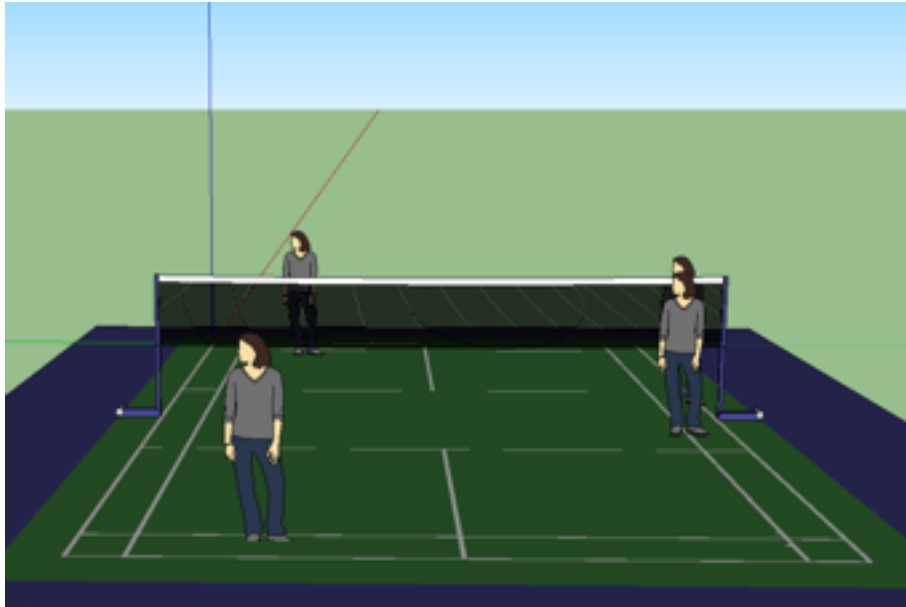


# Badminton - Optimum visuel sur écran

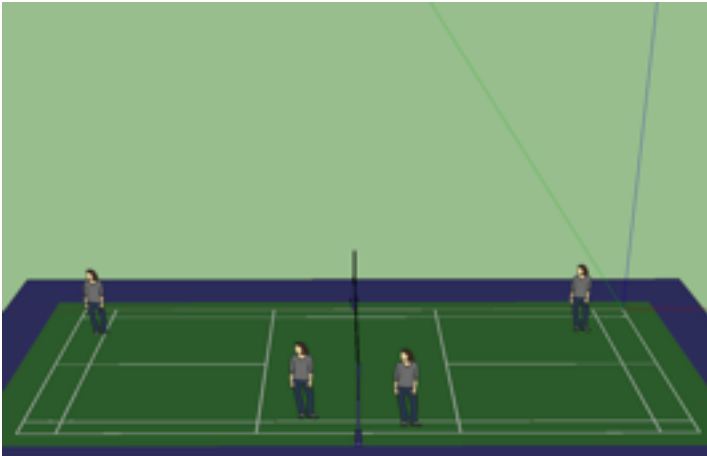
Le badminton sur petit écran présente habituellement une image filmée dans l'axe du terrain.



Ce type d'image, qui peut être intéressante pour des spectateurs eux-mêmes joueurs, donne une fausse idée de la pratique du badminton à haut niveau : la perspective est écrasée, ne donne aucune idée de la vitesse et de la trajectoire du volant et réduit les déplacements à un univers en deux dimensions. L'envergure des sauts, les fentes et les déplacements avant-arrière sont très mal appréciés.

*Au niveau du montage des plans, les régies TV manquent de créativité, copiant souvent servilement les émissions tennistiques. Par exemple, le plan serré sur le serveur, coupé immédiatement et systématiquement dès le geste de service, alors qu'il serait intéressant de voir le déplacement du serveur immédiatement après son service. Toujours lors du service, il est intéressant de voir la réponse du receveur sans être «brutalisé» par un changement de plan. Par ailleurs, les sauts et les fentes spectaculaires peuvent être mis en valeur avec une caméra au ras du sol. Par ailleurs, le double est le lieu d'une gestuelle extrêmement rapide : un plan où l'on ne voit que les pieds qui sont constamment en sauts montrera les exigences des bons appuis et des déplacements latéraux ou avant-arrière. Il faut comprendre qu'un point en première partie de set n'a pas la même importance qu'un point dans un set de tennis. Il est possible pour le réalisateur de montrer des plans ciblés en cours de jeu, quitte à proposer un replay global si le jeu en valait la peine.*

Au-delà de ces détails qui agrémentent le spectacle, il faut trouver l'image de base qui soit la plus intéressante pour le spectateur non-initié comme pour le spectateur-joueur confirmé. Le bon cadrage ne se trouvera qu'à force d'expérimentations et de réflexions : que doit dire l'image, que doit voir et comprendre le spectateur ?



Pour renseigner le spectateur sur la vitesse du volant et sur le réflexe du joueur, la solution serait de placer la caméra dans l'axe du filet, mais là encore, la représentation ne se fait qu'en deux dimensions.

Plus basse, la caméra peut être à hauteur du filet pour bien montrer la trajectoire du volant au service ou lors des amortis/contre-amortis.



La solution intermédiaire a de grands avantages : en plaçant la caméra dans le prolongement de la grande diagonale, à une hauteur telle que le filet apparaisse entre les lignes de service du double, le volant parcourt l'image dans toute sa largeur et les déplacements des joueurs se font dans une perspective cavalière bien renforcée par les lignes du terrain. Les amortis droits ou croisés sont mieux perçus, les smashes font ressortir la puissance du frappeur et le réflexe du receveur, les déplacements des joueurs de double restent très clairs.

Accessoirement, la position du volant

tombant sur les lignes coté caméra est plus précise.



En plaçant la caméra plus bas, le jeu sera moins bien perçu, mais au profit de fentes et de sauts de smashes plus spectaculaires.

La diagonale est verticale dans l'image  
Le filet s'inscrit entre les lignes de service du double  
Les coins du terrain sont sur les bords de l'image

