



## ▼ LA MISE EN SCÈNE

### L'atelier

#### Auteur

Thomas Faverjon

#### Date

2012

#### Descriptif

Témoignage d'un réalisateur intervenant sur le tourné-monté. Ce texte reprend les grandes lignes abordées lors de la formation à destination des professionnels de l'animation, le 2 juillet 2012 à Saint Quentin.

## ■ « ATELIER RACONTÉ » : LE TOURNÉ MONTÉ

### Qu'est-ce que le tourné-monté ?

Il s'agit de filmer dans l'ordre chronologique du scénario, le découpage prévu, tout en essayant de respecter la durée nécessaire de chaque plan, autrement dit de « monter en filmant ». Ce qui sera filmé sera directement projeté.

Petit rappel des étapes de la création d'un film.

Avant de voir le film en salle, la création cinématographique passe par 3 étapes :

- 1) La construction de l'histoire et l'écriture du **scénario**.
- 2) La **préparation** et le **tournage** du scénario : lors de la préparation, le réalisateur imagine comment il va raconter le film, comment il va découper chaque séquence en plans. Lors du tournage, les séquences et les plans ne sont pas obligatoirement filmés dans la chronologie de l'histoire.
- 3) Le **montage** : les plans et les séquences sont remis dans l'ordre chronologique de l'histoire. Le monteur et le réalisateur essaient de trouver la bonne durée de chaque plan et de chaque séquence. Le montage tente de faire naître l'émotion chez le spectateur et de rendre compréhensible l'histoire.

#### Définitions :

**Un plan est une prise de vue sans interruption. C'est la plus petite unité de temps et d'action du film. Au tournage, le plan se situe entre le « action » et le « coupé », dit par le réalisateur. Au montage, il se situe entre deux « collures ».**

**Une séquence est constituée généralement de plusieurs plans. Elle est déterminée par l'unité d'action, de temps et de lieu.**

Quand un réalisateur travaille en tourné-monté, cela veut donc dire que quand il filme, il monte en même temps. Du coup, il doit connaître parfaitement son découpage et décider précisément des plans, de leur durée, de leur axe.

### La nécessité de mettre en scène l'histoire pour la caméra

Quand le réalisateur filme une scène de son scénario (une situation avec des personnages), il la raconte au spectateur par les plans. Avec le découpage, le réalisateur essaie de se mettre à la place du spectateur, d'imaginer ce que ce dernier va voir, comprendre et ressentir en filmant de la sorte.



### Premier exercice

Sans caméra, il s'agit de mettre en scène une petite histoire que vous imaginez à partir de la trame suivante : deux personnes veulent la même chose.

...

Maintenant que l'histoire est trouvée et mise en scène. Je vous propose de la filmer en plan séquence.

### **Définitions :**

**Un plan séquence est un plan unique qui montre toute la séquence et qui est restitué tel quel dans le film.**

L'équipe qui est nécessaire à ce travail :

- 1) **Un cadreur** : il connaît les plans et la valeur des cadres qui font partie du film. Il exécute les mouvements de cadre (de caméra) et fait attention au fait que les plans puissent être montés ensemble.
- 2) **Un ingénieur du son** : il écoute le son, les voix et fait en sorte que le son paraisse cohérent entre les plans. Il guide le perchman.
- 3) **Un perchman** : il est chargé de prendre le son en tenant le micro au bout d'une perche.
- 4) **Un réalisateur** : il dirige les comédiens et choisit le découpage de la séquence en accord avec le cadreur.

Comment est le plan que nous obtenons ? Est-il suffisant pour restituer la scène que nous avons vu jouer sous nos yeux ? Est-ce qu'un découpage avec plusieurs plans restituerait mieux la scène ?

Cette histoire paraissait juste et bien jouée pour nous qui sommes dans la pièce. Une fois l'histoire filmée, les comédiens à l'image sont trop éloignés, trop petits. Les personnages sont parfois de dos. Nous ne ressentons pas toute l'émotion que nous avons eue en regardant jouer les comédiens. En fait, notre scène a été mise en place pour notre regard. Maintenant, il faut l'adapter pour la caméra.

Pour cela nous devons travailler sur deux outils du cinéma : la valeur des plans et le découpage.

### **La valeur des plans**

#### **Le plan général (PG)**

Le plan général consiste à filmer le sujet dans son environnement général. Le sujet est donc vu avec un certain recul puisqu'il est intégré à ce grand espace. C'est le plan idéal pour insister sur l'étendue de l'endroit filmé et sur la forte relation entre le sujet et le lieu où il se trouve.



#### **Le plan d'ensemble (PE)**

Le plan d'ensemble est un cadrage plus resserré que le plan général. Le sujet occupe une plus grande partie de l'image. Il est devenu identifiable, mais sa relation avec son environnement reste toujours prépondérante.



### **Le plan moyen (PM) ou plan en pied**

Le plan moyen est un cadrage resserré sur le sujet principal. Il doit apparaître en entier sur la photo. Dans ce genre de plan, on s'intéresse beaucoup moins au décor.



### **Le plan américain (PA)**

Le plan américain consiste à cadrer un personnage à mi-cuisse.



### **Le plan rapproché (PR)**

Il y a deux types de plans rapprochés : le plan rapproché taille (PRT) et le plan rapproché poitrine (PRP). On ne voit que la partie supérieure du sujet (coupé à la taille ou à la poitrine comme le nom l'indique). Ce cadrage rapproché permet d'isoler le sujet dans le décor.



### **Le gros plan (GP)**

Le gros plan consiste à cadrer une partie importante du sujet pour le mettre en valeur. Le décor est alors inexistant. Il faut rester vigilant sur les détails car le moindre défaut sera visible sur la photo. Cette valeur de plan met en valeur une partie du sujet.



## **Le très gros plan (TGP)**

Le très gros plan consiste à remplir son cadre par une petite partie du sujet. On isole donc un détail ou une partie du corps humain (un œil par exemple). On montre ici un détail du sujet.



Quand nous filmons, nous devons nous poser la question de la distance à laquelle nous plaçons la caméra par rapport aux comédiens. Est-ce que je suis proche ou éloigné ? Mais aussi savoir à quelle hauteur, je la place. Il s'agit de la question du point de vue.

## **Le point de vue**

Le réalisateur choisit une position par rapport au sujet, cette position est porteuse de sens, on l'appelle le point de vue. Le réalisateur indique ainsi son rapport avec le sujet. Il faut donc choisir le point de vue le plus adapté pour retranscrire les sentiments.

Si le point de vue est rapproché, le réalisateur exprime une certaine intimité avec le sujet. Alors que s'il s'éloigne, le spectateur va ressentir une certaine distance.

On parle surtout de point de vue selon la position plus ou moins en hauteur par rapport au sujet.

Il y a trois possibilités :

- **A hauteur d'œil** : c'est la position normale, la caméra est à la même hauteur que le sujet.
- **En plongée** : dans cette position, la caméra se situe plus haut que le sujet à filmer. Un tel cadrage donne une certaine impression de solitude et de détresse. La caméra domine en quelque sorte le sujet. Le point de vue va écraser les perspectives et déformer les éléments. La plongée donne plus d'importance aux lignes en accentuant les surfaces horizontales. La plongée rapetisse le sujet.
- **En contre-plongée** : la caméra est plus basse que son sujet. Un tel cadrage donne une certaine impression de puissance et de domination du sujet. Ce point de vue va accentuer les perspectives et réduire les plans horizontaux. Le sujet est mis en valeur (l'arrière-plan a encore moins d'importance). La contre-plongée agrandit le sujet, le déforme.

## **Le découpage de la scène**

Pour raconter notre petite histoire, nous pouvons donc utiliser plusieurs valeurs de cadre que nous alternerons au montage. Mais maintenant, il s'agit de choisir un ordre qui va nous permettre de raconter notre histoire. Pour cela, le réalisateur doit se poser les questions suivantes :

- Est-ce que je suis éloigné de mon sujet ou proche ?
- Ce qui m'intéresse, est-ce les émotions de mon personnage ?
- Qui est mon personnage principal ?
- Par quel regard ou à travers quel personnage, le spectateur vivra la situation ?

A partir de ces questions, le réalisateur va définir un découpage qui sera utilisé au montage. Il existe quelques figures de montage que nous retrouvons dans les films :



- 1) **Le champ contre-champ** : c'est le fait d'alterner par exemple les gros plans de deux personnages en train de dialoguer. Dans chaque plan, seulement un des protagonistes est montré sans relation visuelle à l'autre alors qu'ils sont précisément en train d'interagir. Cela peut être aussi : dans un plan nous voyons un homme regarder, dans le contre-champ et dans le plan suivant, nous observons un enfant jouer. Le spectateur en déduit que l'homme regarde l'enfant.
- 2) **Le montage alterné** : série de plans donnant à voir en alternance deux actions simultanées, ayant lieu à distance. Par exemple, lors d'une poursuite, le montage effectue souvent un va-et-vient entre les poursuivants et les poursuivis. L'essentiel ici est que les deux actions se déroulent dans le même temps. Mais outre leur lien temporel, les deux actions ont souvent un lien de causalité (cause/conséquence).
- 3) **L'ellipse** : cela consiste à suggérer une action en montrant simplement ce qui se passe avant et ce qui est observé après. La grande majorité des films se servent d'ellipses pour effacer les actions qui n'apportent rien à la narration. C'est pour cela qu'on ne voit jamais un personnage aller aux toilettes ou se brosser les dents si cela ne fait pas avancer l'action. Il s'agit d'une contraction du temps qui permet d'accélérer la narration.
- 4) **Le jump-cut** : c'est une saute d'image. L'effet est obtenu en retirant un fragment au milieu d'un plan et en raccordant le début et la fin de ce même plan. Cela produit une saute à l'écran et un saut dans l'action. Cela permet de dynamiser une action très longue : voiture qui arrive de très loin, personnage qui se rapproche de la caméra venant du fond d'un couloir.

Quelques règles à respecter lors du tournage :

- 1) **La règle des 180°** : Cette règle est liée à la perception de l'espace dans une scène où des personnages sont l'un en face de l'autre. L'exemple typique est le champ contre-champ. Si l'on trace une ligne imaginaire entre les deux comédiens (l'axe des 180°), la caméra ne devra pas franchir cet axe pendant la scène. Le non-respect de la règle peut avoir deux conséquences : si les plans montés sont larges, le spectateur aura l'impression que les deux plans n'appartiennent pas à la même scène. Si les plans montés sont des gros plans, le spectateur aura l'impression que les personnages regardent dans la même direction même si les comédiens se regardaient effectivement pendant la prise.
- 2) **La règle des 30°** : Lorsqu'un même sujet est présent dans deux plans qui se succèdent, et que la valeur de ces plans est la même, la différence entre l'angle sous lequel le sujet est filmé dans le premier et le deuxième plan doit, en principe, être supérieure à 30°.
- 3) **Le raccord d'entrée et de sortie de champ** ou **raccord de direction** : Sur le premier plan, un personnage sort du cadre à un point donné. Le plan suivant, le personnage entre dans le cadre au point opposé. Par exemple le personnage sort du champ par la droite et au plan suivant, il entre par la gauche. Il est aussi possible de le faire aller vers la caméra, obstruant ainsi l'objectif, puis vers la scène, dans le même axe, au plan suivant.

### En conclusion

Il est important d'avoir à l'esprit l'ensemble de ces règles lorsqu'on réalise un film tourné monté car une fois réalisés les plans ne pourront pas être revus au montage.

Lors du tournage, nous ne pouvons pas enregistrer le « action » ou le « coupé » dit par le réalisateur. Il faut imaginer un geste pour dire au comédien de jouer.

La scène que nous avons imaginée tout à l'heure, nous allons maintenant la filmer deux fois :

- Sur pied, en essayant de trouver les plans pour la raconter.
- Avec une petite caméra, à la main, en essayant de trouver une autre façon de filmer la scène, un autre regard pour raconter l'histoire.

Bon tournage.

