

# Nanouk

## Ateliers de pratique cinématographique

**Grand / Petit**

par Eurydice Calmejeanne

Public

une classe d'élèves du CP au CM2

# Durée de l'atelier

Les ateliers proposés sont modulables en 1 à 3 heures selon le temps qui peut leur être consacré.

On pourra prévoir entre 30 minutes et 1 heure pour la partie « théorique » selon le temps passé sur les extraits et l'approfondissement des notions abordées.

Pour la mise en pratique, l'enseignant devra proposer une limite de temps aux élèves dans laquelle, ils devront répondre à l'exercice attendu.

# Objectifs

- A travers différents procédés pour faire varier la taille d'un personnage, découvrir les notions de cadre, valeurs de plan, mouvement de caméra, plongée/contre-Plongée.
- Aborder le principe technique du cinéma : de la succession d'images au mouvement continu, découvrir les notions de cinéma d'animation ainsi que quelques trucages basiques du cinéma.
- A travers l'exemple des rapports de taille des personnages, aborder les principes de base du langage cinématographique.

# Lieu

Espaces intérieurs et extérieurs de l'école.

# Extraits de films

- *Le monde vivant* – Eugène Green, 2003, France
- *King-Kong* - Ernest B. Schoedsack, Merian C. Cooper, 1933, USA
- *La Planète Sauvage* – René Laloux, 1973, France, République Tchèque
- *Alice* – Jan Svankmeyer, 1988, République Tchèque
- *L'homme qui rétrécit* – Jack Arnold, 1957, USA

# Présentation des ateliers

## 1 – CONTENU THEORIQUE ET VISIONNAGE D'EXTRAITS

- Jouer avec les dimensions : découverte de procédés techniques du cinéma pour jouer sur la taille des sujets filmés
- Grand/Petit : Pour raconter quoi ? : découverte des symboliques exprimées par cette thématique

## 2 – MISE EN PRATIQUE

Proposition de 3 ateliers pour expérimenter « en faisant » à travers la thématique GRAND/PETIT quelques notions de cadre et de mise en scène, bref, de Cinéma.

### Atelier 1 : Jouer avec les perspectives

**Durée** : 30 minutes (+30minutes à 1 heure de présentation théorique)

**Matériel** : Un appareil photo, téléphone ou tablette avec un écran pour chaque petit groupe.

**Lieu** : La cour de l'école ou n'importe quel lieu avec suffisamment de profondeur.

**Objectif** : Jouer avec les perspectives et la distance de la caméra pour faire grandir et rapetisser des personnages dans un cadre. Travailler la coopération entre le « metteur en scène » et ses acteurs.

### Atelier 2 : Technique de la transparence – vidéo-projection

**Durée** : 1h30 (+30minutes à 1 heure de présentation théorique)

**Matériel** : Une caméra, un vidéoprojecteur, un écran ou mur ou drap blanc.

**Lieu** : Un lieu suffisamment grand pour que l'on puisse projeter des images, dans lequel puisse se faire une obscurité suffisante, et un écran, drap blanc ou mur blanc permettent cette vidéo-projection.

**Objectif** : Travailler sur un « vieux trucage » du cinéma, la transparence. Sensibiliser aux sensations produites par les différentes valeurs de plan. Sensibiliser les élèves à l'émotion d'un tournage un peu plus complexe et à l'esthétique de la vidéo-projection.

### Atelier 3 : Narration en Plongée/Contre-plongée

**Durée** : 1h15 ou 2h00 (+30minutes à 1 heure de présentation théorique)

**Matériel** : Une caméra – un logiciel de montage – Un écran pour visionner la restitution – 2 dés

**Lieu** : N'importe quel lieu.

**Objectif** : Sensibiliser les élèves aux effets produits par la Plongée et la Contre/Plongée, leur apprendre à réaliser une histoire simple grâce à un découpage technique simple. Les sensibiliser à la notion de langage cinématographique.

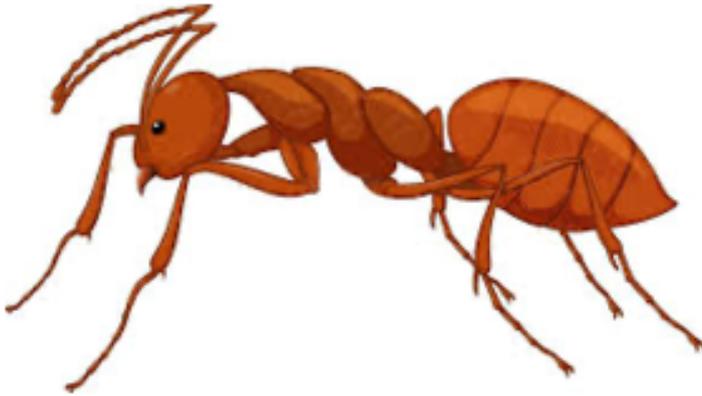
## 3 – ANNEXE

Quelques Grands/petits dans d'autres disciplines artistiques

# 1. Contenu théorique et visionnage d'extraits

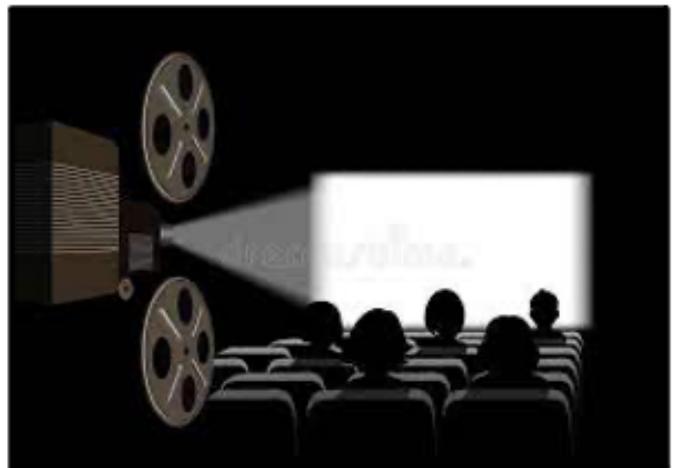
## INTRODUCTION

Lorsqu'on « représente » un objet, en le dessinant, ou en le sculptant, il est très exceptionnel qu'on le représente à sa taille réelle. Par exemple, si on dessine un arbre sur un cahier, on le dessinera plus petit, à l'échelle de la feuille. Et si on veut dessiner une fourmi, on la dessinera plus grande qu'une vraie fourmi pour pouvoir en percevoir les détails que notre œil ne pourrait pas voir sans agrandissement.



Au cinéma, c'est pareil, il est très rare que les objets et les personnages aient leur taille réelle ! En fait, pour représenter un sujet, le cinéma le fait changer de taille deux fois !

D'abord, en le filmant, il produit une image miniature enregistrée sur un capteur numérique, puis grâce au projecteur cette image est ensuite agrandie sur l'écran de cinéma. Le cinéma agrandit les objets, décors, personnages à la mesure de la taille de l'écran. Plus l'écran est grand, plus ce qui a été filmé sera agrandi !



## Un peu d'histoire : de la boîte à l'écran

Un peu avant que le cinéma ne soit inventé par les frères Lumière, l'inventeur américain Thomas Edison avait déjà réussi à réaliser des films très courts avec une caméra appelée Kinétographe. Les images étaient enregistrées sous la forme de centaines de photographies sur un long ruban de 35 millimètres de largeur. Les films réalisés étaient ensuite placés dans une grosse boîte en bois d'un mètre environ et on pouvait les regarder à travers une ouverture munie d'une loupe. Mais l'image était très petite et les personnages vraiment minuscules !



Alors quand les frères Lumière ont réussi à projeter leurs films sur un grand écran, ce fut sensationnel ! La première projection publique payante eu lieu le 28 décembre 1895 à Paris. A l'aide d'un projecteur « le cinématographe », situé au fond de la salle, les petites images ont été projetées sur un écran géant. Les personnages devinrent immenses sur l'écran, devant les yeux ébahis des premiers spectateurs.

Par la suite les caméras se sont perfectionnées et les salles se sont équipées pour permettre des formats de plus en plus grands, afin d'immerger de plus en plus les spectateurs dans l'image.

## **JOUER AVEC LES DIMENSIONS**

Depuis le début de l'histoire du cinéma, les réalisateurs ont profité de cette liberté donnée par le cinéma de jouer avec les dimensions réelles. Ils ont eu envie d'inventer de nouvelles mesures pour leurs personnages ou de leur faire changer de taille, envie de plonger les spectateurs dans l'infiniment petit ou l'infiniment grand.

Ainsi au fur et à mesure, ils ont expérimenté différentes techniques plus ou moins sophistiquées pour jouer avec la taille et les proportions des sujets qu'ils filmaient.

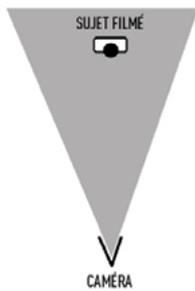
### **1 – Distance avec la caméra**

Plus un objet est loin de nous, plus il est petit. On peut jouer en plissant les yeux à déterminer la taille d'un objet en le plaçant entre notre pouce et notre index, et réaliser qu'un arbre immense tient entre nos deux doigts ! Si on se rapproche de l'objet, on constatera qu'il faut écarter nos doigts pour le contenir et inversement, si nous nous en éloignons, il paraîtra encore plus petit.

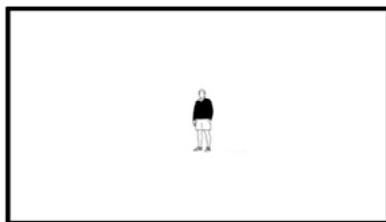
C'est pareil au cinéma : la taille d'un objet varie en fonction de la distance entre lui et la caméra. Ainsi, plus il sera proche de la caméra au moment du tournage, plus il occupera une grande place dans le cadre.

### **Les valeurs de plans**

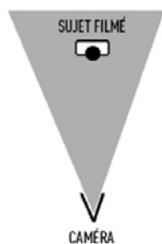
Ainsi, selon la distance choisie entre le sujet filmé et la caméra, **on obtiendra des plans de différentes valeurs** dans lesquels le sujet occupera une place plus ou moins grande.



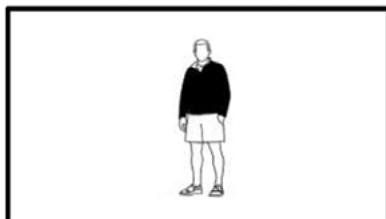
### PLAN LARGE



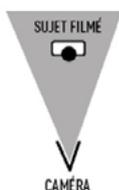
Le **plan large** permet de montrer le paysage, l'espace dans lequel l'action se déroulera. L'être humain sera donc quasi invisible, perdu dans le décor.



### PLAN D'ENSEMBLE



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.



### PLAN MOYEN



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.



### GROS PLAN



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.



### TRÈS GROS PLAN



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 sujet s'approche ou s'éloigne de la caméra

Pour grandir ou rétrécir dans le cadre, le sujet peut donc lui-même s'approcher ou s'éloigner de la caméra qui reste fixe. Si on filme le déplacement du personnage qui s'approche de la caméra, on peut donner l'illusion que le personnage grossit. En formant un cadre avec nos doigts et demandant à un camarade d'avancer vers nous, on voit bien que son visage occupe de plus en plus le cadre formé par nos doigts au fur et à mesure qu'il s'approche de nous.

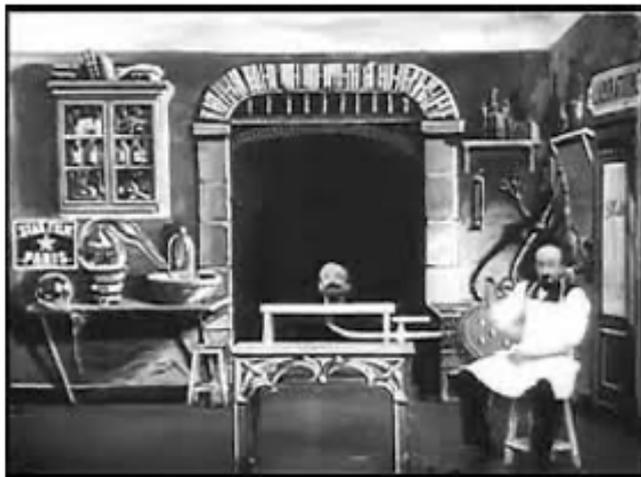
Déjà au tout début de son histoire, le cinéma racontait des histoires extraordinaires en modifiant les dimensions des personnages.

Ainsi, en 1901, Georges Méliès, un réalisateur français, stupéfait les spectateurs encore peu ou pas habitués au cinéma avec L'Homme à la tête en Caoutchouc.

Avant de découvrir le cinéma, Georges Méliès était un magicien, un illusionniste. Lorsqu'il découvre le cinéma, il utilise cette formidable technique pour poursuivre son travail sur l'illusion.

Dans L'Homme à la tête en Caoutchouc, on voit un savant qui gonfle une petite tête posée sur un socle. La tête grossit, grossit jusqu'à occuper tout l'écran, et finit par exploser !

Pour donner cette illusion de grossissement, Méliès a posé sa caméra dans un studio, s'est habillé tout en noir pour ne faire dépasser que sa tête, et s'est approché de plus en plus près de la caméra jusqu'à ce que sa tête occupe tout le cadre.



Pour placer cette tête sur le socle et dans le cadre, Méliès a utilisé un trucage : la technique de la **surimpression**, c'est à dire qu'il avait filmé séparément le décor avec le savant en laissant un cadre noir dans le cadre. Il a ensuite superposé les deux pellicules pour projeter une seule série d'images contenant le décor et la tête grossissant.

## Le travelling

Le réalisateur peut aussi choisir que son sujet reste fixe et que ça soit sa caméra qui bouge.

**Le travelling** est un déplacement de la caméra pendant que la caméra filme. En s'éloignant ou en se rapprochant de son sujet, elle le fait rétrécir ou grandir dans le cadre.

Il existe de nombreuses techniques pour effectuer ces mouvements de caméra. Le plus souvent, on utilise des chariots posés sur des rails de travelling.

## 2 – Plongée/contre-Plongée

Une autre façon de faire paraître plus petit un personnage est de le filmer d'en haut. Inversement pour le faire paraître plus grand, on peut le filmer par en bas.

Ce choix de placement de caméra s'appelle : **plongée**, quand la caméra domine son sujet, et **contre-plongée** lorsqu'elle filme un sujet par en dessous.

Les personnages filmés ainsi sont légèrement déformés dans le cadre, mais cela ne gêne pas notre œil de spectateur qui reconnaît la sensation d'être plus petit que quelque chose quand on le regarde d'en dessous et plus grand quand on le regarde d'au-dessus. Ce procédé joue avec nos sensations pour installer un rapport de domination entre deux personnages.

Dans cet extrait du *Monde vivant*, d'Eugène Green, le réalisateur utilise ce procédé pour faire ressentir aux spectateurs le fait que le garçon plus âgé essaye d'imposer sa domination au garçon plus jeune. Les garçons sont filmés en **champ/contre-champ**, c'est à dire chacun leur tour de face, et du point de vue de l'autre. Le grand est filmé en contre-plongée, puis le petit en plongée.

Mais lorsqu'un homme adulte surgit, les deux garçons, sont réunis dans un même plan et sont filmés en plongée du point de vue de l'adulte. Le champ/contre-champ s'organise désormais dans un face à face entre les deux enfants et l'adulte, « le chevalier ». Les plans sur l'adulte, sont donc filmés en contre-plongée.

A travers ce montage, c'est à dire, cet enchaînement de plan, le réalisateur fait ressentir au spectateur qu'il y a toujours un plus grand que soi. Cette affirmation proposée par ce **langage cinématographique** est renforcée par le dialogue. En effet, dans leur conversation, les enfants et le chevalier évoquent un ogre, dont le spectateur sait que c'est un personnage de conte géant. Le réalisateur fait planer sa taille plus grande encore que celle du chevalier par sa seule évocation et le propos exprimé par le montage : il y a toujours plus grand que soi.



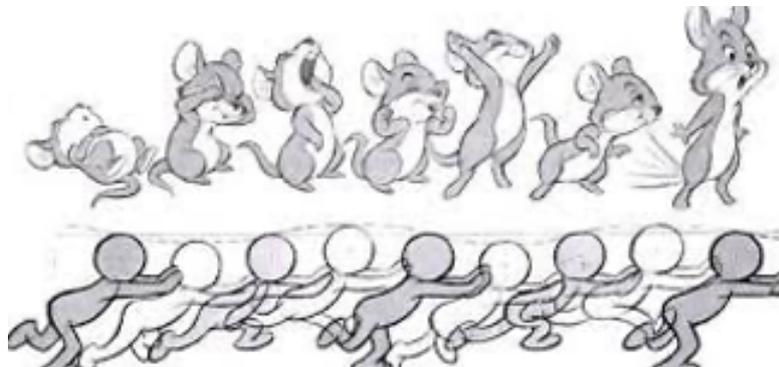
### 3 – Le Cinéma d’animation

Le cinéma d’animation est souvent utilisé pour représenter l’infiniment petit, l’infiniment grand ou quand on veut faire changer de taille des personnages ou des objets. En effet, lorsqu’on dessine, modèle ou même lorsqu’on crée des images par ordinateur, on est libre de choisir les dimensions et les rapports de taille entre les personnages que l’on veut. On peut s’affranchir de la contrainte de la prise de vue réelle...

Pour réaliser un film d’animation, il faut travailler image par image. C’est ensuite en projetant le défilement rapide des images que l’on crée des images animées.

Cette transformation d’une succession d’images fixes en images animées se produit grâce à ce qu’on appelle la « **persistence rétinienne** » et à « **l’effet phi** ».

Pour en savoir plus : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Effet\\_phi](https://fr.wikipedia.org/wiki/Effet_phi)



Il existe de nombreuses techniques d’animation, les plus connues sont :

- le dessin animé (Studio Disney, Hayao Miyazaki...)
- la technique du papier découpé (La Planète Sauvage – René Laloux, 1973)
- la pâte à modeler (ex : Wallace & Gromit série de courts et longs métrages créée par Nick Park ; Chicken Run (2000) Nick Park et Peter Lord) ;
- l’animation d’objets (ex : Alice – Jan Svankmajer, 1988, : Dans ce film, le réalisateur mélange des images de prises de vue réelles et de l’animation d’objet.)
- l’animation d’images de synthèses 2D ou 3D grâce à des ordinateurs (ex : Toy Story de John Lasseter, 1996 : un des tout premiers...)

Comme Jan Svankmeyer l’avait fait de façon plus « artisanale » en 1988 avec Alice, aujourd’hui de nombreux réalisateurs mélangent les prises de vues réelles à de l’animation lorsqu’ils ont besoin de « truquer » les images pour changer de dimensions.

Par exemple, dans Arthur et les Minimoys (2006), Luc Besson a choisi de représenter le quotidien d’Arthur en prise de vue réelle. Mais il utilise des images de synthèse lorsqu’Arthur rétrécit pour rejoindre le monde des Minimoys.

Dans Ant-Man, en 2015, le réalisateur Peyton Reed, raconte l’histoire d’un homme qui grâce à une combinaison inventée par un scientifique génial, peut devenir aussi petit qu’une fourmi.

Pour représenter l’homme à la taille d’une fourmi, il utilise ce qu’on appelle des Visual effects, ou VFX, c’est à dire que comme Svankmajer en son temps mélangeait la prise de vue réelle au procédé d’animation d’objets, il mélange les prises de vues réelles à des images de synthèse en 3D créées par ordinateur.

#### 4 – Quelques effets spéciaux

Comme on l'a vu avec l'exemple de *L'Homme à la tête en Caoutchouc*, les trucages existent depuis le début de l'histoire du cinéma.

Voici quelques trucages souvent utilisés pour jouer avec la différence de taille entre les personnages.

##### Le cache contre cache

Dans *L'homme qui rétrécit*, Jack Arnold raconte l'histoire fantastique de Scott Carey, un américain qui se met à rapetisser parce qu'il a été irradié par un nuage radioactif. Plusieurs scènes montrent Scott et sa femme dans le même plan. Dans ce photogramme issu de l'extrait proposé, le réalisateur a filmé deux images séparées de chacun des deux acteurs, qui jouent comme s'ils étaient dans la même pièce. Les deux images sont ensuite réunies en une seule.



A gauche, la femme de Scott est filmée dans un décor de taille normal, tandis qu'à droite, Scott est entouré d'accessoires géants.

##### L'incrustation

Toujours dans *L'homme qui rétrécit*, Jack Arnold utilise un autre trucage. Il filme le décor du salon avec la maison de poupée et le fauteuil en plan rapproché d'une part. Et d'autre part, il filme Scott en plan très très large, donc de très très loin, de sorte qu'il apparaît tout petit dans le cadre.



Pour que l'on puisse aisément découper sa silhouette, Scott est filmé sur un « fond vert » (ou bleu) qui permet que sa silhouette se détache clairement du fond.

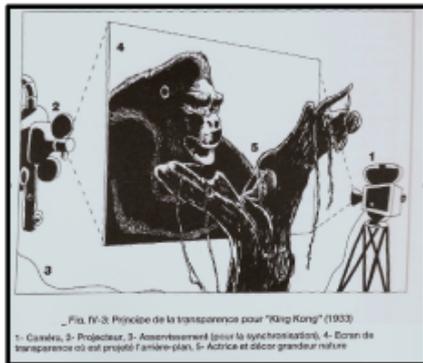
Dans cette première photo prise sur le tournage d'une version récente de *King-Kong* réalisé en 2005 par Peter Jackson, on peut voir l'actrice Naomi Watts dans un décor entièrement vert. Sa silhouette sera ensuite incrustée dans une autre image comme on peut le voir sur la seconde photo.



## La transparence

Dans leur *King-Kong*, Ernest B. Schoedsack, Merian C. Cooper, ont également utilisé la technique de la transparence pour réunir la gigantesque créature King-Kong et sa proie. Comme en témoigne le schéma ci-dessous, le principe est de filmer des éléments de petite taille et de les projeter en très grand sur le mur d'un studio. On place ensuite un personnage devant les images projetées et on filme l'ensemble.

Dans cet exemple, les réalisateurs ont filmé une maquette de King-Kong et de la jungle et ont projeté ces images sur un écran géant en plaçant leur actrice au premier plan.



## Maquette et construction de décor

Comme on a pu le voir dans l'extrait de *L'homme qui rétrécit*, de Jack Arnold une autre façon très efficace de donner l'illusion qu'un personnage change de taille, est de faire varier les décors et accessoires qui l'entourent. Ainsi la maison de Scott placée dans les plans où figure sa femme, est construite à la taille d'une maison de poupée. Elle est répliquée à l'identique mais à l'échelle d'une vraie maison pour les plans où Scott est filmé.

C'est un des procédés utilisés par Jan Svankmajer, dans son *Alice*.



Dans l'extrait proposé, on voit que Alice est beaucoup trop grande pour la pièce. Même la porte est plus petite qu'elle, et la table semble bien plus petite qu'au début de l'extrait.

Pour donner cette illusion, le réalisateur a demandé à son chef décorateur de construire un décor de pièce identique mais en plus petit, ainsi qu'une table plus petite.

## Conclusion

Souvent plusieurs techniques sont utilisées. Tous les coups sont permis et plus les procédés sont diversifiés, plus l'illusion fonctionne !

## GRAND/PETIT - POUR RACONTER QUOI ?

La taille des personnages exprime la relation entre ces deux personnages : leur rapport de force. Au moins dans les apparences, le plus grand apparaît comme le plus fort, comme celui qui domine. Mais souvent, les réalisateurs déjouent ce principe. Et c'est finalement le plus petit qui est le plus fort. C'est une façon de montrer que la force ne réside pas que dans la puissance physique, et de valoriser d'autres qualités comme la rapidité, l'intelligence, la générosité.

Le cinéma utilise les images pour raconter des choses au delà des mots. Il se sert des éléments de décor, de mise en scène, de sons, pour **symboliser** des idées, c'est à dire les représenter en image et en son. On peut parler d'un **langage cinématographique**.

Ainsi dans l'extrait proposé de *La Planète sauvage*, de René Laloux, nous comprenons que nous sommes toujours plus petits ou plus grands que quelqu'un. Par le biais de **l'empathie**, c'est à dire en nous mettant à la place de cette femme et de son bébé, le réalisateur nous montre que nous même, nous sommes peut-être cruels avec les êtres plus petits que nous.



Il utilise la figure de la femme et de son enfant qui sont des figures auxquelles on s'identifie facilement. Au début de l'extrait, nous sommes à la mesure de la maman et de son bébé, et les doigts des enfants bleus extraterrestres nous paraissent immenses. Le fait de les voir représentés à taille humaine nous fait partager leurs émotions, c'est à dire la terreur et la volonté de la maman de protéger son bébé. Puis lorsque l'échelle de plan change, nous découvrons qu'en réalité les doigts monstrueux sont ceux d'enfants. Cela déplace notre regard. Habituellement les enfants ne paraissent pas monstrueux. Mais là, on comprend que leur curiosité et leur envie de jouer peuvent être destructrices pour la toute petite maman et son tout petit bébé.

Avec cet extrait, le réalisateur nous donne une sorte de leçon. Il nous dit que même sans désir de faire mal, notre puissance peut être destructrice. Il nous dit que même des êtres beaucoup plus petits que nous et différents de nous peuvent ressentir des émotions très proches des nôtres et que nous sommes capables de les partager pour peu que l'on y regarde de plus près. C'est aussi une façon de mettre en garde les humains face à leur force de destruction.

Dans l'extrait de *King Kong*, c'est pareil, cette gigantesque créature symbolise la force de la nature sauvage. Les habitants de l'île vénère King-Kong et lui offre une jeune femme en offrande. Elle paraît minuscule dans sa main. Elle apparaît dans toute sa fragilité. Dans la suite de l'histoire on découvrira que malgré son énorme puissance, King-Kong est capable de sensibilité. Cela nous rappelle que la bestialité n'est pas incompatible avec la sensibilité. Et pose la question de qui sont les vrais monstres.

Le fait de montrer que les tailles peuvent varier, permet de rappeler que tout est relatif.

Le langage cinématographique utilise les symboles mais aussi les sensations.

Les réalisateurs utilisent souvent les changements de taille pour jouer avec nos sensations. Se sentir tout petit, c'est souvent pour les adultes une façon de se souvenir de ses sensations d'enfance. Si par exemple les élèves de primaire retournent dans leur crèche ou dans des endroits qu'ils n'ont fréquentés que lorsqu'ils étaient tout petits, les meubles, les pièces, tout leur paraît beaucoup plus petit. Et d'un coup, ils ont la sensation d'être des géants. C'est pareil quand les parents sont invités dans la classe de leur enfant en primaire et qu'ils s'asseyent à leur table. Ils ont la sensation d'être des géants.

Dans l'extrait proposé de Alice – Jan Svankmajer, Alice boit un étrange liquide bleu et devient toute petite. Elle ne peut plus accéder aux objets dont elle a besoin, elle devient impuissante et plus encore, elle devient une automate. Lorsqu'elle goûte ensuite un biscuit, elle devient trop grande, de sorte que la pièce trop petite l'enferme comme une cage. Notre perception de l'espace, qui épouse celle d'Alice, nous renvoie à des sensations connues : celle d'être dans un monde trop grand et inaccessible lorsqu'on est trop petit, puis celle d'être étreint dans un monde devenu trop petit. Avec cette mise en scène, le réalisateur illustre des états d'âmes bien connus des enfants qui par définition ne cessent de grandir et qui par moment se sentent trop petits pour certaines choses et pour d'autres, trop grand.



## 2. Mise en pratique

### Atelier 1 - Jouer avec les perspectives

**Durée** : 30 minutes

**Matériel** : Un appareil photo, téléphone ou tablette avec un écran pour chaque petit groupe.

**Lieu** : La cour de l'école ou n'importe quel lieu avec suffisamment de profondeur.

**Objectif** : Jouer avec les perspectives et la distance de la caméra pour faire grandir et rapetisser des personnages dans un cadre. Travailler la coopération entre le « metteur en scène » et ses acteurs.

2 exemples :



Les petits grands-parents d'Aurel ont grandi d'un coup !



Aurel a un tout petit frère sur la tête !

Ce premier atelier très simple et ludique a pour but de faire prendre conscience aux élèves des notions de cadres, et de perspective. Les élèves devront être divisés en petit groupe de 6.

### **Etape 1 : Préparation**

- Expliquer le principe de la taille d'un sujet dans le plan en fonction de son éloignement de la caméra.
- Montrer aux élèves comment faire un cadre avec pouces et index. Leur demander d'observer dans ce cadre un camarade proche d'eux, puis un camarade éloigné. Leur faire prendre conscience de la distance.
- Proposer aux élèves de fermer un œil et d'essayer de « toucher » la tête d'un camarade éloigné en plaçant avec précision leur doigt sur celle-ci.

### **Etape 2 : Dans la cour**

- 1 élève sera en charge du cadre, 1 autre élève de la mise en scène, les autres seront acteurs. L'opération pourra être répétée de façon à ce que chaque élève soit au moins une fois metteur en scène ou cadreur.
- L'élève en charge de la mise en scène devra proposer une disposition des 4 acteurs de façon à ce que certains soient plus près (et donc plus grands) et d'autres plus loin (et donc plus petits). En fonction de l'âge des enfants, la consigne pourra être de travailler sur 2, 3 ou même 4 distances différentes.
- Pour les plus à l'aise, on pourra leur demander de faire deux photos avec un personnage fixe dans le plan et d'autres dont la taille varierait d'une photo à l'autre, en se rapprochant ou s'éloignant de la caméra. (Cf Photo 1&2 – Aurel et ses grands-parents.)
- Il sera nécessaire de bien briefer les cadreurs et le metteur en scène sur l'importance de la patience, et de la nécessité de parler avec douceur aux acteurs ! (C'est une des difficultés et non des moindres de l'exercice ! Mais c'est une façon de toucher de près au travail nécessaire à la mise en scène de cinéma...)

### **Etape 3 : Restitution**

Les photos obtenues seront projetées aux élèves. Ils partageront ensuite avec les autres les difficultés rencontrées, échangeront autour des impressions produites par les photos.

## **Atelier 2 - Technique de la transparence - Vidéo-projection**

**Durée :** 1h30

**Matériel :** Une caméra, un vidéo-projecteur, un écran ou mur ou drap blanc.

**Lieu :** Un lieu suffisamment grand pour que l'on puisse projeter des images, dans lequel puisse se faire une obscurité suffisante, et où un écran, drap blanc ou mur blanc permettent cette vidéo-projection.

**Objectif :** Travailler sur un « vieux trucage » du cinéma, la transparence. Sensibiliser aux sensations produites par les différentes valeurs de plan. Sensibiliser les élèves à l'émotion d'un tournage un peu plus complexe et à l'esthétique de la vidéo-projection.

Exemple :

Réalisation d'une petite histoire : Diabolo grandit et attaque Eurydice qui se défend.



### Etape 1 : Préparation

Cet atelier devra idéalement être mené en groupe restreint de 8 à 12 élèves à qui on répartira des fonctions : Cadre, mise en scène, acteurs.

En mettant en relation cet exercice avec le paragraphe sur la transparence et l'exemple du schéma issu de King-Kong (1933), on expliquera les étapes nécessaires à la réalisation de cette technique :

1- Filmer une première séquence qui sera projetée dans la deuxième séquence.

2- Projeter le film sur le décor de la séquence 2, et filmer le personnage en premier plan de cette séquence.

### Etape 2 : Ecriture de l'histoire.

On demandera aux enfants de concevoir une histoire très simple avec la structure suivante :

A un personnage se met à grandir et s'attaque (ou s'intéresse) à B un personnage de taille normale.  
Ex : Eurydice (B) ne voit pas que derrière elle Diabolo (A) grandit. Lorsqu'il est devenu énorme, Diabolo s'en prend à Eurydice qui tente de se défendre.

Manon (B) est attaquée par un playmobil géant (A).

### Etape 3 : Découpage des deux plans à filmer.

Pour ce principe il faudra donc effectuer le tournage de 2 plans :

Plan 1 : Le Diabolo géant qui se rapproche et devient énorme.

Plan 2 : Eurydice devant l'écran où est projeté l'image du diabolo qui grandit.

On demandera aux élèves de concevoir ces deux plans et d'en écrire les détails :

Quels acteurs, costumes, maquillages ? Quelles émotions pour les personnages dans chacun des plans ? Quelle valeur de plan ?

### Etape 4 : Tournage des plans :

Pour le plan 1 :

\*Il faut choisir un fond uniforme qui pourra raccorder avec le fond du deuxième plan. Le plus simple sera de trouver un mur blanc

- Il faut faire attention à ce que la lumière soit diffuse et non directionnelle, pour ne pas créer des ombres trop franches.

\* Placer la caméra à une distance suffisante du personnage de sorte que celui-ci soit le plus petit possible dans le cadre. Plus il pourra partir de loin, plus l'effet sera intéressant.

- Le personnage doit occuper un seul côté du cadre pour laisser la place au deuxième personnage dans le plan composite.

Une fois le cadre fait, le cadreur pourra mettre en route sa caméra et lancer l'action du personnage. Celui-ci devra se rapprocher de la caméra, à un rythme assez lent et en veillant à rester du même côté du cadre.

Lorsque le personnage sera si proche de la caméra qu'il sera en très gros plan, il devra faire semblant de regarder légèrement sur le côté le futur petit personnage en jouant l'émotion choisie pour la narration.

*Il ne faut surtout pas hésiter à refaire le plan plusieurs fois pour affiner les détails de placements et le jeu des émotions. Pendant qu'il cadre, l'élève en charge du cadre, ainsi que ses coéquipiers devront toujours avoir en tête le plan « composite ». Il pourra à la fin de chaque prise, regarder la prise avec ses camarades pour réfléchir collectivement aux ajustements nécessaires et les communiquer le plus clairement possible à l'acteur.*

Pour le plan 2 :

\* Dans le même environnement, préparer la vidéo-projection du plan 1. La pièce doit être dans une obscurité suffisante pour que le plan projeté soit assez dense et coloré pour paraître réaliste.

- Il faut régler la distance par rapport au fond du vidéo-projecteur et de la caméra de sorte que le cadre englobe l'image projetée.

\* Placer B le deuxième personnage contre le mur/écran. Pour que son ombre ne soit pas visible, l'acteur devra rester plaqué contre l'écran. Il faut réfléchir à sa gestuelle en fonction de cela !!!

\* Lancer la caméra, puis lancer la vidéo-projection. Pour que l'acteur ait conscience de la progression du personnage derrière lui, on peut demander à un élève de tenir un miroir. Le reflet permettra à l'acteur d'adapter ses émotions.

\* Lorsque A le personnage du plan 1 est suffisamment grand dans le plan, demander à B d'interagir avec lui, en se tournant en sa direction et éventuellement en le repoussant. (Attention, il faut quand-même rester collé au mur !!!)

*Comme pour le tournage du plan précédent, il ne faut surtout pas hésiter à refaire le plan plusieurs fois pour affiner les détails de placements et le jeu des émotions. De même, à la fin de chaque prise, les élèves pourront à nouveau regarder le plan filmé et réfléchir collectivement aux ajustements nécessaires et les communiquer le plus clairement possible à l'acteur.*

## **Etape 5 : Débrief**

Les élèves pourront témoigner de leur ressenti après cette expérience. On pourra leur faire remarquer les limites de l'exercice, le plaisir esthétique procuré par l'interaction entre le live et la vidéo-projection.

## **Atelier 3 - Narration en plongée / contre-plongée**

**Durée :** 1h15 ou 2h

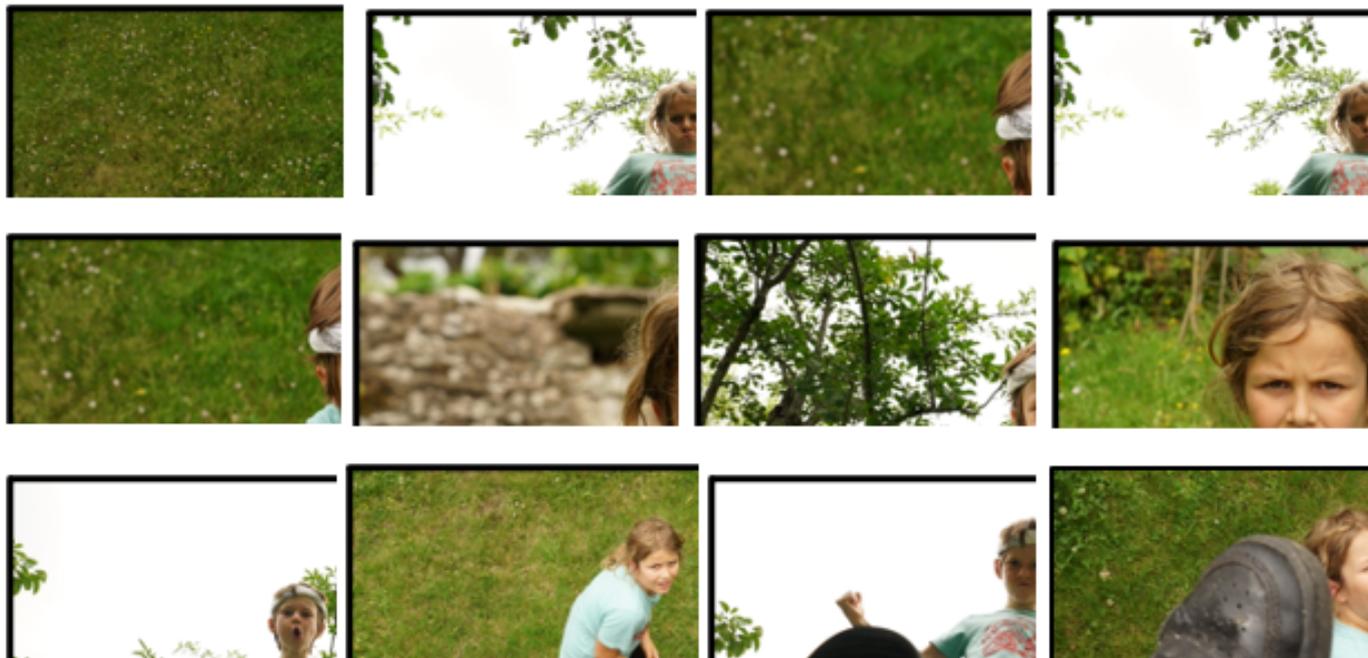
**Matériel :** Une caméra, un logiciel de montage, un écran pour visionner la restitution et 2 dés.

**Lieu :** N'importe quel lieu.

**Objectif :** Sensibiliser les élèves aux effets produits par la Plongée et la Contre/Plongée, leur apprendre à réaliser une histoire simple grâce à un découpage technique simple. Les sensibiliser à la notion de langage cinématographique.

## Exemple : Réalisation d'une petite histoire

Aurel est plus grand que Tim et l'intimide. Tim en a marre. Il boit sa potion magique grandit d'un coup et menace Aurel de l'écraser.



### Etape 1 : Préparation : prendre conscience des effets produits par les choix de place de caméra dans la mise en scène d'une relation dominant/dominé.

*Cette étape est facultative. Il s'agit d'un exercice ludique qui permet de sensibiliser les élèves aux effets de la plongée et de la contre-plongée. Un rappel de ces notions grâce à l'extrait du monde vivant de Eugène Green, peut suffire.*

A-Préparation :

\* Exposer les correspondances pour chacun des deux dés :

Dé 1:

- 1- vue du dessus - plongée forte
- 2- plongée moyenne
- 3- Plongée avec une amorce
- 4 - face
- 5- légère contre plongée
- 6- Vue du dessous

Dé 2:

- 1- Plan large
- 2- Plan d'ensemble
- 3- Plan américain
- 4- Plan moyen
- 5- Gros plan
- 6- Très gros plan

\* Sur des petites feuilles que l'on pliera et que l'on mettra dans un chapeau, chaque élève écrira une phrase simple commençant par « Je » et en relation avec un état.

Ex : J'ai peur, Je suis Speedy Gonzales la souris la plus rapide, Je ne peux pas j'ai piscine etc...

B – Tournage des mini-séquences

Chaque élève tirera les deux dés et un petit papier au hasard et sera filmé prononçant la phrase qu'il aura piochée selon les instructions données par les dés.

Ex : Aurel fait 6 – 3 et pioche, je déteste les courgettes :

Il est filmé en Contre-plongée en Plan américain disant cette phrase : « Je déteste les courgettes ».

C – Visionnage – prise de conscience des effets visuels

Toute la classe regardera le bout à bout constitué par l'ensemble des plans des élèves.

On discutera alors des effets, de ce qui fonctionne bien, ne fonctionne pas.

## Etape 2 : Ecriture

Si l'enseignant souhaite passer la première étape, il commencera par celle-ci !!!

\* On demandera aux élèves d'imaginer une histoire très simple dans laquelle un personnage change de taille, inversant le rapport de domination.

Ex : Aurel est plus grand que Tim et l'intimide. Tim en a marre. Il boit sa potion magique, grandit d'un coup et menace Aurel de l'écraser.

On veillera à ce que l'histoire soit simple !!!!

## Etape 3 : Découpage technique

\* On demandera aux élèves de réfléchir à « découper » l'histoire en plusieurs plans selon le modèle de l'exemple proposé. Pour plus de simplicité de « raccord montage » il faudra donner la consigne que les personnages soient filmés face à face en champ/contre-champ, c'est à dire jamais dans le même plan.

Pour les tout derniers plans, on pourra prévoir une « amorce » c'est à dire un morceau du corps du géant filmé en tout premier plan qui paraîtra gigantesque. (Ex : la chaussure de Timothy dans l'exemple ci-dessus.)

\* On remplira ensuite collectivement le tableau modèle « Découpage technique » proposé ci-dessous en discutant de la logique des choix.

N° PLAN	VALEUR DE PLAN	DIRECTION CAMERA	INDICATIONS CADRE	DIRECTION DU REGARD	ACTION/DIALOGUES
1	Ex : Gros plan	Plongée ou Contre Plongée	Une amorce ?	Vers le bas ? le haut ? En face ? <b>(pas sur les côtés !!!)</b>	Description de l'action et de ce que dit l'acteur

## **Etape 4 : Tournage**

Pour cette partie il faudra répartir les rôles. Pour chaque plan un cadreur sera désigné, bien sûr les acteurs devront rester les mêmes....

\* En suivant le tableau découpage technique, pour chacun des plans, le cadreur désigné devra placer sa caméra par rapport au personnage et choisir la valeur de plan choisie.

*Attention, pour ne pas avoir de souci au montage, il est important que les personnages soient bien au centre de l'image.*

*Il est aussi important de diriger le regard de l'acteur. Pour plus de facilité, l'acteur ne devra jamais regarder sur les côtés !!! (Les raccords regards sont très compliqués en montage. Pour les éviter, il faut placer les personnages au centre du cadre et les filmer de face. ) En revanche pour signifier que le personnage est plus petit, il doit regarder vers le haut et pour signifier qu'il est plus grand, il doit regarder vers le bas !*

Il ne faudra pas hésiter à regarder les prises et à se poser la question du « raccord » avec le plan suivant, c'est à dire de la façon dont ils pourront être « montés » ensemble.

\* Pour plus de facilités, on pourra choisir de tourner d'abord tous les « champs » à la suite, puis ensuite tous les « contre-champs ».

Il faudra bien veiller à ce que :

- les fonds soient toujours les mêmes dans tous les « champs » et toujours les mêmes dans les « contre-champs » ;
- que la lumière et les fonds des champs soient logiquement raccordables avec la lumière et les fonds choisis pour les contre-champs.

## **Etape 5 : Montage**

L'enseignant effectuera un montage simple des plans tournés grâce à un logiciel simple de montage en respectant l'ordre proposé dans le tableau découpage technique.

## **Etape 6 : Débrief**

Les élèves visionneront avec leur enseignant le résultat du montage et commenteront le résultat obtenu.

Ce qui fonctionne, fonctionne moins bien... L'impression produite, les éventuelles fautes de raccord... (C'est en se trompant que l'on apprend !)

## ANNEXES

### *Les Voyages de Gulliver* – Jonathan Swift, 1721, Irlande

Ce roman classique très célèbre utilise la taille des personnages pour dénoncer les travers de la société de son époque, c'est ce qu'on appelle un roman satirique. C'est l'histoire de Gulliver, un médecin maritime qui traverse les océans et rencontre plusieurs peuples dont des lilliputiens et des géants. A travers ce roman, Jonathan Swift utilise ces variations de taille pour montrer que les tailles sont relatives... On peut être grand (et riche) dans certains endroits et petit (et pauvre) dans d'autres lieux.



Gravure colorée de Linden - 1876

### *Les aventures d'Alice au pays des merveilles* – Lewis Carroll, 1865, Grande-Bretagne

C'est un roman classique qui a également inspiré beaucoup d'artistes et qui a eu de nombreuses adaptations parmi lesquelles Alice – de Jan Svankmajer dont est tiré l'extrait proposé dans la première partie de l'atelier.

Dans ce roman, Alice grandit et rétrécit à 12 reprises dans le roman. Au début de l'histoire, quand elle trop petite, elle ne peut atteindre ce dont elle a besoin. Mais quand elle est trop grande elle reste bloquée. Comme les enfants, elle aimerait pouvoir choisir sa taille comme ça l'arrange mais elle ne contrôle pas sa croissance... Elle va apprendre à maîtriser cela et choisir un temps de rester petite pour accéder aux mondes fantastiques jusqu'à ce qu'elle retrouve sa taille brusquement et qu'elle doive quitter le monde des merveilles...



Alice – Illustration de Lewis Carroll - 1865

**La Petite Géante** est une marionnette géante créée par la Compagnie nantaise Royal de Luxe en 2005.

Elle représente une petite fille qui mesure 5,5 mètres de haut. Elle pèse 800kg et chausse du 166. Pour la manipuler il faut une vingtaine de marionnettistes.

La compagnie la fait cheminer dans les villes, de sorte que les rues, les immeubles paraissent beaucoup plus petits. Les marionnettistes et les passants ont l'air de lilliputiens ! La compagnie a créé plusieurs marionnettes géantes, mais celle-ci produit un effet particulièrement fort sur notre perception car elle représente une petite fille. Dans l'imaginaire collectif, les petites filles ne sont pas grandes. Ici, elle est immense ce qui inverse le rapport de force. On se sent tout petit et vulnérable comme une fourmi.



### ***Installation de Claude Ponti – Jardin des Plantes de Nantes (44)***

Claude Ponti, un célèbre auteur illustrateur de livre pour la jeunesse, né en 1948 et toujours vivant, a créé plusieurs installations au Jardin des plantes de Nantes qui donnent aux promeneurs petits et grands, la sensation d'être devenus de tout petits lutins.



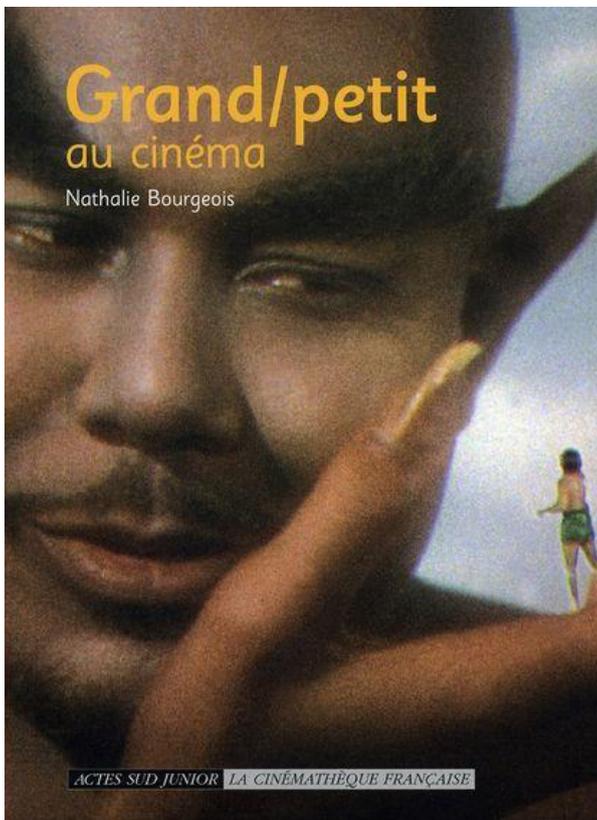
Un gigantesque poussin de buis...



Une aire de jeux pour enfants



Le Banc Géant



## *Grand/petit au cinéma, Nathalie Bourgeois, Actes Sud Junior*

Grand ou petit ? Cela est relatif. Surtout au cinéma, où les choses et les personnes sont rarement représentées à leur taille réelle...

Quel est le point commun entre le Grand Canyon, un génie libéré d'une bouteille, l'oeil d'un bébé hippocampe et un gorille géant au sommet de l'Empire State Building ?

Comment raconter l'histoire d'un homme qui rétrécit ? De Microcosmos à Metropolis, le cinéma a le pouvoir vertigineux de filmer l'infiniment petit, de faire entrer le spectateur dans d'immenses panoramas, de réinventer

...



**passeurs  
d'images**  
L'ASSOCIATION