

# Analyse filmique

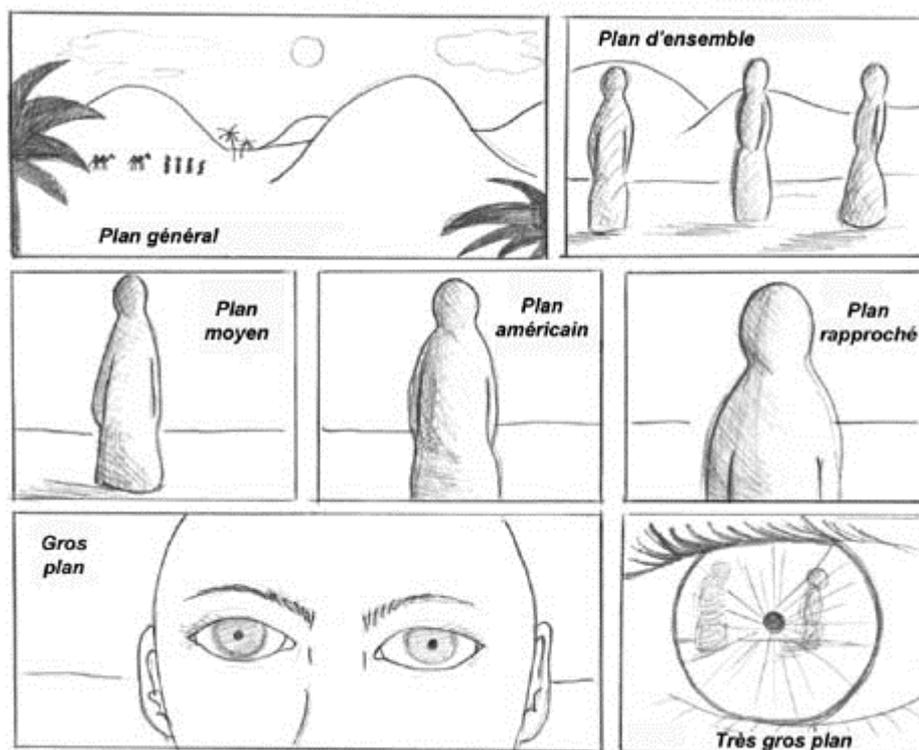
## Les éléments à prendre en compte

### Analyse de l'image

#### Rappel : qu'est-ce qu'un plan?

On nomme plan la portion de film comprise entre deux collures (joint entre deux bandes effectué par collage) - Un film comporte en moyenne 5 à 600 plans. La durée moyenne d'un plan est de dix secondes. Le jeu sur la durée du plan participe du rythme de la narration.

#### 1. L'ECHELLE DU PLAN :



La nomenclature des valeurs de plan - obtenues par la position de la caméra par rapport à l'objet filmé et par les objectifs utilisés - s'établit comme suit (du plus large au plus serré):

#### Les plans larges:

- **Plan général** : situe la totalité d'un décor vaste, d'un espace important, dans lequel les personnages ne sont pas perceptibles (voir par exemple les plans d'ouverture de nombreux westerns)
- **Plan d'ensemble** : comme précédemment, de façon plus précise, mais les individus sont perceptibles, voire identifiables.
- **Plan de demi-ensemble** : réduction du décor, individus en groupe. Ce type de plan situe les personnages dans leur décor

### Les plans personnage :

- **Plan moyen** : personnage en pied. Son rôle est multiple dans la mesure où, selon le contexte, son effet varie : introduction d'un personnage, menace, humour, détente...
- **Plan italien** : personnage coupé au niveau de la cheville ou du mollet.
- **Plan américain** : personnage coupé à mi-cuisse (mise en valeur des colts dans le western). Très utilisé, par exemple, pour organiser une conversation entre 2 personnages.
- **Plan rapproché** : trois valeurs: ceinture, poitrine, épaules. Les plans rapprochés entraînent une appréhension plus intime du personnage (situation morale, psychologique, intentions, caractère)
- **Gros plan** : isolement d'un objet, d'un visage. Il supprime les distances, favorise le rejet ou l'identification, trahit les émotions et les sentiments.
- **Très gros plan (ou insert)** : il focalise, comme une loupe, l'attention sur un objet, un geste, un détail qui occupe soudain tout l'écran.

### 2. LES ANGLES DE PRISE DE VUE

- **Angle "neutre" ou horizontal** : la caméra est généralement placée à hauteur d'œil, parallèle au sol.
- **Plongée** : la caméra enregistre l'image du haut vers le bas. Elle permet de décrire de vastes décors et de donner une idée des mouvements et des déplacements des personnages (ou autres sujets). Elle a souvent une valeur psychologique : les personnages vus en plongée paraissent toujours plus ou moins écrasés, dominés ; cet angle de prise de vue suggère donc une infériorité.
- **Contre-plongée** : vision inverse de la précédente, la caméra est placée en contrebas de l'objet filmé. Elle possède une valeur psychologique inverse de la plongée : impression de supériorité, arrogance, puissance ou mépris.

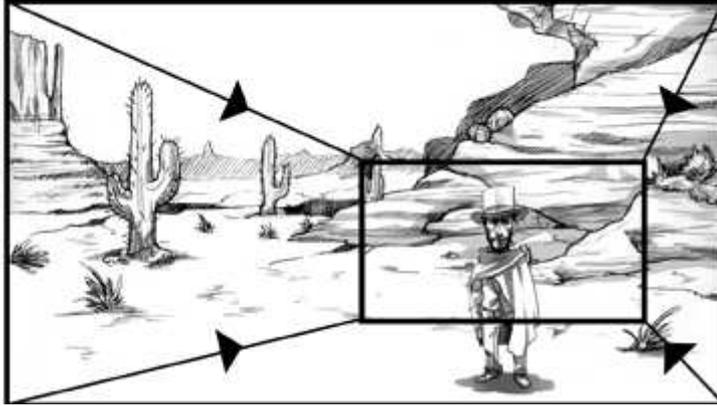


### 3. LES MOUVEMENTS DE CAMERA :

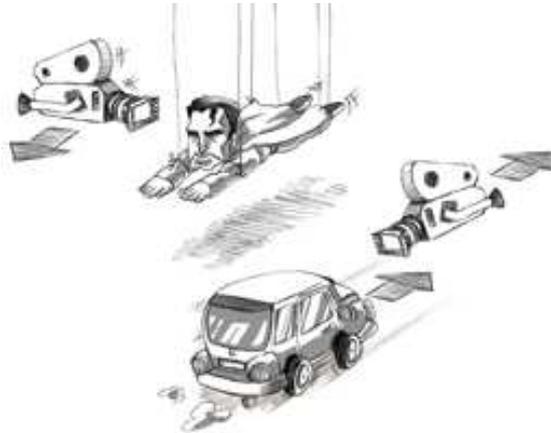
- **Plan fixe** : absence de mouvement.
- **Panoramique** : gauche-droite, haut-bas et leurs inverses. Rotation de la caméra sur l'un de ses deux axes. Il est descriptif s'il balaye le décor où va se dérouler l'action. Il est d'*accompagnement* s'il suit le déplacement des personnages et s'arrête avec eux. Un panoramique filé est utilisé pour joindre deux portions d'espace, mais dont la vitesse empêche la perception de l'espace intermédiaire.



- **Zoom :** Dans un film, le zoom avant est le mouvement qui permet d'isoler un objet dans le décor ou d'insister sur un détail. Le zoom arrière est le mouvement inverse. Il permet la révélation du décor de la scène entourant l'objet en suscitant parfois un effet de surprise ou de dramatisation.



- **Travelling :** horizontal: avant, arrière, latéral; vertical: haut-bas; bas-haut. La caméra se déplace en suivant un axe optique constant (caméra placée sur des rails par exemple) - A ne pas confondre avec le travelling optique (zoom) qui utilise un objectif à focale variable.



#### 4. LE MONTAGE ET LE RACCORD DES PLANS :

**Le montage**, au sens strict, est l'organisation des plans du film dans certaines conditions d'ordre et de durée.

Une histoire peut être racontée selon différents types de montage :

- Le montage chronologique, qui s'attache au déroulement chronologique de l'action.
- Le montage par retour en arrière (analepse ou flash-back), où l'action est coupée de retours sur des actions antérieures.
- Le montage parallèle, qui juxtapose des actions éloignées dans le temps ou l'espace, mais qui peuvent entretenir entre elles un rapport métaphorique.
- Le montage alterné, qui juxtapose des actions simultanées.

##### Le montage des plans:

- **Cut :** il n'y a aucun effet visuel de raccord entre les deux plans.
- **Effet de cache ou d'iris :** la fin du plan A est souligné par une masse noire qui vient peu à peu recouvrir l'écran, ne laissant qu'un élément circulaire qui diminue (= fermeture à l'iris) ou une portion de plus en plus étroite de l'écran (= fermeture au cache: cache gauche-droite, droite-gauche; haut-bas, ou partant du centre).
- **Fondu au noir (ou au blanc) :** bref instant où l'écran se noircit (ou blanchit) progressivement, mais sans l'effet d'insistance du cache ou de l'iris.
- **Fondu enchaîné :** la première image du plan B prend peu à peu la place de la dernière du plan A, en semblant se confondre un instant.

##### Le raccord des plans :

- **Raccord regard** : dans le plan A, un personnage regarde un objet ou une personne, hors-champ; dans le plan B, on montre l'objet de ce regard.
- **Raccord mouvement** : un mouvement commencé dans le plan A continue dans le plan B.
- **Raccord dans l'axe** : deux moments successifs d'un même événement sont traités en deux plans, mais l'échelle a changé dans le plan B.
- **Le champ contrechamp**:

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

**Le hors-champ** : il est lié au champ. C'est l'ensemble des éléments (personnage, décor...) qui, n'étant pas inclus dans le champ, lui sont néanmoins rattachés de façon imaginaire, pour le spectateur, par un moyen quelconque.

Deux plans peuvent renvoyer l'un à l'autre, par exemple dans le cas des dialogues, ou les séquences de duel dans les westerns, par l'opposition champ contrechamp. Dans le plan A, on voit le personnage 1; puis le personnage qui lui fait face dans le plan B (la caméra a opéré un retournement à 180 degrés).

- **Autres éléments de raccord**: l'impression de continuité logique entre deux plans peut être assurée par la bande son (musique, voix, bruit)

## 5. **LE POINT DE VUE :**

Qui voit?

- un narrateur omniscient.
- un personnage (**ocularisation interne**).

## Analyse de la bande son

La bande sonore du film est composite: dialogues, bruit, musique. Elle est en fait chargée d'une partie de la narration.

- **Les bruits** : on nomme bruit tout ce qui n'est pas produit par une voix humaine. Les bruits peuvent être simplement à effet de réel, ou chargés de signification.

### • Les voix :

- **Voix in** : l'émission provient de l'écran (on voit celui qui parle)
- **Voix hors-champ** : on ne voit pas celui qui parle (mais l'émission prend sens par rapport aux plans antérieurs ou postérieurs (cf champ contre-champ).
- **Voix off** : toute voix non diégétique, c'est à dire non située dans le cadre et le temps de l'action narrée (ex: narrateur extérieur).

### • La musique :

- **Diégétique**: la musique est dite diégétique lorsqu'elle appartient au cadre et au temps de l'action narrée ( un personnage du film écoute la radio par exemple)
- **Extra-diégétique**: c'est la *musique de fosse* des premiers temps du cinéma, celle qui accompagne le film.

Elle peut être *redondante*, lorsqu'elle dit la même chose que l'image (une musique triste sur une scène de rupture par exemple) ou *de contrepoint*, lorsqu'elle se démarque de l'image (une musique gaie sur des images tragiques par exemple). La musique participe de la narration et de la ponctuation du film: un thème musical particulier peut être associé à tel ou tel personnage, ou à telle ou telle situation...