



Images extraites du film de Gus Van Sant, *Elephant*, 2003

L'ANALYSE DE FILM : LE LANGAGE CINÉMATOGRAPHIQUE

LES CODES DU FILM

par Emile Simonnet, professeur [dossier complet sur <http://emile.simonnet.free.fr/siffen/cinema/cinema.htm>]

Source principale de l'auteur : Jean Mottet, *Portée sémiologique de quelques concepts linguistiques appliqués au cinéma*, in *Introduction à la sémiologie*, OPU, Alger, 1970's ? (postérieur à 1975)

1. Généralités

2. Codes non spécifiques

- A) CODES PERCEPTIFS
- B) IDENTIFICATION DES OBJETS VISUELS ET SONORES
- C) LE CODE DU RECIT

3. Codes spécifiques

- A) REMARQUES LIMINAIRES
- B) LE MONTAGE
- C) LES PLANS CINEMATOGRAFHIQUES
- D) LES ANGLES DE PRISE DE VUE
- E) CHAMP / CONTRE-CHAMP / HORS-CHAMP
- F) EFFETS OPTIQUES

1) GENERALITES

La compréhension correcte d'un film suppose la connaissance de ces cinq langages. Cependant, il faut aussi connaître plusieurs autres codes extra-cinématographiques. En effet, le cinéma n'est pas une nouvelle langue, originale, avec des moyens propres: les films sont des réseaux structurés par une multitude de codes et une partie seulement de ces codes est proprement cinématographique.

On constate la souplesse du cinéma: il peut tout dire, il est très ouvert: ouvert aux modes diverses, aux symboles, aux courants culturels et idéologiques, aux influences artistiques extérieures. Le cinéma importe ainsi des signifiés qu'il emprunte à d'autres langages comme la littérature, le théâtre, le gestus social, les modes vestimentaires...

Celui qui veut analyser un film doit d'abord démonter l'importance de ces morceaux étrangers et, ensuite, se dégager de ces interférences codiques; en effet, on ne peut tout étudier à fond, être un spécialiste universel, être historien, sociologue, esthéticien. Le sémiologue du cinéma se limitera à un domaine de recherche; il a deux possibilités de travail :

- le langage cinématographique, le total des traits qui sont supposés être dans les films caractéristiques du langage filmique,
- le message total, complexe de chaque film particulier (analyse textuelle d'une œuvre).

2) QUELQUES CODES NON SPECIFIQUES

Parmi les plus importants et les plus opératoires, relevons:

A) CODES PERCEPTIFS

Il faut prendre conscience du caractère psychologique et social de la perspective: ce n'est pas une réalité de la nature, mais un phénomène culturel, issu de la Renaissance. Le cinéma a repris à son compte la vision monoculaire et ses principes.

Ainsi, les figures sont étagées dans la profondeur; cet étagement est réglé par leur grandeur respective: la plus petite est la plus éloignée, la scène s'ordonnant en fonction de la place assignée à un individu.

L'espace au cinéma se définit aussi par rapport au cadre, c'est en fonction de lui que s'opère la distribution des éléments, des personnages. En effet, l'image est fortement composée dans le cadre, comme en peinture. Les masses, les volumes, les lignes sont organisées à l'intérieur du plan (axes verticaux, horizontaux...).

La **structuration de l'espace** se fait à partir des lois de la perspective et des exigences de la délimitation par des cadres, en reprenant l'héritage de la peinture, de la photographie. Mais on notera aussi que l'espace s'organise aussi **dans le montage** : en effet, le film présente l'espace, le constitue plan après plan ; l'espace se compose ainsi sur un axe syntaxique et le spectateur articule les différents éléments, reconstitue le référent fictionnel.

Ainsi, l'établissement éponyme dans *Hôtel du Nord* de Marcel Carné est présenté, après l'évocation du contexte du quartier, par une vue de la façade, un plan d'ensemble du rez-de-chaussée, une vue intérieure de la salle, une plongée sur l'escalier d'accès à l'étage, une vue sur le couloir, une vue exploratrice sur l'intérieur d'une chambre, un plan rapproché de la fenêtre, cadrée de l'extérieur, et la vue sur l'extérieur que l'on a depuis cette fenêtre. L'espace ainsi constitué servira en quelque manière à une sorte de huis clos. Voir une série d'images sur l'espace dans ce film [p.3]

HÔTEL DU NORD : la construction de l'espace

De Marcel CARNE, France, 1938

Avec Louis Jouvet, Arletty, Annabella, Jean-Pierre Aumont...

Série d'images pour l'étude de la construction de l'espace.



Extérieur

1. canal
2. contexte du quartier
3. façade

Intérieur

4. salle
5. escalier à l'arrière plan
6. montée d'escalier en plongée
7. couloir
8. chambre
9. fenêtre cadrée de l'extérieur

Extérieur

10. vue à partir de la fenêtre
11. une image du générique (amont)



L'espace peut aussi se construire à **travers le regard** d'une instance narrative ou celui d'un personnage qui le balaie ou l'explore : ainsi, au début de *Fenêtre sur cour* d'A. Hitchcock, à partir d'une fenêtre.

L'espace filmique est donc constitué sur un double niveau :

- celui de **l'écran**,
- celui de **la structure** du film.

Fenêtre sur cour - *Rear Window*

Film d'Alfred Hitchcock (Paramount), 1954, durée : 112 minutes
Avec James Stewart, Grace Kelly, Thelma Ritter...

Le regard sur l'espace

I. Une séquence liminaire

La **séquence d'ouverture**, d'une durée d'environ trois minutes et demie, constitue comme un prologue du film : on peut remarquer que la présentation de l'espace commence d'emblée avec le générique. La séquence permettra aussi de découvrir le protagoniste dans son cadre familial et de mettre en place la situation de Jeff à partir d'une série d'hypothèses. Elle amorce aussi la thématique du regard : en effet, c'est une séquence où tout est vu mais où presque rien n'est dit, en dehors de ce que l'on entend via la radio. L'environnement extérieur est observé depuis la chambre de Jeff; à partir de la fenêtre, point d'origine du regard, cf. le titre.

D'autre part, cette séquence contribue à la création initiale d'une « atmosphère » : on repère la mise en valeur de la chaleur, en correspondance avec une musique rythmée, plutôt du jazz, remplacée ensuite par un rythme exotique provenant de la radio du voisin pianiste.



Début du générique :
les rideaux se lèvent un à un.



Fin du générique :
les trois rideaux levés



Fenêtre ouverte...



et travelling avant sur la cour.



Début du panoramique
lancé par le chat.



Découverte de l'espace extérieur.



Mouvement sur la gauche





Retour à la fenêtre de départ.

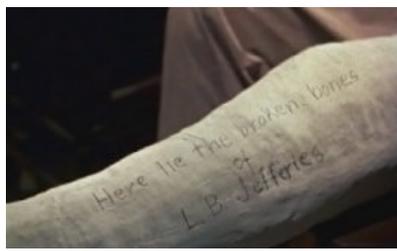
Gros plan sur Jeff en sueur.



Thermomètre en g.p. qui amorce un nouveau panoramique sur des images d'intimité (pianiste etc.)



La façade de l'immeuble



Retour à l'intérieur : exploration.

Des détails sur le plâtre...



Détails en plan serrés pris dans l'appartement.



Suite des gros plans à forte valeur informative.



Fermeture au noir de la séquence.

II. Organisation de la séquence

On peut isoler une **série de plans** dans cette séquence liminaire qui permet l'entrée dans le récit :

- Plan fixe du générique d'environ soixante secondes : se lèvent derrière le texte les trois stores de la fenêtre, en allant de la gauche sur la droite
- Travelling avant, après l'écran de signature d'Hitchcock, qui fait pénétrer dans la cour par la fenêtre désormais ouverte (moins de 10 secondes).
- Panoramique extérieur (grue) à partir d'un chat grim pant dans l'escalier en contrebas que l'on suit ; un mouvement de caméra nous fait alors découvrir l'espace sur 360° (durée d'environ 35 secondes) ; l'œil de la caméra monte et descend, on revient à la fenêtre de départ, à l'intérieur.
- Gros plan bref sur le visage en sueur du protagoniste (4 secondes)
- Gros plan en écho sur un thermomètre, indiquant plus de 32° Celsius, qui permet l'amorce, sur la gauche, d'un nouveau panoramique extérieur : nous découvrons alors divers voisins qui sont saisis dans leur intimité.
- Vue d'ensemble sur la façade de briques de l'immeuble.
- On revient dans l'appartement : un nouveau panoramique intérieur, assez rapide, permet alors la découverte de l'univers intime de Jeff avec la saisie de quelques éléments. Détails en plan très serré : la jambe plâtrée avec une inscription, série de gros plans sur les photos, l'appareil photo cassé, la pile de magazines... On imagine ainsi ou on reconstruit une situation : des liens entre les informations données s'établissent, des inférences se font.
- Fin de la séquence avec une fermeture au noir : marque appuyée de transition — la suite montrera Jeff dans son fauteuil qui se rase.

III. La question du regard

Les mouvements de la caméra induisent une question première, car ils ne présupposent pas un point de vue évident : qui regarde ? L'origine du regard est-elle intra-diégétique ? La suite immédiate montre que ce n'est pas Jeff qui peut regarder ; en effet, il dort au départ. Ces premières images stimulent également notre intérêt, comme il se doit dans une entrée en matière, et notre curiosité s'aiguise : nous nous demandons ce qu'il faut regarder, percevoir dans l'environnement qui est montré en ce début de film. Nous savons bien que ce n'est pas un regard "gratuit". Comme semble le faire l'appareil, nous cherchons quelque élément sur lequel arrêter notre attention, un indice à interpréter à la manière d'un enquêteur. Le mécanisme d'anticipation fonctionne à plein régime : quel peut être le sujet du film, sur quoi va démarrer l'intrigue ? Quel est le mobile de ce regard appuyé qui semble espérer quelque chose et pourquoi cette insistance ? Questions ultimes : quelqu'un dans l'environnement voit-il en retour celui ou celle qui regarde ? Si l'on voit l'intérieur des appartements voisins, quelqu'un d'autre que nous regarde-t-il celui de Jeff ? L'espace en ce début s'organise aussi autour d'un échange, d'une communication, entre un intérieur et un extérieur ; à plusieurs reprises, le regard entre et sort par la fenêtre. La fenêtre est, bien avant le cinéma d'ailleurs, dans les codes littéraires et picturaux, à la fois poste d'observation et lieu d'ostension : on s'y montre ; on y apparaît comme dans un cadre. Un aspect baroque de théâtralité peut être ici pointé : avec le générique nous avons comme l'impression d'un rideau qui se lèverait dans une salle de spectacle sur une scène, un décor. Peut-être que la fenêtre, par son effet de cadre, évoque aussi une sorte d'écran de cinéma ou de télévision. En tout cas, la notion de spectacle ou de mise en scène est convoquée et en liaison avec elle celle d'illusion ; certains voisins semblent bien s'offrir en spectacle, oubliant la pudeur. De là, peut naître une sensation de gêne surtout avec le regard un peu appuyé sur la voisine un peu dénudée, saisie dans sa gymnastique. D'emblée, des formes de voyeurisme / d'exhibitionnisme, à croiser avec la thématique du regard photographique impliqué par les diverses photos montrées en gros plan et appareils, sont fortement suggérées.

Ce début est donc important pour l'interprétation du film car il donne des clés.

Le **passage du noir et blanc à la couleur** a été important. On remarquera qu'il y a plusieurs systèmes de couleurs comme il existe différents formats, tailles d'écrans. On voit nettement le côté artificiel du noir et blanc ; si la couleur est sentie comme plus naturelle, plus réelle par des spectateurs naïfs, on ne doit pas oublier qu'elle ne donne que des équivalences des vraies couleurs; selon les systèmes, il y a des nuances.

Consulter une fiche sur les formats et couleurs. [ci-dessous]

Le noir et blanc est encore utilisé pour ses effets esthétiques, très codés, il évoque, en effet, certains genres. On pensera à son utilisation par Mel Brooks dans sa parodie du fantastique d'épouvante, *Frankenstein Junior*, ou encore à Woodie Allen dans certains passages de *La rose pourpre du Caire*. Parfois, dans un film tourné en couleurs, une ou plusieurs séquences en noir et blanc sont insérées ; cela amène un décalage : il s'agit de signifier, par exemple, qu'il s'agit d'une autre époque, antérieure, d'un rêve... On identifie ainsi au procédé des archives, la logique d'une rétrospection comme dans *JFK* d'Oliver Stone. Cf. aussi les séquences dans l'asile pour *Memento* de Christopher Nolan. Les effets recherchés peuvent être autres : voir *Kill Bill* de Quentin Tarantino...

Les formats et les procédés couleurs

Avertissement

Il s'agit ici seulement dans cette fiche de mentionner pour mémoire quelques aspects de l'évolution des formats dans l'histoire du cinéma et de toucher du doigt certaines problèmes liés à leur existence.

Les films sont en effet réalisés dans des formats différents et projetés sur des écrans aux proportions variables : si aux origines, le format "Academy" correspondait à un rapport entre largeur et hauteur de 1,33:1, de nos jours, beaucoup de films tournés en 35 mm sont projetés sur des écrans larges avec des rapports de 1,85 (films américains) ou encore de 1,66 (films européens). Un format panoramique comme le cinémascope correspond à un rapport de 2,55:1...

Remarquons d'emblée que la dimension et les proportions de l'image sont imposées par des données techniques : la largeur de la pellicule qui sert de support (**35mm** ou **70mm**), et les dimensions de la fenêtre de la caméra. Il est aussi pertinent de distinguer la taille de l'image, et par là même sa qualité, sa définition, de ses proportions : les rapports sont, en effet, très divers : 1,33 ou 2,55... Enfin, notons que la taille de base de l'image peut être transformée à la projection avec usage de l'anamorphose. [Voir tableau récapitulatif des formats page suivante]

Quelques commentaires

Le format **Academy 1.33:1** apparut au début du cinéma narratif, en 1910 ; il est resté de fait un standard jusqu'en 1927, date d'apparition du parlant. Les premiers films muets utilisent ce format, très proche du 4:3 d'une télévision. Ce standard a dû se modifier pour permettre de donner place à la piste sonore. Le rapport est alors passé à **1,24:1**, avec l'ajout d'une piste sonore optique, puis à **1,37:1** par changement de la hauteur d'image. Ce dernier format a dominé de 1930 à 1953.

Vers les années 1952/ 1953, les Américains lancent les grands formats avec, par exemple, le Panavision, le CinémaScope de type **2.55:1** qui est le plus célèbre des formats **panoramiques**, mis au point par la Fox en 1953 (film : *La Tunique*). Celui-ci utilise l'anamorphose : avec une lentille anamorphique (un objectif spécial appelé hypergonar), on compresse l'image au tournage dans sa largeur et on la décompresse à la projection. Ce format Cinémascope n'est plus utilisé depuis 1965.

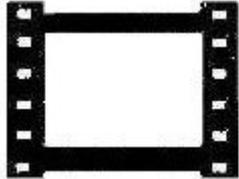
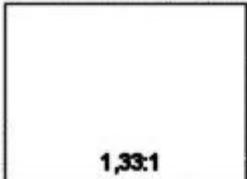
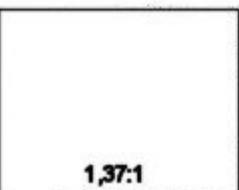
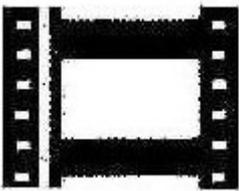
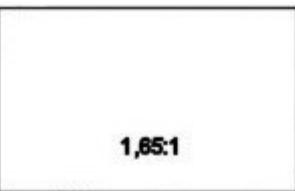
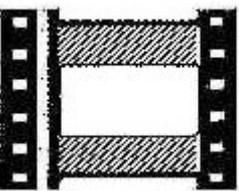
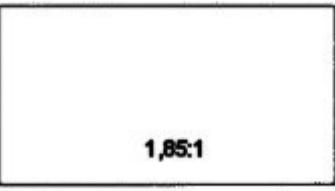
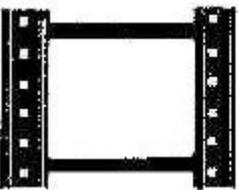
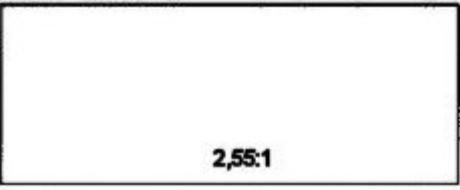
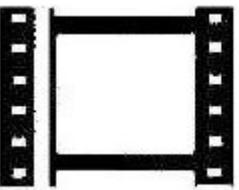
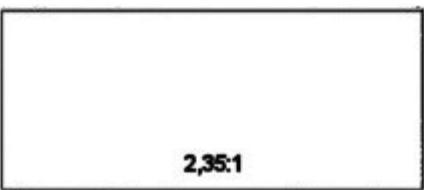
Pour rivaliser avec ce format de la Fox, d'autres compagnies ont introduit d'autres formats **panoramiques**. Ils consistent à prendre l'image standard et, en n'utilisant pas le haut et le bas, à la rendre plus allongée, avec des rapports de **1,66:1** ou **1,85:1**. Mais, l'image étant ainsi "agrandie" se retrouve en conséquence moins nette.

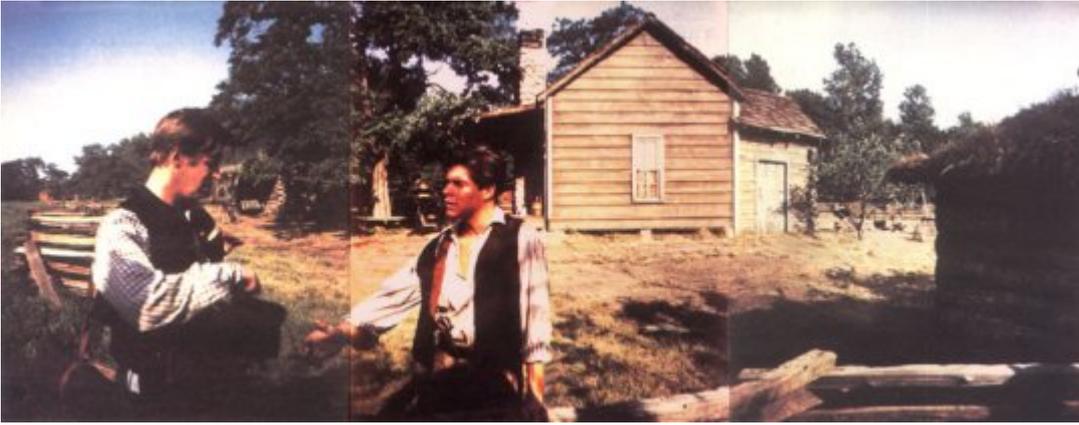
Historiquement, l'hypothèse à faire est que ces grands formats ont été mis au point pour répondre à la concurrence de la télévision : il s'agit, selon certains, un peu schématiquement, de ramener le public dans les salles avec du "grand spectacle". On peut observer que l'écran de télévision est passé du format de 4/3 à un rapport 16/9. Il semble utile de satisfaire le spectateur et son goût du spectacle : les grands formats donnent plus à voir et plongent en quelque sorte les spectateurs au cœur du spectacle.

En tout cas, les grands formats changent pour les auteurs les moyens d'expression et offrent une palette de nouvelles possibilités. Notons simplement ici qu'un format panoramique induit à utiliser au mieux l'espace et amène souvent à donner plus d'importance au décor, au paysage... Les westerns et films historiques ont affectionné ces grandes largeurs.

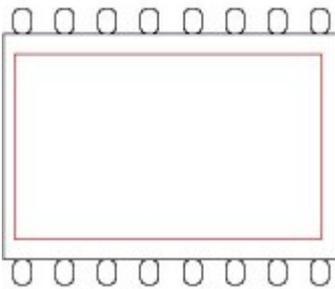
Le **Cinérama 3:1**, créé par la Paramount, fut le plus large des formats employés, à partir de 1952 : il nécessitait l'emploi de trois caméras simultanées et de trois projecteurs synchronisés. L'écran courbe accentuait l'effet panoramique. Le procédé a été abandonné en raison de la complexité de sa mise en œuvre. Exemple célèbre d'usage ci-dessous avec *How The West Was Won*, *La conquête de l'Ouest*, de John Ford, en 1962.

Tableau récapitulatif des formats

Chronologie	Type	Pellicule & projection	
1909-1927	1,33:1 standard des films muets image de 17,20 mm x 23 mm		 1,33:1
1927-1932	Premier format sonore 1,24:1 avec piste optique qui réduit la largeur et tend "plus au carré". 17,20 mm x 21 mm		 1,24:1
1932-1950 / 1953	Toujours piste sonore, mais on modifie la hauteur 1,37:1 standard des films sonores 15,30 mm x 21 mm		 1,37:1
ACTUEL	1,65:1 le standard européen actuel		 1,65:1
1955	1,85:1 standard américain (issu du format Vistavision adopté en 1955)		 1,85:1
1953	2,55:1 le CinémaScope avec 4 pistes magnétiques 18,15 mm x 23,15		 2,55:1
ACTUEL	2,35:1 le Scope actuel obtenu après déanamorphose (la piste sonore optique réduit la largeur) 18,15 mm x 21,30		 2,35:1



Avec cette image, on perçoit la difficulté à raccorder les 3 panneaux du Cinérama : le raccord se fait plutôt assez bien, à droite, calé sur l'angle de la maison, mais sur la gauche on voit nettement l'artifice par le changement de lumière.



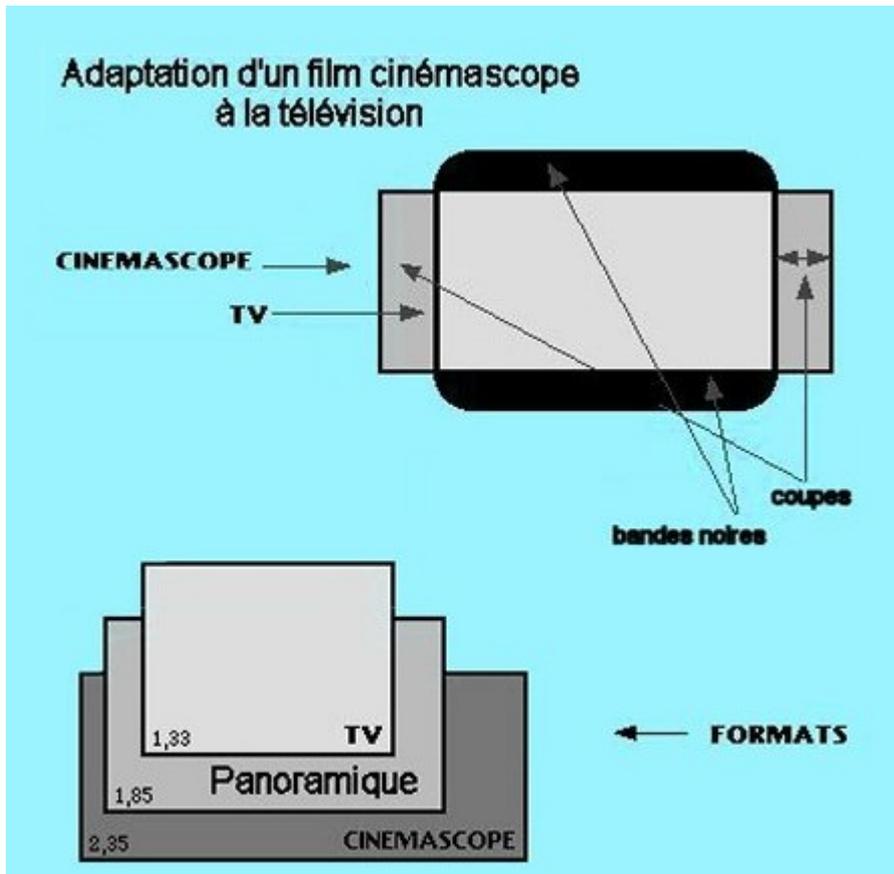
Vers 1954 le procédé **Vistavision** est employé : l'astuce technique est d'utiliser un support de **35 mm** où les images sont disposées horizontalement sur la pellicule. Mais il faut un projecteur spécial pour passer dans les salles ou adapter ce format.
Image de 18,30 mm x 34,70

En 1955, le procédé **Todd-AO** emploie un nouveau support de **70 mm** de large. Les images peuvent être enregistrées sans anamorphose dans un rapport de **2,2:1**. L'intérêt, bien sûr, est la qualité des images. Exemples de films en 70 mm : *Exodus* d'O. Preminger ou en France *Playtime* de Jacques Tati ; *Ben Hur*, *West Side Story*, *Blade Runner*... Le problème est le grand coût financier et l'usage nécessaire dans les salles de projecteurs de 70 mm ou d'autres, mixtes 35-70 mm. Les **formats 70 mm** sont encore utilisés aujourd'hui, même si les copies sont généralement issues d'un tournage en 35 mm, puis agrandies ; les avantages concernent la qualité de l'image et la reproduction sonore.

Quelques problèmes et l'enjeu

La réception fréquente du cinéma via le canal de la télévision ou le travail nécessaire et légitime d'analyse d'un film à partir d'un DVD induisent quelques problèmes qu'il faut identifier clairement. Outre les aspects techniques, intéressants par eux-mêmes, il faut prendre conscience de la transformation de l'oeuvre filmique, pour les images comme pour le son, voire la durée (cf. la vitesse de projection de 24 ou 25 images/seconde), quand on visionne une oeuvre sur une télévision. Il y a alors une série de transformations non neutres, voire de manipulations qui peuvent trahir l'auteur et ses intentions.

Les formats et leur histoire sont enfin liés à l'évolution du langage cinématographique, à la logique de la composition de l'image : quand de grands formats sont possibles, quand les écrans deviennent plus larges, la place du gros plan n'est désormais plus la même qu'au temps du muet. Le visage du personnage, par exemple, se perdrait dans les grandes largeurs : imaginons *la Passion de Jeanne d'Arc* de Dreyer en scope, elle ne pourrait être la même.



Mesurer l'ampleur des dégâts...



20000 lieues sous les mers, de Richard Fleischer, production Disney, avec Kirk Douglas (1954). Ratio : 2,55:1
Idem ci-dessous avec *Amadeus* de Milos Forman (1984).



Découpage & pan-scan en 1,33:1



« C'est dans le cas du CinémaScope que l'on atteint des situations absurdes. Il est possible de respecter le format d'origine (2,35 X 1), mais les bandes noires au-dessus et au-dessous sont très larges. L'avantage c'est que l'image diffusée est celle voulue par le réalisateur; ce choix de diffusion, qui respecte l'oeuvre au maximum, n'est pas le plus répandu, loin de là. En France seule Canal+ et les chaînes spécialisées dans le cinéma l'ont fait. Les autres préfèrent couper l'image d'origine à gauche et à droite en l'agrandissant pour diminuer la taille des bandes noires. Le comble de la trahison est atteint quand on diffuse un film en Scope (2,35 X 1) en plein écran de

télévision (1,35 X 1). Pour pouvoir le faire il faut amputer l'image de près de 40%. Cela s'obtient par un procédé que l'on appelle le " Pan-Scan ". En fonction de l'action, des dialogues, on montre la gauche, le centre ou la droite de l'image. On effectue même des panoramiques (mouvements d'appareils horizontaux) en laboratoire afin de centrer l'image sur deux interlocuteurs qui parlent à tour de rôle alors qu'en Scope on les voit tous les deux en plan fixe. Le format de télévision 16/9èmes ne résout pas le problème puisqu'il correspond au format cinématographique 1,75 X 1 et non pas au CinémaScope contrairement à ce que la publicité mensongère pour ces nouvelles télévisions laisse croire. »

Xavier Remis in «Les formats panoramiques», en ligne sur <http://www.ac-nancy-metz.fr/cinemav/docu/format.htm>.

Recadrage fixe : Les téléviseurs 16 / 9 peuvent faire croire aux téléspectateurs que les films en cinémascope sont reçus sans recadrage, avec des bandes noires. C'est inexact car le rapport largeur / hauteur de l'écran télévisuel 16 / 9 est de 1,77:1 ; il a donc un perte de 18 à 29 % selon le type de scope d'origine.

Il faut donc percevoir que le respect de l'oeuvre nécessite l'usage des bandes noires en haut et bas de de l'écran. L'inconvénient cependant est que l'image est réduite et rapetissée.

Le **pan-scan** ou encore **pan & scan** (littéralement "panoramique et balayage") est un procédé de **recadrage mobile** du film : l'image est retraitée en laboratoire pour la vidéo, en recadrant les plans. Cela amène ainsi à couper dans une image: par exemple, on tranche sur les deux bords, ou tantôt à droite, à gauche selon ce que l'on considère être la partie *utile* de l'image. Bien sûr, il s'agit d'une transformation totale, d'une sorte de traduction dans le meilleur des cas, voire d'un bidouillage pathétique du film dans le pire cas de figure. Cela amène, par exemple, en proposant d'abord la partie gauche, puis la partie droite de l'image, à introduire des effets du style champ/ contre-champ qui n'existent pas dans l'original, en séparant deux protagonistes qu'on ne peut plus voir en même temps sur une image réduite.

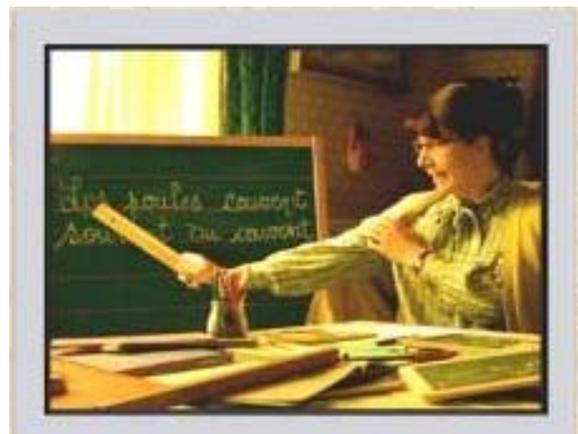
La perte d'informations et l'impact esthétique sont perceptibles à travers de simples calculs : en adaptant au 4/3, par exemple, on perd jusqu'à 39 % pour les supports en 70 mm, 43 % pour le Cinémascope optique et 48 % pour le magnétique.

Le choix DVD/ VHS

Ce simple exemple du *Fabuleux destin d'Amélie Poulain* de Jean-Pierre Jeunet (2000) permet la comparaison d'une image issue d'un DVD et une autre d'une cassette VHS : on mesure l'ampleur de la perte, dans ce cas spécifique, avec l'adaptation au format 1,33:1 pour la cassette ; ici 43% de l'image sont perdus.



format d'origine conservé en 2,35:1



format adapté en 1,33:1

Cet exemple brutal permet de comprendre qu'il faut explicitement savoir sur quoi l'on travaille quand on visionne pour analyse un film ; le choix du support est tout sauf innocent.

Même entre DVD, il convient d'être attentif, un exemple des *Oiseaux* d'A. Hitchcock pour l'illustrer. Certes, la perte est moindre.



The Birds (1963)
Region 1 · Universal, USA (2005)
NTSC 1.85:1 (anamorphique)



The Birds (1963)
DVD Région 2 & 4, Universal, UK (2001)
PAL 1.33:1 (pan & scan)

Techniques du cinéma en couleurs

De la couleur manuelle aux procédés photographiques

Très tôt, des films en couleurs ont été réalisés pour séduire le public ; Méliès vers 1900 use déjà ainsi de la couleur dans *le Manoir du diable*, film de deux minutes tourné en noir et blanc en 1896. Mais en ces temps primordiaux les films étaient peints image par image au **pinceau**, avec une loupe. En raison de la lenteur et du coût, cette technique de coloration fut remplacée par le procédé du **pochoir** ; la firme Pathé en 1905 adopte et perfectionne cette technique (procédé Pathécolor) et l'automatise avec une machine.

On a aussi utilisé un temps pour donner une ambiance ou créer une atmosphère des procédés de **colorisation à base chimique** : par exemple, le vert pour les paysages, le bleu pour la nuit...

Puis, durant de longues années, on a tenté de mettre au point de nombreux procédés pour obtenir la couleur. On en a ainsi répertorié des dizaines comme le **système Roux-Color** qui usait de la synthèse additive des couleurs à partir d'un film noir et blanc, grâce à un jeu de filtres. Le **Baby-Color** a été utilisé par Pathé pour des films commerciaux : il fonctionnait avec des filtres tournants...

Mais les films en couleurs n'ont connu véritablement le succès qu'à partir de 1932, lorsque la société Technicolor a perfectionné ses procédés et inventé une caméra révolutionnaire trichrome ; en effet, le Technicolor en deux couleurs est bien plus ancien et remonte à 1915. Exemples de films: Disney utilise ce procédé en 1932 dans un dessin animé, *Flowers and Trees*, de court-métrage ; *Becky Sharp* est un long métrage de Lowell Sherman et Rouben Mamoulian, en 1935; *Autant en Emporte le Vent*, 1939.... Ce procédé industriel donne une forme de suprématie technique au cinéma hollywoodien.

Le **Technicolor**, procédé « **trichrome** » mis au point Herbert T. Kalmus, utilise trois couches photographiques, chacune ayant une couleur primaire différente ; leur superposition permet de reproduire l'ensemble des couleurs du spectre lumineux). A partir de 1950, l'avènement des films couleurs modernes rend obsolètes les caméras à trois films distincts, on utilise alors le procédé Technicolor uniquement pour le tirage de copies. Il a été ensuite abandonné pour son coût.

Il faut ici observer que les films en couleur ont coûté encore longtemps cher et que leur production posait de nombreux problèmes techniques. En conséquence, ils ont remplacé les films en noir et blanc beaucoup plus lentement que le parlant n'a succédé au muet. Ainsi, en 1954, on réalisait encore la moitié des films en noir et blanc. Le noir et blanc a certainement un intérêt esthétique, mais il implique aussi une autre perception du monde, un autre mode de lecture du film : on peut ainsi le concevoir «non plus comme l'absence de couleur mais comme un moyen de mener le film sur la voie de l'abstraction, et cela dans le sens où il oblige le spectateur à compléter et comprendre l'image qui lui est présentée.», selon « La couleur de l'Histoire au cinéma : une question d'interprétation », texte en ligne : <http://www.ens-lsh.fr/assoc/traces/archives/quatre/pdf/couleur-de-histoire.pdf>.

Aujourd'hui, la couleur est obtenue au cinéma par des procédés photographiques : tous les procédés reposent sur le principe de la trichromie... Les procédés actuels dérivent du procédé **Eastmancolor** (Kodak), répandu à partir de 1950. D'autres fabricants ont adopté des techniques similaires (Agfa, Fuji) pour les films de prise de vues et le tirage des copies couleurs. en gros, tous ces procédés proviennent de la mise au point du **Kodachrome** et de l'**Agfacolor** en 1936.

À la prise de vues, on utilise un unique film négatif comprenant trois couches d'émulsion superposées qui ne sont impressionnées chacune que par une seule couleur primaire. Après un développement chromogène, on obtient un négatif en couleurs complémentaires. Ce négatif est ensuite tiré sur une émulsion positive semblable au négatif, également composée de trois couches sensibles. Les couleurs du sujet s'y trouvent donc restituées par synthèse soustractive.

La colorisation électronique des films

Depuis les années 1970 des procédés informatisés (comme ceux de Wilson Markle...) permettent de coloriser électroniquement des films en noir et blanc et de réduire considérablement le temps nécessaire aux graphistes pour cette transformation en couleurs.

De plus, depuis deux décennies environ, la télévision en France exige la couleur pour ses émissions en début de soirée ; on a donc eu l'idée de coloriser des films à succès d'autrefois que certains jugent non diffusables autrement pour le grand public (citons des films comme *Mélodie en sous-sol* avec Gabin, *La vache et le prisonnier* avec Fernandel, *La belle américaine* avec de Funès...). Des perspectives commerciales, en termes de parts de marché, ont ainsi amené à coloriser des films, et généralement plutôt des *produits destinés à divertir*, pour la télévision ou la vidéo. Les grands classiques du cinéma semblent cependant encore préservés chez nous.

Aux Etats Unis, cependant, on peut voir certains films de John Huston, comme *Asphalt Jungle*, colorisés, mais en France les héritiers de J. Huston se sont opposés à la transformation ; un arrêt de la cour de Cassation prononcé contre l'éditeur Ted Turner interdit ainsi toute exploitation de l'oeuvre modifiée sans le consentement de l'auteur. Les tribunaux français, s'appuyant sur le droit au respect de l'oeuvre, ont donc considéré que la colorisation était de nature à porter atteinte au droit moral des auteurs.

De nombreux cinéastes se sont aussi élevés contre la colorisation qui dénature les films et ne respecte pas les choix de l'auteur. Le noir et blanc, par exemple, peut donner aux films "noirs" ou fantastiques une atmosphère qui les caractérise et un cinéaste peut l'avoir choisi intentionnellement et non par défaut. Il est aussi assez évident qu'avec la colorisation le travail artistique du directeur de la photographie sur les images et celui du réalisateur sur le plateau de cinéma sont bien peu pris en compte et compris.

Bertrand Tavernier lutte ainsi depuis des années pour préserver le droit des cinéastes à être «les seuls maîtres de l'intégrité de leur oeuvre», à contrôler le montage final de leurs films, à lutter contre la colorisation ou les spots publicitaires intempestifs sur certaines chaînes la télévision qui sont d'autres types d'atteintes au cinéma.

B) IDENTIFICATION DES OBJETS VISUELS ET SONORES

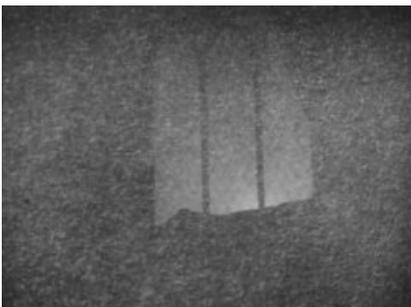
Le décodage pertinent des objets apparus à l'écran requiert des connaissances culturelles, civilisationnelles. Par exemple, les vêtements sont des signes du niveau social, professionnel. Ils peuvent désigner une époque historique comme dans les films "en costumes", avec un effet de *couleur locale*, spatio-temporelle. Il faut donc maîtriser des codes sociaux ou historiques extra-cinématographiques pour les entendre : des connaissances *encyclopédiques*, culturelles sont nécessaires pour décoder..

Ainsi, un coup d'avertisseur signifie « voiture », même si on ne voit pas le véhicule à l'image. La rumeur de la circulation désigne ainsi une grande ville moderne...

Le cinéma peut importer tous les symbolismes attachés à des objets dans le cadre d'une société. Cf. le petit livre rouge de Mao dans *la Chinoise* de Godart, à la fois arme et défense.

C) LE CODE DU RECIT

On peut appliquer aux films le même type d'analyse narratologique qu'aux textes littéraires. Les instruments issus des travaux de V. Propp, de Cl. Brémont, des structuralistes etc. sont pertinents, car le cinéma a importé ses codes narratifs pour l'essentiel. Les concepts de points de vue, de focalisation, de temps de l'histoire et du récit, de syntaxe des séquences ... sont directement réutilisables.



Ainsi, cette neige tombant dans la résidence de Kane, à l'intérieur de la chambre, est «subjective».

Ce n'est assurément pas la vision du narrateur mais celle du personnage : cela présuppose une focalisation interne.

Citizen Kane (1941) d'O. Welles.

Sans l'aide d'un magnétoscope, d'un lecteur de DVD, il faut noter la difficulté de l'analyse syntaxique d'un film, comme la difficulté de l'analyse précise des images d'ailleurs : les conditions de la vision diffèrent de la lecture; le film n'est pas à disposition, on ne peut pas facilement faire des relectures partielles ou totales.

Les retours en arrière comparatifs ne sont pas aisés et le spectateur est pris dans le déroulement mécanique. L'analyse est gênée par les contraintes du temps filmique (1h 30...). Si l'on dispose d'un magnétoscope ou d'une visionneuse, il faut garder à l'esprit que le spectateur ordinaire, lui, ne peut pas décortiquer le film, lors de sa consommation dans une salle de cinéma ; il ne peut traiter le texte filmique comme un texte écrit à disposition.

Pour mener à bien une analyse narratologique, il faut d'abord voir le film au moins deux fois, prendre des notes et avoir recours ensuite au magnétoscope ou lecteur de DVD (retours en arrière, arrêts sur image, ralenti, recherches de plans, usage du chapitrage...).

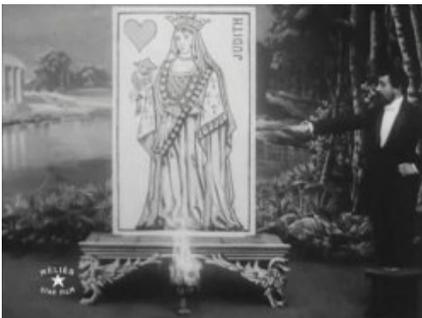


On remarquera qu'au cinéma, sur un plan quantitatif, la fiction narrative prédomine. Très vite, le cinéma, avec Georges Méliès en 1896, a adopté la narrativité et les codes du récit.

A ses origines, les frères Lumière, en 1895, le concevaient plutôt comme un moyen d'archiver des informations, de pratiquer le journalisme, de constituer des documents divers, voire comme un auxiliaire pédagogique. Peu de *Vues Lumière*, plans fixes de moins d'une minute, relèvent ainsi du narratif et / ou de la fiction pure comme « l'Arroseur arrosé », un des premiers gags cinématographiques. Souvent, elles nous semblent proposer des vues documentaires, des actualités, des souvenirs personnels, l'esquisse d'une forme de publicité... On se gardera toutefois de croire à l'aspect authentiquement "documentaire" de certaines vues ; ainsi même « la sortie des usines Lumière » n'a rien de vraiment spontané.

G. Méliès, quant à lui, est vite passé du filmage d'un spectacle de music-hall ou d'un gag reposant sur l'exploitation de la technique cinématographique, cf. *Un homme de têtes*, à une écriture narrative, créative comme dans le *Voyage dans la lune*.

Aujourd'hui, le cinéma est bien la première machine à raconter des histoires ; les genres non narratifs, non fictifs sont marginaux.



Le cinéma a rencontré la nécessité de se constituer une rhétorique, un système narratif avant de devenir une machine efficace pour narrer. Les premiers films narratifs ont emprunté leurs récits à des images immobiles (B.D., reproductions de journaux à sensation), à des thèmes de chansons populaires, à des romans et des pièces à quatre sous. Dès le départ, le cinéma a été populaire et a touché un grand public, au grand dam de certains intellectuels.

Les premières oeuvres furent brèves (historiettes), puis elles s'allongèrent sur le modèle du théâtre mélodramatique ; au départ on avait en quelque sorte du théâtre filmé, mais l'évolution et la séparation furent rapides. Par la suite, les romans classiques du XIX^{ème} constituèrent une source fertile d'inspiration.

Pour obtenir la crédibilité romanesque, le film a dû montrer de près, d'où la constitution de procédés spécifiques, en liaison étroite avec les possibilités et conditions techniques. Par exemple, en France, c'est Abel Gance qui utilisa les gros plans, sur des visages, pour la première fois ; son producteur le crut fou.



Jeanne (Falconetti) vue par Dreyer



C.T. Dreyer dans sa *Passion de Jeanne d'Arc*, en 1928, les utilisa systématiquement. F.W. Murnau, dans *Le Dernier des Hommes*, en 1924, utilisa la caméra mobile.



Citizen Kane.



Pendant longtemps le manque de souplesse, l'impossibilité de changer d'angle, de grosseur de plan ont été des obstacles; parallèlement aux moyens techniques, la rhétorique s'est aussi perfectionnée et le public s'est habitué.

Ascenseur en mouvement et changement d'angles de vue dans *Le Dernier des Hommes*.



3) CODES SPECIFIQUES AU CINEMA

A) REMARQUES LIMINAIRES

La liste des codes propres au cinéma est encore à établir, à compléter; elle constitue déjà une rhétorique complexe, plus ou moins bien définie et analysée.

Relevons parmi les éléments déjà répertoriés:

- le code de montage,
- le code des mouvements d'appareil,
- le code de variation d'échelle de plans,
- le code des changements d'angle de prise de vue,
- le code des effets optiques.

Dans cette analyse on peut revenir au découpage en unités minimales de signification. Ainsi, on peut commuter en bloc le travelling avant avec le travelling arrière. Le montage alterné (A/B/A/B) signifie que les événements représentés sont simultanés dans la fiction. A la différence de la langue, ces éléments n'ont pas un sens fixe, univoque: le travelling peut aussi bien signifier l'introspection que la découverte d'un paysage nouveau; cela dépend du contexte. La plongée traduira une impression d'écrasement ou permettra simplement une meilleure vision de la scène. Ce sont d'abord des moyens au service d'une intention.

Les effets optiques (fondu par exemple) constituent un cas particulier: des modifications sont apportées à l'image; souvent ils marquent une transition extradiégétique, une intervention du cinéaste dans le récit.

B) LE MONTAGE

Le cinéma est un art de la combinaison, de l'agencement; c'est là qu'intervient le **montage**, tâche de spécialiste, de technicien, pas forcément fait par le cinéaste. Le principe du montage narratif a été inventé par E.S. Porter pour son film *The Great Train robbery*, en 1903. Voir une fiche sur ce western et les différentes scènes le composant [pages suivantes]. Dans *La Vie d'un Pompier américain* en 1903 Porter avait réalisé un film innovant, déjà complexe, même si les principes du montage narratif n'étaient pas encore aussi sophistiqués.

Très vite Griffith ou les cinéastes soviétiques comprennent son importance esthétique ou narrative ; voir la célébration du travail de montage par D. Vertov en 1929 dans *l'Homme à la caméra*.



L'Attaque du grand rapide / The Great Train Robbery

Réalisateur : Edwin Stratton Porter, USA, 1903, 10 minutes. Producteur : Thomas Edison Cie
Avec George Barnes, chef des brigands, Gilbert Max Anderson dit «Bronco Billy», Frank Hanaway,
Marie Murray.



Scène 1
L'attaque du bureau télégraphique



Scène 2
Le réservoir d'eau



Scène 3
Intérieur d'une voiture



Scène 4
Le combat sur le tender



Scène 5
Les wagons abandonnés



Scène 6
Le vol des passagers



Scène 7
La fuite en train



Scène 8
Dans les montagnes



Scène 9
Dans la vallée avec les chevaux



Scène 10
Intérieur du télégraphe



Scène 11
Le bal western



Scène 12
La poursuite



Scène 13
Partage du butin et combat final



Image ultime de Barnes



Affiche pour le film

Synopsis du premier western

Le bureau de la gare est attaqué par deux bandits qui réduisent au silence le télégraphe. On voit arriver le grand rapide par la fenêtre du bureau à droite, au deuxième plan. Sous la menace des bandits, l'employé remet l'ordre au machiniste de faire de l'eau. L'employé de la gare est alors neutralisé, ligoté et bâillonné. Le train démarre au moment où les attaquants ressortent. Avec d'autres complices ils montent dans le train arrêté un peu plus loin sous un réservoir d'eau. Ils abattent l'employé du wagon convoyant les fonds et dynamitent le coffre des valeurs que celui-ci a verrouillé ; ils dévalisent ainsi le wagon postal. Ensuite, ils prennent le contrôle du train en assassinant l'un des deux chauffeurs. Ils obligent le second à arrêter la machine pour dételer les voitures. Ils font descendre les passagers pour les dévaliser et tuent l'un d'eux qui veut s'enfuir. Ils prennent la fuite avec la locomotive. Après avoir traversé les montagnes, ils abandonnent le train et fuient dans la nature avec leurs chevaux, récupérés.

Pendant ce temps des hommes qui étaient à une fête, très couleur locale, dansant à un bal, sont alertés par l'employé du bureau, libéré par sa fille. La chasse aux bandits est lancée : au cours de la poursuite à cheval l'un d'eux est tué. Les survivants de la bande, occupés à se partager le butin, sont rattrapés au fond d'un bois. Les quatre malfaiteurs sont alors tués dans une fusillade.

En guise de clôture saisissante, un cow-boy (Barnes), cadré de face avec un *plan poitrine*, vide le barillet de son revolver (on compte bien les six coups) en direction de la caméra et des spectateurs !

Le montage narratif

Avec ce film E.S. Porter met au point le «montage narratif» avec ses principaux procédés : ellipses, scènes à l'intérieur et à l'extérieur, communication de l'intérieur/ extérieur (via fenêtre du bureau), alternance entre plan moyen et plan général, insertion finale d'un gros plan, utilisation de la profondeur dans le déplacement des personnages, usage de panoramiques, emploi de mouvements de caméra, ubiquité...

Lien pour télécharger le film

On trouve le film en 3 parties, au format mpeg ou Quick Time, sur le site rassemblant les films produits par la maison Edison : « Edison Motion Pictures » :

<http://memory.loc.gov/ammem/edhtml/gtr.html>

Autres films Edison classés par genres : <http://memory.loc.gov/ammem/edhtml/1stgenre.html>

The Life of an American Fireman : la grammaire du montage

Un happy end qui fait comme l'histoire et qui bégaie...

Titre original : *The Life of an American Fireman*, USA, 1902, sortie en 1903, 5 minutes (425 pieds).

Réalisateur : Edwin S. PORTER ; Edison Manufacturing Company production

Avec Arthur White - le chef des pompiers, Vivian Vaughan - la jeune femme,

Arthur White - le pompier...

Ces images extraites d'un film bref d'Edwin Porter de 1902 / 1903 montrent une étape dans la construction de la logique narrative cinématographique. Ce court métrage semi-narratif de 5 minutes montre en le dramatisant un incendie et l'intervention des pompiers; cet hommage aux soldats du feu est encore construit dans une logique juxtapositive, avec la succession de divers tableaux. Cela dit, le film, complexe et novateur, se déroule en plusieurs lieux et sur plusieurs temps et son montage enchaîne diverses scènes pour construire une continuité narrative. C'est aussi un des premiers films à montrer un gros plan, réalisé sur une boîte d'alarme.



Après l'arrivée des pompiers sur la scène de l'action (photogramme 2), on assiste donc une première fois aux événements à l'intérieur de l'appartement en feu ; les pompiers secourent la mère (photogrammes 3 et 4), puis son enfant (photogramme 5) menacés par l'incendie. Ils sont évacués par la fenêtre. Deux pompiers continuent à lutter contre le feu dans l'appartement (photogramme 6).

On passe ensuite à l'extérieur, retournant à la rue et aux pompiers (photogramme 7), mais le temps alors semble revenir en arrière et la scène se répète, perçue cette fois de l'extérieur. La mère appelle ainsi au secours (photogramme 8), on va la chercher; elle implore (photogramme 10) que l'on aille chercher son enfant, ce qui est fait. Le happy end semble ainsi être souligné à deux reprises: un même événement de l'histoire est montré, présenté deux fois dans le discours filmique ; mais la scène est filmée de deux points de vue différents avec le regard d'un narrateur plutôt omniscient qui sait et voit ce qui se passe dedans et dehors. Le regard passe de l'espace intérieur, privé, à l'espace extérieur, public. Ces deux espaces communiquent par le biais de la fenêtre qui permet de construire un espace hors champ.

Nous sommes en 1903 : les spectateurs n'ont pas le regard ni les habitudes de lecture du public de notre époque; Porter n'a donc pas procédé comme le ferait un montage « moderne », fusionnant et alternant les points de vue extérieur et intérieur pour dramatiser. Les spectateurs ainsi n'ont pas à inférer, à imaginer ce qui se passe à l'extérieur pendant les secours vus de l'intérieur, du côté des victimes; cela leur est explicité, mais le discours filmique se répète pour construire ses tableaux à effets.

Thomas A. Edison.
Life of an American Fireman
1902



The Heroism of the American Fireman
in Edwin S. Porter's Film
Tribute from 100 Years Ago.
"Lights, Camera, Science" Exhibit
at the
L A County Fair ~ September 13-29, 2002
Kinetolodron Shows and Zoetropes
Promoted by
Professor George C. Hall
www.kinetolodron.com



A l'ouverture du film, par ailleurs, une surimpression permet de voir les pensées d'un pompier en faction. E.S. Porter invente donc beaucoup dans un de ses premiers films montés.

L'Homme à la caméra - D. Vertov

Film muet de Dziga Vertov, U.R.S.S., 1929 ; Production : VUFKU ; durée : 65 minutes

Réalisation : Dziga Vertov (= Denis Abramovich Kaufman)

Photographie : Michail Kaufman (frère de Vertov)

Montage : Dziga Vertov et Elisaveta Svilova (épouse)

La séquence de la monteuse

Contexte d'un film innovant et créateur :

Dziga Vertov vise la création d'un nouveau langage cinématographique, autonome. Il refuse ainsi le modèle facile du film reposant sur une intrigue car « le cinéma dramatique est l'opium du peuple » et il récuse « les scénarios-histoires de la bourgeoisie ». Pour lui, la fonction de la caméra n'est pas de restituer la vérité brute, objective, mais de construire une nouvelle vérité que l'œil humain, instrument imparfait, ne peut percevoir. Ses recherches sont d'abord fondées sur le montage des images et du son... Au fond, il continue quelque peu au cinéma la conception du vrai réaliste comme illusionniste selon Maupassant (préface "Sur le roman" dans *Pierre et Jean*).

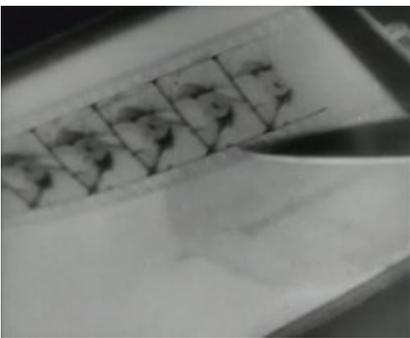
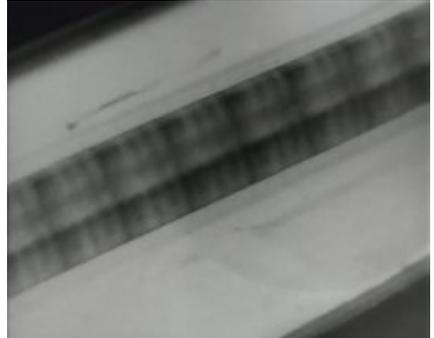
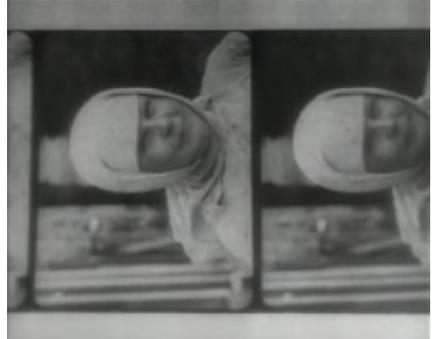
Thème de l'œuvre:

Le film évoque la vie quotidienne d'une grande cité soviétique, Odessa.

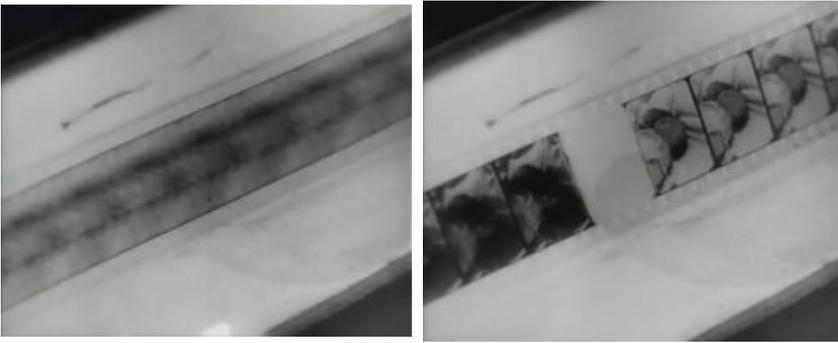
L'homme à la caméra est aussi une oeuvre relevant du Futurisme : le film célèbre à la manière de l'Apollinaire de «Zone» ou de F.T. Marinetti le monde moderne, industriel et urbain, le monde de la machine, de la vitesse. Et éventuellement du peuple, en dépit des technocrates bruxellois de 2005...

La séquence :

Ces images forment un passage important et fort dans le film : les spectateurs de 1929 y découvrent les éléments techniques du procédé du montage. Le cinéma se donne d'abord à voir dans son processus de fabrication et sa technique. Mais cette séquence est aussi une célébration du montage, de la technique, de la technologie du cinéma.







Logique de la séquence :

On observera un effet de boucle ou d'encadrement avec l'image de la foule et le portrait de la vieille femme.

1. Foule et portraits en gros plan : images du réel humain associées à des photogrammes (image des images)
2. Eléments techniques, matériel du montage
3. La monteuse au travail dans son environnement (épouse de Vertov).
4. La pellicule défile, est repérée, coupée, collée... Les opérations.
5. Vue sur des photogrammes.
6. Une image de fille / de jeune garçon / d'enfants demeure.
7. L'image prend vie grâce au travail d'élaboration... Motif répété.
8. Clôture : jeu entre foule et portraits, monteuse et photogramme.

Il s'agit bien, au propre, de la monstration de certaines opérations de la fabrication du film, mais aussi de la démonstration de la puissance créatrice du montage sur un mode lyrique. La séquence acquiert ainsi une force symbolique par l'usage de l'animation soulignant la "magie" du montage, par la répétition en écho et les correspondances qui s'établissent entre le collectif / singulier, la jeunesse / vieillesse... Dans l'atelier sombre et démiurgique, sous la main experte et l'oeil attentif de la monteuse, avec patience, renaissent la vie extérieure et la lumière. Face aux visages tristes ou tendus des adultes surgissent la joie et le sourire des enfants.

Documents pour éclairer la réflexion :

1. Dziga Vertov, *Manifeste de kinoks*, 1923

Le ciné-œil

« Je suis un œil. Un œil mécanique. Moi, c'est-à-dire la machine, je suis la machine qui vous montre le monde comme elle seule peut le voir. Désormais je serai libéré de l'immobilité humaine. Je suis en perpétuel en mouvement. Je m'approche des choses, je m'en éloigne. Je me glisse sous elles, j'entre en elles. Je me déplace vers le mufler du cheval de course. Je traverse les foules à toute vitesse, je précède les soldats à l'assaut, je décolle avec les avions, je me renverse sur le dos, je tombe et me relève en même temps que les corps tombent et se relèvent □ Voilà ce que je suis, une machine tournant avec des manœuvres chaotiques, enregistrant les mouvements les uns derrière les autres les rassemblant en fatras. Libérée des frontières du temps et de l'espace, j'organise comme je le souhaite chaque point de l'univers. Ma voie, est celle d'une nouvelle conception du monde. Je vous fais découvrir le monde que vous ne connaissez pas. »

2. L'avant-garde soviétique, extrait de l'article "Montage" in *Encyclopaedia Universalis*

« Les cinéastes soviétiques des années 1920 vont également faire du montage le centre de leurs préoccupations. En montant un même gros plan d'acteur face à des images différentes, Lev Koulechov démontre que le spectateur produit lui-même les liaisons entre les images et les sentiments qui en découlent. Une série de plans empruntés à des lieux ou à des corps différents montés ensemble donnent l'illusion d'un seul lieu ou d'un seul corps qui n'existent que dans un espace et un temps purement cinématographiques. Vsevolod Poudovkine en déduit que le montage ne consiste pas à structurer des morceaux de réalité, que les images prélevées sur cette réalité perdent toute relation avec celle-là: une explosion filmée ne donne pas le sentiment d'explosion. Dans *La Fin de Saint-Petersbourg* (1927), une construction bien agencée, à partir d'images sans rapport avec l'explosion, voire sans contenu (flashes blancs), crée seule la sensation de l'explosion.

Mais c'est surtout Dziga Vertov et Sergeï Mikhaïlovitch Eisenstein qui donnent au montage, sous l'égide de la pensée marxiste, une fonction entièrement nouvelle: c'est une méthode (scientifique

pour Eisenstein) d'analyse de la réalité et un instrument de pédagogie. Vertov croit à l'authenticité du «ciné-œil», «œil plus parfait que l'œil humain», mais le montage explique scientifiquement le fonctionnement de ce réel pris sur le vif («fixation du processus historique»), et opère un «ciné-déchiffrement communiste du monde». Pour cela, les «intervalles», passage d'un mouvement à un autre, sauts dialectiques entre deux séries d'images, voire deux plans, doivent être perçus en tant que tels par le spectateur afin qu'il saisisse la différence entre la réalité et sa représentation, tout comme le travail d'analyse opéré. Par la suite, le spectateur pourra non seulement appliquer lui-même cette méthode à la vie quotidienne, mais également prendre conscience des mécanismes du cinéma et devenir cinéaste.

Si Vertov rompt résolument avec le principe de la collure invisible au profit de la coupe, du saut, Eisenstein, lui, privilégie la collision, plus conforme à la dialectique marxiste. Dans la séquence de *La Grève* (1924), où il fait alterner les images de la répression des ouvriers avec celle des animaux égorgés aux abattoirs, le «montage des attractions» implique la mise en relation de deux images hétérogènes dans le temps comme dans l'espace. Plus la première sera éloignée de la seconde, voire contradictoire, plus l'impression sur le spectateur sera forte et engendrera un troisième terme, non contenu dans les deux premiers. La «ciné-dialectique» d'Eisenstein s'inspire des formalistes russes et de la linguistique structurale naissante: tel le mot, le plan n'a de sens que par son emplacement dans une suite de plans, la séquence ou le film entier. Le réalisateur, ou «ciné-monteur», est un «ingénieur des âmes». Un montage est «fabriqué», tel le pont d'un ingénieur, en vue de supporter une certaine charge émotionnelle, de produire un effet précis sur le spectateur: le pathétique dans *Le Cuirassé Potemkine*, ou l'idée, comme dans *Octobre*. La «ciné-langue», «montage intellectuel» ou «vertical», court-circuite le processus «effet (de montage)-émotion-idée» pour passer directement du rapprochement de deux images, puisées dans un stock défini, tels les mots d'une langue, au concept. Le montage élabore alors une écriture idéographique dont la fonction demeure de «labouren» le psychisme du spectateur dans un sens déterminé.»

3. Georges Sadoul dans "Articles, journaux et projets de Vertov" :

Le travail sur le film *L'Homme à la Caméra*, a nécessité plus de tension que les précédents travaux du Ciné-œil. Cela s'explique tant par la multiplicité des lieux placés sous observation que par la complexité des opérations techniques et d'organisation en cours de tournage. Les expérimentations sur le plan du montage ont acquis une extrême tension. Les expériences de montage ont été menées sans discontinuer... Après avoir refusé les ateliers, les acteurs, les décors et les scénari littéraires, le groupe Ciné-œil a mené une lutte pour l'épuration décisive pour le Ciné-langage, pour le différencier complètement du langage du théâtre et de la littérature... L'absence totale d'intertitres dans le film *L'Homme à la Caméra* n'a rien d'inattendu mais a été préparé par toutes les expériences antérieures au ciné-œil. Le film *L'Homme à la Caméra* n'est pas seulement une réalisation pratique, c'est en même temps une manifestation théorique à l'écran.

Le **processus de fabrication** d'un film est complexe :

- scénario (inventé ou élaboré à partir d'un texte littéraire...)
- découpage du scénario en unités d'action; ces unités seront découpées en unités de tournage (plans)
- les plans sont filmés en différentes prises de vue, pas forcément selon un ordre logique, (plusieurs caméras tournent en même temps; on recommence x fois...)
- l'ensemble des plans est mis bout à bout (rushes) et ils sont visionnés :
 - 1) sélection des meilleures prises de vue; les autres constituent les "chutes",
 - 2) assemblage bout à bout des bonnes prises : cela constitue l'ours,
 - 3) détermination exacte de la longueur des plans et assemblage précis avec raccords.

NB Parfois le cinéma donne à voir à ses spectateurs le processus de fabrication, d'écriture du film : ainsi fait Orson Welles dans *la Splendeur des Amberson*. [voir page suivante]

La Splendeur des Amberson

Titre original : *The Magnificent Ambersons*, USA, 1942, 1h 28 minutes.

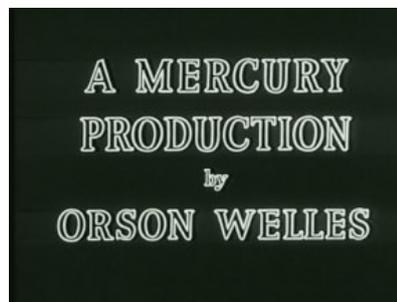
Réalisateur : ORSON WELLES

Avec Joseph Cotten, Tim Holt, Anne Baxter, Dolores Costello, Agnes Moorehead...

Orson Welles, à la clôture de l'œuvre, dans un **générique final** original qui établit les "crédits", nous donne à voir le cinéma dans ses réalités matérielles ou techniques et le film dans son processus de production.



Le générique d'ouverture : une "affiche"...



Une production Mercury



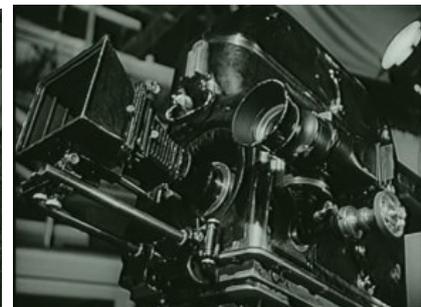
Par le studio RKO Radio Pictures (NB créé en 1928 et qui fera faillite en 1953).



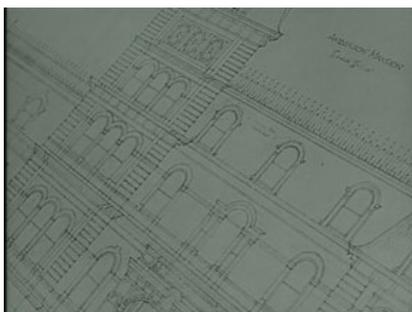
Le Copyright...



La clôture : *La Splendeur des Amberson* est tiré du roman de Booth Tarkington. Prix Pulitzer.



Stanley Cortez est le chef opérateur, le photographe du film.



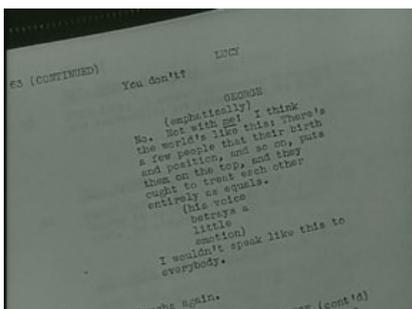
Mark Lee Kirk a conçu les décors...



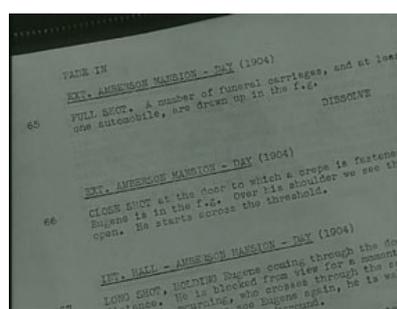
et Al Fields les a réalisés.



Robert Wise a monté le film.



Freddie Fleck est...



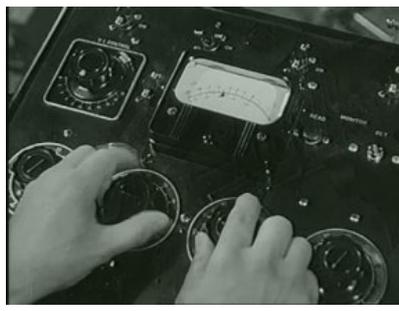
assistant réalisateur.



Edward Stevenson a créé les robes des dames.



Les effets spéciaux sont de V.L. Walker.



La prise du son a été réalisée par B. Fessler et J.G. Stewart.



La distribution : Eugène Morgan est joué par Joseph Cotten etc.



Orson Welles a écrit le scénario et réalisé le film.



Et il a commenté sa production en voix off!

Et la musique qu'on oublie ?
Le compositeur est Bernard Herrmann.

Transcription du commentaire off d'Orson Welles

Son en VO

« Ladies and gentlemen, The Magnificent Ambersons was based on Booth Tarkington's novel.

Stanley Cortez was the photographer.

Mark-Lee Kirk designed the sets.

Al Fields dressed them.

Robert Wise was the film editor.

Freddie Fleck was the assistant director.

Edward Stevenson designed the ladies' wardrobe.

The special effects were by Vernon L. Walker.

The sound recording was by Bailey Fessler and James G. Stewart.

Here's the cast : Eugene - Joseph Cotten, Isabel - Dolores Costello, Lucy - Anne Baxter, George - Tim Holt, Fanny - Agnes Moorehead, Jack - Ray Collins, Roger Benson - Erskine Sanford, Major Amberson - Richard Bennett.

I wrote the script and directed it. My name is Orson Welles. This is a Mercury Production.»

Image

La couverture du roman adapté.

Une caméra représente symboliquement le preneur d'images.

Un croquis des décors.

Une illustration du décor : fauteuil, statue et draperie...

Une monteuse à travers une bobine qui tourne.

Fragments de page dactylographiée du scénario et découpage : un dialogue entre Lucie et Georges.

Une pièce de tissu...

Une caméra et ses accessoires pour effets spéciaux...

Des mains ajustent le volume du son...

Plans des acteurs incarnant les protagonistes.

Gros plan sur un microphone ; rappel du triple rôle d'Orson Welles dans le scénario, la réalisation et production.

Les **raccords** sont importants car ils enchaînent les plans et donnent l'impression de continuité du film. On notera quelques procédés importants :

- raccord sur un regard : un personnage regarde un objet, souvent hors-champ, dans le plan n°1; dans le plan suivant, on montre l'objet de ce regard.
- raccord de mouvement : un mouvement doté d'une vitesse et d'une direction donnée est répété dans un deuxième plan, par deux personnages éventuellement.
- raccord sur un geste : un geste est commencé dans un plan, achevé dans le plan n°2.
- raccord dans l'axe : deux moments successifs d'un même événement sont traités en deux plans, mais la caméra s'est rapprochée ou éloignée pour le plan n°2.
- raccord champ contre-champ.



Gervaise de René Clément : conversation entre Gervaise et Mme Boche.
Raccord sur le regard et croisement des points de vue.

Les raccords jouent aussi bien sur l'image que sur le son. Le **faux raccord** repose, volontairement ou non, sur un effet de discontinuité obtenu par la mise en évidence du changement de plan.

Le **montage**, au sens strict, est «l'organisation des plans du film dans certaines conditions d'ordre ou de durée», selon Marcel Martin. Techniquement, le montage consiste à assembler les nombreux plans selon un ordre logique. En effet, lors du tournage, les différents plans ont été souvent enregistrés dans un certain désordre. Il s'agit alors de les assembler selon un ordre prévu par le réalisateur.

Plus largement, le montage constitue le principe qui régit l'organisation des éléments filmiques visuels ou sonores, l'assemblage de tels éléments, par leur juxtaposition, leur enchaînement, le réglage de leur durée.

La première fonction du montage est **narrative**: il va assurer la liaison des différents éléments de l'action selon un rapport général de causalité, de temporalité diégétique.

La deuxième fonction est **expressive** ou esthétique; alors le montage vise à exprimer par le choc de deux images un sentiment, une idée.

Il existe plusieurs sortes de montages qui renvoient à des **tables de montage**, des grilles empiriques, d'origine pratique :

- Poudovkine : antithèse/ parallélisme/ analogie/ synchronisme/ leitmotiv (les séquences sont organisées selon un thème).
- Balazs : idéologique/ métaphorique/ poétique/ allégorique/ intellectuel/ rythmique/ formel/ subjectif.

Les **montages linéaire, alterné, parallèle** correspondent à divers types de construction séquentielle, différents assemblages des segments du film.

- le **montage alterné** (exemple de Griffith): il instaure une relation de simultanéité entre les séries.

A / B / A / B

Dans ce type de montage, on fait alterner au moins deux situations qui ont un rapport direct à la même histoire. Ce montage accentue la convergence et amplifie le suspense : l'exemple canonique est celui du sauveur qui vient au secours de la victime ; on passe alternativement du héros qui s'en vient à la victime.

- le montage alterné

Quelques images de *La télégraphiste de Lonedale*, *The Lonedale Operator*, de David Wark Griffith en 1911 : prisonnière d'un groupe de bandits, la jeune fille appelle son fiancé à la rescousse par le télégraphe [lecture des images de gauche à droite, en haut puis en bas].



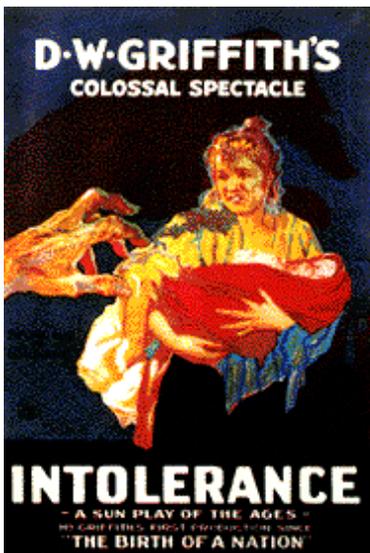
- le **montage linéaire** : les séquences s'enchaînent selon une progression purement, strictement chronologique. Il existe un montage "flash-back" ou montage inversé avec rétrospection comme dans la littérature narrative. Le montage classique présente une histoire de façon chronologique ou linéaire (début, milieu, fin), sans jouer sur la chronologie. Ce type de montage se concentre ainsi sur une seule action à la fois.

A => B => C => D

- le **montage parallèle** correspond à une thématique.

Griffith dans *Intolérance*, en 1916, l'utilise avec des parallèles de séquences entières pour montrer l'identité, sur un mode analogique, de l'intolérance au cours des périodes historiques. Il avait déjà exploré le procédé en 1909 dans *Les Spéculateurs*, *A Corner in wheat*, réflexion sur le capitalisme où il oppose le luxe des spéculateurs en grain à la pauvreté des gens du peuple [images n/b ci-dessous].

A // B // C // D



Intolérance est essentiellement construit sur des montages parallèles, unissant des actions se déroulant à quatre époques et en dix lieux différents. Les quatre récits d'abord présentés séparément, vont s'enchaîner les uns à la suite des autres, selon un rythme de plus en plus rapide.

I. Amérique contemporaine :



Episode moderne : après une grève durement réprimée par un industriel poussé par sa sœur, un jeune garçon va vivre en ville où il épouse sa bien-aimée et fréquente des vauriens...

II. Palestine antique :



Le conflit de Jésus avec les Pharisiens et avec Rome.

III. France du XVI^{ème} :



Une jeune huguenote et son fiancé arrivent à Paris où Charles IX et Catherine de Médicis préparent la Saint-Barthélémy; ils seront massacrés.

IV. Babylone, en 539 avant Jésus-Christ :



Les prêtres de Baal, aidés d'un rhapsode, conspirent contre Balthazar, prince tolérant. Au cours d'un festin fastueux les troupes de Cyrus envahissent Babylone...

Intolérance, dont le sous-titre est *Love's Struggle through the Ages*, mêle ainsi quatre histoires « coulant d'abord comme des fleuves majestueux, puis se mélangeant comme des torrents impétueux ». Le montage parallèle est généralisé à la construction d'ensemble.

D'autres types de montages peuvent aussi être évoqués :

- **Montage inversé** : ce montage fait voyager dans le temps, passé ou futur. On suit une situation puis, par un flash back, un plan, une scène vient nous raconter ce qui s'est passé avant. Ce jeu présent /passé /présent vient souvent aider à la compréhension d'une situation, d'un personnage.

- **Montage analytique** : ici, l'action est découpée, décortiquée en une foule de plans différents. On en fait ressortir ainsi toutes les facettes, tous les détails. Cette façon de décomposer permet au spectateur de mieux analyser une situation.

- **Montage synthétique** : ce montage complexifie les plans pour leur donner un haut degré de signification. Cette façon de procéder favorise les ellipses, ce qui reste non-dit.

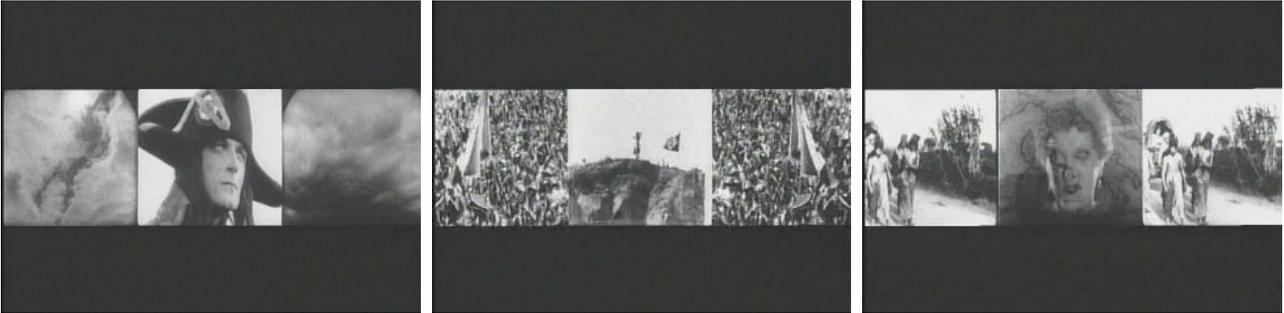
- **Montage à leitmotiv** : ce montage fait appel à la répétition de certains plans significatifs. Ces motifs qui reviennent tout au long du film rappellent ainsi le refrain d'une chanson. On emploie ce type de montage autant dans le cinéma de propagande politique — le plan répété devient un slogan — que dans des comédies où la répétition du gag devient un mécanisme essentiel du rire (cf. Bergson).

- Split screen ou écran partagé

Le **split screen**, est une forme de montage, dans un sens plus large du terme, mais sur le plan de l'image. Cet effet cinématographique consiste à diviser l'écran en plusieurs **fenêtres**, de le partager en deux, trois parties ou plus ; chacune d'elles présente alors soit une scène différente, soit une autre perspective sur le même événement, dans une sorte d'effet stéréoscopique ou dans dans la recherche d'une vision plus complexe du réel.

Généralement, l'action présentée dans les fenêtres est synchronisée ; il s'agit de permettre aux spectateurs de suivre diverses actions simultanées ou de bénéficier de plusieurs points de vue en parallèle sur une même scène. Les scènes de dialogue à distance (téléphone...) en "écran partagé" sont fréquentes, y compris dans les téléfilms.

On peut trouver des exemples de ce procédé dès le *Napoléon* d'Abel Gance qui utilise trois volets simultanés ; il est connu que Brian de Palma affectionne cette technique (*Phantom of Paradise*, 1974).



Napoléon d'Abel Gance : découpage en triptyque de l'écran (1926).

Quelquefois, certains cinéastes, comme A. Hitchcock dans ces images de *Pas de printemps pour Marnie*, découpent "naturellement" l'espace dans la même image en deux parties, juxtaposées, qui semblent comme indépendantes ; les personnages ne se voient pas et évoluent ainsi dans deux espaces qui s'ignorent, séparés par une cloison, celle du bureau ou celle du couloir. Le spectateur, quant à lui, a une perspective d'ensemble : sans parler d'omniscience, il en voit / sait plus que chaque personnage, pris séparément.



On trouve d'autres exemples de split screen naturel chez Jacques Tati dans *Playtime*, en 70 mm.



C) LES PLANS CINEMATOGRAPHIQUES

Le **plan** est une unité de base dans le cinéma : c'est un morceau de pellicule, sélectionné au montage, correspondant à une prise de vue de la caméra, effectuée sans interruption. On peut ordonner les plans en fonction de différents critères, selon :

- la **grosseur**,
- la **mobilité**,
- la **durée** ou encore
- l'**angle** de prise de vue.

1) GROSSEUR DES PLANS

On définit traditionnellement plusieurs tailles de plans en fonction des divers cadrages possibles d'un personnage, d'un sujet, en rapport avec l'éloignement de l'objectif et du sujet.

Voici un classement selon une **échelle des plans** classique :

- plan général
- plan d'ensemble
- plan de demi-ensemble ou de petit ensemble
- plan moyen
- plan américain
- plan rapproché
- gros plan, insert
- très gros plan

Dès les premières vues Lumière en 1895, l'intérêt des diverses valeurs de cadre a été perçu : voir *l'Arrivée d'un train en gare de la Ciotat*. [voir page suivante]

Le **plan général** et plan d'**ensemble** permettent de situer un lieu, de présenter, d'embrasser tout un décor ; ils suggèrent souvent une ambiance (pluie), un moment (nuit).

NB Les exemples proposés ici [et dans les pages suivantes] sont tous tirés de : *Pas de printemps pour Marnie* d'Alfred Hitchcock, 1964.

- Le **plan général** situe la totalité des décors et, de la façon la plus large possible : il est strictement d'ordre descriptif. Il est particulièrement intéressant pour montrer un grand espace, extérieur souvent, comme dans les westerns.

- Le **plan d'ensemble** établit de façon plus précise le décor, le lieu de l'action ; il constitue déjà un choix. Dans ce type de cadrage, on peut retrouver des personnages mais ils sont perdus dans le décor : c'est donc encore un plan d'ordre descriptif.



Dans le plan de **demi-ensemble**, le décor est réduit par rapport au plan d'ensemble ; souvent, les personnages sont groupés ; ils sont plus importants que le décor : ce plan situe ainsi les personnages dans leur décor.



L'arrivée d'un train en gare de la Ciotat

In *Vues Lumière*, France, 1895

Réalisateur: frères Lumière.

Histoire

"L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat" ou "L'Arrivée d'un train à La Ciotat", est un film des frères Lumière tourné en 1895 et présenté le 6 janvier 1896. Traditionnellement, on rapporte que l'image du train qui semblait venir directement sur lui a terrifié le public. Contrairement à une idée tenace, la vue ne figurait pas au programme des dix films composant la célèbre projection du 28 décembre 1895, dans le salon indien du Grand café, place de l'Opéra à Paris.

Analyse sommaire

La séquence s'organise sur un plan d'ensemble qui permet d'avoir, au fur et à mesure, toutes les échelles de plan. Le mouvement du train comme des personnages dans le champ de la caméra, alors que la vue est un plan fixe de moins d'une minute, permet de faire varier les valeurs de cadre. On retrouve ainsi diverses valeurs de l'échelle des plans, allant du plan d'ensemble ou général au gros plan. La sélection d'images ci-dessous l'illustre bien.

La séquence essaie aussi de produire un effet dynamique : pour cela, elle joue du contraste entre un cadre vide au départ, presque réduit à un décor, et plein à la clôture. Le jeu sur l'oblique permet de donner du mouvement à la scène. La profondeur de champ importante y contribue également car elle permet de voir arriver le train de loin et d'observer la circulation des passagers, de suivre au choix le déplacement de l'un d'eux.

On observe, enfin, une amorce de jeu avec le hors-champ : les passagers, en effet, arrivent et sortent du cadre. L'homme au baluchon revient ainsi en arrière pour réapparaître dans le champ.



Le **plan moyen** permet de montrer des groupes de personnages, en coupant le décor autour d'eux; on montre leurs occupations... Ce plan cadre un ou des personnages en entier, des pieds à la tête, en référence à un adulte debout. A partir de ce cadrage, l'action a prédominance sur le décor : ce plan est plutôt d'ordre narratif.



Le **plan américain**, voisin du plan **italien**, coupe les personnages plus bas que la ceinture : il les isole à mi-cuisse ; on voit donc ainsi souvent leurs mains. Ce plan tirerait son appellation des westerns : on y cadre souvent les cowboys de la tête aux revolvers colts. Ce type de cadrage est usité lors de scènes de discussion entre deux personnages ; ce procédé prend ainsi une valeur dramatique.



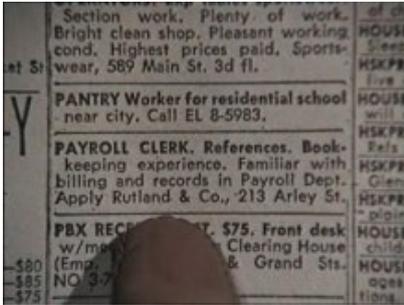
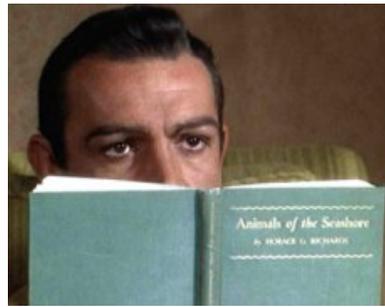
Le **plan rapproché** permet l'approche d'un groupe, montre un acteur en buste; on s'intéresse à son jeu, ses mimiques, ses réactions. On fixe alors l'attention sur un personnage ; l'action est donc moins importante que la psychologie du personnage. Ce cadrage est souvent utilisé pour les conversations ; il relève d'une valeur dramatique. On peut distinguer dans les plans rapprochés, selon la coupe, le **plan poitrine**, le **plan taille** et le **plan épaule**.



Le **gros plan** peut montrer en détail un visage, détailler un objet. Il a une grande capacité de renseignement, un pouvoir suggestif : c'est un plan très puissant parce que très concentré. Il a évidemment une valeur dramatique et essentiellement psychologique : « Il constitue un des apports les plus prestigieux du cinéma. (...) C'est dans le gros plan du visage humain que se manifeste le mieux la puissance de signification psychologique et dramatique du film. La caméra sait fouiller les visages, y faire lire les drames les plus intimes. »

Marcel Martin, *Le langage cinématographique*, 1962

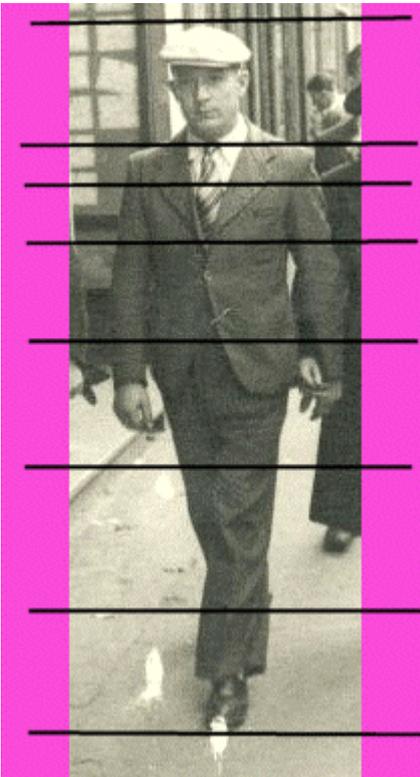
Le **très gros plan** ou **plan serré** peut focaliser sur les lèvres, les yeux d'un personnage ou sur un bouton de commande, un objet etc. Il peut donner une acuité monstrueuse, créer une tension. Il isole souvent un détail du corps ou du visage qui prend une importance dramatique. Il peut encore provoquer un effet de suspense; si l'on ne montre que la bouche d'une personne au téléphone : on tait ainsi son identité provisoirement....



L'**insert**, stricto sensu, est un plan qui, comme l'indique l'étymologie, est tourné séparément pour être intercalé, "inséré" ensuite lors du montage. Il montre en gros plan un objet ou un détail : il sert à désigner un élément de l'action susceptible de prendre une importance dramatique ; les inserts représentent aussi fréquemment des documents : lettres, livres, journaux...

Souvent le terme d'**insert** est assimilé de façon réductrice au **gros plan**, voire au **plan de coupe** qui est un plan de brève durée inséré au montage pour assembler deux plans qui ne se raccordent pas parfaitement.

Travail de classement à faire sur une série d'images de *la Nuit du Chasseur*. [voir page suivante]



Voici un schéma représentant les lignes de découpe possibles d'un personnage, dans une échelle classique des plans.

LA NUIT DU CHASSEUR - The Night of the hunter

De Charles Laughton, Usa, 1955

Scénario d'après le roman de Davis Grubb

Avec Robert Mitchum, Shelley Winters, Lilian Gish, Billy Chapin, Sally Jane Bruce

Série d'images pour étude du cadrage et d'effets divers.



Un exemple possible de **montage des plans** donné en exemple [sic]. Cette série d'images assemblées constitue une **séquence**, une unité sémantique : on suit la promenade d'une jeune femme sur un quai. La **séquence** correspond à une unité narrative ; elle se constitue d'une série de plans ou de scènes qui forme un tout et qui raconte une histoire, un moment d'une histoire.

Exemple d'usage des plans par Renoir dans une séquence de *la Règle du Jeu*, 1939



Jean Renoir se rapproche dans cette scène de plus en plus de ses personnages : plan d'ensemble avec un arrière plan très net (on voit nettement ici, à travers la fenêtre, le palais de Chaillot, le Trocadéro à l'arrière plan qui authentifie le cadre), puis plans américains, ensuite plans rapprochés et enfin gros plan.

2) EN TERME DE MOBILITE

On peut opposer le plan fixe aux différents types de mouvement d'appareil, y compris le zoom.

- Le panoramique

C'est le balayage par l'axe optique de la caméra d'un angle, sans bouger l'appareil de place.

On peut classer les panoramiques en fonction de **l'angle de déplacement** du rayon visuel de la caméra.

- panoramique **horizontal** : <---> un paysage est présenté d'un point de vue élevé.
- panoramique **vertical** : | on regarde un monument élevé, un personnage est montré des pieds à la tête.
- panoramique **oblique** / on suit l'envol d'un oiseau, la descente d'un skieur.
- panoramique **brisé** : la trajectoire suit plusieurs plans, elle peut être fantaisiste; on présente ainsi les recoins d'un décor, le déplacement hésitant d'une personne.

On pourrait aussi les classer en fonction du **résultat recherché** :

- Le panoramique **d'exploration**, en général plutôt lent, montre tous les détails d'un décor. Il prend souvent par sa fonction descriptive un rôle introductif, permettant la découverte d'un espace....
- Le panoramique **d'accompagnement** suit un sujet en mouvement, l'image est centrée sur lui pour concentrer l'attention.
- Le panoramique **rapide**, de balayage permet de réunir deux sujets liés, sans coupure visuelle, rapidement.

- Le travelling

Le travelling implique un déplacement de la caméra dans l'espace; elle est souvent placée sur un chariot. On peut distinguer :

- **le travelling latéral** : vertical avec une caméra dans un ascenseur, par exemple, qui se déplace de haut en bas; horizontal avec la caméra dans une voiture, un train ou des rails en studio, elle se déplace de gauche à droite. Le rayon visuel de la caméra se déplace parallèlement à l'objet, la caméra étant fixe à bord d'un engin mobile. Cf. les galopades des westerns.

- **le travelling dans l'axe optique** : la caméra se déplace dans l'axe de son rayon visuel, soit en s'éloignant ou se rapprochant du sujet fixe.

On parle de travelling **avant** et de travelling **arrière**. En prise de vue continue on passe d'un type de plan à un autre: du plan général au gros plan, par exemple; dans ce cas on a un travelling avant d'approche.

- travelling d'accompagnement, travelling d'exploration: technique analogue à celle du panoramique d'accompagnement.

- Le zoom

Au sens strict, il désigne un type d'**objectif spécial à focale variable**; sans bouger la caméra de place, il permet d'obtenir des effets de travelling dans l'axe, avant ou arrière. On peut considérer le zoom comme un **travelling optique**. Alors que le travelling amène un changement de perspective, lié au déplacement de la caméra, le zoom se contente de jouer sur le grossissement de l'image.

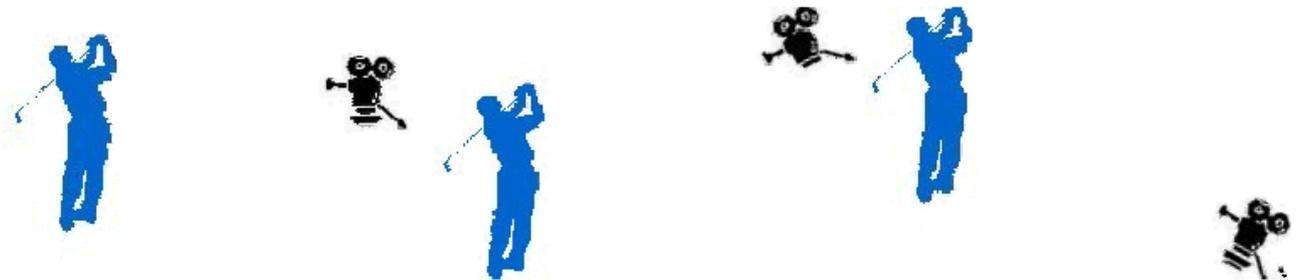
3) EN TERME DE DUREE

Les plans, unités de montage, peuvent être très brefs (1 seconde), ou plus ou moins longs (x minutes). On arrive au **plan-séquence** quand un plan est suffisamment long pour contenir l'équivalent événementiel d'une séquence, c.à.d. un enchaînement, une suite logique d'événements distincts. La signification d'un plan simple est perçue rapidement; dans le cas d'un gros plan, deux secondes suffisent. Si le plan est touffu, s'il y a plusieurs personnages, objets, la présence à l'écran doit être nécessairement plus longue. Ainsi, dix secondes semblent utiles pour un plan d'ensemble fixe.

Le temps de perception est inversement proportionnel à la grosseur de l'image.

D) LES ANGLES DE PRISE DE VUE

La prise de vue, la visée, peut se faire selon trois grands types d'angle :



- **vue dans l'axe** de l'objectif, sur un plan horizontal : la caméra est à hauteur d'œil, c'est le cas, non marqué, ordinaire.

- **vue en plongée** :

l'axe optique de la caméra est dirigé vers le bas, très penché. On "domine" le spectacle, on écrase le sujet filmé, on l'amenuise. On peut en tirer des effets psychologiques ou symboliques.



- **vue en contre-plongée** :

l'axe optique de la caméra est dirigé vers le haut. Fréquent quand il s'agit de montrer un monument, une tour; on peut ainsi accentuer un effet de majesté, le bâtiment paraît dominateur.

Exemple d'usage des angles tiré d'une séquence de *Citizen Kane*.



Le dernier photogramme de Wells montre qu'il ne faut pas interpréter mécaniquement ou de façon univoque les valeurs des angles de prise de vue. Kane est réduit et vu d'en haut, mais il serait naïf de dire sommairement qu'il est écrasé symboliquement. Il est au fait de sa puissance ; il est donc l'objet de tous les regards. La surcomposition de l'image avec des cadres dans le cadre et l'effet de lumière attirent l'attention sur lui ou plutôt sur son image même ; cela dit, quelque chose aussi se joue à droite du cadre. Un regard, une menace potentielle sont déjà là. Question de nuance.

E) CHAMP / CONTRE-CHAMP / HORS-CHAMP

Le **champ** est la portion d'espace imaginaire contenue à l'intérieur du cadre de l'image.

Le **hors-champ** est lié au champ, il n'existe qu'en fonction de lui : c'est l'ensemble des éléments (personnages, décor...) qui, n'étant pas inclus dans le champ, lui sont néanmoins rattachés imaginativement, pour le spectateur, par un moyen quelconque. Avec le hors-champ, on laisse des éléments de l'action hors du cadre, mais pour obtenir un effet : par exemple, on suit sur le visage de spectateurs masculins les étapes d'un strip-tease. On observera que le regard comme le son de la voix sont des éléments essentiels pour constituer ce qui est hors-champ.

Le **champ** et le **hors-champ** communiquent de différentes façons :

- entrée dans le champ / sortie du champ de la caméra (généralement, par le bord latéral du cadre); un personnage sort du cadre ou entre ;
- interpellation du hors-champ : un personnage regarde à l'extérieur du champ ; il adresse la parole à quelqu'un qu'on ne voit pas dans le champ ;
- le hors-champ peut se définir aussi par rapport à des personnages : une partie d'un personnage est hors du cadre.



Echange cordial dans *Pas de printemps pour Marnie*. [champ et contre-champ]

Le **champ** et le **contre-champ** : la caméra braquée sur un sujet définit un champ de prise de vue; si on la déplace de 180°, on cadre un contre-champ. On utilise souvent pour cela deux caméras qui tournent en même temps. Par exemple, on filme deux interlocuteurs assis, face à face, à une table; on voit, d'abord, X de face et Y de dos, ensuite Y de face et X de dos.



Hôtel du Nord (1938) de M. Carné :
usage des regards dans l'opposition champ/ contre-champ au comptoir.



Citizen Kane d'Orson Welles

F) EFFETS OPTIQUES

Sans parler des effets spéciaux et de l'image de synthèse, élaborée sur ordinateur, évoquons quelques procédés de base.

La **profondeur de champ** joue sur la netteté des différents plans de l'image, elle joue sur la troisième dimension de l'image. Le cinéaste peut utiliser le flou artistique ou au contraire une grande netteté des objets à l'écran, en faisant varier la P.D.C. (grande / nulle); pour cela, il change la focale de l'objectif ou l'ouverture du diaphragme.

La **P.D.C.** a un rôle esthétique et expressif. Chez Renoir, par exemple, la netteté de l'arrière plan montre son importance, il essaie de l'utiliser pour suggérer une atmosphère. Orson Welles dans *Citizen Kane* a utilisé une P.D.C. maximale, tout est net, du premier à l'arrière plan. Au contraire, chez Sergio Leone, la P.D.C. est réduite, le cinéaste, en utilisant de longues focales, centre la vision sur les personnages, réduisant le rôle du décor ; il privilégie ainsi un élément dans un contexte.



Ces images de *Citizen Kane* montrent comment Welles fait communiquer les différents plans en jouant de la P.D.C. et de la focale. Il met ainsi en interaction arrière plan et avant plan : c'est le destin de l'enfant, isolé à l'extérieur dans le cadre de la fenêtre, qui est scellé par la signature.

Dans le deuxième photogramme, notre regard accompagne celui de Kane au 1er plan, vu de dos en amorce ; le regard de Kane et les lignes de fuite convergent ainsi sur Bernstein au fond, au bout de la table.

L'effet de perspective est accentué dans le 3ème photogramme : nous avons une forme de «montage parallèle» au sein de la même image, très structurée en profondeur. Le 1er plan met en relief une information et guide le spectateur dans l'interprétation de la tentative de suicide. Pour information, le résultat n'a été permis que par des jeux de lumière et un trucage via surimpression de la pellicule, avec plusieurs prises d'images par Welles.

La série des trois dernières images montre l'usage dans un plan séquence d'un cadre très travaillé ; l'axe choisi permet de jouer avec le plafond à l'arrière plan ; l'éclairage est contrasté, le jeu des regards est habile. Kane, au 1^{er} plan de l'image, tourne le dos à Leland au deuxième plan qui se rapproche et Bernstein s'aperçoit dans l'encadrement de la porte à l'arrière plan, spectateur du conflit.



Dans *la Splendeur des Amberson* (1942), Welles en jouant de la P.D.C., dans la scène du bal, met plus le spectateur en position de décider ce qui est important dans le plan (au sens cinématographique) ou ce qui mérite d'être regardé ; plusieurs niveaux de profondeur, donc de lecture, premier plan, second plan, arrière plan de l'image, sont ainsi en interaction. Diverses actions se jouent en même temps et interfèrent entre elles avec le rapprochement des deux jeunes gens ou celui des parents respectifs, dans les photogrammes 2 et 3... Le jeu des regards est important dans le fonctionnement des effets et amène des liens entre les plans de l'image, relayé par l'interpellation de la voix ("Lucy").



A. Hitchcock dans *Rebecca* (1940) utilise moins de P.D.C. lors de la découverte de Manderley par son héroïne : cela contribue à donner une dimension quelque peu étrange, voire gothique, à la grande salle de la demeure et à la situation de parade/ revue des domestiques ; de même, cela permet de faire surgir dans les plans suivants un personnage que l'on n'avait pas aperçu avec l'inquiétante gouvernante, Mme Danvers. Les éclairages et les regards, outre le décor, ont ici un rôle essentiel.

La **surimpression** a été utilisée pour des effets spéciaux ou artistiques. On superpose ainsi deux images l'une à l'autre avec une intention esthétique ou symbolique comme Abel Gance le fait avec des images de l'océan déchaîné et des scènes de la Révolution dans son *Napoléon*, en 1926.



On observera que Gance superpose ici à l'image de Napoléon sur fond de mer en proie à la tempête (évocation métaphorique de la violence déchaînée des images de bataille). Le dernier photogramme *aggrave* la surcharge symbolique avec la figure *impériale* de l'aigle.

Dans le thriller *Un crime dans la tête* (*The Manchurian candidate*, 1962), John Frankenheimer utilise la surimpression pour présenter un personnage en train de raconter et en même temps montrer les images très subjectives du souvenir relaté.



Dans *Miracle en Alabama* (*The Miracle Worker*, 1962), Arthur Penn utilise avec les **reflets** une forme de surimpression «naturelle»; ainsi l'image d'Hélène Keller, réduite et transformée, se lit sur la surface de la boule et celle d'Annie Sullivan sur la vitre qui souligne la frontière entre deux espaces. L'image de l'enfant rappelle, bien entendu, un motif de la peinture hollandaise tout comme Orson Welles sans doute... Le troisième photogramme est, à proprement parler, une surimpression; cette image de nature *subjective* traduit une plongée dans la mémoire d'Annie; celle-ci revoit une figure de son passé qui la hante, celle de son frère abandonné. Dans les trois cas, le travail sur la lumière et les ombres est notable.



L'**éclairage** peut être l'objet d'une élaboration savante, comme dans la peinture, avec le **clair-obscur**. On recherche des effets à valeurs diverses en jouant sur la lumière et l'ombre, voire en travaillant l'effet de cadre, comme dans cette image extraite de *la Nuit du chasseur*.



Le **fondu** consiste techniquement à l'origine à ouvrir ou fermer progressivement l'iris de la caméra, en faisant apparaître ou disparaître l'image, progressivement.

L'**ouverture à l'iris** consiste à ouvrir sur l'écran, généralement noir, une image en élargissant un cache en forme de cercle, cf. infra pour *Intolérance*. La **fermeture à l'iris** consiste à noircir l'écran en rétrécissant le cercle de l'image visible à partir des bords ; voir un exemple d'**usage symbolique** de ce procédé par Orson Welles. [voir ci-dessous et page suivante]



Avec le **fondu enchaîné**, on recherche un effet, en substituant progressivement une image à une autre qui s'efface ; il a un rôle syntaxique de transition par cette superposition. Les fondus sont utilisés comme effets pour marquer le temps, pour nous faire passer d'une séquence à l'autre, ainsi qu'on le voit avec ces trois photogrammes de *Gervaise* de René Clément.

Dans ce cas singulier, la transition est accompagnée par la **voix off** de Gervaise qui commente les diverses étapes de sa propre vie. Ces fondus enchaînés ont donc un rôle de **punctuation**, mais avec l'avènement de la vidéo, les films, les vidéo-clips comportent de plus en plus de **volets** : une image apparaît pour chasser ou balayer la précédente.



Trois images d'*Intolérance* de Griffith : **ouverture à l'iris** pour la séquence babylonienne.

Avec le **fondu au noir** ou **au blanc**, l'image s'assombrit ou s'éclaircit progressivement pour disparaître complètement. Ce fondu marque souvent la fin d'une étape, d'une période. Cette sorte d'extinction puis brève suspension des images filmiques par obscurcissement ou éclaircissement est transitoire ; elle peut servir à marquer un écart temporel entre deux séquences. Le fondu constitue ainsi un moyen efficace pour exprimer une ellipse narrative, qu'elle soit d'ordre temporel ou spatial.

La **fermeture au noir** ou **au blanc** (*fade out*) est la disparition progressive de l'image de l'ensemble de l'écran. L'**ouverture au noir** ou **au blanc** (*fade in*) est le procédé inverse : on part de l'écran noir ou blanc sur l'ensemble de la surface d'écran pour aboutir progressivement à l'image.

La Splendeur des Amberson : un effet d'iris symbolique

Titre original : *The Magnificent Ambersons*

USA, 1942, 1h 28 minutes.

Réalisateur : ORSON WELLES

Avec Joseph Cotten, Tim Holt, Anne Baxter, Dolores Costello, Agnes Moorehead...

Bref commentaire :

De tous les procédés qu'Orson Welles mobilise pour la *Splendeur des Amberson*, un des plus notables est l'effet d'iris sur l'automobile de Morgan disparaissant dans le fond de l'image avec les familles Morgan et Amberson à bord, chantant "Qui a fait sauter la banque à Monte Carlo." Pendant que l'automobile se perd au loin dans l'horizon enneigé, l'iris englutit le monde autour d'elle, comme un procédé métaphorique puisque l'Indianapolis que les personnages ont connue

par le passé disparaît rapidement. Non seulement ce sont les Amberson et les Morgan qui sortent du champ, mais on quitte une époque.

L'effet tire aussi de sa pertinence parce que leur moyen de transport est une automobile : ainsi, la nouvelle époque où ils sont sur le point d'entrer sera bien celle d'une société industrielle dominée par l'automobile, transformée par elle. Cela est d'ailleurs décodé, dans une autre séquence du film, par Eugène Morgan lors d'une discussion animée.

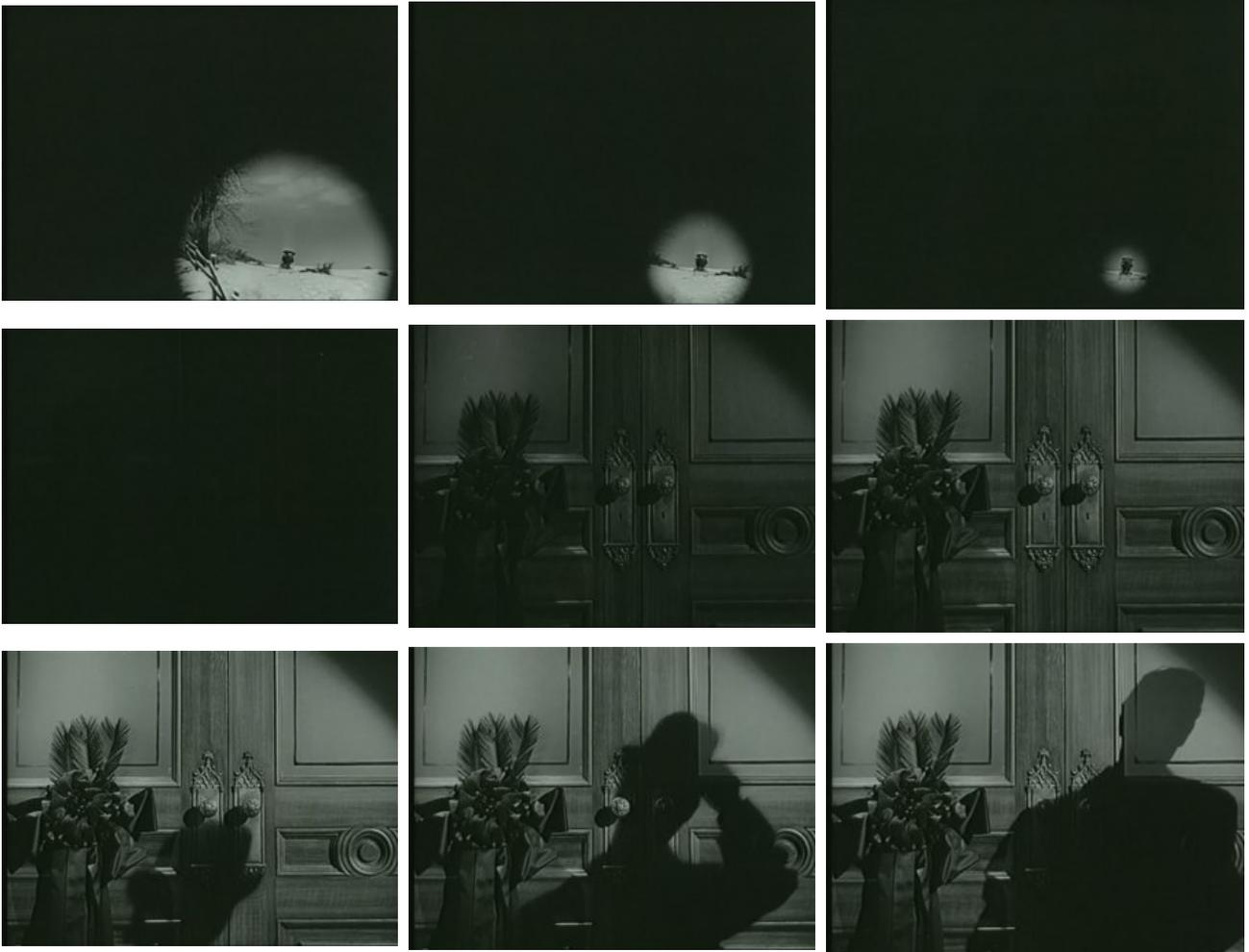
L'effet d'iris, en outre, est un procédé déjà quelque peu désuet : il a été employé fréquemment aux temps du cinéma muet, mais bien moins depuis le cinéma parlant. De même que l'effet d'iris souligne la fin d'une Indianapolis pré-industrielle, il remémore aussi les commencements du cinéma. C'est ainsi un bel effet technique qui traduit symboliquement l'essence du film mieux que tout autre.

La séquence suivante enchaîne de façon significative sur la mort et l'ombre : quelque chose s'est bien perdu et cette excursion, bref moment de bonheur nostalgique, le marque bien. Tempus irreparabile fugit : mais où sont les neiges d'antan ?

Ce propos est inspiré directement par une analyse figurant sur cette page :

<http://alumni.imsa.edu/~mitch/titles/ambersons.html> (en anglais).





Exemple de volets tiré de *Citizen Kane*.



Exemple de transition chez Renoir, dans la *Règle du Jeu*, 1939



Autre exemple, avec effet d'iris, tiré de *La Nuit du chasseur* de Ch. Laughton, 1955 :





On observera que cet exemple est intéressant pour poser la question du point de vue.

Le **ralenti / accéléré** : on peut faire varier le rythme de présentation des images. On décompose, par exemple, avec un ralenti les étapes d'un événement (mort d'un personnage, chute dans un western). Le ralenti peut avoir une valeur psychologique, suggérer une scène onirique ou donner une dimension magique... Voir Jean Cocteau, le *Testament d'Orphée*, 1960: quand le poète sort du laboratoire et s'en va croiser l'homme-cheval, sa démarche devient ainsi aérienne...



Sur le plan de la technique cinématographique, pour obtenir un ralenti, on filme les images à une vitesse plus rapide qu' à la normale pour projeter ensuite à la vitesse de 24 images/ seconde. Cela permet de décomposer le mouvement et des effets esthétiques.

Source au 20 septembre 2006 : <http://membres.lycos.fr/simonnet/sitfen/cinema/codes.htm>

Source au 20 février 2014 : <http://emile.simonnet.free.fr/sitfen/cinema/cinema.htm>