

Nanouk

Ateliers de pratique cinématographique

De très près
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 3 modules. Seule la troisième partie - « mise en pratique » varie selon vos possibilités de temps de travail :

1. Introduction : 15 mn / Présentation d'une figure de style : « le gros plan »
2. À quoi sert un gros plan ? : 15 mn / Variations et analyses de son utilisation au cinéma
3. Mise en pratique : 30 mn / Travail d'improvisation : « Du plus petit au plus grand et inversement »

Durée de l'atelier

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

Lieu

Espaces dans l'enceinte scolaire

Objectifs

- Découverte d'une technique de montage et d'un principe narratif : « le gros plan ».
- Compréhension à travers différentes notions : le cadre, le champ visuel, le hors champ, le regard subjectif...
- Mise en pratique à travers la découverte du cadre et la réalisation de films.

Matériel nécessaire

Atelier de 1H

« Du plus petit au plus grand et inversement »

- **1 rétroprojecteur ou téléviseur** pour la projection d'extraits (à partir de la plateforme Nanouk)
- Une feuille de papier, cutter

Atelier de 2H

« Le portrait puzzle »

- **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**

Atelier de 3H

« Décomposé / Recomposé »

- **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**

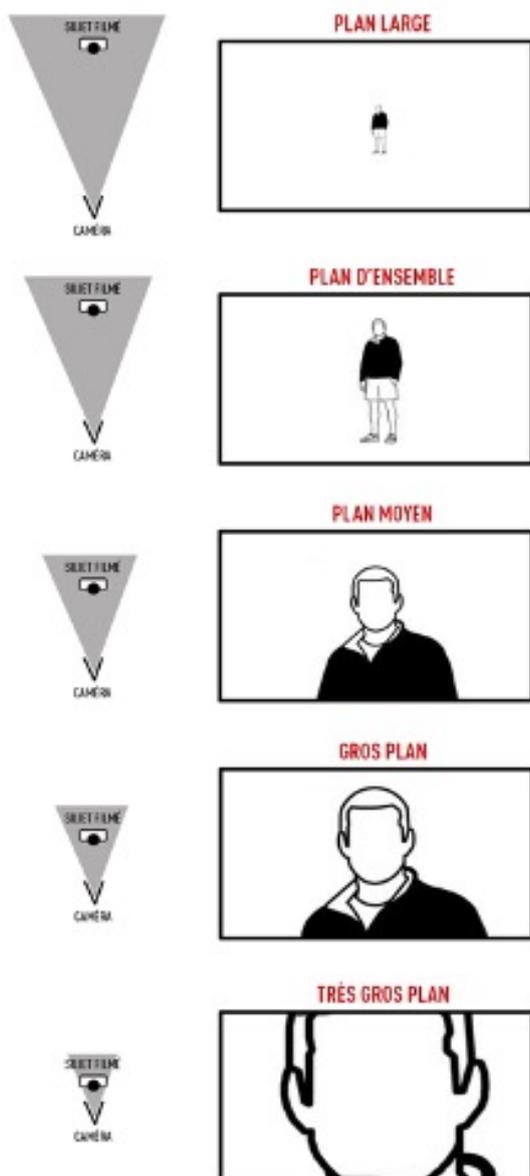
Déroulé détaillé

Introduction

Présentation et compréhension d'une figure de style : « le gros plan »

- Le cadre au cinéma ou la délimitation d'un espace.

Lorsque que l'on fabrique une image au cinéma, nous faisons d'abord le choix de son cadre, c'est-à-dire des limites que l'on veut donner à cette image. Ce cadre indique une distance – plus ou moins grande – à laquelle on se tient vis à vis du sujet ou de l'objet que l'on filme. Ainsi, on donne une valeur (très petit, petit, moyen, gros, très gros) à cet objet filmé pour celui qui regarde l'image. C'est que l'on appelle « la valeur des plans ».



Le plan large permet de montrer le paysage, L'espace dans lequel l'action se déroulera. L'être humain sera donc quasi invisible, perdu dans le décor.

Le plan d'ensemble permet de situer les personnages dans leur environnement. Il est souvent utilisé comme plan de situation où l'on montre la maison, le bâtiment où habite le personnage.

Le plan moyen permet de mieux ressentir l'émotion du personnage tout en restant distant. De plus, le plan moyen permet de garder l'environnement et donc le contexte dans lequel le personnage se situe.

Le gros plan permet de cadrer entièrement le visage d'un personnage. Le décor est très peu présent. Il est souvent utilisé lors de dialogues entre deux personnages, avec des champs/contre champs de mêmes valeurs.

Le très gros plan permet d'isoler un visage, un objet ou un détail. Le décor est totalement absent : on sort de l'espace de la scène.

Le cadrage est donc l'opération qui détermine le champ visuel enregistré par la caméra. Comme on vient de le voir, il peut être plus ou moins large ou serré. Il permet au réalisat.eur.rice de composer l'image qu'il ou elle souhaite fabriquer. Ce qu'il filme doit-il apparaître en grand ou en petit ? Doit-il tout montrer ou ne choisir qu'une seule partie de l'objet qu'il filme ?

Lorsque le réalisat.eur.rice fait le choix de filmer de très près son sujet, il choisit alors une valeur de plan nommée le gros plan ou le très gros plan. En filmant proche de son sujet, il choisit de cacher ce qui l'entoure, son environnement. Au cinéma, on nomme ce que le spectateur ne peut pas voir - ce qui est caché : le hors champ.

- Ce que je ne vois pas, existe.

Le hors-champ est la partie de la scène qui n'apparaît pas dans le plan, qui est en donc dehors du cadre. Le plus souvent, le hors champ existe par l'univers sonore du film qui « entoure » le sujet. Ces indices donnés par le son donnent la possibilité au spectateur de reconstituer « en imaginaire » ce qu'il ne voit pas.

Extrait : Chantons sous la pluie - Stanley Donen / 1952



Dans l'extrait présenté, Don Lockwood, le personnage principal, vient prendre place derrière un micro au centre de l'image. Il est acclamé par une foule de gens que l'on entend mais que l'on ne voit pas. Grâce à ces applaudissements sonores, et puisqu'il interprète une célébrité de music-hall, nous l'imaginons sans peine faisant face à des admirateurs. Ce public hors-champ n'est pas présent à l'image mais nous nous le représentons malgré tout et cela raconte quelque chose du personnage.

On remarque aussi que la valeur de plan évolue dans cet extrait. Au départ, les quatre personnages sont cadrés en plan d'ensemble (plus exactement plan américain) puis la caméra s'approche pour resserrer son cadre et isoler le visage du comédien principal en gros plan. Avec ce mouvement de caméra - le passage d'une valeur de plan à l'autre - le spectateur a le sentiment de se « rapprocher » du personnage, de mieux le comprendre. Il partage son émotion plus précisément.

Enfin, on peut noter que le regard du personnage évolue également au cours de cet extrait. En effet, en regardant directement la caméra, le personnage modifie notre façon de voir la scène. Grâce au regard-caméra du personnage (au cours du plan), il nous fait passer de spectateur du film (jusqu'ici nous l'observions de « l'extérieur », protégés par l'écran) à celui de participant à la scène. Nous voici au milieu des gens qui l'acclament ! Il s'adresse directement à nous.

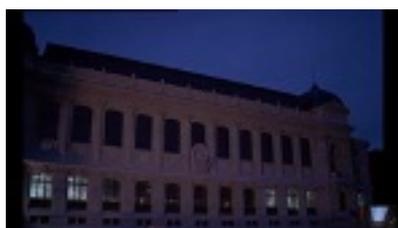
Autre exemple de hors champ : Lorsque l'on voit un personnage qui semble surpris par quelque chose que l'on ne voit pas dans le cadre, nous nous interrogeons sur ce qui le surprend et que nous ne voyons pas. Le hors champ est bien un endroit où le spectateur s'interroge et fait marcher son imagination.

A quoi sert un gros plan au cinéma ?

1 • À faire naître l'émotion

Au cinéma, le gros plan est généralement utilisé pour donner de l'émotion. Lorsque l'on cadre de très près des visages, cela permet de dévoiler les sentiments du personnage au spectateur. La moindre expression (regard, rictus...) est apparente et donc ressentie et interprétée par le spectateur. Cela favorise l'identification ou, au contraire, le rejet vis-à-vis du personnage.

Extrait : **Un animal, des animaux - Nicolas Philibert / 1995**



Ce qui est intéressant dans le cas du film de Nicolas Philibert, c'est que le réalisateur fait le portrait d'animaux empaillés, sans vie. Il a fait le choix de les filmer de très près. En gros plan, ces animaux nous apparaissent différemment. D'abord cela leur donne une très grande présence. Ils se révèlent presque plus grand que le bâtiment dans lequel ils sont exposés (le musée est filmé en plan large). Ils sont tout aussi imposants que lui.

D'aussi près, notre regard de spectateur se concentre sur le regard des animaux. Que regardent-ils ? La succession des gros plans nous donne le sentiment qu'ils s'observent les uns et les autres. Dans un dialogue silencieux, c'est comme s'ils reprenaient vie. Beaucoup d'émotion peut être ainsi retrouvée grâce à ces gros plans sur ces animaux inanimés.

2 • À faire un portrait

Le gros plan donne donc la possibilité de faire apparaître un personnage avec toute ses émotions. En isolant son visage, on donne le sentiment au spectateur de se rapprocher du personnage et d'une certaine façon de mieux le comprendre. On accède à son intériorité : ses émotions, ses pensées, son âme.

En étant très près du personnage, le film nous donne aussi la possibilité de voir à travers ses yeux. D'être dans son regard et donc de pouvoir s'identifier encore plus à lui. Voir à travers les yeux d'un personnage - voir ce qu'il voit - c'est ce que l'on nomme au cinéma le regard subjectif.

Extrait : Jacquot de Nantes - Agnès Varda /1991



Voir « à travers ses yeux », c'est bien la manière de raconter d'Agnès Varda dans cet extrait. C'est ce qu'elle filme littéralement puisque le dernier plan se termine par l'œil de Jacques Demy filmé en très gros plan.

En passant du film de fiction (en noir et blanc) au film documentaire (en couleurs), nous passons d'abord du passé au présent. Le passage d'un plan à l'autre est très beau car il s'opère dans une sorte de poésie visuelle : on passe d'une fissure d'un mur et d'une plante aux racines des cheveux d'un vieil homme jusqu'à son œil droit. Tout ce que nous venons de voir se retrouve dans cet œil, c'est à dire dans la tête du personnage : s'agit-il d'un souvenir, d'un rêve, de son imagination ? C'est toutes les questions et interprétations que ce gros plan propose au spectateur.

3 • À isoler / À montrer un indice

Le gros plan est aussi utilisé pour attirer l'attention sur un détail, insister sur un objet ou une partie du corps et ainsi lui donner toute son importance. En isolant certains gestes par exemple, le gros plan déconstruit généralement les mouvements des personnages, il les « découpe ». Le montage et/ou l'interprétation du spectateur auront la charge de lui redonner son intégralité.

Extrait : Alice - Jan Svankmajer /1988



Toute la succession de gros plans de l'extrait du film « Alice » nous suggère plusieurs choses.

Ils signalent d'abord au spectateur la fascination d'Alice pour le lapin sur le fait qu'il se costume. L'œil de la petite fille filmé de très près nous indique que c'est à travers ses yeux que nous regardons nous aussi la scène. C'est comme si elle détaillait chaque geste de l'animal. On partage ainsi son étonnement et sa fascination face à cette scène étonnante !

D'autre part, la transformation du lapin se fait par progression : un plan pour chaque geste. Ainsi, on ne voit qu'une partie de l'action principale. On n'appréciera le résultat final - le lapin entièrement costumé - qu'au même moment que lui, lorsqu'il s'admire dans le miroir.

Enfin, les gros plans attirent particulièrement notre attention sur certains objets qui ont une importance dans le récit et que nous retrouverons plus tard dans le film, par exemple dans le cas d'« Alice » : les ciseaux, la montre et les gants...



On peut aussi noter ce très gros plan de la bouche d'Alice, l'héroïne du film.

C'est « au travers » de sa bouche et de sa voix, que l'histoire nous est racontée. On comprend ainsi que c'est elle la narratrice du film.

4 • À perdre le spectateur

Le gros plan peut servir à perdre le spectateur et faire en sorte qu'il ne puisse pas situer la scène entièrement. Ainsi lorsque les choses sont filmées de très près, nous ne percevons plus la réalité de la même façon. Le visible est comme retravaillé, démonté, reconfiguré. Le gros plan ouvre notre regard à de nouveaux territoires.

Extrait : Le chien jaune de Mongolie - Byambasuren Davaa / 2005



Toute la séquence du « Chien jaune de Mongolie » s'articule autour d'une succession de gros plans. Les visages, les gestes et les objets sont observés de très près. De cette manière, nous ne pouvons pas situer les personnages dans un décor identifiable et cela d'autant que la lumière de la scène est très sombre. C'est comme si nous basculions dans un autre monde.

C'est comme si nous basculions dans un autre monde. Cette impression est amplifiée par le récit de la vieille femme qui nous « plonge » dans une légende. Cette séquence pourrait être un rêve, un souvenir. Cette vieille femme est-elle un fantôme ? ... Plusieurs interprétations sont possibles. C'est finalement le dernier plan de la séquence : la yourte vue de l'extérieur, qui nous situe l'action et nous indique où se situent les personnages et nous ramène à la réalité de l'histoire.

Mise en pratique

● Atelier de 1 heure : « Du plus petit au plus grand, et inversement »

Durée : 30 mn

Lieu : Cour de récréation, gymnase, etc...

Matériel nécessaire : Une feuille de papier, cutter.

Cet atelier s'articule autour de la déambulation des élèves dans un espace qu'ils appréhendent à travers un cadre.

Ce cadre est obtenu en découpant une feuille de papier ou carton, troué en son centre. Il permet à l'élève d'obturer son champ de vision et d'appréhender l'espace à travers une « fenêtre ».

Son objectif est de trouver « un chemin » - autrement dit : un plan - qui le mène d'un point de vue très large (plan large) à un point de vue très rapproché (gros plan), et/ou l'inverse. Ce chemin doit être considéré comme une histoire visuelle.

L'élève devra ensuite décrire son voyage fait à l'intérieur du cadre, décrire son plan.



Étapes de l'atelier :

● Préparation :

Pour commencer, il est nécessaire de fabriquer un cadre. À l'aide d'un cutter, on découpe une feuille de papier A4 (ou un carton plus pratique pour l'extérieur) dans lequel, on découpe un rectangle de 10 cm de largeur et 8 cm de hauteur.

● Organisation de l'espace :

L'expérience doit être réalisée dans un lieu ouvert de manière que les déplacements soient possible : un gymnase ou la cour de récréation sont des espaces plus adaptés que la salle de classe.

Les élèves sont divisés en deux groupes : d'un côté les réalisateurs, de l'autre les personnages.

Les personnages se positionnent comme ils le souhaitent dans l'espace, seuls ou par groupe de deux ou trois. Ils s'éparpillent de manière à occuper tout l'espace. Une fois leur position trouvée, ils maintiennent cette position et ne bougent plus. En revanche, ils peuvent faire ce qu'ils souhaitent à l'endroit où ils se trouvent : s'asseoir, rester debout, s'allonger, et discuter, lire, se reposer : ils deviennent ainsi les « personnages » des réalisateurs.

Durant 10 mn, les réalisateurs, outillés d'un cadre en carton, déambulent dans ce même espace. Ils cherchent à appréhender ce territoire au travers de cette « fenêtre ». Ils envisagent le sol, le bâtiment, les personnages... ils s'en approchent, puis s'en éloignent... L'objectif est de fabriquer une sorte de voyage d'un point A à un point B et tout en intégrant un point de vue du plus large possible au plus serré, ou inversement.

Ainsi, ils fabriquent un plan et appréhendent différentes valeurs de plans.

Une fois les 10 mn écoulées, les rôles s'inversent : les réalisateurs deviennent les personnages et vice et versa.

● Retour sur l'expérience :

Les élèves pourront témoigner de leur expérience et de leur recherche en essayant de raconter visuellement leur « voyage ». Quelle histoire ont-ils fabriqué du point A au point B ? Décrire ce qu'ils ont vu, entendu et ce qu'ils ont imaginé. Autrement dit : décrire leur plan.

● Point de discussions :

- > Quelle sont les différences de perceptions entre un plan large et un gros plan ?
- > Le son évolue-t-il quand je m'approche du sujet ou que je m'en éloigne ?
- > Quelles sont les émotions qui prédominent quand je suis près de mon sujet ? Quand je suis loin ?

● Atelier de 2 heures : « Le portrait puzzle »

Durée : 1h30 mn

Lieu : Salle de classe ou autre espace dans l'enceinte scolaire.

Matériel nécessaire :

- Un appareil vidéo (caméra ou smartphone)
- Un enregistreur son (microphone ou smartphone)
- Un ordinateur et un logiciel de montage
- Un rétroprojecteur, téléviseur ou ordinateur pour diffuser les films

L'atelier s'articule autour de la réalisation de portraits vidéos.

Les portraits sont composés d'une succession de gros plans et de détails du même personnage observé par plusieurs élèves. Chaque élève à la charge d'au moins un gros plan. Le portrait filmé et monté sera la somme de leurs regards.



Étapes de l'atelier :

● Préparation :

La classe est divisée en 3 ou 4 groupes (de 8 ou 6 élèves). Chaque groupe aura en charge la réalisation d'un portrait. Un des élèves de chaque groupe est choisi pour être le « personnage central » - celui qui sera filmé et dont on fera donc le portrait. Chaque groupe décide de l'espace dans lequel son personnage s'inscrit, son décor : dans la classe, à son bureau, dans le couloir, la cour, etc... Le choix du décor est important dans la mesure où il ne sera pas dévoilé par l'image, mais par la lumière et le son. Il est donc important de l'appréhender sur ces deux points. Le personnage principal fait ensuite le choix d'une position qu'il pourra maintenir tout au long des prises de vue : est-il assis, debout, allongé ? Les autres élèves du groupe peuvent le conseiller.

● Réalisation / tournage :

Réalisation des images :

Le personnage principal s'installe. Chacun leur tour, les élèves cherchent un détail du personnage qu'ils souhaitent mettre en avant, par exemple : une certaine position de la main, un ongle rongé, un grain de beauté, le lacet de sa chaussure, un bouton, etc...).

Dans un premier temps, cette recherche peut éventuellement se faire avec le cadre en carton de l'atelier 1.

Chaque élève procède ensuite au filmage du plan. La durée du plan ne doit pas être trop courte : idéalement 10 secondes pour avoir une marge au montage.

Selon le temps dont vous disposez, chaque élève pourra réaliser plusieurs gros plans.

Enregistrement du son :

Un élève, responsable du son, enregistre grâce au microphone (ou smartphone) un son d'ambiance du même lieu (où le tournage s'est déroulé). Pour cela, il faut que les autres élèves respectent un temps de silence suffisant pour un enregistrement d'une ou deux minutes de son.

● Montage :

Les fichiers vidéo sont chargés dans un logiciel de montage.

Un carton titre peut ouvrir le film avec le prénom (réel ou fictif) du personnage.

On fait se succéder les différents gros plans / points de vue obtenus lors du tournage dans le rythme que l'on souhaite.

Pour le son, il convient de couper le son direct du tournage et de faire courir un son unique : la prise de son d'ambiance. On peut ajouter une musique pour accompagner l'émotion.

Le film obtenu est une sorte de puzzle de personnage, une image fractionnée. Le portrait est envisagé selon une multitude de détails. Jamais en entier. Aussi, le spectateur en a-t-il une idée à la fois très précise mais tout aussi incertaine.

● Point de discussions :

> Qu'est-ce que j'apprends sur le personnage au travers de son portrait ?

> Est-ce que j'en ai une idée précise ou lointaine ?

> Est-ce que je peux décrire le lieu où il se trouve ? Ou est-ce que je le l'imagine ?

● Atelier de 3 heures : « décomposé / recomposé »

Durée : 2h30 mn

Lieu : Salle de classe ou autre espace dans l'enceinte scolaire.

Matériel nécessaire :

- Un appareil vidéo (caméra ou smartphone)
- Un ordinateur et un logiciel de montage
- Un rétroprojecteur ou téléviseur pour diffuser le film

L'atelier « décomposé / recomposé » s'articule autour de la réalisation d'un film qui raconte une action par ses détails.

À l'instar du film « Alice » qui regarde le lapin se costumer en une multitude de gestes, l'exercice consiste à penser, écrire, réaliser et monter une histoire, en décomposant une action, et du point de vue d'un autre personnage.

Des gros plans décomposent l'action qui sera ensuite recomposée par le montage et donc soutenue par le regard subjectif du personnage principal.



Étapes de l'atelier :

● Écriture :

La classe est divisé en trois ou 4 groupes (de 8 ou 6 élèves). Chaque groupe aura en charge la réalisation d'un film.

Deux élèves de chaque groupe sont désignés pour être les personnages principaux - ceux qui seront filmés.

Le premier - A - sera en charge de jouer celui qui regarde l'action.

Le second - B - interprète celui qui accomplit l'action.

Écriture de l'action de B :

Chaque groupe décide collectivement d'une action. Plus l'action sera simple, plus elle apparaîtra clairement en image : inutile de chercher à être original. Chacun ajoute un détail qui structure cette action...

EXEMPLE D'ACTION : La préparation d'un sac d'écolier :

- Une main qui ramasse un crayon bleu
- Une main qui ramasse un crayon rouge
- Une main qui range les deux crayons dans une trousse
- Une main qui ferme la trousse
- Une main qui range la trousse dans un cartable
- Une main qui ferme un cahier
- Une main qui range le même cahier dans le cartable
- Un œil qui regarde
- Une main qui ferme la fermeture éclair du cartable
- Une main qui prend le cartable
- Etc...

AUTRE EXEMPLE D'ACTION : Un personnage qui se prépare à sortir de chez lui :

- Une main qui ramasse une chaussette droite
- Un pied sur lequel on enfle cette même chaussette
- Une main qui ramasse une chaussette gauche
- Deux mains qui lacent une chaussure
- Deux mains qui boutonnent une veste
- Un peigne qui passe dans les cheveux
- Un œil qui regarde la caméra
- Une main qui ramasse un trousseau de clef posé sur une table
- Une main qui range les clefs dans la poche
- Une main qui prend un sac à dos
- Etc...

Chaque action est donc écrite dans le détail sur papier, elle constitue le chemin de fer à suivre : le récit qu'il faudra mettre en image. Chaque détail sera bien entendu filmé en gros plan... et à travers le regard de A.

Écriture de l'émotion de A :

Lorsque l'action est trouvée et détaillée par écrit, on cherche des émotions que cela va procurer chez A qui observe cette même action.

EXEMPLE D'ÉMOTIONS : Joie, peur, tristesse, colère, inquiétude, chagrin, ennui, panique, frayeur, déception, surprise, soulagement, fureur, jalousie, etc...

Il faut rappeler ici que cette émotion se jouera dans le silence, sans mots, uniquement avec l'expression du visage.

● Tournage / réalisation :

Filmer l'action de B :

Chaque élève du groupe - en dehors des deux personnages principaux A et B - met en scène au moins un détail de l'action.

- Il choisit le cadre de la caméra : le gros plan
- Il dispose le ou les objets nécessaires à l'action.
- Il choisit et indique la position de B et le geste de l'action qu'il doit accomplir.

L'élève est accompagné et soutenu par les autres qui l'aident et le conseillent au besoin.

Chaque détail de l'action est donc réalisé en gros plan. On ne distinguera que le geste de l'action.



Filmer l'émotion de A :

On filme ensuite le regard subjectif de A, lui aussi en gros plan.

Pour ce faire, il est conseillé de travailler en regard-caméra. La technique du regard-caméra doit être précise quant à la direction de ce regard. Le comédien/participant 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.

Il est également conseillé de débiter la prise par une dizaine de secondes sans émotions, simplement le regard de l'enfant, puis de donner un signal pour faire naître l'émotion choisie.

Pour avoir une marge au montage, il est nécessaire de prévoir une durée assez longue : 30 secondes minimum qui seront ensuite raccourcies au montage.



● Montage :

Les fichiers vidéo sont chargés dans un logiciel de montage.

Le film s'ouvrira et se terminera sur le visage de A - le regard subjectif.

Après ce premier gros plan du visage de A, on fait se succéder les différents gros plans de l'action dans l'ordre dans lequel ils ont été pensés puis écrits.

Pour finir, on retrouve donc le visage et les émotions de A.

Au son, en plus du son direct, une musique peut être ajoutée pour lier les plans et ajouter de l'émotion.

C'est donc au travers du regard du personnage A que nous découvrons l'action, nous partageons son observation. C'est lui qui regarde et qui nous fait regarder. En tant que spectateur nous nous identifions à lui. Nous reconstituons aussi l'ensemble de l'action grâce aux détails des gros plans.

● Point de discussions après projections des films :

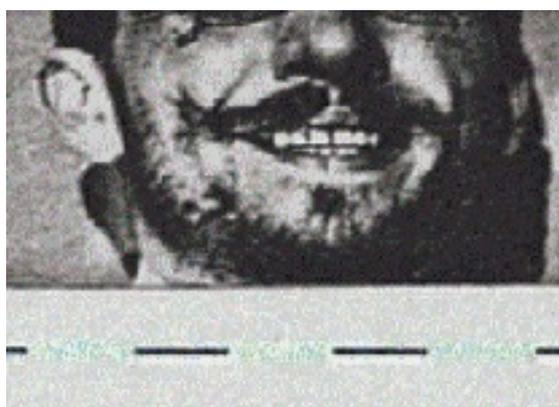
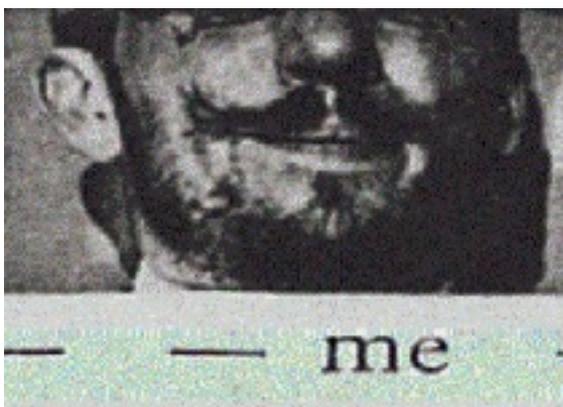
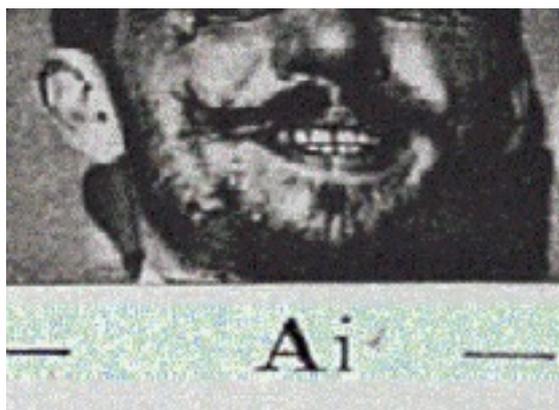
- > Qui est le personnage principal du film ?
- > Quelle est notre place en tant que spectateur ?
- > Où se situe l'action ?
- > Quelles sont les émotions qui nous traversent ?

ANNEXES

HISTOIRE DE L'ART

• Le premier gros plan

Il apparaît dans une utilisation très spéciale : « le chronophotographie » (photographies prises en rafale) au service de l'éducation des sourds-muets. À l'aide d'un phonographe couplé à l'appareil de « chronophotographie », Georges Demeny, l'assistant de Marey, se prend en gros plan en prononçant : « Je vous aime ! » afin de montrer aux personnes atteintes de surdité le mouvement des lèvres et du larynx.



• Jean Renoir

Jean Renoir, l'un des plus grands réalisateurs de l'histoire du cinéma français, portait un regard très intéressant sur le gros plan : « Quelque chose d'extraordinaire, quelque chose qui ne s'explique pas ». Pour lui, il s'agissait ni plus ni moins du seul élément différenciant le cinéma des autres formes d'art. Entretien Jean Renoir - à propos du gros plan au cinéma : <https://www.ina.fr/video/I05124029/jean-renoir-et-le-gros-plan-au-cinema-video.html>



● Microcosmos

« Microcosmos, le Peuple de l'herbe » est un film français de 1996 consacré aux petites bêtes (notamment aux insectes, mais pas uniquement). Il est filmé à l'aide de caméras macro spécialement créées pour l'occasion. Pour le tournage, il a été nécessaire d'inventer des outils sur mesure pour filmer les « personnages » du film, les insectes, comme sont filmés les acteurs dans les films de fiction : pouvoir accompagner leurs actions avec des travellings, mouvements de grue et autres panoramiques, de façon à leur donner la stature de véritables protagonistes.



● En photographie

Exemple ci-dessous qui met en jeu à la fois le gros plan et le rapport de force et d'échelle.

Chaussures et Tour Eiffel / Frank HORVAT





**passeurs
d'images**

L'ASSOCIATION