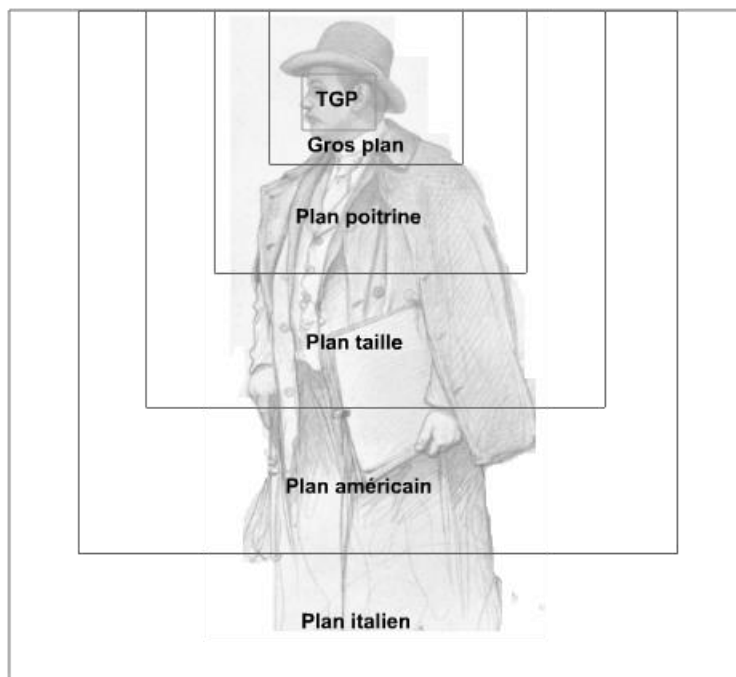


Echelles de plans, cadrage, position de la caméra

Plan général : décrit un lieu, une ville, un paysage. Il montre la totalité du décor afin de créer un contexte autour de l'action.

Plan d'ensemble : focalisé sur un lieu comme une rue ou une place. Les personnages sont suffisamment visibles pour que l'on comprenne leurs actions.

Plan moyen : on voit un ou plusieurs personnages de la tête aux pieds et divers éléments du décor. Permet de distinguer un personnage de ce qui l'entoure, de se focaliser sur lui



Insert : plan d'un objet ou sur un détail

Plongée : la caméra est placée au-dessus du sujet filmé/ **Contre-plongée** : placée en dessous du sujet

Vue subjective : la caméra remplace la vision d'un personnage

Mouvements de caméra

Plan fixe : la caméra filme en restant immobile

Le panoramique : un mouvement de rotation de la caméra sur l'un ou l'autre de ses axes. Le panoramique peut être horizontal (de gauche à droite) ou vertical (de bas en haut). Les deux types de panoramiques peuvent être combinés.

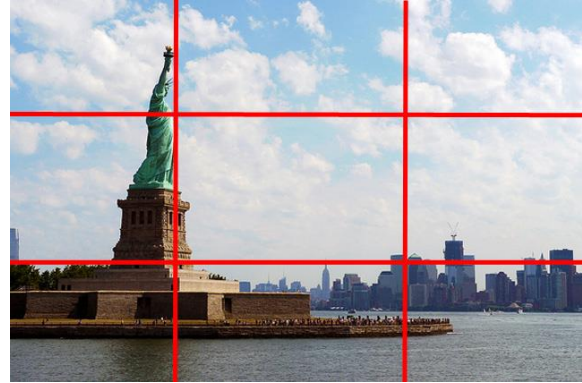
Le travelling : déplacement de la caméra au cours de la prise de vue, pour suivre un sujet parallèlement à son mouvement, s'en rapprocher, s'en éloigner, ou le contourner.

Le zoom : en zoomant (avant ou arrière), on se rapproche ou on s'éloigne du sujet, alors que la caméra reste fixe.

Quelques règles de base

Règle des trois tiers

On trace des lignes imaginaires qui partagent l'image en trois parties horizontales et trois parties verticales. Ce sont des lignes de force ou ligne de tiers, sur lesquelles on placera de préférence les sujets intéressants de l'image. En effet, si le sujet est placé plein centre, cela crée souvent une symétrie trop marquée, monotone et peu intéressante. En plaçant le sujet de façon décentrée sur une de ces lignes, on crée un certain dynamisme dans l'image, ce qui la rend harmonieuse pour l'œil humain et renforce son esthétisme.



Un personnage, quelle que soit sa taille dans le plan se cadre avec les yeux au 2/3 supérieurs de l'image.

Bord perdu

Il faut toujours se laisser une marge sur le bord de l'image pour placer les personnages ou les objets importants. En effet, non seulement c'est plus harmonieux, mais surtout certains écrans ont parfois la fâcheuse tendance à rogner l'image, votre héros risque alors d'être coupé.

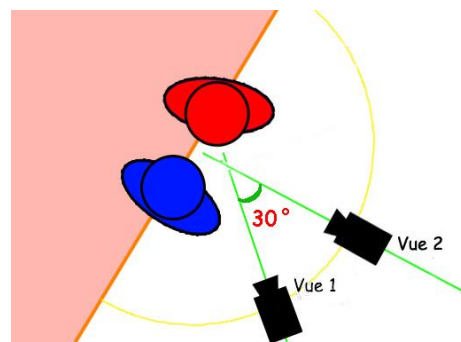
Le regard

Il est toujours préférable de laisser de l'espace dans le sens du regard ou du mouvement, plutôt que derrière. L'image sera plus harmonieuse.



Règle des 30°

Deux plans successifs ne doivent pas être tournés sans que la caméra ne se déplace d'au moins 30°. Sinon, les plans seront visuellement très proches, ils se ressembleront beaucoup, et l'œil humain interprétera ceci comme un seul plan dont des images ont sauté à cause d'un problème technique. C'est très désagréable, à éviter donc.



Règle des 180°

C'est la deuxième règle d'or pour la composition cinématographique. Lorsque deux ou plusieurs personnages dialoguent ou se font face, la caméra doit toujours rester du même côté que ces personnages, et ne jamais effectuer une rotation supérieure à 180°. Si cela arrive, le spectateur est perdu car la disposition de la scène est totalement chamboulée : par exemple le personnage qui précédemment regardait à droite regarde maintenant à gauche. Tout en respectant cette règle, on peut ensuite appliquer le principe du champ/contre-champ pour les scènes dialoguées.

