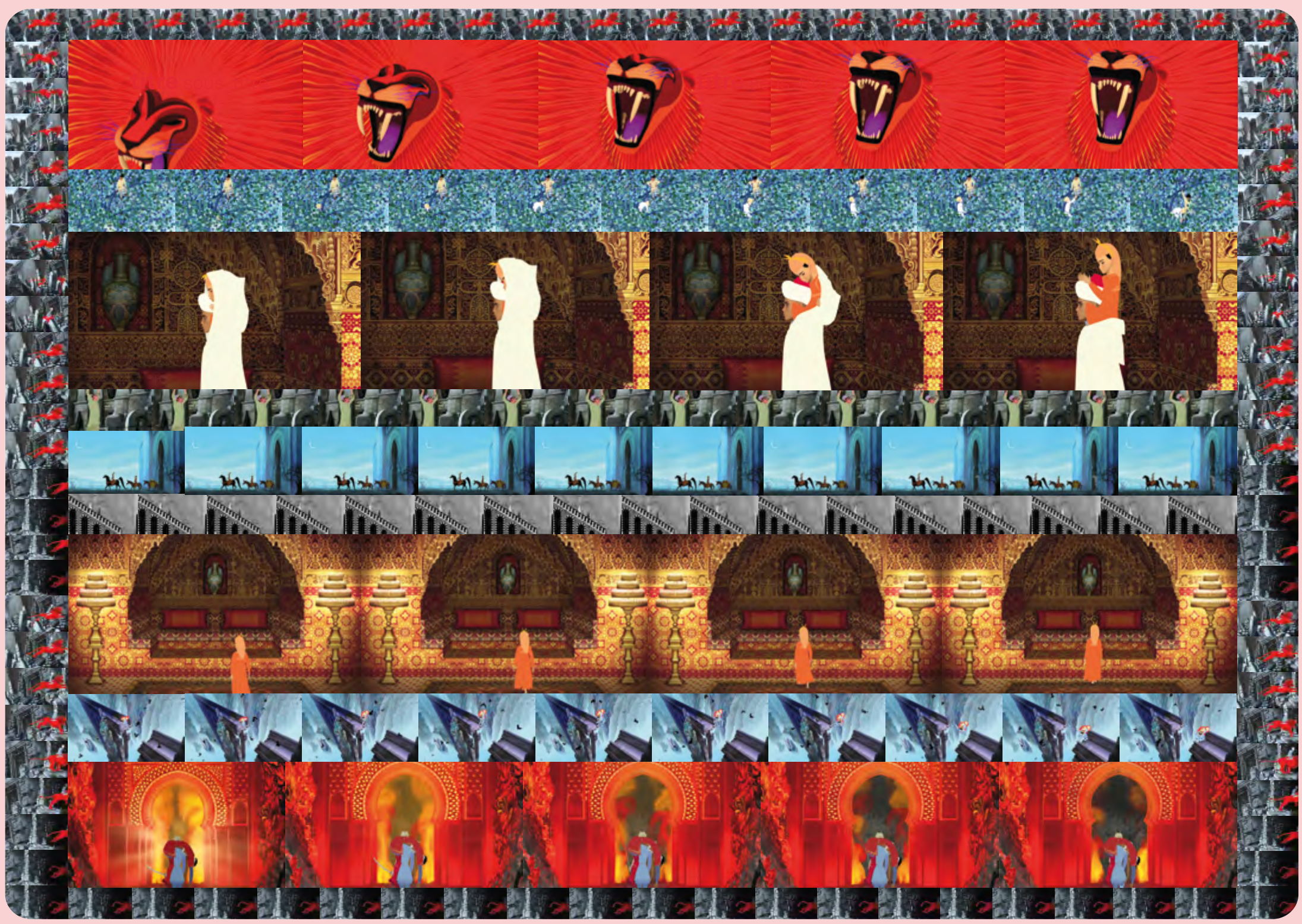




Guide d'accompagnement
de l'Atelier cinéma
livret cadrage





**L'essentiel pour se sentir à l'aise
pour mener l'activité Cadrage :**

- Comment mettre en place l'activité Cadrage ?
- Focus sur le niveau 3 : la création libre
- Qu'est-ce que le cadre au cinéma ?

Pour aller plus loin :

- Pistes complémentaires pour accompagner vos élèves
- Évaluez les connaissances de vos élèves avec une image tirée d'*Azur et Asmar*
- Glossaire : vocabulaire relatif au cadrage

5

Ce petit guide est un outil complémentaire à l'utilisation de l'outil ludo-pédagogique l'Atelier cinéma. Il offre des pistes de réflexions sur cette activité, tout en proposant des pistes pédagogiques et une possible exploitation du film *Azur et Asmar* de Michel Ocelot.

Il vous est proposé par le CNC.

L'activité Cadrage de l'Atelier cinéma vous propose d'initier les élèves à l'importance du choix du cadrage : les différentes échelles de plan et leur utilisation. Les cartes AIDE et OBJECTIF vous permettent d'avancer par étape dans la connaissance des différents cadrages en vous donnant des éléments de définitions. Grâce à ses trois niveaux de jeu, les élèves assimilent des connaissances progressivement, en allant de la compréhension du vocabulaire relatif au cadrage jusqu'à son appropriation au moyen de la création d'une histoire et d'un storyboard. L'ensemble des indications nécessaires au bon déroulement de cette activité se trouve dans le livret enseignant (p.24-35). Toutes les notions nécessaires à l'appréhension du travail relatif à la création cinématographique se trouvent dans le glossaire du livret enseignant (p.74-78). Les notions relatives au cadrage sont reprises de manière augmentée dans ce guide.

6

Comment mettre en place l'activité Cadrage ?

Nous vous conseillons avant l'organisation de séances de jeu avec l'Atelier cinéma de prendre le temps de bien avoir en main le matériel : Chacune des 5 boîtes de l'Atelier cinéma s'adresse à une équipe de 5 à 7 jeunes, permettant ainsi de constituer 5 équipes pour des groupes de 25 à 35. Pour chaque activité, des grandes cartes « OBJECTIF » et « AIDE » sont à disposition des équipes.

L'Atelier cinéma comprend également un livret de l'enseignant auquel vous pouvez à tout moment vous référer au besoin. Un jeu de cartes **Activité 2** (cartes rouges), niveau 1, niveau 2 ou 3 est distribué à chaque groupe qui en prend connaissance, en particulier les cartes OBJECTIF et AIDE selon le niveau que l'enseignant veut mettre en place.

L'enseignant explique les notions de plan et de cadrage (définitions à retrouver dans ce guide). Il donne ensuite la consigne de l'exercice (cf. la carte Objectif). Selon les niveaux l'activité dure entre **10 et 15 minutes**.

Objectif de l'activité :

L'enjeu de l'activité cadrage est moins d'acquérir un vocabulaire que de comprendre que l'utilisation d'une échelle de plan en particulier induit une sensation, une émotion, une impression et de tenter de la verbaliser. Réfléchir à la question du cadre, c'est réussir à lier la question de la place de la caméra à la mise en œuvre d'une pensée. C'est aussi réfléchir à la perception du spectateur. Décrire ce que l'on voit, ce que l'on ressent, poser une parole personnelle sur des images et leur offrir un sens.

Au **niveau 1**, les élèves identifient et nomment les types de cadrage. Vous pouvez les interroger sur les sensations face aux différents cadrages proposés : Pourquoi choisir de faire un gros plan sur le lion rouge ? Que ressent-on ? Qu'est-ce que cela produit comme effet ? Est-ce que cela aurait produit les mêmes sensations s'il avait été filmé en plan large ?



Les solutions de cette activité se trouvent p. 26-27 du livret enseignant

Au **niveau 2**, les élèves se familiarisent avec les notions de cadrage en posant des cartes « cadres noirs » sur le poster fourni dans le jeu. Ce poster rassemble différentes images du film *Azur et Asmar* selon différentes échelles de plans. Les élèves peuvent ainsi discuter de leur impression sur ce que produit un gros plan, un plan rapproché... Selon ce que Michel Ocelot a choisi de cadrer, le spectateur ne ressentira pas la même chose. Vous pouvez demander à vos élèves de se mettre à la place du réalisateur et d'imaginer les raisons de ses choix.



Les solutions de cette activité se trouvent p. 30-31 du livret enseignant

Au **niveau 3**, les élèves manipulent les cadres plus librement et choisissent les échelles de plans qu'ils veulent afin d'élaborer une séquence. Ils sont invités ensuite à réaliser un story-board. Vous pouvez leur demander de justifier leurs choix : Peuvent-ils décrire les sensations que chaque cadre provoque ?



Chaque niveau peut être réalisé à la suite lors d'une séquence pédagogique consacrée au cadrage, ou séparément. Cependant, pour réaliser le niveau 3, il est conseillé d'effectuer les niveaux précédents pour s'assurer de la bonne compréhension des notions par les élèves. Ils seront alors plus à l'aise avec la création libre.

Focus sur le niveau 3 :

la création libre



Ce troisième niveau invite les élèves à se réappropriier le vocabulaire cinématographique du cadre et du plan pour servir leur propre scénario. Les élèves inventent une histoire en cinq plans en isolant des détails du poster à l'aide des cadres noirs.

Ils rédigent également à l'écrit le découpage de la séquence en remplissant les champs vierges de la fiche CADRAGE (p. 34-35 du livret de l'enseignant). Cette activité peut être l'occasion d'expérimenter de nouvelles formes d'écritures, via le dessin notamment. Si vos élèves appréhendent l'étape de l'écriture, cette activité peut aider à désamorcer cette crainte par le biais du jeu et du dessin.

Les consignes de l'Atelier cinéma peuvent être contournées afin de proposer des exercices parallèles. L'enseignant peut proposer des prolongements à cette activité.

Témoignage d'Alice Chaput Yogo, coordinatrice Passeurs d'images :

« en début de séance, nous avons proposé une activité toute simple pour permettre aux enfants de comprendre les échelles de plan : 2 par 2, les enfants devaient trouver à quelle distance ils devaient se placer de leur camarade pour effectuer, à l'aide d'un cadre en carton, un gros plan, un plan américain, un plan moyen... Cette action physique de placer un cadre implique la perception spatiale des enfants, de façon différente, car plus incarnée, qu'au moyen d'un outil virtuel (cf. l'application). »

Ce même exercice peut être mis en place à partir du cadrage d'un objet.

Quelques pistes complémentaires pour accompagner vos élèves

Utiliser des images d'autres films.

Vous pouvez composer vous-même votre jeu de photogrammes support de la réflexion sur les échelles de plan. Qu'ils soient issus de films d'animation ou de films en prises de vues réelles. Ça peut par exemple avoir tout son sens de repartir d'un corpus issu d'un film découvert avec vos élèves dans le cadre d'*École et cinéma* ou de *Collège au cinéma*.

Utiliser des photos choisies par les élèves.

Vous pouvez demander à vos élèves d'apporter une image qu'ils aiment. Ainsi ils pourront alors construire collectivement une histoire à partir des images de chacun. Le partage d'images personnelles ajoute une dimension encore supplémentaire à l'intérêt d'interroger les effets des échelles de plans, celle de savoir défendre ses goûts.

Créer des images avec les élèves.

Vous pouvez inviter vos élèves à créer leurs images dans la classe ou dans la cour de récréation. Il faut simplement que chaque image produite ait un cadre différent, pour que les enfants puissent questionner les différentes échelles de plans et justifier leur choix de mise en scène.

Qu'est ce que le cadre au cinéma ?

Le cadre est la traduction visuelle du point de vue du cinéaste sur une action. Pratiquement, c'est la place de la caméra par rapport à son sujet : loin, près, en haut, en bas etc...

Cadrer, c'est choisir ce que l'on montre. Choisir à quelle distance se mettre : est-on loin, est-on près ? Choisir ce qu'on va mettre dans l'image et ce qu'on va laisser hors de l'image.

Selon ce que le réalisateur ou la réalisatrice va choisir de cadrer ou non, le spectateur ne verra pas la même chose, bien sûr, mais aussi, ne comprendra ni ne ressentira pas la même chose. Le cadre suscite beaucoup de questions et vous pouvez aider vos élèves à l'appréhender simplement par le biais de leurs émotions : Que ressent-on ? Qu'est-ce que cela produit comme effet ? Est-ce que cela aurait provoqué les mêmes sensations s'il avait été filmé en plan large ?

Vous pouvez illustrer cela avec un exemple signifiant, lorsqu'une personne pleure au cinéma, que se passe-t-il ? Cadrer en gros plan un visage qui pleure ou voir de loin une silhouette pleurer en plan large, ne produira pas le même effet.

Le gros plan permet au spectateur de s'identifier et de ressentir plus intensément les émotions du personnage. L'écran de la salle de cinéma déculpé cette impression, puisque le gros plan envahit tout le champ de l'image.

Cadrer, c'est choisir ce que l'on veut montrer...et cacher. Le cadre est l'acte de choisir la distance à laquelle le filmeur veut filmer son sujet, l'importance qu'il veut donner à un élément ou à un autre, le choix de ce qui va apparaître dans l'image et ce qui va rester à l'extérieur du cadre, hors champ. Le choix du cadre permet non seulement de donner des informations sur ce qui se passe, sur l'action mais aussi de produire des impressions, des sensations, de donner un sens particulier à ce qui est filmé. Être proche ou être loin ne produit pas les mêmes émotions, sensations, pour un spectateur. Le cadre participe à raconter l'histoire, de la même manière que le font les acteurs, les dialogues, le son.

« le cinéma c'est juste la question de savoir ce qui est dans le cadre et ce qui est en dehors »
Martin Scorsese

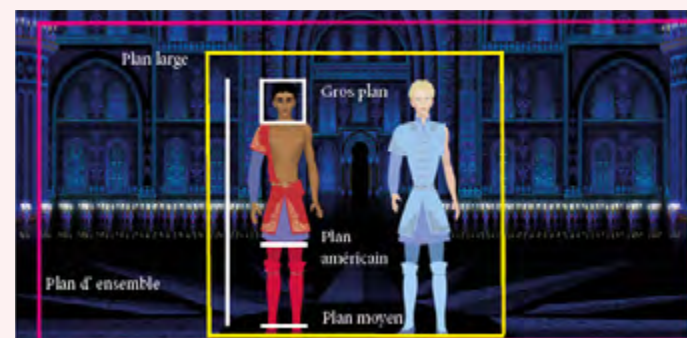
Évaluez les connaissances de vos élèves

avec une image tirée d'*Azur et Asmar*

Proposez à vos élèves de placer et nommer les différentes échelles de plans apprises sur les personnages d'*Azur et d'Asmar* (cf. illustrations proposées ci-contre). Ce jeu pourra, par exemple, être joint à leur cahier de cinéma.

Les illustrations ci-contre vous proposent :

- une version avec les solutions pour identifier les échelles de plans
- une version avec des indicateurs pour aider les élèves à les situer
- une version sans indices pour les élèves plus avertis.



Glossaire vocabulaire relatif au cadrage

Valeur de plan • échelle de plan	cette notion désigne les différents plans possibles (larges, d'ensemble, américains).
Plan	suite d'images enregistrées sans interruption. Un plan est un morceau de film. Quand l'on regarde un film, c'est tout ce qui se trouve entre deux coupes.
Gros plan	représente le détail d'un élément précis de la scène. Le gros plan permet d'attirer l'attention sur un visage, une partie du corps, un objet et lui donne une importance soudaine.
Plan américain	le plan américain coupe le personnage au niveau des cuisses. Il présente généralement le personnage en action. Il est très souvent utilisé pour cadrer les face à face des cowboys dans les westerns car il permet de mettre en valeur les pistolets dans leurs poches, c'est pourquoi il s'appelle "plan américain".
Plan d'ensemble	le plan d'ensemble montre une grande partie du décor. Il permet d'exposer l'atmosphère et de donner au spectateur des informations supplémentaires. C'est un plan qui permet de comprendre l'espace d'une scène. Cela peut être la description d'un paysage mais aussi l'espace des actions possibles.
Plan large	le plan large sert à situer les personnages dans un décor. Il représente une partie du décor où va se dérouler l'action. Il permet de filmer les relations du personnage avec les autres. il met en scène des actions plutôt que des émotions.
Plan moyen	le plan moyen représente le personnage de la tête aux pieds. Le personnage est ici plus important que le décor.

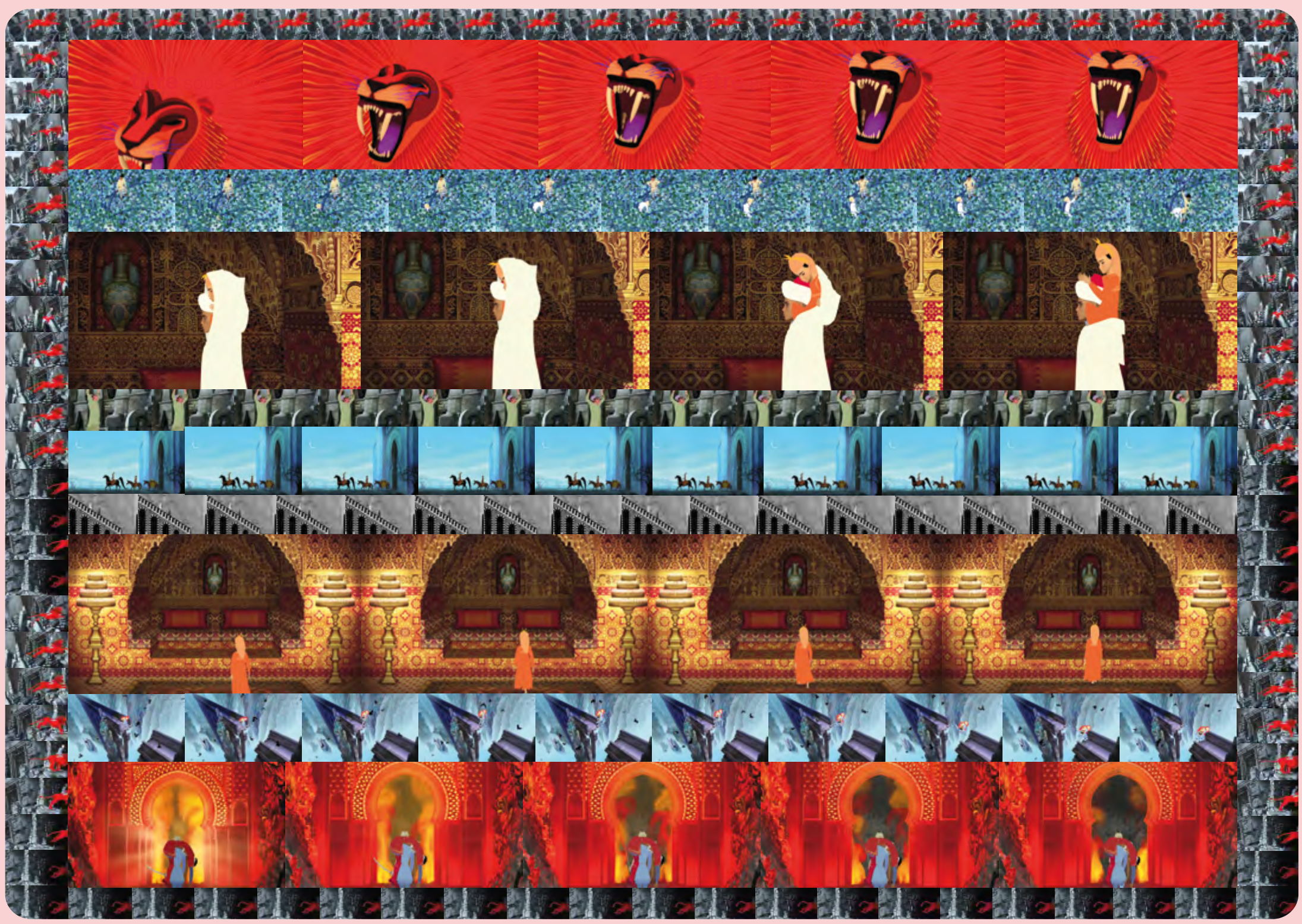
Cadre, cadrage	cadrer consiste à choisir ce qui entrera dans le champ de l'image et sera filmé par la caméra.
Champ	c'est tout ce que l'on voit à l'écran, l'image délimitée par les quatre côtés du cadre.
Hors-champ	c'est tout ce que l'on ne voit pas à l'écran mais que l'on peut imaginer.

Des métiers du cinéma en rapport avec le cadrage :

Cadreur • Cadreuse	collaborateur, collaboratrice essentiel•le du réalisateur ou de la réalisatrice. Il•elle met en place et manie la caméra pour assurer la composition des plans (cf. mouvements d'appareil).
Chef opérateur, Cheffe opératrice	personne qui dirige l'équipe image. Il•elle crée l'éclairage avec les électricien.ne.s, assure le cadrage avec le cadreur•cadreuse et les assistant•e.s caméras. Il•elle organise également les mouvements de caméras réalisés par les machinistes.

Différence entre découpage technique et story-board :

Découpage technique	il s'agit d'un document technique. On y trouve toutes les indications de plans, d'axes, de mouvements de caméra, et parfois même des indications sonores, le tout pour chaque scène. Il vient s'ajouter au scénario, qui n'a lui aucune destinée technique. Les deux documents vont permettre de donner la vision de tout le film. On peut voir ça un peu comme une partition de musique avant qu'elle ne soit jouée.
Story board	suite de dessins réalisés avant le tournage pour visualiser les plans d'une séquence cinématographique.





Ce livret à destination des enseignants est une entrée en matière pour appréhender les activités proposées dans l'Atelier cinéma. Il leur offre également des pistes d'animation et les solutions des activités.

