

TECHNIQUES DE PRISES DE VUES

1. Classifications des plans
2. L'air dans l'image
3. La loi des 30°
4. Le champ-contre champ, la loi des 180°
5. Utilisation des focales
6. La hauteur de la caméra
7. Cadrages penchés
8. Mouvements de la caméra
9. Déplacements de la caméra

1. Classification des plans

Le cinéma utilise un langage commun à toute la profession pour désigner les différentes grosseurs des plans qui composent un film.

Si on peut facilement classer les subdivisions de cette «grammaire» quand il s'agit de prises de vues avec des personnages, cela devient plus délicat quand il s'agit d'autres sujets.

Dans ce cas, on doit tenir compte de la relativité des différents plans entre eux, pour constituer une classification valable.

- LE PLAN D'ENSEMBLE OU PLAN GÉNÉRAL (P.E. ou P.G.)

Il établit la situation et l'ambiance générale de la scène, où parfois peuvent se mêler plusieurs actions.

- LE PLAN MOYEN (P.M.)

Cadre un, ou plusieurs personnages «en pied», ce qui permet de décrire leur apparence physique et de montrer leurs gestes entièrement.

- LE PLAN AMÉRICAIN (P.A.)

A cette grosseur de plan, les personnages présents dans le cadre sont coupés à mi-cuisses par le bord horizontal inférieur de l'écran.

- LE PLAN RAPPROCHÉ (P.R.)

Dans ce plan, les personnages sont coupés à la taille. Leurs gestes, s'ils doivent être vus dans l'image, doivent être limités. C'est en fait, le dernier plan où l'on peut voir encore une portion du décor, suffisante pour situer l'action.

- LE GROS PLAN (G.P.)

Permet de se rapprocher et concentre l'intérêt du spectateur. C'est une sorte de «loupe» qui souligne les détails et donne beaucoup d'importance aux sentiments exprimés.

- LE TRES GROS PLAN (T.G.P.)

Le plus souvent, il ne cadre qu'une partie d'un visage (par exemple, les yeux, la bouche, une oreille, ...).

A titre d'exemples, on trouvera ci-dessous la description succincte de quelques plans choisis dans le découpage d'une séquence :

- P.E. ou P.G. :

La caméra domine la place de la mairie du village. Dans le cadrage, on découvre :

- Les mariés et leur famille qui se rangent sur les marches de l'escalier.
- Entre les deux haies de curieux, s'agite le groupe des photographes.
- Quelques gamins traversent rapidement la place et viennent se glisser au premier rang des badauds.
- Une voiture, assez voyante stationne dans un coin du cadre.
- En fond d'image, deux balayeurs, indifférents à l'action principale, rassemblent en gros tas, les feuilles d'automne.
- (actions simultanées dans la même image).

Puis en plans séparés :

- P. M. ;

— Sur les marches de l'escalier, en pied, un des membres de la famille échange sa place avec un voisin.

— Le chauffeur des mariés monte dans sa voiture et ferme la portière.

- P.A. :

— Un groupe de curieux applaudit.

— Les enfants se bousculent pour mieux voir.

- P.R. :

— Le marié se tourne vers sa nouvelle épouse, lui sourit et arrange un détail dans la gerbe de fleurs qu'elle porte.

— Vus de l'extérieur de la voiture isolée, deux hommes dont l'un porte des lunettes foncées se font un signe d'entente réciproque, puis l'un d'eux remonte la vitre de la portière, pour montrer leur isolement.

— G.P. :

— Un photographe, son appareil collé à l'œil, prend une série de clichés des mariés.

— Dans la voiture, l'homme aux lunettes noires, en soulève une des branches. Un zoom avant rapide permet de se rendre compte qu'il a un œil complètement tuméfié (T.G.P.).

- Autre T.G.P. :

— L'objectif de l'appareil photo.

A cette liste de plans, on ajoute une dernière catégorie :

- L'INSERT

C'est une prise de vues sur un «document» (dans un sens très large), se rapportant à l'action.

Exemple : La «une» du journal local où s'étale la photo de la cérémonie.

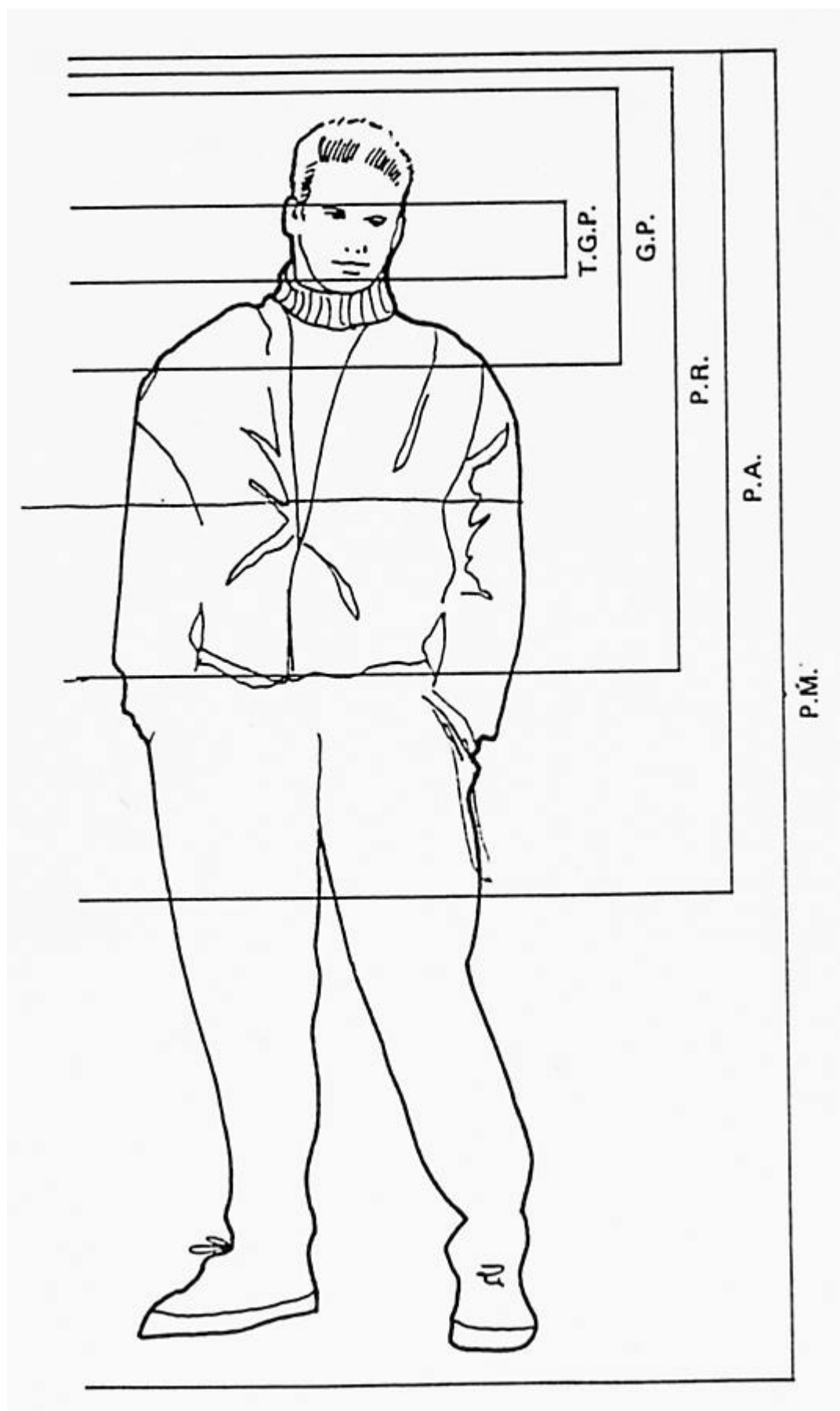
Il arrive souvent qu'on tienne à mieux préciser la grosseur du plan. Pour cela, on utilise, en complément, les termes «serré» ou «large».

Ex: Un plan rapproché serré coupe le sujet légèrement au-dessus de la taille. Large, la coupe est en-dessous de la taille.

De toutes manières, les coupes des différents plans ne sont pas absolument rigoureuses et peuvent être interprétées.

N.B. : On évite de couper un personnage à la hauteur des articulations (chevilles, genoux, bassin) pour ne pas le transformer en «cul de jatte» ou en «homme tronc».

Fig. n° 19 - Les différentes grosseurs de plans sur un personnage



2. L'air dans l'image

Un cadreur laisse toujours un peu d'«air» autour des personnages.

- Verticalement, c'est l'espace situé entre le sommet des têtes et le bord de l'image.

La hauteur de cette zone est proportionnelle à la grosseur du plan, dans une certaine mesure.

Trop d'air alourdit le bas de l'image, trop peu «étriqué» le cadre.

Cet espace devient très limité dans le cadrage d'un gros plan et inexistant, bien sûr, en

- Horizontalement, on décentre légèrement le personnage, en laissant plus d'air du côté où il porte le regard, en règle générale.

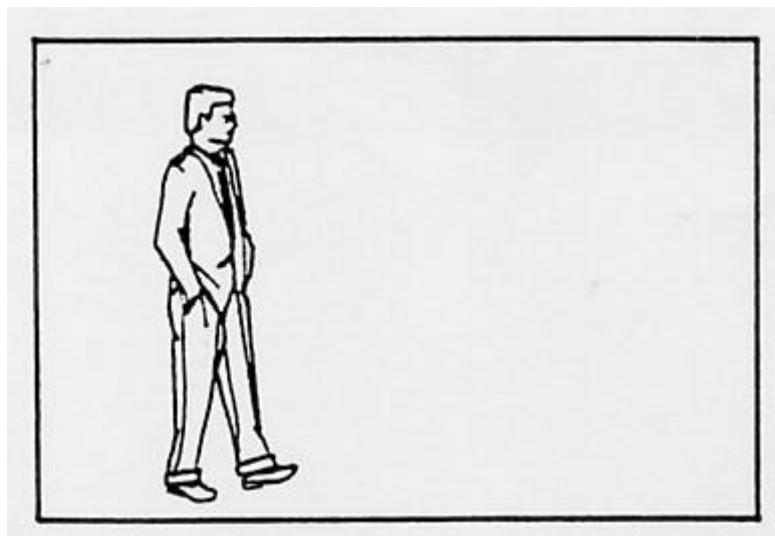
Fig. n° 20 - Exemple de cadrage léger en plan fixe



Cette règle est également appliquée dans un panoramique d'accompagnement. La caméra

«précède» le déplacement, en laissant plus d'air devant le sujet que derrière lui.

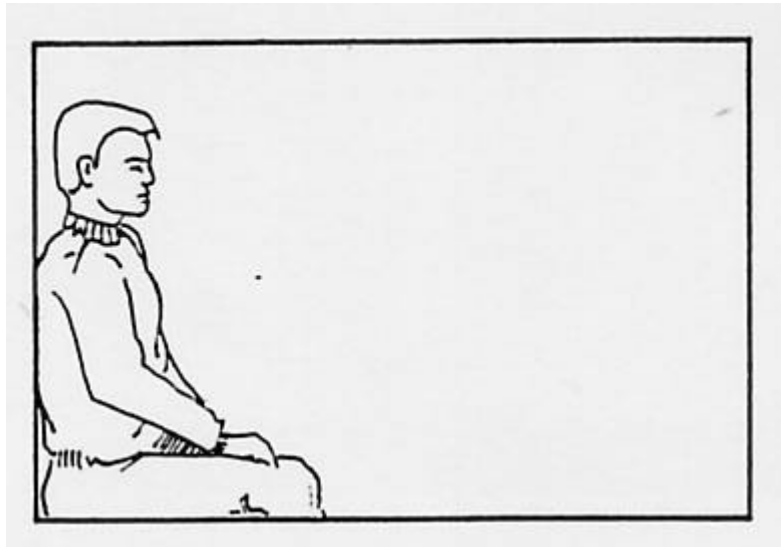
Fig. n° 21 - Exemple de dé cadrage en panoramique d'accompagnement.



AUTRES CONSEILS:

— On évite d'adosser un personnage, sans air, contre un des bords latéraux de l'image. L'assise, ou retendre sur le bord horizontal inférieur du cadre, n'est pas non plus conseillé.

Fig. n° 22 - Exemple de composition d'image peu agréable.



— La séparation de l'écran en deux parties égales,
- horizontalement (délimitation entre le ciel et la mer, par exemple, ou la ligne des yeux d'un personnage exactement centrée dans le cadre), ou
- verticale (la position d'un arbre ou d'un réverbère séparant l'image par moitiés),
n'est pas non plus très judicieuse.

— Il faut se méfier également des «cornes» qui peuvent apparaître derrière un personnage
(branches de chandelier ou d'appliques, abat-jour, plantes, ou autres).

3. La loi des 30°

Contrairement à la vie quotidienne, où le «point de vue» du spectateur est unique (ses yeux) et continu dans le temps (leurs mouvements), le cinéma, pour éviter la monotonie, fait appel par convention, à des changements de positions de la caméra, dont les résultats sont utilisés au montage pour donner le «rythme» à la scène.

Passer, par exemple, d'un plan à un autre plus serré, du même sujet, souligne l'importance qu'on lui accorde et augmente l'intérêt du spectateur..

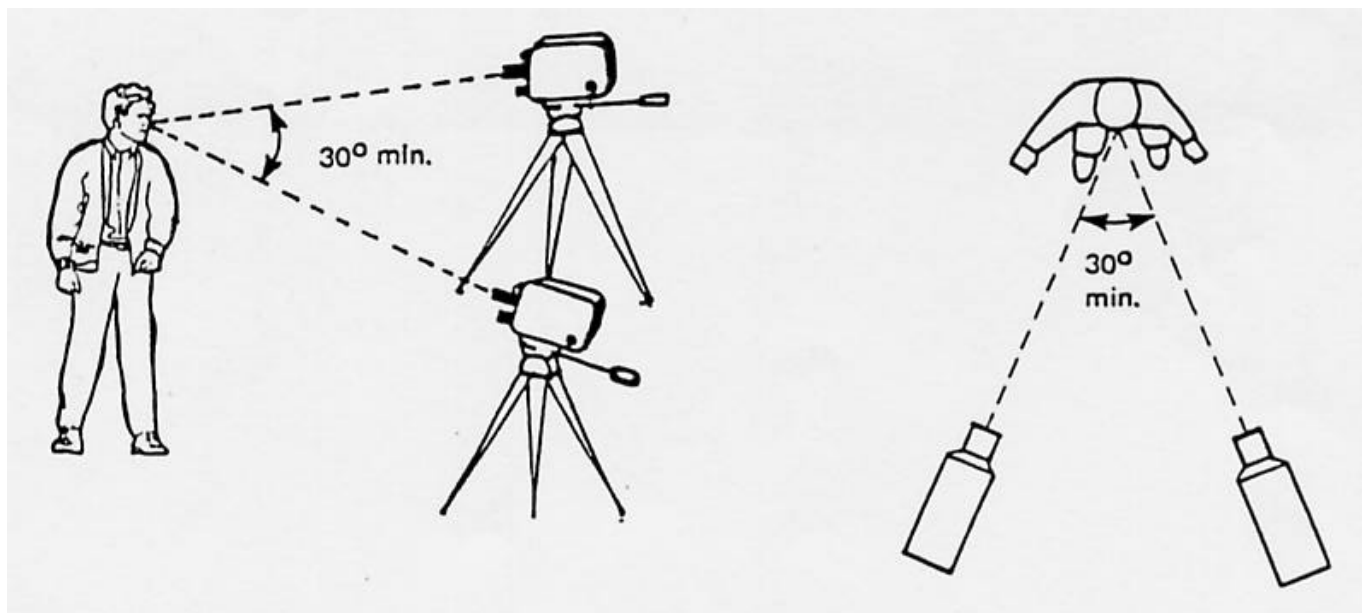
L'inverse produit l'effet contraire.

D'où :

Pour filmer un même sujet dans des axes différents, il est recommandé de déplacer suffisamment la caméra, entre deux prises de vues successives, pour que le spectateur ressente (instinctivement) un changement du point de vue.

L'écart entre les axes optiques de deux prises de vues, placées l'une à la suite de l'autre au montage, doit être au minimum de 30° (*).

Fig. n° 23 - La loi des 30°



(*) Dans les reportages des journaux télévisés, il arrive très souvent que le journaliste n'utilise que très partiellement une interview. Dans ce cas, la loi des 30° n'est pas respectée, car la prise de vues a été entièrement tournée, en général, dans un seul axe, avec des grosseurs de plans diverses. Le téléspectateur, avec l'habitude, supporte bien, psychologiquement, l'entorse faite à cette règle.

4. Le champ-contre champs, la loi des 180°

Pour répondre également à la convention énoncée plus haut, le cinéma fait souvent appel à la technique du «champ contre champ».

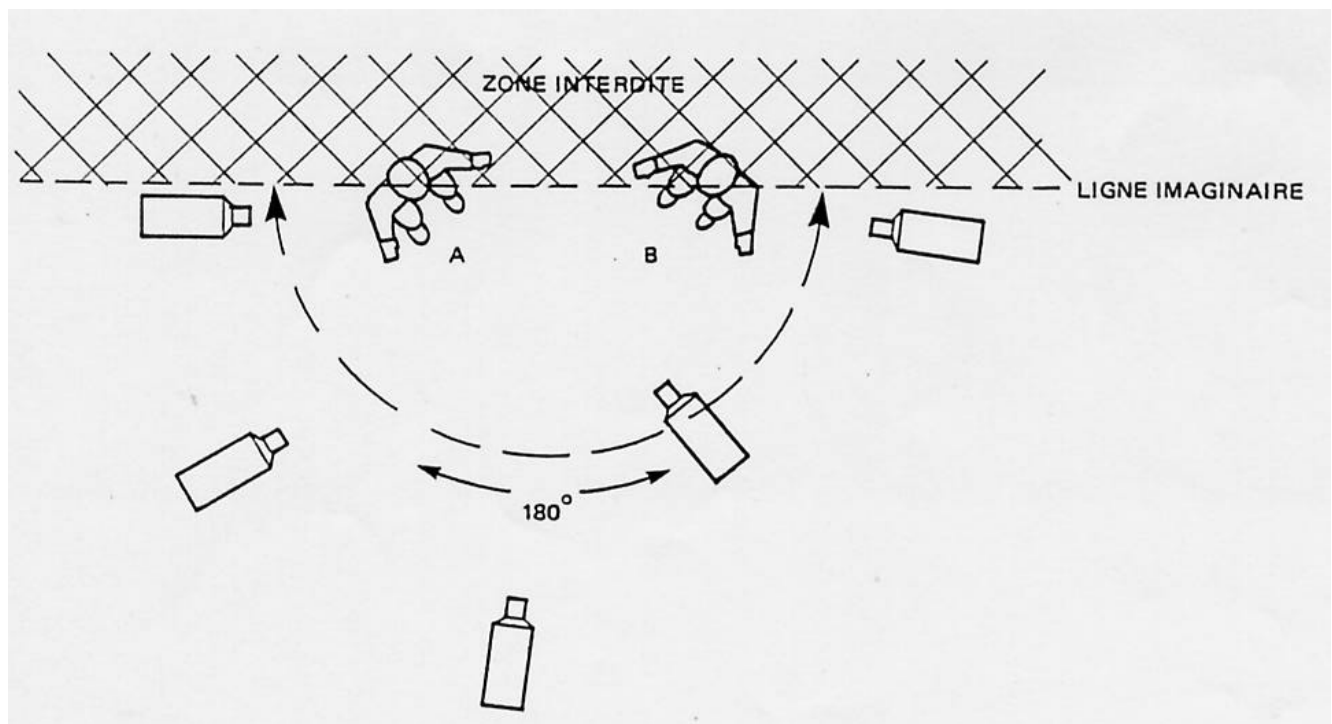
C'est le procédé employé, par exemple, pour illustrer une conversation entre deux ou plusieurs personnages. Bien que filmés séparément, les protagonistes doivent donner l'impression au spectateur, après le montage, de se tenir face à face pendant tout le déroulement de la séquence.

On résout ce problème par la loi des 180° :

Elle consiste à placer la caméra toujours du même côté d'une ligne imaginaire tracée entre les personnages extrêmes de l'action, donc dans un angle de 180° maximum par rapport à cette ligne.

Cette loi est assez respectée de la plupart des cinéastes, car elle permet au public de s'y «retrouver» facilement pendant le déroulement d'une séquence.

Fig. n° 24 - La loi des 180° .

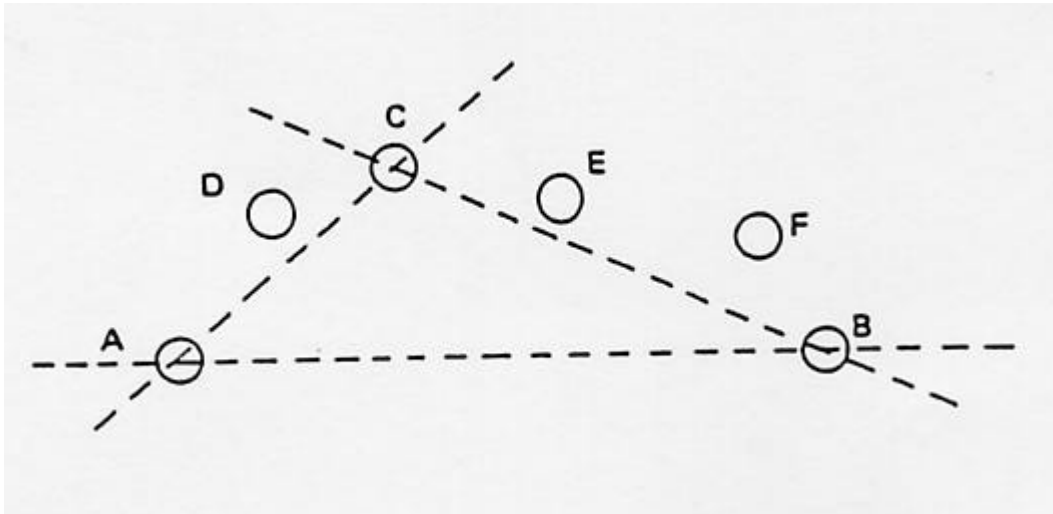


Géographiquement, la direction du regard de chacun des personnages est ainsi définie aisément, sans risque d'erreur.

- A, seul dans l'image, pour faire face à B. regarde vers la droite de l'écran, et inversement.

- S'il y a plus de 2 personnages, un des protagonistes médians (C, par exemple) devient l'objet d'une prise de vues, il représente un des points «repère» de la ligne imaginaire, et son regard se porte vers sa gauche ou sa droite suivant qu'il regarde A ou B.

Fig. n° 25 - Déplacement de la ligne imaginaire.



Remarque : Si, pour une raison de mise en scène, on veut placer la caméra de l'autre côté de

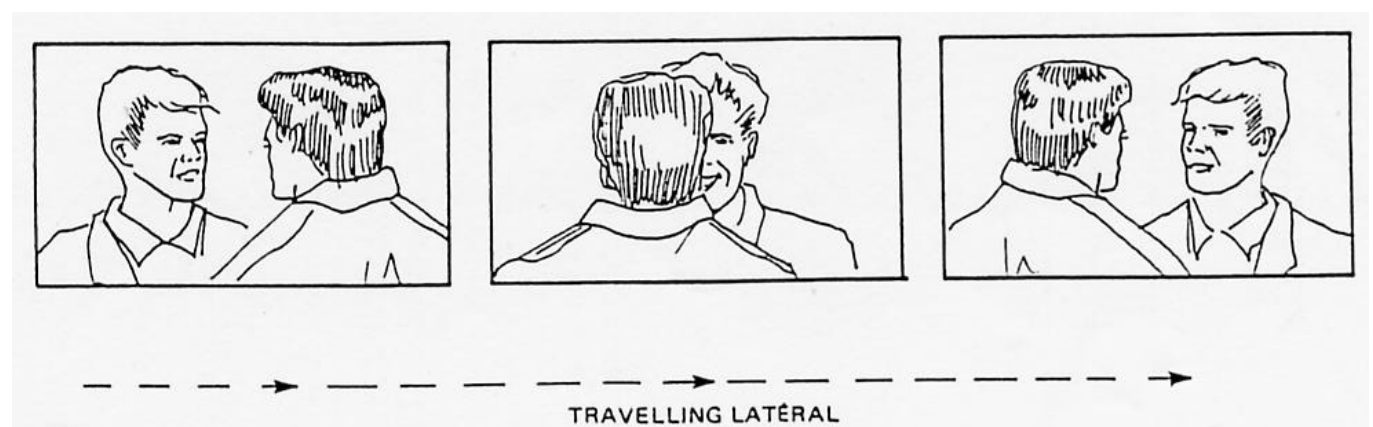
la ligne imaginaire, il faut «l'expliquer» au spectateur, lui «justifier» le changement opéré, pour que son attention ne soit pas déroutée. Exemples, entre autres, de solution :

- Un «plan de coupe» en rapport avec l'action autorise cette transition (la pendule qui sonne, une chaise vide, un insert sur un document...).

- Un travelling qui renseigne le spectateur du passage de l'ancienne situation à la nouvelle,

↑

Fig. n° 26 - Exemple de travelling pour «tourner» la loi des 180°



5. Utilisation des focales

Un cadrage est très différent suivant la distance focale de l'objectif utilisé.

- Plus celle-ci est courte, plus il y a disproportion entre les dimensions du premier plan et du fond".

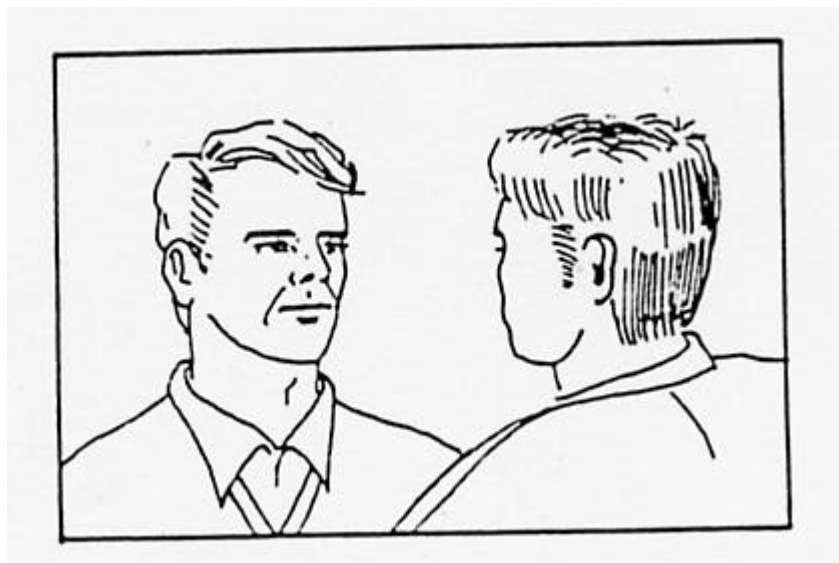
Exemple : Avec un objectif grand angulaire, l'amorce d'un personnage, situé de dos, en premier plan, est imposante par rapport à un autre personnage, placé de face à la caméra, mais plus éloigné, qui apparaît petit dans l'image.

Fig. n° 29 - Prise de vues avec un objectif de courte focale.



- Au contraire, avec une longue focale, le personnage de face devient plus présent, par rapport à l'amorce.

Fig. n° 30 - Prise de vues avec un objectif de longue focale.



En cas de déplacement du sujet dans le champ de la caméra, la notion subjective de la vitesse peut être ressentie très différemment par le spectateur, suivant la focale utilisée.

- Déplacement du sujet en profondeur :

Avec une courte focale, le sujet semble se déplacer rapidement, car sa dimension relative par rapport à l'arrière plan se modifie très vite..

Avec un objectif de longue focale, le sujet semble «collé» au fond et sa proportion, par rapport à celui-ci, ne semble se modifier que lentement.

Exemple : Une voiture de course vient de l'horizon vers la caméra :

- Avec une courte focale, la voiture semble bondir vers l'objectif.
- Avec une longue focale, la même voiture, à la même vitesse, semble faire du «sur-place» dans la zone étroite où elle est nette.

- Déplacement du sujet en largeur :

Avec une courte focale, le champ embrassé par l'objectif est très large. Sans panoramiquer avec le sujet, celui-ci semble mettre beaucoup de temps pour traverser l'image.

Avec une longue focale, il est nécessaire le plus fréquemment, d'accompagner le sujet en panoramique.

Le défilement du décor restreint augmente l'impression de vitesse ressentie par le public (*). Attention donc aux différentes focales utilisées pour le tournage d'une séquence dans un moyen de transport en mouvement.

Un mauvais choix peut amener des écarts très importants de cette vitesse relative entre les prises de vues, que le public ressent, même s'il n'en est pas conscient.

En dernier lieu, il faut noter que les objectifs de très courte ou de très longue focale ont une grande influence sur la perspective.

- Un visage en gros plan, filmé de très près avec une courte focale, est déformé par rapport à la réalité, (le nez devient un «pif», décollement des oreilles...).

Si, de plus, le personnage tend la main vers l'objectif, celle-ci prend l'apparence d'un véritable «battoir».

- Un personnage lointain, filmé au télé-objectif reste «collé» au fond du décor, sans relief.

INFLUENCE DE LA MISE AU POINT ET DE LA PROFONDEUR DE CHAMP

Les possibilités offertes par les variations de ces deux paramètres peuvent influencer aussi sur le cadrage.

Elles ont été étudiées dans le chapitre consacré à l'objectif. (**)

(*) Pour bien comprendre cette notion de vitesse relative, on peut se référer à l'exemple d'un train en marche. Le voyageur, assis dans un wagon, voit évoluer lentement le déco.- lointain. Par contre, les éléments du premier plan (arbres, poteaux,...) défilent à grande vitesse devant lui.

(**) Revoir fascicule

6. La hauteur de la caméra

- Une prise de vues à la même hauteur que le sujet n'a pas d'intention particulière.
- Par contre, une caméra placée au-dessus de lui («plongée») diminue l'importance de celui-ci. Le spectateur a l'impression de dominer le sujet, de lui être supérieur, de l'«écraser».
- Par opposition, une prise de vues en «contre-plongée», renforce la «présence» du sujet. elle le grandit, le magnifie.

Attention :

Les plongées et contre-plongées, avec les objectifs de courte focale, occasionnent des déformations de perspectives qui peuvent devenir désagréables, si elles sont excessives.

- Plus discrètement, la hauteur de la caméra a une influence sur la «photogénie» d'un personnage. Filmé d'un peu haut, par exemple, un visage peut sembler plus mince, que vu à l'horizontale.

7. Cadrages penchés

- Une inclinaison légère de la caméra est inefficace et peut faire penser à un défaut d'horizontalité.
- Une trop forte inclinaison donne l'impression d'une perte d'équilibre.

Un juste milieu dynamise souvent l'image, mais pas toujours.

8. Mouvements de caméra

Un geste, un mouvement, un déplacement, accompagnent et illustrent souvent la pensée ou le sentiment d'un personnage. ;

— Un geste de la main, suivant sa trajectoire, peut exprimer un sentiment ou un autre.

— On se dirige vers un objet pour le détailler...

De même, les mouvements de la caméra tendent à contribuer, avec plus ou moins de force, à évoquer et traduire pour le spectateur, le plus souvent sans qu'il en prenne physiquement conscience, les sentiments du sujet.

Le panoramique peut être descriptif (ou «subjectif»).

- Lent, il risque lasser rapidement le spectateur.
- Trop long, il donne une impression de monotonie, qui peut être voulue et utile à l'action.
- Rapide, il a tendance à donner une importance supplémentaire à l'action.
- S'il est trop rapide, apparaît l'effet «stroboscopique» :

les lignes et les masses qui composent le cadre ont trop d'écart entre elles, d'une image à l'autre, et le cerveau n'est plus en mesure d'« intégrer » leur continuité. Cet incident provoque sur l'écran des images saccadées et floues très désagréables à suivre. (*).

— Encore plus rapide et brutal, le panoramique devient «filage».

Les images, entre le point de départ et l'arrivée, ne sont plus du tout lisibles. Ce procédé est quelquefois adopté pour servir de transition instantanée entre deux «événements».

— Un panoramique continu fait évoluer progressivement le sentiment du spectateur. Ponctué

d'arrêts, il renforce de plus en plus l'idée exprimée, ou l'aiguille, au contraire, vers d'autres. Si l'arrêt est brutal, il renforce encore plus le sentiment à communiquer au public.

— Dans un panoramique vertical, on retrouve les mêmes effets que ceux signalés dans le para-
graphe consacré à la hauteur de la caméra, le mouvement ascendant ou descendant de la caméra amenant toutefois une progression dans l'effet.

Le panoramique d'accompagnement sert de transition d'une action à une autre, d'un centre d'intérêt à un autre.

(*) Autre effet stroboscopique classique : Les rayons des roues d'un carrosse qui, à certaines vitesses donnent l'impression d'être arrêtées ou même de tourner à l'envers de la marche normale.

9. Déplacements de la caméra

Un personnage qui avance vers la caméra, vient à la rencontre du spectateur. Par contre, c'est le public qui, par le truchement d'un déplacement de la caméra, va vers le sujet pour l'examiner, le détailler, le comprendre. C'est le rôle du travelling et du zoom d'entreprendre cette démarche. Les deux procédés ne donnent d'ailleurs pas des résultats semblables.

— Le travelling, dans son mouvement, respecte la perspective naturelle de la scène.

— Le zoom, par contre, crée un changement de perspective artificiellement, en modifiant l'angle de champ.

— Le zoom, s'il peut être mécaniquement plus rapide que le travelling, crée par sa vitesse un effet dramatique très accentué (zoom dit «coup de poing»).

Un travelling est souvent utilisé pour accompagner le sujet. Il se déplace à la même vitesse que lui, soit en le précédant, soit en le suivant, soit encore à sa hauteur, dans le meilleur angle possible pour profiter au mieux de l'action. Avec ce type de travelling, dans beaucoup de cas, le spectateur ressent une impression d'immobilité, car il oublie rapidement le défilement du décor pour se concentrer sur le, ou les personnages.

— La grue, dans un mouvement ascendant, élargit, domine la situation.

Souvent utilisée dans les «westerns», par exemple, elle accompagne, en s'élevant, le départ des acteurs vers une nouvelle aventure. Au contraire, en descendant, elle attire doucement le public vers un détail de l'action, peu visible dans le plan général.

QUELQUES CONSEILS:

- Dans une prise de vues en gros plan, le cameraman doit rester attentif. Il doit corriger légèrement le cadrage, si les mouvements de tête du sujet sont trop importants.
- A partir du plan rapproché, il a intérêt à prévoir un plan fixe suffisamment large pour ne pas couper les gestes de l'acteur. Par contre, les déplacements de celui-ci (lever, assis, marche...) doivent être suivis par l'objectif.
- En règle générale, un mouvement de caméra, aussi peu important soit-il, doit être très exactement synchronisé avec celui du sujet, afin de se fondre dans l'action, d'accompagner celle-ci sans lui nuire, d'influer sur l'impression ressentie par le spectateur sans qu'il s'en rende compte (*)

A l'extrême, le mouvement de la caméra peut imiter l'action (véhicule cahotant, tangage et roulis, ...) ou le sujet (démarche titubante, danse,...).

- Dans d'autres cas, le cameraman doit rendre visible le mouvement ou le déplacement de la caméra, doit l'«appuyer», pour agir plus efficacement et plus directement sur le spectateur.

C'est souvent le cas avec les mouvements subjectifs, où la caméra devient en fait «acteur», au lieu de rester le simple «témoin» de l'action.

- Il faut noter toutefois que les intentions accordées aux cadrages et aux mouvements de caméra, peuvent prendre, bien souvent, des significations très différentes, suivant leur enchaînement dans le montage d'un film.

(*) On verra à ce propos, l'importance du travail du cadreur et du machiniste chargé de manipuler le travelling dans le chapitre consacré à l'EQUIPE IMAGE.

10. Composition de l'image

L'écran cinématographique est une surface plane à deux dimensions (largeur et hauteur de la toile).

Sans s'étendre sur les films en relief, qui ne sont, jusqu'à présent que des cas d'espèces peu nombreux, l'image enregistrée par la caméra, s'efforce de créer la troisième dimension (la profondeur), à l'aide de nombreux artifices de cadrage et de lumière.

Comme dans les autres arts plastiques (peinture, sculpture, architecture...), la composition de l'image cinématographique consiste également à équilibrer des masses et des lignes dans le cadre noir de l'écran.

L'arrangement des éléments doit être clair, avoir une signification, et faire converger l'œil - et par conséquent l'esprit - du spectateur vers un centre d'intérêt, physiquement (déplacement du regard) et psychiquement (créer le climat, l'ambiance).

C'est un sujet artistique très complexe, qui déborde largement le cadre de ce manuel technique.

On peut conclure ce paragraphe en citant un écrit du célèbre cinéaste russe : Serge EISENSTEIN (1898-1948) :

« L'art de la composition plastique consiste à diriger l'attention du spectateur dans la direction même et dans l'ordre même voulus par le créateur de cette composition.

Cela s'applique aussi bien au mouvement du regard le long de la surface d'une toile, en peinture, ou sur la surface de l'écran dans le cas d'une image cinématographique (...).

Avec une répartition systématique de taches, de lignes ou de mouvements, on peut entraîner l'œil à une lecture verticale, ou dans n'importe quelle autre direction voulue ». ()*

(*) Cité par D.VILLAIN dans son livre « L'œil à la caméra » (Editions de l'Etoile – Cahier du Cinéma).