



- Rappel des fondamentaux du langage cinématographique : image, cadre, valeurs de plan, champ, hors-champ.
- Comprendre et analyser le plan fixe et le hors-champ au cinéma
- Explorer l'impact du hors-champ sur la narration, la mise en scène et la perception du spectateur.
- Expérimenter en pratique différentes manières d'intégrer le hors-champ dans une séquence filmique.



Friedrich Wilhelm Murnau, *Nosferatu*, le vampire, 1922



Orson Welles, *Citizen Kane*, 1941.



Jacques Tourneur, *La Féline* (Cat People), 1942



Bong Joon-ho, *The Host*, 2006.



David Lynch, *Mulholland Drive*, 2001, (Scène de Winkie's Diner)

RAPPEL SUR L'IMAGE / LE CADRE / LE FORMAT

Le cadre est la limite de l'image filmée. C'est le contour choisi par la caméra : tout ce que le spectateur voit est déterminé par un choix de cadrage.

Format : rapport largeur/hauteur de l'image (1.33 (4/3) : ancien cinéma, télévision classique - 1.85 : format large courant - 2.35 (scope) : panoramique
→ Effet : un format étroit recentre sur le personnage, un format large ouvre sur l'espace.

La profondeur et la perspective :

- **Organisation en plans** : avant-plan / plan intermédiaire / arrière-plan.
- **Perspective** : illusion de distance (ex. : lignes de fuite).
- **Focale** :
 - Grand-angle → espace élargi, perspective accentuée.
 - Téléobjectif → distance écrasée.
 - Normale → proche vision humaine.
- **Profondeur de champ** : zone de netteté en profondeur.
 - Grande profondeur → tout net, spectateur libre de regarder.
 - Faible profondeur → un seul plan net, focalisation sur un élément.



Jeanne Dielman, 23 Quai du Commerce, 1080 Bruxelles (Chantal Akerman, 1975) : usage du **plan fixe**, quotidien répété, rigueur du cadre.



Comment l'emploi systématique du plan fixe et du format d'image influence-t-il la perception du spectateur ? En quoi cette rigueur formelle anticipe-t-elle ou éclaire-t-elle le sens du film et l'évolution dramatique, sans recours explicite au dialogue ?



Citizen Kane (Orson Welles, 1941) - Séquence : Signature du contrat pour l'enfant Kane (00:10:00 env)



De quelle manière la profondeur de champ et l'organisation du cadre (surcadrage, composition des plans) contribuent-elles à la signification de la scène ? Comment ces choix de mise en scène orientent-ils la lecture des rapports de pouvoir et du destin du personnage ?

CHAMP / HORS-CHAMP

ANALYSE

Champ : ce qui est visible dans le cadre.

Hors-champ : tout ce qui existe dans l'univers du film mais n'apparaît pas dans l'image à un instant donné – personnes, sons, actions ou objets situés au-delà de la limite du cadre. Le hors-champ prolonge mentalement la scène et alimente l'imaginaire du spectateur.

Usages principaux du hors-champ :

- **Créer de la tension** (bruit inquiétant sans source visible).
- **Suggérer** (bruits de foule, présence invisible).
- **Économiser** (montrer réactions plutôt que l'action).
- **Étendre la diégèse** : le hors-champ construit un monde au-delà du cadre (personnages, histoires, dangers cachés).
- **Marquer l'empreinte** : odeurs, traces, échos (sons) fonctionnent comme preuves tangibles d'une présence absente visuellement.

Distinction importante :

- **Empreinte** : le cinéma capte une trace du réel (présence enregistrée).
- **Adresse** : le cadre oriente le regard, guide l'interprétation.



La Féline (*Cat People*, Jacques Tourneur, 1942) – Séquence de la piscine (00:45:00 env., 4 min) Comment la métamorphose et la présence du félin sont-elles suggérées ?

Tourneur crée la peur principalement **par absence visuelle** : on voit la nageuse dans le bassin, puis des indices (un chat qui s'énerve, une ombre au palier, la réaction du personnage) mais **pas** la bête. Le hors-champ visuel est donc rempli par **ombres projetées**, surfaces réfléchissantes (eau) et zones sombres, tandis que le hors-champ sonore (bruits étranges, silence amplifié) accentue l'attente.

Le découpage (montage « en accéléré » puis brusque coupure sonore / insertion d'un bruit fort) joue la même stratégie que le fameux procédé du « bus » (jump-cut sonore/rythme) pour provoquer la secousse émotionnelle sans montrer l'entité.

Effet sur le spectateur : le hors-champ transforme le regard en moteur de peur – on imagine plus que l'image ne montre ; la suggestion devient plus terrifiante que l'illustration.



Mulholland Drive (David Lynch, 2001) – Winkie's Diner (00:15:00 env., 5 min)



Quels procédés cinématographiques participent à créer une tension et à nous faire ressentir les émotions du personnage ?



The Host (Bong Joon-ho, 2006) – Première apparition du monstre (00:15:00 env., 6 min)



Quels indices visuels et sonores annoncent la présence du monstre avant qu'il n'apparaisse à l'écran ?



La Féline (*Cat People*, Jacques Tourneur, 1942) – Séquence de la filature dans la rue (≈ 00:30:00)



Comment le hors-champ sonore et visuel (bruits, pas, ombres) construit-il la peur du spectateur ? En quoi l'absence d'image explicite est-elle plus efficace que la monstration directe ?

CAV	Fantôme		
	Réalisez un court-métrage (max. 4 min) qui propose votre propre interprétation du thème <i>fantôme</i>. > Contraintes : • Durée maximale : 4 minutes • Date limite d'envoi : 3 novembre 2025 • Porter une attention particulière : ○ au rapport image/son/hors-champ (comment le son peut suggérer une présence invisible ? comment le hors-champ peut créer de la tension ?). ○ à la composition de l'image et au travail de la lumière (ombres, zones floues, transparences, reflets...). ○ au montage (rythme, ruptures, continuités).		
	Comment exploiter les codes d'un genre cinématographique pour le subvertir et surprendre le spectateur ? Comment installer une tension avec très peu d'éléments (lumière, hors-champ, bruit). Comment la narration courte s'appuie sur un schéma dramatique resserré (exposition très brève, tension immédiate, point culminant, chute rapide) ? Comment le fantôme peut être montré ou seulement suggéré ?		 2h
Pistes	Pistes de création possibles : Rejouer / Déjouer le cliché Rejouer ou détourner un cliché du film de fantôme. Le fantôme comme métaphore Explorer le fantôme comme métaphore (mémoire, absence, trace). Le fantôme invisible Travailler uniquement sur l'invisible et le suggéré (hors-champ, son, réactions des personnages). Jeu de points de vue Montrez une même situation à travers deux regards (par exemple, celui d'un vivant et celui d'un fantôme). Le décalage de perception devient l'enjeu dramatique. Fantôme numérique Réfléchir à une forme contemporaine du fantôme (numérique, virtuel, souvenir enregistré). Clichés : • La maison hantée aux couloirs sombres et aux portes qui grincent. • L'apparition soudaine d'un fantôme dans un miroir. • Le personnage qui entend un bruit étrange et part l'explorer seul. • L'ombre inquiétante qui se rapproche • Le protagoniste courant vers une issue... qui s'avère être un piège • Le téléphone qui sonne et la voix mystérieuse qui souffle un avertissement • Le miroir révélant une présence dans le dos du personnage		
	Note d'intention (1 page max.) Vous expliquerez vos choix : • Comment vos cadrages, valeurs de plans et angles de vue participent à l'effet recherché. • Le rôle du son (bruits, silences, voix, musique). • Le travail de la lumière et de la couleur. • Vos choix de montage (rythme, ellipses, ruptures). • En quoi votre film propose une lecture originale du thème <i>fantôme</i>.		