

# LE PLAN

UTILISATION DES CADRAGES

# La notion de valeur de cadre

La valeur de cadre est l'espace délimité par le cadre de la caméra (ou de l'écran) en référence au sujet filmé. Tout le monde a entendu parler de gros plans ou de plans américains, ce sont des valeurs de cadre.

Cette notion diffère beaucoup d'un pays à l'autre et d'un réalisateur à l'autre, il n'existe pas de vocabulaire commun, seulement un plus petit commun dénominateur.

Les américains parlent en terme de distance au sujet

establishing shot ou long shot est un point de vue large, assez éloigné de l'action, permettant de bien définir le sujet dans un espace

full shot ou figure shot permet de voir l'action de plus près, les personnages étant en pied

medium shot est un plan rapproché d'un personnage

close-up est un gros plan

## **P'utilisation du gros plan** : la primauté de l'émotion Sergio Leone

Le gros plan est une vision particulière puisque le sujet est sorti de son environnement de plusieurs manières : il est isolé par la coupe, il est isolé par la faible profondeur, il impose d'admettre implicitement une découpe dans le corps du personnage. Ce plan est néanmoins très en correspondance avec ce que nos yeux font naturellement lorsque notre attention est captée par une personne et que notre regard se fixe sur un détail, ses yeux par exemple en oubliant le reste.

Le gros plan est une manière de resserrer l'attention sur le visage de l'acteur, le regard, les rictus sont décryptés. Dé lors le visage est le sentiment que l'on prête au personnage : amour souffrance, haine, etc...



## **Il était une fois dans l'ouest réel Sergio Leone :**

*L'homme à l'harmonica (haut gauche) se souvient de ce que lui a fait subir Franck (bas droit) lors de son enfance en l'utilisant pour la pendaison de son frère. la scène est reconstituée autour de gros plans sollicitant l'émotion et le souvenir*

## **les plans larges servent à mettre en relation personnages et décor** afin de faire jouer

une interaction entre les deux, de mettre en perspective pour le spectateur la relation entre le discours et l'environnement, dans des relations qui vont de l'opposition à la complémentarité.

## **Match point réel. Woody Allen**

*Le PL permet de mettre en relation le discours et ici l'exposition et la peinture contemporaine accrochée.*



**L'utilisation du plan rapproché** : se concentrer sur l'action.

Ce type de cadres est le plus répandu au cinéma puisqu'il permet de voir les personnages et leurs déplacements.



**Match point** réal. Woody Allen

*Le PR fait porter l'attention sur les personnages dans leur action*



**The searchers** réal. John Ford

**L'utilisation du plan d'ensemble ou du plan général** : situer l'action dans un espace, un décor, montrer l'espace comme lieu de tensions potentielles. En montrant la totalité d'un lieu, ces plans campent le décor, la présence des personnages a moins d'importance, mais il y a alors place pour un questionnement sur la relation à l'espace. Ces plans sont ceux des interrogations du spectateur sur la place du personnage dans l'évolution du récit. le PE est aussi l'occasion de développer l'esthétique de l'espace : ampleur d'un paysage, vide d'un désert ou d'un océan, abondance de matière d'une pièce encombrée, fourmillement d'une foule ....



**Nord** réal Rune Denstad Langlo  
**Zabriskie Point** réal Michelangelo Antonioni

**Le très gros plan** : donne une information particulière en insistant sur un détail

**la terminologie technique** : en tournage les énonciations de plans sont plus approximatives en général : lors des déplacements dans la profondeur les personnages changent sensiblement leur valeur de cadre. D'autre part les termes de gros plans ou très gros plans peuvent ne pas s'appliquer à des personnages ou des objets mais à des éléments du décor (on dira "faire un gros plan d'une fenêtre" dont on est éloigné par exemple).



**Les valeurs de cadre en France** sont très hiérarchisées, notamment en raison d'une culture de la sémiologie et de l'analyse du cinéma. Les abréviations sont consacrées et toujours utilisées.

### Les plans de décor:

**Plan d'ensemble (PE):** englobe la totalité du décor et de l'action; si l'espace est très vaste on parle de **PGE (plan grand ensemble)** (*PGE des badlands Zabriskie Point*)

**Plan demi ensemble (P1/2 E):** une partie du décor, l'espace semble limité par le cadre

**Plan général (PG):** la totalité du décor et de l'action; les termes PE et PG sont souvent utilisés l'un pour l'autre. (*PG de la terrasse : Femmes au bord de la crise de nerfs - P Almodovar*)



### Les plans de personnages et d'action :

#### Personnages dans le décor

**Plan large (PL):** un espace délimité où l'action est vue en totalité

**Plan serré:** limite le cadre au strict minimum de l'action filmée (*P serré d'un groupe - Les poupées russes de Cédric Klapisch*)



#### Personnages en groupes

**Plan moyen (PM):** entre les deux (PL et P serré)

**Plans en pied:** personnages debout (*Les oiseaux d'Hitchcock . P en pieds*)



#### Plans rapprochés,

**le plan américain (PA)** personnages coupés dans la cuisse (historiquement le plan le plus gros d'un cow-boy pour pouvoir voir le colt jusqu'en bas du canon) *PA au comptoir Rio Bravo d'H Hawks*

**le plan italien (PI):** personnages coupés sous la veste. PA et PI sont les plans du dialogue à plusieurs

**Plan rapproché taille (PR taille), Plan rapproché poitrine:** la partie du corps où se fait la découpe par le cadre. Ce sont les plans du champ/contre-champ; on voit bien les protagonistes, mais ils ne sont pas coincés dans le cadre, on peut percevoir également d'autres éléments (décor, personnages de dos en amorce)



#### Les plans de l'émotion

**PRépaule :** valeur assez répandue car très proche du visage tout en conservant la posture du corps (*PR épaule - Starwars de Georges Lucas*)

**Gros plan (GP):** un visage de sous le menton à au-dessus des cheveux; on est proche du personnage, de ses sentiments

**Très gros plan (TGP):** un détail, pour insister particulièrement: mains, œil, oreille,.

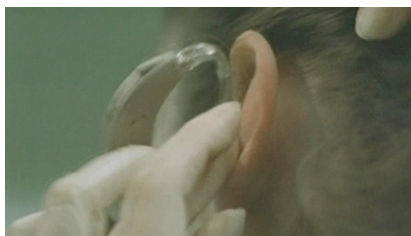
*TGP d'une main qui replace un appareil auditif - Sur mes lèvres*



#### Les plans d'objets

**Gros plan d'objet (GP):** une partie du décor, lorsqu'on s'en approche optiquement (un GP d'une fenêtre, un GP d'une gargouille)

**Très gros plan** goutte de lait de figuier sur une feuille *L'odeur de la papaye verte Tran Anh-Hung*







**EWS (Extreme Wide Shot)**

The view is so far from the subject that he isn't even visible. Often used as an establishing shot.



**VWS (Very Wide Shot)**

The subject is visible (barely), but the emphasis is still on placing him in his environment.



**WS (Wide Shot)**

The subject takes up the full frame, or at least as much as comfortably possible. AKA: long shot, full shot.



**MS (Mid Shot)**

Shows some part of the subject in more detail while still giving an impression of the whole subject.



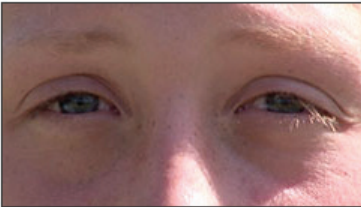
**MCU (Medium Close Up)**

Half way between a MS and a CU.



**CU (Close Up)**

A certain feature or part of the subject takes up the whole frame.



**ECU (Extreme Close Up)**

The ECU gets right in and shows extreme detail.

Variation: Choker



**Cut-In**

Shows some (other) part of the subject in detail.



**CA (Cutaway)**

A shot of something other than the subject.



**Two-Shot**

A shot of two people, framed similarly to a mid shot.



**(OSS) Over-the-Shoulder Shot**

Looking from behind a person at the subject.



**Noddy Shot**

Usually refers to a shot of the interviewer listening and reacting to the subject.

*Les valeurs de cadre dans les pays anglo-saxons*

# Le format

A l'origine le cinéma utilise un format d'écran rectangulaire, proche du carré, puis, à partir des années 50 on cherche à faire un cinéma plus spectaculaire et les écrans sont de plus en plus larges, les formats s'allongent. De même, à ses débuts la télévision est d'un format proche de celui du cinéma, avant que la télévision haute définition ne cherche à dupliquer les formats larges.

## Le support :

Au cinéma comme en vidéo, le format n'est pas lié à la taille du support.

Au cinéma on utilise un support de film (la pellicule); il existe en deux tailles:

- le 16 mm, utilisé par les courts métrages, les documentaires et les téléfilms
- le 35 mm, utilisé pour les longs métrages et les publicités.
- le 70 mm n'est pas un format de prise de vue, mais seulement de projection.

En vidéo on utilise un support magnétique ou électronique. Les supports ont des tailles différentes selon les standards. Les supports les plus répandus sont le disque dur et les cartes Compact flash (ou SD parfois). Les supports en disparition sont le DV et le Betacam digital.

## Le format :

Sur l'un comme sur l'autre on peut choisir des caches qui déterminent le format de l'image.

Les formats cinéma sont :

- le 1,33 (L=133, H=1), devenu le plus souvent 1,37
- le 1,66, plus proche des proportions du nombre d'or (1,618)
- le 1,85, dit panoramique; c'est le format le plus large obtenu

avec des optiques et caches standards

-le 2,35, dit cinémascope: l'image est comprimée horizontalement avant d'être impressionnée, afin de tenir dans la largeur de la pellicule. Il faut des optiques anamorphiques de prise de vue spécifiques qui ont un large champ horizontal; en arrière de l'optique, elles compriment l'image. Il faut disposer d'un système anamorphoseur équivalent à la projection (sinon les personnages seraient tout allongés).

En vidéo on a deux formats:

- le 4/3 (standard) et
- le 16/9ème, proche du format panoramique.

**Les formats :** *tous ces photogrammes ont la même largeur sur la pellicule. Bien sur, lors de la projection c'est la hauteur qui compte, donc le format cinémascope en bas est bien plus large, comme on le voit ci-dessous par superposition.*

**(de haut en bas Metropolis de Fritz Lang, Hotel du Nord de Marcel Carné, Amarcord de F Fellini et Pour quelques dollars de plus S Leone)**





# L'importance du cadrage

Le cadrage est la manière de disposer les éléments à l'intérieur du cadre : c'est une composition esthétique.

## Les angles de prises de vue :

### la hauteur de caméra ou : d'où le spectateur observe-t-il ?

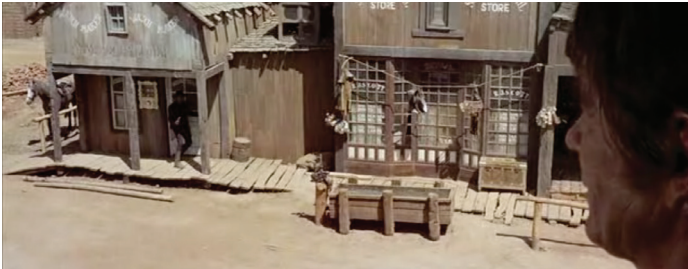
#### la hauteur d'oeil

C'est l'angle le plus répandu. il permet un point de vue neutre sur la scène et capte le regard. La caméra est généralement positionnée légèrement en dessous de la ligne du regard du personnage filmé.



*Melinda et Melinda* réal Woody Allen un regard égalitaire, le spectateur est placé comme un participant à l'action

la plongée est la figure de la domination, en plaçant le point de vue qui écrase le sujet et le contraint à lever les yeux pour nous voir, on place le personnage dans une position d'imploration.



#### Il était une fois dans l'ouest réal Sergio Leone

la plongée montre la domination : l'homme à l'harmonica (à droite) domine la situation, il protège Franck (à gauche) de ceux qui veulent le tuer (photo gauche) pour mieux se venger et le tuer lui-même (photo droite). La composition est strictement identique

la contre-plongée place le spectateur en situation d'être dominé. Cette position magnifie ce qui est filmé en lui donnant de la puissance.

Le cinéaste japonais Ozu décide de placer la caméra à la hauteur de la perception des spectateurs dans la salle, c'est-à-dire sous la ligne des yeux. Cette position basse permet aussi des plans plus en conformité avec la hauteur des personnages lorsqu'ils sont assis sur des tatamis.



8 femmes de François Ozon La contre-plongée accuse l'effet d'écrasement, dont nous sommes ici le sujet même.



#### Le goût du riz au thé vert réal. Ozu

des contre plongées pour adopter le point de vue du spectateur dans la salle de cinéma



## **Le plan subjectif : le regard du personnage**

Ce n'est pas à proprement parler une hauteur de caméra. Il est une manière d'associer le spectateur à l'action en créant une identification à ce qui se passe. Son identification tient à la fois à la hauteur de caméra (elle est à la hauteur du regard du personnage qui voit), à un mouvement correspondant à celui qu'est supposé faire le regardant (observateur statique (Fenêtre sur cour) observateur embusqué, observateur qui progresse dans l'espace (travelling avant))



**Fenêtre sur cour réal A. Hitchcock :** *Le plan sur les fenêtres est une vision subjective du personnage du plan précédent qui observe ses voisins.*



**Le projet Blair Witch réal Myrick et Sánchez** *le plan subjectif quasi permanent dans le film amène l'identification du spectateur à la situation en le rendant participant.*

## **La composition du cadre**

Le cadrage d'un plan est le résultat d'une recherche de composition graphique des formes, des lignes et des couleurs. La composition a donc des règles identiques à celles de la photographie ou de la peinture, règles auxquelles s'ajoute un élément dynamique puisque les personnages et objets peuvent se déplacer dans le cadre et que le cadre lui-même est mobile. La composition obéit à des principes de la perception, principes guidés par de grandes règles héritées de notre univers culturel au sens large, notamment de notre système de lecture de gauche à droite et de haut en bas et notre système symbolique venu de l'héritage culturel (rouge= chaleur, danger, rassure - bleu=glace, mer, froid, profondeur, angoisse, etc...).

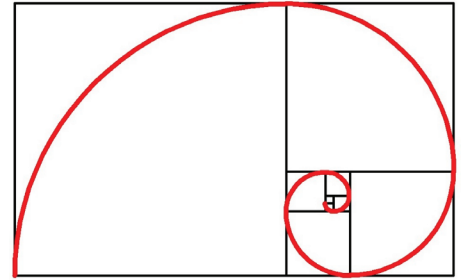
**La neige en tons chauds : La vie est un miracle réal E Kusturica,  
et en tons froids : Nord réal Rune Denstad Langlo**





## Le nombre d'or

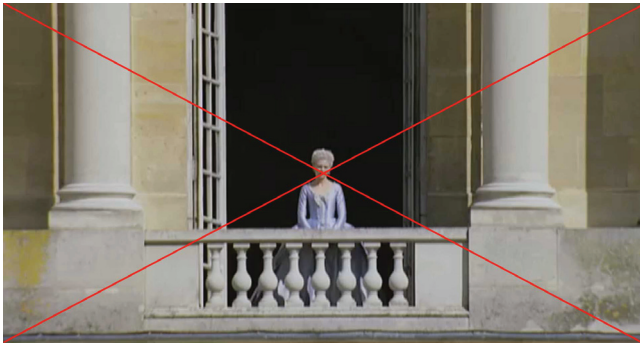
Sa valeur exacte:  $(\Phi = (1 + \sqrt{5})/2$  soit 0,618). Cette proportion dont la spirale illustre l'application se retrouve dans de nombreuses oeuvres d'art. Pacioli en liaison avec Léonard de Vinci écrit "la divine proportion" et l'érige en principe général de la composition picturale, sculpturale et architecturale.



## Les grandes zones de l'image :

On peut diviser l'image en zones de perception déterminées par des lignes de force :

- **le centre de l'image**, à la croisée des diagonales est un lieu de convergence. Il convient d'éviter de placer au centre un élément important, autrement le regard reste sur cet élément et n'explore pas le reste de l'image. Cela peut cependant correspondre à une volonté délibérée. Par ailleurs, le centrage horizontal est fréquent pour donner de la puissance au personnage ou une symétrie à l'image.

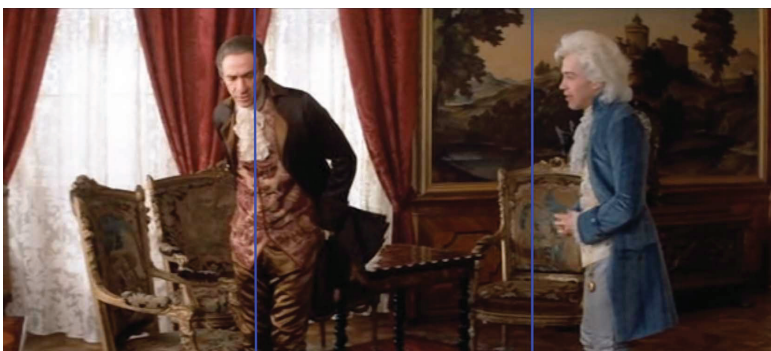


**Marie-Antoinette** réal S. Coppola *construction parfaitement symétrique pour isoler et centrer la reine*

**Les temps modernes** réal Ch Chaplin et **Troy** réal le centrage horizontal de l'image

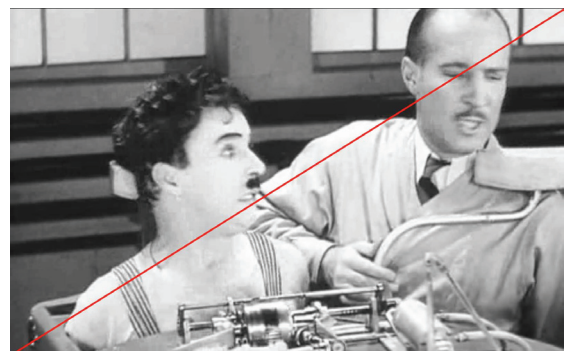


- **les lignes des 1/3 ou lignes de la règle d'or** : c'est aux interseptions de ces lignes horizontales et verticales que la perception est la meilleure. Les personnages sont souvent disposés par rapport à ces lignes.



**Amadeus** réal Milos Forman : *la règle des tiers*

**Les temps modernes** réal Ch Chaplin *diagonale montante, le contremaître domine l'ouvrier*



- **les diagonales** : toutes formes positionnées sur les diagonales subit leur dynamique : sur la diagonale bas gauche haut droite les formes marquent un effet de croissance, sur la diagonale inverse on lit des effets de domination (du haut sur le bas)

D'autres lignes structurent la composition :

- **les lignes de fuite** : bien qu'au cinéma elles ne soient que le fruit des règles de l'optique, elle peut être plus ou moins accusée par les choix optiques pour renforcer des effets de profondeur, guider le regard

- **les compositions géométriques** fondées sur les relations entre éléments forts de la composition :

**Cizen Kane réal Orson Welles:** *une composition plus complex utilisant les lignes du regard : l'enfant est coincé entre les 3 adultes qui lui ferment toute possibilité de s'échapper de l'image*

**Cizen Kane réal Orson Welles:** *la perspective conduit à centre l'attention sur le personnage le plus petit et sur les noms des affiches au fond du local.*

les visages des personnages, les objets.



**La composition tient compte du récit cinématographique qui est mouvement : l'air**

L'air est l'espace libre à côté d'un personnage : lorsqu'un personnage se déplace, il doit y avoir de l'air devant lui, lorsqu'un personnage regarde (dans une scène en champ/contre-champ), il doit avoir de l'air devant lui dans la direction de son regard. Le spectateur prolonge ainsi mouvement ou regard vers le hors champ (ou le hors cadre selon le cas) qui va suivre.



**Gran Torino réal Clint Eastwood** *l'air dans la direction du regard*

**Red Cliff réal John Woo** : *l'air devant les personnages en déplacement*

**Les figures de style**

Ce sont des figures de composition du cadre utilisées pour le rapport particulier de leur composition au récit : surcadrage, spirale, miroir, profondeur de champ

**Cizen Kane réal Orson Welles :** *Le surcadrage qui donne des limites à l'enfant qui joue dans la neige*  
**Une partie de campagne Réal Jean Renoir** *Le surcadrage comme une fenêtre sur un monde que l'on observe de l'extérieur*





**Le surcadrage** définit un ou plusieurs cadres secondaires dans l'image du plan. Les personnages sont ainsi enfermés dans des parties de l'image qui délimitent leur action, la contraignent. C'est une figure d'enfermement et de délimitation.

**La spirale** des escaliers est l'échappée vers l'infini à l'intérieur du cadre. Les personnages qui l'empruntent s'éloignent vers les profondeurs insondables ou en reviennent. Hitchcock

**Le nom de la rose** Réal JJ Anaud *Le surcadrage qui donne des limites et structure la composition en bostruant le passage : il coince le jeune homme.*

**Marie-Antoinette** Réal Sofia Coppola : *la spirale perd les personnages dans un tourbillon*



**le miroir** intervient comme élément d'amplification de la perception, de démultiplication des points de vue. Il peut donner l'idée que l'on voit le contre-champ .

**La profondeur de champ** : c'est un élément de la création dans le plan ; en effet le récit ne se développe pas seulement dans l'espace plat de l'image (de gauche à droite ou de haut en bas) , mais également dans la profondeur de l'espace, c'est-à-dire d'avant en arrière. L'usage de la profondeur peut se faire soit en ménageant un espace entièrement net sur tous les plans, du premier au dernier, soit en dégagant la netteté sur le plan sur lequel on veut attirer le regard, laissant les autres plans dans un flou présent. Orson Welles, Lars Von Trier

**Le miroir, cadre dans le cadre** Frida Réal Julie Taymor

*Tracer les lignes de composition de cette image. Commenter ensuite la composition de ce cadrage: Combien y a-t-il de parties? Voit-on la même chose? Quelles différences de lumière, de champ observe-t-on? Qu'est-ce qu'apporte une telle combinaison?*

**3:10 to Yuma** Réal James Mangold *la faible profondeur de champ permet de guider le regard du spectateur vers le sujet.*



**Les 7 samourais** Réal Akira Kurosawa *Kurosawa compose ses plans dans la profondeur : 3 plans ici 1er avec le samourai assis de profil, 2ème avec la couronne en arc de cercle des autres tenant tous une lance centrée sur le 1er samourai, le fond bouché et barré. Le feu permet de dessiner la silhouette et d'individualiser le samourai du 1er plan.*

# Les mouvements de caméra

Le mouvement du cadre est un élément de la narration devenu très usité. Certains films hollywoodiens, des séries américaines n'ont pas un seul plan fixe, et le travelling est de loin le mouvement le plus répandu. Outre la valeur esthétique de ces mouvements, l'objet principal est de solliciter l'attention du spectateur en permanence.

**Le panoramique** est la rotation de la caméra sur son axe (gauche, droite, haut, bas). Les abréviations : PANO BD-HG, etc... C'est historiquement le premier mouvement apparu. Il est rarement utilisé car il ralentit considérablement l'action. Cependant deux applications principales sont le pano descriptif d'un espace, le balayant d'un mouvement continu, et le panoramique d'accompagnement qui consiste à suivre un personnage sur un léger mouvement (c'est alors un recadrage) ou sur un mouvement de déplacement (panoramique au sens strict).

**Le travelling** est devenu depuis la fin des années 80 le mouvement le plus fréquent du cinéma.

Le travelling dynamise l'action dans le sens où il déplace le regard du spectateur à l'intérieur du récit, où il transforme le spectateur en un témoin omniscient. C'est un déplacement de la caméra.

Il existe des travellings latéraux (TRAV G ou D),

des travellings dans la profondeur (TRAV AV pour suivre un personnage, TRAV ARR pour le précéder), des travellings circulaires (en général internes) (TRAV CIRC GD par ex), des travellings verticaux (TRAV BH par ex) et bien entendu toutes les combinaisons entre eux et avec les panoramiques.

**Le zoom** : il donne l'impression d'entrer dans l'image (zoom avant) ou d'en sortir (zoom arrière). Très rarement utilisé au cinéma, il l'est davantage en télévision notamment dans les séries. Son rôle est de renforcer l'attention sur le personnage ou l'objet sur lequel on zoome avant, de nous éloigner du sujet en le plaçant progressivement dans un environnement plus large (zoom arrière)

**Le travelling compensé (trans-trav ou dolly-zoom)** : c'est un mouvement de travelling associé à un zoom ; le premier plan conserve de ce fait le même cadre tandis que le fond change de perspective et semble, selon le cas s'éloigner ou se rapprocher du premier plan, créant un effet visuel de vertige. La paternité officielle en revient à A. Hitchcock dans Vertigo, il a été beaucoup utilisé par Stanley Kubrick, d'autres réalisateurs s'y sont essayés comme M Kasovitz dans La haine.



*Il était une fois dans l'ouest de Sergio Leone*

*Plan séquence en TRAV (lecture en V, sens inverse aiguilles d'une montre): Claudia Cardinale descend du train, TRAV ARR puis approche de la gare (TRAV ARR et PANO GD), elle entre, parle au chef de gare, puis sort (TRAV BH au-dessus du toit) on découvre alors la ville et Claudia Cardinale qui sort de la gare, en bas du plan.*



**La haine, réal M. Kassovitz** Un travelling compensé : on s'éloigne du décor que regardent les protagonistes par un travelling arrière, on les découvre en GP puis en PA, dans le même temps le fond reste très présent et grossit même à l'écran du fait du zoom avant.



Le plan, par son existence même est mis en relation avec l'espace et le temps qui lui donnent des significations particulières ; cette mise en relation est à la fois visuelle et sonore :

- le plan est en relation avec l'espace non filmé: le hors cadre
- le plan est mis en relation avec l'imaginaire du spectateur : le hors champ
- les personnages sont mis en relation avec les espaces contigus par les entrées et sorties de plans

Le hors cadre est un espace dont la présence est connue ou sera connue du spectateur lorsque le cadre est déplacé dans l'espace. Il s'agit plus d'une notion technique que d'une notion esthétique. En effet, tout espace que le spectateur ne voit pas est le lieu de son imaginaire et joue l'effet de hors champ.

Le hors champ est un espace propre au cinéma, c'est l'espace non filmé dans le quel se trouve aussi la caméra et le spectateur. C'est un prolongement imaginaire du cadre qui peut avoir une réalité marquée pour le spectateur (s'il s'agit d'un hors cadre qu'il a déjà vu) ou une réalité supposée (un espace, un personnage encore pas vu et qui ne le sera peut-être jamais (voix narratives, c'est-à-dire voix de quelqu'un qui raconte et n'est pas un personnage, musiques extra-diégétiques c'est-à-dire musiques qui n'ont pas leur source dans le plan, etc... )