



TOURNAGE EN POLY-ÉCRANS (SPLIT SCREEN)

Précisons d'abord que ce procédé consiste à diviser le cadre en plusieurs parties pour obtenir une image finale formée d'éléments divers qui seront « collés » (juxtaposées) au montage.

1. Si vous souhaitez voir les deux images juxtaposées.

Le point central de cette technique est de disposer d'un décor qui soit « séparable » visuellement. Vous aurez donc à cœur de trouver une « ligne visuelle » dans ce décor. Ce peut être une ligne sur le mur, le bord de cadre d'un miroir, bref, n'importe quoi qui peut « séparer » visuellement » le décor.

L'acteur 1 se trouvera d'un côté de cette ligne de décors, et l'acteur 2 de l'autre côté de cette ligne de décors.

Notez qu'il est essentiel que la caméra soit parfaitement fixe durant les deux tournages.

Vous tournerez l'acteur 1 et ensuite l'acteur 2 et la caméra ne devra pas avoir bougé du tout pour permettre de « coller » les images parfaitement au montage.

Vous aurez aussi en tête que chaque élément qui apparaît dans une image doit apparaître exactement à la même place dans l'autre tournage (par exemple, des accessoires sur le comptoir de la salle de bain).

2. Si vous souhaitez faire parler un acteur avec lui-même (par exemple, son reflet).

Ici, la technique est moins exigeante, mais demande tout de même une certaine rigueur.

Vous aurez soin de respecter l'axe de dialogue comme si vous tourniez une scène normale avec deux acteurs. Cet axe doit être respecté pour un montage réussi.

Vous tournerez d'abord l'acteur avec une valeur de plan déterminée pour ensuite positionner la caméra pour filmer son reflet, toujours en respectant l'axe.

Dans le tournage 1, l'acteur joue son texte.

Dans le tournage 2, il joue les réponses qu'il se fait (en rapport avec le tournage 1).

De cette manière, une fois au montage, il ne reste plus qu'à « coller » ces séquences une à la suite de l'autre (comme un tournage normal) pour avoir l'impression que l'acteur se parle à lui-même.

IMPORTANT***

Pour maximiser l'effet, il est important d'insérer un repère visuel pour que le spectateur puisse bien se situer. Par exemple, lorsque vous tournez « le reflet » de l'acteur, incorporez au cadrage le rebord du miroir ou tout autre indice nous permettant de comprendre que nous sommes « dans » le miroir.

Si vous ne prenez que l'acteur en gros plan dans les deux séquences, le spectateur n'aura pas la possibilité de comprendre que l'un est réel et l'autre un reflet.

Vous pourriez, par exemple, tourner l'acteur en plan serré (plan buste) et le reflet en plan taille (de manière à ce que nous voyons une partie du miroir).

De cette manière, le montage sera clair pour le spectateur qui pourra suivre sans difficulté.

3. Si vous souhaitez « multiplier » l'acteur.

Par exemple, vous souhaitez que l'acteur se parle à lui-même, confortablement assis sur un canapé. La même méthode que dans l'exemple 1 s'impose : avoir une ligne facilement repérable pour « diviser » les zones de jeu.

Notez que l'acteur ne peut pas « jouer » dans une zone qui servira à l'autre plan. Par exemple, si dans le plan 1 l'acteur est assis gauche-cadre, il ne pourra pas étirer le bras vers la droite plus que la ligne de découpe visuelle, car lorsque vous effectuerez le montage, une partie de son bras sera coupée puisque vous devez « coller » deux images différentes (l'acteur à gauche cadre et l'acteur à droite cadre).

