

# Nanouk

## Ateliers de pratique cinématographique

**Le champ-contre champ**  
par Nathan Nicholovitch

Public

une classe d'élèves du CP au CM2

# Présentation rapide

Chaque module (2 ou 3 heures) est structuré en 3 parties. Les deux premières parties sont communes aux 2 modules. Seule la troisième partie - « mise en pratique » varie selon vos possibilités de temps de travail :

1. Introduction : 30 mn / Présentation d'une figure de style : « le champ / contre champ »
2. Face à face : 30 mn / Variations et analyses de son utilisation au cinéma
3. Mise en pratique : 1h / Travail au bureau : « Le plan au sol »  
2h / Réalisation de films : « Nos regards se croisent... ou pas ? »

## Durée de l'atelier

L'atelier est modulable en 2 ou 3 heures selon le temps pouvant lui être consacré.

## Lieu

Salle de classe

## Objectifs

- Découverte d'une technique de montage et d'un principe narratif : « le champ-contre champ ».
- Compréhension à travers différentes notions : la règle du 180° ; l'amorce ; le regard-caméra...
- Approche pratique de cette technique narrative à travers un travail au bureau et la réalisation de films.

## Matériel nécessaire

### Atelier de 1H

#### « Le plan au sol »

- **1 rétroprojecteur ou téléviseur** pour la projection d'extraits (à partir de la plateforme Nanouk)
- Le support « Plan au sol - Restaurant » (Établi ci-après)

## Extraits de films

- Bonjour - Yasujiro Ozu / 1959
- Azur et Asmar - Michel Ocelot / 2006
- Rabi - Gaston Kaboré / 1992
- Edward aux mains d'argent - Tim Burton / 1990
- Le monde vivant - Eugène Green / 2003

### Atelier de 2H

#### « Nos regards se croisent... ou pas »

- **1 rétroprojecteur ou téléviseur** pour la projection d'extraits (à partir de la plateforme Nanouk)
- **1 appareil vidéo** (caméra ou smartphone)
- **1 ordinateur et 1 logiciel de montage**

## Autour des films

<https://nanouk-ec.com/enseignants/motifs/141>  
Procédés cinématographiques / Le cadre

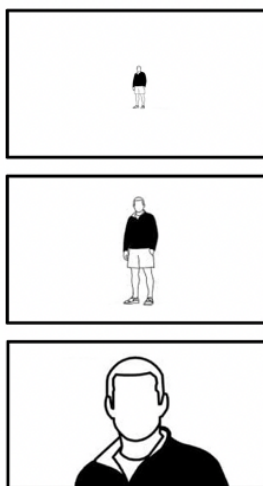
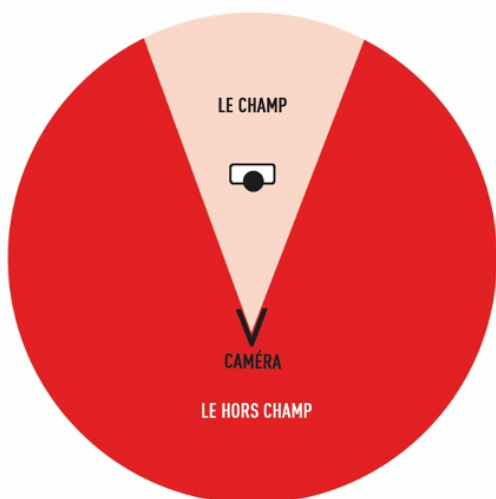
# Déroulé détaillé

## Introduction

Présentation et compréhension d'une technique de montage et d'un principe narratif : « le champ-contre champ »

- Le champ d'abord, le contrechamp ensuite. Puis alternativement.

Au cinéma, ce que l'on nomme « le champ » ou « le champ visuel » c'est simplement ce qui s'inscrit dans le cadre de la caméra - ce que la caméra nous montre. Le champ peut donc être plus ou moins large selon le choix du cadre que fera le réalisateur : gros plan, plan moyen, plan large, plan très large, ect...



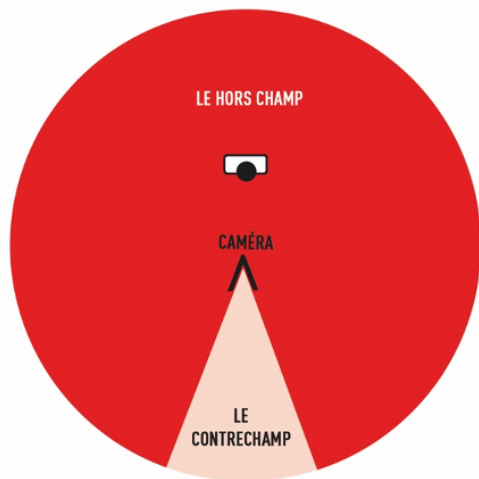
### PLAN 1

Dans ce premier plan, le champ nous montre un personnage.

Il peut être cadré dans différentes valeurs, ici en exemple : un plan très large, un plan large et un plan moyen

À noter : « le hors-champ » (la zone rouge dans les schémas) est la partie de la scène qui n'apparaît pas dans le plan, qui est donc en dehors du cadre. Le plus souvent, il est signifié par l'univers sonore du film qui « entoure » le sujet.

Enfin, « Le contrechamp » est la portion d'espace opposée au champ et donc tenu « hors champ » dans le premier plan. Généralement le contrechamp représente ce que voit le personnage inscrit dans le champ (PLAN 1).



## PLAN 2

Dans ce second plan, Le contrechamp nous montre ce que voit le personnage du premier plan (le champ).

De la même manière, le contrechamp peut s'inscrire dans des valeurs de plans différentes...

Le champ-contrechamp est donc une technique - exécutée au tournage puis finalisée au montage - qui consiste à faire alterner le champ et le contrechamp à tour de rôle. C'est une figure de style classique du cinéma : il est très souvent utilisé, par exemple, pour mettre en scène un dialogue.

## Extrait : Bonjour - Yasujiro Ozu / 1959



Personnage A :  
champ



Personnage B :  
contre-champ



Personnage A :  
champ



Personnage B :  
contre-champ

Le champ-contrechamp est donc une technique - exécutée au tournage puis finalisée au montage - qui consiste à faire alterner le champ et le contrechamp à tour de rôle. C'est une figure de style classique du cinéma : il est très souvent utilisé, par exemple, pour mettre en scène un dialogue.

Dans cet extrait, le réalisateur Yasujiro Ozu nous montre un échange entre deux personnages (A et B) assis au comptoir d'un restaurant. Ils se font face. Tandis qu'ils discutent, la caméra les isole l'un après l'autre. Nous les observons donc à tour de rôle : A (le champ) puis B (le contrechamp) puis à nouveau A (le champ) puis à nouveau B (le contrechamp) et ainsi de suite...

Lors du tournage, la même scène est donc filmée une fois en direction du personnage A, puis rejouée une seconde fois sous l'angle opposé, en direction du personnage B.

De cette manière, au montage, il sera possible de réunir les deux prises de vue et de les faire « dialoguer » ensemble.

La technique du champ-contrechamp offre ainsi plusieurs possibilités pour construire une scène. Les deux plans peuvent en effet être morcelés et assemblés selon le désir du réalisateur et les nécessités dramatique du récit.

Mais attention ! Pour que le champ-contrechamp fonctionne, il est nécessaire que le regard des comédiens soient correctement dirigés en fonction du positionnement de la caméra. Faute de quoi, cette technique ne pourra pas fonctionner... Quelques règles sont donc à suivre !



## La règle des 180° et la direction des regards

Au cinéma, pour donner l'impression que deux personnages (qui ne sont pas dans le même cadre) se regardent et se voit en champ-contrechamp, il faut que la mise en scène organise la croisée de leurs regards. Pour cela, la position de la caméra et la direction des regards des comédiens doivent être très précis.

### Extrait : Azur et Asmar - Michel Ocelot / 2006



Dans cet extrait, Azur et Crapoux se font face et dialoguent... l'un essayant de convaincre l'autre de rebrousser chemin. Même s'ils se suivent et sont proches sur l'escalier, nous les observons de manière isolée, l'un puis l'autre, en champ-contrechamp.

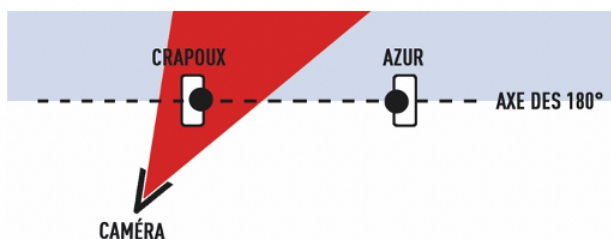
On peut noter que Crapoux est dessiné de  $\frac{3}{4}$  dos tandis qu'Azur est vu de  $\frac{3}{4}$  face. Ces positions accentuent bien les réactions très opposées des personnages : celui qui est de dos ne veut plus avancer ; celui qui est de face, au contraire, est plus volontaire.

Observons maintenant la place de la caméra et la direction des regards des 2 personnages...

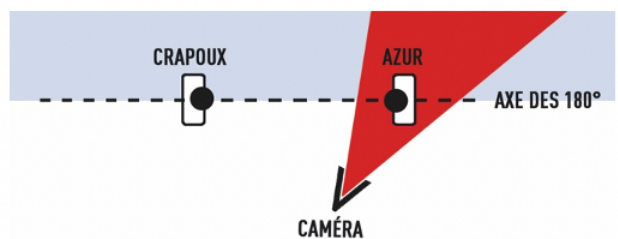
### La position de la caméra

Pour mieux comprendre la position des personnages vis à vis de la caméra, nous les reportons sur un plan au sol : les personnages se font face et la caméra est représenté par un « V » (son champ visuel est en rouge).

PLAN 1 : LE CHAMP



PLAN 2 : LE CONTRE-CHAMP

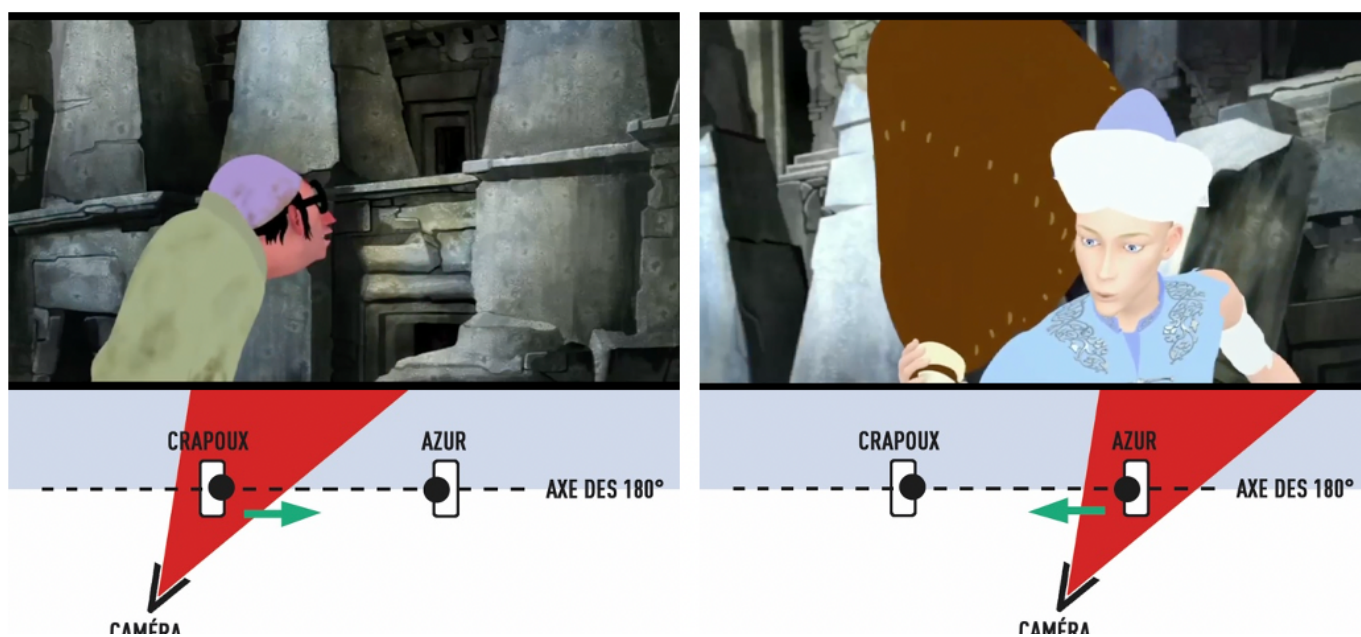


En effet, nous avons le sentiment que Crapoux tourne le dos à Azur... Les deux personnages ne se font plus face mais regardent dans la même direction ! Le champ-contrechamp ne fonctionne pas. Il est donc indispensable de respecter la règle des 180° et de réaliser les deux plans - champ et contrechamp - du même côté de l'axe pour que le champ-contrechamp fonctionne.

D'autre part, le regard des comédiens doivent être précisément dirigés.

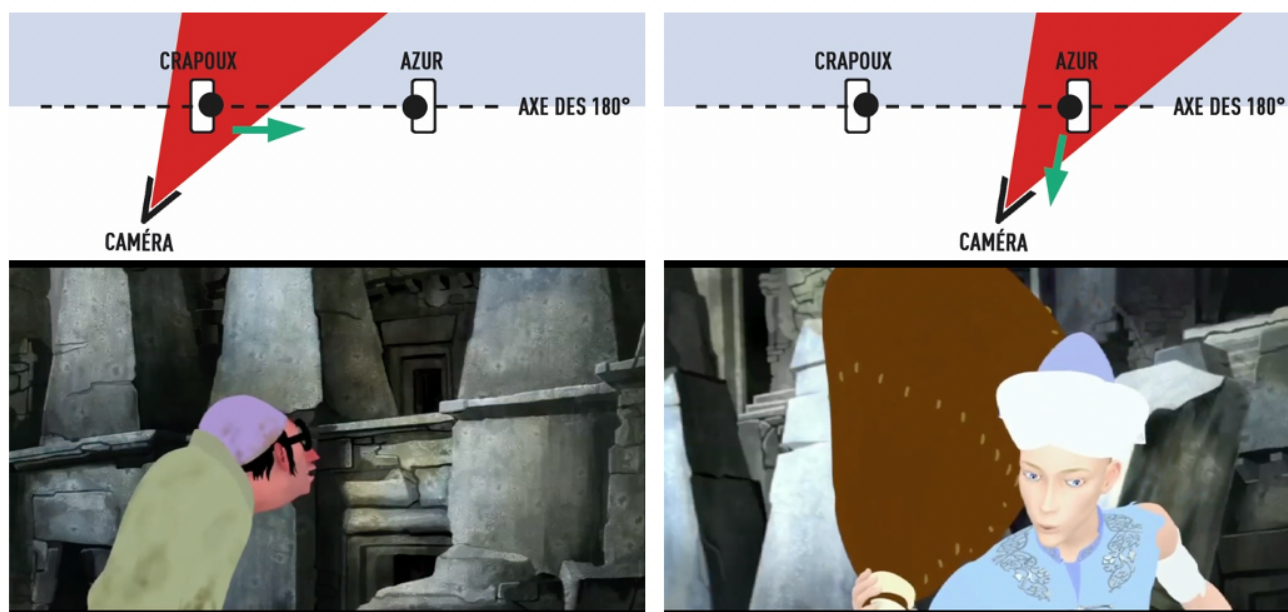
## La direction des regards

Dans le cas de cette même séquence, on notera que le regard de Crapoux (**représenté par la flèche verte sur le schéma ci-dessous**) est dirigé vers la droite du cadre ; celui d'Azur, à l'inverse, est dirigé vers la gauche du cadre. Ainsi le regard des deux personnages « se croisent » : les personnages se voient.



Si le regard de l'un des deux personnages étaient dirigés à l'inverse, une fois encore, le champ-contrechamp ne fonctionnerait pas et le spectateur perdrait l'impression que les deux personnages se regardent.

La preuve ci-dessous : Azur regarde maintenant à droite du cadre (et non plus à gauche) et nous avons donc le sentiment qu'il ne regarde plus Crapoux... Les deux personnages donnent l'impression de ne plus être vraiment dans le même espace.



La règle des 180° et la bonne direction du regard des personnages sont donc des principes imposés par la technique du champ-contrechamp. S'ils ne sont pas respectés, cette technique ne peut pas fonctionner.

Il faut noter également que selon la disposition des comédiens et la direction de leurs regards, le champ-contrechamp n'aura pas le même sens, ni le même effet en ce qui concerne la dramaturgie de la scène. Il pourra donc être utilisé de différentes manières et même évoluer dans une même séquence. Observons quelques autres exemples...

## Face à face

### L'amorce

La plupart des champ-contrechamp sont filmés avec des amorces au premier plan et des comédiens positionnées de  $\frac{3}{4}$  face (à la caméra et donc aux spectateurs). L'amorce c'est ce que l'on devine de l'autre comédien par la présence de sa nuque, de son épaule ou autre partie de son corps (généralement flous car plus proche de la caméra).

### Extrait : Le monde vivant - Eugène Green / 2003



Dans cet extrait, Pénélope et le Chevalier se font face : on assiste à leur échange dans un champ-contrechamp. Les deux personnages se confient sur leurs sentiments l'un pour l'autre et Pénélope confie une mission au chevalier. C'est une scène très intime. La caméra est placée juste derrière le dos des comédiens. Grâce à l'amorce, nous avons le sentiment - en tant que spectateur - d'être un témoin privilégié de leur relation et ainsi nous les accompagnons chacun dans leurs sentiments.



## Le regard caméra

Le champ-contrechamp peut également être réalisé en « regard-caméra ». Dans ce cas-là, les comédiens sont filmés de face et leur regard plonge directement dans l'objectif de la caméra. Le regard-caméra apporte ainsi un sens nouveau, puisqu'il est un regard en direction du public qui se sent pris à partie, regardé par chacun des personnages. Cela peut produire un sentiment gratifiant chez les spectateurs aussi bien qu'un certain malaise.

### Extrait : Azur et Asmar - Michel Ocelot/2006



Dans cet extrait, Azar et le lion se font face, il y a un enchaînement de champ (Azar) et contre-champ (le lion) dans lesquels les deux personnages se regardent grâce au regard-caméra. Ainsi en tant que spectateur, nous sommes placés alternativement dans les yeux d'un personnage puis de l'autre. Nous voyons ce qu'ils voient. Nous sommes amenés à être une fois l'un, une fois l'autre. Ainsi nous pouvons partager très intimement leurs échanges et leurs émotions.

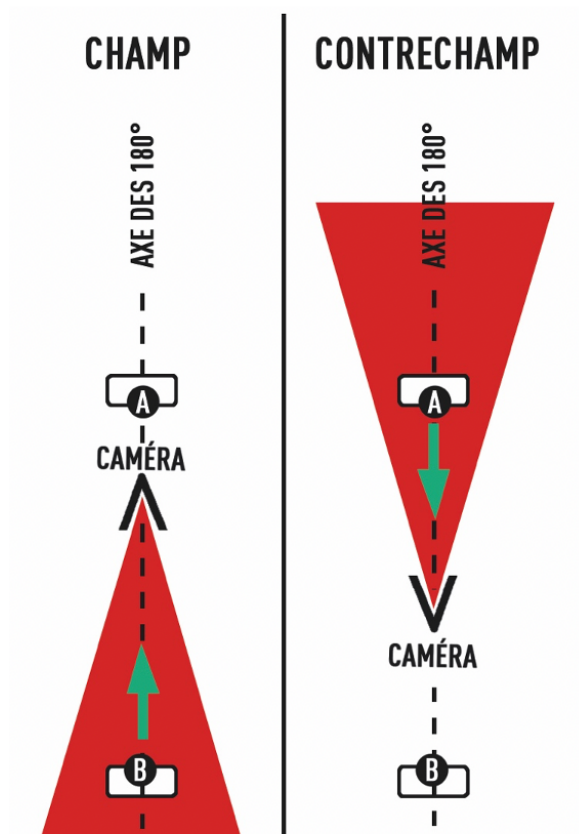
### Extrait : Rabi - Gaston Kaboré/1992



Dans cet extrait du film de Gaston Kaboré, là encore, le champ-contrechamp s'effectue au travers du regard-caméra. La scène est très onirique... Rabi s'est endormi et il rêve qu'il parle à sa tortue. Le regard-caméra de l'enfant renforce l'étrangeté de cet échange. Sommes-nous vraiment dans un rêve ?

En regardant droit dans la caméra, Rabi nous prend à témoin. Son regard nous interroge, il nous interpelle - c'est comme s'il nous posait la question : « Suis-je réellement en train de rêver ? » En nous regardant directement, Rabi nous laisse à notre propre interprétation.

Dans les deux extraits cités ci-dessus, la règle de « l'axe des 180° » est également respectée à la différence près que la caméra est placée sur l'axe même. Pour réaliser ce type de champ et contrechamp, la caméra fait un demi-tour de 180° !



## Le champ-contre champ en mouvement

Le champ-contrechamp ne se réalise pas uniquement en plans fixes. Les personnages peuvent marcher, évoluer dans l'espace et la caméra, elle aussi, peut-être mobile et les accompagner. De la même manière, le champ-contrechamp peut évoluer au sein d'une même séquence grâce à différentes valeurs de plans. Observons dans l'exemple ci-dessous, comment le champ-contrechamp évolue en fonction de la dramaturgie de la scène.

### Extrait : Edward aux mains d'argent - Tim Burton /1990

PLAN 1 : LE CHAMP



PLAN 2 : LE CONTRE-CHAMP



**PLAN 1** /Le champ est un plan large. Il permet de situer l'action et les personnages : ils sont assis par terre dans leur salon.

**PLAN 2** /Le contrechamp est un plan serré sur la télévision : c'est le point de vue subjectif des personnages du plan 1.

**PLAN 3 : LE CHAMP**



**PLAN 4 : LE CONTRE-CHAMP**



**PLAN 3** /Le champ est désormais un plan moyen. Il isole le personnage de Kim pour marquer son intérêt pour Edward.

**PLAN 4** /Le contrechamp est un gros plan sur la télévision : ce n'est plus le point de vue de tous les personnages mais uniquement celui de Kim. Edward fait un « regard caméra », il la regarde autant qu'il nous regarde, nous, spectateurs.

**PLAN 5 : LE CHAMP**



**PLAN 6 : LE CONTRE-CHAMP**



**PLAN 5 ET PLAN 6** /Le champ et le contrechamp sont des gros plans. Ils sont dans la continuité des plans 3 et 4 : la caméra est maintenant en mouvement et effectue un travelling avant. Ce mouvement avant vient souligner la tension amoureuse des deux personnages.



# Mise en pratique

## Atelier de 1H : le plan au sol

**Durée** : 60 mn

**Lieu** : En classe, au bureau

**Matériel nécessaire** : Le support « Plan au sol - Restaurant » (Questions et réponses fournis ci-après).

Cet atelier s'articule autour de l'analyse d'une séquence de film puis de l'élaboration des plans au sol de cette même séquence. Chaque élève est ainsi invité à retranscrire sur papier l'ensemble des éléments : caméra, personnages, direction des regards...

> À partir de l'extrait du film « Bonjour » de Ozu, et en prenant appui sur le support « Plan au sol-Restaurant », l'objectif de chacun sera :

- de placer les comédiens dans l'espace
- de positionner la caméra au bon endroit
- de préciser le champ visuel.
- d'indiquer la direction des regards des personnages

## Étapes de l'atelier

### 1. Visionnement de l'extrait



### 2. Travail sur table

Distribuer le document « Le Plan au sol - Restaurant » (fourni ci-après) aux élèves.



# LE PLAN AU SOL RESTAURANT

## QUESTION N°1

Où sont situés les personnages au DÉBUT de la séquence ?



## QUESTION N°2

Où sont situés les personnages à la FIN de la séquence ?



## QUESTION N°3

Où est située la caméra dans le champ-contrechamp ci-dessous ? Et «l'axe des 180°» ?

### PLAN 1 - Champ



### PLAN 2 - Contrechamp



## QUESTION N°4

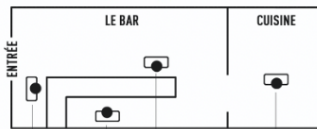
Quelle est la direction des regards des personnages dans le champ-contrechamp ? (ci-dessus)



# LE PLAN AU SOL RESTAURANT - RÉPONSES

## QUESTION N°1

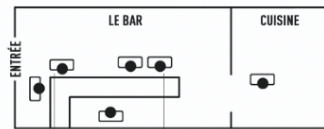
Où sont situés les personnages au DÉBUT de la séquence ?



Le client ivre La tenancière Le client avec le journal Le cuisinier

## QUESTION N°2

Où sont situés les personnages à la FIN de la séquence ?

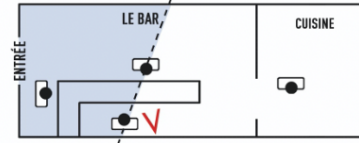


Le 2<sup>e</sup> client qui entre... Le 1<sup>er</sup> client qui entre...

## QUESTION N°3

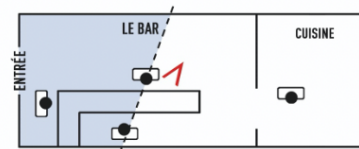
Où est située la caméra dans le champ-contrechamp ci-dessous ? Et «l'axe des 180°» ?

### PLAN 1 - Champ



AXE DES 180°

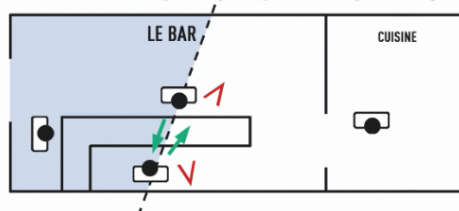
### PLAN 2 - Contrechamp



AXE DES 180°

## QUESTION N°4

Quelle est la direction des regards des personnages dans le champ-contrechamp ? (ci-dessus)



Réponse :  
Le client au bar regarde à gauche de la caméra

Le tenancière fait un «regard caméra»

## **QUESTION N°1 et N°2 :**

**Combien de personnages prennent part à la séquence ? Combien d'hommes et de femmes ?**

6 personnages (5 hommes et 1 femme)

**Le nombre de personnages évolue-t-il ?**

Oui, Le tenancière, le cuisinier, le client au journal et le client ivre sont présents au départ de la scène. Puis deux autres clients vont faire leur entrée. Il est important de marquer leur position les uns par rapport aux autres.

**Combien de pièces structurent l'espace du restaurant ?**

Deux : la salle du restaurant et la cuisine.

## **QUESTION N°3 :**

**Quels éléments visuels ou du décor nous permettent de situer la caméra ?**

La caméra est située de part et d'autre du comptoir.

Le champ du côté de la tenancière et le contrechamp de l'autre côté du comptoir.

## **QUESTION N°4 :**

**Le regard du client est-il dirigé vers la droite ou la gauche du cadre ?**

Gauche cadre

**Où est dirigé le regard de la tenancière ?**

Regard caméra

# **Atelier de 2H : tu me vois ou pas ?**

**Durée :** 3 heures

**Lieu :** en classe

**Matériel nécessaire :**

- Un rétroprojecteur ou téléviseur pour la projection d'extraits (à partir de la plateforme Nanouk)
- Un appareil vidéo (caméra ou smartphone)
- Un ordinateur et un logiciel de montage

L'atelier s'articule autour de la réalisation d'un film autour d'un échange entre 2 élèves en champ-contrechamp. La scène à réaliser est tiré du film « Azur et Asmar » de Michel Oncelot.

Il s'agira ainsi d'expérimenter la place de la caméra, la direction des regards des comédiens ainsi que la règle de l'axe des 180°.

# Étapes de l'atelier

## 1. Préparation

La classe est divisé en groupe de 4 élèves.

Chaque groupe aura en charge la réalisation d'un film et sera donc constitué de 2 élèves/comédien.ne.s et 2 élèves réalisat.eurs.rice.s. Chacun détermine donc son rôle au sein de chaque groupe.

Les dialogues, tirés (et légèrement adaptés) du film « Azur et Asmar » sont distribués aux élèves. On laisse quelques instants aux élèves/comédiens pour se l'approprier.

La scène/dialogue :

- CRAPOUX : Le lion écarlate ! Fuyons !
- AZUR : Mais non, nous approchons !
- CRAPOUX Nous approchons du lion, éloignons-nous !

## 2. Tournage

L'objectif de cet exercice est de tourner la scène de différentes manières afin de bien expérimenter la technique du champ-contrechamp. Chaque groupe devra donc réaliser 3 versions de la scène.

### VERSION N°1 : « Je te vois »

Les deux comédiens sont placés en face à face. On établit (de manière imaginaire) l'axe des 180° entre les deux personnages. On décide ensuite de quel côté de cet axe la caméra sera placée.

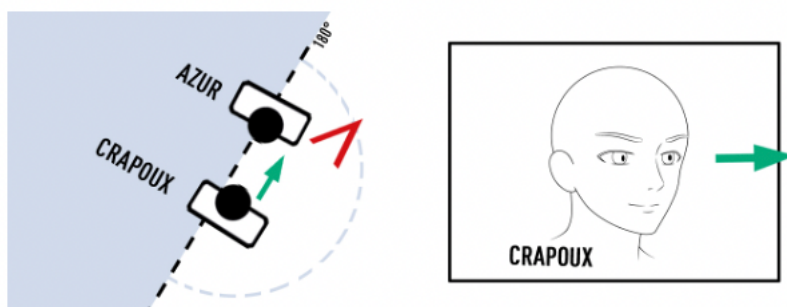
On commence par réaliser le champ : le plan sur le personnage de CRAPOUX.

Le comédien est cadré en plan serré et  $\frac{3}{4}$  face (Cf. schéma ci-dessous). Son regard en direction de la droite du cadre.

L'ensemble des dialogues sont joués (et rejoués si besoin)

Un souffleur placé hors champ peut aider s'il y a des problèmes de mémorisation du texte.

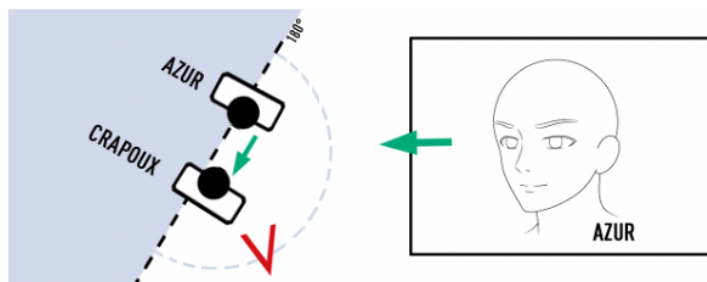
#### PLAN 1 - CHAMP/Personnage de CRAPOUX :



Puis on réalise le contrechamp/le plan sur le personnage d'AZUR. Attention, la caméra ne doit pas franchir l'axe des 180° et donc rester du même côté (choisi pour le plan sur Crapoux).

Le comédien est lui aussi cadré en plan serré et  $\frac{3}{4}$  face (Cf. schéma ci-dessous). Son regard en direction de gauche du cadre. Une nouvelle fois, l'ensemble des dialogues sont joués (et rejoués si besoin)

### PLAN 2 - CONTRECHAMP/Personnage de AZUR :



## VERSION N°2 : « Je ne te vois pas »

Pour expérimenter ce qui se passe quand la caméra franchit l'axe des 180°, nous allons, dans cette version, positionner la caméra de l'autre côté de la ligne imaginaire qui sépare les deux personnages.

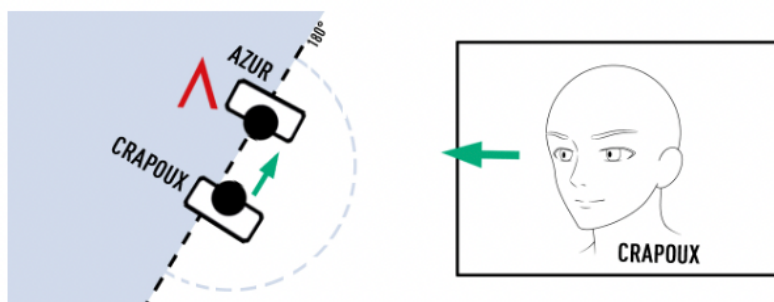
Pour cette version, inutile de tourner les deux axes. Seul le champ sur Crapoux sera réalisé et le Contrechamp de la VERSION 1 (le plan 2) sera utilisé au montage...

On place donc la caméra de l'autre côté de la ligne qui sépare les 2 comédiens (Cf. schéma ci-dessous)

Le comédien est cadré en plan serré et  $\frac{3}{4}$  face (Cf. schéma ci-dessous). Son regard en direction de la gauche du cadre.

L'ensemble des dialogues sont joués (et rejoués si besoin)

### PLAN 3 - CHAMP/Personnage de CRAPOUX :



## VERSION N°3 : « On se voit ! »

Cette fois ci le champ-contrechamp sera construit grâce au « regard-caméra »

Les deux comédiens sont toujours placés en face à face. On établit encore une fois (de manière imaginaire) l'axe des 180°. La caméra sera placée alternativement « à la place » de chaque comédien.

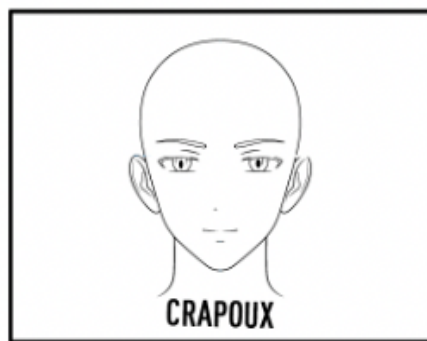
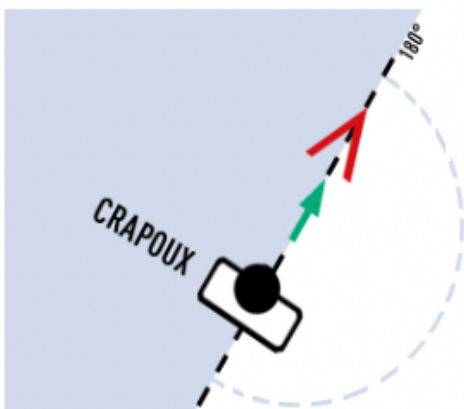
On commence par réaliser le champ : le plan sur le personnage de CRAPOUX.

Le comédien est cadré en plan serré et de face (Cf. schéma ci-dessous). Son regard en direction de l'objectif de la caméra.

L'ensemble des dialogues sont joués (et rejoués si besoin)

**IMPORTANT :** La technique du regard-caméra doit être très précise quant à la direction de ce regard. Le comédien/élève doit regarder exactement le centre de la lentille de l'objectif, et non pas vaguement en direction de la caméra. Il doit maintenir son regard tout du long.

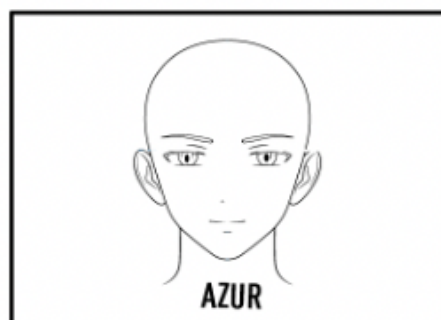
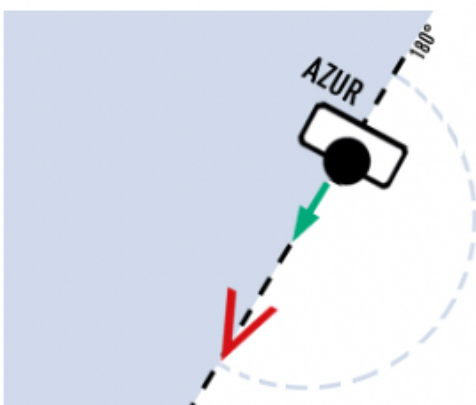
### PLAN 4 - CHAMP/Personnage de CRAPOUX :



Puis on réalise le contrechamp / le plan sur le personnage d'AZUR. La caméra fait un demi-tour tout en restant sur l'axe des 180°.

Le comédien est lui aussi cadré en plan serré et de face (Cf. schéma ci-dessous). Son regard en direction de l'objectif de la caméra. L'ensemble des dialogues sont joués (et rejoués si besoin)

### PLAN 5 - CONTRECHAMP/Personnage de AZUR :

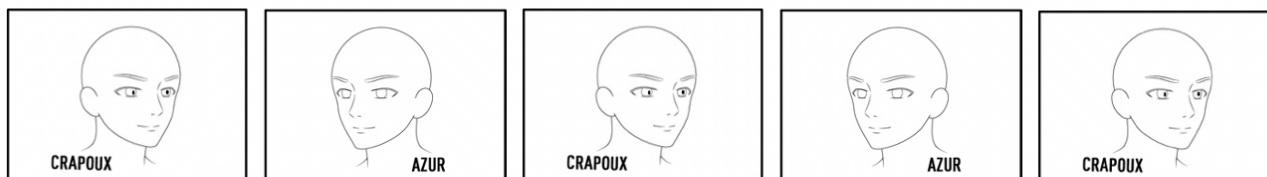


### 3. Montage

Charger les fichiers vidéo dans un logiciel de montage.

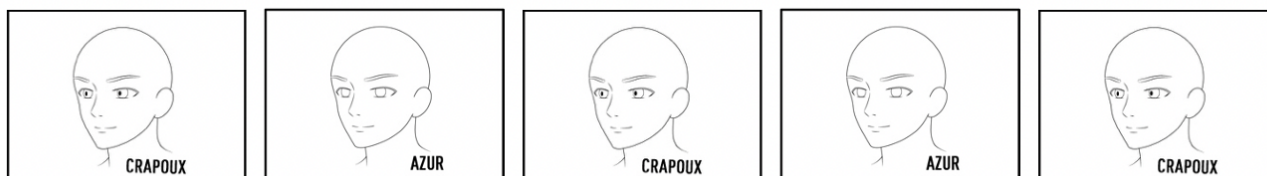
Pour chaque versions (1, 2 et 3), faire succéder les champs et contrechamps à chaque répliques (Cf. schéma ci-dessous)

#### VERSION N°1 : « Je te vois »



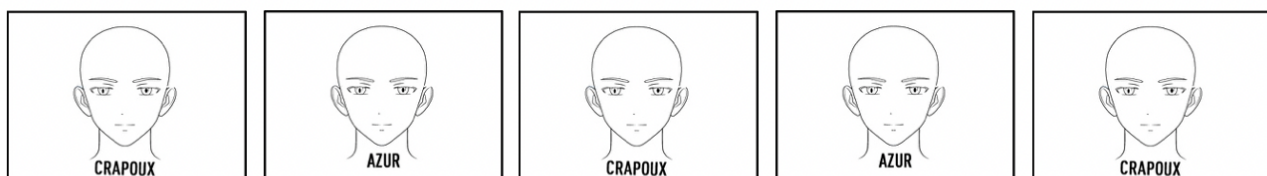
**Le lion écarlate ! Fuyons ! Mais non, nous approchons ! Nous approchons du lion.... Nous sommes si proches... Ne nous ne sommes pas...**

#### VERSION N°2 : « Je ne te vois pas »



**Le lion écarlate ! Fuyons ! Mais non, nous approchons ! Nous approchons du lion.... Nous sommes si proches... Ne nous ne sommes pas...**

#### VERSION N°3 : « On se voit ! »



**Le lion écarlate ! Fuyons ! Mais non, nous approchons ! Nous approchons du lion.... Nous sommes si proches... Ne nous ne sommes pas...**

### 4. Projection du film et échanges

- Quelle différence constate-t-on entre la version 1 et 2 ?
- Les personnages sont-ils dans le même espace ? Pourquoi ?
- Quelle différence constate-t-on entre la version 1 et 3 ?
- En tant que spectateur dans quelle version suis-je le plus impliqué ?

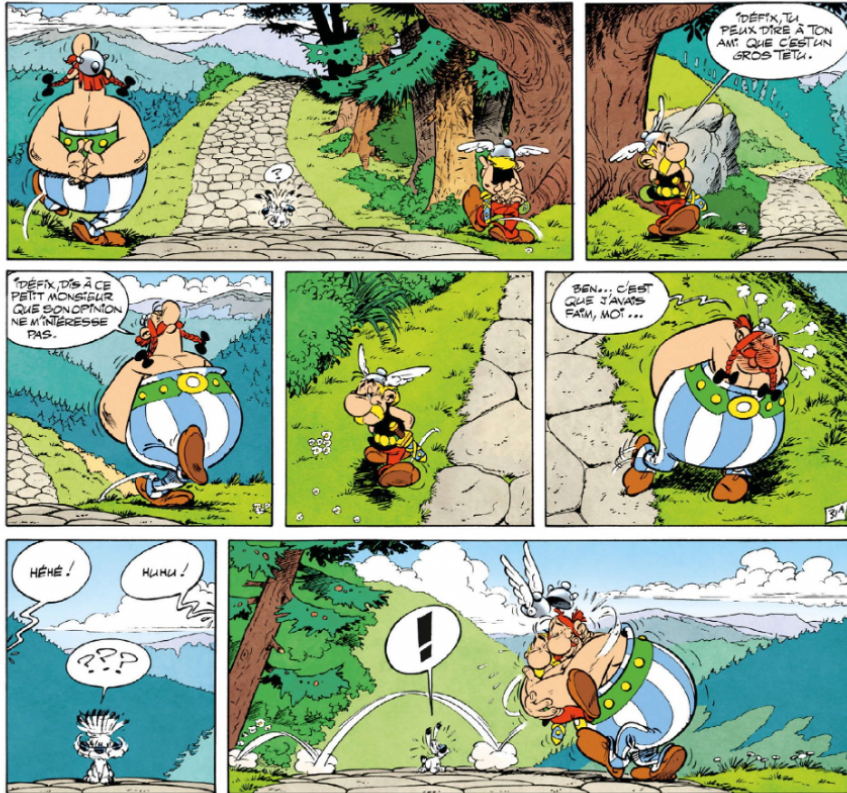


# Annexes

## Histoire de l'art

Le champ-contrechamp constitue l'une des spécificités de l'art cinématographique. On retrouve cependant cette technique narrative dans les récits de la bande dessinée.

### Extrait du « Bouclier Arverne » de Uderzo et Goscinny



D'une certaine façon, on peut aussi retrouver cet échange en « champ-contrechamp » dans le rapport du spectateur à certaines peintures, notamment dans l'art du portrait. Dans le regard que porte les sujets peints en direction du spectateur, il y a en quelque sorte, un champ-contrechamp qui s'opère entre eux.



- « La Joconde » - Léonard de Vinci/1503
- « Le jeune fille à la perle » - Johannes Vermeer/1665
- « Le désespéré » - Gustave Courbet/1883



