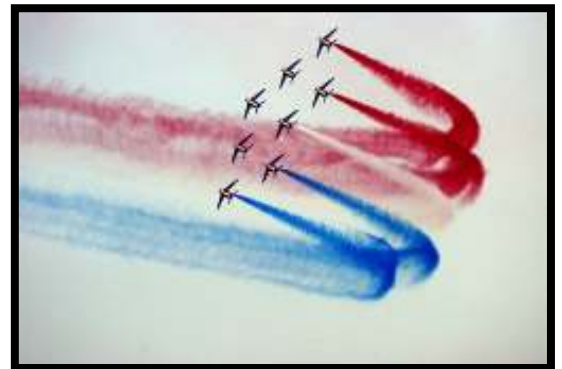


Aspect créatif du montage 01

I. Les valeurs de plans

01-Le plan Général extrême

L'information donnée par le cadreur peut évoluer vers la gauche, la droite, le haut et le bas du plan.



On l'utilise au début, ou la fin d'une séquence, jamais au milieu car sinon il casse l'impact émotionnel

(Ceci est vrai pour une séquence ≈ 20 - 40 secondes)

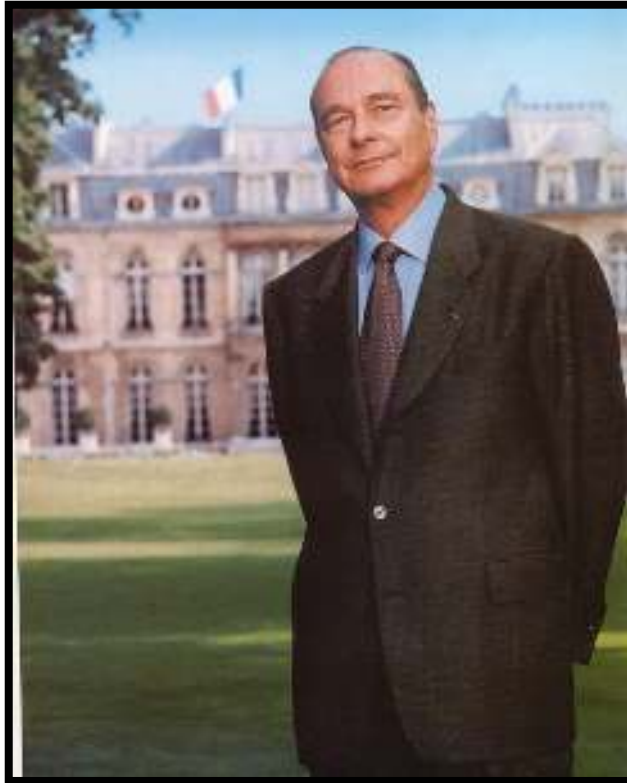
02-Le plan Général

Dans ce genre de plan, si le personnage marche un peu, il sort du cadre.



03-Plan Américain

Plan jusqu'au genou



04-Plan Moyen



05-Closed-up

Plan poitrine



Plan épaule



Plan tête

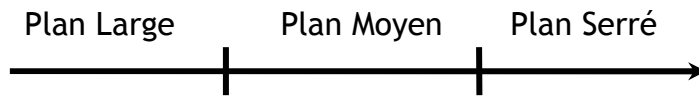


Plan extrême



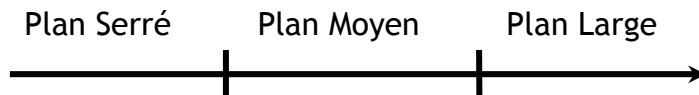
Utilisation des valeurs de plans

01 - Méthode Progressive



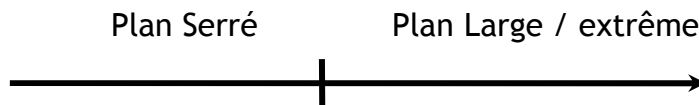
Elle correspond à notre regard

02 - Régressive



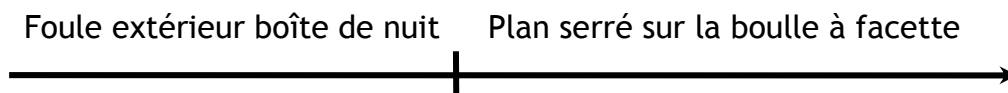
On se base ici sur la curiosité du spectateur :
On part du détail pour saisir le sens par la suite

03 - Contraste



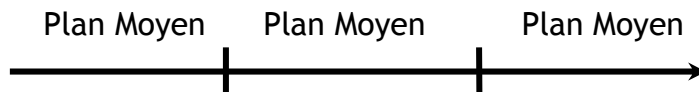
Il faut qu'il y ait une raison de procéder ainsi (raison esthétique ou dramatique)

Exemple :



Son : Musique filtrée (sourde) Musique plein pot

04 - Répétition

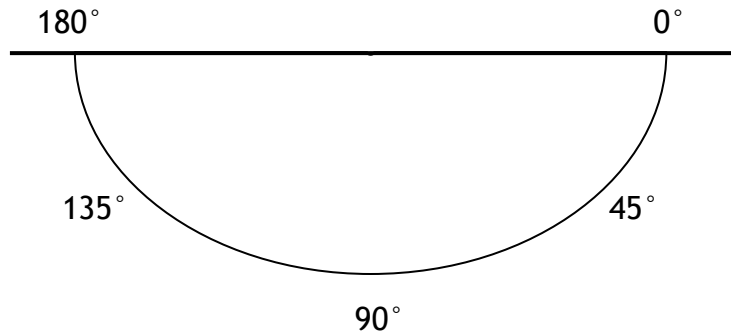


Il permet de mettre un accent sur quelque chose de particulier, d'insister sur un événement, de mettre de la tension.

(Même si les plans restent de valeur Moyenne, l'axe lui change.)

**QUAND IL Y A CHANGEMENT DE PLANS,
IL Y A AUSSI CHANGEMENT D'INFORMATIONS
ON CHOISIS DE DONNER PLUS D'INFORMATION AU SPECTATEUR**

Les angles de prise de vue



90°

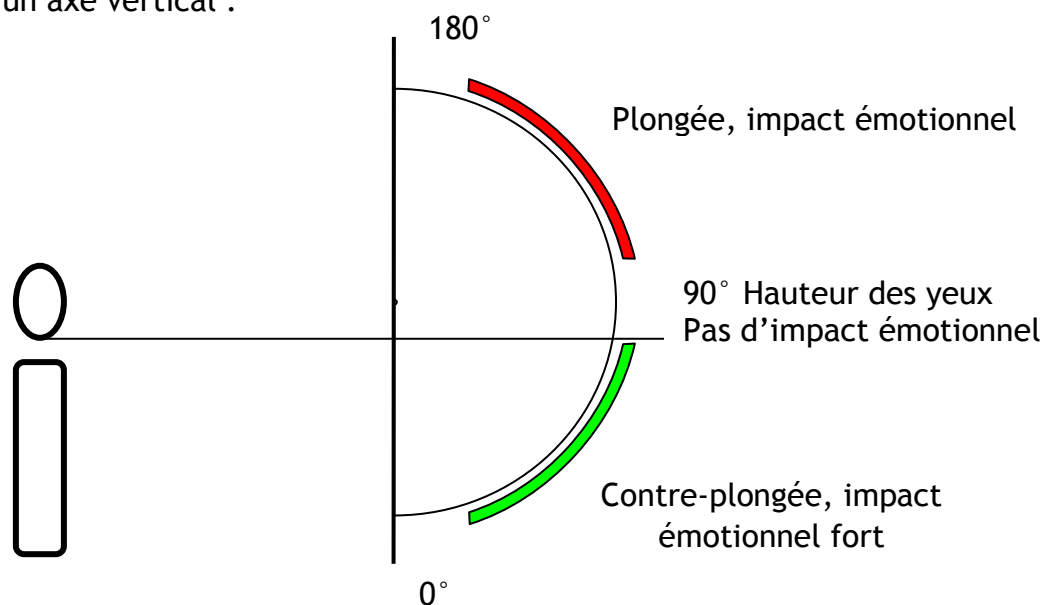


20°

A 90°, on a perdu la tridimensionnalité, on connaît la Hauteur et la Largeur, pas la profondeur.

A 20°, on a un autre aspect, cette fois tridimensionnel du bâtiment.

Il existe aussi un axe vertical :



Attention : avec les Plongée, à ne pas écraser l'environnement, mieux vaut parfois adapter le cadre et préférer un plan à 90°.

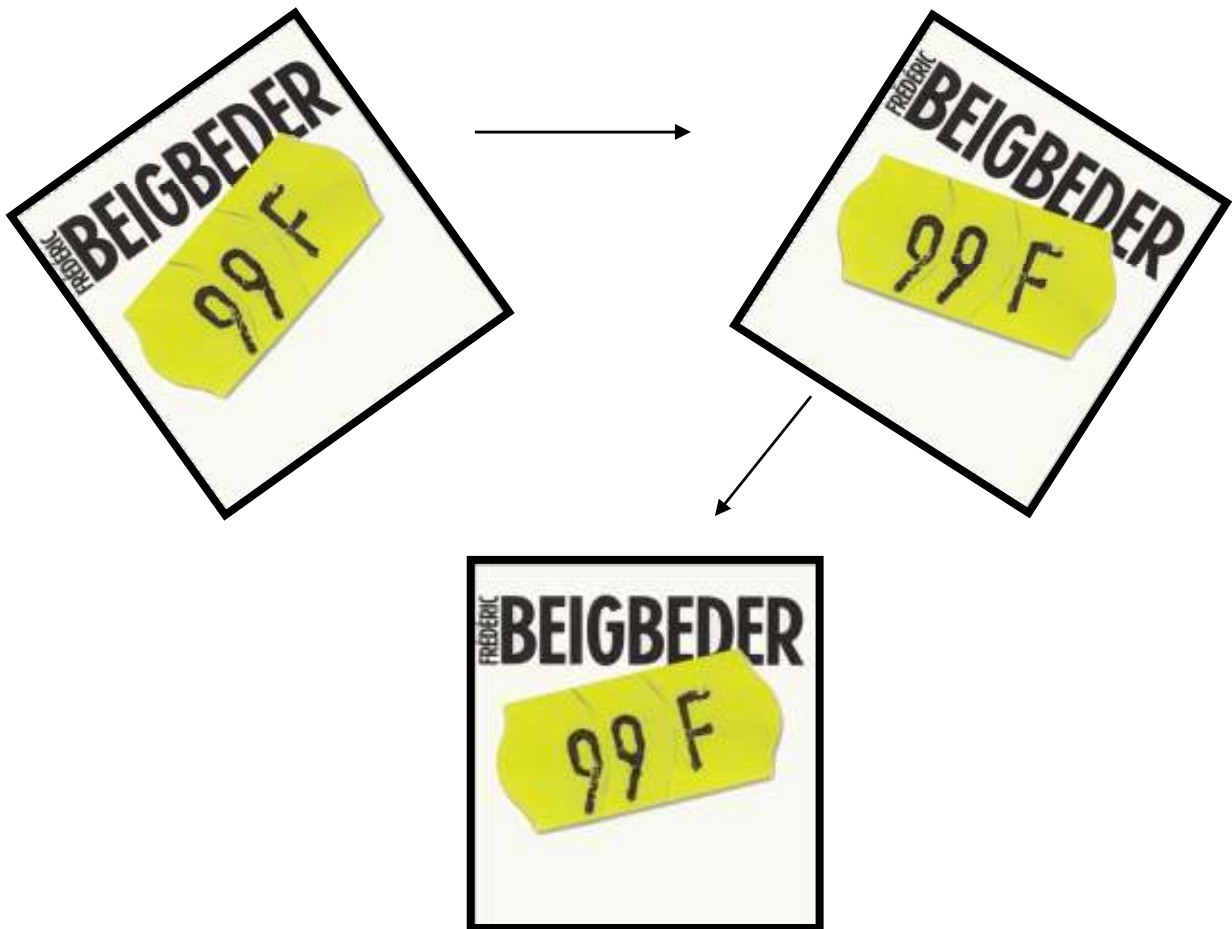
Pour avoir une vue générale, on utilise une plongée, par conséquent, tous les plans généraux et/ou généraux extrême seront des plongées.



La contre plongée quant à elle crée un impact émotionnel fort



Afin d'enchaîner des titres de livres, ou de partitions, ou autre, on utilisera les diagonales de l'écran,



On pourra procéder de même pour des bâtiments, cadrer des bâtiments, en inclinant le cadre, et au montage en rythmant la Gauche - Droite

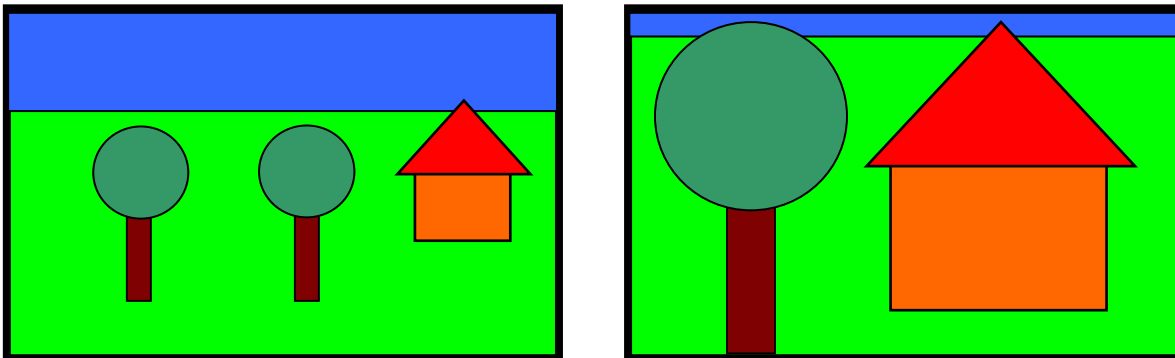
Pour tout texte à lire, on l'incline du bas vers le haut dans le sens de lecture :



Ainsi sur les packshot de publicité,



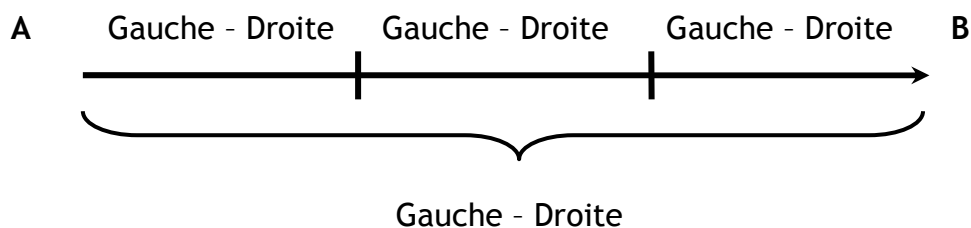
Exemple d'un CUT qui ne fonctionne pas :



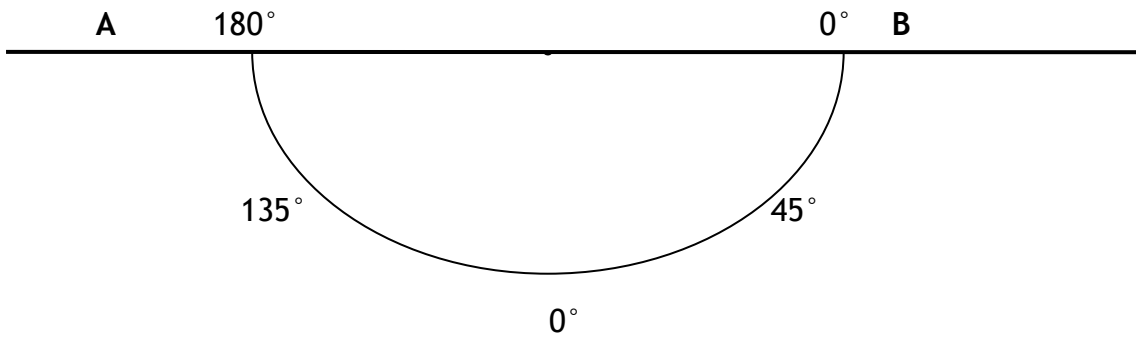
Ca ne fonctionne pas à cause du ciel, il faudrait un plan où le ciel a complètement disparu.

Les directions dynamiques :

Lorsqu'un personnage se déplace d'un point A vers un point B, cela doit garder la même progression logique dans chaque plan :



(C'est évidemment également vrai pour un mouvement Droite - Gauche)



0°



45°



90°



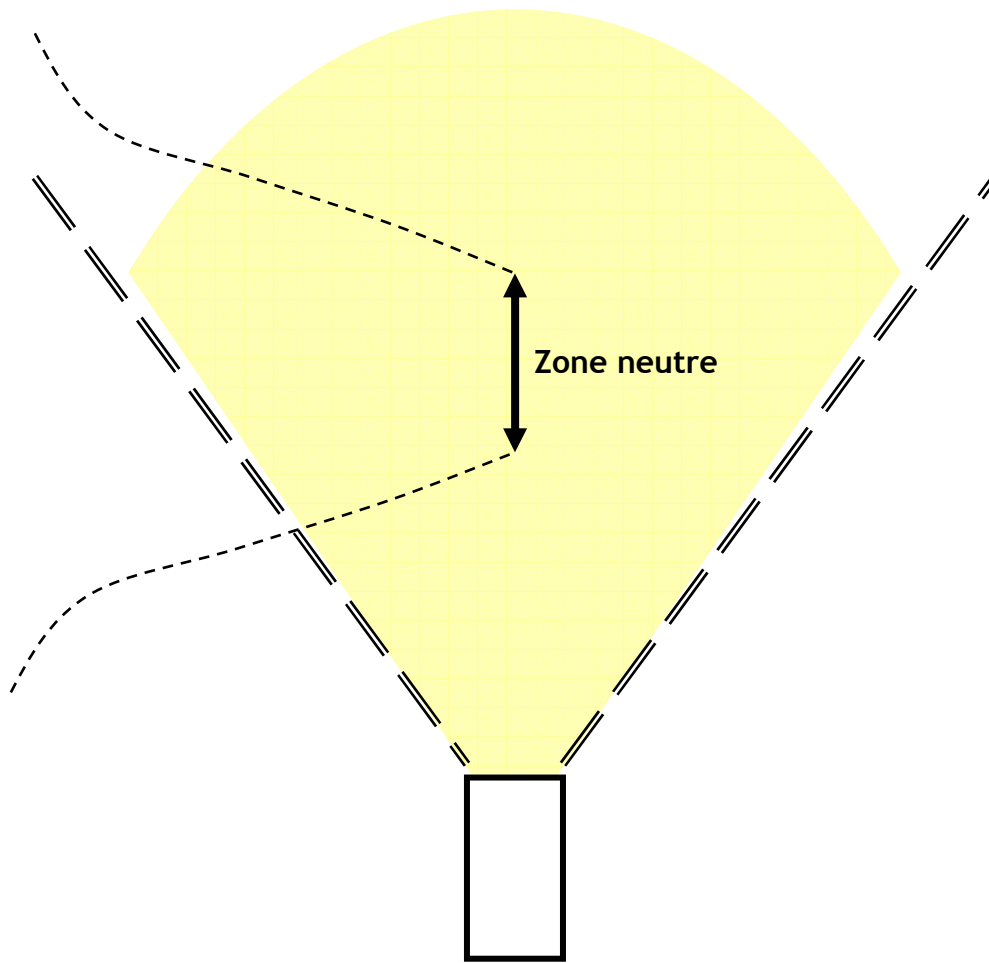
180°



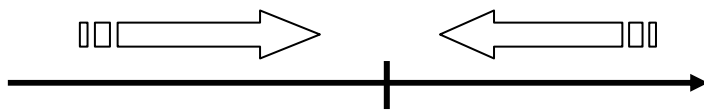
135°

Le plan neutre est soit à 0° soit à 180°, il peut servir à changer de direction dans un montage.

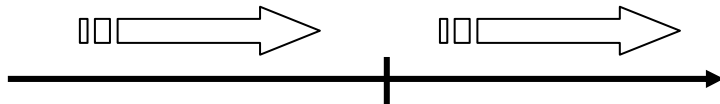




Pour une rencontre/confrontation, on procédera comme ci-dessous :
Montage champ contre champ



Pour une poursuite, comme ceci :



Raccord dans le mouvement

1 - Le personnage sort dans le premier plan, et rentre dans le second.

A utiliser s'il y a une différence de vitesse dans le mouvement.

2 - Le personnage reste à 100% dans le premier plan, et entre dans le cadre dans le 2^{ème} plan.

3 - Le personnage sort à 100 % dans le premier plan, et dans le 2^{ème} plan, il est déjà présent à 100 % (sortie = il reste un bras, un pied, mais la tête est sortie).

4 - Le personnage est à 100 % dans le premier plan, et on le retrouve à 100 % dans le second plan (montage elliptique).

PHRASES VISUELLES

Unité dans les séquences, aspect structurel/aspect émotionnel -

Exemple : Les assemblages de voitures, les mouvements dans l'usine : aspect structurel ;

Une voiture qui brûle dans un accident : aspect émotionnel.

Les phrases visuelles :

La main qui prend le stylo, le déplace, le pose, et revient en position initiale = 3 phrases visuelles (voir page 19).

Plan subjectif : on adopte la vue du héros (voir également plus loin)

- DIFFERENTS TYPES DE MONTAGE

1 - Montage en continuité réelle :

La durée du montage est fidèle à la durée des événements montrés. (utilisation du raccord dans le mouvement)

2 - Montage en continuité illusoire :

Utilisation d'un plan pour faire perdre la notion de temps au public (plan de coupe)
- L'homme qui coupe les pommes de terre ;

3 - Montage elliptique :

Aucune fidélité dans le temps, on retire tout ce qui n'est pas essentiel à la compréhension de la narration.

Il y a une rupture visible pour le public dans le temps et dans l'espace.
Dans un montage elliptique, il faut au moins 2 coupes, soit trois plans.

4 - Montage assemblage :

Pas de continuité dans les actions

5 - Montage impressionniste-expressionniste :

Ici, on utilise la valeur émotionnelle des plans.

Ex, pour montrer le stress, utilisation d'une boîte de prozac.

LE RACCORD

Dans le mouvement :

1 - Passage d'un plan large à un plan serré : le cut se trouve toujours à la fin de phrase visuelle.

....

2 - D'un plan serré à un plan large : le cut se trouve toujours au début de la phrase visuelle.

....

3 - On coupe dans les moments de repos (mais cela donne un rythme saccadé), on le fait pour passer d'un plan large à un plan large dans lesquels on voit la totalité de l'action.

Pour faire un enchaînement dans une phrase visuelle il faut qu'elle soit assez longue

Astuces : Pour savoir si un cut dans le mouvement est exact, il faut le revoir à l'envers.

Pour bien voir un cut, on se recule de 3 mètres environ.

Le public ne voit jamais les 2 premières images du cut.

LES TYPES DE PLAN

1 - Plans objectifs :

Point de vu qui peut être vu par plusieurs personnes.

2 - Plans subjectifs :

Interprétation d'une seule personne : exemple le ravitaillement de l'avion, seul le technicien chargé de cette opération peut voir ce plan.

L'enchaînement d'un plan serré d'un personnage regardant hors du cadre avec un plan de ce qui peut être vu, exemple un bâtiment, forêt, fait que le second plan est subjectif.

Attention : le personnage doit impérativement regarder hors cadre et le premier plan doit être serré.

Le personnage regarde la caméra, le plan devient subjectif.

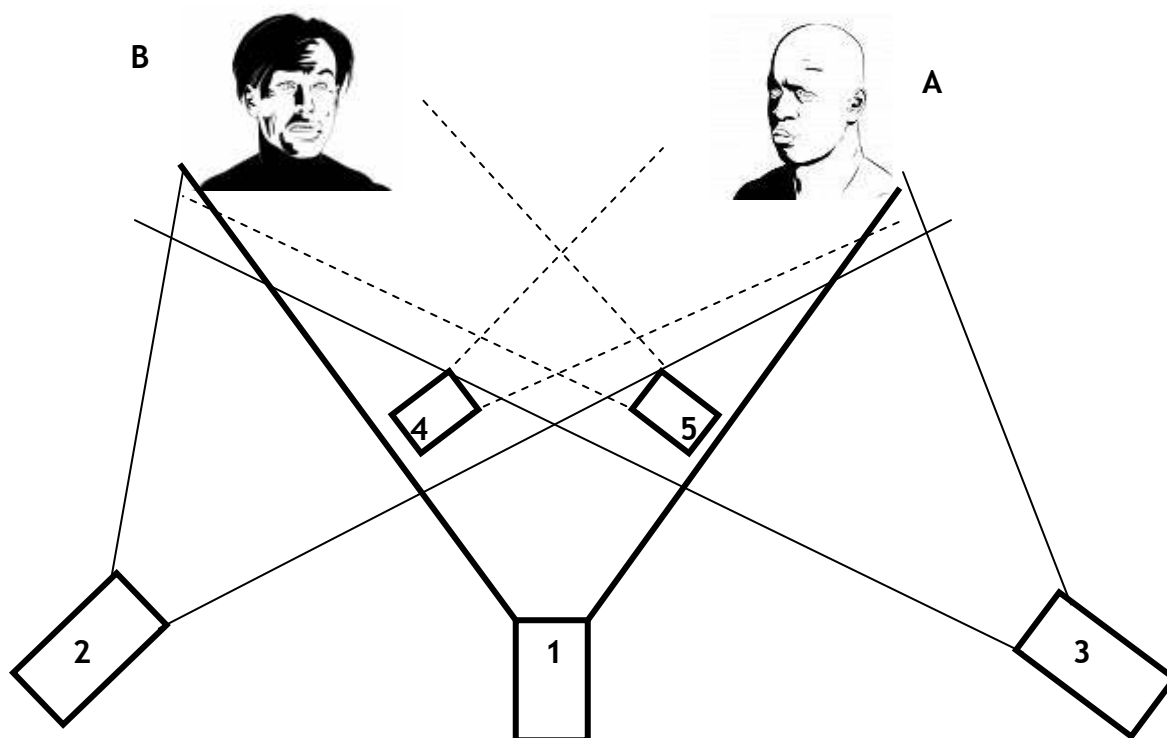
On n'enchaîne pas des plans objectifs avec des plans subjectifs à tout va.

Cas particuliers : le personnage interviewé ne regarde pas l'objectif, puis le regarde.

Dans ce cas, pour passer du plan subjectif au plan objectif, on intercalera un plan de coupe, des mains ou autres...

3 - Point de vue personnel, scène de dialogue :

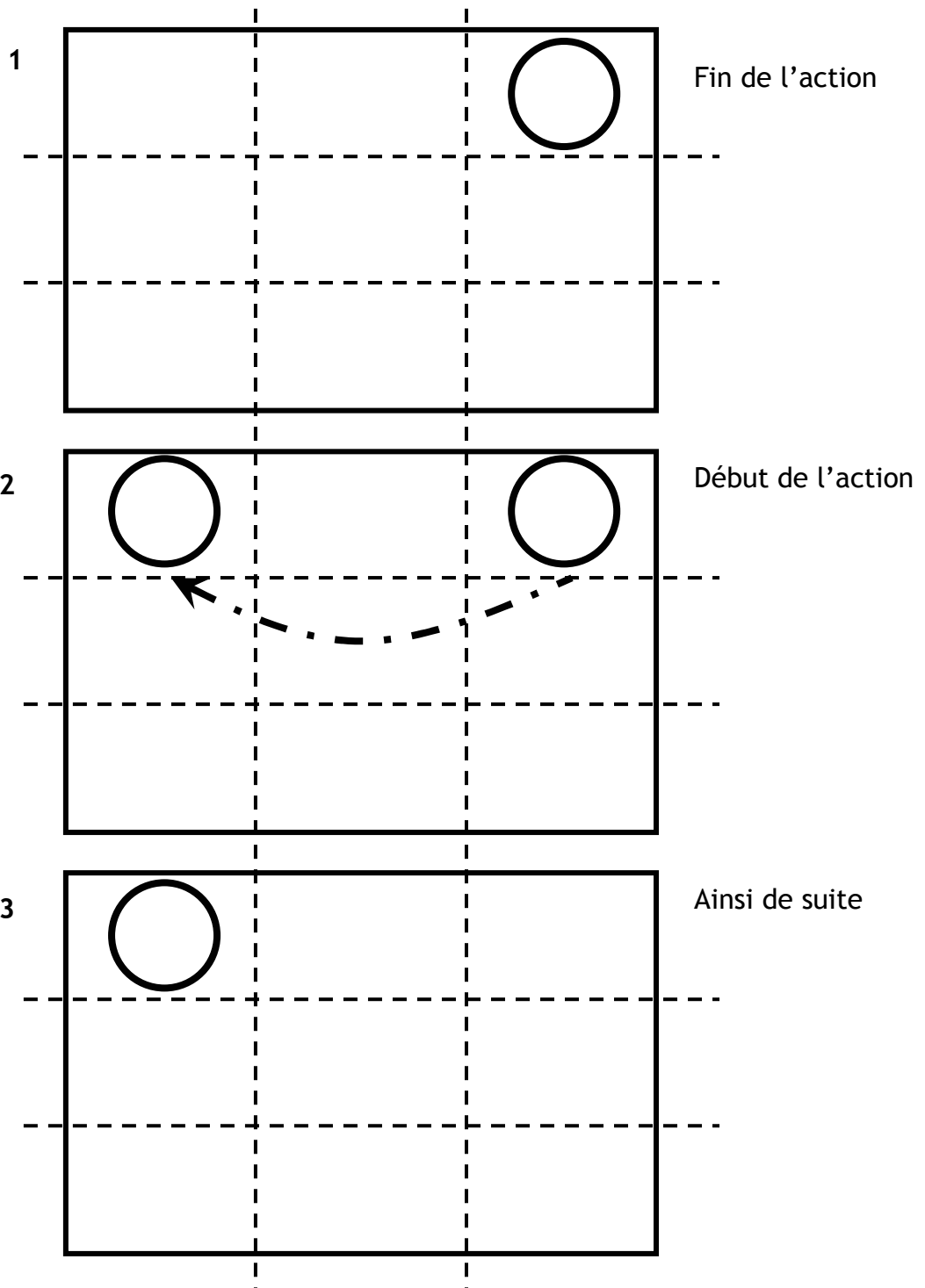
C'est le fait de rentrer dans le triangle créé par le plan large :



- 1- Création d'un triangle dans la mise en situation
- 2- Centre Champ épaule personnage A
- 3- Centre Champ épaule personnage B
- 4- Plan serré personnage A
- 5- Plan serré personnage B

4 et 5 : Point de vue objectif personnel, on entre dans le triangle, le public est très proche du personnage

Fixation du regard du public :



Le public repère en premier le mouvement, son attention va se porter sur ce qui bouge puis, il regarde la couleur, puis l'avant plan...

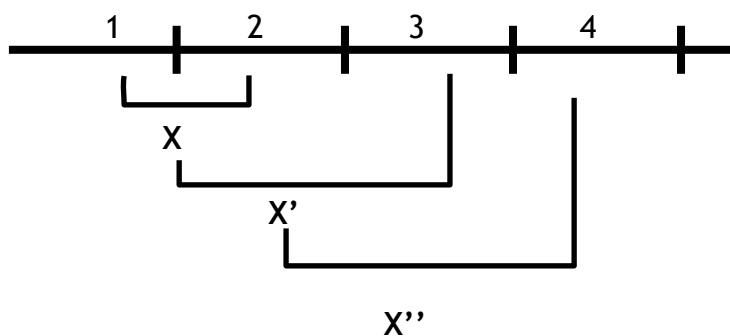
Raconter : il y a toujours un lien entre l'aspect photographique et l'aspect narratif dans un plan.

Notion de segments :

Un segment est un rassemblement d'informations du même genre.

Un plan peut contenir une deux ou trois informations.

Pour faire un segment lisible par le public, il faut au moins 3 informations.



Le public fait une connotation entre les différentes informations

En réalité, il ne fait pas que connoter, le public lie les différentes informations avec sa propre vie. (il crée X, X', X'')

Plans : contient une ou des informations

Segment : rassemblements de plusieurs informations

Séquence : rassemblement d'un certain nombre de segments

Que va-t-on raconter ?

Ex : Exercice de la laverie de Bombay.

Séquence : En 2007, on lave encore les vêtements de cette façon.

1^{er} segment : Tapage des vêtements

2^{ème} segment : Remplissage des bacs

3^{ème} segment : Frottement des vêtements

4^{ème} segment : Essorage

5^{ème} segment : Tonneau

6^{ème} segment : Séchage

Plans inter segments :

- Garçon qui joue au ballon
- Petite fille au jet d'eau
- Vieille dame
- Personne qui repasse.

Si la séquence est trop longue, contre mon grès, j'enlèverai en premier les plans inter segments.

Ensuite, je pourrais enlever le ou les segments les moins intéressants.

Enfin, plus délicat raccourcir les plans.

Mais on ne touche jamais aux plans du segments (on ne les enlève pas)

Dans une régression, il y a augmentation de l'information, de telle sorte que le public peut resté scotché au montage.

C'est très bon pour une fin de montage.

Phrases visuelles d'aspect émotionnel :

Le public connote les plans au niveau de l'aspect émotionnel, pas de connotations intellectuelles.

Ex p. 23 et 24, on ne peut pas faire un enchaînement 3 - 7 - 6 en imaginant que les enfants sortent de la mer et courent chercher le ballon.

Dans un montage, on crée une unité d'impact émotionnel, on va chercher à classer les différents plans en fonction des impacts émotionnels qu'ils dégagent.

Il y a une grosse différence entre le raccord dans le mouvement et le mouvement d'un personnage dans le cadre.

Raccord dans le mouvement, on garde la fixation du public fixée sur le mouvement.

Pas dans l'autre car elle est psychologique.

En effet, alors que l'on doit impérativement faire attention à la fixation du regard du public, il sera naturel faire sortir un personnage d'un côté du cadre et de le faire entrer de l'autre côté (logique de déplacement du personnage D - G ou G - D)

La loi U.P.P.C.

UNITE :

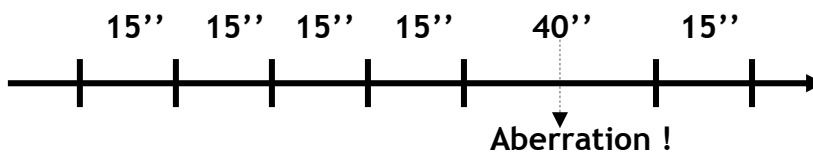
- Thème
- Narration

PROGRESSION :

- Augmentation de l'information chez le public qui fait avancer la narration.

PROPORTIONNALITE :

- Proportion des segments à peu près équivalente

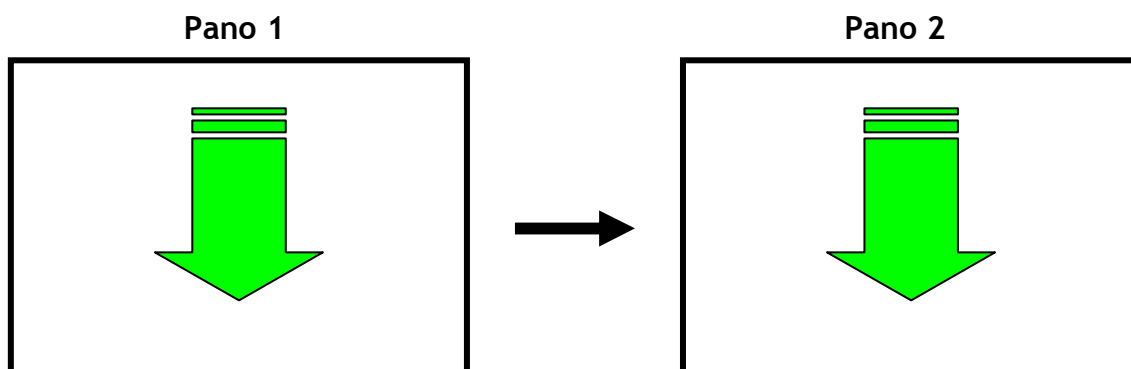


COHERANCE :

- Vérifier que l'on raconte tout dans le bon ordre.
Ne pas servir le repas avant de l'avoir préparé.

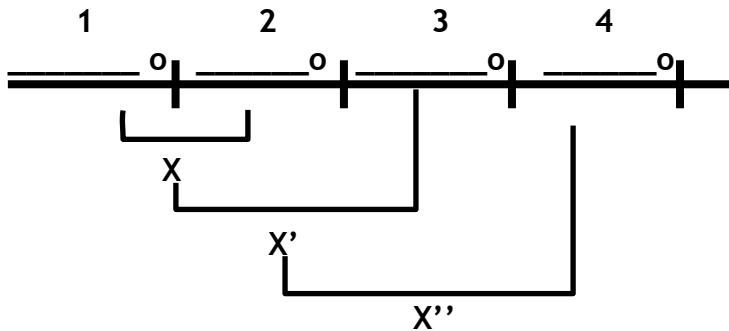
Enfin, vérifier que les 3 points sont respectés.

On peut faire une succession de mouvement dans le même sens, ou dans le sens contraire (plus naturel).



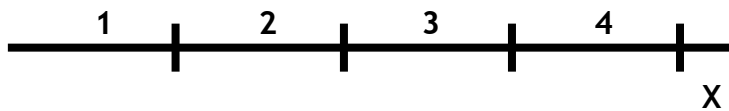
Montage linéaire :

1^{er}



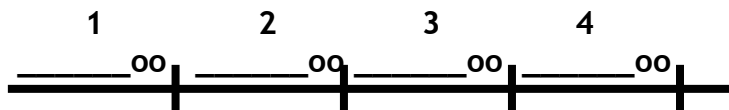
Les plans sont assez longs pour permettre au public d'ajouter une expérience personnelle qui lui provoque une émotion.

2nd



Plans court ne permettant pas au public d'ajouter son expérience personnelle. L'émotion est retardée à la fin de la séquence.

3^{ème}



Les plans sont très longs, le public rajoute plus d'une expérience personnelle.

Sujet JT

INTRO PPDA | 1^{ère} SEQ Visuelle | ITV | 2^{nde} SEQ visuelle | ITV | 3^{ème} SEQ visuelle

Pour un sujet JT, il faut impérativement répondre aux 5 Ws :

WHY → Pourquoi ?

WHERE → Où ?

WHAT → Quoi ?

WHEN → Quand ?

WHO → Qui ?

Il y a deux types d'intro de la part du présentateur :

- Intro normale : les 5 Ws sont traités dans l'intro présentateur et dans la séquence visuelle
- Intro Contextuelle : le présentateur ne fait que donner le contexte de la situation, il faut traiter tous les Ws dans la 1^{ère} SEQ visuelle.

Pour le monteur, il faudra montrer principalement le où et le qui.


Il faut au moins trois plans pour la 1^{ère} SEQ visuelle.

Même si le sujet commence par une ITV, il faut une bonne SEQ visuelle derrière.

L'ITV de départ ne répondra qu'à la question du « Pourquoi ? »

On fera toujours des segments dans les SEQ visuelles sauf dans un cas :

ITV - SEQ visuelle - ITV - SEQ visuelle - ITV



Même personne

Dans ce cas, le journaliste ne fait que les liaisons.

La troisième séquence visuelle sert à clôturer le sujet.

Le journaliste est sensé y placer un commentaire pour clôturer le sujet d'un point de vue rédactionnel.

Si tous les sujets avaient le même rythme, cela créerait une monotonie dans le journal.

Plusieurs éléments vont casser la monotonie :

- Les brèves
- Les OFFS
- Les ITV en plateau
- Un sujet finissant sur une ITV

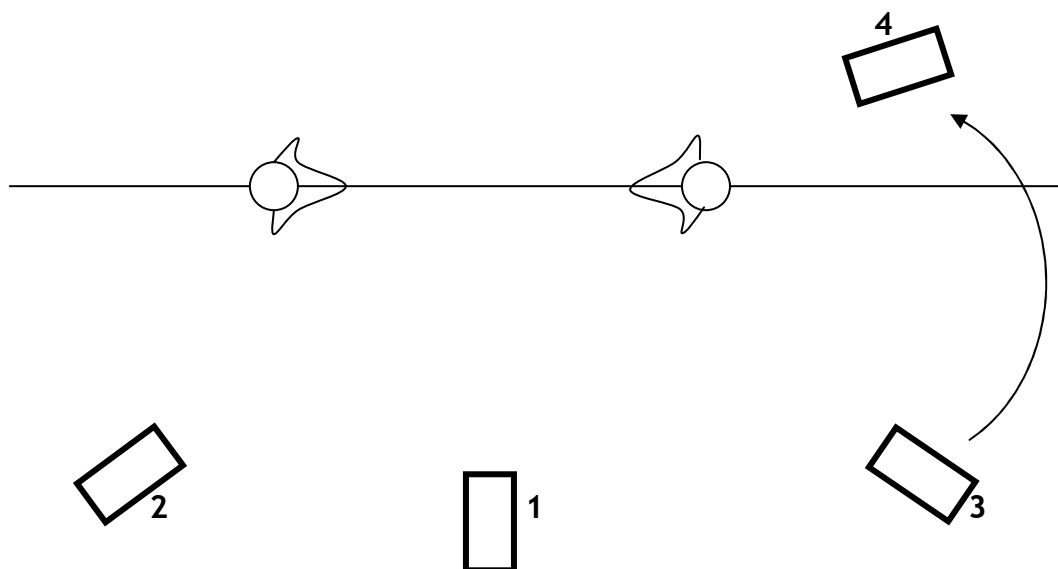
Voilà pourquoi le journaliste désirant terminer sur une ITV devra en référer au rédacteur en chef.

Attention, pas de montage elliptique au début d'un sujet.

On peut mettre une musique sur le montage elliptique, on peut également alterner montage elliptique et montage linéaire, mais il faut laisser au public le temps de rentrer à la fois dans l'un et dans l'autre.

Direction statique :

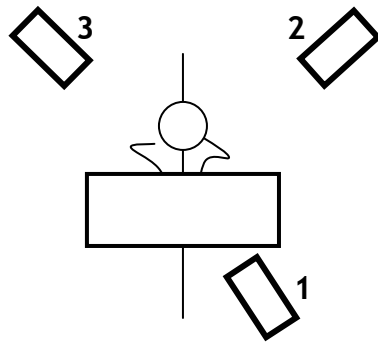
On trace une ligne imaginaire entre les deux personnages :



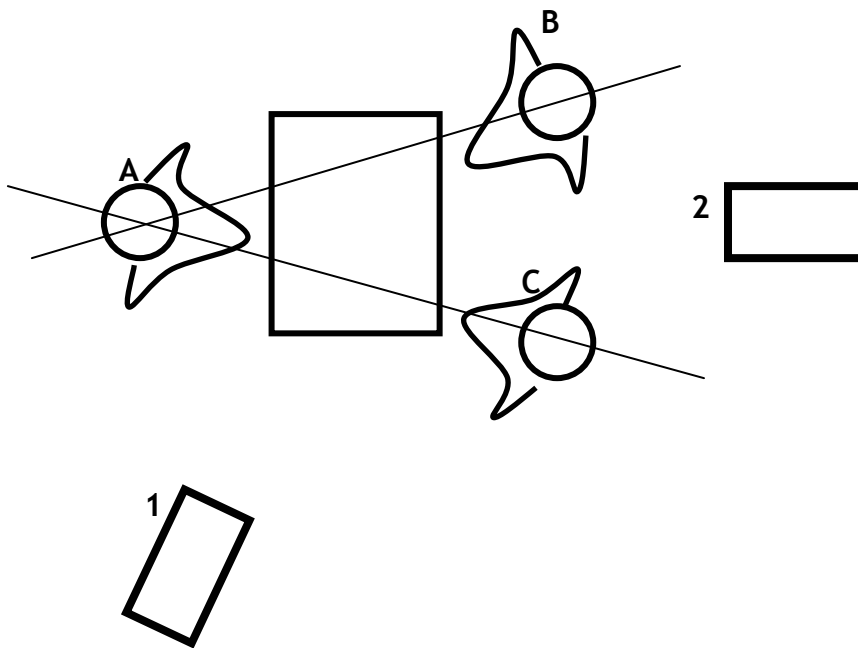
Dans les statiques, les plans neutres n'existent pas, on ne pourra pas utiliser la plan de la caméra 4, le seul moyen de l'utiliser serait de faire un mouvement avec la caméra entre la position 3 et la position 4.

Note : Dans un dialogue, les deux personnages ne sont pas obligés de se regarder.

Astuce, dans un cas comme celui-ci, on peut aussi passer par un plan de coupe dans lequel le public n'a plus la notion de direction.



Idem ici, on pourra faire 1 - 2, mais on ne pourra passer par 3 que via un plan serré.



Avec 3 personnages, ça se corse, on a désormais 2 lignes. On pourra faire 1 puis 2 seulement si le personnage A regarde le B. Puis on peut revenir, mais si entre temps A regarde C, on devra rester du bon côté de la ligne, et ne pas revenir en 1.