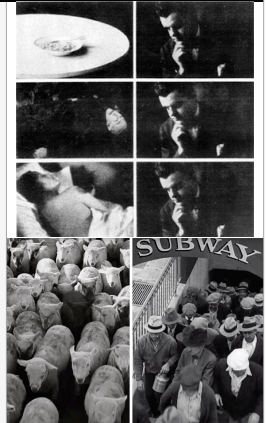


L'image animée reprend les codes de l'image fixe tout en s'enrichissant des procédés propres à la cinématographie.

LE MONTAGE

Un film est constitué de plans qui sont la partie d'un film obtenue en une prise sans coupure. Ils peuvent être organisés en séquences. Le **montage** est l'organisation des différents plans d'un film. Il sert à **donner une cohérence à une histoire** (syntaxique), à **donner du sens** (sémantique) et à **donner du rythme**. En reliant deux plans différents, il peut produire un sens nouveau qui n'est contenu ni dans l'un ni dans l'autre.

L'effet Koulechov illustre l'effet créatif du montage. En 1921, Lev Koulechov fait une expérience pour laquelle, après avoir choisi un plan d'un acteur au visage neutre, il le fait suivre de plusieurs plans différents. Le montage suscite alors trois émotions différentes chez le spectateur : la faim, l'affliction et le désir.



Le montage classique « transparent »

tous les effets de construction du film doivent se faire oublier, devenir « transparents », au profit de la diégèse (l'histoire) pour accroître l'illusion de réalité.

Le montage expressif

visé à exprimer une idée par le choc de deux images différentes.

Dans *Les temps modernes* (1936), Charlie Chaplin utilise le montage parallèle pour comparer un troupeau de moutons et la sortie de métro des ouvriers se rendant à l'usine ; deux plans différents qui font naître l'idée de l'aliénation du travailleur.

Organisation		Transition	
montage conflictuel	Association de deux ou plusieurs plans en conflit entre eux, afin du sens de manière implicite. Le spectateur est actif car c'est à lui d'interpréter le sens d'une image qui n'est pas directement visible.	Fondu enchaîné	effacement progressif du plan au profit de l'apparition progressive du plan suivant
Montage parallèle	association de deux plans, événements, sans lien temporel ni spatial qui produit un effet de comparaison.	Le fondu au noir	noircissement progressif de l'écran
Montage alterné	alternance de plans ou séquences qui se déroulent simultanément dans des lieux différents.	Cut / Jump cut	Le cut est une absence d'effet et le jump cut un saut d'image entre deux plans dont le cadrage est presque identique.
Montage linéaire	l'ordre des plans correspond à la progression de l'action	Fondu sonore	enchaînement de deux pistes sonores, ou extinction progressive du son.
Flash-back	retour en arrière, analepse.	Raccord	
Ellipse	passage d'un moment à un autre sans montrer les étapes intermédiaires.	Champ-contrechamp	succession de deux plans aux angles de prise de vue opposés, notamment pour présenter deux interlocuteurs face à face.
Prolepse	anticipation sur la suite des événements.	Raccord Regard	champ-contrechamp qui montre un personnage et ce qu'il regarde.
		Raccord mouvement	le deuxième plan continue le mouvement amorcé par le personnage dans le premier plan
		Raccord plastique	Similitude entre une forme, une lumière ou une couleur présente dans les deux plans qui se suivent.
		Raccord dans l'axe	Deux plans se suivent dans le même axe mais sans avoir la même valeur.

LE SON

Les sons peuvent aussi être **intradiegétiques** : la source appartient à l'histoire et peut être dans le champ ou dans un hors-champ clairement constitué ou **extradiegétiques** lorsque la source est extérieure à l'histoire.

SONS IN Source dans le champ de la caméra		SONS OFF Source hors champ	
Intradiegétiques	Intradiegétiques	Extradiegétiques	
Bruits ou paroles associés à des actions filmées.	Bruits ou paroles associés à des actions non filmées.	Musique, sons ou voix off extérieurs à l'histoire.	



CADRER UNE IMAGE

Cadrer une image, c'est choisir de montrer ce qui sera visible, le champ, comme ce qui ne le sera pas mais que le spectateur pourra imaginer, le hors-champ. L'angle de vue et la valeur d'un plan choisis pour cadrer permettent d'attirer l'attention du spectateur sur tel élément ou sentiment, de les montrer ou de les cacher pour orienter les émotions et les sensations des spectateurs.

CHAMP / HORS CHAMP

Le champ désigne l'espace visible délimité par le cadre.



Le hors-champ désigne par opposition l'espace invisible et imaginaire qui est en dehors du champ visuel et qui le prolonge mentalement au-delà des limites du cadre. Il peut générer un effet d'attente, de curiosité, de suspens ou encore de surprise.

LES ANGLES DE VUE

sont les différents points de vue depuis lesquels une scène est regardée ; ils représentent la position de la " caméra " ou de l'œil du lecteur ; ils contribuent à l'interprétation d'une scène.



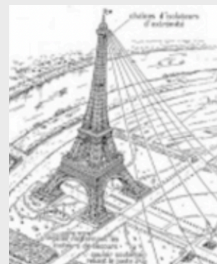
CONTRE-PLONGÉE

Vue prise du bas vers le haut. Accentue la taille du sujet et donne de l'importance.



VUE FRONTALE

Vue prise à hauteur des yeux. Neutre.



PLONGÉE

Vue prise du haut vers le bas. Peut donner une impression d'écrasement.



VUE SUBJECTIVE

Vue à travers les yeux d'un personnage pour montrer ce qu'il voit.

LA VALEUR DES PLANS

La valeur des plans est le rapport de proportion entre le sujet et le cadre. Elle correspond à la grandeur des êtres, objets ou éléments de décor représentés dans l'image par rapport à la taille de celle-ci.

Plans descriptifs



PLAN GÉNÉRAL

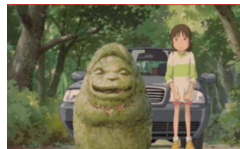
Présenter un lieu.



PLAN D'ENSEMBLE

Situer l'action

Plans narratifs



PLAN MOYEN

Concentrer l'attention sur un personnage en pied dans un lieu.



PLAN AMÉRICAIN

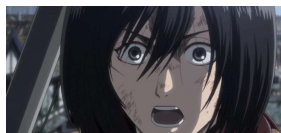
Voir l'action d'un personnage cadré mi-cuisse (western).



PLAN RAPPROCHÉ POITRINE

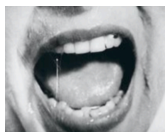
Saisir ce que dit ou ressent un perso. à travers ses gestes, ses mots.

Plans psychologiques



GROS PLAN

Montrer les émotions et les réactions.



TRÈS GROS PLAN

Attirer l'attention sur un détail ou accentuer une émotion.

Plan explicatif



INSERT

Mettre en avant un objet important pour comprendre la scène. Plan de coupe.

LES MOUVEMENTS DE CAMÉRA

Les mouvements de caméra ont un impact important sur le sens et l'émotion générés par le plan. Ils peuvent nous permettre d'éprouver le regard du filmeur, d'être immergé dans une action, d'adopter le point de vue d'un personnage (plan subjectif) ou au contraire se faire sentir le moins possible pour générer un effet de neutralité.

Le plan fixe	Le plan séquence	Le travelling	Le panoramique	La caméra fixée	La caméra libre	Le zoom	L'effet vertigo
lorsque la caméra ne bouge pas.	lorsqu'elle filme en continu en un seul plan sans interruption.	lorsque la caméra est déplacée horizontalement, verticalement ou en profondeur.	lorsque la caméra tourne sur elle-même pour balayer l'espace horizontalement ou verticalement.	sur un pied, une grue (Louma) permet d'obtenir des mouvements stables.	lorsqu'elle est portée sans pied à l'épaule ou à la main. Elle permet une grande liberté de mouvement tout en enregistrant ceux du filmeur, cadreur. Le tremblé peut alors transmettre l'énergie d'une action et l'émotion d'un regard.	impression de mouvement vers l'avant ou l'arrière réalisé avec l'objectif ou de manière numérique.	Effet de vertige obtenu avec un travelling compensé : caméra avance tandis que le zoom recule.
					Le Steadicam est un système de stabilisation portatif qui permet d'obtenir des mouvements de caméra stables sans machinerie (rails).		