

Les Grands Espaces

Le Langage CinéChat **Autour de « *une Vie de Chat* »**

Une formation à destination des enseignants

2018 - 2019

Les Grands Espaces

L'analyse de séquence

L'analyse de séquence est un exercice compliqué à faire avec les enfants. Compliqué, mais pas impossible.

L'idée de cet atelier est d'aborder l'analyse filmique avec des mots simples, tout en citant le véritable langage cinématographique, et de travailler sur les sensations des enfants.

Le langage cinématographique est un langage comme les autres, mais pour la plupart des spectateurs, leur approche de ce dernier reste celui d'un bébé. Un bébé écoute ses parents, il ne comprend pas tous les mots, mais il saisit l'intention. Au cinéma, le spectateur lambda a le même type de comportement : il est surpris, effrayé, touché, sans vraiment pouvoir analyser pourquoi.

Permettre aux enfants de comprendre quelques éléments de l'analyse filmique est un outil précieux pour une ouverture vers des cinémas « différents », ceux dont la richesse est parfois plus complexe à appréhender.

C'est aussi un moyen pour dédramatiser une expérience parfois violente de peur pour des petits, une façon de dire : « Ce n'est QUE du cinéma... »

Déroulement de la séance :

A - Présentation

Il est possible de présenter le langage cinématographique avant de diffuser la séquence. Les enfants auront ainsi une base sur laquelle s'appuyer. Il peut aussi être bon de lever tous les doutes, et incompréhensions suite au visionnement de l'intégralité du film.

B – Diffusion de la séquence

Avant de la diffuser, situer la séquence dans son contexte. On peut aussi rappeler l'issue de la séquence pour dédramatiser et permettre une meilleure compréhension.

C – Analyse de chaque plan

L'analyse peut se faire en petits groupes, en distribuant 1 plan par groupes.

Chaque groupe analyse un plan en prenant en compte :

- L'échelle du plan, l'angle de prise de vue, les mouvements de caméra
- La position et le déplacement des personnages
- les lignes de fuites
- les couleurs
- l'action
- le champ et le hors champ
- la musique et le son

Après une première phase de réflexion, il peut être mis en commun les impressions de chacun, en suivant la chronologie de la séquence.

Les éléments de langage

Le Plan

Le plan est l'unité de base du langage cinématographique.

Il s'agit d'une prise de vue avec une caméra, comprise entre la mise en marche et l'arrêt de la caméra. Ce plan enregistré au tournage, peut être découpé en plusieurs bouts au montage. Il s'agit alors de plans de montage.

La Séquence

Il s'agit d'un ensemble de plans montés, qui ont une unité de lieu, d'action et de temps.

Un plan-séquence est un plan unique, qui constitue en lui-même une séquence.

Les Grands Espaces

La taille des plans



Le Plan d'ensemble

Ce plan présente les lieux dans lesquels l'action va se situer. Il permet de voir « l'ensemble » du décor.

Dans les polar, on trouve fréquemment des plans de grand-ensemble. C'est le plan qui permet de voir la ville dans laquelle évolue les protagonistes, où se déroule l'intrigue. Il inclut le lieu et les personnages.



Le Plan de demi-ensemble

On n'y voit qu'une partie du décor et cela nous permet de se rapprocher de l'humain.



Le Plan Moyen

Il permet de cadrer un groupe d'hommes. Il est approximativement de la hauteur d'un homme.



Le Plan Américain

Le plan américain est cadré au niveau des cols, à mi-cuisse. Il se concentre sur un personnage et en particulier son corps. C'est un plan de confrontation, très utilisé dans le duel.



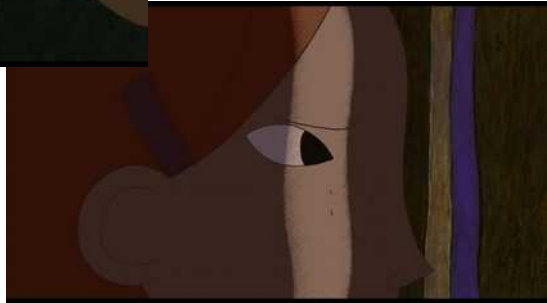
Le Plan rapproché

Le cadre se situe entre la taille et les épaules. Il permet de se concentrer sur un personnage, sur son visage, tout en apercevant ce qui l'entoure. C'est un plan de proximité.



Le Gros plan

C'est un plan qui ne cadre que la tête ou un élément de cette taille. Il induit une grande proximité avec le personnage et permet l'empathie du spectateur.



Le Très Gros Plan

C'est un plan qui montre un détail du visage, du corps ou d'un objet. Il permet d'attirer l'attention sur un détail important, de dramatiser l'action. Il crée une complicité entre le spectateur et le réalisateur, en montrant ce qui n'est naturellement pas visible. Ils servent la plupart du temps une montée dramatique.



Le plan de coupe

c'est le plus souvent un gros ou très gros plan. Il permet de relancer l'action en introduisant un nouvel élément ou parfois de préciser par l'image un dialogue.

L'angle de prise de vue



L'Angle horizontal

On est à la même hauteur que le personnage filmé.
On est donc son égal.



La Plongée

La caméra domine le sujet.
C'est le point de vue d'un adulte regardant un enfant.
Le personnage est écrasé, il est considéré comme fragile, faible.



La Contre-plongée

La caméra est en dessous du personnage.
C'est le point de vue d'un enfant regardant un adulte.
Le personnage paraît grand, il est puissant, dominant.

Le Champ

C'est ce que voit la caméra.



Le Hors-Champ

C'est ce qui se passe en dehors du champ de la caméra. Il est souvent induit par du son, ou simplement par un personnage ou une action qui se déroule dans le champ.

Il est fondamental au cinéma, il permet de créer un univers mental pour le spectateur.

Les Grands Espaces



Le Champ / Contre-Champ

Ce sont deux plans consécutifs qui permettent de créer un dialogue entre deux personnages. Ils rendent compte le plus souvent du point de vue de l'un puis de l'autre.

Ils sont fréquemment utilisés dans le cadre de dialogue, mais aussi de duel.

Ils placent le spectateur au cœur de l'action.



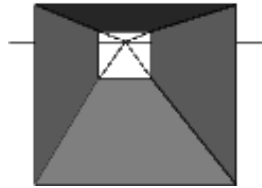
La Caméra Subjective

Elle emprunte directement le point de vue d'un personnage.

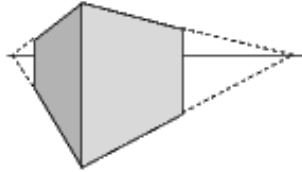
C'est très souvent une plan à l'épaule, imitant la vision humaine.

Il permet de faire ressentir ce que vit le personnage.

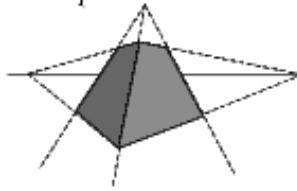
1 point de fuite



2 points de fuite



3 points de fuite



Les Lignes de fuite

Ce sont les lignes se dégageant des décors ou objets entourant les personnages.

Si les lignes se rejoignent en un seul point, cela induit une ouverture dans l'image, un échappatoire. Plus les lignes de fuites se rejoignent en des points différents et nombreux, plus le spectateur aura la sensation d'un enfermement.



Les Mouvements de caméra



Le Zoom

La caméra ne bouge pas mais ce sont les lentilles de l'objectif qui donnent l'illusion d'un rapprochement. On peut aussi l'appeler travelling optique.

Il permet de réduire la profondeur de champ derrière le personnage et donc de l'isoler de ce qui l'entoure.

Il est parfois utilisé pour se rapprocher très rapidement (« zoom coup de poing »).



Le Panoramique

On fait bouger la caméra mais le trépied sur lequel elle se trouve, ne bouge pas.

On parle de panoramique horizontal si on déplace le regard de gauche à droite ou inversement, et de panoramique vertical si on se déplace de haut en bas ou inversement.

C'est l'équivalent d'un mouvement de tête.

Il permet de déplacer l'action et l'attention d'un point A à un point B.



Le Travelling

C'est l'ensemble pied/caméra qui bouge.

Le mouvement se fait le plus souvent sur un chariot prévu à cette effet qui permet un mouvement fluide. Il peut se faire « à l'épaule » (porté à la main ou sur l'épaule directement par l'opérateur) ou en steadycam (système de suspension de la caméra porté par l'opérateur qui permet un déplacement fluide et sans à-coup). On peut aussi utiliser un grue pour créer un mouvement ascensionnel ou un drone.

Le travelling offre un grand nombre de possibles, mais permet le plus souvent de rester proche d'un ou plusieurs personnages malgré un déplacement ou de changer de point de vue sur une scène.

Les Grands Espaces

Contact :

Marie Courault

contact@les-grands-espaces.net

06 20 67 05 00

Les Grands Espaces