Hauteurs et angles de caméra

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

À quoi sert cette fiche. Décider de quel endroit la caméra regarde. La hauteur crée un rapport de force entre le spectateur et le personnage. Les angles à effet agissent sur l'inconscient : le spectateur ressent l'angle avant même de comprendre la scène.

Les trois hauteurs

Hauteur	Effet sur le personnage et sur le spectateur	Le mot à écrire dans le prompt
Hauteur d'yeux	Neutre. On est avec le personnage, sur un pied d'égalité	Français : à hauteur d'yeux. Anglais : eye-level shot
Plongée (caméra en haut, qui filme vers le bas)	Le personnage devient petit, faible, fragile	Français : vue en plongée. Anglais : high-angle shot
Contre-plongée (caméra en bas, qui filme vers le haut)	Le personnage devient fort, puissant, menaçant	Français : contre-plongée. Anglais : low-angle shot

Tu décides le rapport de force, et tu peux l'ajuster : une plongée légère fragilise un peu, une plongée forte écrase.

Les angles à effet

Angle	Ce que le spectateur ressent	Exemple d'intention	Le mot à écrire dans le prompt
Cadre penché	Instabilité : quelque chose ne tourne pas rond	Un personnage qui perd pied, une scène qui bascule	Français : cadre penché. Anglais : Dutch angle
À travers un objet (porte entrouverte, vitre, feuillage)	Malaise : on épie, on n'a pas le droit d'être là	Une scène de surveillance	Français : vu à travers une porte entrouverte. Anglais : shot through a half-open door
Plongée verticale (caméra au-dessus, qui regarde droit vers le sol)	Détachement : les gens deviennent des motifs	Une foule vue comme un dessin, un personnage allongé	Français : plongée verticale. Anglais : top-down shot, overhead shot

Pour « à travers un objet », remplace la porte par l'objet de ta scène : une vitre, une grille, des branches, un trou de serrure.

Compléments classiques

Angle	Ce qu'il apporte	Le mot à écrire dans le prompt

BNA Formation · Studio IA · bna-formation

Par-dessus l'épaule	On regarde la scène avec un personnage, ou on assiste à un dialogue	Français : par-dessus l'épaule. Anglais : over-the-shoulder shot
Point de vue du personnage	On voit ce qu'il voit	Français : point de vue subjectif. Anglais : point-of-view shot

Comment t'en servir

- Une hauteur par plan. Deux hauteurs dans la même consigne, et le moteur se mélange les pinceaux.
- Exercice : prends ta meilleure image et change seulement la hauteur. Regarde le rapport de force basculer.
- Pour comparer à petit prix : planche de six vues en grille de trois par deux, même scène, même lumière, seule la caméra change.
- Associe toujours la hauteur à une distance (voir la fiche 1) : « gros plan en contre-plongée » dit deux choses distinctes, la distance et la hauteur, dans la couche cadre.