

LA RÈGLE DES 180°

La règle des 180° est très simple et elle s'applique lorsque vous filmez un champ/contrechamp, notamment lors d'une scène de dialogue : lorsque deux personnages se font face, la caméra doit toujours rester du même côté de la ligne imaginaire qui traverse les acteurs. Autrement dit, la caméra ne doit jamais franchir la ligne des 180°. Sinon, le spectateur perd tous ses repères spatiaux et les regards des comédiens ne se croisent plus entre le champ et le contrechamp.

On peut franchir cette ligne à une seule condition : celle de tourner un plan dans lequel on voit distinctement que la caméra passe d'un côté à l'autre au moyen, en général, d'un travelling (voir page 225).

PLAN MOYEN



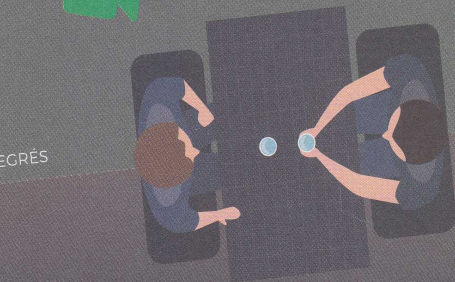
CHAMP



CONTRECHAMP



LIGNE DES 180 DEGRÉS



Cette caméra ne respecte pas la règle des 180°



CROISER LES REGARDS

Si la règle des 180 degrés n'est pas respectée, les comédiens regardent dans la même direction et donnent l'impression qu'ils s'adressent à une troisième personne hors champ.



Si vous vous trompez sur le tournage, vous pouvez toujours inverser horizontalement l'image au montage. Vérifiez avant qu'il n'y ait pas de signes distinctifs sur votre acteur (une barrette dans les cheveux, une cicatrice sur une joue, ...) ou en arrière-plan (un panneau, une horloge, ...).

RESPECTER LES PLACEMENTS

Cette règle permet de garder les placements des acteurs dans le cadre, quel que soit le plan. C'est le cas dans cette scène du film *Drive* entre Ryan Gosling toujours placé à gauche du cadre et Carey Mulligan toujours à droite du plan.

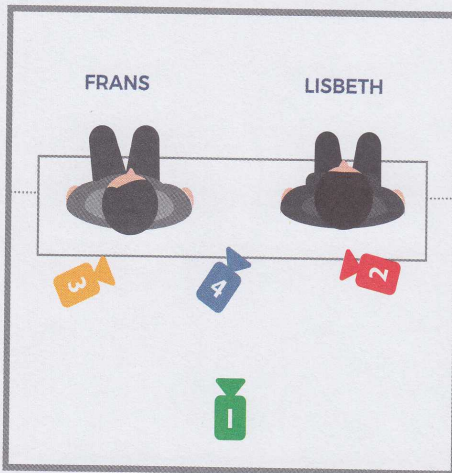


LE FRENCH OVER

Le *french over* est une expression américaine pour définir les plans filmés derrière les comédiens. Ce nom vient de la difficulté à placer la caméra devant les acteurs lors d'une scène en voiture.

La solution est alors de les filmer depuis la banquette arrière, comme dans la plupart des scènes en voiture du film *À bout de souffle*, de Jean-Luc Godard, qui est depuis devenu une référence pour ce type de prise de vues et lui a donné ce nom bien français.

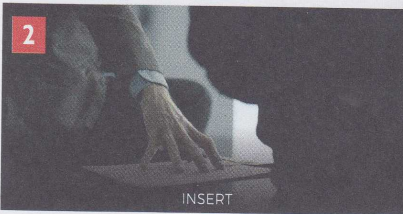
Depuis, ce type de plan est souvent utilisé pour traduire des tensions entre deux personnages qui ont quelque chose à cacher. C'est le cas dans cette scène du film *Millenium : Ce qui ne me tue pas*.



Frans Balder, ingénieur en informatique, a créé Fire-Ball, un logiciel destiné à contrôler les armes nucléaires des principaux pays du monde, mais la NSA en a récupéré le contrôle.

Il rencontre Lisbeth, jeune hackeuse, pour lui remettre des documents confidentiels et la charger de retrouver Fireball.

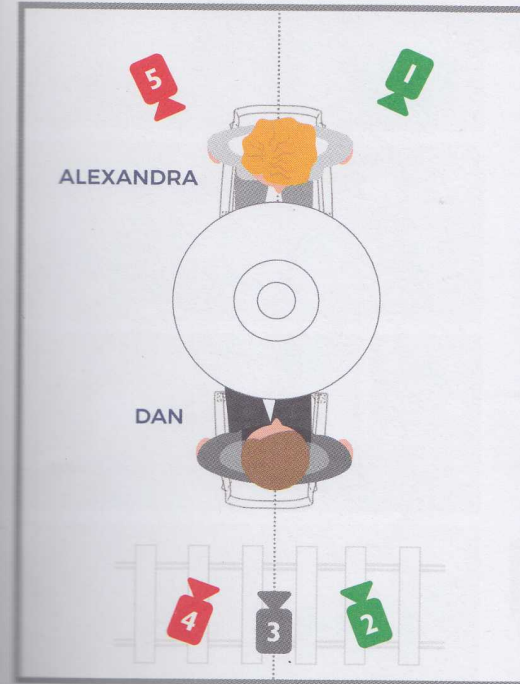
Le spectateur se retrouve projeté derrière leurs épaules, comme s'il les espionnait, en étant incapable de lire leur visage et leurs émotions.



FRANCHIR LA LIGNE

Comme toutes les règles, celle-ci peut évidemment être transgressée. Franchir la ligne en plein dialogue peut évoquer une confusion chez le spectateur ou montrer un autre aspect d'un personnage.

Dans cette scène de *Liaison fatale*, Dan Gallagher (Michael Douglas) fait la connaissance d'Alexandra Forrest (Glenn Close), sa collègue de bureau.



Le réalisateur, Adrian Lyne, débute la séquence par un champ/contrechamp entre les deux personnages et nous présente Dan comme l'homme parfait : il est avocat, marié, prend soin de sa mère, etc.

Soudain un travelling de droite à gauche [3] franchit la ligne. Une séquence de séduction commence entre les deux. On découvre cette fois une nouvelle facette de Dan, il passe du fils respectueux au mari infidèle.

Les plans [1] et [2] nous montrent le bon côté de Dan Gallagher, fidèle et respectueux. Tandis que les plans [4] et [5] le dévoilent menteur et infidèle.



FILMER UN GROUPE

Lorsque plus de deux personnages discutent, on peut vite être perdu par le nombre de lignes de 180° à respecter entre les comédiens. C'est dans ce type de configuration qu'un plan au sol de la scène peut vous sauver pour mettre sur papier chaque position et chaque ligne entre les personnages.

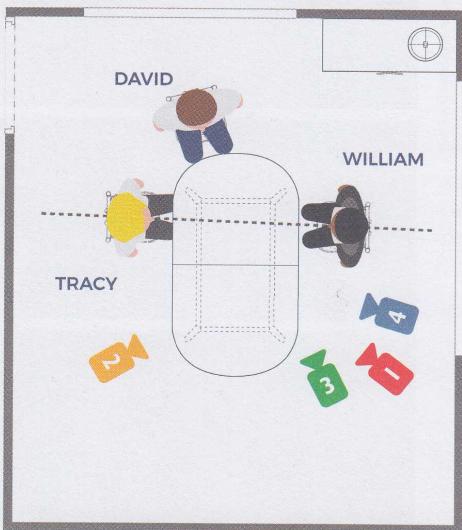
Quels que soient leurs placements dans le décor, le but est de cadrer les comédiens pour que leurs regards se croisent à chaque fois. Voici différentes méthodes pour filmer le dialogue d'un groupe :

TRACEZ UNE SEULE LIGNE

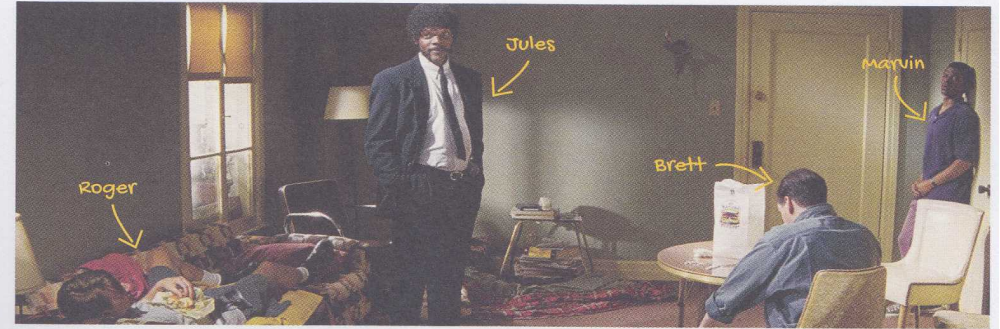
Pour éviter de vous embrouiller avec plusieurs lignes de dialogue dans un groupe, vous pouvez choisir d'en tracer une seule que vous définissez comme la ligne dominante entre les personnages comme dans cette scène de *Seven* (1995).

David Mills (Brad Pitt) vient de déménager à New York avec sa femme Tracy (Gwyneth Paltrow) pour remplacer l'inspecteur William Somerset (Morgan Freeman). Tracy propose à William de dîner ensemble pour la première fois.

C'est la première rencontre entre la jeune femme et l'inspecteur, la ligne dominante est donc tracée entre eux. David est lui plus en retrait derrière Tracy.



ALTERNEZ LES LIGNES

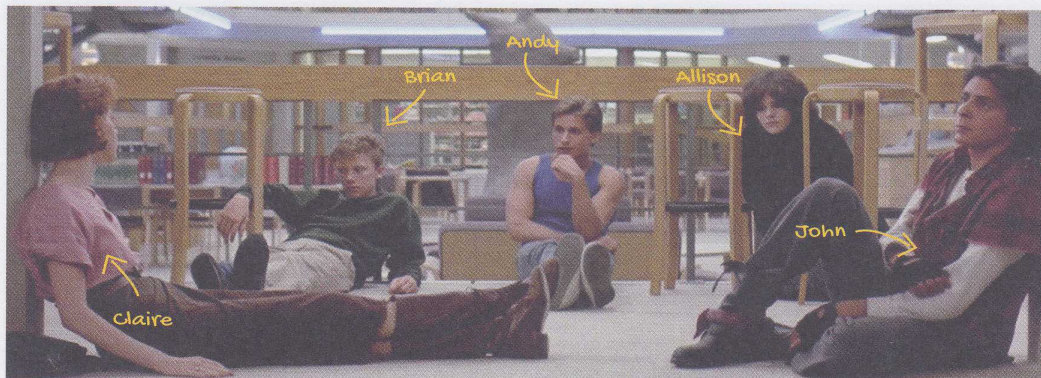


Commencez votre scène par un plan large, pour situer le décor et le placement de chaque comédien, avant d'alterner les champs/contrechamp en respectant la ligne des 180° entre chaque intervenant.

Comme dans cette scène de *Pulp Fiction*, lorsque Jules (Samuel L. Jackson) et Vincent (John Travolta) discutent avec Brett, Roger et Marvin, de petits escrocs qui ont essayé de les doubler.



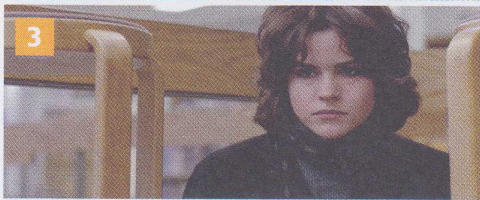
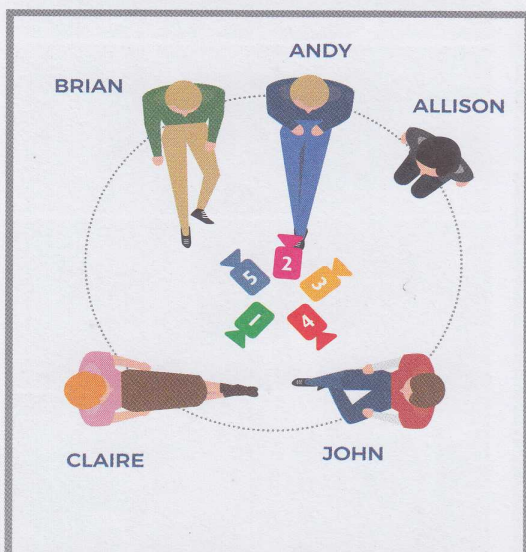
PLACEZ VOUS AU CENTRE



Si vos comédiens sont en cercle, placez-vous au centre et tournez sur vous-même pour cadrer chaque personnage. Les regards se croiseront naturellement, c'est une technique souvent utilisée dans le film *Breakfast Club* (1985).

L'histoire se déroule à l'école secondaire Shermer, principalement dans la bibliothèque de l'école. Cinq étudiants en colle un samedi après-midi se racontent leurs secrets.

La caméra est au centre de leur discussion comme le sixième membre du groupe et passe de l'un à l'autre pendant leur thérapie de groupe.



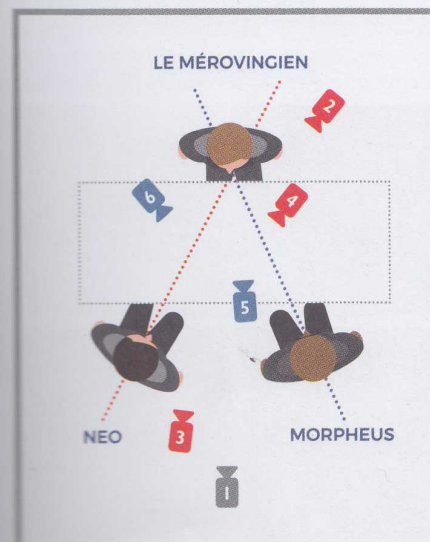
SOYEZ SYMÉTRIQUE



Si plusieurs personnages se font face, jouez sur la symétrie de vos plans pour croiser les regards comme ici dans *Matrix Reloaded* (2003).

Dans cette scène, Neo (Keanu Reeves) et Morpheus (Laurence Fishburne) rencontrent le Mérovingien (Lambert Wilson). Le premier plan [1] situe la position de chacun avant d'alterner les lignes de dialogue.

En rouge, la ligne entre Neo et le Mérovingien. En bleu, la ligne entre Morpheus et le Mérovingien. Les regards se croisent systématiquement.



SES APPLICATIONS

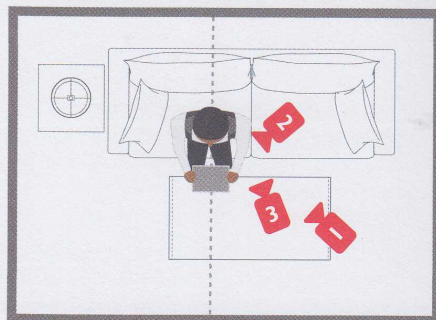
La règle des 180° ne s'applique pas uniquement au dialogue, c'est une logique qu'on se fixe pour faciliter la compréhension du spectateur entre le champ et le contrechamp.

SUIVRE LE REGARD



Lorsqu'un personnage regarde un objet, une télévision, un journal, un téléphone, ... on applique la règle des 180° comme si chacun se regardait.

Dans cette scène de *Seven* par exemple, Morgan Freeman cherche des indices. En contrechamp, le plan de la photo qu'il tient est cadré de manière à croiser son regard.



AU TÉLÉPHONE

Cette règle s'applique aussi pour une scène au téléphone, même si les deux acteurs ne sont pas face à face, on croise quand même leur regard.

Dans cette scène du film *Les Infiltrés* (2006), Colin Sullivan (Matt Damon) et Billy Costigan (Leonardo DiCaprio) s'appellent au téléphone. Quelle que soit la valeur du plan (large ou serré), les regards se croisent systématiquement comme pour se répondre à distance.

De la même manière, si les deux personnages sont en split-screen (écran divisé en deux), les regards seront toujours face à face.



EN MOUVEMENT

La règle des 180° est importante pour les scènes de dialogue, mais elle est absolument essentielle dans les scènes qui figurent un personnage ou un objet bougeant à travers l'image.

+ EN MARCHÉ



Si un personnage marche ou court, sa trajectoire doit être similaire sur chaque plan pour assurer la continuité et la fluidité du montage.

Comme dans cette scène culte de *Forrest Gump*. Le jeune Forrest poursuivi par des garçons qui le tyrannisent, se met à courir très vite encouragé par son amie Jenny. Quel que soit le plan, Forrest court de gauche à droite pour assurer la continuité.

Le choix de la trajectoire peut avoir un sens comme dans le film *Snowpiercer* : quand Curtis marche de gauche à droite c'est pour atteindre l'avant du train, son objectif final, quand il va de droite à gauche c'est qu'il recule, qu'il hésite. Le film étant destiné au public américain et européen, la direction des personnages pour aller de l'avant suit la lecture occidentale puisqu'on lit de gauche à droite.

+ EN VOITURE

Si une voiture roule de gauche à droite, la direction doit être similaire sur le plan suivant sinon on aura l'impression qu'elle fait marche arrière. Dans la scène de course-poursuite du film *Baby Driver*, la voiture suit la ligne imaginaire des 180° et la caméra ne la franchit jamais, qu'elle soit à l'extérieur ou à l'intérieur de la voiture.

Si vous voulez changer le sens de la direction, je vous conseille d'ajouter un plan de coupe entre les deux trajectoires pour ne pas désorienter le spectateur surpris par ce changement soudain.

Cela peut être un plan large d'un piéton qui observe la scène, un plan du conducteur qui tourne la tête ou le corps pour indiquer le changement de sens ou encore un plan serré des mains sur le volant qui tourne.

