diverses informations. Il peut également être utilisé à la fin d'une séquence pour montrer une dernière fois ou se situe l'action avant de basculer vers un nouveau lieu. Dans ce cas là, le plan général ne sert plus vraiment à donner des informations au spectateur mais plutôt à créer une coupure.

De façon plus atypique et ponctuelle, les réalisateurs peuvent utiliser le plan général pour autre chose que décrire. Ainsi, on peut très bien réussir à exprimer la solitude la solitude d'un personnage, qui est pourtant une émotion, à travers un plan général.

1 Extrait : Manhattan opening scene

https://www.youtube.com/watch?v=g2akLhosPEg

Le **plan d'ensemble (long shot)** est très proche du plan général. Deux différences assez fréquentes : Il va se focaliser sur un lieu comme une rue ou une place et surtout les personnages seront suffisamment visibles pour que l'on comprenne leurs actions. Le contexte est cette fois-ci décrit à échelle humaine.
Il remplit donc une double fonction, décrire, bien sur, mais aussi commencer à montrer l'action. En plus de découvrir le lieu, le décor, l'atmosphère… On en saura plus sur les personnages : ou vont-ils, que font-ils, qui sont-ils ?Le plan d'ensemble est un cadrage plus resserré que le plan général.

Comme le plan général, le plan d'ensemble est fréquemment utilisé en début ou fin de séquence. Il peut être ponctuellement utilisé pour montrer des scènes d'action limitées à quelques personnages. C'est souvent un plan d'exposition.

2 Extrait : Stagecoach (la chevauchée fantastique) de John Ford

https://www.youtube.com/watch?v=e1EqXE06xr8

3 Extrait : North by Northwest, Mount Rushmore Plan d'ensemble
https://www.youtube.com/watch?v=yOdKl9zEPfU

Le **plan moyen (full shot)** pose l'action et les personnages de façon plus significative que les plans larges. On y découvre un ou plusieurs personnages de la tête aux pieds ainsi que divers éléments du décor. Avec ce type de plan, le spectateur va vraiment se focaliser sur les personnages et leurs actions. Le décor ne donne plus que des informations secondaires. Le plan moyen permet réellement de distinguer un personnage de ce qui l'entoure, de se focaliser sur son aspect physique, son allure.
Le plan moyen peut servir pour de très nombreuses scènes comme l'introduction d'un personnage ou simplement pour montrer une action d'un protagoniste déjà connu.

4 Extrait : Kramer vs Kramer
https://www.youtube.com/watch?v=yVM79wY0s_Q

Plan américain (American shot) : à mi-cuisses. Très utilisé dans les années 30/40 pour westerns (cowboys avec pistolet sur hanche). Permet montrer plusieurs persos de près, pendant dialogue ou action.
Le plan américain cadre donc les personnages à hauteur de cuisses et la principale conséquence de cela est que le jeu du personnage est clairement mis en avant. Le réalisateur n'a pas obligation de combler l'espace avec le décor ou un objet. Deux personnages peuvent facilement être cadrés côte à côte dans un plan américain. Cela s'avère donc très utile lors de dialogues si le réalisateur ne souhaite pas modifier constamment la position de sa caméra ou tout simplement pour intensifier l'action, rendre les gestes des personnages plus visibles.

5 Extrait : The Rifleman (w/ Lee van Cleef, TV series 1959)
https://www.youtube.com/watch?v=IE9kPKZ5eOQ

6 Extrait : The Usual Suspects
https://www.youtube.com/watch?v=Hj5vERbLtYI

Plan rapproché taille (medium shot or mid shot)
Il existe deux types de plans rapprochés. Le plan rapproché taille et le plan rapproché poitrine. Ils ont en commun de créer une certaine intimité avec le personnage, celui-ci parait accessible, voir même vulnérable. Ils mettent en avant ce que dit et fait un personnage sans trop se focaliser sur son jeu. L'objectif du plan rapproché est de comprendre, décrire, la psychologie et les émotions d'un personnage. L'attention du spectateur est porté sur le ou les regards, les expressions du visage.
Le plan rapproché taille cadre les personnages au niveau de la ceinture. L'accent est mis sur le personnage et ce qu'il dit ou fait sans pour autant oublier son corps. Certains éléments du décor apparaissent encore en arrière-plan pour situer le contexte.

Le plan rapproché poitrine sera perçu comme plus intime par le spectateur. L'accent n'est plus mis sur la partie haute du corps du personnage mais bien sur son visage. L'objectif est clairement de comprendre les intentions et la psychologie du personnage. Le plan rapproché est souvent utilisé pour montrer des jeux de séduction entre les personnages
7 Extrait Brassed off

https://www.youtube.com/watch?v=zo8hIc7DpuE&nohtml5=False

Le **gros plan** est celui des émotions. Il cadre de près les visages, et permet de dévoiler les sentiments du personnage au spectateur. La moindre expression (regard, rictus…) sera apparente et interprétée par le spectateur. Cela pourra avoir pour effet de favoriser l'identification ou au contraire le rejet vis-à-vis d'un personnage.
Le gros plan isole le visage du personnage, en coupant celui-ci au niveau ou juste au-dessus des épaules. Il est très souvent employé pour montrer, mettre en avant le regard du personnage, afin d'amener le spectateur à rentrer dans les pensées intimes de celui-ci.

Souvent utilisé dans les scènes de dialogue, le gros plan durera généralement moins longtemps que des plans plus larges. Il servira aussi à montrer la tristesse, la colère ou encore la surprise d'un personnage.

8 Extrait Secret and Lies, Mike Leigh

https://www.youtube.com/watch?v=3RPlLx97ogI&nohtml5=False

très gros plan

Le très gros plan permet de montrer un détail précis d'un personnage, par exemple un doigt, un œil ou une cicatrice, qui prendra toute la surface de l'écran. Dans le cadre d'un objet, cela pourra être le cadran d'une horloge ou encore un titre ou article de journal. En général de très courte durée, il permet de focaliser l'attention sur un détail significatif pour l'intrigue ou pour identifier un personnage. Il permet également de montrer ce que l'œil ne peut pas forcément voir à échelle réelle. Le très gros plan peut ainsi donner une valeur symbolique à l'objet ou la partie du corps filmée ou alors créer une tension pour le spectateur, peu habitué à voir de cette manière ce que lui montre le plan.

Les utilisations du très gros plan sont nombreuses au cinéma. Il est généralement utilisé en introduction d'une séquence, pour créer une interrogation « Qui est-ce ? Ou est-ce ? ». Il est également fréquemment utilisé pour des raccords de transition entre deux plans

9 Extrait : Psycho, the shower scene
https://www.youtube.com/watch?v=rILqMwCVcS4

10 Extrait : Once upon a time in the west, Ennio Morricone
https://www.youtube.com/watch?v=BdK0jaLuJL8&nohtml5=False

Outre ces plans, on parle de **plan-séquence** (long take = sequence shot)
Qu'est-ce qu'une séquence (sequence)?
C'est un ensemble de plans (shot) successifs qui se rapportent au même sujet, qui constituent donc une unité dramatique. La durée d'une séquence est fonction de son importance dans l'action du film. En moyenne, la séquence dure 2,5 sec. Cela signifie que le plan est coupé au montage (editing).

Le plan-séquence (sans coupe) peut permettre d'entrer dans un personnage ou, si la caméra virevolte, de mettre en place différents éléments du décor. Dans ce cas, il sort le spectacteur de sa passivité, le pousse à bien regarder, force son attention.
Extrait :
Le plan-séquence, c'est lorsqu'on filme l'action complète en une seule prise, donc en un seul plan.
Il a été introduit au cinéma par Hitchcock dans "la Corde" (10 plans séq.).
11 Extrait Rope
https://www.youtube.com/watch?v=XqU0ZPFypSQ
Mais aussi
12 Birdman
https://www.youtube.com/watch?v=ZF4SzYE5kec&nohtml5=False

Autre procédé spatial que les plans : les angles de prises de vues

Angle normal de prise de vue : caméra parallèle au sol et se poste à la manière d'un spectateur face au sujet et évoque une certaine observation neutre de la scene qui se déroule ou un rapport d'égal à égal entre le spectateur et le sujet. L'image est alors objective. C'est une écriture réaliste. Cet angle "banal" est peu usité, sinon dans les documentaires. Souvent, lorsqu'il l'est, c'est pour exprimer la franchise.
peu importe l'angle de vue, le sujet peu se présenter selon un postionnement différent par rapport à la caméra (de face, de trois quart face, de profil, de trois quart dos, de dos…).

Dans la plupart des prises de vue, le rectangle de la caméra est "de niveau" avec celui du sol. Si l'on oriente le grand axe de la caméra vers le bas ou vers le haut, on obtient respectivement un plan en plongée ou en contre-plongée.
Si l'on oriente le petit axe de la caméra de travers, on obtient des cadres débullés, où la "bulle" d'un niveau à eau n'indique plus l'horizontalité.

plongée (high angle shot)

L'axe de la caméra est donc dirigé vers le bas. Si vous placez un personnage, filmé par une caméra qui se trouve au dessus de lui, le personnage sera écrasé, il paraîtra plus petit.

Cette technique n'est pas anodine, elle met forcément le personnage, que vous filmez en plongée, en infériorité par rapport aux autres personnages ou même au lieu.

Si vous placez un personnage dans un trou, dans une cellule ou dans un endroit clos, cette technique fera ressentir aux spectateurs le malaise ou l'anxiété de votre personnage.

Plus vous axerez la caméra vers le sol, plus l'écrasement sera fort.

Mais attention la plongée (légère) vous permettra aussi de faire découvrir un décor, une ville ou le lieu où se déroule l'action de votre film. De cette manière vous donnerez une sensation de domination par le spectateur, peut-être pour mieux l'emmener plus tard..

13 BATMAN Guardian of Gotham 2016 0-30sec
https://www.youtube.com/watch?v=fQu-RxOWrNQ

La contre plongée c'est tout simplement l'inverse de la plongée. C'est à dire que la caméra est dirigée vers le haut, elle est plus basse que le sujet.
Cette technique a pour effet d'agrandir le personnage, on peut même dire quelle le magnifie. Mais comme la plongée, la contre plongée peut être utilisée à d'autres fins. Si vous êtes très bas par rapport à

votre personnage et que vous axez la caméra vers lui, la contre plongée déformera la perspective et donc votre personnage.
Idem pour les décors. Si vous filmez une ville (les bâtiments, gratte ciel, building etc..) avec une trop forte contre plongée, la perspective sera déformée.
Un héros fraîchement arrivé en ville filmé en contre plongée peut transcrive son malaise..

Extrait :
14 M le maudit : camera parallèle 15' (neutre, exposition) / plongée > enfants jouent, proies, petitesse, écrasement, tragédie annoncée / contre-plongée : sujet magnifié : accent mis sur la mère (centre de la tragédie)