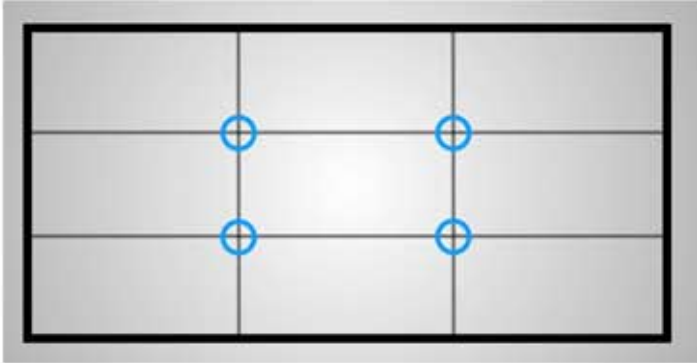


LA PRISE DE VUE

Ce sont des règles qu'il est nécessaire de connaître pour pouvoir parfois s'en affranchir.

Le Cadre

Le cadre, c'est ce qui définit les limites de l'image. Plusieurs règles régissent la composition du cadre.



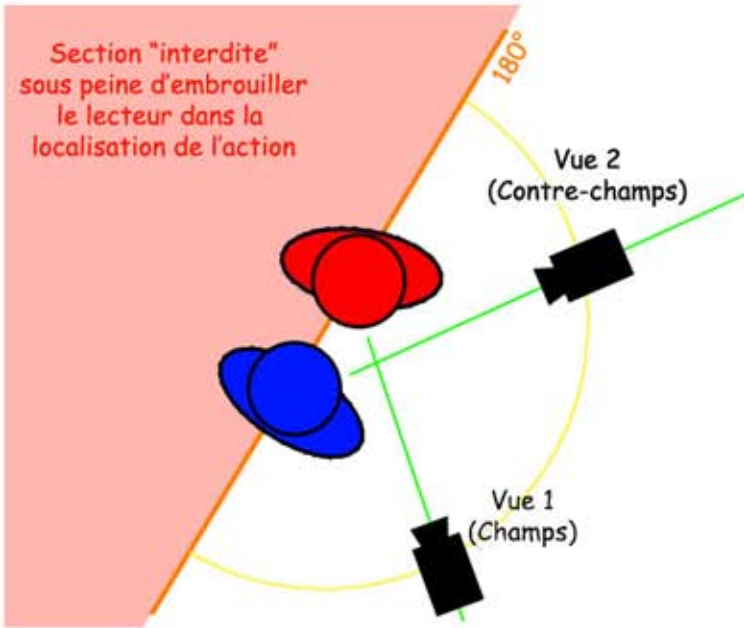
Règle des Tiers

En vidéo, on découpe. Les intersections de ces lignes se nomment point de force. Lors de la création de notre composition du cadre on essaiera toujours de placer le sujet à filmer sur l'une de ces lignes et plus précisément sur l'un de ces points de force.

Les échelles de plan

Penser l'échelle d'un plan, c'est déterminer la grandeur, la proportion donner aux sujets, aux personnages, aux objets et aux éléments du décor, et ce par rapport au cadre. Il ne s'agit pas tant de connaître leur nom que de réfléchir à la différence d'effet sur le spectateur selon l'échelle choisie.





Le champ et le contre-champ

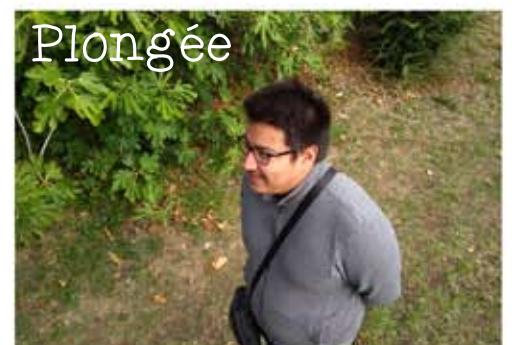
Le Champ/contre champ, c'est le fait de filmer un personnage puis l'autre (pendant une scène de dialogue par exemple).

Il y a une règle à respecter. Imaginez une ligne droite reliant 2 personnages, il vous faut choisir de placer les caméras d'un côté et vous y tenir (coté vert) afin que le 1er personnage regarde du côté droit et que le second regarde du côté gauche et que cet effet rende parfaitement l'impression de dialogue. C'est la règle des 180°.

Plongée et contre-plongée

Il s'agit d'angles de prise de vue, où l'on se positionne soit en dessus – la plongée – soit en dessous – contre-plongée – d'un personnage ou d'un objet.

Avec la plongée, l'axe de prise de vue peut parfois accentuer un rapport de forces et de domination, en écrasant les perspectives, ou donner un effet d'enfermement.



A contrario, avec la contreplongée, l'angle peut exagérer les perspectives et participer à magnifier un sujet, traduire un sentiment de malaise, ou parfois souligner un défaut par exemple, selon le contexte. Plus le positionnement de la caméra va être accentué, plus l'impact sur la perspective va être grand.

La plongée et la contre-plongée peuvent être utilisées pour transcrire le point de vue d'un personnage, donner un point de vue subjectif.

Les mouvements de caméra

La caméra peut être portée à la main par le caméraman, ou bien posée sur un pied, ce qui permet d'avoir un image souvent plus propre.

Différents mouvements de caméras peuvent être effectués :

Le panoramique

Horizontal ou vertical, c'est quand la caméra pivote autour de son axe fixe. Le panoramique est idéal pour décrire une scène.

Le travelling

Avant, arrière, latéral : l'axe de la caméra se déplace : idéal pour suivre, accompagner un personnage ou un objet en mouvement.

Le zoom

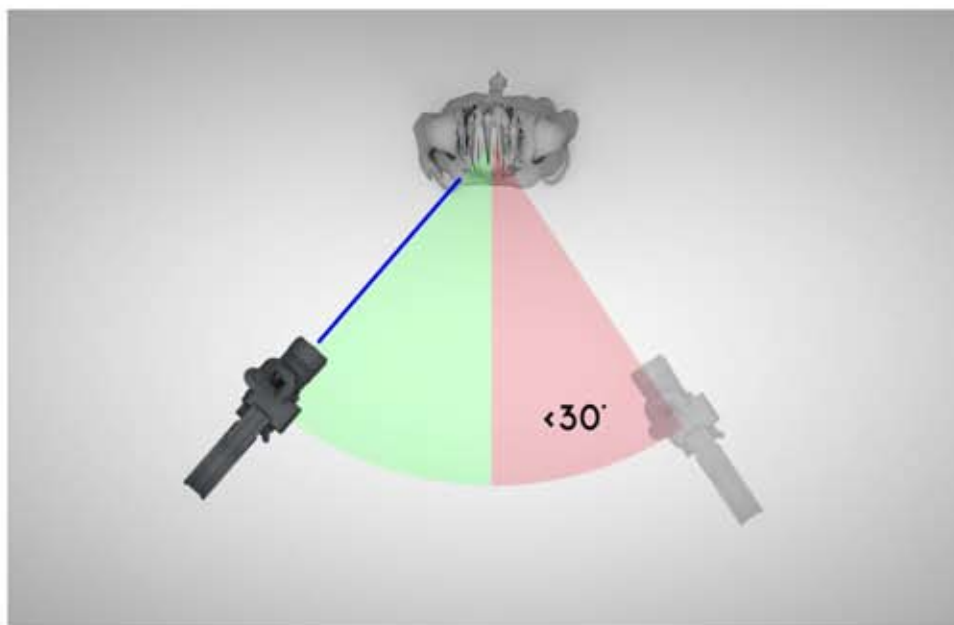
Avant, arrière (mouvement optique) : idem que le travelling, mais plus grossier au niveau de l'effet obtenu. Très pratique quand on ne peut pas se déplacer et que l'on veut pourtant faire un Gros plan ou pour prendre du recul.

NB : Ne faire un mouvement que s'il est justifié (découverte d'un élément invisible, suivi d'une action...). Toujours privilégier deux plans fixes successifs à un mouvement souvent raté ou trop long.

Toujours commencer et finir un mouvement par un plan fixe.

La règle des 30°

Lorsque l'on film un personnage ou un objet en plan rapproché, et que l'on veut changer de point de vue (par exemple passer de la caméra 1 à la caméra 2), pour que le raccord se fasse correctement, il faut respecter un angle d'au moins 30° (jusqu'à 60° ça marche très bien) entre les deux axes de caméras afin d'éviter une impression de saute de l'image.



N.B : Ne pas faire de plans trop longs (plan séquences) sauf pour décrire volontairement une action dans son temps réel. Privilégier l'enchaînement de plans successifs filmant l'action sous plusieurs axes (angles) en respectant la règle des 30°