

Définition : Raccord (R.) = enchaînement entre 2 plans

- 4 groupes de raccords : R. de lumière et des conditions climatiques
R. de décor et d'accessoires
R. de costumes et de jeu
R. de syntaxe cinématographique

1. RACCORDS DE LUMIERE ET DES CONDITIONS CLIMATIQUES

Harmonie de lumière (jour, nuit,...) et de type de climat (pluie, soleil,...)
Attention aux fenêtres ("découverte")

2. RACCORDS DE DECOR ET D'ACCESSOIRES

- Eléments fixes : meubles, tableau, miroir objets constituant le décor (téléphone, vase,...)
éléments extérieurs (volets, véhicules, éléments saisonniers,...)
éléments jouants : utilisés pour le besoin du jeu (bouquet, cadeau,...)
Attention aux oubliés de l'équipe (scénario du réalisateur, marteau du décorateur,...)
- Eléments variables : qui peuvent changer selon leur rôle, leur utilité (porte, rideaux, couverts...)
Surveiller surtout les verticales (chandelier, bouteille, verres,...)

3. RACCORDS DE COSTUMES ET DE JEU

- Acteurs : costume, coiffure, maquillage
- Jeu : - Position de l'acteur et ses déplacements (position et ordre de l'acteur par rapport aux autres, rapport déplacement / geste / parole)
 - Subtilités de jeu : intonation, rythme, expression - DYNAMIQUE

Attention aux changements de texte (lapsus, oubli,...)

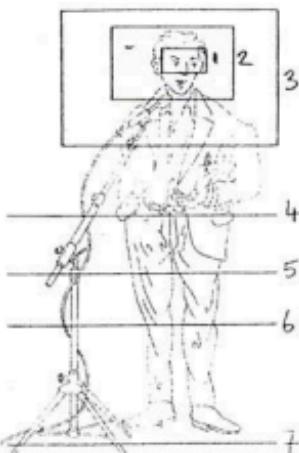
Attention aux "regards caméra" fixés dans l'objectif non voulus par le réalisateur.

4. RACCORDS DE SYNTAXE CINEMATOGRAPHIQUE

- 1 : T.G.P. Très Gros Plan Plan très serré (yeux, bouche, détail objet)
2 : G.P. Gros Plan Plan serré (visage, objet...)
3 : P.R. Plan Rapproché (épaule, poitrine,...)
ou Plan Epaule
4 : P.T. Plan Taille
5 : P.A. Plan Américain (mi-cuisse : sous le revolver)
6 : Plan Genoux (rare)
7 : Plan Moyen ou Plan Pied

P.R ou P.A. à 2, à 3 (pour préciser le nombre d'acteurs concernés)

- P.E. Plan d'Ensemble : cadre l'ensemble d'un décor avec ou plusieurs personnages
P.L. Plan Large : idem (personnages plus petits dans le décor)
P.G. vastes horizons, plans de foule,...



Selon l'axe de prise de vue : Plongée (vers le bas), Contre-Plongée (vers le haut)

Avec déplacement de la caméra : Travelling (dépl. AV/AR, latéral), Panoramique (dépl. rotatif)

Sans déplacement de caméra (travelling optique) : Zoom

Selon l'emplacement par rapport à l'acteur : Plan Subjectif (vision de l'acteur), Plan Objectif

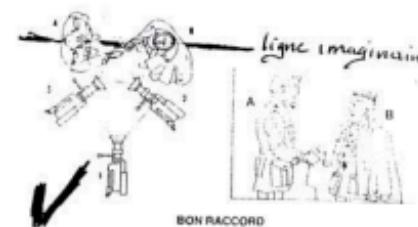
4.1. Raccords entre 2 plans :

Deux personnages, qui sont censés se voir, doivent se regarder

4.1.1. Raccords entre 2 plans qui se suivent :

Harmonie de lumière, de couleur, de grosseur de plans. Si les plans ne sont pas de même grosseur, rechercher une grande différence de valeur de plan ("jumping shot" ou plans dits éloignés/rapprochés dans l'axe)

Remèdes : fondu au noir, fond enchainé, surimpression, flou



4.1.2. Raccords entre 2 plans qui se suivent sur un même sujet

Axes différents ($\geq 30^\circ$) entre les 2 plans (sinon impression désagréable de saute)

ou si même axe : "jumping shot" (cf. supra)

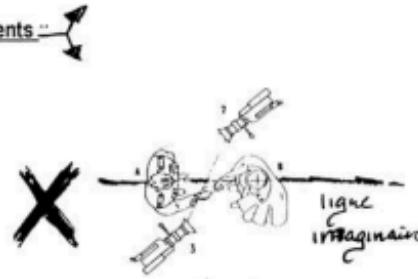


4.1.3. Raccords entre 2 plans qui se suivent sur 2 sujets différents

Une direction de regard détermine un axe.

Lors d'un champ/contre-champ :

- La caméra doit rester du même côté de la ligne invisible tendue entre les 2 sujets (sinon "saute d'axe")
- Les acteurs doivent occuper toujours le même côté du cadre
- Les regards des 2 personnages doivent se croiser
- En principe, les grosseurs de plans doivent être sensiblement identiques
- Eviter les verticales (ex. : chandelier entre les 2 personnages)



4.1.4. Pour 2 plans qui se suivent sur 3 (ou plus) sujets différents

La position d'un d'acteur dans le Plan d'Ensemble, qui le situe par rapport aux autres, va déterminer tout plan rapproché sur lui (orientation du regard, côté du cadre,... - cf. supra, situation à 2 pers.)

Champ/Contre-Champ : Respecter l'axe tendu entre chacun des personnages.



Saut de l'axe :

- La caméra en raccord de 180° permet de sauter l'axe et de se situer derrière les personnages
- Un mouvement de caméra autour des personnages, ou passant de l'un à l'autre, permet de sauter l'axe et en détermine un nouveau
- Un acteur qui change sa direction de regard et tourne la tête peut faire sauter l'axe : C'est le regard qui détermine l'axe



Ne jamais oublier de croiser les regards des acteurs qui se regardent ou senséssse regarder(téléphone)



4.2. Raccords quand il y a mouvement dans l'image:

Les déplacements d'un personnage ou d'un moyen de locomotion (voiture, train...) détermine un axe. Garder la caméra du même côté de cet axe. Passage de l'axe par un plan neutre.

4.2.1. Raccords entre 2 mouvements d'un même sujet:

Le regard du personnage doit suivre le mouvement (ex. défilé) quelle que soit sa situation

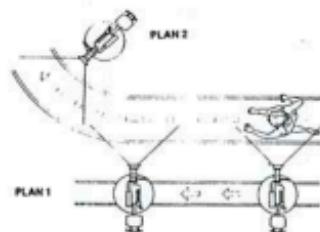


4.2.2. Raccord de 2 mouvements de caméra :

Deux travelling qui s'enchaînent doivent être, à peu près, à la même vitesse

Filmer de face, l'impression de vitesse est moindre que latéralement ou de profil (compenser)

La focale de l'objectif influe énormément sur l'impression de vitesse



5. QUELQUES CONSEILS POUR LA PRISE DE VUE :

• **Chevauchement** : A la prise de vue, deux plans en continuité d'action doivent se chevaucher pour être plus facilement raccord "mouvement" au montage.

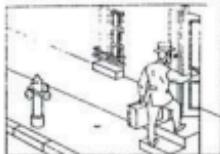
• **Insert ou plan de coupe** : Ne pas hésiter à en faire

Aide très appréciable pour un montage difficile voire rendu impossible suite à une erreur...

Puissent faire office de fil conducteur pour passer, tout le long du film, d'une séquence à une autre géographiquement ou temporellement différente. Exemples :

Voyage de vacances en autocar : Plans de sur chauffeur, une roue, la pédale de frein, ouverture du coffre à bagages, montée/descente des voyageurs

Voyage dans un pays à riche végétation (type La Réunion) : Plans de fleurs, d'arbres...



Bibliographie : Z. ZURSTRASSEN "La Scrite d'Aujourd'hui" Ed. DUJARRIC

En conclusion : Il est important de connaître ces quelques règles de base

- pour éviter des problèmes de lecture au spectateur
- pour mieux les transgresser... à bon escient