

# Premiers plans, premiers pas.

Porter l'œil au viseur, mouvement instinctif du cinéaste ! Mesure-t-il toujours la portée de ce geste qui limite à un petit rectangle le monde qui l'entoure ? Si élémentaire qu'il paraisse le cadrage est en effet un acte définitif (sauf à reprendre la prise de vues), responsable pour une part de l'esthétique du film et révélateur de la personnalité de celui qui l'accomplit. C'est dire combien il mérite réflexion. Avant d'appuyer sur le déclencheur, le cinéaste doit se souvenir que :

- le cadre du viseur ne peut contenir qu'une partie de ce qui s'offre à sa vue et qu'il est obligé de faire un choix
- il doit composer son image, c'est-à-dire organiser entre eux les éléments picturaux
- à la différence de la photographie l'image filmique est dépendante de ce qui la précède et de ce qui la suit : la nécessité du raccord intervient dès la composition
- le choix de la matière et la composition ne doivent pas être laissés à l'arbitraire mais guidés par les idées et les sentiments à communiquer au spectateur.

## CHOIX DE LA MATIÈRE

Le voyageur est quelquefois déçu par une contrée que lui avait vantée un film. Sur place il lui faut chercher les curiosités et, lorsqu'il les trouve, ce n'est pas forcément dans un décor propre à les mettre en valeur. C'était mieux en image, pense-t-il, non seulement parce que le film l'a servi sans effort mais surtout parce qu'il a magnifié les choses en les isolant. Cette vertu du cadrage d'opérer la valorisation du détail sur le tout sera bien sûr mise au service des idées. Le cinéaste cherchera dans la nature les arguments propres à étayer son dis-

cours, les fera en quelque sorte sortir de la masse, obligera le spectateur à y porter attention (et la grosseur de plan aura son mot à dire) en les lui présentant seuls dans un rectangle lumineux, au milieu d'une salle obscure. Or ceci pose d'emblée l'importante question de l'objectivité du cinéaste car s'il est souhaitable qu'il laisse hors du cadre tout ce qui est inutile et risque de distraire l'attention, que penser lorsqu'il élimine ce qui pourrait le contredire ? Le premier péché du cinéma est souvent le mensonge par omission.

## COMPOSITION

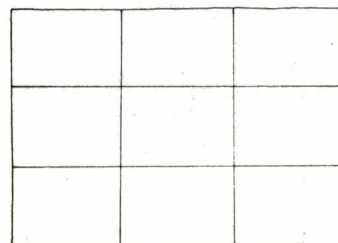
Cette valorisation par les limites du cadre est renforcée par la place qu'occupe le sujet : c'est le rôle de la composition. Composer c'est disposer dans un certain but les lignes, les masses, les couleurs, les lumières. Il existe des équations compliquées qui se résolvent en un nombre appelé d'or dont il reste peu de chances de se souvenir au moment de la prise de vues. Il est plus facile d'avoir présent à l'esprit que la

composition de l'image repose sur un équilibre des lignes et des masses. Cet équilibre est remis en question au cours du plan par le déplacement des mobiles à l'intérieur du cadre et les mouvements de caméra ainsi qu'au passage d'un plan à un autre. C'est dire que les règles de composition de l'image fixe (photographie) doivent subir une adaptation à l'image en évolution (cinéma).

## RÈGLES DE BASE DE L'IMAGE FIXE

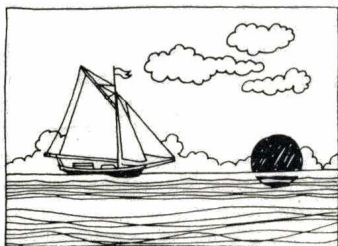
### LIGNES MAÎTRESSES ET POINTS FORTS

Le cadre du viseur peut être découpé en 9 rectangles délimités par deux lignes maîtresses horizontales et deux lignes maîtresses verticales. Ces lignes se rencontrent en quatre points forts. Autant que possible, les lignes principales du sujet doivent coïncider avec ces lignes imaginaires et les centres d'intérêt doivent occuper les points forts ; mais, source de monotonie, la symétrie doit être évitée (1).



### APPLICATION AUX HORIZONTALES

Sujet simple : la mer et le ciel. En 2 le centre d'intérêt est sur la mer avec le navire secoué par les vagues. Le vide du ciel lui confère peu d'importance. L'horizon est placé sur la ligne maîtresse horizontale haute. C'est le contraire en 3, la mer est calme, le ciel nuageux tient la vedette, donc occupe la plus grande partie de l'image : horizon au tiers inférieur. Placer



l'horizon au milieu de l'image donnerait la même importance aux deux éléments et



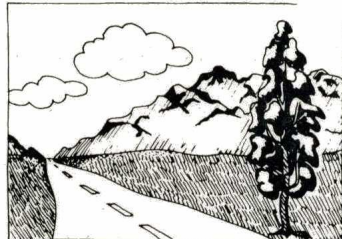
créerait une symétrie peu agréable.

### APPLICATION AUX VERTICALES

Même façon d'opérer pour ce peuplier qui occupera une des lignes maîtresses verticales, laissant la route se développer dans le reste de l'image (4 et 5).



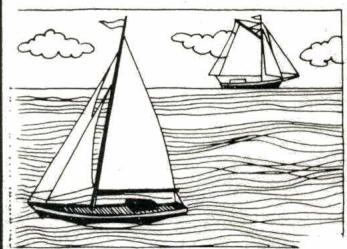
4



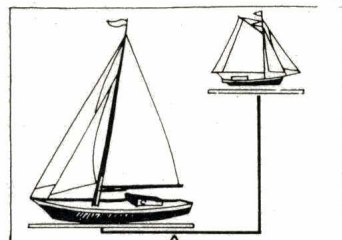
5

### EQUILIBRE DES MASSES

Au sujet principal, il est bon d'associer un sujet secondaire. Au voilier de gauche répondra ainsi un autre,

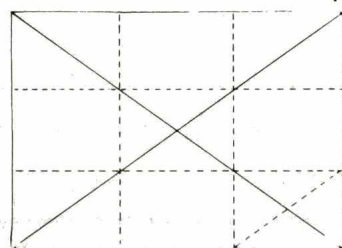


6



7

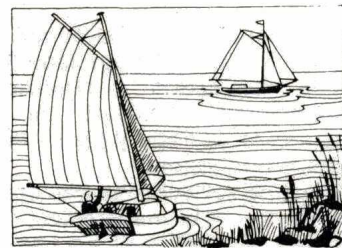
plus petit et plus éloigné à droite. Les deux navires occupent sensiblement deux points forts et sont équilibrés selon la loi des leviers : à la plus petite masse le levier le plus long (6 et 7).



8

### INTRODUCTION DES OBLIQUES

Traçons maintenant les diagonales du rectangle ; elles guideront les lignes fuyantes de perspective ainsi que les obliques du sujet (8).



9

Application à l'image : en bas, dans le coin droit, la ligne de fuite du rivage suit une oblique (9). Elle renforce la notion de profondeur déjà introduite par la taille relative des navires, le plus petit étant jugé le plus éloigné. Un premier plan donne encore plus de relief à l'image, comme ici l'amorce du pin parasol (10).



10

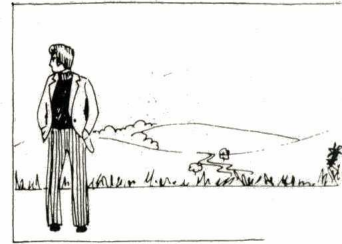
### PLACE D'UN PERSONNAGE

La recommandation d'éviter la symétrie rend difficile la position d'un personnage au beau milieu de l'image ; là encore le décentrement s'impose vers l'une ou l'autre des lignes maîtresses verticales, la règle générale étant de

laisser « de l'air » du côté où se porte l'attention du sujet. Dans l'exemple « 11 » le décentrement se fait vers la droite parce que le personnage est préoccupé par quelque chose à gauche, dans le cadre ou hors du cadre, quelque chose qui attire également l'attention du specta-



11



12

teur. Les auteurs de films à suspense savent particulièrement jouer de ces décentrement, dont l'importance croît avec l'intensité dramatique, et entretenir l'attente d'un événement dont ils retardent à plaisir la venue. En « 12 » le spectateur est gêné par le regard qui butte contre le montant du cadre ; mais la venue d'un événement dans le dos du personnage justifierait un tel cadrage.

### PLACE DE LA TETE

Partie la plus importante du corps, il est normal qu'elle occupe un point fort, toujours en fonction du comportement. Un regard orienté à droite et vers le bas exige le point fort supérieur gauche (13). Un regard attiré vers le haut appelle un point fort inférieur (14).



13



14

### PLACE DES YEUX

Une erreur fréquente consiste à placer les yeux au milieu de l'image, coupant le menton et laissant trop d'air au-dessus de la tête (15). Le fait de couper le haut du front sera mieux accepté, tout en ayant l'avantage de placer les yeux sur la ligne maîtresse haute (16).



15



16

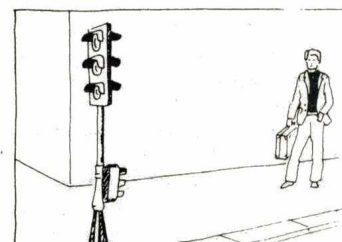
## L'IMAGE EN ÉVOLUTION

La composition se trouve évidemment modifiée dès qu'un élément de l'image change de place ; or le mouvement est l'essence même du cinéma. De continuels déséquilibres vont donc se produire au cours des plans, souvent difficiles à prévoir et à maîtriser, mais heureusement bien acceptés du fait de leur incessante mutation.

che, vers un feu de signalisation à l'angle d'une rue (17). Le plan débute sur une image où le poteau et le personnage s'équilibrent, mais, en avançant, celui-ci

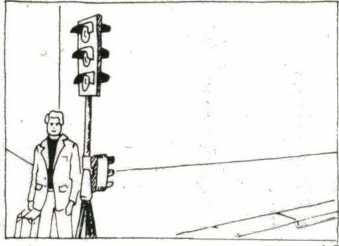
### CAS D'UN PLAN FIXE

Reprenons le personnage de la figure 11, non plus immobile, mais se dirigeant à gau-



17





18

laisse vide la partie droite de l'image (18) et en fin de plan, tous les éléments picturaux sont réunis à gauche. Il y a déséquilibre, mais déséquilibre transitoire appelant le plan suivant, lequel peut décrire une action totalement étrangère à la précédente et introduire une composition nouvelle.

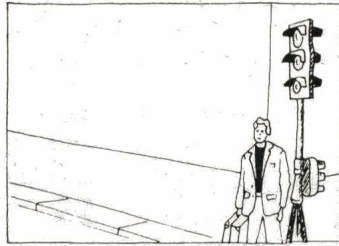
Le plan suivant peut poursuivre la même action (raccordée dans le mouvement et sous un angle différent). La composition évolue alors de façon inverse, initialement en déséquilibre qui va s'atténuant (19) jusqu'à ce que le personnage ait atteint la partie gauche de l'image où l'équilibre est retrouvé (20). Ceci nous a montré que deux plans peuvent raccorder sur une composition boiteuse ; il suffit que le début de l'un et la fin de l'autre soient corrects.

Le jeu du rétablissement des équilibres peut d'ailleurs n'occuper qu'un seul et même plan et dépendre de l'entrée dans le champ d'éléments nouveaux. C'est en particulier ce qui se produit au cours d'un mouvement de caméra.

### CAS D'UN MOUVEMENT DE CAMERA

Si nous reprenons notre personnage suivi sur une route par un travelling latéral, nous allons assister à une succession d'équilibres et de déséquilibres de la composition selon le défilé des éléments du décor : équilibre initial, le personnage à droite de l'image (région de la ligne maîtresse verticale), une borne kilométrique à gauche (21) ; déséquilibre lorsque la borne atteint la partie droite de l'image (22) ; et nouvel équilibre par une maison qui entre dans le champ (23).

Il serait possible de continuer longtemps ainsi. Bornons-nous à constater que, là en-

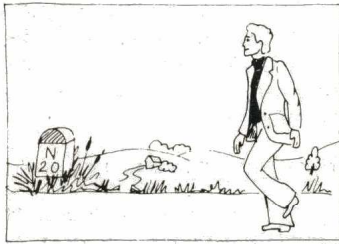


19



20

core, les déséquilibres en cours de plan importent peu et si l'on veut bien se souvenir que la règle générale demande qu'un plan comprenant un mouvement de caméra commence et se termine par quelques instants d'immobilité, on comprendra tout l'intérêt de soigner la composition de ces moments-là.



21



22



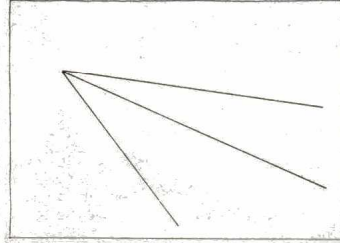
23

### RACCORDS DE PLANS

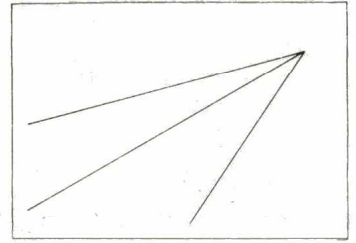
Le passage d'un plan à un autre pose le problème de la confrontation de deux compositions différentes et la notion d'équilibre intervient

une fois de plus. Il est certain qu'un balancement dans la répartition des masses ou des couleurs, ou des points de convergence des lignes (24, 25 et 26) est préférable à

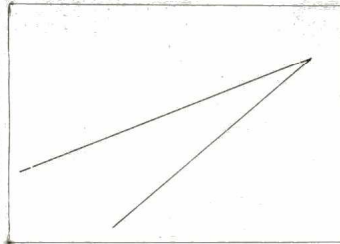
la répétition d'une construction semblable (27, 28 et 29) ; la sollicitation du regard vers une même région de l'écran entraînerait une sensation de monotonie.



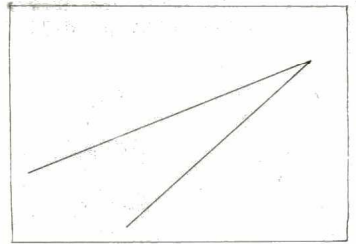
24



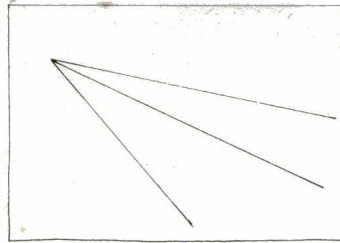
27



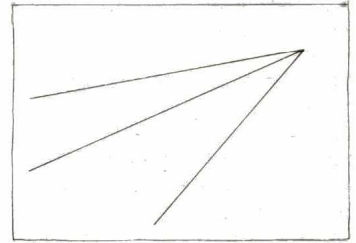
25



28



26



29

## DIALECTIQUE ET CADRAGE

Elément fondamental du langage filmique, l'image tend à une dialectique à laquelle participent plusieurs facteurs ; le cadrage y tient une place importante.

Nous ne reviendrons pas sur le choix de la matière tant il paraît évident qu'il ne peut être fait qu'en fonction de la signification espérée. Mais, au niveau de la composition, il ne paraît pas inutile de rappeler, même de façon élémentaire, le symbolisme des lignes et des couleurs : la grandeur et la force des verticales, le trouble des obliques, la sérénité des horizontales, l'audace, la puissance évoquées par les tons chauds (rouge, orange, jaune), la nostalgie des tons froids (vert, bleu, indigo). Le rouge est dominateur, agressif, violent, c'est la couleur du sang, de la révolte, de l'incendie, de la passion ; le jaune clair peut suggérer la trahison. Quoiqu'il n'y ait rien là

d'absolu, on pressent à la fois la maladresse d'associations arbitraires et le parti qu'un cinéaste habile peut tirer de l'harmonisation du sujet aux lignes, aux formes, aux couleurs.

Attention cependant à ne pas s'enfermer dans un système. Nous citerons le cas des cadrages penchés, en vogue un moment chez les professionnels et qui tentent encore des amateurs. On crut en effet qu'il suffisait de transformer les verticales en obliques pour suggérer tous les désordres physiques ou mentaux ; justifiable lorsqu'il s'agit de traduire la vision subjective d'un personnage déséquilibré, le procédé apparaît beaucoup plus artificiel si la caméra se limite au rôle de témoin. Il est aujourd'hui relégué au rang des poncifs et son efficacité est controversée. Autre danger, celui des cadrages inconsidérés. La « belle image » à tout prix



peut mener à des angles extravagants. Il en résulte :

- un point de vue dramatiquement injustifiable (par exemple, en amorçant, des pieds de table ou de fauteuil alors que la caméra n'a manifestement rien à faire au ras du sol dans l'action en cours) ;
- un effet trop perceptible :

le spectateur le remarque, l'analyse et risque d'échapper aux autres moyens esthétiques mis en œuvre par l'auteur.

Comme en d'autres disciplines, l'excès de recherche peut aller à l'encontre du but poursuivi. **Le cadrage n'est pas une fin**, mais un moyen qui doit rester soumis aux nécessités de l'expression.

## DÉFINITION DES PLANS

Au cinéma, le mot **plan** peut être compris de plusieurs façons, aussi est-il nécessaire de le définir.

### PAR LA LONGUEUR

Bien qu'il soit théoriquement possible de tourner un film d'un seul jet, la pratique impose de fréquents arrêts de la caméra : prises à refaire, déplacements de l'appareil, ressort ou batterie à bout de forces, fin de bobine ou de chargeur... Entre le moment où le moteur est mis en marche et celui où il est arrêté il passe devant la fenêtre de la caméra un ruban de pellicule désigné sous le nom de plan. Ce plan est caractérisé par sa longueur et il en existe une grande variété, depuis les plans très courts (inserts et plans de coupe) jusqu'aux plans longs (panoramiques, travellings) et très longs (plans-séquences). La longueur du plan - ainsi que sa durée qui en découle directement - n'est pas laissée à l'arbitraire mais dépend de sa fonction dans le film.

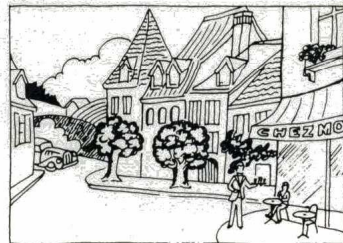
### PAR LA GROSSEUR

Le plan se définit également par la distance qui sépare le sujet de la caméra (compté de la focale employée) et on parle alors de grosseur du plan. Comme l'image peut être entièrement occupée par une montagne prise de très loin ou par un insecte pris de très près, on conçoit que toutes les grosseurs de plans sont possibles et que, pour fixer les idées, il a fallu imaginer des repères : c'est l'échelle des plans. La terminologie qui y règne ne fait malheureusement pas l'unanimité et l'amateur a parfois du mal à s'en faire une repré-

sentation précise ; il lui suffira de retenir les principaux repères selon une méthode simple et logique : la grosseur rapportée au décor dans les plans les plus larges, aux personnages dans les autres.

### GROSSEUR RAPPOREE AU DECOR

Le plan de référence est le **plan d'ensemble** (P E) qui montre une partie importante ou tout le décor (30). A partir de lui, selon qu'on élargit ou qu'on resserre, on obtient le **plan de grand ensemble** (P G E) ou le **plan de demi-ensemble** (P D E).

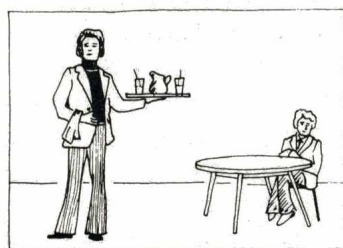


30

### GROSSEUR RAPPOREE AUX PERSONNAGES

Ici, les limites sont beaucoup plus précises. Le **plan moyen** (P M) présente l'homme en pied, un peu d'air au-dessus de lui, un peu de sol au-dessous (31).

Le **plan américain** (P A) présente ce même homme coupé à mi-cuisse (32).



Le **plan rapproché** peut être **taillé** (P R T) ou **poitrine** (P R P) selon la hauteur de coupe (33 et 34).

Le **gros plan** (G P) montre le visage ou une autre partie du corps (gros plan d'une main, d'un pied...) (35).

Le **très gros plan** (T G P) met en valeur un détail de la tête, de la main, du pied... (36).

Gros plan et très gros plan peuvent aussi s'appliquer à des objets.

Ceux qui possèdent une bonne mémoire pourront préférer l'échelle donnée par Jean Mitry, beaucoup plus nuancée : Plan Lointain, Plan Général, Plan d'Ensemble, Ensemble Rapproché, Plan Moyen, Plan Mi-Moyen, Plan Américain, Premier Plan, Gros Plan et très Gros Plan. Des appellations étrangères sont aussi usitées (long shot, médium shot) et parfois des épithètes particuliers à des metteurs en scène.

### UTILISATION DE L'ECHELLE

Les premiers cinéastes ignoraient le découpage analytique d'une action en plan de différentes grosseurs. Pendant toute une scène la caméra restait à sa place comme, au théâtre, le spectateur dans son fauteuil. Pour sortir de cet immobilisme, il fallut prendre conscience que ce spectateur ne perdrait plus aucun détail de l'action s'il pouvait se déplacer et aller voir de près ce qui se passe, quitte à monter sur la scène et se mêler aux acteurs. La caméra le fit donc à sa place et mit en valeur les situations les plus diverses par l'utilisation des différentes grosseurs de l'échelle.

Le choix de la grosseur d'un plan dépend d'abord de son **contenu matériel**. S'il s'agit de montrer une place publique il faut sûrement un plan large, mais s'il faut saisir l'expression d'un visage il convient de resserrer le cadre. Ensuite intervient le **contenu dramatique**. Certains détails importants pour le déroulement de l'action ont besoin d'être mis en évidence ; dans un cadre trop large ils risquent de passer inaperçus : la main qui tient le poignard ou le flacon de poison demande le gros



32



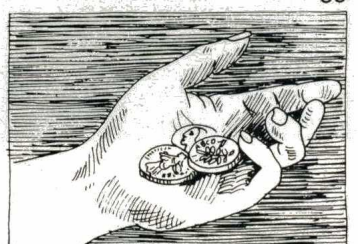
33



34



35



36

plan. Ces deux remarques expliquent la règle :

**la taille du plan est conditionnée par son contenu matériel et son contenu dramatique.**

### DUREE DU PLAN

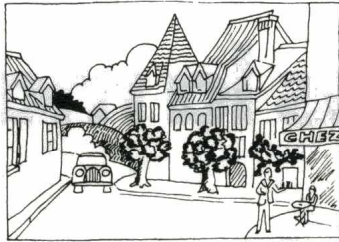
Le spectateur a besoin d'un temps d'analyse variable pour chaque plan : assez long si celui-ci donne beaucoup à déchiffrer (c'est le cas de la place publique avec l'architecture, la circulation, etc.) (37) court si le plan est facilement saisi dans sa totalité (la tasse et le sucrier) (38).



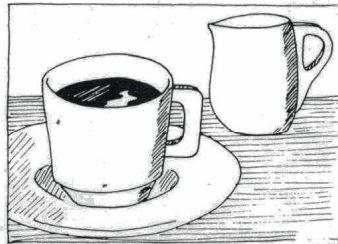
## PREMIERS PLANS, PREMIERS PAS

(Suite de la page 59)

Il y a donc nécessairement correspondance entre la longueur et la grosseur du plan. A quel moment un plan doit-il céder la place au suivant ? S'il n'y a pas de repère précis (raccord dans un mouvement par exemple) c'est au cinéaste à le sentir en contrôlant le montage au projecteur ou à la visionneuse si elle est dotée d'une vitesse convenable ; à partir de l'instant où le plan n'a plus rien à lui faire découvrir il doit disparaître et la contemplation des « belles images » n'a rien à faire ici. La difficulté réside dans le fait que le réalisateur est mauvais juge car il connaît d'avance le contenu du plan ; il lui faut essayer de se mettre à la place des spectateurs, ce qui est d'autant moins facile que ceux-ci ne réagissent pas de la même façon selon qu'ils sont éduqués ou profanes en matière de cinéma, mais ceci n'est qu'un principe général. Un plan serré peut être allongé pour attirer l'attention : c'est une façon de montrer qu'il a de l'importance. Si la caméra



37



38

s'attarde plus que de raison sur un acteur, au début d'un film, c'est souvent qu'il jouera un rôle important dans la suite des événements et qu'il doit avoir été remarqué. Par contre, un plan peut être raccourci en deçà de toute possibilité d'analyse : c'est le cas du plan-flash dont la fonction est uniquement sensorielle.

## PLAN ET DIALECTIQUE

Cette manière de signifier par la longueur du plan c'est déjà la dialectique ; la taille du plan y tient également un rôle important.

La plupart des grosseurs de plan n'ont pas de significations particulières ; elles se justifient par la place privilégiée accordée au spectateur pour une parfaite compréhension du récit. Il faut toutefois faire exception pour le Plan d'Ensemble et le Gros Plan.

Le **plan d'ensemble** a pour fonction première de planter le décor et, en cela, il est nécessaire. On a du mal à situer un film en l'absence de plan d'ensemble. C'est aussi un plan dans lequel le spectateur ne se sent pas spectateur qui ne se sent pas concerné par une action vue de trop loin. Enfin, le plan d'ensemble possède en général une teinte pessimiste. Un personnage y est perdu,

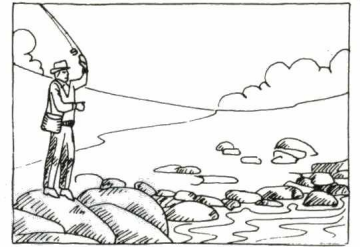
écrasé par ce qui l'entoure. Il est souvent employé pour traduire la solitude, l'ennui, le désœuvrement, l'impuissance.

Le **gros plan** qui nous semble si naturel aujourd'hui ne fut pourtant pas admis d'emblée ; les premiers cinéastes à l'employer prirent souvent la précaution de le présenter comme la vue subjective d'un personnage regardant à travers un système grossissant : jumelles ou longue-vue. Il est, en quelque sorte, antagoniste du plan d'ensemble. Il élimine le décor qui entoure le sujet et, du même coup, l'ambiance qui doit être restituée par d'autres moyens (le son le plus souvent).

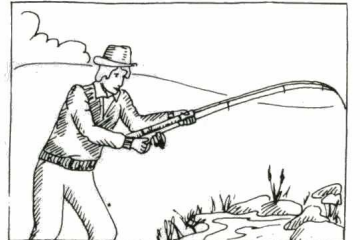
En fait le gros plan est avant tout un facteur de participation. Le cinéma muet a constamment tendu, dans son infirmité, à traduire les pensées des personnages et

c'est le gros plan qui l'a permis. Toutes les expressions d'un visage y sont perçues et, à travers elles, le contenu mental ; quand il faut apporter une aide supplémentaire en matérialisant l'objet d'une obsession, le plus souvent c'est encore au gros plan de le faire. Enfin, non seulement le spectateur ne perd rien des intentions, mais il approche les protagonistes, il les touche, il vit au milieu d'eux, il s'intègre à leur drame. L'insuffisance de gros plans est une faiblesse fréquente du cinéma d'amateur. Certes, il faut souvent de l'audace pour filmer les gens à bout portant et la coopération n'est pas toujours acquise. La patience et la ruse sont alors des armes précieuses.

Longtemps le cinéma fut une machine bien huilée fonctionnant sans heurt et les plans s'enchaînaient par grosseurs progressivement croissantes ou décroissantes (39, 40 et



39



40



41



42



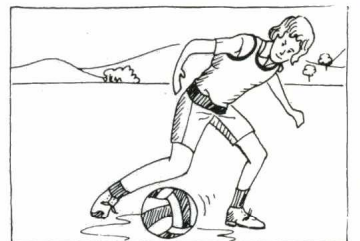
43

41). On pouvait, et on peut toujours en restant traditionnel, commencer par un plan d'ensemble qui montrait le décor, enchaîner par un demi-ensemble qui situait les personnages et poursuivre par un plan moyen qui précisait l'action.

Mais on peut faire l'inverse : débiter par un gros plan que le spectateur cherche à situer - ce qui a l'avantage d'attiser sa curiosité - et élargir ensuite le cadre de l'action. Aujourd'hui le cinéma n'a plus ce complexe de régularité et beaucoup de heurts sont parfaitement admis, par un public de plus en plus difficile à surprendre. Il est en tous cas certain que l'enchaînement de grosseurs de plans très différentes correspond à une volonté de choquer (42 et 43). Par contre, l'enchaînement de plans trop voisins dans l'échelle donne une sensation de piétinement (44 et 45).



44



45

De tels raccords peuvent être le résultat d'une volonté délibérée, dans un but expressif ; ils peuvent aussi n'être que celui d'une erreur et il faut alors se souvenir qu'une correction peut être apportée par l'angle de prise de vue.