

01 bis

DÉCOUPER · POSITIONNER · RACCORDER

CHOISIR LA VALEUR DE PLAN ET L'ANGLE DE VUE

QUESTION DE DÉPART En quoi la position de la caméra oriente le regard, l'information disponible et la perception de la scène ?

Les grosseurs de plan désignent la distance apparente entre la caméra et le sujet cadré, du très gros plan au plan général. **Les angles de vue** correspondent à la position de la caméra par rapport au sujet, comme la plongée, la contre-plongée ou l'angle frontal. Au cinéma, ils servent à orienter le regard du spectateur, à mettre en valeur un personnage ou un espace et à produire des effets narratifs, expressifs ou symboliques.

VALEUR DE PLAN = DISTANCE APPARENTE

Du très gros plan au plan général, la valeur règle la quantité de sujet et d'espace visible. Changer de valeur, c'est hiérarchiser l'information et orienter l'attention.

À RETENIR — VALEUR ≠ POSITION

Un gros plan peut être frontal, de profil, en plongée ou subjectif. La valeur règle surtout la distance ; l'angle, la hauteur et l'orientation construisent davantage le point de vue.

**TRÈS GROS PLAN (TGP)**

Impact : Isole un fragment - œil, bouche, main, objet - jusqu'à lui donner presque tout le cadre. Il intensifie une sensation, un indice ou une valeur symbolique.

Exemple : Ridley Scott, *Blade Runner*, 1982 — ouverture : très gros plan de l'œil.

**GROS PLAN (GP)**

Impact : Cadre principalement le visage. Il réduit le contexte spatial et rend lisibles micro-expressions, regard, tension ou émotion.

Exemple : Carl Theodor Dreyer, *La Passion de Jeanne d'Arc*, 1928.

**PLAN POITRINE**

Impact : Cadre le haut du corps : visage, épaules, bras et gestes proches restent lisibles. Il convient particulièrement au dialogue et à la relation.

Exemple : Richard Kelly, *Donnie Darko*, 2001.

**PLAN ITALIEN**

Impact : Cadre le personnage jusqu'aux genoux. Il conserve une forte présence corporelle tout en laissant suffisamment d'espace pour lire la posture, les gestes et la relation au décor ou à un autre personnage.

Exemple : Alfred Hitchcock, *L'Inconnu du Nord-Express*, 1951.

**PLAN AMÉRICAIN**

Impact : Cadre environ à mi-cuisses. Il conserve expressions et gestes tout en redonnant du poids à la posture, aux mains et à l'action.

Exemple : Quentin Tarantino, *Inglourious Basterds*, 2009.

**PLAN PIED / PLAN MOYEN**

Impact : Montre le personnage en entier. Le corps, la marche, la posture et la relation au décor deviennent aussi importants que le visage.

Exemple : Denis Villeneuve, *Dune : Deuxième Partie*, 2024.

**PLAN DEMI-ENSEMBLE**

Impact : Montre plusieurs personnages avec une part importante du décor. Il peut poser la géographie d'une scène avant de la fragmenter en plans plus serrés.

Exemple : Stanley Kubrick, 2001 : *L'Odyssée de l'espace*, 1968.

**PLAN D'ENSEMBLE**

Impact : Montre un espace identifiable et les personnages qui l'occupent. Il met l'accent sur les rapports entre corps, trajectoires et lieu.

Exemple : Alfred Hitchcock, *L'Inconnu du Nord-Express*, 1951.

**PLAN GÉNÉRAL**

Impact : Privilégie un vaste territoire : paysage, architecture, foule. Le personnage peut devenir très petit ou disparaître ; le lieu acquiert une valeur narrative propre.

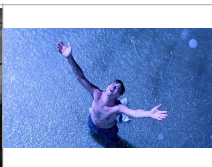
Exemple : David Lean, *Lawrence d'Arabie*, 1962.

ANGLE ET POINT DE VUE

**Vue zénithale (Overhead ou top shot)**

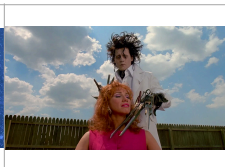
Impact : La caméra regarde verticalement la scène depuis le dessus, à environ 90° ; elle cartographie l'espace, transforme les corps en formes et peut suggérer ordre, enfermement, solitude, mort ou libération.

Alfred Hitchcock, *Vertigo*, 1958, 128 min, thriller psychologique, États-Unis.

**Plongée**

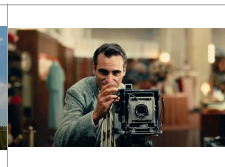
Impact : Placée au-dessus du sujet et orientée vers le bas, la caméra peut produire distance, fragilité ou domination, mais aussi rendre plus lisible l'organisation d'un espace.

Frank Darabont, *Les Évadés (The Shawshank Redemption)*, 1994, 142 min, drame, États-Unis.

**Contre-plongée**

Impact : Placée sous le sujet et orientée vers le haut, la caméra peut le monumentaliser, le rendre menaçant ou accentuer le poids de l'architecture qui l'entoure.

Tim Burton, *Edward Scissorhands*, 1990, 105 min, fantastique romantique gothique, États-Unis.

**Angle normal / frontal (Eye level)**

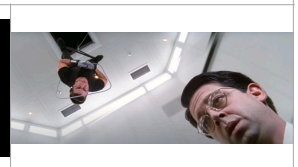
Impact : La caméra fait face au sujet ; cette position crée une relation directe avec le spectateur et peut produire confrontation, adresse, examen ou neutralité selon le contexte.

Paul Thomas Anderson, *The Master*, 2012, 137 min, drame psychologique, États-Unis.

**Plan subjectif / POV**

Impact : La caméra adopte le regard ou la perception d'un personnage, d'un objet ou d'un dispositif. Elle peut passer à travers un viseur, des jumelles, un masque ou un objet en amorce - visible ou non - et limiter l'information à ce point de vue.

Alfred Hitchcock, *Les Oiseaux*, 1963, 119 min, thriller / horreur, États-Unis.

**Dutch Angle**

Impact : La caméra est inclinée et fait basculer l'horizon ; cette rupture des repères peut créer malaise, tension, désorientation ou stylisation.

Brian De Palma, *Mission : Impossible*, 1996, 110 min, film d'espionnage / thriller d'action, États-Unis.