

# Nanouk

## Ateliers de pratique cinématographique

**E.T. l'extraterrestre**

par Florent Darmon

Public

une classe d'élèves de la 6<sup>ème</sup> à la 3<sup>ème</sup>

# Présentation rapide

Le programme ci-dessous se compose de 4 parties distinctes qui peuvent se compléter les unes les autres. L'ordre ci-après est indicatif mais néanmoins préférable. La première partie est purement théorique, elle laisse la place à l'observation et à l'analyse à partir de la première séquence du film qui servira notamment de matrice aux exercices pratiques 2 et 3. L'exercice 4 prend pour base une autre séquence du film située à 1.09.00.

- 1- Analyse de la première séquence de « ET l'extraterrestre » pour comprendre quels procédés cinématographiques créent le mystère (1h)
- 2- Exercice pratique sur la fragmentation ou la constitution d'un portrait mystérieux (3h)
- 3 -Exercice pratique sur la mise en scène d'un personnage mystérieux dans un lieu (3h)
- 4- Exercice pratique sur la lumière pour créer un lieu surnaturel à partir d'un endroit bien réel (4h)

## Durée de l'atelier

Elle dépend du nombre d'exercices consacrés aux différents aspects de la pratique. Mais pour bien comprendre les enjeux, il est préférable de faire la partie analyse et au moins un exercice pratique. Chaque exercice pratique nécessite 3 à 4 heures.

## Lieu

Salle de classe ou tout autre type de pièce (garage, chambre, gymnase) permettant d'obstruer au moins partiellement la lumière de l'extérieur.

## Matériel nécessaire

### Atelier analyse (1h)

- **1 rétroprojecteur ou téléviseur** pour la projection d'extraits

### Ateliers pratiques (3h ou 4h)

- **Caméra** ou **téléphone portable**.
- **Pied de caméra** (vivement conseillé)
- **Travelling** (optionnel)
- **Logiciel de montage**
- **Projecteurs (mandarine)** ou au moins plusieurs sources d'éclairages différentes de la vie courante
- **Gélatines de couleurs** (si possible)

## Objectifs

- Découverte de l'analyse de la première séquence du film en étudiant chaque élément de mise en scène séparément
- Découverte du vocabulaire spécifique désignant les différents choix de mise en scène
- Appréhension et observation du réel et particulièrement d'une personne à filmer pour en faire « un portrait » à l'aide de l'outil caméra.
- Travail et expérimentation autour du cadrage et de la mise au point.
- Travail et expérimentation autour de la lumière, manipulation de projecteurs et/ou de lumière de la vie courante
- Expérimentation du montage et notamment d'un effet particulier : le fondu

# 1. Analyse de la première scène du film

Etape 1 : Visionnage de l'extrait en classe entière (deux fois). De 00.00 à 07.54

Après le premier visionnage, poser les questions suivantes : qu'est-ce qui crée le mystère dans cette séquence ? Qu'est-ce qui est montré et qu'est-ce qui est caché ? Lister au tableau toutes les réponses des élèves.

Dans un deuxième temps tenter de regrouper les différents procédés par « famille » ce qui procède du cadrage, de la lumière, des mouvements de caméra, de la mise au point, en définissant ces termes de façon simple :

-Le cadrage c'est la façon de choisir une portion de cadre pour montrer mais aussi cacher des éléments. (Définir plus tard un procédé particulier la fragmentation, ou la métonymie qui est le fait de montrer un détail pour signifier le tout mais de manière plus mystérieuse)

-La lumière se définit par sa façon de souligner ou au contraire d'occulter certains éléments de l'image au moyen d'effets plus ou moins lumineux. Des éléments atmosphériques (brume, fumée) permettent de rendre moins perceptible un endroit de l'image tout en attirant notre regard vers lui.

-Les mouvements de caméra servent à diriger notre regard en passant d'un endroit à un autre en le découvrant ou au contraire en le masquant.

-La mise au point et le flou permettent de diriger le regard du spectateur. On regarde naturellement là où c'est net, tandis que le flou permet d'empêcher de bien distinguer.

Avant le deuxième visionnage demander aux élèves de bien faire attention à comment ces différents procédés sont utilisés. Les lister dans des colonnes, ce qui appartient plutôt au cadre (fragmentation, mouvements de caméra) plutôt aux effets de lumière etc...

Faire prendre ainsi conscience aux élèves que les différents choix de ces paramètres participent à l'atmosphère mystérieuse.

Voici le tableau des observations tel qu'il pourrait se composer après le deuxième visionnage :

<b>Cadrage</b>	<b>Effet de lumière</b>	<b>Mise au point</b>	<b>Effet de montage</b>
Mouvements de caméra derrière des obstacles qui occultent notre vision (masquage)	Contrejour, qui crée des silhouettes	Décalage de point : on voit un élément du cadre, puis on est attiré par un autre	Utilisation du fondu enchaîné, qui occulte la fin de l'image précédente
Fragmentation, cadrage d'un détail	Obscurité qui ne permet pas de bien voir	Partie de l'image très floue pour ne pas voir distinctement	
	Brouillard		

Voici maintenant une méthodologie simple pour revenir à des exemples plus précis dans l'extrait. Vous pouvez visionner une troisième fois l'extrait avec les élèves en faisant des arrêts sur images à chaque nouveau procédé détecté ou imprimer les photogrammes ci-dessous tirés de l'extrait pour ensuite les insérer dans le tableau.

Voici maintenant une analyse rapide des procédés dans l'ordre chronologique du film. Dès les premières images, les trois procédés principaux se mélangent : cadrages, effets visuels, effets de montage.

### **Mouvement de caméra et cadrages**

Une image globalement sombre d'où ressortent des lumières électriques très vives, celle du vaisseau spatial. On voit très peu de choses au milieu du noir, juste assez pour comprendre que nous sommes dans une forêt la nuit et qu'un engin spatial s'y trouve. Ce qui est plus mystérieux ce sont ces petites ombres qui se déplacent et qu'on aperçoit à peine au début. Les extraterrestres.

La caméra se déplace de droite à gauche derrière des arbres en ombre chinoise, entre chaque déplacement l'image se fonde et disparaît pour laisser apparaître une autre image (on appelle ce procédé fondu enchaîné). On remarque d'ailleurs que c'est à chaque fois au moment où l'on semble apercevoir une silhouette extraterrestre que le fondu se produit, comme si on voulait délibérément nous les cacher.

Le fait que la caméra se déplace derrière les arbres produit deux effets : on a l'air d'observer, d'espionner derrière des arbres ce qui se passe secrètement ici et les arbres viennent aussi nous empêcher de voir en masquant les personnages.



## La fragmentation

Ce procédé permet de caractériser, faire le portrait d'un personnage à partir d'un détail caractéristique de sa personnalité. Ainsi on peut comprendre le « tout » à partir d'un détail. Ce procédé est utilisé deux fois, une fois pour caractériser E.T mais aussi pour caractériser ceux qui le pourchassent.

Dans le premier plan une main écarte les branches pour observer dans le fond en flou un de ses congénères qui pénètre dans le faisceau. Cela nous communique une information : alors que d'autres sont prêts à repartir, lui est curieux, puisqu'il explore.

On remarque que le fond du cadre est flou et nous permet d'apercevoir une silhouette disparaître alors que le premier plan nous montre la découverte de ces branches que la main manipule avec attention. Le mystère est double, par le flou sur l'identité de ces êtres mais aussi par le fait qu'on ne voit qu'une partie du personnage.

Un peu plus tard quand il est seul dans la forêt, là encore sa main va venir déraciner délicatement une plante sans déranger un lapin, qui on le remarque se retourne mais ne s'enfuit pas. Là encore, le geste filmé en plan serré sur la main d'E.T nous renseigne sur sa personnalité : il est délicat et ne fait pas peur aux autres créatures. Ces petits cadres et moments fragmentés nous dévoilent en même temps qu'ils nous cachent quelque chose. Ils nous cachent son apparence physique dans son ensemble mais nous montre son caractère par petites touches.

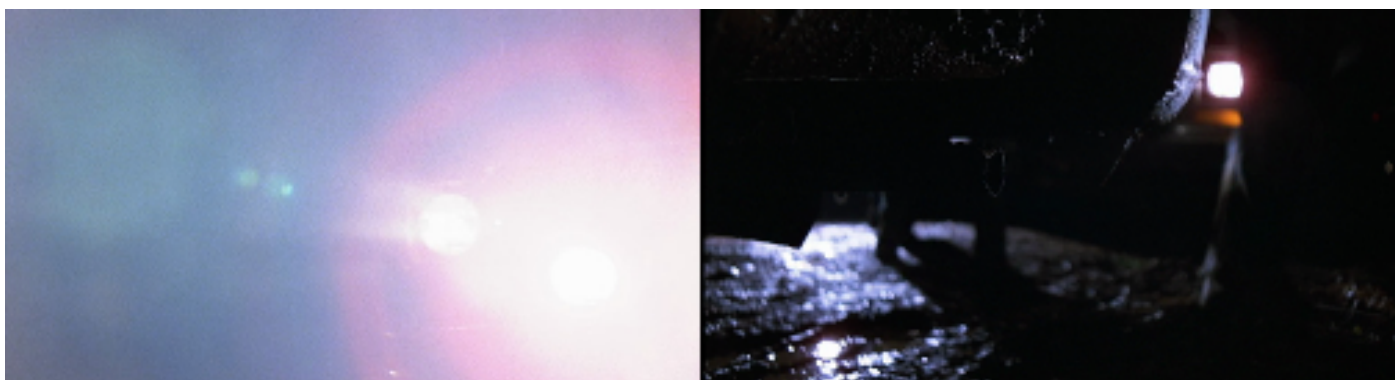


Le même procédé est utilisé pour caractériser les hommes à sa recherche.



Exemple 1

Exemple 2



Exemple 3

Exemple 4



Exemple 5

Exemple 6

Dans les différents plans qui montrent leur arrivée, eux aussi dans la nuit uniquement éclairée par la lumière des phares et des lampes torches, il ressort une sorte d'agressivité. Pourtant dans le premier plan où la voiture arrive, on ne voit pas les occupants. Mais le cadrage (la caméra est posée sur le sol et la voiture vient littéralement l'écraser ou presque) exprime un danger. Le plan commence sur E.T qui fait face aux lumières de la ville puis tourne brusquement la tête vers la gauche laissant apparaître la voiture (2). Le mouvement de caméra vient découvrir et montrer de fait un danger. La lumière des phares est très forte et agressive, le son de la voiture aussi.

Dans le plan suivant, on voit la silhouette d'E.T s'enfuir devant la lumière puissante et aveuglante (3) d'une voiture qui arrive par effraction dans le cadre (2). Ce détail vient nous renseigner sur le désordre et l'agressivité engendrée par l'arrivée des hommes que pourtant nous ne connaissons pas. La fragmentation nous donne encore une fois des informations sur l'intériorité des hommes sans nous les montrer physiquement.

La première partie du corps qui sera montrée (4) sont les jambes et les pieds qui écrasent une flaque (5), comme s'ils étaient un prolongement de leur voiture, destructeurs et agressifs.

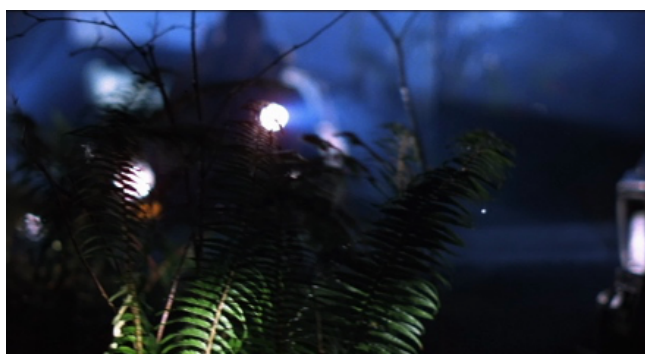
Peu après les hommes sont à nouveau cadrés de façon très serré au niveau de la ceinture. On voit leurs trousseaux de clés accrochés s'entrechoquer et leur lampe torche vaciller dans tous les sens. Là encore la lumière est aveuglante et souvent dirigée vers nous pour nous éblouir (elle est d'ailleurs de couleur rouge). On ne voit jamais le visage de ces hommes mais on ressent leur détermination (ils viennent vers nous), leur frénésie (mouvement de caméra rapide, montage où ils rentrent d'un côté du cadre puis dans le plan suivant d'un autre côté) et leur agressivité (lumière, son, cadrage). Nous avons ainsi un jeu de mise en scène qui nous cache leurs caractéristiques physiques mais nous montre sans ambiguïté leur hostilité.



### Effets de lumière.

Dans la majeure partie de l'extrait les lumières et les éléments atmosphériques viennent créer une atmosphère mystérieuse et ce pour deux raisons : Les lumières très fortes (lampes, projecteurs du vaisseau spatial) créent des contrejours en occultant les personnages. Cela les cache en les silhouettant ou les relègue à l'arrière-plan.

Enfin, la brume et la fumée attirent autant le regard qu'elles donnent une atmosphère diffuse, imprécise qui ne permet donc pas de discerner avec précision ce qui s'y passe. Tout est mouvant et disparaît très vite.



Exemple 1



Exemple 2

## Mise au point et flou

La mise au point et le flou permettent de diriger le regard là où parfois il n'y a rien à voir ou si peu, à cause des contrejours et des effets de lumières qui occultent les sujets principaux de l'image. La mise en scène utilise souvent deux types de bascule qui fonctionnent ensemble : la mouvement de caméra rapide et le décalage de point, comme l'exemple de la voiture qui arrive, explicité plus haut. Il intervient aussi au moment où E.T essaie de se cacher et de se fondre dans la nature. Le cadrage s'attarde d'abord sur la menace, les hommes (1), puis vient ensuite balayer l'espace, un espace assez mystérieux qu'on a du mal à lire, pour révéler la petite silhouette à peine visible d'E.T (2), masqué par des herbes ou un arbre, et dans le flou, pour mieux le fondre dans le décor.

A l'enseignant de voir à quel point il peut rentrer dans le détail pour faire comprendre en profondeur l'apport de tous ces procédés cinématographiques qui créent une ambiance particulière mais « racontent » aussi quelque chose des forces en présences. D'un côté des êtres mystérieux dont le cœur s'illumine pour communiquer, de l'autre des hommes agressifs et dont les intentions ne semblent pas amicales.

## 2. Exercice pratique documentaire autour d'un portrait « mystère »

### Les choix du portrait :

Choisir une personne ou une personnalité de l'établissement avec les élèves. Faire la liste des caractéristiques de sa personnalité. Il peut s'agir de signes caractéristiques de la personne ou d'action le caractérisant (par exemple une main qui s'applique à dessiner ou une cicatrice sur le menton).

### Le filmage :

Comment montrer ? Se demander ensuite comment les montrer un utilisant le principe de la fragmentation, c'est à dire des morceaux de « lui » à la manière d'un puzzle. Quelles parties de son corps ? Comment les filmer ? Réfléchir aux différents procédés de filmage pour suggérer au spectateur certains attributs du sujet. (par exemple filmer le sujet en contrejour pour montrer sa corpulence, filmer en mouvement ses pieds sur la planche de skate pour montrer qu'il est sportif et actif...)

### Le montage :

Bien penser dans quel ordre je monter ces morceaux pour faire comprendre qui est réellement la personne « mystère ». Réfléchir également au rythme. Les plans sont-ils très courts, ou au contraire lents ? Chercher à obtenir le portrait le plus juste et le plus représentatif du sujet filmé.

### Visionnage :

Le moment de retour sur les images filmées est un temps fondamental car il permet de ressaisir tous les enjeux des choix de mise en scène mis en œuvre dans les exercices pratiques. Il est donc important d'y consacrer assez de temps. Pour chaque film, demander les sensations, les émotions qui ressortent mais aussi le sens : que nous racontent ces images ? Confronter les points de vue des créateurs et des spectateurs.



### 3. Exercice pratique de mise en scène autour d'un personnage mystérieux dans un lieu

#### Règles du jeu

Le but de cet exercice est de tourner une séquence courte dans laquelle un personnage réalise une action dans un lieu donné, mais dans l'obscurité. Il est recommandé de limiter l'exercice à 6 plans filmés. Dans les règles du jeu, il est donc important de préciser que ce lieu doit être construit à partir de l'obscurité totale. Il s'agira d'allumer ou de placer quelques sources de lumières à des endroits adéquats pour comprendre où nous nous trouvons. En conséquence, l'image doit donc contenir plus de parties sombres que de parties éclairées. Il est nécessaire d'avoir plusieurs sources de lumières et si possible un ou des projecteurs pour cet exercice.

#### Le choix du filmage lieu et du personnage à mettre en scène

Il s'agit au départ de définir qui est personnage (un cambrioleur, un agent de service, un enfant), le lieu qu'il explore (une salle de classe, un garage, un sous-sol) et ce qu'il vient faire dans cet endroit (voler un objet, passer le balai, attendre quelqu'un). Cela peut être une situation ordinaire (un élève un peu trouillard qui vient récupérer un cahier mais ne trouve pas l'interrupteur) ou une situation plus extraordinaire (un agent de service avec une lampe torche qui suspecte un intrus). La situation doit être simple mais sujette à interprétation. Le spectateur doit se demander quelles sont les intentions du personnage (comme pour E.T ou les hommes au début du film) mais pouvoir les interpréter et les comprendre.

#### Le travail de la lumière

La première chose à faire est d'éclairer le décor. Pour cela pas de règles. Il faut laisser les élèves expérimenter. La première question à poser est ce qui est recherché, en terme d'émotion, de sensation, de sens. A partir de là, questionner les choix esthétiques qui peuvent répondre à ces enjeux. Quelles parties du décor éclairer ? Pour en faire ressortir quoi et donner quelles informations au spectateur ? Techniquement, demander s'il faut plutôt une lumière diffusée (pas très directive, étalée) ou une lumière qui pointe sur un endroit en particulier (lumière directive). On parle de directivité et de qualité de la lumière. Demander de quelle couleur doit être la lumière ? On parle de colorimétrie. Demander quelle doit être la puissance de cette lumière ? (forte ou pas, aveuglante ou discrète). On parle ici de quantité de lumière.

#### Expérimentation

Pointer un projecteur sur un mur blanc pour se rendre compte de la façon dont il renvoie la lumière sur un objet plus ou moins éloigné du mur (lumière indirecte) comparé à une lumière qui va directement sur un objet (lumière directe).

Faire l'expérience de l'éclairage en contre-jour en plaçant le projecteur ou la source de lumière derrière le sujet afin qu'il devienne dans l'écran de la caméra une simple ombre chinoise.

## Filmage

Toujours se référer aux intentions que souhaitent donner les élèves pour leur faire décider des choix techniques. Demander de façon claire aux élèves quels actes du personnage filmer ainsi que l'ordre dans lequel ils apparaissent. Pour chaque nouvelle idée apportant une information sur le personnage, ou sur son acte, faire un nouveau plan. Ne pas hésiter à faire dessiner aux élèves les plans qu'ils souhaitent tourner. Ce story board leur servira de plan de tournage. Penser à rappeler à l'aide du tableau de l'atelier 1 les différents procédés de tournage pour imaginer comment filmer chaque plan en question (par rapport à la lumière, par rapport à la mise au point, par rapport au cadre etc...). Chaque groupe d'élèves pourra si possible tourner sa petite séquence et la monter.

## Visionnage critique

Pour cette étape du visionnage des différents petits exercices, il est important de mettre des mots sur ce que les élèves projettent sur la situation filmée, grâce aux indices montrés ou cachés par la mise en scène et qu'ils écrivent chacun ce que telle séquence visionnée « raconte » et comment. On peut se demander collectivement et pour chaque film ce qu'on aurait pu changer, améliorer, et pourquoi.

## 4. Exercice pratique de mise en scène de création d'un lieu surnaturel à partir d'un endroit bien réel

Cet atelier se réfère à l'extrait du film situé entre 1.09.00 et 1.12.00. Il correspond au moment où Elliot et E.T cherchent à communiquer avec les extraterrestres afin que ceux-ci viennent rechercher leur congénère. Il est donc recommandé de le visionner et d'analyser rapidement comment il est construit.

### Analyse de l'extrait

- Visionner l'extrait deux fois avec les élèves.
- Lors de la deuxième vision demander comment des plans du lieu et des objets, parfois sans personnage arrivent à créer un mystère ? Par quels moyens et comment la mise en scène parvient à rendre le lieu et l'endroit magique ?

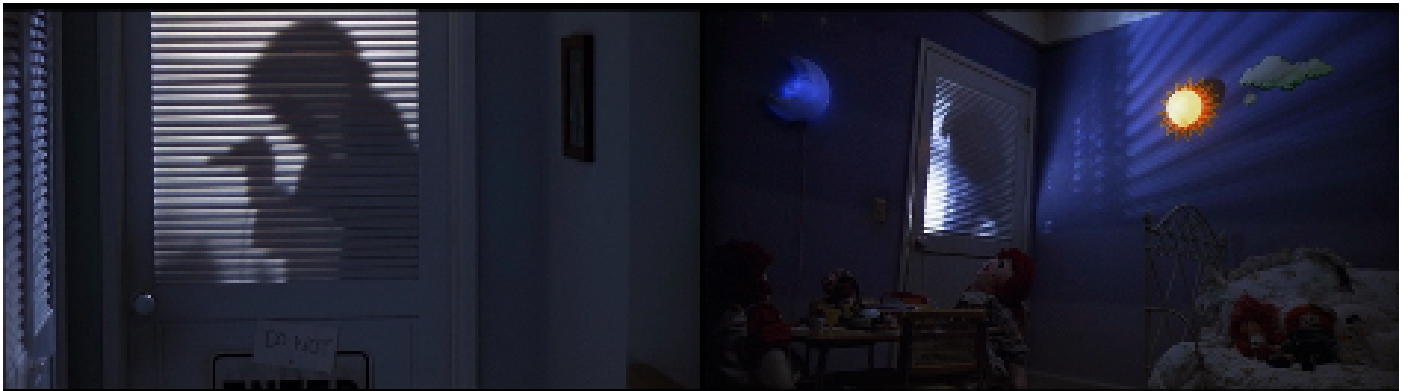
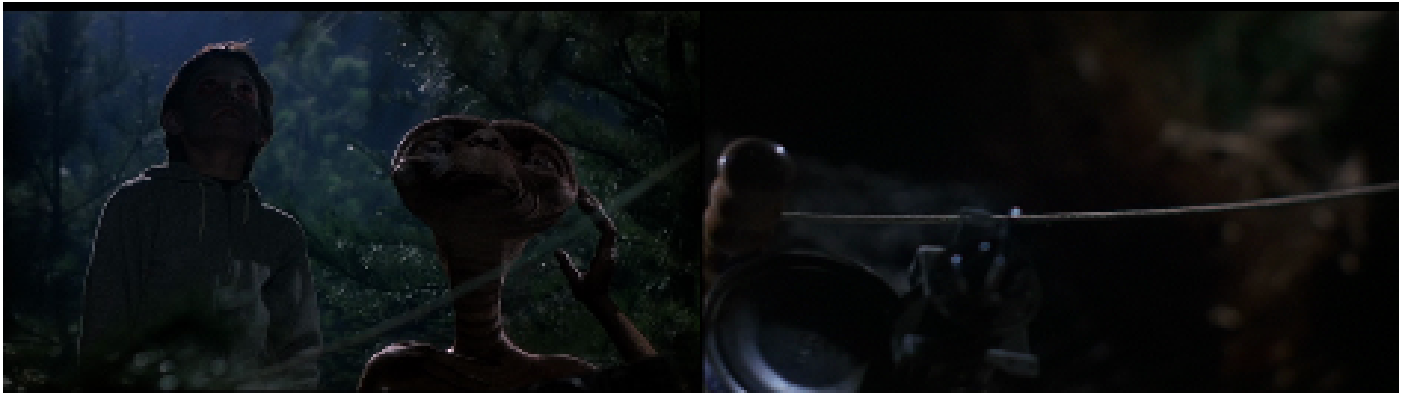
Remarquons tout d'abord que deux lieux sont filmés dans l'extrait : la forêt mais aussi la chambre d'Elliot.

L'extrait est composé globalement de deux types de plan :

- les plans vides c'est à dire sans personnage.
- les plans avec personnages.

Les plans sur les personnages sont, tout comme la première séquence du film analysée, soit très peu éclairés, soit en contre-jour. Les plans sur les objets et le décor montrent toujours que « quelque chose se passe », (la corde qui fait bouger les branches de l'arbre, le mécanisme qui fait comprendre qu'un message est réceptionné, la lumière qui « donne vie » au décor dans la chambre).

Voici quelques photogrammes du film :



## **Analyse de l'extrait :**

Dans les photogrammes de gauche les différents plans sur les personnages filmés et dans ceux de droite, les plans sur les objets et le décor. Ces photogrammes peuvent être reproduits et donnés aux élèves pour les analyser.

Pour chaque photogramme définir avec les élèves comment les personnages, puis les objets sont cadrés (échelle de plans : serré, large, gros plan). Procéder de même pour les mouvements de la caméra, le jeu sur la lumière (ombre, lumière, lumière mouvante, contrejour). A quoi cela sert-il ? Qu'est-ce que cela raconte ? Que ressent-on ?

Nous pouvons remarquer dans les photogrammes sélectionnés que les personnages sont toujours cadrés en plan rapproché taille et qu'ils sont toujours soit peu éclairés soit en contrejour où en ombre chinoise. On les identifie sans voir leurs expressions de visage et ils ont toujours la tête et le regard dirigé vers l'extérieur du cadre, dans le hors-champ. Ce que regardent les personnages nous est montré dans les contre-champ : il s'agit du fil tendu, de la machine qui écrit un message, de la lumière qui irradie une chambre, des poupées et des figurines inondés de lumière qui semblent prendre vie. Tous ces espaces inanimés se mettent en mouvement (vent, tension d'un fil, d'un câble, lumière qui irradie et se déplace) de façon un peu magique, car on ne comprend pas concrètement l'origine de cette mise en branle. Il y a cette idée que « ceux qu'on ne voit pas » (les extraterrestres) rentrent en communication avec ces espaces en imprimant un mouvement et une tension dans ces plans qui devraient être fixes et privés de mouvement.

L'idée principale est donc que l'inanimé prend vie, là où les personnages sont dans une position d'attente d'un signe. La lumière et les mouvements de caméra permettent de signifier l'apparition de ces signes. Ainsi la mise en scène, en cachant plus ou moins les personnages, permet de mieux montrer ceux qu'on ne voit pas et qu'on attend (les extraterrestres hors-champ) en se concentrant sur le décor, qui réagit à leur présence alors même qu'ils sont absents de l'image.

## Exercice pratique transformer par la mise en scène un lieu réel en lieu surnaturel

Cet exercice qui prend pour base l'extrait étudié juste avant demande à bien séparer deux espaces à filmer, un premier autour d'un personnage qui entre dans un endroit et l'explore et un second fait de plans sans personnage qui est un lieu où les objets, l'endroit lui-même semble prendre vie. Il est recommandé de limiter le nombre de plans à 6 maximum et de choisir le lieu le plus banal qui soit. Par exemple une salle de classe. La trame doit être simple : un enfant entre dans un lieu qui se met à « s'agiter » et provoque un sentiment que quelque chose de surnaturel l'habite.

## **Filmage de la séquence**

Choisir le lieu à filmer et l'aménager avec des objets qui devront par leur fonction montrer qu'ils « prennent vie ». Il peut s'agir d'appareils électriques qui se déclenchent seuls, mais aussi de photos, de posters etc...

Une fois le décor posé, interroger la lumière. Pour rendre un effet un peu irréel, les élèves pourront expérimenter différentes sources de lumières en plusieurs étapes.

- a) choix de la source (lumière douce, ou plutôt marquée, très dirigée ou plutôt diffuse)
- b) direction de la lumière et sa façon de se mouvoir dans le plan (rapide, doucement, venant d'en haut ou du bas)
- c) couleur de la lumière (rouge, bleue, verte, ou très blanche). Pour cela on pourra placer des pochettes calques (protèges cahiers) de couleur ou mieux acheter des gélatines de couleur.

La dernière question à poser est celle des mouvements de caméra qui peuvent servir à découvrir mais aussi à accompagner un déclenchement et ses répercussions (comme le câble qui déclenche l'écriture sur l'écran dans l'extrait étudié).

On prendra soin de faire attention à l'échelle de plan (plus ou moins serrée sur les actions à filmer), la lumière (qui permet de souligner et de montrer que l'espace s'anime de lui-même), mais aussi à la focale (plus on choisit au départ de « zoomer » pour choisir une focale longue et plus on soulignera la concentration du regard, mais aussi le rapport intime à ce qui est filmé).

Dans un premier temps, il faudra tourner les plans sur l'enfant qui explore l'endroit, en prenant soin de ne pas éclairer son visage et de privilégier l'environnement. Il pourra être peu éclairé ou en contrejour. Toutefois même si on ne voit pas l'expression de son visage, attention à bien diriger sa tête vers ce qu'il est censé regarder, pour ensuite au montage raccorder sur ce qu'il voit.

Dans un deuxième temps, on filmiera les objets et le lieu avec les effets choisis au préalable.

## **Montage**

Dans le logiciel de montage, on mettra bien les prises tournées de l'enfant qui explore et du lieu surnaturel dans des dossiers différents. Il s'agit ensuite de créer un montage en assemblant les plans qui se répondent, l'intérêt étant d'expérimenter et d'en inverser certains pour voir comment réécrire au montage ce rapport entre celui qui explore et l'environnement qui se met à « vivre sous ses yeux ». Il ne faut pas hésiter à déplacer des réactions en fonction de l'action observée si cela paraît plus productif émotionnellement.

Le montage doit permettre de nous faire comprendre par étapes la trame des événements et de reconstituer en fragmentant les deux espaces et les actions, ce que l'enfant qui explore comprend de la situation dont il est le témoin.

## **Visionnage critique**

Le montage organisé en petits groupes pourra donner lieu à différents montages qui donneront de la version écrite au départ des interprétations différentes. Ainsi, les élèves se rendront compte de la force du montage pour réécrire un scénario, si modeste soit-il.

## ANNEXES

### Notions abordées :

**Echelles de plan** : C'est la place que prend le sujet principal filmé en fonction du cadre défini. On part de l'échelle humaine pour définir plusieurs types de plans (gros plan, plan rapproché épaule, taille, plan américain, plan moyen, plan demi-ensemble, plan ensemble etc...)

<https://upopi.ciclic.fr/vocabulaire/definition/sceance-4#definition-4-1>

**Focales** : Ce sont les objectifs qu'on met devant la caméra. Chacune d'entre elles (courte, moyenne ou longue) propose une façon de voir le monde assez différente. Plus la focale est longue (quand on zoome, on extrait le décor, cela l'abstrait dans le flou et on se concentre sur un sujet) plus cela devient intime ou mental, plus la focale est courte plus le décor prend de la place et crée une distance avec ce qu'on voit.

<https://upopi.ciclic.fr/vocabulaire/definition/sceance-2#definition-2-2>

**Panoramiques, travelling** : Le panoramique consiste à mettre une caméra sur pied et à faire pivoter la tête autour du pied fixe. Il s'agit d'un mouvement de caméra. Le travelling, lui voit le pied de caméra fixé sur un chariot roulant se déplacer. Les deux peuvent être combinés.

<https://upopi.ciclic.fr/vocabulaire/definition/sceance-5#definition-5-1>

**Sur la lumière** : Pour voir les notions abordées de façon pratique.

<http://makingvideo.free.fr/pdf/savoir-place-les-projecteurs.pdf>



**passeurs  
d'images**

**L'ASSOCIATION**