

MEDIACOACH **Les plans cadrage**

Lecture de l'image et pratique de l'image

Introduction

Amateur de cinéma, ayant participé moi-même à des tournages, téléspectateur des journaux télévisés, nous sommes dans l'ère de l'image, et je fais partie de cette société où le visuel est prépondérant.

Pour que les jeunes deviennent des citoyens critiques face au flot d'images, il m'a paru évident de démarrer par la base : J'ai décidé de travailler sur les différentes valeurs de cadrage, la lecture des plans (qu'ils soient fixes pour la photo ou animée pour l'image).

Lorsqu'un réalisateur, un cinéaste, un caméraman veut raconter une histoire, outre le sujet, ce sont les images qui vont nous raconter l'histoire.

En ce sens, le choix des images, le choix des plans, des séquences, leur agencement,... (la forme ou les aspects techniques) vont nous faire rentrer dans l'univers proposé.

En prime, travailler le cadrage, c'est aussi travailler la photo, travailler l'image dans la presse écrite,... on touche à plusieurs médias.

J'ai donc voulu partir de l'unité de base des images, pour donner un moyen de compréhension supplémentaire au jeune qui regarde un film, un documentaire ou une publicité. En prenant conscience de la construction d'une séquence, et en pouvant décoder les émotions qui peuvent s'en dégager, il portera déjà un autre regard sur le flot d'images que la société lui déverse.

1. Présentation du projet

L'atelier s'est réalisé avec une classe de 24 élèves de 6^e année primaire pendant la semaine du 09 novembre 2013, à raison de deux séances d'environ 1h 30 chacune.

Pour atteindre l'objectif, le projet s'étend donc sur deux temps.

Un premier atelier permet de se familiariser avec les différents cadrages et plans.

Un moment nécessaire de théorie pour connaître la technique.

Cette découverte se fait à travers le film « Le Tour du Monde en 80 jours », film choisi car le groupe travaillait sur ce thème en classe.

Si je n'ai choisi qu'un film, c'est parce qu'il me semble intéressant de montrer que dans un seul film, le réalisateur utilise les différents plans pour soit planter le décor, soit pour représenter l'action, soit pour susciter les émotions. Pour les séquences visionnées, les jeunes seront amenés à expliquer ce qu'évoquent les images : émotions, descriptions, actions, ...

Importance de décrire ce qu'on voit, de détailler les éléments visibles du/des comédiens, importance d'évoquer les émotions éventuelles. Il ne s'agit pas de deviner le nom d'un plan, ou d'imaginer la scène, mais bien de dire ce qu'on a vu réellement.

Dans cet atelier, un Powerpoint d'images figées est projeté également pour vérifier une première fois la compréhension générale. Des extraits tirés d'autres films sont aussi projetés et leur permettent de vérifier s'ils ont bien assimilé les notions. Cette partie se fera sous forme de jeu par équipes (voir les films plus loin).

Enfin, pour prendre conscience réellement de l'impact de la proximité d'une caméra, une activité de technique corporelle leur fera comprendre aisément comment le placement de la caméra peut susciter l'émotion. En plaçant leurs mains sur l'œil, et en zoomant, ils prennent conscience de ce qu'ils mettent dans le cadre. Ensuite, en se déplaçant et en se rapprochant du sujet, ils prennent conscience de la proximité qui augmente l'effet émotionnel, puisqu'on rentre dans la sphère de la personne.

Dans le deuxième temps, l'activité leur donne l'occasion d'expérimenter la caméra, à travers un travail d'équipes (les mêmes équipes que dans le premier exercice) à réaliser (un atelier d'une heure et demi).

Chaque groupe doit représenter une situation en utilisant 6 plans définis (4 situations sont présentées).

Comme dit plus haut, le groupe qui a testé l'atelier était constitué d'enfants de 10-12 ans, mais ces activités sont destinées à un public de 8-15 ans sans difficulté.

Une vingtaine (24 enfants) composait le groupe, ce qui semble un nombre parfait pour réaliser la première partie, et la deuxième partie a nécessité une deuxième activité en parallèle pour permettre à tous les enfants d'expérimenter la caméra sur le temps imparti car nous n'avions qu'une caméra.

Avec une caméra, cela permet de les suivre plus facilement.

Avec plusieurs caméras, ils sont plus autonomes, mais cela prend plus de temps pour réaliser le tournage.

2. Evaluation

Le premier atelier a été suivi avec intérêt. Toutefois, l'école étant ce qu'elle est, les valeurs repérées sur mon ordinateur ne correspondaient pas à celle de la TV. J'invite dès lors à projeter via un rétroprojecteur à partir d'un ordinateur.

L'intérêt d'avoir le DVD est de pouvoir regarder ce qu'il se passe (chaque plan a une raison d'être la plupart du temps) avant ou après le plan choisi.

Par contre, sélectionner les « séquences » et les isoler sur une clé usb, par exemple, permet de ne pas perdre de temps à la recherche du bon plan. Cela occasionnait une petite perte de temps et du stress inutile.

Dans le deuxième atelier, l'enthousiasme était présent pour chaque enfant qui a pu expérimenter la caméra sur un plan. Chaque groupe avait environ 25 minutes pour faire les 6 plans. Il choisissait l'emplacement, en discutait en groupe, et je confirmais ou non le choix du lieu, et le cadre. L'objectif n'était pas qu'il se trompe mais qu'ils prennent bien conscience de ce que représente le plan choisi. D'autant que, à l'une ou l'autre exception, ils n'avaient qu'une prise. Un groupe a pris plus de temps (35 minutes) car il fallait expliquer à notre jeune comédien ce qu'il devait faire, et ce n'était pas facile dans l'agencement des plans.

Pour plus de lisibilité, j'ai retravaillé les rushes pour pouvoir remettre un travail propre aux élèves.

Je n'ai pas voulu qu'ils visionnent pendant le travail, pour éviter l'insatisfaction du moment et de vouloir filmer à nouveau à chaque fois. Il faut prévoir pour le 2^e atelier une autre activité si on a qu'une caméra, le mieux est d'avoir une 2^e personne qui peut s'occuper de ceux qui ne filment pas, ou à tout le moins devoir filmer sur le même lieu.

Cet atelier « cinéma » est prévu dans nos Auberges de Jeunesse qui proposent des classes de découvertes. Nos animateurs pourront ainsi offrir une activité autour des médias aux groupes classes, maisons de jeunes, organisations de jeunesse qui s'arrêtent chez nous.

Après ce travail, il serait intéressant de travailler avec les jeunes sur le montage des images et des plans. La construction d'une séquence est une autre étape qui démontre de l'importance non seulement du choix de l'image, mais aussi de l'ordre qu'on leur donne.

3. Théorie sur le sujet traité

PLAN GENERAL

Il cadre l'espace. Souvent au début d'une séquence, il plante le décor.

PLAN D'ENSEMBLE

Il cadre un ou plusieurs personnages avec l'environnement.

« Le **plan d'ensemble** est très proche du plan général. Deux différences assez fréquentes : Il va se focaliser sur un lieu comme une rue ou une place et surtout les personnages seront suffisamment visibles pour que l'on comprenne leurs actions. Le contexte est cette fois-ci décrit à échelle humaine.

Il remplit donc une double fonction, décrire, bien sur, mais aussi commencer à montrer l'action. En plus de découvrir le lieu, le décor, l'atmosphère... On en saura plus sur les personnages : où vont-ils, que font-ils, qui sont-ils ?

Comme le plan général, le plan d'ensemble est fréquemment utilisé en début ou fin de séquence. Il peut être ponctuellement utilisé pour montrer des scènes d'action limitées à quelques personnages. » (tiré de <http://devenir-realisateur.com/lechelle-des-plans>)

PLAN MOYEN

Il cadre un ou plusieurs personnages des pieds à la tête.

« Le **plan moyen** pose l'action et les personnages de façon plus significative que les plans larges. On y découvre un ou plusieurs personnages de la tête aux pieds ainsi que divers éléments du décor. Avec ce type de plan, le spectateur va vraiment se focaliser sur les personnages et leurs actions. Le décor ne donne plus que des informations secondaires. Le plan moyen permet réellement de distinguer un personnage de ce qui l'entoure, de se focaliser sur son aspect physique, son allure. »

PLAN AMÉRICAIN

Il cadre le personnage à la mi-cuisse. Il marque l'action des bras (comme dans les westerns).

« Le **plan américain** cadre donc les personnages à hauteur de cuisses. La principale conséquence de cela est que le jeu du personnage est

clairement mis en avant. Le réalisateur n'a pas obligation de combler l'espace avec le décor ou un objet. Deux personnages peuvent facilement être cadrés côte à côte dans un plan américain. Cela s'avère donc très utile lors de dialogues si le réalisateur ne souhaite pas modifier constamment la position de sa caméra ou tout simplement pour intensifier l'action, rendre les gestes des personnages plus visibles. »

PLAN RAPPROCHÉ TAILLE et PLAN RAPPROCHÉ POITRINE

Cadre le personnage à hauteur de la taille ou de la poitrine.

« Il existe deux types de plans rapprochés. Le plan rapproché taille et le plan rapproché poitrine. Ils ont en commun de créer une certaine intimité avec le personnage, celui-ci paraît accessible, voir même vulnérable. Ils mettent en avant ce que dit et fait un personnage sans trop se focaliser sur son jeu. L'objectif du plan rapproché est de comprendre, décrire, la psychologie et les émotions d'un personnage. L'attention du spectateur est portée sur le ou les regards, les expressions du visage. »

GROS PLAN

Il cadre la tête du personnage et sert à mettre le visage en valeur.

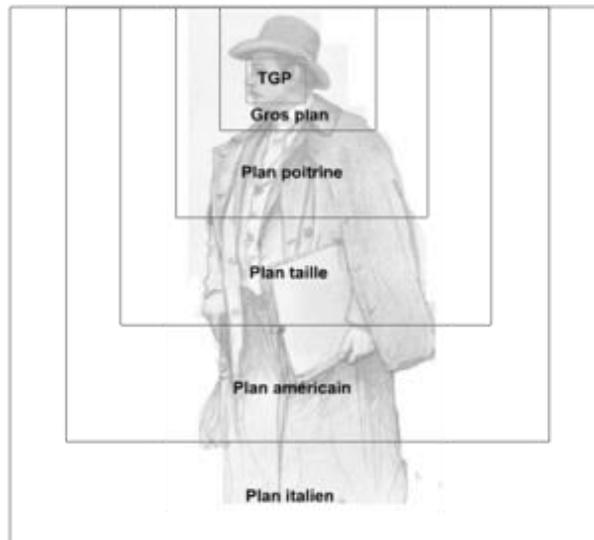
« Le **gros plan** est celui des émotions. Il cadre de près les visages, et permet de dévoiler les sentiments du personnage au spectateur. La moindre expression (regard, rictus...) sera apparente et interprétée par le spectateur. Cela pourra avoir pour effet de favoriser l'identification ou au contraire le rejet vis-à-vis d'un personnage. »*

TRÈS GROS PLAN

Il cadre un détail et sert à le mettre en valeur. Il peut marquer une émotion intense.

INSERT OU PLAN SERRE

Très gros plan sur un objet.



Les extraits du film « Le tour du Monde en 80 jours » :

- 0'54-0'58 : plan général-plan d'ensemble (bâtiment et mouvement à la fenêtre)
 4'55-4'57 : gros plan (Jackie Chan dans une machine)
 8'30-8'32 : plan poitrine (dans le bureau, discussion)
 15'17-15'20 : gros plan (Phileas Fogg lors de l'assemblée)
 23'15-23'20 : plan moyen (dans la rue, les deux héros suivis par les Chinois)
 27'02-27'06 : plan américain (combat Jackie Chan)
 39'14-39'16 : insert, plan serré (verre sur plateau)
 48'09-48'15 : plan taille (Phileas Fogg en combat)
 54'30-54'32 : Très gros plan (yeux de la femme voilé)

Les neuf extraits pour vérifier la compréhension :

- | | | |
|--|------------------|--------------------------------------|
| 1. Deux frères, | 49'10- 49'14 | gros plan (heureux) |
| 2. Mission, climax | 1.00'26- 1.00'32 | plan poitrine (émotion-frustration) |
| 3. 3.10 to Yuma, suite) | 1.49'07-1.49'08 | gros plan en plongée ! (voir la |
| 4. Le Bon, la Brute,... d'ensemble) | 2'55- 03'00 | Plan général (juste après, plan |
| 5. Billy Elliot, | 20'30-20'39 | Plan moyen (action et émotion) |
| 6. Barry Lyndon, Voir à la 45'00 (le combat) | 5'50-6'29 | Plan moyen>plan d'ensemble dézoomage |
| 7. Les Choristes | 1'10-1'14 | Très Gros Plan (gros plan après) |
| 8. Chariots de Feu | 19'27-19'29 | Plan américain |
| 9. Titanic | 1.57'30-1.57'31 | Plan d'ensemble |

4. Lien entre le projet et l'éducation aux médias.

Pouvoir « lire » une image, comprendre sa signification, c'est le premier pas d'une analyse critique d'un média.

Au lieu de donner l'information, ce sont les jeunes qui décoderont l'image, en décrivant ce qu'ils voient, en émettant des hypothèses, en donnant leurs émotions.

L'étiquette ne viendra qu'après.

L'avantage du travail sur cette matière, c'est qu'il peut concerner d'autres médias comme la photo, la publicité, et même la bande dessinée.

En leur permettant enfin de pratiquer dans un deuxième temps les connaissances, on les rend acteurs et ils peuvent directement vérifier l'acquisition de ce savoir.

Extension, il est possible de parler des différents facteurs qui caractérisent le plan :

1. Valeur du cadre, mais aussi
2. Vision : Subjectivité/objectivité
3. Angle de la prise de vue (plongée/contre-plongée, décadré)
4. Durée du plan
5. Mouvements caméra (travelling, zoom, ...)

En me focalisant sur l'image, je ne travaille pas évidemment sur le traitement réel de l'histoire (« l'écriture »);

Je n'aborde pas non plus le son, d'autant que je ne le passerai pas lors des projections (les morceaux seront muets, comme je l'ai indiqué). Lors de l'enregistrement de leurs plans, je ne prendrai pas non plus le son.

Conclusion

Ce travail a été passionnant ! D'une part parce qu'il m'a montré aussi en le préparant que chaque plan avait sa raison d'être et n'était pas à cette place de façon anodine.

Il m'a conforté aussi dans l'idée que les jeunes sont demandeurs de comprendre les images qu'on leur envoie à longueur de journée.

Enfin, il m'a démontré une fois de plus que le passage à la pratique, au travail de terrain, permet à l'enfant de s'approprier beaucoup mieux les notions théoriques.