

L'axe des hauteurs

Deux personnages se parlent ; l'un est assis, l'autre debout. Comment conserver la notion de différence de hauteur entre les comédiens ? Il faut placer la caméra entre les hauteurs respectives des personnages (fig. 62), c'est-à-dire que le personnage assis doit regarder au-dessus de la caméra le personnage qui le surplombe et, inversement, le personnage debout doit regarder en dessous celui qu'il domine. Cela n'est pas une règle absolue.

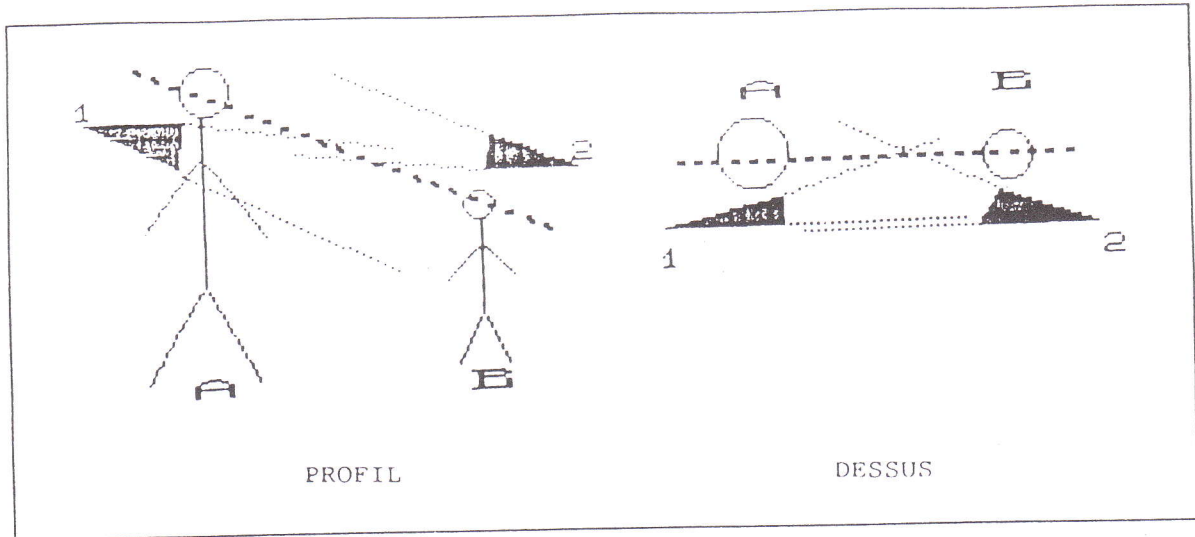


Fig. 62. Axe des hauteurs.

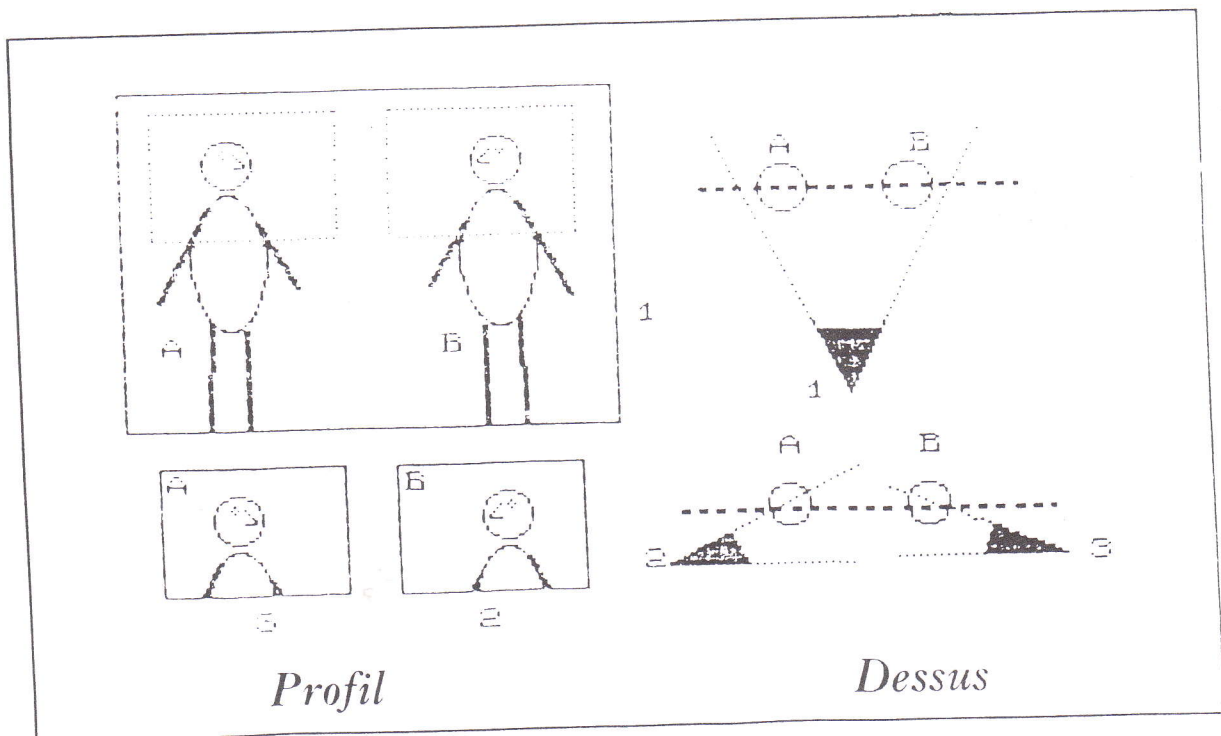
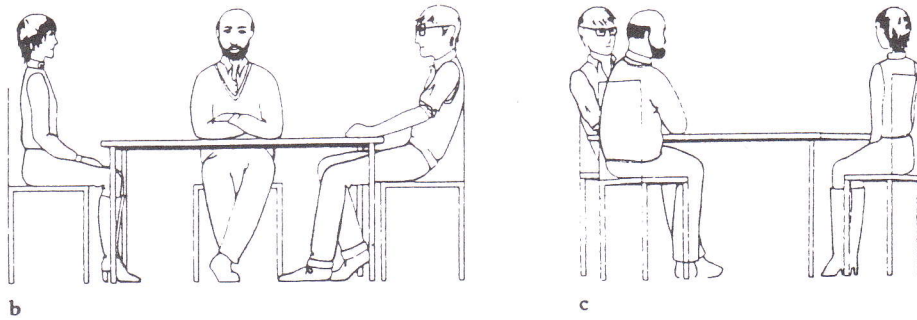
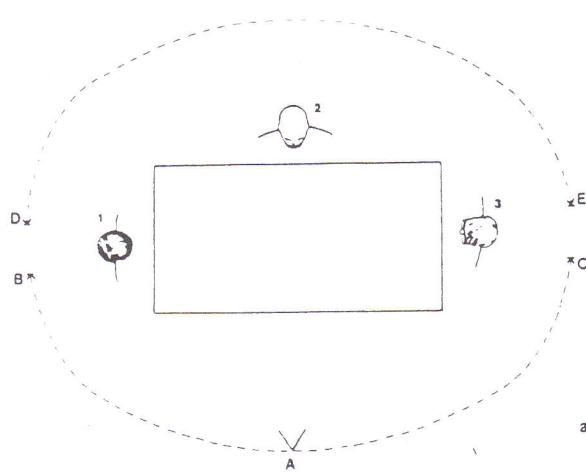
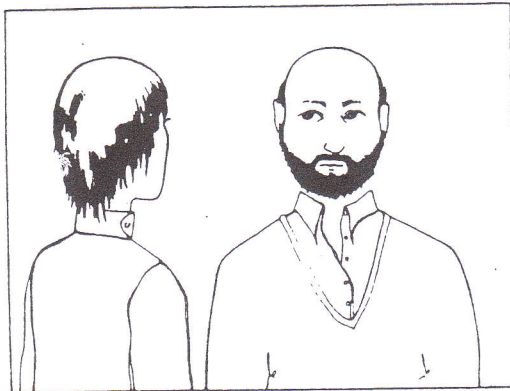


Fig. 61. Loi des 180°.



La ligne : si le plan de situation (b) est pris à partir d'une position de la caméra A (voir a), seuls les plans pour lesquels la caméra est placée au sein d'un arc de B à C sont possibles. Les plans tournés dans l'arc de cercle de D à E (exemple c) désorienteraient les spectateurs car les personnages sembleraient avoir changé leurs positions relatives par rapport à la gauche et la droite de l'écran.



a

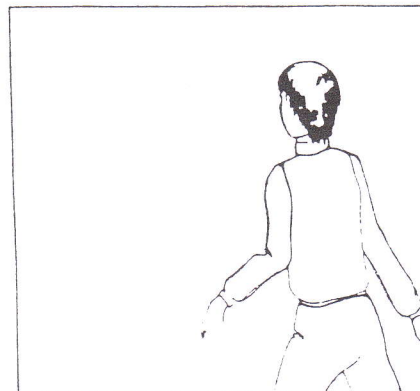


b

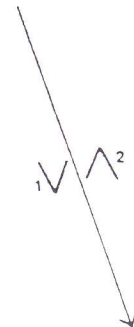
La Ligne des regards : étant donné un plan a (voir b, page précédente), tous les plans des personnages doivent être filmés suivant une même ligne. Exemple : dans un gros plan, le personnage 2 doit regarder l'écran à gauche vers le personnage 1 (a) et le personnage 1 doit regarder à droite vers les personnages 2 et 3 (b).



a



b



c

Direction du mouvement et champ-contrechamp : lorsque la caméra inverse sa position pour suivre un personnage qui est vu comme sortant vers la caméra (a), ce même personnage doit rentrer dans le plan du même côté (b). Les deux positions de la caméra et le mouvement du personnage (indiqués par la flèche) sont montrés en c.