



**Blog du Prof T.I.M.**

Technologies Informatique & Multimédia – Lycée du Mené



## Fiche Vidéo 3 – Les mouvements et les raccords

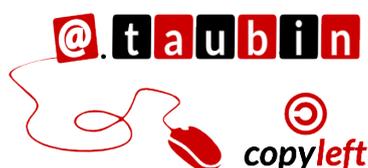
### Table des matières

1- Les mouvements de la caméra.....	1
2- Les raccords.....	2
3- Les effets et transitions.....	3

### Sources :

- [https://movilab.org/index.php?title=Créer\\_un\\_reportage\\_audiovisuel](https://movilab.org/index.php?title=Créer_un_reportage_audiovisuel) sous licence [Creative Commons Attribution](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)
- <https://magasin-n.com/les-lecons-de-cinema-ocs/>
- <http://www.allocine.fr/video/programme-12284/>

Licence : [Creative Commons Attribution](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



<https://blogtim.fr>

## 1- Les mouvements de la caméra

Vous pouvez regarder cette vidéo [sur les mouvements de caméra](#) :



- <https://vimeo.com/99613704>

Lorsque vous filmez, différents mouvements de caméra sont possibles. Dans tous les cas, attention à ne pas effectuer de mouvements brusques et d'éviter d'incessants mouvements, engendrant un inconfort au visionnage. Attention à ne jamais cumuler tous les angles et tous les mouvements dans un même plan. Le plan résultant ne sera pas exploitable, car il donnera le sentiment de bouger dans tous les sens et sera abominable à regarder. N'oubliez pas également de faire attention à ce qui est en arrière-plan de votre prise de vue.

- **Caméra fixe** : aucun mouvement de la caméra, elle est sur pied et ne bouge pas.
- **Panoramique** : la caméra pivote sur son axe autour de son point de fixation, soit horizontalement (panoramique horizontal), soit verticalement (panoramique vertical). Son rôle est

généralement descriptif. C'est une bonne alternative à une série de plans fixes. Il permet notamment de parcourir des espaces, de suivre facilement une action.

- **Travelling** : la caméra et son support se déplacent. On distingue les travellings avant et arrière et les travelling latéraux. Lors d'un travelling avant, la caméra avance en visant un point fixe. Ce mouvement permet de rentrer dans l'action ou d'explorer un espace. Le mouvement est inversé pour le travelling arrière : on se retire d'un lieu, on conclut une séquence, ... Dans un travelling latéral, la caméra est orientée à 90° par rapport au déplacement du personnage.
- **Caméra épaule ou libre** : la caméra portée peut être utilisée pour les caméras subjectives.

## 2- Les raccords

Vous pouvez regarder cette vidéo **sur les raccords** :



- <https://vimeo.com/99614664>

Vous pouvez regarder cette vidéo **sur le champ / contre champ** :



- <https://vimeo.com/99612098>

**Le raccord dans le mouvement** : Il est

effectué au cours d'un mouvement qui se poursuit dans le plan suivant.

- **Le raccord 180°** : La caméra effectue une rotation de 180° pour passer d'un plan au suivant.
- **La règle des 180°** est liée à la perception de l'espace dans une scène où des personnages sont en interaction. L'exemple typique est le champ/contre-champ. Si l'on trace une ligne imaginaire entre les deux comédiens (l'axe des 180°), la caméra ne devra pas franchir cet axe pendant la scène.
- **La règle des 30°** : Lorsqu'un même sujet est présent dans deux plans qui se succèdent, et que la valeur de ces plans est la même, la différence entre l'angle sous lequel le sujet est filmé dans le premier et le deuxième plan doit être supérieure à 30°.
- **Le raccord d'entrée et de sortie de champ ou raccord de direction** : Sur le

premier plan un personnage sort du cadre à un point donné. Le plan suivant, le personnage entre dans le cadre au point opposé. Par exemple le personnage sort du champ par la droite et au plan suivant, il entre par la gauche.

- **Le raccord champ/contre-champ** : La caméra change régulièrement d'angle de vue sans changer son cadrage. C'est un raccord très utilisé pour un dialogue lors duquel la caméra s'oriente successivement vers le locuteur courant.
- **Le raccord dans l'axe** : Un changement de cadrage est effectué sans changer l'angle de la prise de vue. Par exemple on passe d'un plan rapproché (plan taille) à un gros plan. Pour éviter une saute visuelle entre deux plans montés en raccord dans l'axe, il faut sauter au moins une valeur, par exemple passer d'un plan taille à un gros plan, mais pas d'un plan américain à un plan taille

- **Le raccord de regard** : Un regard permet d'introduire le plan suivant qui précisera l'objet ou la scène regardé.
- **Le faux raccord** : Il s'agit d'une incohérence entre deux plans qui peut rendre difficile la compréhension d'une scène ou l'appréhension du lieu dans

lequel elle se déroule. Un faux raccord crée une discontinuité narrative perturbante pour le spectateur, mais dans certains cas il s'agit d'un effet recherché.

<http://www.allocine.fr/video/programme-12284/>

### 3- Les effets et transitions

Vous pouvez regarder cette vidéo **sur le montage** :



- <https://vimeo.com/99612909>

- **Le raccord « cut »** : Il s'agit d'un raccord direct entre deux plans. C'est la transition la plus usitée entre deux plans d'une même séquence.
- **Les fondus** : l'image sur l'écran se dilue ou se précise progressivement plutôt que de disparaître ou d'apparaître brusquement.
- **Fondu enchaîné** : C'est un trucage qui fait se chevaucher deux plans. Le premier plan disparaît peu à peu pour laisser apparaître le plan suivant.

- **Fondu au noir** : C'est la fermeture d'un plan par obscurcissement ou éclaircissement progressif de l'image, puis l'ouverture vers le plan suivant. Cette transition permet de marquer une courte pause, par exemple lors d'un changement significatif de lieu de l'action.
- **Les volets** : L'image est balayée, opérant une translation le plus souvent horizontale ou verticale.