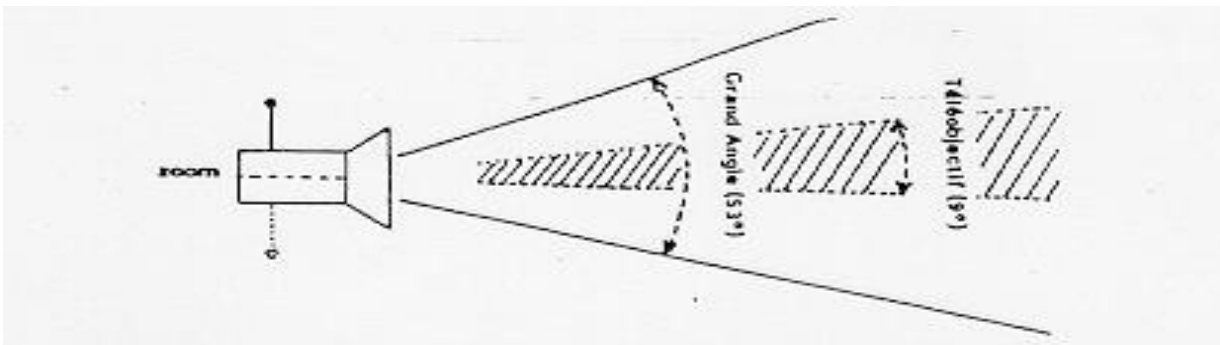


LES BASES DE LA PRISE DE VUES

Petit rappel sur les différentes focales :

Le ZOOM grossit l'image et permet d'effectuer :

- ⇒ les changements de focales
- ⇒ le cadrage du sujet sans avancer ou reculer la caméra.



- ⇒ un travelling optique en avant (zoom avant) ou en arrière (zoom arrière) sans se déplacer.

3 règles d'or pour réussir une bonne prise de vue :

- une image nette
- une image stable
- une image composée

UNE IMAGE NETTE

La **mise au point** est le réglage de la netteté de l'image.

La **profondeur de champ** est la zone où l'image sera nette.

La zone de netteté sera :

• plus grande : ⇒ en grand angle ⇒ en pleine lumière ⇒ sur un sujet lointain	• moins grande : ⇒ au téléobjectif ⇒ dans l'obscurité ⇒ sur un sujet proche
---	--

LE CADRAGE

S'effectue à travers l'OBJECTIF.

Le CHAMP est ce qui est capté par la caméra.

Le HORS-CHAMP est ce que l'on ne perçoit pas dans le viseur.

Que veut-on montrer ?

Toute image doit avoir un sens => c'est le cadrage qui donne une signification à l'image.

Cadrer consiste à choisir les éléments constitutifs de l'image, ce qui est dans le cadre :

- **la valeur du plan** c'est à dire la taille des personnages, des objets et des éléments du décor,
- **l'angle de prise de vue** ou l'axe de la caméra par rapport au sujet,
- **la composition de l'image** : à l'intérieur d'une image, l'œil a besoin de points stables pour se poser. Composer une image, c'est aider le regard à lire une image.

CONTRE-JOUR = le sujet que l'on veut filmer est moins éclairé que le fond sur lequel il se trouve (personnage devant une fenêtre ou le soleil... ➔ notre sujet apparaîtra très sombre) . A éviter !

Chaque cadrage, chaque mouvement de caméra ne trouvent réellement de sens que dans leur enchaînement et le rapport particulier qu'ils entretiennent les uns avec les autres.

LE PLAN = à propos d'une image, le terme plan peut désigner 4 idées différentes qu'il ne faut pas confondre :

- la grosseur du sujet dans l'image, aussi nommée échelle du plan : plan moyen, gros plan...
- la proximité d'un élément de l'image: dans le sens de la profondeur : le premier plan, l'arrière plan...
- une durée de prise de vue : là où commence et s'arrête l'enregistrement chaque scène est découpée en plans numérotés : plan 1, plan 2, etc, chaque plan a une valeur et une échelle qui le détermine : plan fixe, pano, plan séquence,
- une vue en plan comme une vue d'en haut (utilisé dans storyboard)

LES PLANS : VALEURS DU CADRE

On distingue 2 types de plans

Les plans dont l'échelle est rapportée au décor :



Plan général : montre l'étendue d'un paysage, l'ensemble de la scène ; les personnages sont peu visibles → c'est un plan très large, descriptif, de présentation pour poser le décor et situer le contexte. Le décor ayant beaucoup plus d'importance que le personnage, celui-ci semble perdu, isolé. La signification psychologique oscille entre la sensation d'écrasement et le sentiment de solitude.



Plan d'ensemble : présente le décor → permet de situer les objets ou les sujets dans leur environnement sans pour autant accorder trop d'importance à la situation. Il situe l'action.



Plan de demi – ensemble : montre les personnages dans une partie du décor sans privilégier aucun des deux → sert à attirer l'attention sur le ou les personnages ayant un rôle immédiat à jouer dans l'action.

Les plans dont l'échelle est rapportée au personnage :



Plan moyen ou plan pied : les personnages sont cadrés en entier en incluant une partie seulement du décor → Il présente un personnage. Il détache le sujet de son contexte et isole d'un groupe de personnes ou de leur environnement, ceux qui sont le plus directement concernés par l'action ; on s'approche du sujet pour en faire l'élément essentiel et l'action qui se déroule est parfaitement visible.



Plan américain : le personnage est coupé à mi-cuisse → C'est le plan du mouvement; il attire l'attention, accorde de l'importance au personnage et donne des indications plus précises sur le comportement ou la psychologie du sujet. Parce qu'il cadre les bras, le corps ainsi que le visage, siège des émotions, il permet de décrire une action tout en observant les réactions du personnage.

Plans rapprochés : large (plan taille) ou serré (plan poitrine) : plans habituels de la télévision (information, reportages, magazines...). Types de cadrage particulièrement adapté au champ-contrechamp, ils s'utilisent pour le dialogue ou la confrontation de deux personnes et permettent d'établir des hiérarchies entre les personnages.

Plan taille : assis ou debout, le personnage est coupé à la taille. La gestuelle ponctue l'expression orale → permet d'entrer en relation plus étroite avec le spectateur. Celui-ci est témoin de l'action ; il se sent concerné.



Plan poitrine : le personnage est coupé à la poitrine → permet de se sentir proche du personnage central dont l'expression, les mimiques du visage et le reflet des yeux deviennent les éléments dominants dans l'information donnée au spectateur. C'est l'obliger à s'intéresser à ce que pense le personnage.



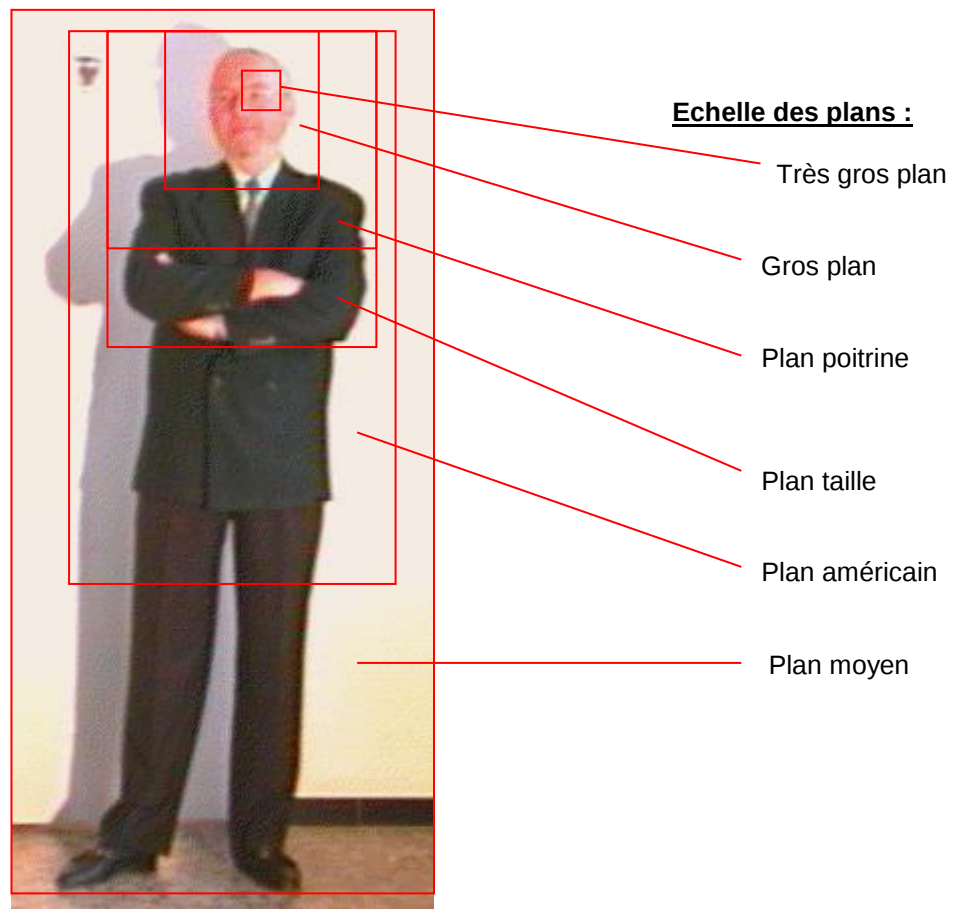
Gros plan : la tête avec l'amorce des épaules → permet de cerner le visage du personnage, la forme, la matière de l'objet. Cette approche permet une connaissance précise de l'intention ou de l'état psychologique de la personne. L'objet révélé devient l'élément incontournable à la



compréhension du spectateur qui ne peut plus en ignorer l'importance. le gros plan est un plan expressif, il agit comme un révélateur de sentiments ou d'émotions.



Très gros plan : saisit une partie du visage, du corps ou d'un objet pour lui accorder de l'importance → Souligne une émotion ou un détail avec une forte intensité, dramatise l'action en insistant fortement sur un élément de la scène qui n'aurait pas été perçu.



Ne jamais couper au niveau des articulations (genou, chevilles) . La valeur du cadre dépend de la position de la caméra et de la focale choisie. On peut faire varier les plans de deux façons :

- En approchant ou en éloignant la caméra du sujet
- En changeant de focale (du grand angle au téléobjectif) :

- ❖ Serrer : grand angle → téléobjectif
- ❖ Elargir : téléobjectif → grand angle

Choisir une valeur de cadre ou la grosseur d'un plan permet de découper l'espace qui sera montré à l'écran. Le sens naît du rapport ainsi créé entre le sujet principal et son environnement.

L'utilisation des différents plans est significative par rapport à l'action et répond à une intention.

La valeur choisie permet d'intégrer dans le cadre un nombre plus ou moins grand d'éléments. Plus l'image comporte d'éléments, plus elle est difficile à lire, il conviendra d'en tenir compte pour la durée du plan.

La taille de l'image lue sur un téléviseur est finalement très petite => il vaut mieux privilégier les cadres serrés chaque fois que c'est possible.

Si plusieurs choses sont à montrer, mieux vaut prendre un plan serré de chacune plutôt qu'un plan large de l'ensemble.

Un plan poitrine est souvent préférable à un gros plan.

LES ANGLES DE PRISE DE VUE

L'angle de prise de vue, c'est l'angle caméra-sujet.

A la hauteur de la caméra s'ajoute l'axe de la prise de vue.

Cet angle est aussi porteur de sens, le point de vue adopté par le cadreur impose au spectateur sa façon de voir les choses.

Un angle neutre de face ou de trois quarts est souvent utilisé.

ANGLES DE PRISE DE VUE



- **Normal, neutre** : la caméra est dans l'axe horizontal, à la hauteur du sujet → place l'objet ou la personne en situation d'égalité par rapport au spectateur. Le cadre précisera sa proximité.
- **Vertical** : domination du spectateur qui voit le sujet filmé comme ce n'est pas communément vu => sentiment de survoler, de surplomber, de maîtriser un espace qui se laisse apercevoir.



- **Oblique** : la caméra est penchée → L'instabilité du sujet crée un sentiment de déséquilibre et de malaise, de fragilité, d'incertitude ou de danger.



- **La plongée** : la prise de vue est dirigée vers le bas ; la caméra est au-dessus de la scène à filmer → la plongée raccourcit les perspectives, écrase les personnages, donne un sentiment de supériorité au spectateur : le sujet apparaît minimisé en situation d'infériorité tant physique que psychologique.

- **La contre-plongée** : la prise de vue est dirigée vers le haut ; la caméra est en dessous de la scène à filmer → puissance, supériorité du sujet qui se trouve grandi par l'image, tant physiquement que psychologiquement. Une contre-plongée très accentuée déforme le sujet, donne une impression d'agressivité et induit chez le spectateur un sentiment d'inquiétude, surtout quand les ombres portées apparaissent nettement.



AXES DE PRISES DE VUE

- **Face** : axe usuel de présentation du sujet. L'image peut sembler statique, plate si elle n'est pas judicieusement éclairée.
- **Dos** : donne la sensation de suivre le sujet et de se retrouver dans son champ de perceptions.
- **Trois-quarts** : vision d'ensemble du sujet qui reste très expressif, sensation de profondeur, d'ampleur. En raccord champ–contrechamp, le dialogue peut s'installer.



- **Profil** : plan de visage généralement peu avantageux mais qui permet d'isoler si besoin une partie du visage.

LE CHAMP- CONTRECHAMP

Consiste à filmer un premier plan et immédiatement après, le point de vue inverse →

- **Champ** : ensemble d'une scène vue sur une image.
- **Contrechamp** : vision immédiate du même sujet dans le sens opposé.

Un personnage vu de face dans le champ, sera vu de dos dans le contrechamp.



Dans une scène de dialogue, la caméra cadre presque de face le personnage qui parle par-dessus l'épaule de celui qui écoute : c'est le **champ**. Dans le plan suivant, on place la caméra symétriquement, mais du même côté de la ligne d'action, afin de cadrer en buste l'autre personnage qui répond au premier : c'est le **contrechamp**.

CHOIX DU POINT DE VUE

Le point de vue : est la place occupée par le vidéaste par rapport à la scène. En choisissant un emplacement plutôt qu'un autre, il dirige le regard d'autrui.

Le point de vue est fondamental. Il donne une certaine représentation du sujet qui est votre manière personnelle de voir et de faire voir.

- Il détermine les angles et le cadrage, c'est à dire la perspective.
- Il précise la manière dont vous voulez que le spectateur ressente ce que vous lui montrez.

Trois types de point de vue donnent au même sujet des significations totalement différentes :

- **Point de vue objectif:**

Camescope horizontal dirigé vers le sujet → la représentation que vous en donnez est conforme à votre vision et est immédiatement reconnue et identifiée par le spectateur. Vous n'interprétez pas.

- **Point de vue artificiel:**

En plongée ou en contre plongée, les verticales se traduisent sur l'image par des lignes fuyantes très convergentes qui peuvent donner une sensation de vertige.

En adoptant un tel point de vue, vous obligez le spectateur à voir autrement.

- **Point de vue subjectif :**

Par la participation de l'environnement, par le choix d'un premier plan, d'une zone de flou savamment dosée..., vous faites entrer le spectateur dans la peau d'un personnage. Il voit le monde à travers vos yeux.

Caméra subjective : Place le spectateur en situation de voir comme verrait le sujet (point de vue...). Accompagné d'un porté de caméra, le spectateur se trouve impliqué au cœur même de l'action.

UNE IMAGE STABLE

- Utilisez lorsque c'est possible un pied.
- Si vous devez tourner caméra à l'épaule, utilisez de préférence une courte focale (grand angle).
- **Evitez les mouvements de caméra.**
- Vérifiez l'horizontalité : l'image ne doit pas être penchée

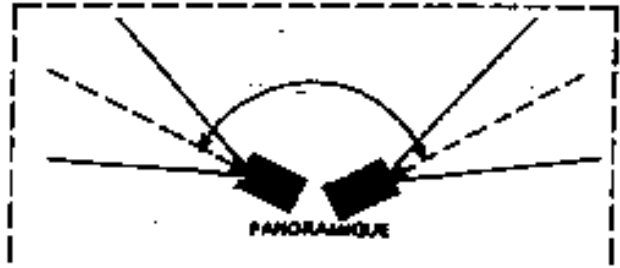
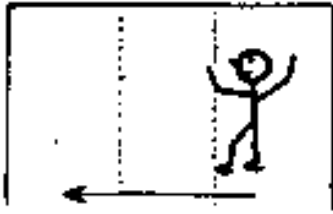
LES MOUVEMENTS DE CAMERA

- **Les mouvements de caméra sont TOTALEMENT déconseillés pour les amateurs débutants et utilisateurs de caméras de poing** trop légères et instables.
- Si vous êtes **expert très expérimenté**, essayez de faire comme les Pros :
- Commencez et finissez vos mouvements de caméra par un plan fixe.
- Effectuez des mouvements lents, réguliers et coulés.
Plus la focale sera grande, plus il y aura des risques de saccades.

LE PANORAMIQUE

La caméra pivote sur son axe, son support restant fixe. C'est comme si le spectateur tournait la tête pour suivre l'action.

- Partez d'un détail significatif qui éveille une réaction chez le spectateur et terminez sur un point fort qui renforce l'intérêt (un pano n'est jamais gratuit !).
- Le pied doit être **stable** (niveau à bulle recommandé).
- La position des pieds est importante (surtout pour un pano à 180°).
- Ne faites jamais de « **ciseau** », c'est à dire un pano dans un sens puis dans le sens contraire.
- **Laissez du champ devant le personnage** dans la direction de son regard pour que celui ci ne bute pas sur le bord du cadre.



On distingue trois types de panoramiques :

- ❖ Pano horizontaux : droite gauche et vice versa
- ❖ Pano verticaux : de bas en haut et vice versa
- ❖ Pano obliques

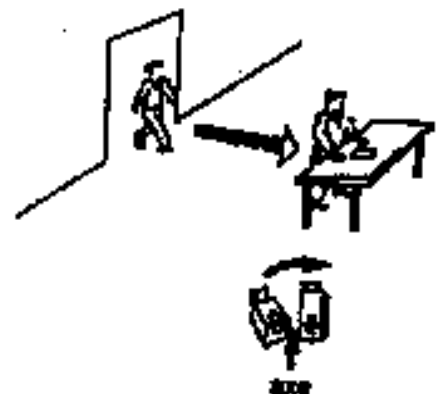
LE TRAVELLING

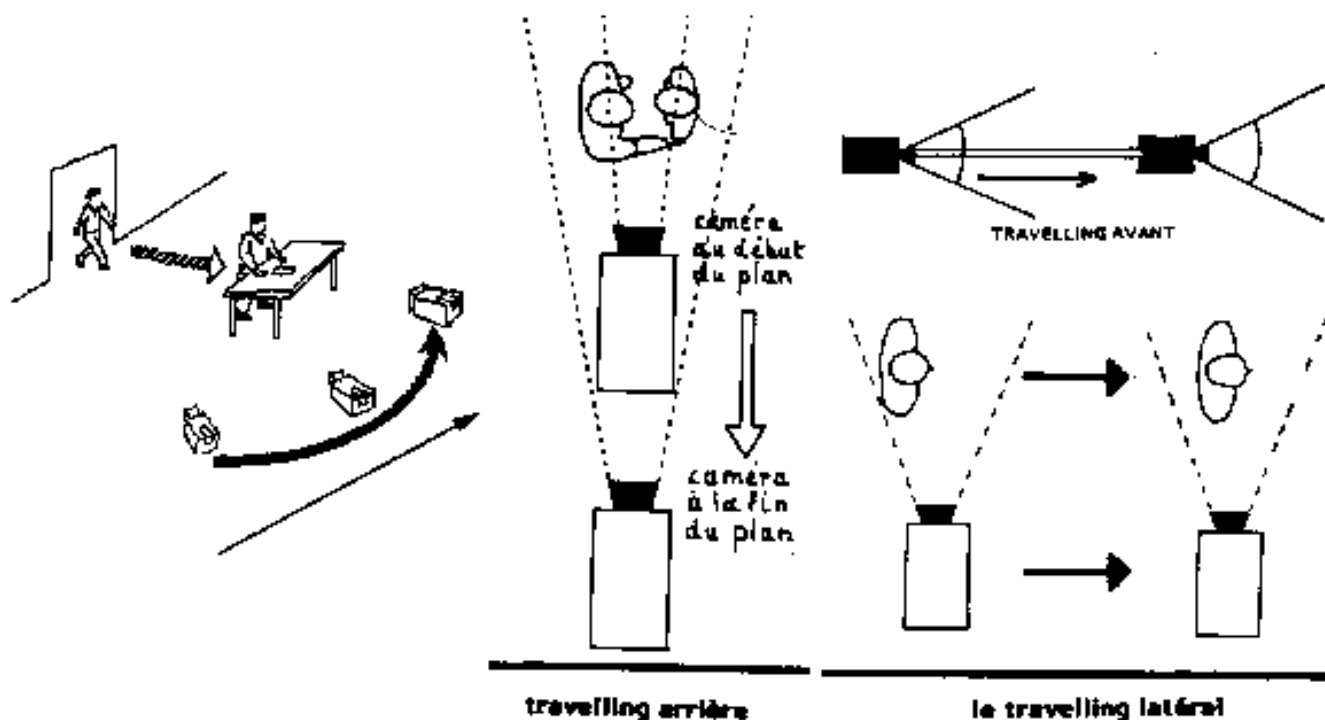
La caméra est placée sur un chariot et se déplace sur des rails. Elle reste fixe sur son support et c'est l'ensemble qui se déplace.

Le travelling permet de pénétrer au cœur de l'action en y faisant participer le spectateur. Il permet de suivre un personnage ou de s'en éloigner.

On distingue 4 sortes de travelling :

- ❖ le travelling avant : la focale ne change pas, la caméra avance dans le décor.
- ❖ Le travelling arrière : la caméra recule partant d'un détail pour révéler le décor.
- ❖ Le travelling latéral : le personnage est suivi par un déplacement parallèle du support.
- ❖ Le travelling d'accompagnement : le personnage est suivi par un déplacement parallèle ou dans l'axe du support.





La caméra portée permet un mouvement de camera reproduisant un effet réel de déplacement : le spectateur se trouve impliqué au cœur de l'action
 En **caméra objective**, le spectateur voit avec l'œil de la caméra.

LE ZOOM (TRAVELLING OPTIQUE)

Le zoom, objectif à focale variable permet de se rapprocher ou de s'éloigner du sujet. La caméra reste fixe, la perspective et la profondeur de champ change.

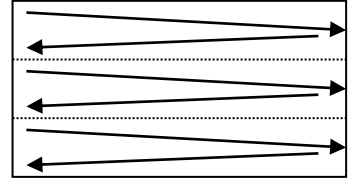
Utilisation à éviter

UNE IMAGE COMPOSEE

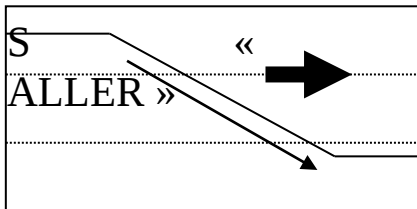
Composer une image sert à diriger le regard du spectateur sur un sujet choisi, capter son attention et influencer ses sentiments.

LE SENS DE LECTURE D'UNE IMAGE

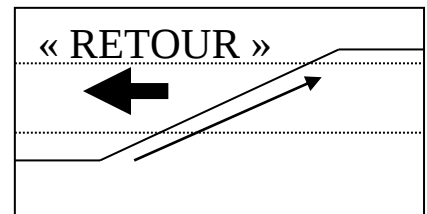
Nous sommes habitués à un sens de lecture. Dans nos sociétés où la lecture se fait de gauche à droite, l'œil parcourt chaque image en un balayage très rapide en commençant en haut à gauche et finissant en bas à droite



Un mouvement de gauche à droite est généralement perçu comme positif (aller), alors qu'un mouvement de droite à gauche sera compris comme négatif (retour).



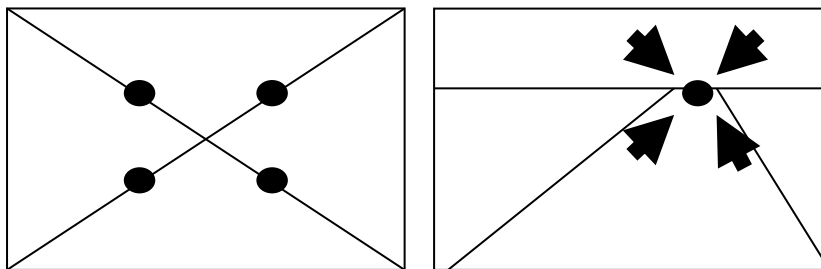
DESCENTE
Image « positive »



MONTEE
Image « négative »

LA PERSPECTIVE

La perspective entraîne inmanquablement l'œil vers le point de fuite et donne de la profondeur. Elle permet de mettre en relief une scène sur laquelle on veut particulièrement attirer l'attention. Par les points forts de l'image peuvent passer des diagonales qui reproduisent les lois de la perspective.



La route évoque le voyage, le lointain. Ce lointain se trouve au point de fuite de l'image, là où la route se confond avec l'horizon. Pour que ce point de fuite soit perçu comme élément principal de l'image, il faut le placer sur l'un des points de force.



Lignes de force : toutes les obliques conduisent notre regard vers le personnage. Ce dernier étant centré l'espace du regard est très restreint et fermé. Dans le 1/3 supérieur les verticales (arbres et chapelle) stabilisent l'image.



Lignes de force : dans cette composition, toutes les obliques nous entraînent vers l'extérieur

du cadre. La photographie semble s'étirer en longueur, d'où une impression d'évasion.

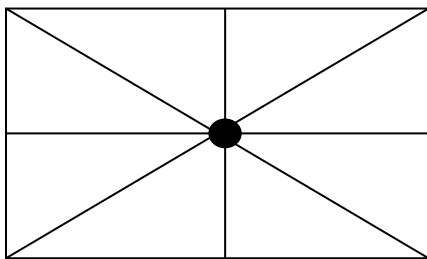
LES LIGNES DE FORCES ET POINTS FORTS DE L'IMAGE

Il existe dans une image des lignes de forces et des points forts qui piègent le regard du spectateur et attirent donc son attention sur les points que l'on veut montrer.

Composition centrée, symétrique: La plus instinctive, dès que l'on porte la caméra à son œil, on place le sujet bien au centre du viseur. Les lignes de forces sont les diagonales et les médianes du cadre, le point d'accroche se trouve au centre.

Les images centrées procurent des sensations de calme, de stabilité, Elles manquent parfois de profondeur

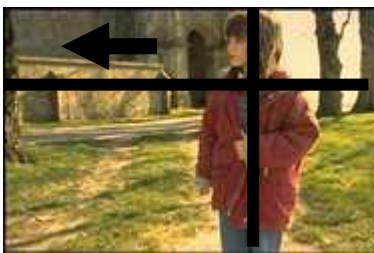
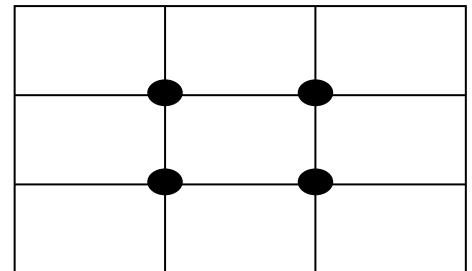
C'est le cadre utilisé pour filmer les présentateurs des journaux télévisés.



Composition au tiers, asymétrique : découle du nombre d'or.

La règle des tiers organise la composition d'une image en tiers verticaux et horizontaux.

Les lignes de forces se situent sur chaque tiers horizontal et vertical du cadre. Elles découpent l'image en 9 rectangles égaux. Leurs intersections définissent 4 points d'accroche ou points de force.



L'œil viendra tout naturellement se poser sur ces points → profitons-en pour y placer les éléments importants de notre image :

La jeune fille se situe sur une ligne de force.

Presque toutes les images que nous percevons quotidiennement sont construites sur ce modèle simple. L'œil est en terrain connu, il va droit à l'essentiel et l'image est immédiatement visible.

Pour composer son image et attirer l'attention sur un ou plusieurs éléments, on peut utiliser les lignes naturelles du décor :



- ⇒ les arbres ou autres lignes verticales
- ⇒ la ligne d'horizon

il faut éviter de placer ces lignes au centre de l'image.

La ligne d'horizon ne partage jamais l'image en deux parties égales. Selon l'effet que l'on veut obtenir, on privilégiera le ciel ou le reste du paysage.

1/3 inférieur : le personnage de taille plus petite sera dans la partie inférieure de l'image ce qui déterminera le photographe à accorder davantage d'importance au ciel et au premier plan. L'effet de ciel donne une grande profondeur à l'image.

LE PREMIER PLAN

Des premiers plans bien marqués renforcent l'impression de dégradé et augmentent la profondeur de l'image.

Importance du premier plan :

Un premier plan est presque toujours souhaitable.

- ⇒ Il accrochera le regard et donnera du relief à la composition.
- ⇒ C'est de lui que dépendra souvent la puissance évocatrice d'une image : il servira à dramatiser ou à détendre l'atmosphère.

Cet avant-plan sera constitué par un élément du décor, un véhicule, un animal, mais il ne doit pas masquer l'essentiel du sujet et figurera rarement en totalité sur l'image.



CADRER UN PERSONNAGE

Où placer le personnage ? Aux points forts mais lequel ?

Vers la droite ou vers la gauche ? La gauche a un caractère néfaste alors que la droite est associée aux choses positives. Le centre est neutre.

Si le sujet remplit le cadre, il est omniprésent mais cerné par le cadre, il ne respire pas.

Il faut éviter que le cadre coupe un personnage à la hauteur des articulations ou qu'il lui coupe la tête.

Lorsqu'on cadre un personnage, il faut laisser plus de place devant ses yeux que derrière sa tête, laisser de l'air devant le sujet dans la direction de son regard. Si le regard bouge, il faut basculer l'image pour que celui-ci ne bute pas sur le rebord du cadre.



De la même manière, il faut laisser du champ dans le sens du mouvement de façon à ce que le personnage qui se déplace ne vienne pas buter sur le rebord du cadre.



Mouvement vers l'extérieur du cadre : le personnage est près du bord du cadre. Son attitude suggère un mouvement vers l'extérieur (le hors champ). Ce mouvement, en sens inverse de celui de la lecture, peut être connoté négativement.

Mouvement vers l'intérieur du cadre : le personnage vient d'entrer dans le cadre. Il a tout l'espace devant lui. De plus son déplacement se fait dans le sens classique de la lecture.

