

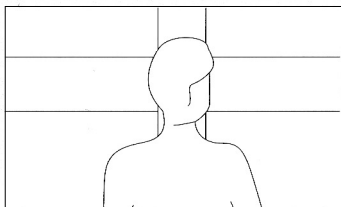
Les cadrages et la valeur des plans

Le gros plan :

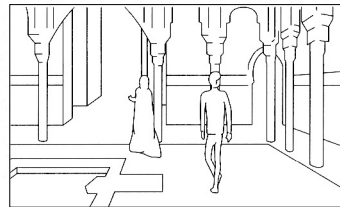
Cadre le visage d'un acteur, tout entier ou presque. Peut aussi servir à montrer une autre partie du corps : une ou deux main(s), un ou deux pied(s)... ou encore un objet, un petit animal. Pourquoi choisir le gros plan : pour isoler le sujet (ce qui est filmé) de ce qui l'entoure, pour montrer une émotion sur le visage de l'acteur, pour attirer l'attention sur un objet.

Le plan large :

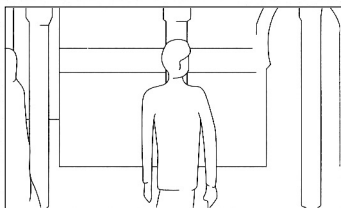
Cadre un ou plusieurs acteurs en entier, de la tête aux pieds. Peut aussi servir à montrer le décor. Pourquoi choisir le plan large : pour situer le personnage dans le décor, pour faire découvrir le décor.



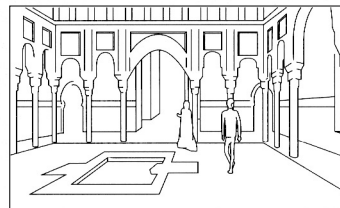
GROS PLAN :
Il représente le détail d'un élément précis de la scène.



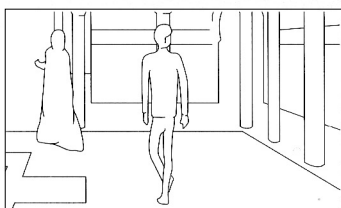
PLAN LARGE :
Il représente la partie du décor où va se dérouler l'action.



PLAN AMÉRICAIN :
Il représente le personnage coupé mi-cuisses.



PLAN D'ENSEMBLE :
Il met en scène le décor de l'action.

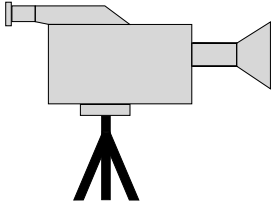


PLAN MOYEN :
Il représente le personnage de la tête aux pieds.

Le plan américain :

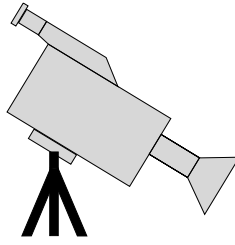
Cadre l'acteur de la tête jusqu'à mi-cuisses. Peut aussi servir à montrer un objet volumineux (une voiture, un canapé) ou une partie du décor (une fenêtre, etc.) Pourquoi choisir le plan américain : pour montrer l'acteur exécutant un geste qui engage le haut de son corps, pour montrer deux acteurs ensemble dans le même plan.

Les prises de vues et mouvements de caméra



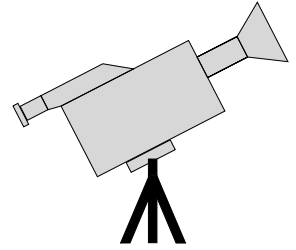
Angle normal :

La caméra est face à l'objet ou personnage à montrer.



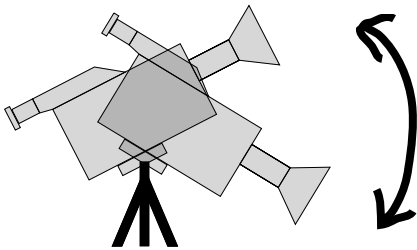
En plongée :

La caméra est au-dessus de ce qu'elle filme. Pourquoi choisir la vue en contre-plongée : pour qu'un personnage paraisse petit, fragile, perdu, sans défense...



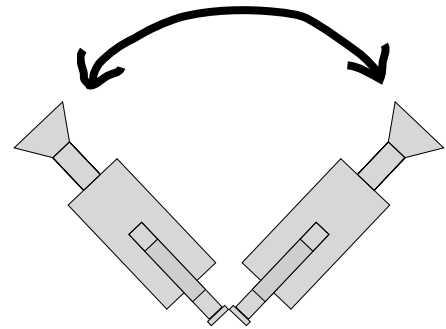
En contre-plongée :

La caméra est au-dessous de ce qu'elle filme. Pratique pour faire comprendre qu'un personnage est en position de force par exemple.



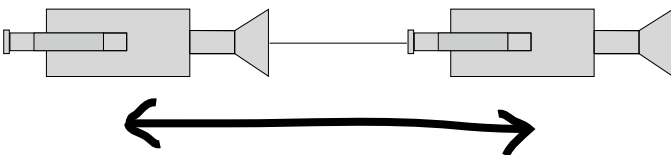
En panoramique vertical :

La caméra pivote du haut vers le bas ou inversement. Cela accentue l'effet de hauteur, de profondeur ou de petitesse de ce que l'on filme.



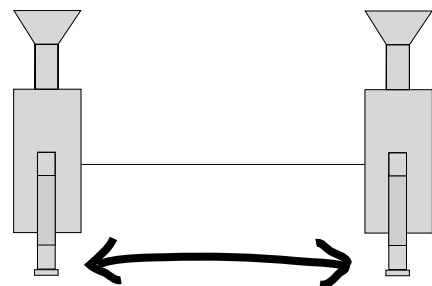
En panoramique horizontal :

La caméra pivote de gauche à droite ou inversement. Cela accentue la grandeur ou l'étalement d'un décor, par exemple.



Le travelling avant ou arrière :

La caméra avance, s'éloigne ou suit ce qu'elle filme.



Le travelling latéral :

La caméra se déplace vers la gauche ou la droite dans un mouvement uniforme.

Notre storyboard ?

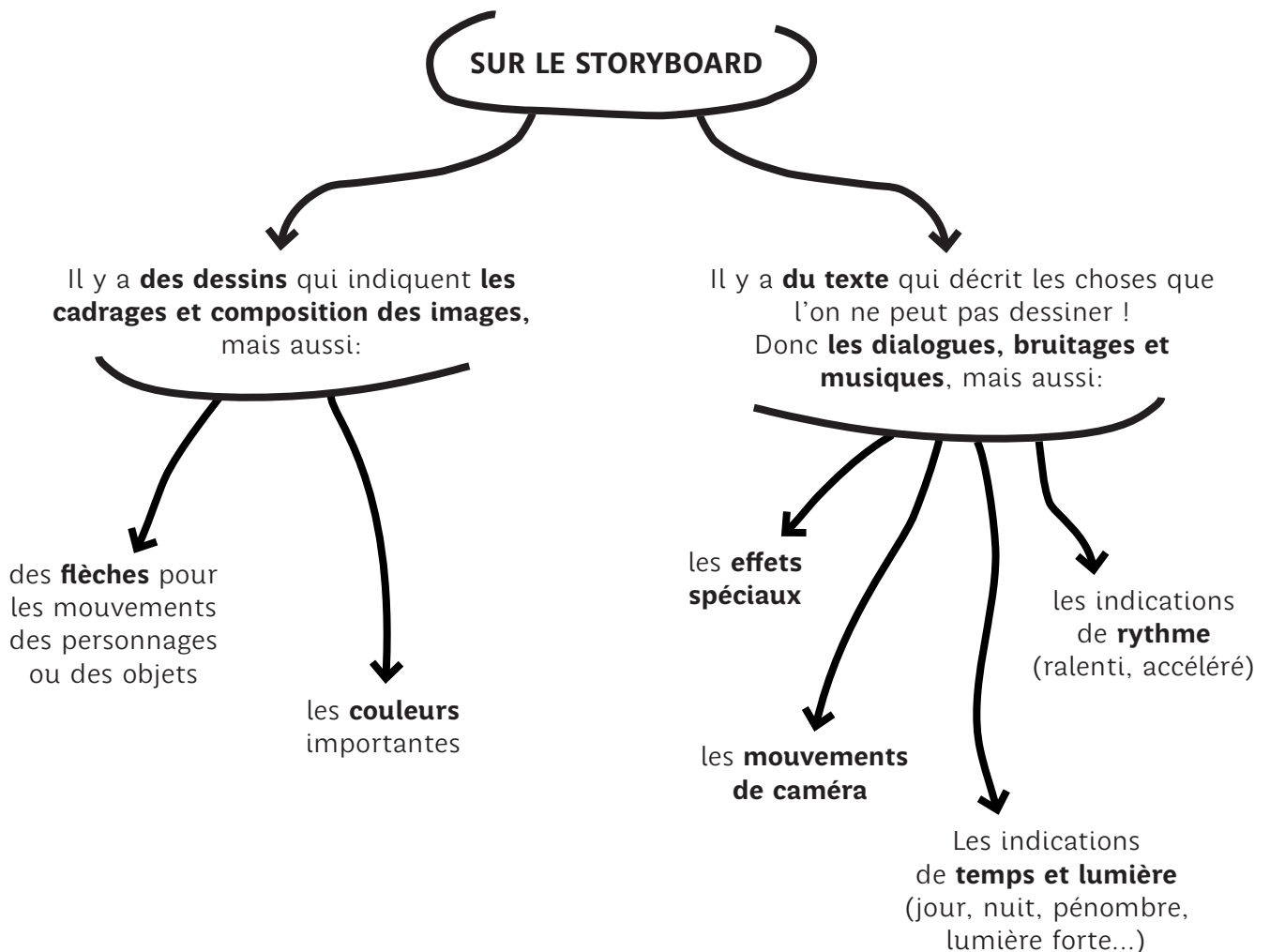
Un storyboard est une série de dessins commentés qui décrivent ce que sera un film.

Il ressemble à **une bande-dessinée** (mais sans bulles!) dont chaque vignette représente ce qu'il se passe dans un plan. Une action est parfois décrite en plusieurs vignettes.

Les dessins sur le storyboard peuvent être plus ou moins précis (avec des flèches, des repères faciles à comprendre...) et être accompagnés de notes qui donnent des indications sur les dialogues, les musiques, les bruitages et bien d'autres choses.

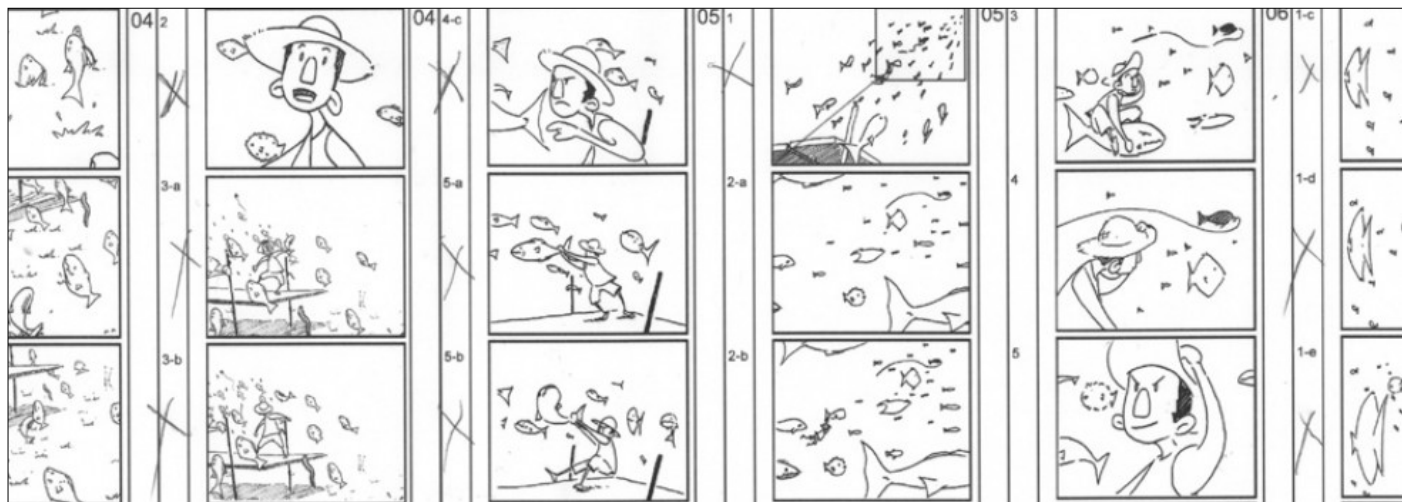
L'ordre des dessins proposé est celui du montage final.

Cela permet de définir son idée et de la partager. On peut considérer que le storyboard est le brouillon du futur film.



Exemples de storyboard :

La première série de dessin est réalisée par un professionnel, la seconde par un enfant de CM2.



Plan Cabane - Séquence 1 - Scène 1



Papa allons nous Papa allons nous
promener dans la forêt pour participer
à une concours pour que je devienne célèbre.



Il n'y a personne dans cette
forêt que des insectes et pots



Il faut qu'on trouve de ~~un~~ endroit
magnifique.



Il y en a un il est magnifique.

Titre _____ **Séquence** _____ **Scène** _____

