

# INITIATION A L'IMAGE ET A LA VIDEO

## I. L'IMAGE FIXE








L'image est une **représentation** d'une personne ou d'un objet par le dessin, la peinture, la photographie, image de synthèse, sur des supports imprimés (bande dessinée, photo argentique, images de presse, livre) ou électroniques (logiciels informatiques, photo numérique, Internet...)

Elle se caractérise par :

- **Le cadrage**
- **l'angle de prise de vue**
- **la netteté**
- **les couleurs**
- **la composition**

### a) le cadrage

Il permet de définir la taille relative des personnages dans l'image. Le tableau ci-dessous indique les correspondances généralement admises :

<b>PG</b> <b>Plan général</b>	Situé le décor dans le paysage. Situé l'action, l'époque.	
<b>PE</b> <b>Plan d'ensemble</b>	Situé les personnages dans le décor.	
<b>PM</b> <b>Plan Moyen</b>	Cadre les personnages. Situé l'homme ou l'action dans le décor.	
<b>PA</b> <b>Plan américain</b>	Personnage cadré à mi-cuisses. Description de l'action	
<b>PR</b> <b>Plan rapproché</b>	Personnage en buste. On se rapproche de l'action, on commence à y prendre part.	
<b>GP Gros plan</b>	Visage du personnage. Permet de communiquer au spectateur les sentiments du personnage.	
<b>TGP</b> <b>Très gros plan</b>	Détail d'un visage ou d'un objet. Importance dramatique ou expressive.	

## b) l'angle de prise de vue

On peut distinguer trois angles distincts qui transforment la perspective de l'image.

- **l'angle normal** à hauteur d'œil (caméra située à hauteur du sujet) qui se rapproche le plus de la vision réaliste. Ce point de vue n'agit pas sur le regard du spectateur.

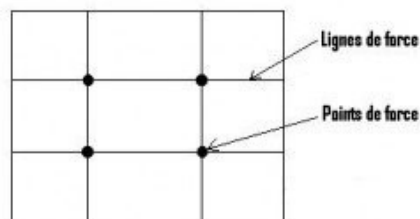
- **l'angle en plongée** (caméra située plus haut que le sujet) qui écrase la perspective, faisant apparaître les personnages plus ou moins diminués, procurant une **sensation passive** d'abattement, d'écrasement qui agit sur notre vision en modifiant notre point de vue par rapport au monde de l'écran.

- **l'angle en contre-plongée** (caméra située plus bas que le sujet) qui accentue la perspective et donne une impression de supériorité, de puissance, procurant en outre une **sensation active** d'exaltation, d'épanouissement qui agit ici aussi de façon psychologique et expressive sur notre point de vue par rapport au monde de l'écran.

## c) la composition

### La règle des tiers

L'harmonie de l'image est une valeur esthétique et culturelle qui repose sur le principe de la règle des tiers qui établit une asymétrie donnant à l'image un déséquilibre dynamique qui soutient l'attention en organisant la composition de l'image rectangulaire en tiers verticaux et horizontaux.



Les lignes verticales et horizontales qui séparent l'image en tiers sont **les lignes de force de l'image** et les intersections entre ces lignes sont **les points forts de l'image**. Ces lignes créent l'ossature de l'image et guident le regard. Par les points forts de l'image peuvent passer des diagonales qui reproduisent les lois de la perspective. Il est déconseillé de placer un sujet principal en plein centre ou de placer une ligne verticale (arbre) ou horizontale (ligne d'horizon) au centre de l'image.

La structure des lignes contribue à déterminer l'atmosphère contenue dans l'image, en influençant l'inconscient.

- lignes horizontales = stabilité, calme, sérénité, repos
- lignes verticales = rigueur, force, élévation spirituelle ou matérielle
- lignes obliques = instabilité, violence
- lignes courbes = mouvement, douceur, sensualité
- lignes diagonales = dynamisme, mobilité, activité, tensions.

### Rappels importants :

- attention aux points forts de l'image
- il faut donner suffisamment d'importance à l'élément dominant de la scène et ne pas négliger le fond de l'image (problème de profondeur de champ souvent)
- lorsqu'on cadre un personnage, il faut laisser plus de champ devant les yeux que derrière sa tête
- un premier plan est toujours le bienvenu
- le hors-champ, c'est à dire ce qui est flou, masqué, ou à l'extérieur du champ pose des questions à l'inverse du champ qui donne des réponses
- **mais** les exceptions confirment la règle et votre style personnel doit pouvoir parfois s'affranchir de règles trop strictes...

## II. L'IMAGE ANIMÉE

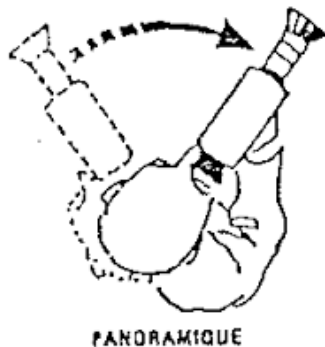
Lorsqu'on parle de **mouvement de caméra**, il convient dans un premier temps de bien distinguer ses deux aspects :

- mouvement des objets et des personnages devant la caméra.
- mouvement de la caméra elle-même (panoramique et travelling)

**a) le panoramique** : la caméra pivote sur son axe, son support restant fixe ; la caméra nous décrit l'espace.

On distingue deux types de panoramiques :

**panoramique horizontal** : droite à gauche ou gauche à droite



**panoramique vertical** : bas en haut ou haut en bas



### En pratique :

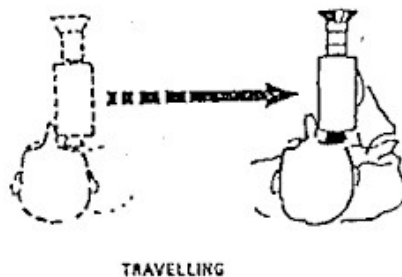
- commencez et finissez vos mouvements de caméra par un plan fixe.
- effectuez des mouvements réguliers et coulés.
- le pied doit être stable, un niveau à bulle est recommandé.
- plus la focale sera grande, plus les risques de saccades seront accentués.
- dans un panoramique vertical, la vitesse sera encore plus sensible que pour un panoramique horizontal.
- évitez les "essuie-glaces", c'est-à-dire un panoramique dans un sens puis dans le sens contraire.
- un panoramique n'est jamais gratuit ; partez d'un détail significatif qui éveille une réaction chez le spectateur et terminez sur un point plus fort qui renforce l'intérêt.
- laissez du champ devant le personnage dans la direction de son regard et suivez le cadrage si nécessaire.

### **b) le travelling**

La caméra reste fixe sur son support et c'est l'ensemble qui se déplace. Si le panoramique permet de découvrir, le travelling nous fait pénétrer au cœur de l'action en faisant participer le spectateur.

On distingue quatre sortes de travelling :

- **travelling avant** : la focale ne change pas, la caméra avance dans le décor, le plus souvent en découvrant un détail.
- **travelling arrière** : la caméra recule, partant d'un détail, pour arriver au décor.
- **travelling latéral** : la caméra suit parallèlement le sujet.
- **travelling d'accompagnement** : la caméra suit tous les déplacements du personnage.



### En pratique :

- utilisez de préférence une focale courte.
- utilisez soit une poussette, une chaise d'infirme, un caddie, une voiture décapotable, une moto, des patins à roulettes...
- l'idéal reste bien sûr les rails de travelling utilisés au cinéma...

### **c) un cas particulier : le zoom**

Le zoom, objectif à focale variable en continu, permet de se rapprocher (on serre le cadre) ou de s'éloigner d'un objet (on élargit le cadre). A la différence du travelling, la caméra reste fixe : la perspective et la profondeur de champ changent. Le zoom procure une impression moins "naturelle" que le travelling, mais sa mise en œuvre est plus simple, d'où son appellation de "travelling du pauvre"...

A utiliser avec modération !

# III – EXERCICES DE PRISE DE VUES

Réaliser avec le plus grand soin et **dans l'ordre** les dix plans suivants :

<u>N° DU PLAN</u>	<u>ECHELLE</u>	<u>ANGLE</u>	<u>MOUVEMENT</u>
1	Plan moyen	Normal	Sans
2	Plan général	Normal	Sans
3	Plan d'ensemble	Normal	Panoramique horizontal gauche à droite
4	Gros plan	Contre-plongée	Sans
5	Plan américain	Normal	Travelling Latéral d'accompagn.
6	Gros plan A Plan moyen	Normal	Travel. arrière
7	Très gros plan	Plongée	Sans
8	Plan moyen A Gros plan	Normal	Zoom avant
9	Plan d'ensemble	Normal	Panoramique vertical de bas en haut
10	Plan rapproché	Contre-plongée	Panoramique circulaire sur 360°

## IV. LE MONTAGE

- Sélectionner les séquences les plus pertinentes pour illustrer le propos, tant par les images que par le son.
- Introduire des plans de coupe si possible.
- Penser à faire court, ne garder que les images les plus parlantes

- Ajouter de la musique, une voix off si nécessaire et le titrage (titre et générique)

### Quel logiciel utiliser ?

#### Les gratuits :

- **I movie** pour les ordinateurs ou smartphone ( MacOS ou IOS)
- **Shotcut** pour les PC

#### Les (un peu payants) :

- **Filmora** ou **Magix**

