

6 Les mouvements de caméra

Fluidité et souplesse, mais également complexité...

LES TRAVELLINGS

AVANT : la caméra avance progressivement vers le personnage.

EFFET MIROIR : idem jusqu'à un GP, ce qui ajoute de la tension...

EN PLONGÉE : filmer le défilement d'une route à bord d'un véhicule.

EN CONTRE PLONGÉE : filmer la cime des arbres en avançant.

EFFET DE REVELATION : la caméra recule progressivement dans l'axe optique.

CIRCULAIRE : la caméra tourne autour, effet de dynamisation.

AERIEN : depuis un avion...

VERTICAL : mouvement de bas en haut, à associer à une traversée du décor.

TRANSTRAV : travelling avant associé à un zoom arrière ou inversement. Effet de vertige, d'ennui, de confusion... ou de surprise, ravissement...

EFFET DE MISE A DISTANCE : le personnage s'éloigne plus vite que la caméra qui le suit.

EFFET DYNAMIQUE : la caméra progresse vers un acteur qui vient en sens contraire.

LATERAL : l'axe optique est perpendiculaire au mouvement. Accentue l'impression de profondeur.

EFFET DE DEVOILEMENT : travelling latéral qui film d'abord le hors champ de l'action avant de montrer ce qui se passe. Débute souvent derrière un obstacle.

EFFET DE SORTIE DE CHAMP : La caméra recule, le personnage vient dans sa direction plus rapidement, sort donc du champ par la gauche ou la droite. Pour terminer une scène.

PANO-TRAVELLING : la caméra suit un personnage, le contourne et montre ce qu'il voit. Inversement, elle cadre un objet, se retourne et montre le personnage qui le regarde. Alternative au champ/hors champ.

TRUCS

COMPOSITION : respecter la règle des tiers, ne pas négliger la suggestion du hors-champ, enrichir les contenus des plans,

connotations, références et associations d'idées...
PANORAMIQUES : pour les réussir, utiliser une steady-cam ou un pied et aller doucement.
Zoomer : pas trop, pas vite

LES MOUVEMENTS DE GRUES



EFFET D'ÉLOIGNEMENT : la caméra commence par filmer, à hauteur d'homme, un sujet qui s'éloigne, puis s'élève.

EFFET DE RECHERCHE : lente élévation de la caméra, qui montre l'ensemble de la scène.

EFFET DE MONTEE : la caméra monte verticalement pour montrer ce qu'il y a au-dessus d'un obstacle.

EFFET DE DECOUVERTE : la caméra avance vers un obstacle (portail par exemple), s'arrête puis monte verticalement pour découvrir ce qu'il y a derrière.

EFFET PATHOS : filmer un personnage à hauteur d'homme et élever rapidement la caméra, au moment où celui-ci ressent une émotion.

EFFET DE PIVOT : la caméra s'avance vers le personnage, s'élève tout en pivotant vers le bas pour garder le sujet dans le cadre. Elle peut finir au-dessus du sujet en pointant vers le bas à la verticale.

EFFET DE RAPPROCHEMENT : la caméra filme un objet au loin qui s'approche. Elle descend jusque vers le sol au moment où le sujet s'approche.

EFFET DE CHUTE : la caméra descend verticalement comme si elle chutait.

EFFET DE DISSIMULATION : même technique que l'effet précédent, mais la caméra descend derrière un objet qui cache ainsi la scène au spectateur.

EFFET DE PIVOT VERS LE HAUT : la caméra commence à filmer le sujet à hauteur puis descend tout en pivotant vers le haut et en gardant le sujet dans le cadre, contre-plongée saisissante !



LES ANGLES NARRATIFS

PDV MANIFESTE : l'objet que tient le personnage apparaît dans le cadre.

PDV OBJECTAL : reprend la perspective d'un objet. Intéressant lorsque le personnage se déplace ou utilise cet objet.

PDV PROJECTIF : la caméra suit un objet (balle, flèche...)

EFFET DARK VOYEUR : cadrer les personnages à travers buissons, trou de serrure, jumelles, visuer caméra vidéo... Amène le spectateur à se sentir proche du personnage.

EFFET PORTAIL : la scène apparaît sur un écran filmé (télé, ordi, rétrovisuer...) Introduit de la distance.

EFFET D'OMBRE : on filme l'ombre de l'action du personnage (gestes violents).

EFFET DE SILHOUETTE : A contre-jour pour un effet esthétique.

EFFET D'INTERDEPENDANCE : la caméra est fixée sur l'acteur. Prolongement du PDV subjectif.

LOI DES 180°

Lorsque deux personnages se parlent en face à face (champ/contre champ), on doit veiller à les filmer toujours du même côté d'une ligne, pour ne pas déconcerter le spectateur. On peut également filmer par-dessus l'épaule des personnages.

S'entraîner

1. Imaginer des façons simples de déplacer la caméra dans les lieux suivants :

- devant un manège
- sur un manège
- sur une balançoire
- face à une balançoire
- à côté d'une balançoire
- dans des escaliers roulants
- en haut d'escaliers roulants
- en bas d'escaliers roulants
- en voiture dans des montagnes russes

2. Construire un chariot de travelling

- en utilisant un fauteuil pour handicapé
- une poussette
- un vélo
- des patins à roulettes
- un skate-board
- un tobogan

3. Mouvements combinés

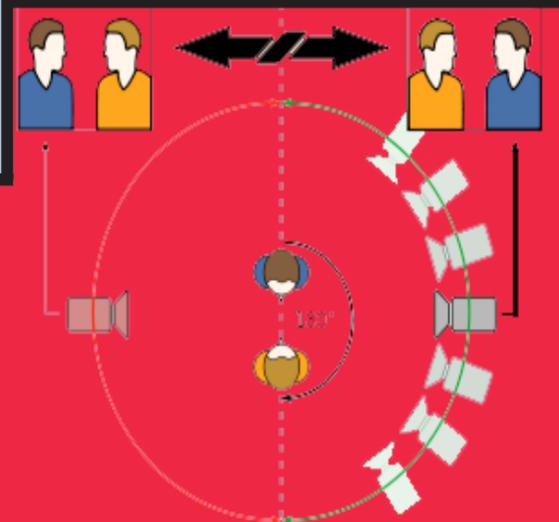
- zoom avant + travelling latéral
- zoom avant + travelling avant
- faire sortir un personnage du cadre en se déplaçant de côté
- mettre en pratique une traversée du décor.

4. Mouvements de grue

- les repérer dans des films
- les décortiquer
- nommer les idées qu'ils expriment

5. Loi des 180°

- filmer deux personnes qui discutent
- face à face
- côte à côte
- dos à dos



comme imageromans.over-blog.com

AUTRES TECHNIQUES DE PRISE DU VUE

FILAGE : panoramique rapide qui produit une image floue.

ZOOM VIF : zoom très rapide attire l'attention.

PANORAMIQUE PROGRESSIF la caméra remonte lentement le long d'un

corps ou d'un objet, ce qui provoque une attente, et se termine sur le visage.

CHANGEMENT DE POINT sans modifier l'axe de la caméra, changer la mise au point sur deux plans différents.

PERTE DE POINT : l'image devient progressivement floue. Évanouissement.

EFFET FLOU-NET : pour débiter une scène, on peut faire la mise au

point progressivement. (sorte de fondu)

SUREXPOSITION : image délavée, un événement décisif va se produire.

SOUS-EXPOSITION : image sombre, mauvais pressentiment.

ROTATION EN CONTRE-PLONGÉE : donne de l'intérêt à un plan statique en faisant pivoter la caméra sur son axe. Peut succéder à un travelling vertical.

ANGLE MOUVANT : succession de plans désaxés.

EFFET DE VRILLE : rotation lente en plongée pour personnages endormis, inconscients ou allongés sur le sol.

VOLET PARTIEL : permettra des raccords élégants. Un personnage passe devant la caméra, il obstrue le champ, il est suivi puis libère un autre champ.