

Chaque image devra être reliée par deux traits : l'un rouge reliera l'image à un type de plan, l'autre bleu à un type de cadrage.



### Les plans

#### 1. Le plan d'ensemble

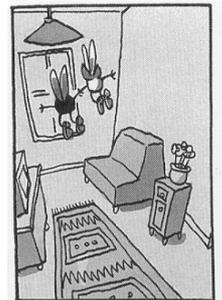
Il cadre un groupe ou un personnage vu en entier avec un certain recul. Le lecteur a une vue générale de la scène.

#### 2. Le plan moyen ou américain

Il nous montre des personnages cadrés à mi-corps.

#### 3. Le gros plan

Il attire l'attention du lecteur sur un geste, un visage, un détail du décor.



### Les cadrages

#### I. L'angle plat

Il n'y a pas de jeu de hauteur, la scène semble être vue à hauteur d'homme.

#### II. La plongée

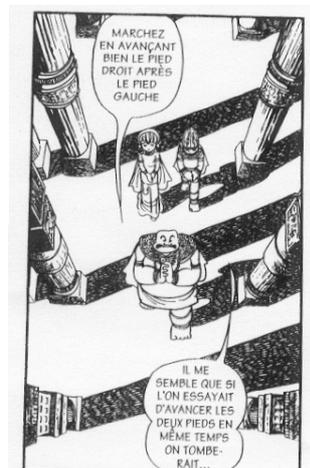
La scène est vue d'en haut, les personnages semblent diminués ou

#### III. La contre-plongée

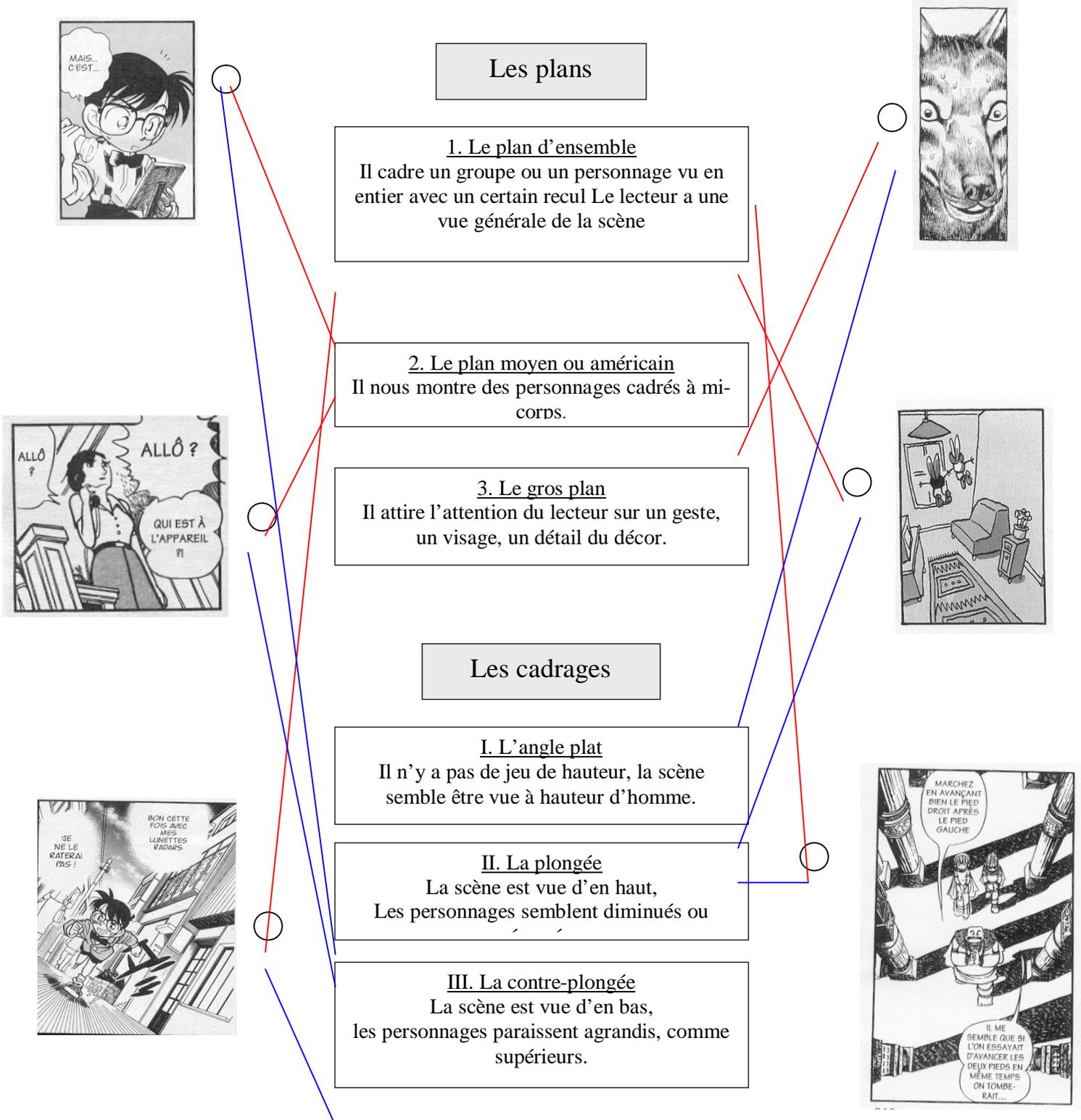
La scène est vue d'en bas, les personnages paraissent agrandis, comme supérieurs.

#### IV. Le cadrage oblique

La scène représentée dans la case semble basculer, provoquant au lecteur une sensation de déséquilibre.



Chaque image devra être reliée par deux traits : l'un rouge reliera l'image à un type de plan, l'autre bleu à un type de cadrage.



### Les plans

A quelle distance l'auteur de l'image nous place-t-il pour voir une scène ?

-Le plan général ou plan d'ensemble : permet de montrer l'ensemble d'un décor, d'un paysage, donne à voir une scène large où peuvent être intégrés des personnages. Utilisé pour les scènes d'actions, mais peut aussi proposer des données psychologiques.

-Le plan de demi-ensemble : ne représente que l'espace utile à l'action, fournit les clés du cadre dans lequel évolue le personnage.

-Le plan moyen : représente le personnage en pied. Rôle multiple suivant le contexte. Valorisation du comportement d'un personnage.

-Le plan américain : prend le personnage un peu au-dessus des genoux. Il est très utilisé pour organiser une conversation entre deux personnages.

-Le plan rapproché : cadre les personnages à la ceinture ou à la poitrine. Il entraîne une appréhension plus intime du personnage (caractère, intentions..)

-Le gros plan : cadre le personnage au visage. Supprimant les distances, il favorise le rejet ou l'identification et met en évidence les sentiments.

-Le très gros plan : attire le regard du lecteur/spectateur sur un détail qui prend alors une signification particulière.

### **Les prises de vues**

D'où la scène est-elle vue ? Sous quel angle la percevons-nous ?

-Vue frontale : le personnage est en face de nous. Son regard nous interpelle directement.

-Vue de ¾ : l'implication est moins forte, le personnage de ¾ invite ou suggère.

-Vue de profil : le personnage est vue de côté.

-Vue de dos : peut parfois faciliter le processus d'identification au personnage.

### **Les cadrages**

A quelle hauteur nous situons-nous ?

-l'angle plat : Pas de jeu de hauteur, vue à hauteur d'homme

-La plongée : la scène est vue d'un point d'observation plus élevé que le sujet. Effet de réduction, d'isolement, d'infériorité ou d'écrasement...

-La contre-plongée : nous situe en dessous de la scène. Effet de puissance, de supériorité, de domination du personnage ainsi magnifié...

### **Les couleurs**

**Les couleurs chaudes** sont celles du soleil : jaune, rouge, orange, couleurs du désert, de l'été. Suivant le contexte, elles peuvent évoquer chaleur, force, courage, dynamisme, triomphe, amour, enthousiasme ou violence, colère, danger, urgence, interdit, sang, enfer.

Les couleurs froides sont celles du temps maussade : les gris-bleu, mauves, couleurs de neige et de glaciers, couleurs d'hiver. Suivant le contexte, elles évoqueront calme, confiance, apaisement, sérénité, protection, sérieux, mystique, bonté, eau, espace, paix ou au contraire froid, sommeil, mort, obscurité, tristesse, monotonie.