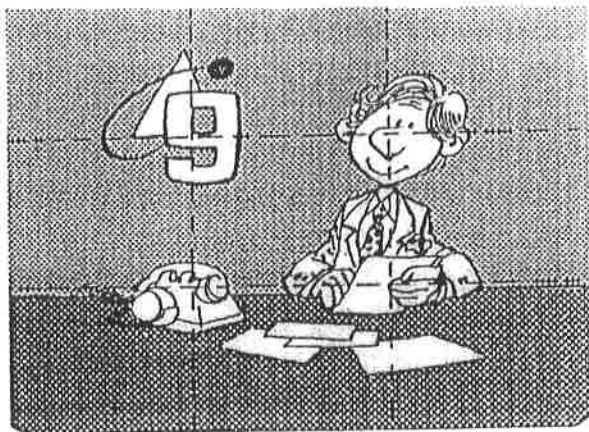
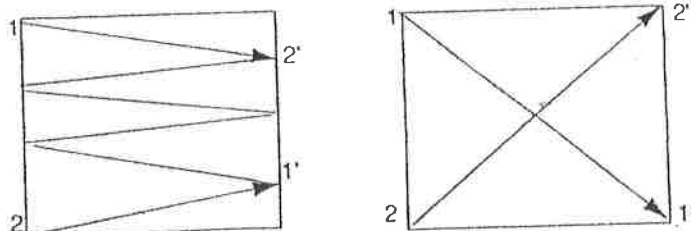


LA REGLE DE LA COMPOSITION

Elle repose sur le principe de la règle des tiers qui établit une asymétrie donnant un déséquilibre dynamique qui soutient l'attention. L'image rectangulaire est organisée en tiers verticaux et horizontaux. Ce sont les lignes de forces et les 4 points d'intersections, les points « force » qui vont plus particulièrement attirer l'œil.



LE MOUVEMENT DES YEUX



La structure des lignes contribue à déterminer l'atmosphère contenue dans l'image et influence l'inconscient

- Lignes horizontales = stabilité, calme, repos, sérénité
- Lignes verticales = rigueur, force, élévation spirituelle
- Lignes obliques = instabilité, violence
- Lignes courbes = mouvement, douceur, sensualité
- Lignes diagonales = dynamisme, mobilité, activités, tensions

CONSEILS

Ne pas placer un sujet principal ou une ligne verticale (arbre) ou une ligne horizontale (mer) en plein centre du cadre.

Lorsqu'on cadre une personne, laisser plus d'air devant les yeux que derrière la tête

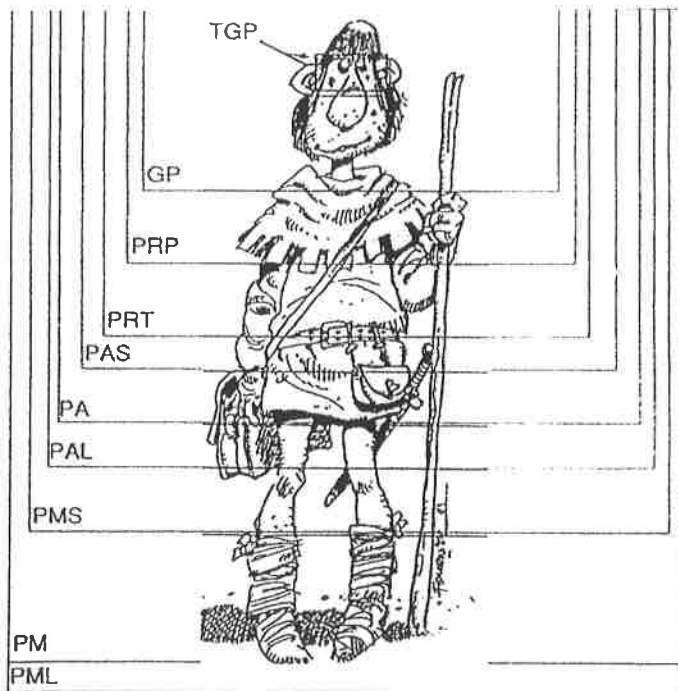
Une valeur claire attire plus qu'une valeur sombre.

Un premier plan est souvent opportun.

L'ECHELLE DES PLANS

On distingue 2 types de plans :

1. Les plans dont l'échelle est rapportée au personnage



Du plan moyen large au très gros plan

TGP : très gros plan	GP : gros plan
PRP : plan rapproché poitrine	PRT : plan rapproché taille
PM : plan moyen	PML : plan moyen large
PMS : plan moyen serré	PAL : plan américain large
PA : plan américain	PAS : plan américain serré

CONSEILS :

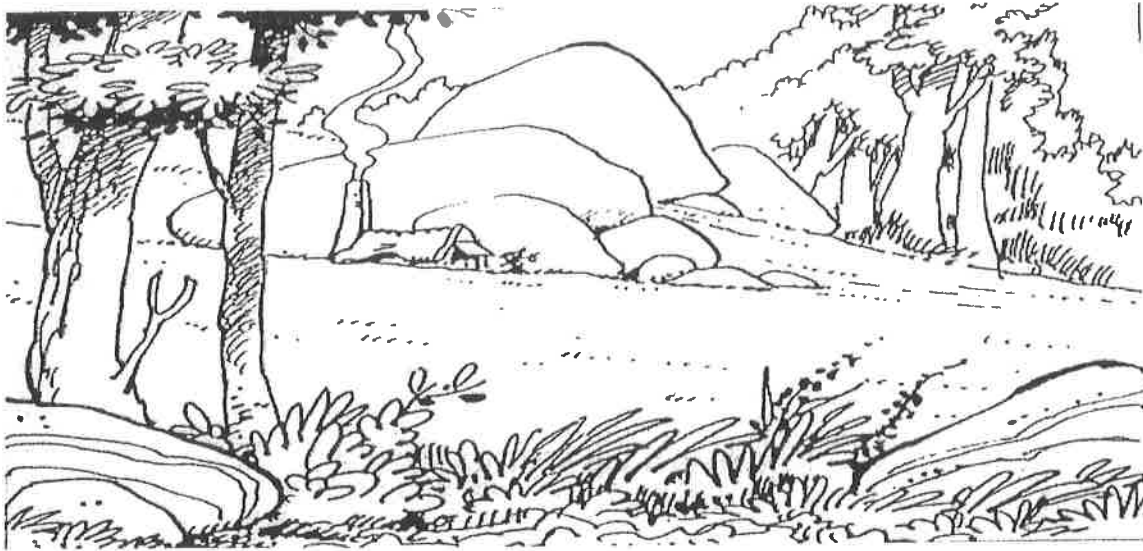
Lors du tournage, alterner les plans larges et les plans serrés afin de varier les plans.
Éviter de trop rapprocher les personnages du bord du cadre.

Éviter de mettre trop d'air au-dessus des sujets ou personnages.

Zooms interdits !



2. Les plans dont l'échelle est rapportée au décor



Les Notions DE CHAMP, HORS CHAMP et CONTRE-CHAMP

Le champ est le cadrage que découvre le spectateur.

Tout détail flou ou situé à l'extérieur du cadre est le hors champ.

Le hors champ pose des questions, le champ donne les réponses.

Le contre champ est le cadre opposé au champ (du même côté de la ligne d'action règle des 180°).

LA REGLE DES 180°

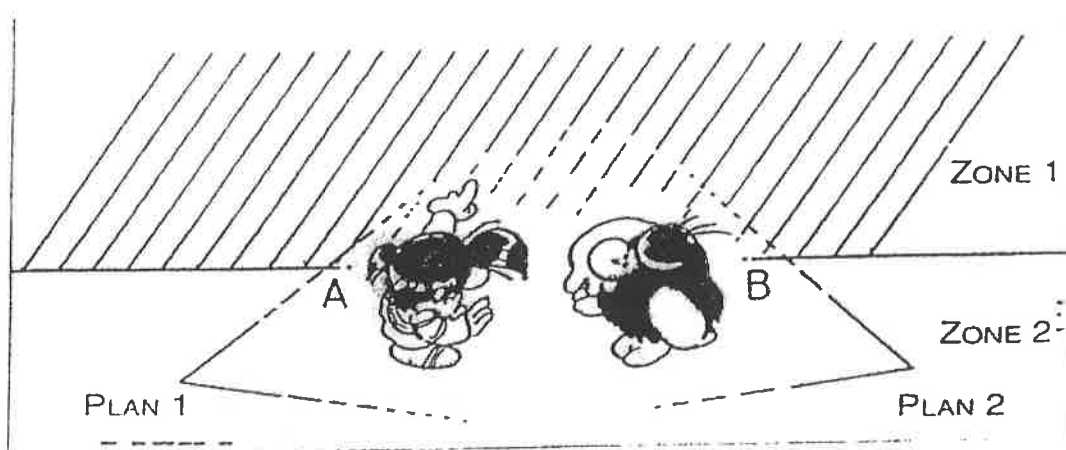
Cette règle concerne particulièrement les séquences « interviews », les dialogues entre deux personnages qui se font face et le tournage de séquences descriptives (ex : gestes techniques). Elle permet au spectateur de se repérer dans l'espace.

La caméra doit toujours se trouver du même côté d'un axe qui définit une zone.

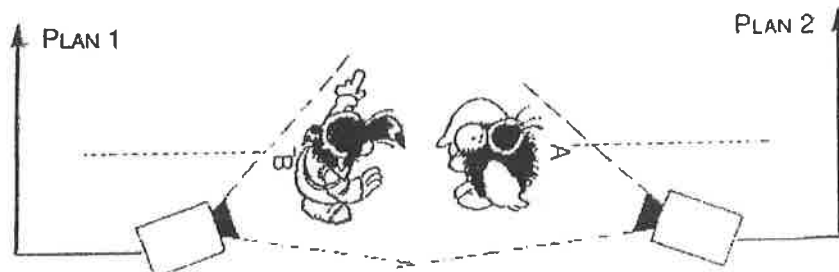
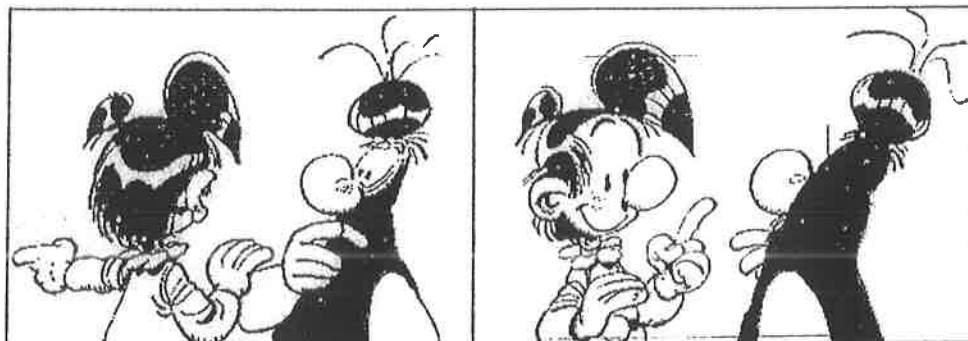
Pour les dialogues, on filmera en CHAMP ET CONTRE-CHAMP

1. On filme l'ensemble du dialogue en position 1
2. On filme l'ensemble du dialogue en position 2

L'insertion se fait au montage MAIS CE QUI EST A DROITE OU A GAUCHE DANS LE CHAMP SERA A DROITE OU A GAUCHE DANS LE CONTRECHAMP



Deux personnages dialoguent : un axe passant par les personnages A et B permet de délimiter deux zones.

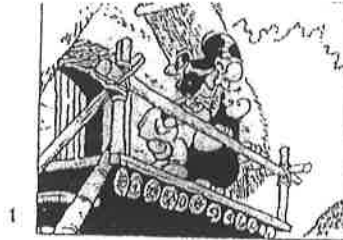
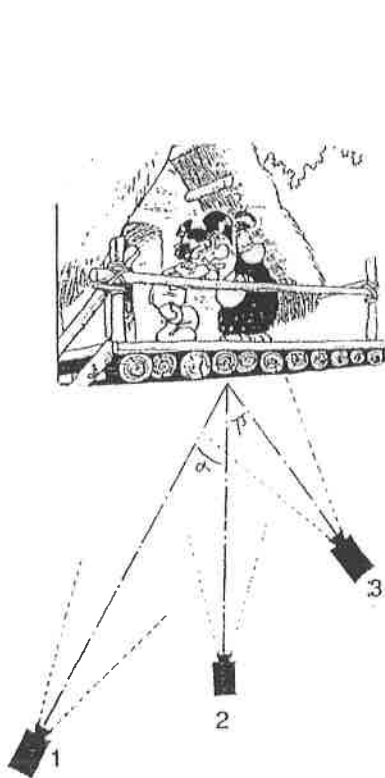


LA REGLE DES 30°

Cette règle est une règle de montage qu'il faut connaître lors du tournage. Il est impératif de varier les échelles de plan pour pouvoir ensuite au montage les enchaîner.

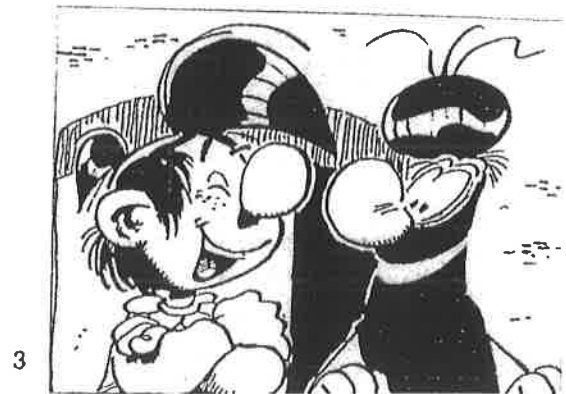
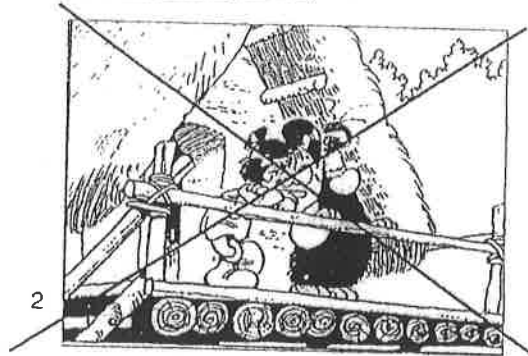
Si nous devons filmer un même objet sous plusieurs angles, chaque angle entre deux prises de vues devra être supérieur à 30° pour éviter au montage l'impression d'une saute d'images ou d'un plan sur plan.

Exception : on peut enchaîner deux plans dans le même axe si on varie fortement l'échelle focale des plans (plan large, gros plan).



• La solution 2 est déficiente car l'angle est inférieur à 30°.

• La solution 3 est préférable car l'angle est supérieur à 30°.

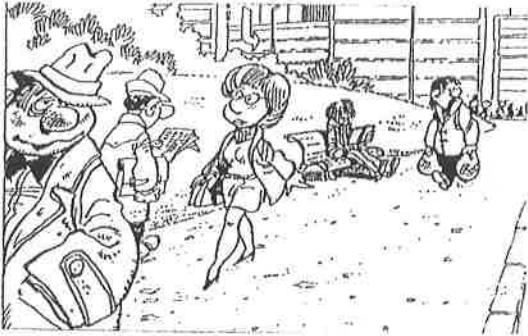


LES ANGLES DE PRISES DE VUES

Ils sont de trois ordres :

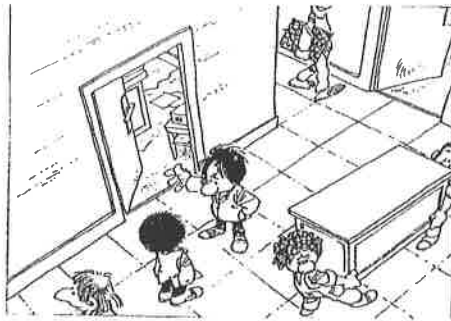
- **Angle normal**

À hauteur d'œil, l'objectif est au niveau de l'objet ou des personnages. C'est l'angle le plus proche de la vision réaliste.



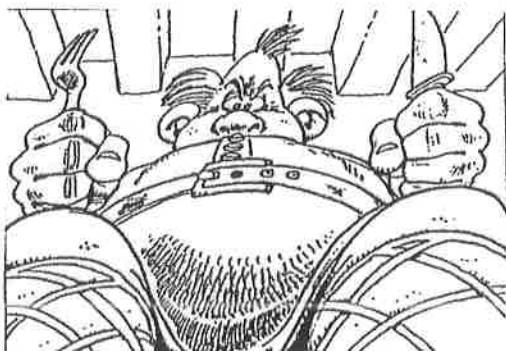
- **Plongée**

L'objectif est placé au-dessus de l'objet et entraîne une déformation de la perspective : ce choix de plan peut induire une idée de dérision, d'écrasement ou d'infériorité.



- **Contre-plongée**

L'objectif est placé au-dessous de l'objet et entraîne une accentuation de la perspective, cela entraîne une impression de supériorité, puissance, mépris ou arrogance.



L'IMAGE STABLE

Il faut privilégier l'image fixe : les plans fixes sont plus faciles à maîtriser au tournage et au montage. Les caméscopes numériques sont équipés de stabilisateurs optiques ou numériques qui limitent les effets de tremblements.

CONSEILS POUR UNE IMAGE STABLE

Utiliser un pied (à bulle de préférence)

SINON

Choisir des courtes focales quitte à se rapprocher du sujet

Faire corps avec le caméscope et chercher 3 points d'appui :

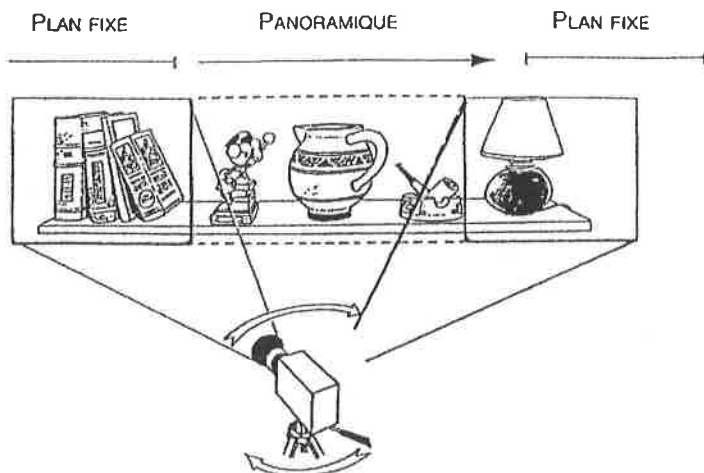
- 1 L'épaule
 - 2 La main droite qui tient la poignée de commande
 - 3 La main gauche qui tient le corps du caméscope
- N'hésiter pas à prendre appui sur des éléments naturels (mur, poteau, arbre).

LES MOUVEMENTS DE CAMERA

Les mouvements de caméra doivent toujours être justifiés (il faut penser montage), ce sont des plans longs qui ne peuvent pas ou rarement être coupés et risquent de casser le rythme du montage.

1 LE PANORAMIQUE

La caméra pivote sur son axe, le support restant fixe. Ce mouvement nous renseigne sur l'espace à décrire.



CONSEILS POUR BON USAGE DU PANO

Commencer et finir toujours un pano par un plan fixe

Effectuer des mouvements réguliers et coulés

Pied stable et à bulle

La position des pieds sera celle en fin de pano

Avec une grande focale, le pano est plus délicat

Ne pas faire d'aller et retour

Partir et finir par un détail significatif de l'histoire

2 LE TRAVELLING

Il permet de pénétrer dans et au coeur de l'action. La caméra reste fixe sur son support, c'est l'ensemble qui bouge.

LES TYPES DE RACCORDS

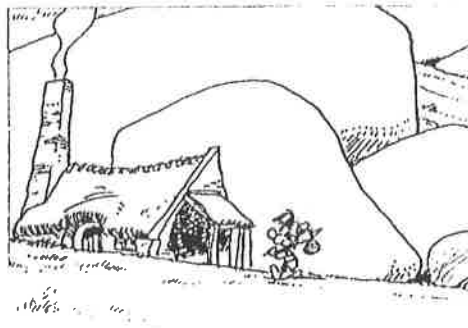
Pour mettre en oeuvre ces différents types de montage (la liste n'est pas exhaustive), plusieurs types de raccords de plans sont possibles.

Les raccords sont utilisés pour donner une continuité au montage et assurer une fluidité entre les plans. Les raccords utilisent aussi la lumière et le son.

LE RACCORD SUR LE REGARD



1 TGP regard hors champ



2 Raccord plan donnant à voir l'objet du regard

LE RACCORD SUR LE GESTE

Un geste débute dans un plan et s'achève au plan suivant avec une valeur différente



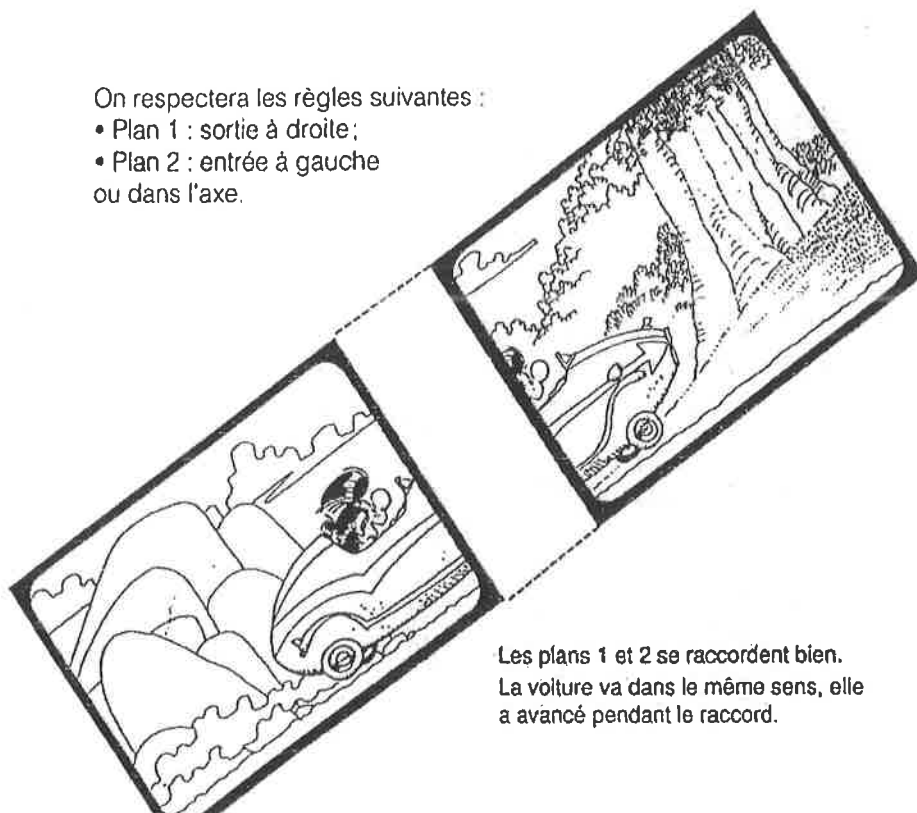
LE RACCORD SUR LE MOUVEMENT

Un objet en mouvement dans un plan est rattrapé dans le plan suivant (sortie bord cadre droit rentrée bord cadre gauche).

Ce type de raccord permet aussi l'ellipse

On respectera les règles suivantes :

- Plan 1 : sortie à droite ;
- Plan 2 : entrée à gauche ou dans l'axe.



Les plans 1 et 2 se raccordent bien.
La voiture va dans le même sens, elle a avancé pendant le raccord.

LE RACCORD DANS L'AXE

Il permet dans une même séquence de raccorder le déplacement d'un personnage.

Le raccord dans l'axe

Dans une même séquence, le raccord dans l'axe permet de raccorder le déplacement d'un personnage

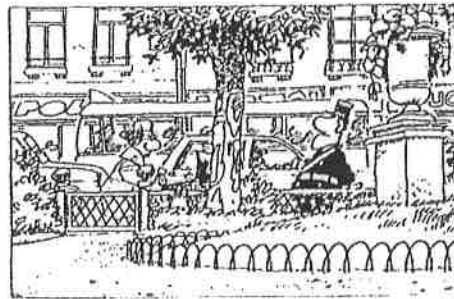
Plan 1.
Il sort du cadre à droite



Plan 2.
Il se déplace dans l'axe du cadre



Plan 3.
Il entre dans le cadre à droite



LE RACCORD SON

Deux séquences peuvent s'enchaîner grâce au raccord son.

Exemple 1 :

séquence A , gros plan sur couteau qui hache des oignons

séquence B , scène de guerre

L'enchaînement se fera avec le bruit saccadé du couteau sur la planche

Exemple 2 :

séquence A , images d'entreprise

sequence B , témoignage du chef d'entreprise

L'enchaînement se fera par l'arrivée en fin de A du son "en split" du chef d'entreprise.

LE RACCORD LUMIERE

Même dominance de lumière

LES PLANS DE COUPE

Ils facilitent le passage d'un plan à un autre et permettent des déplacements de caméra sans désorienter le spectateur. Ils permettent aussi de monter plus facilement les ITV

Ne pas hésiter lors du tournage à produire des plans de coupe (généralement des GROS PLANS)

