

Analyser les images du clip (sans le son) :

I. Repérer les grandes parties (Séquences).

Quels sont les changements importants du Clip
S'agit-il de l'action, du lieu, de l'ambiance... ?

II. Repérer les changements de plan :

Les changements de plan sont liés à des changements de dispositifs (en général des angles de vue ou points de vue, des cadrages (voir plans) ou des mouvements de camera) qui influencent notre perception et donc notre écoute et notre interprétation du texte ou de la musique...Mais aussi du plan suivant (Effet Koulechov)

III. Enchaînements

Quel sentiment ou impression entraîne le passage d'un plan au plan suivant ?
Comment s'opère-t-il ?
(Directement, en Fondu, autres effets...)

IV. Conclusion

La structure est parfois complexe, avec de nombreux changements de plans ou des imbrications.
Le montage a aussi une influence sur la perception.
Essayez de comprendre les intentions du réalisateur dans l'organisation, la vitesse, et les effets liés l'enchaînement des plans et des séquences.

C'est l'analyse des parties et de l'ensemble qui permettent de mieux comprendre les choix esthétiques mais aussi les idées développées par le réalisateur

Séquence

Une séquence est un passage, une scène d'un film se situant dans un seul et même lieu et reposant sur une action ou un dialogue principal.

Plan

Le plan est le morceau de film entre deux raccords. Avant d'être cela, il est surtout un choix (cadrage) du réalisateur lors du tournage, pour déterminer quelles informations visuelles et/ou psychologiques il souhaite donner aux spectateurs.

Les différents « cadres »

Plan général

Le plan général a pour vocation principale de décrire un lieu, une ville, un paysage, un champ de bataille. Il montre la totalité du décor afin de créer un contexte autour de l'action. Les personnages peuvent ponctuellement y être intégrés mais ils seront très petits, comme noyés. Le plan général doit durer suffisamment longtemps pour fournir toutes les informations que le réalisateur a voulu donner au spectateur. Il permet de donner l'ambiance, l'atmosphère du film ou d'une séquence.

Plan d'ensemble

Le plan d'ensemble, très proche du plan général, va se focaliser sur un lieu comme une rue ou une place. Les personnages seront suffisamment visibles pour que l'on comprenne leurs actions. Le contexte est décrit à échelle humaine.

Plan moyen

Le plan moyen pose l'action et les personnages de façon plus significative que les plans larges. On y découvre un ou plusieurs personnages de la tête aux pieds ainsi que divers éléments du décor. Avec ce type de plan, le spectateur va vraiment se focaliser sur les personnages et leurs actions. Le décor ne donne plus que des informations secondaires. Le plan moyen permet réellement de distinguer un personnage de ce qui l'entoure, de se focaliser sur son aspect physique, son allure.

Plan rapproché

Le plan rapproché taille cadre les personnages au niveau de la ceinture. L'accent est mis sur le personnage et ce qu'il dit ou fait sans pour autant oublier son corps. Certains éléments du décor apparaissent encore en arrière-plan pour situer le contexte.

Gros plan

Le gros plan isole le visage du personnage, en coupant celui-ci au niveau ou juste au-dessus des épaules. Il est très souvent employé pour montrer, mettre en avant le regard du personnage, afin d'amener le spectateur à rentrer dans les pensées intimes de celui-ci.

Plan séquence

Le plan est un morceau de film entre deux raccords. Une séquence est un passage, une scène d'un film se situant dans un seul et même lieu et reposant sur une action ou un dialogue principal. Un plan-séquence est donc une séquence composée d'un seul et unique plan, restitué tel qu'il a été filmé, sans aucun montage, plan de coupe, fondu ou champ-contrechamp.

Points de vue

Angle de prise de vue

L'angle de prise de vue détermine le champ visuel, ce qui sera à l'intérieur du cadre. Il dépend de la position de la caméra mais aussi de la distance focale utilisée. L'angle de vue est considéré comme normal lorsque la caméra est située à hauteur du sujet filmé. Au dessus, on parlera de plongée. Au dessous, on parlera de contre plongée.

Plongée

La plongée consiste en une prise effectuée avec un angle au-dessus de l'objet ou du personnage présent dans le plan. La caméra « regarde » de haut en bas. L'effet visuel obtenu peut être une déformation ou un sentiment de faiblesse, fragilité du personnage ou objet en question.

Contre-plongée

La contre plongée consiste en une prise effectuée avec un angle au-dessous de l'objet ou du personnage présent dans le plan. La caméra « regarde » de bas en haut. L'effet visuel obtenu peut être une déformation ou un sentiment de puissance, de supériorité du personnage ou objet en question.

Caméra subjective

On parle de caméra subjective lorsque le cadre, ce qui apparaît au spectateur, correspond au point de vue d'un personnage.

Fondu

Le fondu est un enchaînement d'une image à une autre. Généralement utilisé pour marquer la fin (fermeture) et le début (ouverture) d'une nouvelle séquence. Le fondu peut être « enchaîné » (les deux images sont en surimpression pendant un court laps de temps) ou encore « au noir » (l'image s'obscurcit progressivement jusqu'à devenir totalement noire. La nouvelle image apparaît alors).

Champ/Hors Champ

Le champ correspond à tout ce qui entre dans le cadre lors de l'enregistrement, tout ce qui sera visible à l'écran. On parle de hors champ pour tout ce qui se déroule hors du cadre, ce qui n'est pas montré. Le champ est déterminé par le réalisateur en fonction de l'angle de prise de vue de la caméra

Contre-champ

Le contre-champ consiste en une prise de vue effectuée dans la direction opposée à celle du plan précédent. Il révèle le point de vue de champ précédent.

Les mouvements de caméra (page suivante)

Le Plan fixe

Le plan fixe est tourné à l'aide d'une caméra généralement fixée à un trépied pour rester immobile. Le décor ne change pas, seuls les déplacements des personnages à l'intérieur du cadre créeront du mouvement et détermineront la dynamique de l'image. Si le plan fixe est utilisé pour une longue séquence, la caméra ne bougeant pas, le spectateur ne se sent pas forcément intégré à l'action. Une certaine distance s'installe alors entre lui et les personnages.

La juxtaposition de plusieurs plans fixes permet également d'exprimer de façon assez claire un changement. Le spectateur verra facilement si quelque chose est différent entre deux plans fixes qui se suivent.

Le Zoom

En fait, contrairement à ce qui est dit plus haut, le plan fixe ne signifie pas forcément qu'il n'y a aucun mouvement à l'écran. Toutes les caméras disposent en effet d'une fonction zoom. Certes, la caméra ne bougera pas, mais le zoom permet de s'approcher ou de s'éloigner progressivement d'un objet ou d'un personnage.

Dans le cas d'un zoom avant, le champ visible à l'écran se réduit progressivement. Le décor est de moins en moins visible et l'attention du spectateur se centralisera alors vers l'objet ou le personnage qui prend de l'importance dans le cadre.

Au contraire, le zoom arrière élargira progressivement le cadre autour d'un objet ou d'un personnage. Le décor sera alors progressivement révélé au spectateur.

Zoom + Travelling Avant/arrière, ou inversement

Les mouvements de caméra

Le travelling vertical

Le travelling vertical consiste à un mouvement qui fait descendre ou monter la caméra vers un sujet ou une action. On parle de travelling vertical haut lorsque la caméra s'élève au dessus du sujet filmé. On parle de travelling vertical bas lorsque la caméra descend par rapport au sujet filmé.

Le travelling vertical est très souvent utilisé en introduction d'une séquence, pour révéler progressivement le lieu et l'action. Il est également souvent employé pour montrer une information importante, comme le nom d'une personne sur une pierre tombale.

Le travelling avant

Avec un travelling avant, la caméra s'approche du sujet filmé. Au fur et à mesure du rapprochement, le champ de vision, tout ce qu'il y a autour du sujet, se réduit. Le travelling avant permet aussi de suivre un personnage, d'en adopter le point de vue.

Souvent ce travelling est fait pour souligner quelque chose d'important à l'histoire ou un changement significatif.

Le travelling avant peut aussi avoir une valeur dramaturgique forte. En avançant, la caméra va par exemple révéler au spectateur un objet qui passait inaperçu dans la vue d'ensemble. Le fait de montrer cet objet donne de l'importance et des informations au spectateur. Si la caméra se rapproche d'un personnage pour finir en gros plan, ses émotions seront révélées progressivement, créant une certaine tension.

Les travellings avant sont généralement faits dans un axe vertical, par exemple à hauteur d'homme lorsque la caméra suit un personnage. Il est toutefois tout à fait possible d'effectuer un travelling avant en plongée ou contre plongée. Le résultat obtenu sera assez atypique. Cette technique est assez judicieuse pour donner de l'envergure à l'environnement, avant de s'intéresser progressivement au cœur de l'action.

Le travelling arrière

Le travelling arrière repose globalement sur le même principe que le travelling avant sauf que le mouvement s'effectue dans le sens opposé. Ici, la caméra recule, s'éloigne du sujet filmé.

L'effet est donc contraire au travelling avant : Le champ de vision va s'élargir au fur et à mesure du plan pour révéler de nouvelles informations au spectateur. Cela peut être pour donner une impression d'importance, de groupe ou d'unité par exemple.

Le travelling arrière peut être très utile pour montrer les émotions d'un personnage qui se déplace. Plutôt que de le suivre de dos, le travelling arrière va permettre de le voir avancer vers la caméra, et ainsi dévoiler toutes ses expressions.

Le travelling arrière ne sert pas qu'à révéler de nouvelles informations au spectateur. La caméra, en s'éloignant du sujet, va créer une certaine distance entre le spectateur et celui-ci.

Le travelling circulaire

Appelé également travelling à 360°, le travelling circulaire consiste en un mouvement de caméra autour de l'action. Il a souvent une valeur dramaturgique très puissante. Il peut renforcer l'idée de mouvement, le dynamisme d'une scène, bien sur, mais peut tout aussi bien indiquer la folie, le changement chez un personnage.

Le déplacement de la caméra lors d'un travelling circulaire peut être aussi bien lent que rapide, en fonction de l'idée, du message, que le réalisateur veut faire passer.

Le Travelling Compensé

Le travelling compensé est l'un des nombreuses trouvailles que l'on doit au cinéaste Alfred Hitchcock. Il s'agit d'effectuer en même temps un travelling avant avec un zoom arrière ou inversement. L'effet obtenu donne le sentiment de perdre l'équilibre ou d'être sous l'emprise de drogues. Hitchcock l'a utilisé pour son film Vertigo, dans lequel son personnage principal est régulièrement pris de vertiges.

Ceci est une bonne méthode pour garder le sujet au centre du plan, sans qu'il ne grossisse ou rapetisse pourrait-on dire, mais de dévoiler encore plus d'arrière-plan et d'en retirer justement. Raging Bull ou le seigneur des anneaux font ça très bien par exemple.

Cette technique a pour effet de mettre le spectateur dans la tête du personnage, le faire ressentir ce qu'il ressent. En effet cela procure au spectateur une sensation bizarre d'élasticité de l'espace filmé, qui traduit souvent un certain malaise du personnage à l'écran.

Source

<https://devenir-realisateur.com/mouvement/plan-fixe/>