

01

DÉCOUPER · POSITIONNER · RACCORDER

DÉCOUPER UNE SCÈNE

QUESTION DE DÉPART À quel moment faut-il couper - et qu'est-ce que cette coupe doit faire comprendre ou ressentir ?

À VOIR

Les Oiseaux (The Birds), Alfred Hitchcock, États-Unis, 1963.

Restaurant de Bodega Bay : du débat sur l'attaque jusqu'au gros plan de la cliente qui accuse Mélanie — « Ils disent que ça a commencé quand vous êtes arrivée. »

ANALYSE — relevez des indices précis

1. Qui parle ? Qui écoute ? Quels visages Hitchcock choisit-il de montrer avant et après l'accusation ?
2. À quel instant le dialogue cesse-t-il d'informer pour devenir une menace dirigée contre Mélanie ?
3. Que produit le gros plan : preuve, peur, accusation, contagion collective ?
4. Si toute la scène restait en plan d'ensemble, que perdrait-on ?

Découper une scène, c'est répartir une action continue en plans afin d'organiser l'espace, le temps, l'information, le point de vue et l'émotion. Pour chaque plan, le réalisateur choisit **la valeur de plan, l'angle, la distance, la hauteur et l'orientation de la caméra**. Ces choix construisent le point de vue, **orientent l'attention du spectateur et déterminent les informations auxquelles il aura accès** : ce qu'il voit ou ignore, ce qui reste hors champ, sa proximité avec les personnages et les éventuels rapports de force.

Associés à la durée des plans, aux mouvements de caméra et au montage, ils participent aussi au **rythme de la scène**.

Découper, c'est donc choisir d'où regarder, quoi montrer, quelle information donner, pendant combien de temps et dans quel but.

CRITÈRE DÉCISIF Une coupe est justifiée lorsqu'elle change au moins une donnée : ce que nous savons, voyons, entendons, ressentons — ou la relation entre les personnages.

AVANT LE PREMIER PLAN

- Quelle est la situation de départ et quel est l'enjeu de la scène ?
- Quelles forces, actions ou tensions sont en présence ?
- Quel événement ou quelle évolution transforme la situation ?
- Quelles informations le spectateur doit-il recevoir, ignorer ou découvrir progressivement ?

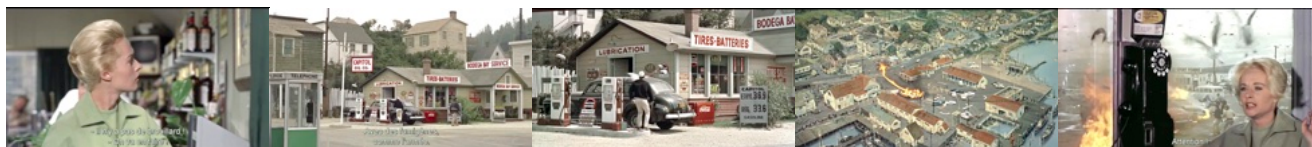
TROIS FONCTIONS DU PLAN

- **Situer** : où sommes-nous, qui ou quoi est présent, et quelles relations s'organisent dans l'espace ?
- **Sélectionner** : quel élément - personnage, geste, regard, objet, espace ou son - doit orienter l'attention du spectateur ?
- **Transformer** : comment le plan fait-il évoluer la situation, révèle-t-il une information ou modifie-t-il notre perception de la scène ?

MÉTHODE EN SIX DÉCISIONS

1. BATTEMENTS	2. POINT DE VUE	3. ESPACE	4. COUVERTURE	5. RACCORDS	6. RUPTURE
Repérer les changements d'action, d'idée ou d'émotion.	Choisir qui voit, sait, entend ou comprend.	Dessiner acteurs, déplacements et ligne d'action.	Prévoir plans maîtres, plans rapprochés, réactions et détails.	Préparer regards, gestes, sons et directions.	Décider si une coupe doit disparaître ou se faire sentir.

À RETENIR On ne découpe pas « parce qu'il faut changer de plan ». On coupe parce que l'attention, l'information, le rapport de force ou le rythme viennent de changer.



Alfred Hitchcock, *Les Oiseaux (The Birds)*, 1963, 1 h 59.

01 bis

DÉCOUPER · POSITIONNER · RACCORDER

CHOISIR LA VALEUR DE PLAN ET L'ANGLE DE VUE

QUESTION DE DÉPART En quoi la position de la caméra oriente le regard, l'information disponible et la perception de la scène ?

Les grosseurs de plan désignent la distance apparente entre la caméra et le sujet cadré, du très gros plan au plan général. **Les angles de vue** correspondent à la position de la caméra par rapport au sujet, comme la plongée, la contre-plongée ou l'angle frontal. Au cinéma, ils servent à orienter le regard du spectateur, à mettre en valeur un personnage ou un espace et à produire des effets narratifs, expressifs ou symboliques.

VALEUR DE PLAN = DISTANCE APPARENTE

Du très gros plan au plan général, la valeur règle la quantité de sujet et d'espace visible. Changer de valeur, c'est hiérarchiser l'information et orienter l'attention.

À RETENIR — VALEUR ≠ POSITION

Un gros plan peut être frontal, de profil, en plongée ou subjectif. La valeur règle surtout la distance ; l'angle, la hauteur et l'orientation construisent davantage le point de vue.

**TRÈS GROS PLAN (TGP)**

Impact : Isole un fragment - œil, bouche, main, objet - jusqu'à lui donner presque tout le cadre. Il intensifie une sensation, un indice ou une valeur symbolique.

Exemple : Ridley Scott, *Blade Runner*, 1982 — ouverture : très gros plan de l'œil.

**GROS PLAN (GP)**

Impact : Cadre principalement le visage. Il réduit le contexte spatial et rend lisibles micro-expressions, regard, tension ou émotion.

Exemple : Carl Theodor Dreyer, *La Passion de Jeanne d'Arc*, 1928.

**PLAN POITRINE**

Impact : Cadre le haut du corps : visage, épaules, bras et gestes proches restent lisibles. Il convient particulièrement au dialogue et à la relation.

Exemple : Richard Kelly, *Donnie Darko*, 2001.

**PLAN ITALIEN**

Impact : Cadre le personnage jusqu'aux genoux. Il conserve une forte présence corporelle tout en laissant suffisamment d'espace pour lire la posture, les gestes et la relation au décor ou à un autre personnage.

Exemple : Alfred Hitchcock, *L'Inconnu du Nord-Express*, 1951.

**PLAN AMÉRICAIN**

Impact : Cadre environ à mi-cuisses. Il conserve expressions et gestes tout en redonnant du poids à la posture, aux mains et à l'action.

Exemple : Quentin Tarantino, *Inglourious Basterds*, 2009.

**PLAN PIED / PLAN MOYEN**

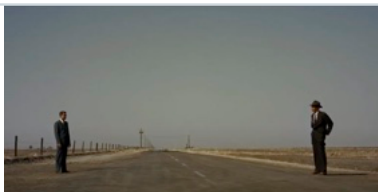
Impact : Montre le personnage en entier. Le corps, la marche, la posture et la relation au décor deviennent aussi importants que le visage.

Exemple : Denis Villeneuve, *Dune : Deuxième Partie*, 2024.

**PLAN DEMI-ENSEMBLE**

Impact : Montre plusieurs personnages avec une part importante du décor. Il peut poser la géographie d'une scène avant de la fragmenter en plans plus serrés.

Exemple : Stanley Kubrick, 2001 : *L'Odyssée de l'espace*, 1968.

**PLAN D'ENSEMBLE**

Impact : Montre un espace identifiable et les personnages qui l'occupent. Il met l'accent sur les rapports entre corps, trajectoires et lieu.

Exemple : Alfred Hitchcock, *L'Inconnu du Nord-Express*, 1951.

**PLAN GÉNÉRAL**

Impact : Privilégie un vaste territoire : paysage, architecture, foule. Le personnage peut devenir très petit ou disparaître ; le lieu acquiert une valeur narrative propre.

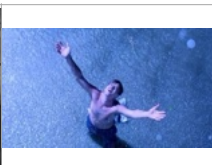
Exemple : David Lean, *Lawrence d'Arabie*, 1962.

ANGLE ET POINT DE VUE

**Vue zénithale (Overhead ou top shot)**

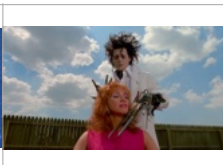
Impact : La caméra regarde verticalement la scène depuis le dessus, à environ 90° ; elle cartographie l'espace, transforme les corps en formes et peut suggérer ordre, enfermement, solitude, mort ou libération.

Alfred Hitchcock, *Vertigo*, 1958, 128 min, thriller psychologique, États-Unis.

**Plongée**

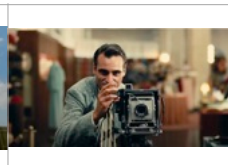
Impact : Placée au-dessus du sujet et orientée vers le bas, la caméra peut produire distance, fragilité ou domination, mais aussi rendre plus lisible l'organisation d'un espace.

Frank Darabont, *Les Évadés (The Shawshank Redemption)*, 1994, 142 min, drame, États-Unis.

**Contre-plongée**

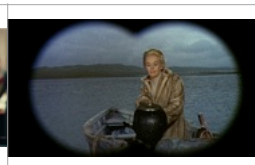
Impact : Placée sous le sujet et orientée vers le haut, la caméra peut le monumentaliser, le rendre menaçant ou accentuer le poids de l'architecture qui l'entoure.

Tim Burton, *Edward Scissorhands*, 1990, 105 min, fantastique romantique gothique, États-Unis.

**Angle normal / frontal (Eye level)**

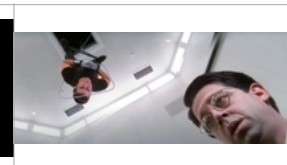
Impact : La caméra fait face au sujet ; cette position crée une relation directe avec le spectateur et peut produire confrontation, adresse, examen ou neutralité selon le contexte.

Paul Thomas Anderson, *The Master*, 2012, 137 min, drame psychologique, États-Unis.

**Plan subjectif / POV**

Impact : La caméra adopte le regard ou la perception d'un personnage, d'un objet ou d'un dispositif. Elle peut passer à travers un viseur, des jumelles, un masque ou un objet en amorce - visible ou non - et limiter l'information à ce point de vue.

Alfred Hitchcock, *Les Oiseaux*, 1963, 119 min, thriller / horreur, États-Unis.

**Dutch Angle**

Impact : La caméra est inclinée et fait basculer l'horizon ; cette rupture des repères peut créer malaise, tension, désorientation ou stylisation.

Brian De Palma, *Mission: Impossible*, 1996, 110 min, film d'espionnage / thriller d'action, États-Unis.

COUVRIR UNE SCÈNE SANS SURTOURNER

QUESTION DE DÉPART Quels plans faut-il réellement tourner pour que le montage puisse reconstruire la progression dramatique ?

À VOIR

Le Silence des agneaux (The Silence of the Lambs), Jonathan Demme, États-Unis, 1991.

Première rencontre entre Clarice Starling et Hannibal Lecter : de son arrivée devant la cellule jusqu'au moment où Lecter retourne le questionnaire contre elle.

ANALYSE — relevez des indices précis

1. Au début, les deux personnages sont-ils cadrés de manière comparable ?
2. Quand Lecter regarde-t-il presque directement l'objectif ? Quel effet produit ce regard ?
3. Comment la taille des visages, la hauteur de caméra et le centrage font-ils varier le rapport de force ?
4. Repérez un plan de réaction qui raconte davantage qu'une réplique.

LA COUVERTURE : TOURNER DES POSSIBILITÉS COHÉRENTES DE MONTAGE

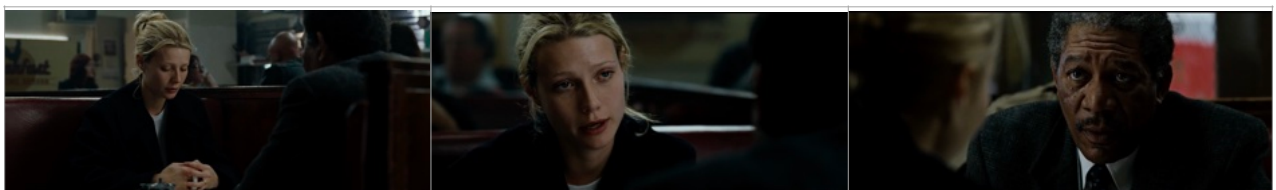
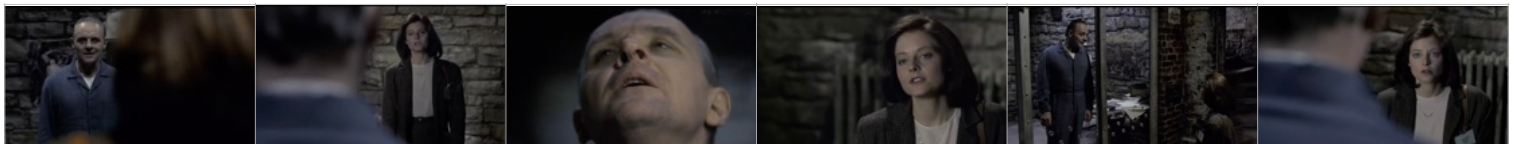
La couverture désigne l'ensemble des prises utiles pour monter la scène. Elle doit préserver la continuité du jeu et du son tout en offrant plusieurs distances et réactions. Le plan maître sécurise la géographie ; il ne dicte pas l'ordre final et n'oblige pas à commencer la scène en plan large.

PLAN OU PRISE	FONCTION	QUESTION DE CONTRÔLE
Plan master — la scène entière dans un cadre suffisamment large.	Établir lieux, trajectoires, entrées, sorties et rythme global.	Peut-on comprendre la scène si les autres plans manquent ?
Plan à deux — deux personnages dans le même cadre.	Faire sentir distance, alliance, rivalité ou déplacement du pouvoir.	La relation est-elle lisible dans les corps, pas seulement dans les mots ?
Plans individuels — moyen, rapproché ou gros plan.	Hiérarchiser parole, écoute et changements intérieurs perceptibles.	Le changement d'échelle correspond-il à un battement précis ?
Plan de réaction — un personnage écoute, hésite ou comprend.	Montrer l'effet d'une parole ou d'un événement.	Avons-nous filmé le silence après la réplique ?
Insert / détail — objet, main, écran, trace, geste.	Donner une information, créer une attente ou couvrir une ellipse.	Le détail modifie-t-il réellement la compréhension ?
Plan de coupe — élément voisin : public, fenêtre, décor, horloge.	Rythmer, relier deux prises ou masquer une coupe nécessaire.	Est-il motivé par le regard, le son ou l'action ?
Son seul — ambiance, voix hors champ, silence, son seul.	Assurer la continuité et permettre des coupes en J ou en L.	A-t-on enregistré une minute de son seul du lieu ?

EXEMPLE PRÉCIS : RESSERRER QUAND LA CONFIDENCE DEVIENT L'ÉVÉNEMENT

Dans *Seven*, David Fincher, États-Unis, 1995, la scène du diner entre Tracy et Somerset commence par stabiliser l'espace et leur relation. Lorsque Tracy confie sa grossesse et sa peur d'élever un enfant dans cette ville, le découpage rapproche les visages et privilégie l'écoute de Somerset : le plan plus serré n'illustre pas simplement le dialogue, il marque le point où la confiance transforme leur relation.

ÉCONOMIE DE TOURNAGE Tourner chaque réplique sous trois angles n'est pas une méthode. Couvrez les battements décisifs, les réactions et les gestes de raccord ; laissez les plans longs vivre quand leur durée porte la scène.



CONSTRUIRE UN POINT DE VUE

Le point de vue organise à la fois la place d'où l'on regarde et l'accès du spectateur aux informations de la scène.

QUESTION DE DÉPART La même action raconte-t-elle la même histoire selon l'endroit d'où nous la voyons ?

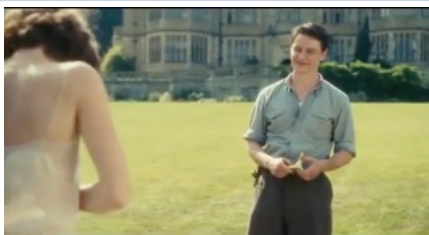
DÉFINITION Le point de vue physique désigne l'endroit d'où la caméra regarde. Le point de vue narratif désigne la manière dont le film distribue le savoir : qui voit ? qui sait ? que montre-t-on, que cache-t-on, et à quel moment ?

À VOIR

1. **Fenêtre sur cour (Rear Window)**, Alfred Hitchcock, États-Unis, 1954. Jeff observe ses voisins depuis son appartement : fenêtre, distance, jumelles et téléobjectif limitent son savoir et transforment le hors-champ en enjeu.
2. **Rashômon**, Akira Kurosawa, Japon, 1950. Un même événement est raconté selon plusieurs versions : cadrages, gestes et rapports de force changent avec le récit et rendent visible la subjectivité.
3. **Elephant**, Gus Van Sant, États-Unis, 2003. La caméra accompagne différents élèves dans les mêmes couloirs : les trajectoires se croisent et certains moments sont revus depuis une autre présence dans l'espace.
4. **Reviens-moi (Atonement)**, Joe Wright, Royaume-Uni, 2007. Séquence de la fontaine : comparez l'action vécue par Cecilia et Robbie avec ce que Briony croit voir depuis la fenêtre.

ANALYSE - relevez des indices précis

1. Quelles informations possède le spectateur depuis cette position ? Que lui refuse-t-elle ?
2. Qu'est-ce qui reste hors champ, masqué, lointain ou incompréhensible ?
3. Le film adopte-t-il réellement le regard d'un personnage, ou seulement sa proximité ?
4. Comment hauteur, distance, durée du plan ou déplacement modifient-ils le rapport de pouvoir ?
5. Quand un événement est revu depuis une autre position, le fait change-t-il — ou notre interprétation ?



POINT DE VUE OBJECTIF / EXTÉRIEUR

DESCRIPTION La mise en scène ne fait pas coïncider durablement l'image avec la perception d'un personnage.

IMPACT Le spectateur observe la situation depuis l'extérieur et peut comparer gestes, positions et réactions sans être enfermé dans un seul regard.

EXEMPLE *Reviens-moi*, Joe Wright, 2007 — première présentation de la scène de la fontaine : Cecilia et Robbie sont montrés dans un espace commun, sans que le film épouse encore la lecture erronée de Briony.



POINT DE VUE OMNISCIENT

DESCRIPTION Le film ou un narrateur donne au spectateur des informations qu'aucun personnage ne possède entièrement.

IMPACT Le spectateur peut anticiper, comparer plusieurs situations ou connaître l'avenir ; le savoir dépasse celui des personnages.

EXEMPLE *Barry Lyndon*, Stanley Kubrick, 1975 — la voix off annonce parfois à l'avance le destin de Barry ou d'autres personnages, créant une distance ironique avec l'action.



POINT DE VUE OPTIQUE

DESCRIPTION L'image cherche à reproduire concrètement un champ visuel : œil, jumelles, objectif, viseur, masque ou autre dispositif.

IMPACT Le spectateur voit selon les limites matérielles d'une vision : netteté, cache, cadre secondaire, clignement ou obstruction deviennent narratifs.

EXEMPLE *Le Scaphandre et le Papillon*, Julian Schnabel, 2007 — au réveil de Bauby, flous, mises au point et clignement de paupière font éprouver la vision depuis son œil valide.



POINT DE VUE SUBJECTIF / LIMITÉ

DESCRIPTION L'accès à la scène dépend principalement de ce qu'un personnage peut percevoir ou comprendre.

IMPACT Le spectateur partage une information partielle ; le hors-champ, la distance ou l'absence de son peuvent produire erreur, attente ou suspense.

EXEMPLE *Reviens-moi*, Joe Wright, 2007 — Briony observe la fontaine depuis la fenêtre : la distance lui retire paroles et contexte ; elle interprète des gestes qu'elle ne comprend pas.



POINT DE VUE MULTIPLE / VARIABLE

DESCRIPTION Un même événement ou un même espace est repris depuis plusieurs regards ou plusieurs trajectoires.

IMPACT Le sens naît des écarts entre les versions ; la vérité devient relative, contradictoire ou progressivement reconstruite.

EXEMPLE *Rashômon*, Akira Kurosawa, 1950 — le meurtre est raconté par plusieurs témoins : jeu, cadrage et rapports de force se recomposent à chaque version.



POINT DE VUE PSYCHIQUE

DESCRIPTION L'image et le son traduisent un état intérieur sans correspondre forcément à ce que l'œil voit littéralement.

IMPACT Déformations, hallucinations, répétitions ou sons subjectifs font accéder à la peur, au désir, au souvenir ou à la confusion mentale.

EXEMPLE *Black Swan*, Darren Aronofsky, 2010 — miroirs, doubles et métamorphoses corporelles font progressivement partager au spectateur l'instabilité de Nina.

CAS D'ÉTUDE — FENÊTRE SUR COUR : UN POINT DE VUE QUI FABRIQUE LE SUSPENSE

Séquence : Lisa entre dans l'appartement de Lars Thorwald tandis que Jeff l'observe depuis l'autre côté de la cour, puis Thorwald revient. Alfred Hitchcock, *Fenêtre sur cour (Rear Window)*, États-Unis, 1954.

1. **Un regard appareillé**. Le cadre de la fenêtre, puis les jumelles et le téléobjectif réduisent le monde à des fragments. Jeff voit mieux, mais il ne voit jamais tout.

2. **Distance = savoir limité**. Le montage alterne Jeff qui regarde et ce qu'il peut observer. Le spectateur partage largement son information sans être constamment en caméra subjective.

3. **Hors-champ actif**. Ce qui se passe derrière un mur, une porte ou hors de la fenêtre devient une hypothèse. L'absence d'image produit enquête et suspense.

4. **Voir sans agir**. Quand Thorwald rentre alors que Lisa est chez lui, la position surplombante de Jeff ne lui donne aucun pouvoir d'intervention : la distance devient impuissance.

5. **Le geste de la bague redistribue le savoir**. Quand Lisa montre l'alliance de Mme Thorwald derrière son dos, Jeff et le spectateur comprennent l'indice ; puis Thorwald suit son geste vers la fenêtre. En quelques plans, le montage déplace brutalement celui qui sait et celui qui menace.

6. **Le point de vue construit le récit**. La séparation physique fait de Jeff un spectateur à l'intérieur du film : placer la caméra organise à la fois **espace**,

information, **émotion** et **pouvoir d'agir**.

CONSTRUIRE UN ESPACE LISIBLE

QUESTION DE DÉPART Comment préserver les directions et les regards — puis franchir la ligne sans désorienter involontairement ?

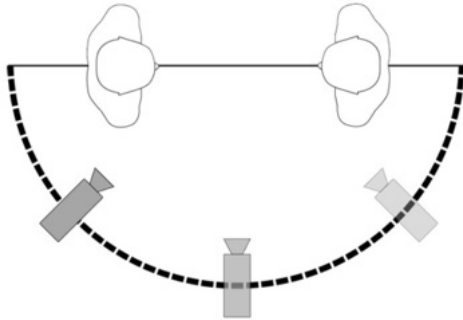
À VOIR

Drive, Nicolas Winding Refn, États-Unis, 2011.

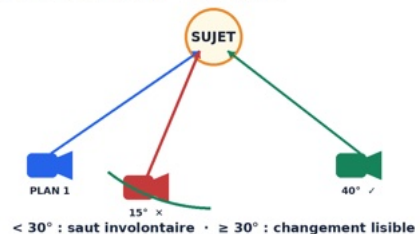
Dialogue au dîner entre Irene et le Driver : observez la direction de leurs regards et la place constante de chacun dans le cadre.

ANALYSE — relevez des indices précis

Comment les positions de caméra et les directions de regard permettent-elles de conserver un espace lisible d'un plan à l'autre ?

**RÈGLE DES 30°**

Changer franchement l'angle — ou l'échelle

**RÈGLE DES 180° : MAINTENIR LA COHÉRENCE SPATIALE**

La règle des **180°** consiste à filmer une action depuis un même côté d'une ligne imaginaire reliant deux personnages, suivant un regard ou prolongeant un déplacement. Elle permet de conserver des positions, regards et directions stables d'un plan à l'autre, afin que le spectateur comprenne immédiatement l'organisation de l'espace.

RÈGLE DES 30° : ÉVITER LE SAUT VISUEL

Entre deux plans successifs d'un même sujet, le point de vue doit changer suffisamment : environ **30° minimum**, ou par un changement net de valeur de plan. Un écart trop faible donne l'impression d'un saut ou d'une coupe maladroite.

CAS DE FIGURE : CONSTRUIRE UNE GÉOGRAPHIE - FILMER UN GROUPE

Avec plusieurs personnages, plusieurs lignes de regard et d'action peuvent coexister. Le découpage doit donc d'abord **situer les personnages les uns par rapport aux autres**, avant de varier les axes.

Exemple : Pulp Fiction, Quentin Tarantino, 1994

Dans l'interrogatoire de l'appartement, les premiers plans établissent clairement la position de Jules, Vincent, Brett et des autres personnages. Tarantino peut ensuite alterner les angles et resserrer les cadres sans perdre le spectateur : **la géographie initialement construite rend lisibles les rapports de domination et les regards qui circulent dans la scène.**

CAS DE FIGURE : DIFFÉRENCIER DEUX PLANS

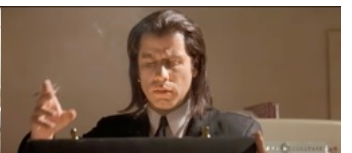
Exemple : Joker, Todd Phillips, 2019

Dans la séquence du talk-show, les changements d'axes et de valeurs de plans accompagnent l'évolution de l'échange. Les cadrages se resserrent lorsque la tension augmente : **la variation du point de vue ne sert donc pas seulement à fluidifier le raccord, elle participe à la montée dramatique de la scène.** RÈGLE DES 180° — CONSTRUIRE UNE GÉOGRAPHIE LISIBLE

- FILMER UN DÉPLACEMENT

Exemple : Snowpiercer, Bong Joon-ho, 2013

La progression des personnages vers l'avant du train conserve une direction dominante à l'écran. Cette continuité transforme le déplacement en véritable ligne dramatique : avancer signifie progresser dans le train et dans le récit. Lorsque le mouvement s'inverse, le changement de direction devient alors immédiatement perceptible comme un recul ou une perte de terrain.

**SOLUTIONS LISIBLES POUR FRANCHIR LA LIGNE**

- Montrer la caméra qui traverse la ligne dans un mouvement continu.
- Passer par un plan placé sur la ligne, puis repartir de l'autre côté.
- Montrer un personnage qui se déplace et crée une nouvelle ligne.
- Rétablir l'espace par un plan large avant le nouveau champ / contrechamp.

LE RACCORD SE PRÉPARE DÈS LE DÉCOUPAGE

- La continuité ne se construit pas seulement au montage. **Dès le découpage technique**, il faut anticiper la relation entre les plans : positions de caméra, directions de regard et de déplacement, mouvements, valeurs de plans et axes. **Au tournage**, ces choix doivent ensuite être respectés ou volontairement modifiés afin que les plans puissent s'enchaîner clairement. **180° = maintenir la géographie · 30° = différencier les plans · Raccord = penser leur relation dès le découpage, la construire au tournage et l'ajuster au montage.**

05

COMPOSER SON CADRE : ORGANISER LE REGARD

De la surface du cadre à la hiérarchie des informations visuelles.

QUESTION DE DÉPART Comment organiser les éléments du cadre pour orienter le regard et produire du sens ?

DÉFINITION Le cadre est le rectangle qui délimite l'image. Le champ est la portion d'espace comprise à l'intérieur ; le hors-champ reste lié imaginativement à ce qui est montré. Composer consiste à organiser les éléments visibles dans ce cadre afin d'orienter l'attention et de produire du sens. Composer une image, c'est organiser dans le cadre corps, objets, lignes, surfaces, lumière, couleurs, masses et vides.

La composition hiérarchise l'information, dirige l'attention et construit des relations : elle peut stabiliser, isoler, opposer, enfermer ou mettre en mouvement. Il n'existe pas une "bonne" composition universelle : chaque choix doit servir l'intention.

1. LES OUTILS DE LA COMPOSITION : HIÉRARCHISER CE QUI DOIT ÊTRE VU

LIGNES / FORMES

Horizontales, verticales, diagonales, courbes, répétitions ou symétries guident le regard et donnent stabilité, tension ou rythme.

COULEUR / LUMIÈRE

Une zone claire, colorée ou très contrastée attire l'œil. La couleur peut créer un accent, une opposition ou une continuité.

MASSSES / VIDES

Le poids d'un élément dépend de sa taille, sa valeur, sa couleur, sa netteté et sa position. Un vide peut isoler, séparer ou annoncer un mouvement.

PLACEMENT / ÉCHELLE

Centrer, décentrer, rapprocher ou éloigner modifie la hiérarchie. Au cinéma, le déplacement des corps ou de la caméra peut recomposer le cadre pendant le plan.

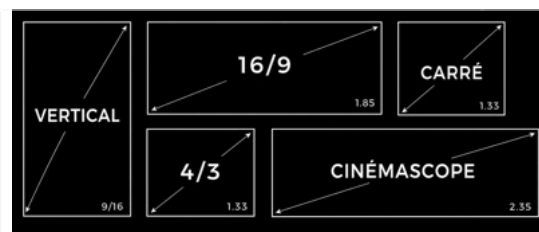
2. LE FORMAT / RATIO : LA FORME DU CADRE AVANT LA COMPOSITION

Définition. Le ratio est le rapport largeur / hauteur. Il détermine la quantité d'espace disponible autour des corps et des déplacements.

Format large. Il favorise les relations latérales, les groupes, les paysages et les vides horizontaux.

Format resserré. Il recentre davantage le regard et peut accentuer la présence du corps ou l'impression d'enfermement.

Exemple. Dans *The Grand Budapest Hotel* (Wes Anderson, 2014), les changements de ratio distinguent les époques : le format devient lui-même narratif.



3. LIGNES, FORMES, LUMIÈRE, COULEUR : CONDUIRE LE REGARD

**CONSTRUCTION TRIANGULAIRE**

Eugène Delacroix, *La Liberté guidant le peuple*, 1830

Le triangle conduit vers la figure de la Liberté et le drapeau. Diagonales, contrastes de lumière et accent rouge renforcent l'élévation et le mouvement : la composition organise à la fois regard, énergie et signification.

**LIGNES DIRECTRICES ET FRONTIÈRES**

La Prisonnière du désert, John Ford, 1956

Verticales du porche = frontière ; lignes de perspective distribuent le regard entre l'ouverture à gauche et la jeune fille dans la profondeur.

**RÉPÉTITION ET RYTHME DES FORMES**

Andrew Niccol, *Bienvenue à Gattaca*, 1997

Les courbes répétées de l'architecture produisent un rythme visuel et conduisent vers la profondeur. Le visage, l'axe vertical et la dominante froide hiérarchisent immédiatement le personnage dans un monde réglé et géométrique.

4. RÉPARTIR LES MASSES, LES VIDES : SATURER OU RARÉFIER

**ÉQUILIBRE DES MASSES**

Garde à vue, Claude Miller, 1981

Les figures ne "remplissent" pas le cadre : leurs poids visuels, leurs distances et le vide central construisent l'équilibre et la relation.

**VIDE EXPRESSIF**

Edgar Degas, *L'Absinthe*, 1875-1876
Le grand vide du premier plan éloigne les figures et accentue solitude et séparation : le vide est un élément actif.

**VIDE ET MOUVEMENT**

Mauvais Sang, Leos Carax, 1986

Dans la course nocturne d'Alex, le corps de Denis Lavant traverse des rues parisiennes largement désertées. Le vide autour de lui donne de l'espace au déplacement et rend son énergie plus sensible : l'espace libre devant ou autour du corps devient une réserve de mouvement, que la course vient continuellement occuper.

**CADRE SATURÉ / CADRE RARÉFIÉ**

- *L'Ultimatum des trois mercenaires*, Robert Aldrich, 1977 : Le split-screen multiplie simultanément les informations et fragmente l'attention : la saturation devient elle-même un principe dramatique.
- *L'Eclipse*, Michelangelo Antonioni, 1962 : Les espaces progressivement désertés font du vide une donnée expressive : le lieu peut continuer à signifier alors même que les personnages disparaissent du cadre. Le document oppose précisément ces paysages désertés d'Antonioni aux cadres saturés.

5. RÈGLE DES TIERS : UN REPÈRE À COMPARER AU CENTRAGE

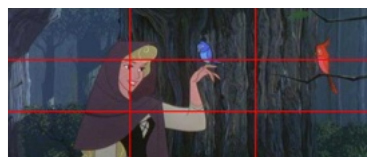
La règle des tiers divise le cadre en neuf parties égales grâce à deux lignes horizontales et deux verticales ; leurs tracés et leurs intersections servent de repères pour placer personnages et objets principaux — sans jamais être une obligation stricte. Quatre usages principaux :

Le regard : les yeux du personnage sur la ligne horizontale supérieure, avec de l'espace laissé du côté vers lequel il regarde ; cela porte naturellement l'attention sur le regard et aide le spectateur à s'y connecter.

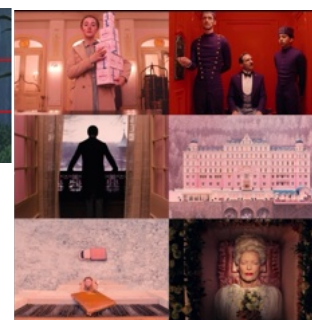
L'horizon : placé sur le tiers supérieur, il accentue le sol ; sur le tiers inférieur, il accentue le ciel.

Le mouvement : un personnage qui se déplace est placé sur le tiers d'où il vient : sa trajectoire traverse alors le cadre vers le centre, ce qui paraît naturel à l'œil.

Le placement : deux personnages sur les deux lignes verticales reçoivent une attention égale. On peut aussi déroger à la règle en centrant un personnage : la symétrie obtenue concentre le regard sur lui et efface la présence des autres.



Clyde Geronimi, *Sleeping Beauty*, 1959.
Alfred Hitchcock, *Psycho*, 1960



Contre exemple : *The Grand Budapest Hotel*, Wes Anderson, 2014

05 bis

COMPOSER LA PROFONDEUR : PERSPECTIVE, NETTETÉ ET FOCAL

Après la surface du cadre, il faut organiser les distances et décider quels niveaux d'information restent lisibles.

QUESTION DE DÉPART Comment une image plane peut-elle faire coexister plusieurs distances — et décider où le spectateur regarde ?

6. CONSTRUIRE LA PROFONDEUR DANS UNE IMAGE PLANE

PERSPECTIVE

Superpositions, différences d'échelle, décor et lignes fuyantes organisent premier plan, plan moyen et arrière-plan. Le point de fuite peut guider directement le regard.

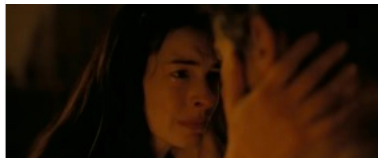
PROFONDEUR DE CHAMP

Étendue de l'espace net. Grande profondeur : plusieurs distances restent lisibles. Faible profondeur : une zone est isolée et le reste devient flou.

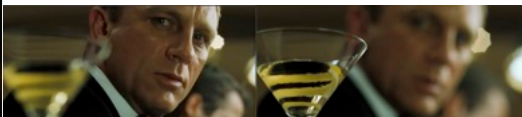
MISE AU POINT

Elle hiérarchise l'information. Un transfert de netteté peut révéler, cacher ou déplacer l'attention d'un plan de profondeur à un autre sans couper.

7. PROFONDEUR DE CHAMP - CHOISIR L'ÉTENDUE DE NETTETÉ : ISOLER, RÉVÉLER, INFORMER

**FAIBLE PROFONDEUR : ISOLER LE VISAGE DANS UN GRAND FORMAT (IMAX)**

L'odyssée, Christopher Nolan, 2026
Dans le dialogue Pénélope-Ulysse, la très faible zone de netteté isole le visage malgré l'ampleur du cadre IMAX : le grand format n'implique donc pas nécessairement une

**TRANSFERT DE MISE AU POINT**

Casino Royale, Martin Campbell, 2006

Après l'empoisonnement, la netteté passe de Bond au verre : un élément jusque-là secondaire devient l'information décisive, sans cangement de plan.
Fonction : déplacer le regard du spectateur d'un niveau de profondeur à un autre sans changer de plan. grande profondeur de champ.

**NETTETÉ SIMULTANÉE : RENDRE PLUSIEURS INFORMATIONS LISIBLES**

Orson Welles, *Citizen Kane*, 1941 — tentative de suicide de Susan

Au tout premier plan, le verre et le flacon signalent l'empoisonnement ; Susan est allongée dans la profondeur ; à l'arrière-plan, Kane apparaît derrière la porte : cause, victime et intervention sont réunies dans une seule composition.
Fonction : permettre au spectateur de relier lui-même plusieurs informations sans que le montage les présente successivement.

8. CAS D'ÉTUDE : CITIZEN KANE - PROFONDEUR + SURCADRAGE



Orson Welles, *Citizen Kane*, 1941 — Charles joue dans la neige pendant que son avenir se décide

Trois distances. Les adultes et les papiers occupent le premier plan ; la pièce construit un plan intermédiaire ; Charles reste visible au fond, dehors.

Grande profondeur de champ. Plusieurs niveaux d'action restent lisibles simultanément : le spectateur relie directement la décision prise à l'intérieur et l'enfant qui en subit les conséquences.

Cadre dans le cadre. La fenêtre isole Charles dans une seconde limite et matérialise sa séparation : il est central pour le récit mais tenu à distance de la décision.

Échelle / pouvoir. Les adultes sont proches et massifs ; Charles est petit et lointain. La composition traduit plastiquement le rapport de pouvoir.

Repère — André Bazin. Associée au plan long ou au plan-séquence, la profondeur de champ peut maintenir plusieurs éléments simultanément lisibles dans un même espace et une même durée. Pour Bazin, elle laisse davantage au spectateur la possibilité de choisir où porter son attention et d'interpréter les relations à l'intérieur du plan.

9. FOCAL COURTE / FOCAL LONGUE : TRANSFORMER LA PERCEPTION DE L'ESPACE

**FOCAL COURTE / GRAND-ANGLE — Le Monde d'Apu, Satyajit Ray, 1959**

Champ plus large ; la profondeur du chemin et l'écart entre les figures sont fortement sensibles. Plusieurs niveaux de l'espace peuvent rester lisibles.

**FOCAL LONGUE — Je t'aime, je t'aime, Alain Resnais, 1968**

Champ resserré ; les différents plans paraissent plus rapprochés et le sujet peut être plus facilement isolé sur un arrière-plan flou.

PRÉCISION FOCAL ≠ PROFONDEUR DE CHAMP. La focale détermine d'abord l'angle de champ et modifie la perception des distances. La profondeur de champ correspond à l'étendue de l'espace net ; elle dépend notamment de l'ouverture et est aussi liée à la focale. **La profondeur de champ** correspond à l'étendue de l'espace qui apparaît nette dans l'image.

- **Grande profondeur de champ** : plusieurs plans, du proche au lointain, restent lisibles.
- **Faible profondeur de champ** : seule une zone réduite est nette ; le reste de l'image devient flou.

L'ouverture du diaphragme est un facteur essentiel : une grande ouverture (par exemple f/2,8) laisse entrer davantage de lumière et favorise une faible profondeur de champ ; une petite ouverture (par exemple f/16) laisse entrer moins de lumière et favorise une profondeur de champ plus importante.

À RETENIR Perspective = organiser les distances · Profondeur de champ = étendue de l'espace net · Mise au point = placer la netteté · Focale = angle de champ et perception de l'espace.

Utagawa Hiroshige, Aigle au-dessus des champs de Susaki à Fukagawa, 1857 — estampe nishiki-e, série des Cent vues d'Edo (9^e estampe de l'hiver), musée Guimet, Paris.



Sergueï Eisenstein, Ivan le Terrible (Ivan Grozny), 1944-1946 — gros plan de profil d'Ivan, fond blanc traversé par la ligne noire d'une procession.

ARTS PLASTIQUES ↔ CINÉMA : Transférer un principe de composition

REPÈRE — L'exposition « Sergueï Eisenstein, l'œil extatique » (Centre Pompidou-Metz, 2019-2020) a établi ce rapprochement de façon précise : ce gros plan de profil d'Ivan sur fond blanc, fendu par la ligne noire d'une procession, doit sa composition à l'estampe de Hiroshige. Le cinéaste théorisait lui-même ses emprunts à la peinture et à l'estampe comme des principes de cadrage transposables.

ANALYSE : Décrivez la composition de chacune des deux images — répartition des masses, lignes de force, ce qui est mis en avant et ce qui est relégué. Quel effet cette organisation produit-elle sur le regard du spectateur, et qu'est-ce que le passage à un plan de cinéma change à cet effet ?

06

DÉCOUPER · POSITIONNER · RACCORDER

RACCORDS DE CONTINUITÉ : FAIRE DISPARAÎTRE LA COUPE

QUESTION DE DÉPART Qu'est-ce qui doit rester cohérent entre deux plans pour que le spectateur reconstruise un même espace et un même temps ?

Le raccord assure le lien entre deux plans successifs. Dans le montage de continuité, il rend l'action claire et fluide : le spectateur suit regards, gestes et déplacements tandis que la coupe tend à se faire oublier.

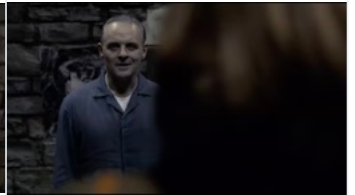


RACCORD SUR LE REGARD

Un personnage regarde hors champ ; le plan suivant révèle ce qu'il voit.

Fonction : orienter le regard, construire le hors-champ et adopter ponctuellement le point de vue d'un personnage.

Réf. : Alfred Hitchcock, *Sœurs froides (Vertigo)*, 1958 — séquence du musée : Scottie observe Madeleine devant le portrait de Carlotta.



CHAMP / CONTRECHAMP

Deux cadrages opposés alternent entre des personnages ou des pôles d'action.

Fonction : stabiliser la relation spatiale et le dialogue grâce aux regards et à la règle des 180°.

Réf. : Jonathan Demme, *Le Silence des agneaux*, 1991, entretien Clarice-Lecter.



RACCORD DANS LE MOUVEMENT

Un geste commencé dans un plan se poursuit dans le suivant.

Fonction : masquer la coupe en s'appuyant sur l'énergie du geste ; fluidifier un changement de point de vue.

Réf. : Jean Vigo, *L'Atalante*, 1934, 89 min



RACCORD DANS L'AXE

Même sujet et axe proche, mais changement net d'échelle de plan.

Fonction : rapprocher ou éloigner le spectateur sans désorienter ; la variation doit être suffisante pour éviter un saut maladroit.

Réf. : Kenji Mizoguchi, *Les Contes de la lune vague après la pluie (Ugetsu)*, 1953, 97 min.



RACCORD DE DIRECTION

Le déplacement ou l'orientation conserve son sens apparent après la coupe.

Fonction : fabriquer un trajet cohérent : sortir à droite conduit généralement à entrer à gauche dans le plan suivant.

Réf. : Kenji Mizoguchi, *Les Contes de la lune vague après la pluie (Ugetsu)*, 1953, 97 min.

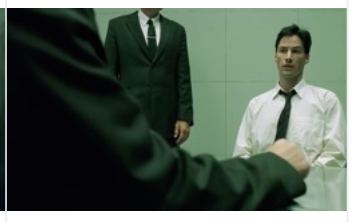


RACCORD SONORE

Une voix, un bruit ou une musique se prolonge d'un plan à l'autre.

Fonction : unifier deux plans ou deux espaces et rendre le passage plus fluide, même lorsque l'image change fortement.

Réf. : La Mort aux trousses (1959) d'Alfred Hitchcock.



RACCORD D'ANGLE

La caméra change d'orientation ou de position entre deux plans d'une même scène.

Fonction : renouveler le point de vue et relancer l'attention tout en préservant la compréhension de l'espace.

Réf. : Jean Vigo, *L'Atalante*, 1934, 89 min

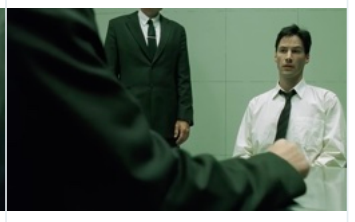


RÈGLES DES 180° ET DES 30°

Ce ne sont pas des raccords mais des garde-fous du découpage.

Fonction : 180° : préserver les directions de regard et de déplacement ; 30° : éviter deux vues trop proches qui provoquent un saut.

Réf. : Lana et Lilly Wachowski, *Matrix*, 1999.



LE RACCORD SE PRÉPARE DÈS LE DÉCOUPAGE ET AU TOURNAGE

À SURVEILLER DANS L'IMAGE

- Positions, orientations et directions de regard.
- Phase exacte des gestes et vitesse des déplacements.
- Accessoires, costume, coiffure, lumière et arrière-plan.

À SURVEILLER DANS LE SON

- Distance et axe du micro ; niveau des voix et ambiance.
- Chevauchements de répliques et sons difficiles à couper.
- Son seul du lieu et prises de sécurité des sons décisifs.

RAPPEL 180° = maintenir la géographie · 30° = différencier suffisamment deux prises d'un même sujet. Ce sont des garde-fous du découpage, pas des raccords.

06 bis

DÉCOUPER · POSITIONNER · RACCORDER

RACCORDS EXPRESSIFS : FAIRE SENTIR LA COUPE

QUESTION DE DÉPART Quand une rupture devient-elle un choix de mise en scène - et non une simple erreur ?

À VOIR

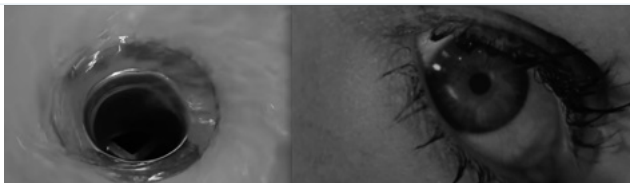
À bout de souffle, Jean-Luc Godard, France, 1960.

Trajet en voiture avec Michel : observez les coupes visibles dans une prise de vue proche, le temps retiré et l'énergie produite.

ANALYSE — relevez des indices précis

1. Quels éléments restent stables malgré les sauts : personnage, direction, son, action générale ?
2. Quelles portions de temps semblent supprimées ?
3. Le saut empêche-t-il de comprendre ou oblige-t-il surtout à sentir le montage ?
4. Que perdrait la scène si les raccords devenaient parfaitement invisibles ?

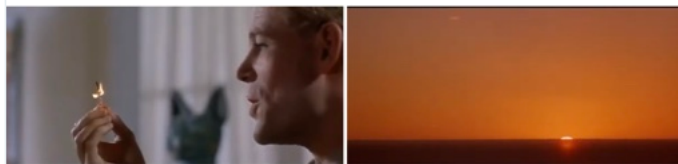
Un raccord peut au contraire attirer l'attention sur la relation entre les plans. Ressemblance, contraste, mouvement, son ou rupture de continuité peuvent produire une ellipse, une métaphore, un trouble ou une idée.



RACCORD PLASTIQUE

Deux plans "riment" par la forme, la ligne, la masse, la couleur, la lumière ou la composition.
Fonction : créer un écho visuel, une analogie, une opposition ou une surprise qui dépasse la simple continuité narrative.

Réf. : Alfred Hitchcock, *Psychose*, 1960 : bonde de douche ↔ œil de Marion. Shutter Island (2010) : Martin Scorsese filme un tas de cendres qui s'envole lors d'un flash-back traumatique, et coupe directement sur des flocons de neige qui tombent dans le présent. Le mouvement de chute et la texture légère créent la rime graphique.

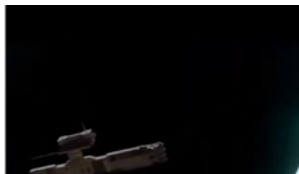


RACCORD PLASTIQUE SYMBOLIQUE

La coupe rapproche deux images très différentes grâce à une relation plastique et symbolique.

Fonction : faire passer une sensation ou une idée par la coupe elle-même : l'allumette soufflée devient l'immensité du désert.

Réf. : David Lean, *Lawrence d'Arabie* (Lawrence of Arabia), 1962, 227 min.

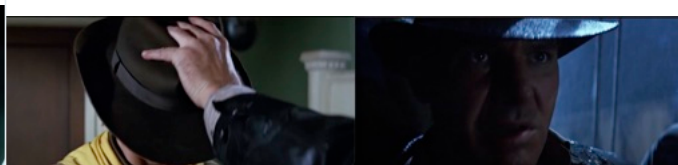


MATCH CUT + ELLIPSE

Une forme ou un mouvement semblable relie des temps ou des espaces très éloignés.

Fonction : condenser radicalement le temps tout en créant un lien conceptuel entre deux états du monde.

Réf. : Stanley Kubrick, 2001 : l'Odyssée de l'espace, 1968, 149 min : os → satellite.

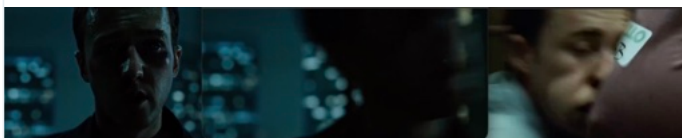


MATCH CUT DE COMPOSITION

La dernière image du plan A correspond par sa valeur, sa forme ou son action au plan B.

Fonction : accentuer un contraste ou une ressemblance, révéler une transformation ou créer une métaphore visuelle.

Réf. : Steven Spielberg, *Indiana Jones et la Dernière Croisade*, 1989 : le chapeau relie deux âges du héros.



MATCH CUT DE MOUVEMENT

Un même mouvement se poursuit dans un autre décor, parfois avec un autre personnage ou objet.

Fonction : changer de lieu de façon stylisée tout en gardant la continuité du geste ; produire un rythme inattendu.

Réf. : David Fincher, *Fight Club*, 1999 : raccords de mouvement entre espaces distincts.



RACCORD SONORE / SOUND MATCH

Un son de la scène A se confond ou se transforme dans le son de la scène B.

Fonction : relier deux mondes, créer une association mentale et parfois exprimer une mémoire ou un traumatisme.

Réf. : Francis Ford Coppola, *Apocalypse Now*, 1979 : pales d'hélicoptère ↔ ventilateur.



JUMP CUT

Deux fragments proches d'un même plan font sauter visiblement une portion de temps.

Fonction : accélérer, répéter ou rendre la coupe visible ; casser la continuité classique et créer un rythme heurté.

Réf. : Jean-Luc Godard, *À bout de souffle*, 1960, 89 min : trajet en voiture.

FAUX RACCORD / FRANCHISSEMENT D'AXE

Position, regard, direction ou axe ne coïncident plus entre deux plans.

Fonction : produire trouble, choc ou basculement dramatique lorsqu'il est volontaire ; sinon, il ressemble à une erreur.

Réf. : Stanley Kubrick, *Shining*, 1980 : scène de la salle de bain Jack/Grady, franchissement d'axe expressif.

TEST SIMPLE Si la rupture ne produit ni information, ni émotion, ni idée, elle ressemble à une erreur. Si elle est préparée, lisible et cohérente avec le point de vue, elle devient écriture.

CONTINUITÉ OU EXPRESSION : UNE OPPOSITION À NUANCER

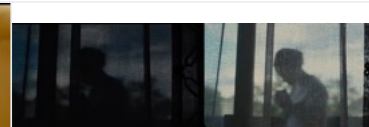
Un même raccord peut remplir les deux fonctions. Dans *Take Shelter*, le son assure une transition fluide tout en troublant la frontière entre rêve et réalité. Dans *Ugetsu*, le raccord sur le mouvement rend la coupe presque invisible tout en renforçant l'emprise de Dame Wakasa. La bonne question n'est donc pas « raccord correct ou incorrect ? », mais « quel effet la coupe rend-elle possible ? »

06ter

PONCTUATION FILMIQUE : FONDUS, COUPES ET TRANSITIONS

QUESTION DE DÉPART Comment une transition peut-elle rendre le passage d'un plan ou d'une séquence perceptible et avec quel effet ?

La ponctuation visuelle ou sonore marque le passage d'un plan à l'autre. Elle peut signaler une ellipse, un changement de temps, de lieu ou de séquence, mais aussi installer un rythme, une ambiance ou un effet de contraste. Autre ponctuation à connaître : l'iris.

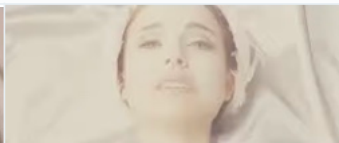
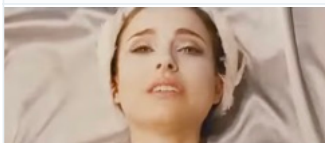


FONDU ENCHAÎNÉ (CROSS DISSOLVE)

Le plan A disparaît pendant que le plan B apparaît : les deux images se superposent brièvement.
Fonction : transition douce et fluide ; flash-back, pensée, souvenir, passage du temps, voyage, inspiration ou rythme contemplatif.
 Réf. : Kill Bill : souvenir ; Rob Reiner, Misery, 1990 : temps de l'écriture.

FONDU AU NOIR (FADE TO BLACK)

L'image disparaît progressivement jusqu'au noir avant l'apparition du plan suivant.
Fonction : marquer une pause, une fin de séquence, une ellipse temporelle ou un changement important ; le noir peut donner une impression de clôture.
 Réf. : Kill Bill : fondu au noir suivi d'un carton temporel.

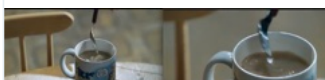


FONDU AU BLANC (FADE TO WHITE)

L'image s'éclaircit progressivement jusqu'au blanc.
Fonction : évoquer flash/éblouissement, mort, nouveau départ, fin de rêve ou retour à la réalité ; souvent plus ambigu et ouvert que le fondu au noir.
 Réf. : Illustration : fiche « Les fondus et les cuts », p. 265 (film non identifié dans l'extrait fourni).

RACCORD AU FILÉ (WHIP-PAN TRANSITION)

Le plan A finit par un panoramique très rapide et flou ; le plan B commence dans le même sens de mouvement.
Fonction : masquer la coupe, donner l'impression d'une continuité immédiate et ajouter énergie et rythme ; la direction du filé doit être cohérente.
 Réf. : Alejandro G. Iñárritu, Birdman, 2014 : coupe filée.



CRASH ZOOM (ou Cut Filaire en axe)

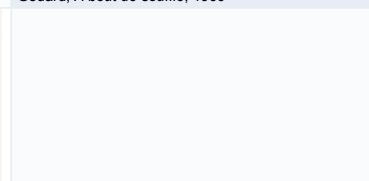
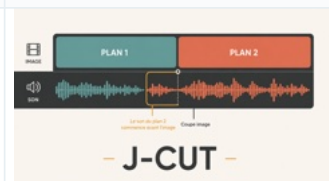
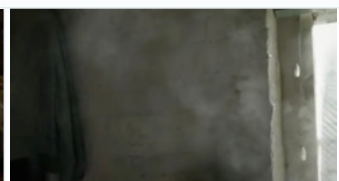
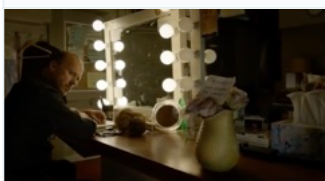
Deux valeurs de plan tournées dans le même axe sont raccordées par un zoom très rapide et du flou de mouvement.
Fonction : accélérer brutalement la variation d'échelle et dynamiser une scène d'action tout en conservant l'axe.
 Réf. : Zack Snyder, 300, 2006 : bataille, alternance de valeurs et zooms rapides.

VOLET (WIPE)

Une forme ou un mouvement géométrique "efface" le plan A pour révéler le plan B.
Fonction : Assumer graphiquement le changement de séquence ou concentrer l'attention.
 Réf. : George Lucas, Star Wars, 1977 : volets devenus signature de la saga.

IRIS (IRIS IN / IRIS OUT)

L'iris ouvre ou referme l'image en cercle, en isolant une partie du cadre ou en faisant disparaître progressivement l'image autour d'un point central.
Fonction : attirer l'attention sur un détail, clore une scène ou donner une valeur expressive et stylisée à la transition.
 Réf. : Procédé fréquent dans le cinéma muet et repris ensuite comme ponctuation stylisée. : Jean-Luc Godard, À bout de souffle, 1960

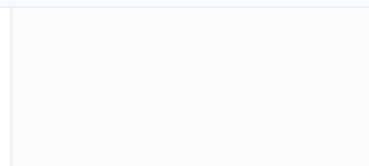
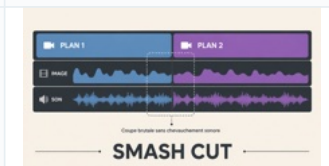
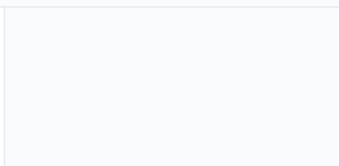
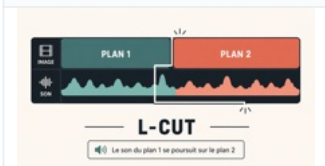


COUPE INVISIBLE (INVISIBLE CUT)

La coupe est masquée par un objet, un passage au noir, un mouvement ou une zone uniforme.
Fonction : faire disparaître la transition, donner l'impression d'un plan-séquence et renforcer l'immersion.
 Réf. : Edgar Wright, Scott Pilgrim, 2010 ; Iñárritu, Birdman, 2014.

J-CUT

Le son du plan B commence avant que son image apparaisse.
Fonction : préparer en douceur la scène suivante et imiter une perception naturelle : on entend souvent une action avant de la voir.
 Réf. : Usage fréquent : sonnerie/alarme avant le plan suivant ; réveil où l'alarme est entendue avant l'ouverture des yeux.



L-CUT

L'image passe au plan B tandis que le son du plan A continue.
Fonction : chevaucher des répliques, prolonger une ambiance et fluidifier les scènes de dialogue. J-cut + L-cut peuvent dynamiser le rythme.
 Réf. : Procédé courant du montage dialogué.

SMASH CUT

Coupe sonore et visuelle brutale entre deux scènes radicalement différentes.
Fonction : créer choc, surprise ou réveil : scène bruyante → calme, ou calme → tumulte ; contraste de lieu, d'ambiance et d'intensité.
 Réf. : Exemple-type de la fiche : musique croissante coupée net / campagne silencieuse → ville bruyante.

À RETENIR Fondu, volet, iris, filé, J-cut ou smash cut n'ont pas un sens fixe : décrivez d'abord ce qui change entre les plans, puis expliquez ce que la transition fait au temps, au rythme et à l'attention.

EXERCICE

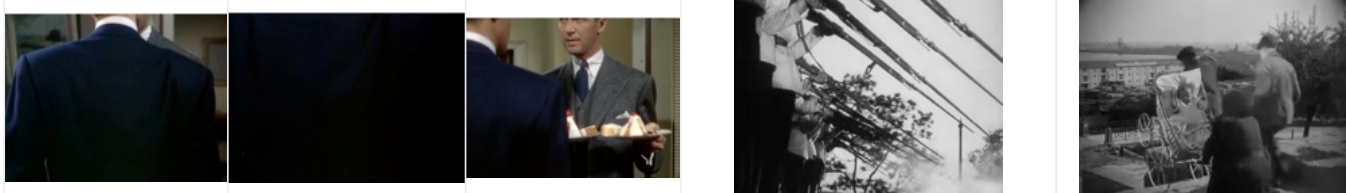
Analyse / pratique — Monter une même transition en trois versions : fondu enchaîné, J-cut et smash cut. Pour chacune, écrire en une phrase ce que change l'effet : perception du temps, continuité, surprise, rythme ou émotion.

07

MONTAGE : CONSTRUIRE L'ESPACE, LE TEMPS, LE RYTHME ET LE SENS

QUESTION DE DÉPART Que construit le montage au-delà du simple fait de « mettre les plans bout à bout » ?

Monter, c'est choisir, ordonner et régler la durée des plans. Le montage peut tendre vers la transparence et la continuité, ou devenir visible et producteur d'idées. Entre ces pôles, il construit l'espace, le temps, le rythme et le point de vue du film.



MONTAGE TRANSPARENT / CONTINUITÉ

Principe : Le découpage fragmente l'action mais raccorde regards, gestes, directions et positions pour maintenir un espace et un temps lisibles.

Effet : Faire oublier la coupe au profit de l'action et de la continuité du monde représenté.

Réf. : *Modèle classique du continuity editing hollywoodien.*

André Bazin ne rejette pas le montage : il défend, dans certains cas, le plan long, le plan-séquence et la profondeur de champ pour préserver la coexistence des éléments et une plus grande liberté du regard.

MONTAGE EXPRESSIF - RELATION VISIBLE ENTRE LES PLANS

Principe : Le rapprochement entre les images devient perceptible et peut produire contraste, analogie, rythme ou idée.

Effet : La coupe ne sert plus seulement à relier : elle peut aussi commenter ou transformer ce que l'on voit.

Réf. : Chez Eisenstein, le montage peut fonctionner par collision : deux plans mis en conflit produisent une troisième signification dans l'esprit du spectateur. Dans *La Grève*, 1925 : répression des ouvriers ↔ abattage d'animaux. Le rapprochement ne décrit pas seulement les faits : il les juge.

À RETENIR Ce sont deux pôles, pas deux cases fermées : un montage lisible peut être expressif, et un montage visible peut rester narrativement clair.

LE MONTAGE CONSTRUIT L'ESPACE

Le spectateur a souvent l'impression qu'un lieu existe d'un seul bloc. En réalité, le montage assemble des fragments filmés depuis des positions différentes — voire séparément — et les rend cohérents grâce aux regards, directions, sons et raccords. **Fonction** : construire une géographie mentale : qui est où ? que regarde-t-on ? qu'est-ce qui reste hors champ ?

Exemple — Alfred Hitchcock, *Les Oiseaux*, 1963 : *Mélanie, la fenêtre et la station-service ne sont pas toujours réunies dans un plan global ; leur relation est construite par la succession des plans.*

LE MONTAGE CONSTRUIT LE TEMPS ET ORGANISE LE RÉCIT

ORDONNER

Chronologique — les événements sont montrés dans l'ordre où ils se produisent.

Flash-back — retour après coup sur un événement passé. *Citizen Kane*, Orson Welles, 1941 : l'enquête reconstruit la vie de Kane par récits et retours en arrière.

Flash-forward — anticipation d'un événement futur.

RECOMPOSER

Structure en puzzle — l'ordre du montage ne suit plus la chronologie.

21 Grammes, Iñárritu, 2003 — le premier plan se situe au milieu du récit ; des scènes antérieures et postérieures s'entremêlent.

Effet — le spectateur reconstruit peu à peu causes, conséquences et chronologie.

CONDENSER / DILATER

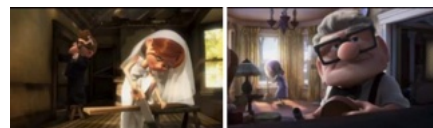
Ellipse — supprimer une portion de temps secondaire pour resserrer le récit.

Montage-séquence — condense une longue durée par une série de moments significatifs. Là-haut, Pete Docter, 2009 : plusieurs années en quelques minutes.

Dilatation — étirer un instant par répétition, ralenti, changements d'angles ou multiplication des plans.



21 Grammes — le montage transforme la chronologie en activité d'enquête.



Là-haut — plusieurs années condensées.

À RETENIR Espace, ordre et durée sont des constructions de montage : le spectateur reconstitue ce que la succession des plans lui permet de comprendre.

07bis

ALTERNER, METTRE EN PARALLÈLE, PRODUIRE DU SENS

QUESTION DE DÉPART Le lien entre plusieurs séries de plans repose-t-il d'abord sur le temps — ou sur le sens ?

À RETENIR ALTERNÉ = relation temporelle (« en même temps ? ») · PARALLÈLE = relation de sens (« pourquoi rapprocher ces séries ? »)

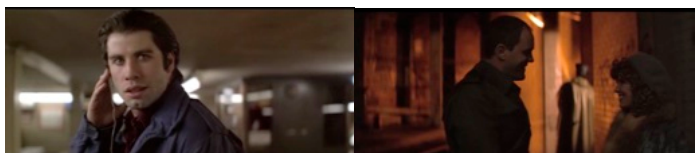
1. DEUX LOGIQUES À DISTINGUER

MONTAGE ALTERNÉ — SIMULTANÉITÉ

Principe — le montage passe d'une action A à une action B puis revient éventuellement à A. Les actions sont supposées se dérouler au même moment, souvent dans des lieux différents.

Fonctions — suspense, attente, urgence, convergence ou contraste entre actions simultanées.

Exemple — Brian De Palma, *Blow Out*, 1981 : Sally avance vers le piège de Burke tandis que Jack tente de la rejoindre.



MONTAGE PARALLÈLE — ANALOGIE / OPPOSITION

Principe — le montage rapproche plusieurs séries d'images sans exiger qu'elles soient simultanées. Le lien principal est une analogie, une opposition, une rime ou un symbole.

Fonctions — comparer, commenter, métaphoriser, produire une idée ou un jugement.

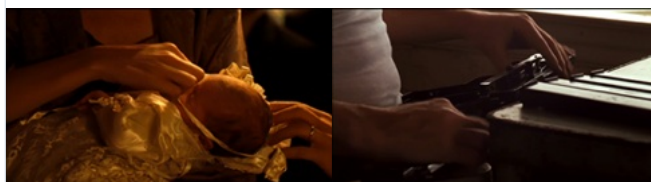
Exemple — Charlie Chaplin, *Les Temps modernes*, 1936 : moutons ↔ ouvriers ; le rapprochement produit l'idée d'aliénation et de déshumanisation.



2. QUAND LES DEUX LOGIQUES SE CROISENT

Francis Ford Coppola, *Le Parrain*, 1972 — baptême / assassinats.

Le film alterne des actions présentées comme contemporaines : il y a donc une logique d'**alternance temporelle**. Mais l'effet principal vient de l'opposition entre les paroles religieuses de Michael et les meurtres qu'il a commandités : la construction possède aussi une forte fonction **parallèle / rhétorique**.



À RETENIR Une séquence peut combiner plusieurs logiques. On classe moins qu'on analyse : quel rapport temporel ? quel rapport de sens ? quel effet sur le spectateur ?

3. QUAND LE SENS NAÎT ENTRE LES PLANS

EFFET KOULECHOV : INTERPRÉTER LA RELATION

Principe : un même visage neutre paraît exprimer une émotion différente selon l'image qui l'accompagne.

Fonction : montrer que le spectateur interprète la relation entre les plans, pas seulement le contenu isolé de chaque image.



EISENSTEIN : LA COLLISION PRODUIT UNE IDÉE

Principe : deux plans mis en conflit produisent une troisième signification dans l'esprit du spectateur.

Exemple : *La Grève*, 1925 : répression des ouvriers ↔ abattage d'animaux. Le rapprochement ne décrit pas seulement les faits : il les juge.

Repère : montage des attractions ; logiques métrique, rythmique, tonale / surtonale et intellectuelle.



07ter

FAIRE RIMER LES IMAGES ET RÉGLER LA PULSATION

QUESTION DE DÉPART Comment la forme et la durée des plans modifient-elles la perception du spectateur ?

1. EFFETS PLASTIQUES — FAIRE RIMER LES IMAGES

FORME, COULEUR, LUMIÈRE, LIGNE, MOUVEMENT, COMPOSITION

Le montage peut créer une ressemblance, un écho ou un contraste entre deux plans. Le lien devient perceptible avant même d'être expliqué par le récit.

Exemple — Stanley Kubrick, 2001 : l'Odyssée de l'espace, 1968 : os lancé ↔ satellite. Le match cut associe deux formes et condense des millénaires en une coupe.

Effet — ellipse spectaculaire + relation conceptuelle entre outil primitif et technologie spatiale.

UNE COUPE PEUT DONC AGIR À DEUX NIVEAUX

1. Relier visuellement deux images.
2. Transformer le temps ou faire naître une idée par leur rapprochement.

Le match cut de 2001 combine précisément ces deux dimensions.

2. EFFETS RYTHMIQUES — RÉGLER LA PULSATION

RYTHME RAPIDE

Plans courts, coupes rapprochées : urgence, violence, excitation.

Réf. — *Psychose*, Hitchcock, 1960 — douche ; *Whiplash*, Chazelle, 2014.

RYTHME LENT

Plans longs et peu de coupes : attente, contemplation, tension diffuse.

Réf. — *Stalker*, Tarkovski, 1979 ; *Drive My Car*, Hamaguchi, 2021.

ARRÊT SUR IMAGE

Le mouvement est figé : suspension, bilan, ouverture interprétative.

Réf. — *Les 400 coups*, Truffaut, 1959 — plan final.

RALENTI

La durée du geste est étirée : intensification, lyrisme, violence ou observation.

Réf. — *Sam Peckinpah* — usage récurrent dans les scènes d'action.

DILATATION

Un bref instant est étendu par répétition, angles multiples ou effets temporels.

Réf. — *Matrix*, Wachowski, 1999 — bullet time.

VARIATION DE CADENCE

Le rythme change à l'intérieur d'une séquence pour préparer puis déclencher un choc.

Réf. — *Les Oiseaux*, Hitchcock, 1963 — station-service : accélération des coupes puis suspension après l'explosion.

3. LE RYTHME NE VIENT PAS SEULEMENT DU NOMBRE DE COUPES

RYTHME EXTERNE — LE MONTAGE

Il dépend de la durée des plans, de la fréquence des coupes et de leurs variations. Une séquence peut accélérer, ralentir ou rompre brutalement sa cadence.

RYTHME INTERNE — À L'INTÉRIEUR DU PLAN

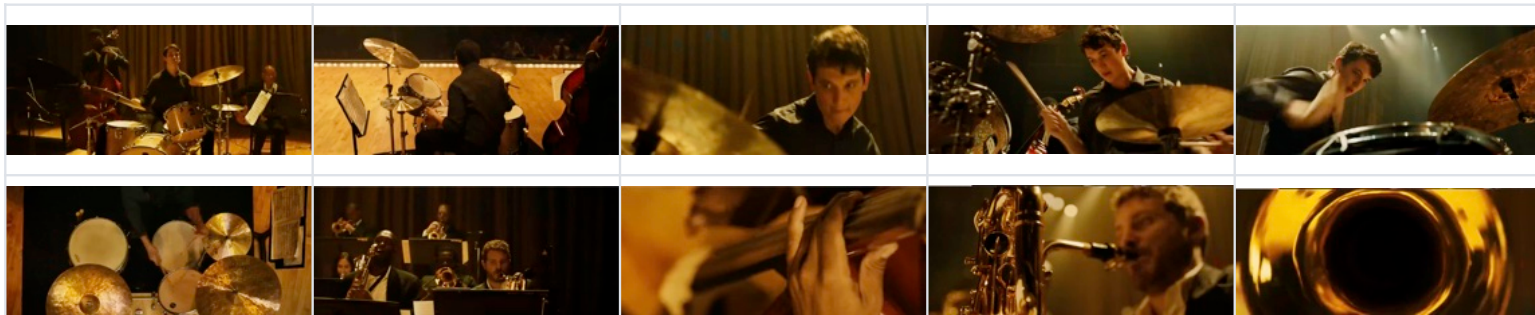
Même sans couper, déplacements des acteurs, mouvements de caméra, gestes, musique et sons créent une pulsation. Le montage peut ensuite renforcer, contrarier ou relancer ce rythme.

EXEMPLE DÉVELOPPÉ — WHIPLASH

Damien Chazelle, Whiplash, 2014. Dans les scènes de répétition et de concert, les coupes sur les mains, les baguettes, les cymbales, le visage de Fletcher ou les réactions d'Andrew épousent puis intensifient la pulsation musicale. **Effet** : le rythme sonore devient un principe de découpage ; l'accélération des plans transforme la performance en épreuve physique et dramatique.

MÉTHODE — ANALYSER LE RYTHME

1. Repérer la durée dominante des plans.
2. Observer où la cadence accélère, ralentit ou se brise.
3. Relier les coupes aux gestes, mouvements, sons ou à la musique.
4. Expliquer l'effet produit : urgence, attente, choc, contemplation, tension...



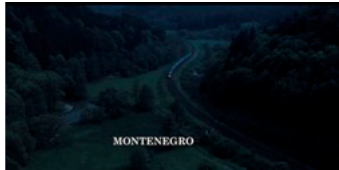
4. CAS D'ÉTUDE - LES OISEAUX : ACCÉLÉRER, PUIS SUSPENDRE

Dans la scène de l'explosion de la station-service, le montage accélère après le plan de la voiture en flammes : les plans deviennent plus brefs jusqu'à l'explosion. Puis un plan en plongée suspend l'action après le choc. La variation rythmique renforce donc la tension et dramatise la scène.

LE DÉCOUPAGE CLASSIQUE : SITUER, PUIS SE RAPPROCHER

QUESTION DE DÉPART Comment donner d'abord des repères au spectateur, puis orienter son attention dans un dialogue ?

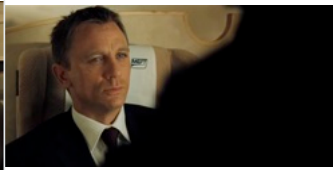
Pour chaque nouvelle séquence, le spectateur a besoin de repères : où se déroule la scène ? à quel moment ? quels personnages sont présents ? que font-ils ? Le découpage classique répond souvent à ces questions avant de resserrer le cadre.



Plan d'exposition



Plan large



Champ



Contrechamp

Exemple : *Casino Royale*, Martin Campbell, 2006 (00:54:30) : le plan d'exposition situe le Monténégro avant que le découpage ne nous place dans le train.

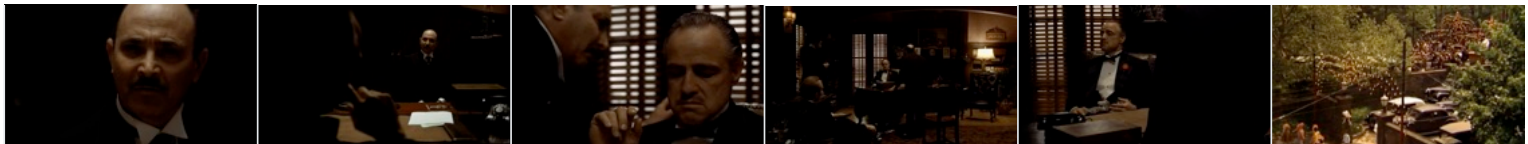
Principe : Le premier plan est souvent assez large pour dévoiler où nous sommes - intérieur ou extérieur -, quand se déroule la scène et avec qui.

Fonction : Le plan d'exposition situe le décor et le contexte ; il peut aussi « aérer » et chapitrer un changement de lieu ou de séquence. Une fois les repères posés, le découpage se rapproche des comédiens pour montrer **l'action, le dialogue et les émotions**. Le champ / contrechamp alterne parole, écoute et réactions.

CONTRE-EXEMPLE — COMMENCER PAR UN GROS PLAN

Le Parrain, Francis Ford Coppola, 1972 : ouverture. Le film s'ouvre sur un très gros plan / gros plan de Bonasera. L'espace et l'interlocuteur restent d'abord hors champ ; la caméra recule lentement et ne révèle que progressivement Don Corleone et son bureau.

Effet — retarder les repères spatiaux concentre l'attention sur la parole, crée du mystère et installe le pouvoir du personnage encore invisible.



DÉCOUPER UN DIALOGUE : CLASSIQUE ET VARIANTES

LE DIALOGUE CLASSIQUE : PLAN COMMUN, CHAMP, CONTRECHAMP

Le document propose une méthode simple : **établir d'abord le lieu dans un plan moyen ou large, puis se rapprocher des deux personnages**. Le champ / contrechamp sert alors de fil rouge sans imposer de couper à chaque réplique.

CE QUE LE DISPOSITIF PERMET

Plan commun : faire sentir distance et rapport corporel.

Plans individuels : hiérarchiser parole, écoute et réactions.

Progression : resserrer si la scène devient plus intime, tendue ou si un battement dramatique le justifie.

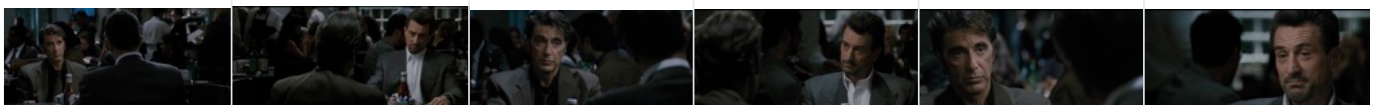
CE QU'IL FAUT ÉVITER

Automatisme : ne pas couper uniquement parce que l'autre prend la parole.

Surtournage : ne pas multiplier mécaniquement valeurs et angles.

Réflexe : filmer celui qui écoute : une réaction peut raconter davantage qu'une réplique.

HEAT : LE CHAMP / CONTRECHAMP COMME DUEL



MICHAEL MANN, HEAT, 1995

Dispositif : deux adversaires face à face ; les axes over-the-shoulder opposés maintiennent la confrontation.

Effet : le décor s'efface au profit des regards, silences et micro-réactions : le champ / contrechamp devient un duel psychologique.

FRENCH OVER : RESTER DERRIÈRE LES PERSONNAGES

UNE AUTRE FAÇON DE FILMER L'ÉCHANGE

Définition : Cadrage pris derrière les personnages ; dos, épaules ou sièges peuvent rester en amorce.

Repère du document : À bout de souffle, Jean-Luc Godard, 1960, notamment pour les scènes de voiture.

Effet : le spectateur reste dans l'espace partagé des interlocuteurs ; le dialogue paraît moins frontal, plus intime, observé ou tendu.



FAIRE CIRCULER LA CAMÉRA AU SEIN D'UN GROUPE : RESERVOIR DOGS

Quentin Tarantino, Reservoir Dogs, 1992 : ouverture. Autour de la table, plusieurs lignes de regard coexistent. La caméra circule, passe parfois derrière les dos et laisse la parole continuer hors champ : le découpage organise une circulation plutôt qu'un simple face-à-face.

