

RATIO D'IMAGE

Le ratio d'image c'est le rapport H/L de l'image.

Edison perfectionne la perforation de la pellicule 35mm sur quatre perf avec une fenêtre au ratio 1 :1.33, cela devient le standard jusqu'à l'arrivée de la télévision, le cinéma pour concurrencer la TV élargit sa fenêtre, invente le cinérama, puis s'approprie un système optique inventé par Chrétien dans les années 20, l'anamorphose ; les studios développent plusieurs formats (1.66, 1.85) – super 35 sur trois perfos – le numérique reprend toute cette tradition, ce langage ; le 16/9 ou 1.78 est un compromis international créé pour la TV HD

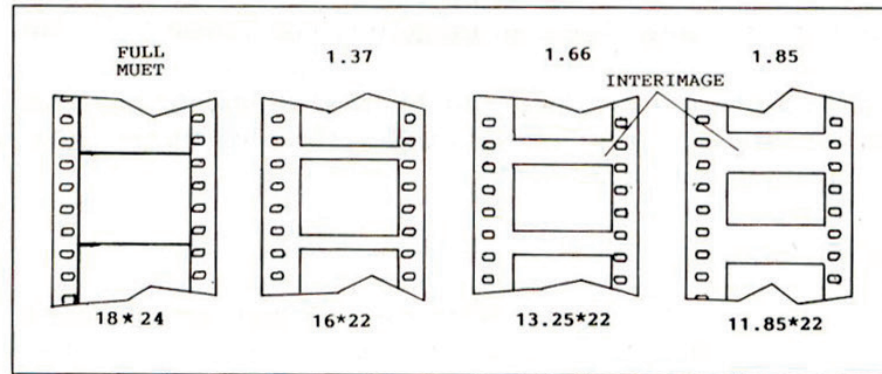


Fig. 72. Format d'impression 35 mm.

LE CADRE c'est avant tout un véhicule d'informations qu'on donne, ou pas, aux spectateurs. Certaines informations ont plus d'importance, le cadre les organise : on dit où regarder, quoi regarder et dans quel ordre. Une image devrait pouvoir transmettre du sens, du sous-texte sans besoin d'être appuyée par la parole, le son, la musique. C'était le cas dans le cinéma muet.

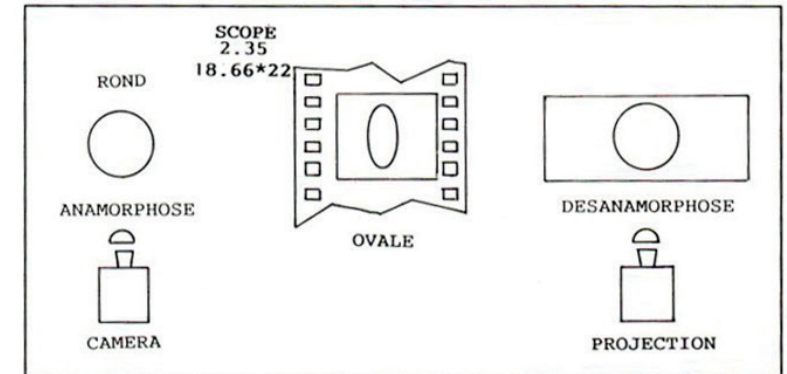
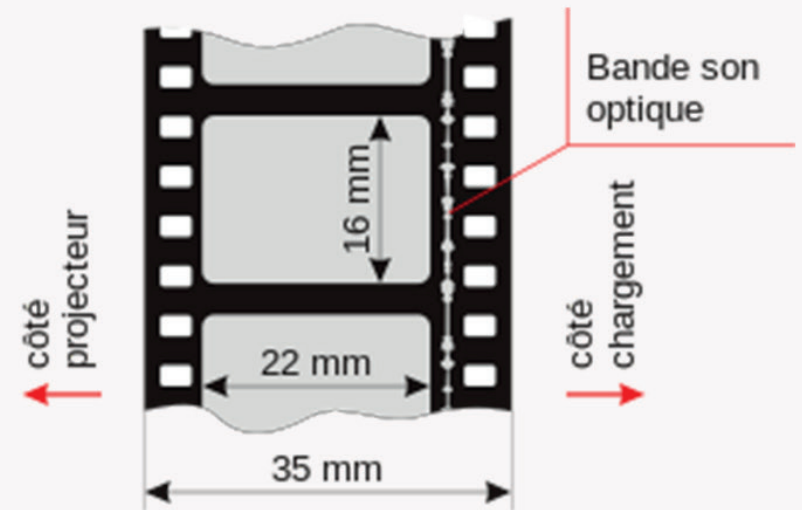
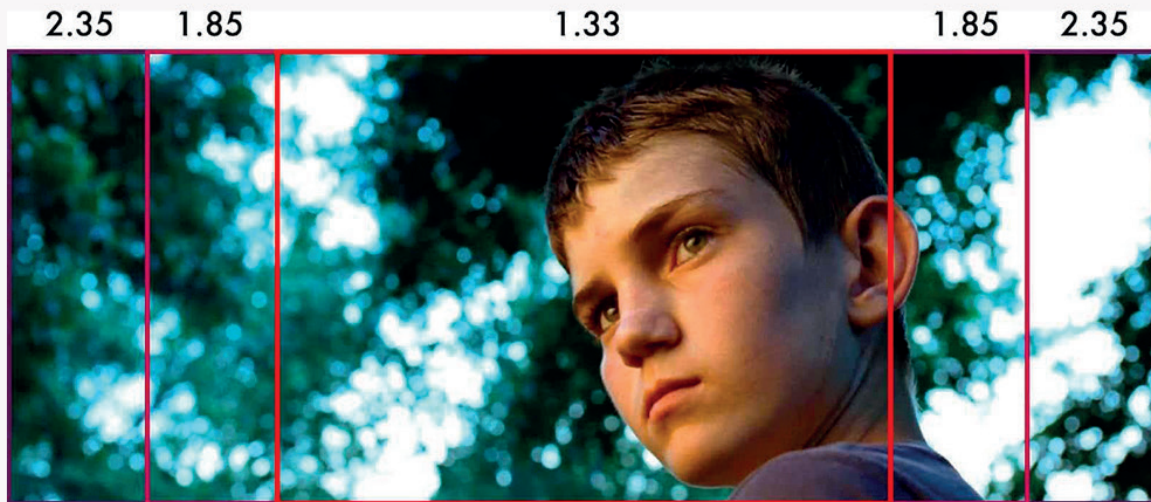


Fig. 73. CinémaScope.





CINERAMA - 3 IMAGES JUXTAPOSÉES

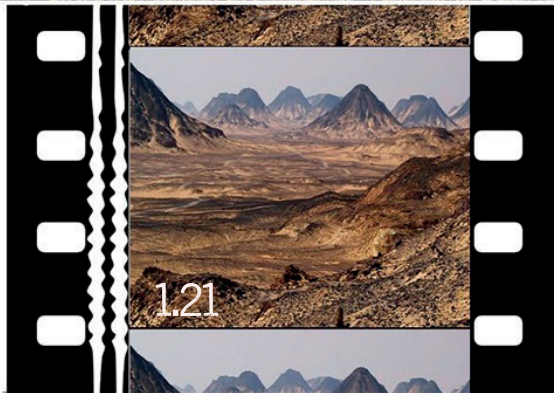
How the west was won, Henry Hathaway, 1962



1.37 ACADEMY STANDARD RATIO

Casablanca, Michael Curtiz, 1942

CINEMASCOPE ANAMORPHIQUE



Anamorphose 2x1
 le négatif enregistré a un ratio de 1:1.21, après désanamorphose en projection on a un ratio de 1:2.40



DIFFERENTS FORMATS PELLICULE

IMAX		70 mm		35 mm	
8mm	Super 8mm	16mm	Super 16mm	35mm 1.37	35mm Scope 2.66
				35mm Scope 2.55	
4.75mm				Cinerama (3 x 35mm)	70mm (5 perfos)
35mm Photo / Vistavision					

RATIOS D'IMAGE



CONTINUITÉ Tourner un film c'est basiquement créer de la matière pour le montage. Le but premier des prises de vues ce n'est pas de faire de jolis cadres, mais de créer un matériau qui mis bout à bout puisse permettre aux réalisateur.ice.s et monteur.euse.s de monter des séquences et un film fini cohérent, sensé, avec un récit et un rendu esthétique qui correspond aux intentions premières de mise en scène.

La technique du cinéma est au service de la narration. Il faut en permanence créer des attentes et susciter des questions chez les spectateur.ice.s : que va-t-il se passer ? est-il coupable ? Va-t-elle survivre ? Vont-ils tomber amoureux ?

Utiliser le découpage, la lumière, le montage pour maintenir vive l'attention des spectateurs, c'est l'enjeu principal du cinéma classique. La technique doit « s'effacer » derrière la narration. On parle de montage « invisible » pour le cinéma classique.

Bien sûr ce n'est qu'une vision du cinéma, même si elle est la plus répandue. La manière d'agencer ces éléments narratifs et de mettre la technique à leur service, fait la différence entre une vidéo youtube et un film.



MASTER ET COVERAGE Le master est une technique ultra-classique, le but c'est de « couvrir » tous les moments clés de l'action d'une séquence, et tout le dialogue, dans un plan de situation plus ou moins large, où l'action de la séquence et surtout le dialogue, se déroulent en entier.

On commence généralement le tournage d'une séquence par tourner le plan master, et on passe ensuite aux gros plans, etc. Le « coverage » ce sont des plans qui vont isoler des actions (gros plans, plans américains, inserts, plans d'écoute) et créer de la matière pour le montage. Souvent les masters ne sont pas montés intégralement, mais servent au montage comme « pivot » pour la séquence. Ce qui est important dans un master c'est souvent le début et la fin de la scène. Le but c'est d'avoir plus d'options au montage, il faut pour cela s'assurer qu'il n'y ait pas de faux raccords, de « trous » dans l'action, de comédien.ne.s « en commande » (se cachant l'un l'autre) etc.

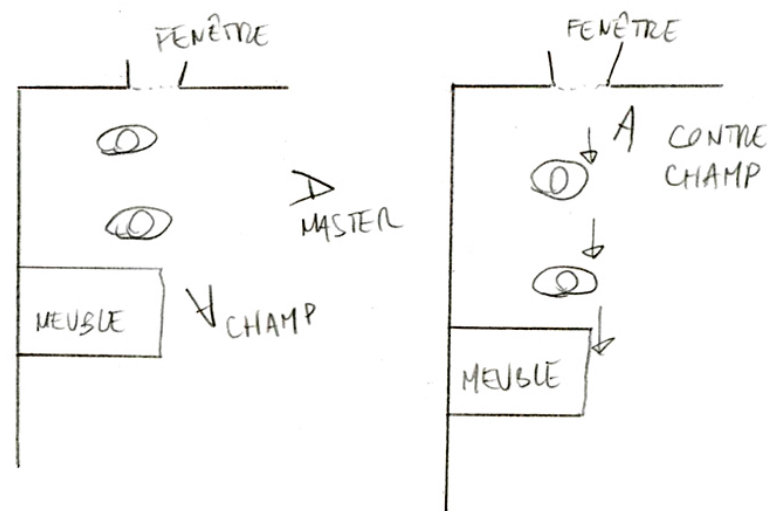


À trois, Claudia Bottino, 2022, dop M.Gurrieri

- Il est inutile de refaire énormément de prises d'un master quand par exemple il y a un seul petit problème, dans ce cas-là on fait ce qu'on appelle un « Pick-up ». Mais si par exemple on est en extérieur et que le temps et la lumière changent radicalement, et qu'on n'a pas encore « couvert » tous les axes, ça peut être indispensable de refaire une prise en entier afin de pouvoir au montage avoir du choix et éviter les faux raccords lumière.
- Parfois il est indispensable, quand l'action est trop compliquée ou il y a des déplacements importants des personnages, de couper en deux ou en plusieurs parties le master.

COVERAGE ou « couverture » cela comprend les différentes valeurs de plans qui vont isoler les actions du master, des bouts de dialogue, des plans de réaction ou d'écoute etc. cette technique est très scolaire et classique, c'est une méthode de fonctionnement plutôt anglo-saxonne et américaine, souvent liée au tournage multi-cam. Ce n'est pas du tout un dogme, bien au contraire, mais il est important de la connaître. On commence par tourner les plans de « coverage » les plus larges pour terminer sur du gros plan ou très gros plan. Cela facilite le travail technique, surtout à la lumière, particulièrement quand on est en extérieur et qu'on risque d'être battus par le soleil qui se couche : il est beaucoup plus facile de « tricher » une lumière de jour dans un très gros plan que dans un plan large.

- De la même manière, il est important dans la phase de préparation/repérage de s'assurer qu'il est possible de réaliser nos plans serrés dans le décor prévu et pas uniquement le master. Rappelez-vous que les positions des comédiens et leur déplacements dans le plan master vont déterminer la suite : une erreur typique c'est de ne pas prêter attention aux positions des acteurs lors du tournage du master et se retrouver coincés quand il s'agit de tourner des champs-contrechamps serrés parce qu'on se rend compte que pour être raccord il faudrait mettre la caméra à un endroit impraticable (à la place d'un mur ou à l'extérieur d'une fenêtre au 3e étage, par exemple). On peut évidemment « tricher » les positions mais dans une certaine limite, tout n'est pas possible.



Si on cherche un effet « invisible » au montage, il est particulièrement important, au moment de tourner des champs/contrechamps qui vont isoler une partie du dialogue du master, d'obtenir des cadrages très homogènes entre champ et contrechamp : idéalement même distance avec les personnages, même longueur focale, hauteur de caméra etc. ce n'est pas toujours possible à cause des différences de taille des comédiens mais ce qui compte c'est que la taille des acteurs dans le cadre et la perspective correspondent.

TRANSITIONS il est important dans un plan de, autant que possible, ne pas commencer en plein milieu de l'action. Par exemple filmer toujours entrée et sortie de champ des personnages, ça donnera une latitude au montage, facilitant les raccords. Pareil pour les plans d'ouverture/fermeture de porte

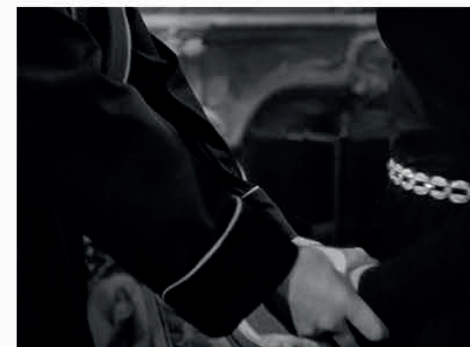
SUPERPOSITION D'ACTION il peut s'avérer très utile quand on filme une action dans sa continuité depuis plusieurs axes, de « superposer » dans les différents plans l'action. Exemple : une femme rentre dans une pièce, s'assoit à un bureau, répond au téléphone et sort de la pièce.

- o On fera un 1er plan de la femme qui rentre, en faisant aller l'action jusqu'au moment où elle s'assoit, même si dans cet axe, par exemple, ça nous intéresse relativement et on sait que ce ne sera pas forcément monté.

- o Dans le 2e plan, où elle répond au téléphone, on fera commencer l'action un peu plus tôt, quand elle s'assoit par exemple, jusqu'à quand elle raccroche et se lève

- o Dans le 3e plan, où elle sort de la pièce, on partira d'un peu plus tôt, par exemple le moment où elle raccroche, et on ira jusqu'à la sortie de champ.

C'est une méthode basique et simple mais ça permettra au montage d'avoir de la marge, pouvoir raccorder dans le mouvement, garantir la fluidité.



Les enchaînés, Alfred Hitchcock, 1946
Dop Ted Tezlaff

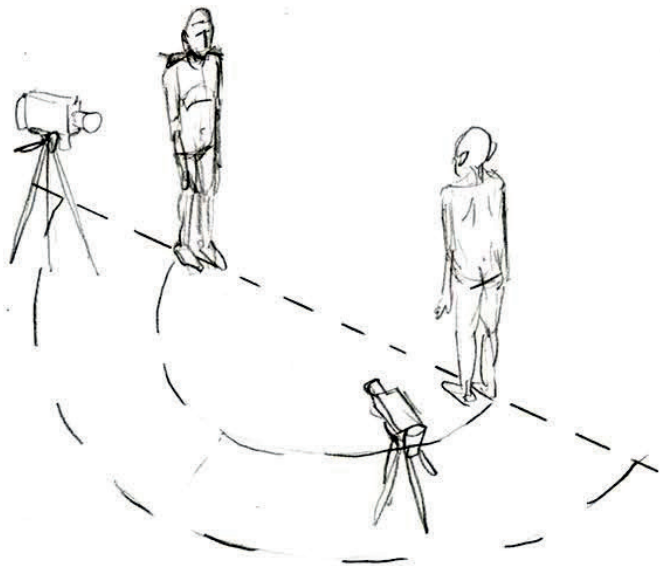
PICK-UP on appelle pick-up une prise où on filme uniquement une partie de l'action du plan, on démarre donc en cours d'action, parfois parce que lors d'un plan particulièrement long les comédien.ne.s ont raté une réplique, ou une action, parfois pour isoler un détail de l'action dans une valeur plu serrée.

TEMPS REEL un des outils créatifs propres au medium cinématographique c'est la durée, de filmer le déroulement d'une action en temps réel. Cela peut se décliner dans les PLANS SEQUENCES, et parfois comprendre un film entier.

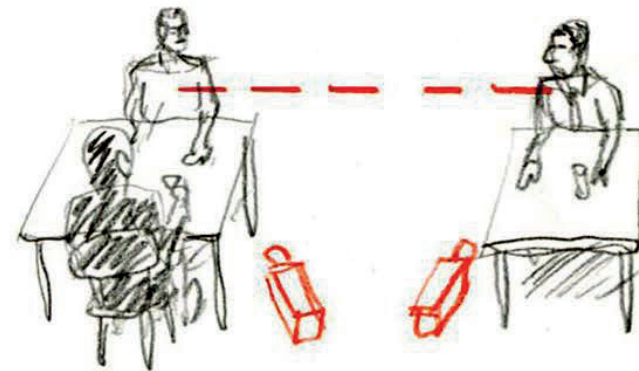
Dans l'immense majorité des cas, il ne s'agit pas de films tournés en une seule prise, il existe des coupes rendues le plus possible invisibles : dans le cas de « La corde » d'Hitchcock, les coupes étaient inévitables à cause de la durée limitée des bobines de pellicule (10 minutes), dans le cas de « Birdman » d'Inarritu ce sont des contraintes techniques qui ont obligé à couper.



RAPPEL 180° Deux personnages se regardent dans un plan large. On veut se rapprocher et faire un champ/contrechamp en gros plan avec amorce. Il faudra « tracer » une ligne imaginaire entre les deux personnages, et un demi-cercle de 180 degrés sur un côté de la ligne. Tant que la caméra reste à l'intérieur de ce demi-cercle, la continuité de la direction du regard sera respectée.



Si un des personnages regarde un troisième personnage hors-champ, on définit alors une nouvelle ligne de direction de regard, qui est secondaire et ne remet pas en question notre direction principale.



FRANCHIR L'AXE Un de nos buts lors du découpage c'est de respecter les directions de regard et la continuité de mouvement. Toutefois, on peut franchir cette fameuse ligne dans certains cas :

- Quelque chose change de position PENDANT le plan : une voiture roule de la gauche vers la droite, puis pendant le plan elle tourne à gauche et change donc sa direction de mouvement : aucun problème.

- La caméra change de position PENDANT le plan et donc franchit l'axe.

- On raccorde le plan avec quelque chose de complètement différent, dans ce cas-là quand on revient à la situation initiale, on peut passer l'axe sans problème (et rester dans la nouvelle configuration).

- On a un décor avec des décors spatiaux très clairs : un tribunal, l'intérieur d'une voiture...

On peut être aussi amenés à franchir l'axe dans certains cas, dans des scènes d'action par exemple, ou dans des configurations particulières de décor/position des personnages.

Un autre exemple c'est le **RACCORD À 180°** : un personnage est filmé de face puis complètement de dos. Le franchissement d'axe est total et assumé, donc ça passe et ça amène du dynamisme.

On peut être aussi amenés à franchir l'axe dans certains cas, dans des scènes d'action par exemple, ou dans des configurations particulières de décor/position des personnages.

Exemple : un couple est assis sur un canapé, la ligne des 180° est clairement tracée. Un troisième personnage entre dans la pièce, par une porte qui est en face du canapé et que nous n'avons jamais vue.

Si on cadre uniquement la porte avec le nouveau personnage, les spectateur.ice.s risquent de ne pas comprendre la géographie de la pièce. Idéalement il faudrait un plan où l'on a les trois personnages.

On peut tenter un plan latéral très large qui intègre la porte, le personnage debout et les deux assis, mais ça risque d'être compliqué d'avoir suffisamment de recul et en plus le plan serait très « théâtral ».

Une solution, c'est franchir de manière assumée l'axe, passer derrière le canapé et filmer le 3e personnage qui rentre par la porte avec une amorce très présente des dos des deux personnages assis.

