Les distances de plan

Bina Formation, Studio IA, ressource de la leçon 2.2 (utile en 2.1 et en 1.2)

À quoi sert cette fiche. Choisir à quelle distance la caméra regarde la scène, parce que chaque distance donne une information différente au spectateur. C'est la première décision de la couche « cadre » du burger.

La question à te poser avant chaque image : qu'est-ce que je veux que le spectateur comprenne à ce moment précis ?

Les quatre distances

Distance	Ce que le spectateur apprend	Exemple d'intention	Le mot à écrire dans le prompt
Plan large	Où on est, qui est là	Montrer un personnage minuscule dans un désert	Français : plan large. Anglais : wide shot
Plan moyen	Ce qui se passe, l'action	Suivre quelqu'un qui marche ou qui parle	Français : plan moyen. Anglais : medium shot
Gros plan	L'émotion : le visage, le regard	Faire sentir la peur ou la tendresse	Français : gros plan. Anglais : close-up
Très gros plan	Le détail qui compte	Une main qui tremble, une larme, un reflet dans le miroir	Français : très gros plan. Anglais : extreme close-up

Pour aller plus loin

Deux distances intermédiaires existent. Tu peux les utiliser quand les quatre premières sont trop tranchées.

Distance	Ce qu'elle cadre	Le mot à écrire dans le prompt
Plan d'ensemble	Un lieu entier, avec les personnages visibles mais petits	Français : plan d'ensemble. Anglais : long shot
Plan américain	Le personnage des genoux à la tête, pour voir le geste et le visage	Français : plan américain. Anglais : cowboy shot

Comment t'en servir

- Une idée, trois distances. Génère la même scène en plan large, en plan moyen et en gros plan. Tu obtiens trois histoires différentes.
- Plus tu te rapproches, moins tu montres le monde et plus tu montres ce que ressent le personnage.
- Plus tu t'éloignes, plus le personnage devient un élément du décor.

Bina Formation · Studio IA · bina-formation

- Écris la distance dans la couche « cadre », et rien d'autre dans cette couche, sauf la hauteur de caméra (voir la fiche 2).
- Pour comparer sans dépenser trop de crédits, demande une planche de six vues de la même scène (grille de trois par deux, en gris, seule la caméra change), puis choisis.

Le piège

Un gros plan sur le visage d'un personnage qui doit paraître perdu raconte l'inverse de ce que tu veux : tu montres son émotion, pas l'immensité autour de lui. Si l'intention est « perdu », éloigne la caméra.