



Plan d'ensemble permettant de situer le personnage et le décor.



Plan d'ensemble permettant de situer le personnage et le décor.



Plan italien, plus rarement utilisé. Il sert surtout à cadrer plus de 3 ou 4 personnages dans un décor. Il est trop voisin du plan d'ensemble pour le remplacer et il n'y a pas vraiment de raison de couper les pieds d'un personnage dans un cadrage, sauf si c'est parce que plusieurs personnages occupent l'espace et qu'il faut forcément laisser l'espace au haut du cadrage plus dégager que l'espace au niveau du sol. Dans les plans où il faut choisir entre sacrifier le haut ou le bas de l'image, il vaut mieux sacrifier le bas dans la plupart des cas. (sauf gros plans du visage)



Plan américain, fréquemment utilisé. Il permet à la fois de voir les gestes du personnage et le décor dans lequel il agit. Il est utile pour cadrer un, deux ou trois personnages dans un décor. Cet exemple de plan américain est en fait un plan américain visage tourné au trois quart. Ce qui signifie que vous voyez les 3/4 du visage. Voyez le plan voisin pour le plan américain de face.



Plan américain de face. Contrairement au plan précédent, celui-ci fait voir le personnage de face (même si la tête est très légèrement tournée, la partie face domine). La référence, notez-le, c'est le visage.



Plan taille, de face puisque le visage est de face. Remarquez



Un autre plan taille, cadré légèrement trop haut cette fois,



Plan épaule (un tout petit peu trop bas) de profil tirant sur le

l'ombre sur le côté gauche du visage. Elle le durcit. Ce plan pourrait servir à montrer une personne qui en attend une autre de pied ferme. Ceci est dû surtout au fait que l'ombre est dure, qu'elle n'a pas été adouci par un réflecteur de lumière placé à gauche du personnage. En adoucissant l'ombre, le personnage aurait l'air moins dur et donc, plus accueillant.

qui permet de voir combien l'ombre non corrigée par un réflecteur de lumière peut avoir un effet marquant sur le visage.

trois quart.

Ce genre de plan est quelque peu discutable. Il n'est pas tout à fait de profil et n'est pas encore 3/4, c'est à dire qu'il ne laisse pas voir suffisamment le deuxième oeil pour être vraiment considéré comme un pan 3/4 qui laisse voir les 3/4 du visage.

Remarquez comme l'ombre couvre le visage à cause du chapeau. Ici, un réflecteur de lumière, blanc ou argenté, placé devant le personnage aurait permis de mieux éclairer le visage.



Plan poitrine, de face. Remarquez comme l'ombre sous les yeux est visible, comme l'ombre sous l'oeil droit est encore plus marquée, tout comme l'ombre sur le cou et le côté droit du visage.



Plan épaule, de face. En s'approchant du personnage, les ombres paraissent encore davantage et son visage paraît plus dur. Attention à bien considérer les plans sur les lieux de tournages pour ce qu'ils sont. Si vous filmez un homme d'une grande gentillesse, si les ombres sont trop crues, trop nettes et trop fortes, il aura l'air dur et vous pourrez ne pas vous en rendre compte à cause de votre perception de l'individu. Songez que le spectateur en salle ne connaît pas l'homme en question et qu'il jugera sur ce qu'il voit. Si vous lui donnez une tête d'assassin à cause des ombrages... ce sera plus difficile de le faire jouer les gentils ensuite.



Dans ce plan épaule, le réalisateur a demandé au personnage de lever un peu la tête. Voyez l'effet. Les ombres sous les yeux sont aussitôt diminuées, le personnage a l'air davantage ouvert et un peu plus accueillant. Ce plan conviendrait parfaitement si vous présentiez, dans la scène précédente, une personne arrivant vers ce personnage, par la droite. Ce personnage aurait alors l'air intrigué et prêt à parler à son visiteur.



Gros plan avec ombres dures, le soleil se trouve haut à gauche du personnage. L'ombre se trouve mise en évidence du côté opposé, évidemment et, dans ce contexte, le moindre regard en biais aura un effet renforcé. Il servira à montrer la méfiance, la colère montante, la haine, le sérieux, la détermination, la jalousie, etc. Remarquez au passage comme le menton est coupé dans ce cadrage. C'est une erreur. À choisir entre couper les cheveux ou le menton, dans un gros plan, on choisit toujours les cheveux parce que le menton c'est la région immédiate de la bouche et cela sert à composer l'expression du visage.



Voici un exemple d'un menton trop coupé, qui réduit l'expression du visage.



Plan de profil.



Plan de face, légèrement en plongée. Ce plan réduit l'importance du sujet par rapport au décor. L'espace laissé au-dessus de la tête contribue à accentuer la présence du décor et la taille des plantes, dans le cas présent. Vous verrez qu'il y a de subtiles nuances à explorer dans vos cadrages. Plus vous



Très gros plan. Dans ce genre de plan, c'est davantage ce qui s'est passé avant le plan qui va porter l'émotion, davantage que le regard lui-même. Bien entendu, si les yeux sont remplis de larmes on comprendra, mais certaines émotions subtiles, comme le doute ou la méfiance, ne sont pas évidentes à reproduire

Merci à Himoud Houcine, étudiant réalisateur du Maroc pour sa collaboration aux illustrations photographiques.

en ferez plus vous découvrirez
vos aptitudes et plus vous vous
distinguez tout en appliquant
les règles correctement. Vous
arriverez à manipuler à la fois,
le sujet, le décor, le cadre, la
lumière et les ombres.

dans un très gros plan du
regard. Si, dans le plan
précédent, un autre
personnage annonce quelque
chose de difficilement crédible,
alors là, le très gros plan qui
suivra pourra exprimer le
doute, plus clairement.