

LEXIQUE DE L'IMAGE

Les champs

Que veut bien nous laisser voir l'image ?

- Le champ est la portion d'espace qui est contenue et délimitée par un cadre.
- Le hors-champ comprend tout ce qui se passe hors du cadre, ce qui ne se voit pas mais existe dans la scène vue (ce que voit par exemple un personnage, sans que le lecteur puisse voir ce que ce personnage voit). Génère de l'attente, du suspense, une tension dramatique.
- La profondeur du champ : permet de juxtaposer un avant-plan et un arrière-plan au sujet principal. Rend l'espace plus dynamique ou dramatique (induit une hiérarchie des plans : le plus proche est le plus récent, le plus lointain le passé ou le futur)

Le cadre

On appelle cadre le système clos qui comprend tout ce qui est présent dans l'image (décors, personnages, accessoires): c'est l'espace dans lequel on donne l'image à regarder. Le cadre est complété par le choix des prises de vue.

Les plans

A quelle distance l'auteur de l'image nous place-t-il pour voir une scène ?

- Le plan général ou plan d'ensemble : permet de montrer l'ensemble d'un décor, d'un paysage, donne à voir une scène large où peuvent être intégrés des personnages. Utilisé pour les scènes d'actions, mais peut aussi proposer des données psychologiques.
- Le plan de demi-ensemble : ne représente que l'espace utile à l'action, fournit les clés du cadre dans lequel évolue le personnage.
- Le plan moyen : représente le personnage en pied. Rôle multiple suivant le contexte. Valorisation du comportement d'un personnage.
- Le plan américain : prend le personnage un peu au-dessus des genoux. Il est très utilisé pour organiser une conversation entre deux personnages.
- Le plan rapproché : cadre les personnages à la ceinture (le plan rapproché taille) ou à la poitrine (le plan rapproché poitrine). Il entraîne une appréhension plus intime du personnage (caractère, intentions...)
- Le gros plan : cadre le personnage au visage. Supprimant les distances, il favorise le rejet ou l'identification et met en évidence les sentiments.
- Le très gros plan : attire le regard du lecteur/spectateur sur un détail qui prend alors une signification particulière.

Les prises de vues

D'où la scène est-elle vue ? Sous quel angle la percevons-nous ? (les vues)

A quelle hauteur nous situons-nous ? (les cadrages)

Les vues

- Vue frontale : le personnage est en face de nous. Son regard nous interpelle directement.
- Vue de ¾ : l'implication est moins forte, le personnage de ¾ invite ou suggère.
- Vue de profil : le personnage est vu de côté.
- Vue de dos : le personnage est vu de dos.

Les cadrages

-l'angle plat : Pas de jeu de hauteur, la « caméra » est à la même hauteur que le sujet, à « hauteur d'œil »

-La plongée : la scène est vue d'un point d'observation plus élevé que le sujet. Ce point de vue va écraser les perspectives (déformer les éléments) et donner plus d'importance aux lignes en accentuant les surfaces horizontales. Effet de réduction, d'isolement, d'infériorité ou d'écrasement du sujet...

-La contre-plongée : nous situe en dessous de la scène (la « caméra » est plus basse que son sujet). Ce point de vue va accentuer les perspectives et réduire les plans horizontaux. Le sujet est mis en valeur (l'arrière plan ayant moins d'importance) mais il peut paraître déformé (en photo, les éléments proche d'un objectif semblent beaucoup plus importants que leur taille réelle). Effet de puissance, de supériorité, de domination du sujet ainsi magnifié...

La perspective

Le terme désigne les procédés qui, sur une surface plane, donnent l'illusion d'une troisième dimension. La perspective consiste à représenter les lignes parallèles par des lignes convergentes, qui se coupent en un point unique, appelé **point de fuite**, et situé au milieu de la ligne d'horizon. La taille des objets diminue en proportion exacte de leur distance à l'œil.

Le modelé

C'est l'ensemble des procédés qui créent sur une surface plane une impression de **volume** : il peut s'agir de hachures, de **tons dégradés** du sombre au clair pour traduire le passage de zones en relief éclairées à des zones obscures. Le modelé contribue à l'effet de réalité dans la représentation des objets et des corps et traduit un effort pour égaler la sculpture dans l'imitation au réel. La peinture moderne conteste cette volonté réaliste et supprime volontiers le modelé au bénéfice des **aplats**, c'est-à-dire des couleurs franches juxtaposées sans dégradé.

Les couleurs

Le rouge, le jaune et le bleu sont les couleurs **primaires** ; leur mélange donne les couleurs **complémentaires** (vert, orangé, violet). Rouge, jaune et orangé sont des couleurs chaudes : bleu et vert, des couleurs froides. Le blanc augmente l'intensité des couleurs voisines alors que le noir les atténue. Les couleurs peuvent avoir des **valeurs symboliques**, variables suivant les contextes.