

# LES TECHNIQUES CINÉMATOGRAPHIQUES DE BASE

En écrivant ce livre, mon intention était d'aller au-delà des rudiments cinématographiques que l'on peut trouver dans la plupart des livres, tels que le panoramique horizontal, le panoramique vertical ou le travelling. Cependant il n'est sans doute pas inutile, avant de passer au « niveau » supérieur, de revenir sur ces notions de base.

Une des meilleures façons d'apprendre les techniques cinématographiques est encore de regarder le plus de films possible, mais la plupart des gens n'ont malheureusement pas ce loisir. C'est pourquoi j'ai effectué ici une compilation des procédés les plus fréquemment utilisés.

Pour chaque technique, je propose des définitions et des exemples permettant de se représenter concrètement l'effet qu'elle produit. Cette visualisation vous permettra de renouveler votre regard sur le monde, de percevoir ce dernier dans un contexte cinématographique. Ce regard est celui des artistes, qui s'inspirent des lignes et des couleurs existant dans la nature pour construire des représentations abstraites de la réalité.

# Énergie cinétique

---

## Qu'est-ce que c'est ?

Selon les lois de la physique, l'**énergie cinétique** est l'énergie d'un corps en mouvement. Dans le domaine du cinéma, l'**énergie cinétique** s'applique au mouvement de la caméra. Celle-ci peut être déplacée de multiples façons, et chaque mouvement exprimer une intention particulière. Parmi les appareils les plus fréquemment utilisés pour faire des mouvements de caméra, il y a le chariot de travelling, le Steadicam, la caméra portée, la grue, la Louma.

Les secousses qui résultent d'une prise de vue à la caméra portée dynamisent une scène. Les séquences dont le mouvement doit être ample et régulier sont tournées avec un Steadicam. Les grues, Louma et autres chariots de travelling permettent des mouvements de caméra également réguliers mais limités par la structure des appareils.

Précisons qu'il existe toutes sortes de moyens originaux de déplacer la caméra, comme de la fixer sur un chariot de montagnes russes, de l'attacher à une balançoire, un manège, ou à tout autre objet qui peut être mis en mouvement.

## Dans quels films ?

Peckinpah utilise la caméra portée dans *Les Chiens de paille* ■ Dans *Rosemary's Baby*, l'héroïne est filmée en caméra portée alors qu'elle lutte pour s'échapper ■ *Breaking the Waves* est sans cesse en mouvement ■ Dans *Le Bon, la Brute et le Truand*, la caméra se met à tourner rapidement au moment où un personnage cherche l'or caché dans un cimetière ■ La séquence de chasse de *La Planète des singes* est tournée en caméra portée.

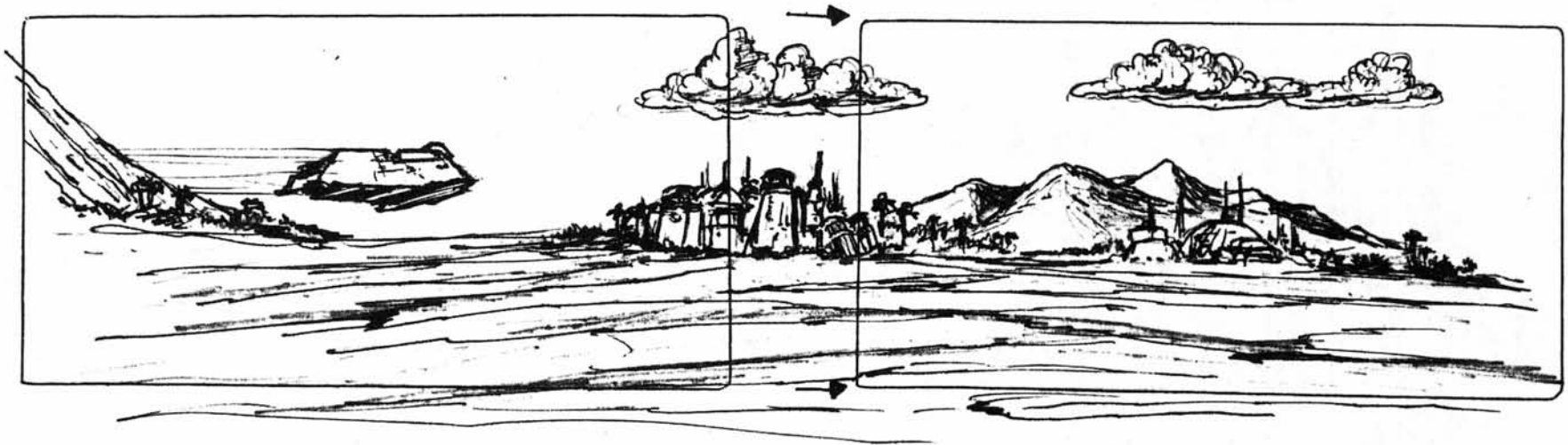
Aussi importante qu'elle puisse être, l'**énergie cinétique** ne fait pas tout. Dans la plupart des plans du *Parrain*, la caméra est quasiment statique, mais cette absence d'effet de mouvement ne nuit absolument pas à la puissance dramatique du film.

# Panoramique horizontal

## Qu'est-ce que c'est ?

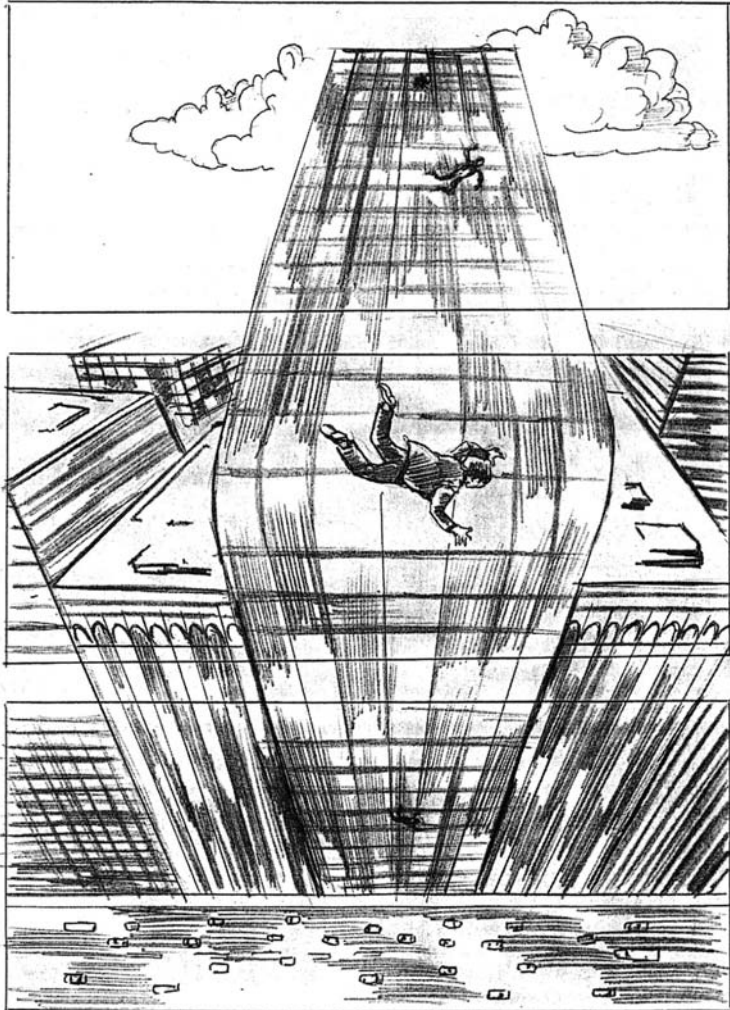
Dans le **panoramique horizontal**, la caméra pivote sur son axe horizontal de la gauche vers la droite ou de la droite vers la gauche. Pour vous faire une idée de ce qu'est un **panoramique horizontal**, il vous suffit de rester bien droit et de tourner la tête de gauche à droite ou de droite à gauche.

Le **panoramique horizontal** est communément utilisé pour découvrir un très large panorama qui n'entre pas dans le cadre fixe de la caméra – un paysage, par exemple. Il permet également de suivre des personnages ou des véhicules en mouvement. C'est ce qu'on appelle « recadrer un plan ».



# Panoramique vertical

---



## Qu'est-ce que c'est ?

Dans le **panoramique vertical**, la caméra pivote sur son axe vertical. Quand la caméra « panoramique » verticalement, elle filme de haut en bas ou de bas en haut. Pour se faire une idée du **panoramique vertical**, il suffit de rester bien droit et de pivoter la tête de haut en bas ou de bas en haut.

Le **panoramique vertical** est fréquemment utilisé pour filmer des bâtiments élevés, une cathédrale ou un immeuble de bureaux par exemple. Tout comme le panoramique horizontal, cette technique permet de suivre des personnages ou de recadrer un plan.

## Qu'est-ce que c'est ?

Dans un **travelling**, la caméra se déplace horizontalement dans l'espace. Dans sa dynamique, cette technique est comparable à une personne se déplaçant sur un plateau en mouvement – un fauteuil roulant, par exemple. Pour vous en faire une idée, il vous suffit de tourner la tête vers ce qui vous intéresse tout en marchant droit devant vous : vous avez l'impression de voir glisser le monde. C'est ainsi qu'un **travelling** apparaît à l'écran.

Les **travellings** peuvent, mais ce n'est pas toujours le cas, se faire au moyen d'un chariot. C'est, en général, un plateau posé sur des roues et que l'on déplace le long de rails. Les rails permettent d'éviter un mouvement de caméra irrégulier et tremblotant, en particulier sur les terrains accidentés.

Le Steadicam s'utilise aussi pour réaliser des **travellings** sans l'effet heurté qui, d'ordinaire, résulte des plans de la caméra portée. À l'image, il donne l'impression que la

caméra « flotte » dans l'air. Toutefois, si l'opérateur de prise de vue utilise un bras anti-vibratoire, les plans de caméra portée peuvent rivaliser de souplesse avec ceux réalisés au moyen d'un chariot de travelling.



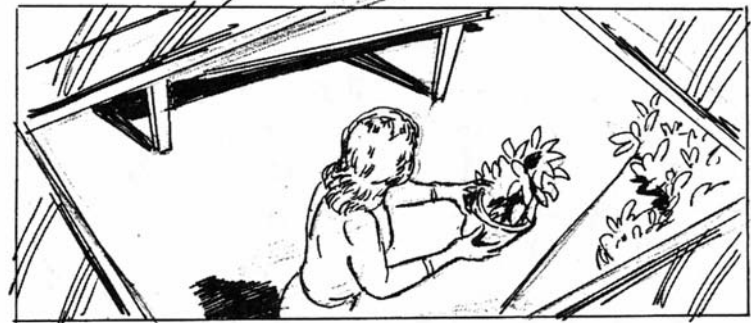
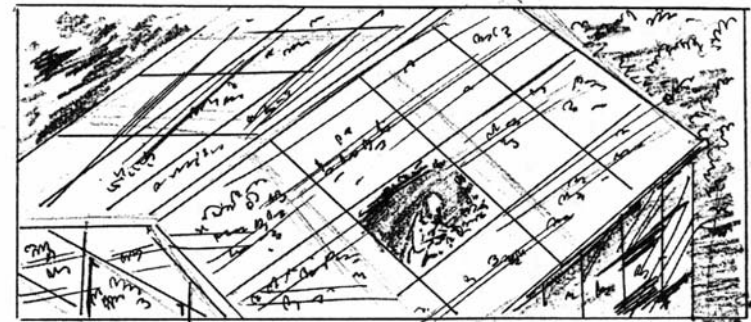
# Mouvements d'appareil

## Qu'est-ce que c'est ?

Les mouvements d'appareil permettent de réaliser des prises de vues singulières et intéressantes.

Les grues et les Louma sont les appareils les plus fréquemment utilisés. Ils peuvent être équipés d'une plate-forme sur laquelle on peut se tenir. La caméra est fixée au bout d'un « bras » mécanique articulé sur un pivot, ce qui offre au réalisateur une grande liberté d'action et lui permet d'imprimer à la caméra des mouvements majestueux et saisissants.

Il existe de nombreux autres appareils, chacun produisant un mouvement particulier qui influe, d'une certaine façon, sur la signification d'un plan ou d'une séquence.



## Qu'est-ce que c'est ?

Le choix des objectifs joue un rôle important dans l'atmosphère, la qualité et le rendu final du film. La distance focale, ou focale, d'un objectif désigne la distance qui sépare le foyer (lieu où l'image se forme avec netteté) du centre de l'objectif. C'est elle qui détermine la portion d'espace que l'objectif embrasse. Ainsi, une focale large ouvre le champ, mais déforme les objets du premier plan ; cette déformation peut servir les intentions du réalisateur, par exemple s'il cherche à donner une note psychédélique à son film. Plus la focale est large, plus la déformation est grande. Le *fish-eye* est une des focales les plus larges qui existent.

Une distance focale courte implique un grand angulaire et une focale longue un téléobjectif. Les téléobjectifs permettent de filmer de loin. En compressant les perspectives, ils rapprochent les éléments filmés les uns des autres. Les scènes de cascades ressortent bien mieux quand elles sont filmées de cette

façon, car les cascadeurs paraissent plus proches des explosions ou des voitures lancées à leur poursuite qu'ils ne le sont réellement.

Les objectifs jouent également avec la perception que nous avons de la vitesse. À travers un téléobjectif, des acteurs marchant perpendiculairement à la caméra sembleront se déplacer rapidement ; l'effet sera le même avec un grand angulaire s'ils marchent en direction de la caméra.

# Mise au point

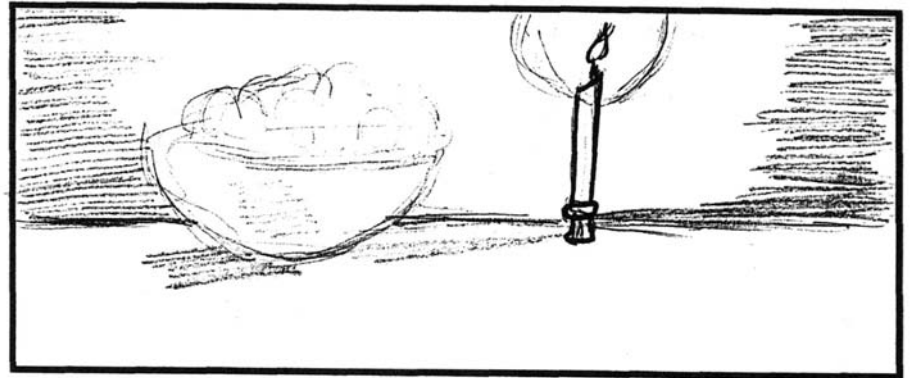
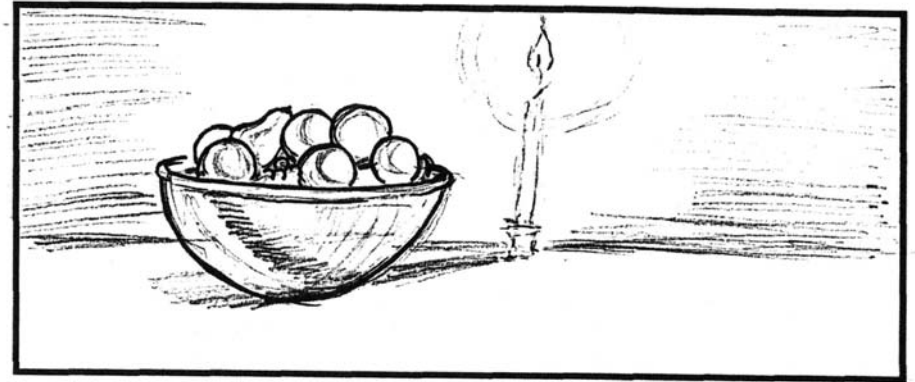
## Qu'est-ce que c'est ?

On peut considérer la **mise au point** comme une technique naturelle de prise de vue. En effet, nos yeux font le point chaque fois que nous regardons, dans un champ de vision donné, des objets situés à des distances différentes.

Nous pouvons fixer notre regard soit sur un objet très rapproché, soit sur un autre très éloigné. Mais parce que nous ne pouvons fixer les deux objets en même temps, nos yeux sont obligés de faire successivement la **mise au point** pour compenser la différence de distance.

Il est rare, tout au long de la réalisation d'une scène, de pouvoir garder uniformément le même « point » : à un moment ou à un autre, la **mise au point** s'avère nécessaire. Lorsque la caméra est en mouvement, un membre de l'équipe technique, appelé « pointeur », ajuste le point en fonction de ce qui est filmé.

Pour se faire une idée de cette technique, il suffit de fixer son regard sur des objets situés à des profondeurs de champ différentes.





# Zoom ou travelling optique

## Qu'est-ce que c'est ?

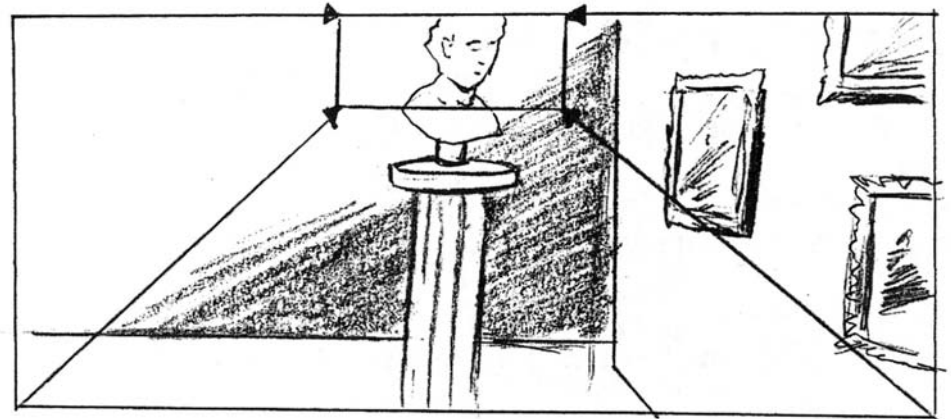
Les objectifs zooms permettent d'ajuster graduellement la distance focale et de passer d'un plan large à un gros plan sans changer la caméra de place.

Le **zoom**, qui désigne donc tout autant l'objectif que le mouvement lui-même, est considéré comme une technique non-naturelle, parce que nos yeux ne peuvent changer de façon différentielle leur distance focale.

Dans des endroits où il n'y a pas de place pour installer des rails et un chariot, un **zoom** très lent peut être une alternative astucieuse au travelling. Un **zoom** très rapide – ou zoom vif – permet, dans un décor, d'attirer l'attention sur certains objets.

## Dans quels films ?

Dans *La Couleur de l'argent*, on trouve de nombreux zooms lents et rapides. *L'Équipée sauvage* présente une grande variété de zooms – lents, rapides, courts, longs, avant et arrière.



# Sens de l'image

---

## Qu'est-ce que c'est ?

L'image peut, au cinéma, se trouver chargée de valeurs et de sens différents en fonction de la forme même de son expression. Elle peut tirer vers l'imaginaire, le symbole, la métaphore, ou encore avoir un simple rôle d'illustration et rehausser l'émotion d'une scène sans dialogue. De violentes images d'archives peuvent par exemple s'insérer dans une conversation ayant trait à la guerre.

De même, le plan d'une fleur peut signifier la paix ou l'amour, et celui d'un pistolet, la guerre. À cet égard, les images dont on peut jouer sur le sens premier, par exemple celle d'une belle fleur, mais vénéneuse, restent les plus intéressantes.

## Dans quels films ?

Parmi tous les films de David Lynch, qui jouent abondamment avec l'imaginaire, signalons plus particulièrement *Lost Highway* ■ *Marathon Man* utilise à plusieurs reprises les images symboliques d'un coureur de marathon ■ Dans *Apocalypse Now*, l'image hyperbolique des pales d'un hélicoptère se substitue à celle d'un ventilateur de plafond.

Dans *La Maison du docteur Edwardes*, l'imaginaire prend la forme d'une séquence de rêve, inspirée par les peintures de Salvador Dali ■ Dans *Le Cuirassé Potemkine*, les images des marins pendus au mat ont évidemment valeur de symbole ■ *L'Échelle de Jacob* est truffé d'illustrations également cauchemardesques ■ Dans *M. le Maudit*, la balle de l'enfant qui sort du bois en roulant n'est rien moins que l'image de sa mort.

## Qu'est-ce que c'est ?

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. Selon le montage, le cut sera peu perçu par le public ou au contraire marquera de brusques ellipses dans l'espace et dans le temps.

Les séquences commencent et finissent souvent par un fondu. Le fondu enchaîné est très fréquemment utilisé. Il superpose une nouvelle image sur une plus ancienne, intensifiant progressivement la nouvelle image jusqu'à ce que l'ancienne disparaisse. Les fondus enchaînés produisent 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. Un fondu au blanc, par exemple, provoque fréquemment une **transition** que l'on peut qualifier d'« explosive ». On associera plus aisément des images de sang à un fondu au rouge, et celles de l'océan à un fondu au bleu. Certains effets de **transition** permettent de passer d'un plan à un autre de façon particulière. On peut citer, par exemple, les pages tournantes, les volets simples, les volets au noir (voir « Volet », p. 111 et 112) et le morphing.

## Dans quels films ?

Dans *La Guerre des étoiles*, les effets de **transition** sont une référence aux vieux films de science-fiction de série B. ■ À la fin de *L'Échelle de Jacob*, le paysage se fond au blanc au moment où Jacob monte au ciel avec son fils.

# Montage

---

## Qu'est-ce que c'est ?

La langue française désigne par le même terme **montage** trois opérations distinctes sur le matériau « brut » du tournage :

- une opération matérielle (on coupe et on colle la pellicule);
- une opération stylistique (on écrit le film en composant le sens et le rythme de l'œuvre cinématographique avec les images, le son, les plans, les raccords, les séquences);
- une opération sémiologique (deux plans successifs créent des rapports conceptuels et symboliques).

Dans cette dernière acception, le meilleur commentaire sur le montage est donné par Sergueï Eisenstein, un des pères du cinéma moderne. Selon lui, même si le montage fait partie de l'activité cinématographique, son essence est à rechercher dans la littérature, dans la musique, dans l'art. Cette définition ouvre à une conception plus large du montage, considéré comme assemblage d'« éléments » affectant la vue et l'ouïe qui donne naissance à quelque chose de nouveau. La mise en rapport de deux plans n'est pas la simple addition des sens dont ils sont porteurs, mais leur multiplication.

Parce que le montage est un aspect très important du film, il peut lui porter préjudice s'il n'est pas fait correctement. Le grand critique de films André Bazin

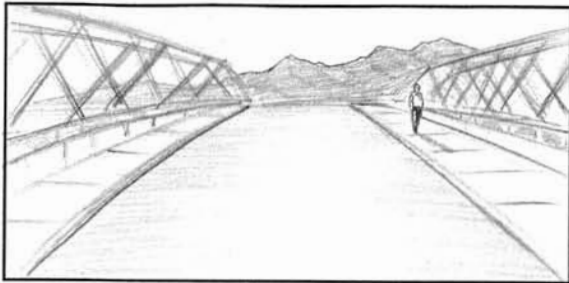
soutient que l'absence de montage peut être bénéfique à certains types de films, et permettre une perception plus réaliste du temps et de l'espace de l'histoire. Dans un film sans montage, un réalisateur ne pourra pas couper les plans pour cacher ses maladresses et ses erreurs. C'est ce qu'André Bazin appelle le « cinéma de la transparence ».

# Échelle des plans

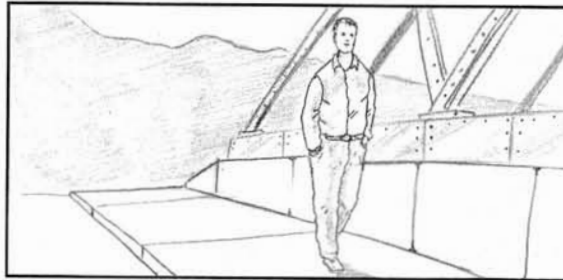
## Qu'est-ce que c'est ?

Le vocabulaire courant utilisé pour le cadrage d'un plan s'applique tout autant aux acteurs qu'aux objets. Le gros plan d'un téléphone ou le très gros plan de la fente d'un monnayeur en sont des exemples.

Un réalisateur diversifie souvent, au tournage, la valeur de ses plans pour avoir du choix au moment du montage et pouvoir affirmer ses intentions esthétiques et/ou symboliques.



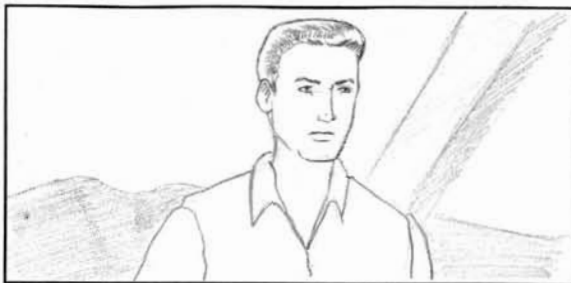
Plan général/plan d'ensemble



Plan moyen



Plan américain



Plan rapproché épaule



Gros plan



Très gros plan

# Mélange des formats

---

## Qu'est-ce que c'est ?

Un réalisateur peut choisir entre plusieurs types de pellicule. Chaque type possède des caractéristiques physiques et chimiques qui vont déterminer le rendu de l'image. Il existe également un grand nombre de formats : le 8 mm (réservé, jusqu'à l'arrivée du caméscope, à un usage privé), le 16 mm (utilisé pour le documentaire et les films à petit budget), et le 35 mm (format standard des films de fiction). On peut également y inclure la vidéo, depuis que de nombreux réalisateurs ont fait l'expérience de mélanger images vidéo et images argentiques, voire de réaliser entièrement des films en vidéo. Il existe encore d'autres formats, destinés aux très grandes salles de cinéma, mais ils font appel à des moyens beaucoup trop lourds pour entrer dans le cadre d'une production courante.

Plus la taille de la pellicule est grande, meilleure est sa définition. En mélangeant différents formats et en jouant sur la diversité des textures qu'ils proposent, le réalisateur peut créer des effets réellement intéressants.

## Dans quels films ?

De nombreux films d'Oliver Stone jouent avec ce **mélange des formats** ■ *Drugstore Cowboys* inclut des séquences de films familiaux réalisés en 8 mm ■ Dans *The Game*, le 16 mm est utilisé pour rappeler, sous forme de flash-back, l'enfance du personnage.

### Qu'est-ce que c'est ?

Bien que le **montage son** ne soit pas, à proprement parler, une technique visuelle, nous ne devons pas oublier que le cinéma, lui, est un art audiovisuel. Le son est indissociable de l'écriture cinématographique. Que l'on pense à ce que serait *La Guerre des étoiles* sans la musique ! Le film perdrait beaucoup de son caractère grandiose. Si vous enlevez la bande son souvent très expressive d'un film d'horreur, il y a fort à parier qu'il perdra de sa capacité d'épouvante. Il faut du temps pour que la musique donne l'ambiance d'une scène, mais les sons que le public ne remarque pas sont encore plus puissants et subtils. Il est fréquent, en cours de montage, de rajouter des sons pour donner plus de relief au film, comme des chants d'oiseau, des ronflements de moteurs de voiture, ou encore le bruit de l'eau qui coule.

Employée dans de nombreux films, la **voix off** est un aspect particulier du **montage son**. Ce n'est que le doublage d'une voix, celle d'un personnage ou d'un narrateur, qui court sur les images.

### Dans quels films ?

Il y a, dans *Le Parrain*, un exemple intéressant de la puissance expressive du son. Alors que Michael Corleone prépare l'assassinat de ses premières victimes, le bruit effréné d'un train nous parvient en fondu puis s'estompe, symbolisant le flux et le reflux de ses émotions. Comme il se rend à un dîner pour commettre le meurtre, le bruit du train revient submerger la scène.

Observez, dans n'importe quel film incluant de la musique, la façon dont elle modèle l'ambiance ■ Dans *Le Lauréat*, le volume de la musique baisse au moment où la voiture de Ben tombe en panne d'essence ■ Dans de nombreux films d'épouvante, des effets de son grandiloquents viennent appuyer les moments de surprise et d'horreur ■ *Les Affranchis* est en partie raconté par la **voix off** de Ray Liotta ■ Dans *Duel*, les pensées du héros sont exprimées en **voix off** ■ Une **voix off** court sur tout le début de *Citizen Kane*.

# Exercices

---

- 1. Sélectionnez quelques-uns de vos films préférés.** Au lieu de les regarder en suivant l'histoire, concentrez-vous sur les techniques de bases utilisées par le réalisateur, comme le panoramique horizontal, le panoramique vertical, le travelling, les mouvements d'appareil, la mise au point et le zoom.
- 2. Observez bien les différents types de transition.** Faites attention aux cuts, aux fondus simples, aux fondus enchaînés et aux volets. Si vous en avez la possibilité, passez-vous les raccords rapides au ralenti.
- 3. Étudiez l'esthétique du montage.** Il existe de bons livres sur le sujet ; reportez-vous en particulier aux écrits de Sergueï Eisenstein et d'André Bazin. Le montage est un élément fondamental du cinéma. En l'étudiant, vous améliorerez votre connaissance du cinéma ainsi que votre capacité à analyser les mécanismes des films.
- 4. Recherchez les effets de montage.** Vous verrez que le montage n'appartient pas exclusivement au cinéma : il est un aspect fondamental de l'art, de la musique, et des autres champs de création. Observez la façon dont la combinaison d'éléments infimes crée une séquence qui plaît au public.
- 5. Repérez bien les gros plans, les plans généraux, les très gros plans.** Observez la façon dont un réalisateur change la signification d'un plan par la valeur du cadrage qu'il choisit.