

Lexique et grammaire du cinéma

Christophe et Olivier Defaye

J'enseigne avec le cinéma

parcours 1

Cadre / Champ / Hors-champ / Son off

Cadrage, cadrer, cadreur, champ-contrechamp.





Lexique et grammaire du cinéma

par Christophe et Olivier Defaye

« **Lexique et grammaire du cinéma** », à destination des cycles 2 et 3, se présente sous la forme d'un parcours composé de jeux et d'exercices créés à partir des films du portail : <https://www.films-pour-enfants.com>

Ce parcours permettra aux élèves d'identifier et de s'approprier à travers le vocabulaire, des outils d'analyse et d'expression, mais aussi de mener des activités préparatoires à la réalisation d'un film.



Seen © Katie Sung Lee

SOMMAIRE

1

Cadre / Champ / Hors-champ / Son off

Cadrage, cadrer, cadreur, champ-contrechamp.

2

Composition / Échelle de plan / Angle de vue

Plan général, plan d'ensemble, plan moyen, gros plan... premier plan, second plan, arrière-plan, angle normal, plongée, contre-plongée, profondeur de champ.

3

Mouvements / Plan fixe / Panoramique / Travelling / Zoom

Entrée et sortie de champ des personnages et des objets.

4

Plan / Séquence / Scène

5

Histoire / Scénario / Storyboard / Mise en scène



Attendus de fin d'activité

La différence entre le cadre en peinture, photographie et le champ au cinéma.
L'importance du hors champ comme outil de mise en scène.

Exprimer sa sensibilité et son imagination avec le langage cinématographique.
Dire pour être entendu et compris en utilisant un vocabulaire approprié.
Utiliser le dessin dans toute sa diversité comme moyen d'expression.



La fontaine, Villa Torlonia, John Singer Sargent, 1907

Art Institute of Chicago

Présentation

Difficile d'imaginer un dessin infini !

Nous sommes toujours limités par la taille du support de notre dessin, une feuille de papier, un mur, le sol de la cour de récréation...

La « **tapisserie de Bayeux** » de la reine Mathilde (11e siècle) qui mesure pourtant 68 mètres de long ne pouvait pas non plus être infinie.

En peinture, mais aussi en photographie et au cinéma, nous sommes toujours limités par un **cadre** qui définit les limites de l'image. En peinture, le **cadre** signifie le bord d'un tableau. L'image à l'intérieur du **cadre** s'appelle le **champ**.

Limités par la taille des dessins, les artistes ont très tôt trouvé des astuces pour représenter des choses à l'extérieur du **cadre**, en laissant place à l'imagination des spectateurs. Par exemple, dessiner un personnage qui regarde à l'extérieur du **cadre** invite le spectateur à imaginer ce que regarde ce personnage et élargit d'une certaine façon l'espace du tableau.

Et au cinéma ?

À la différence de la peinture ou de la photographie, un film permet de représenter des choses pendant une durée. Pendant cette durée, le **cadre** de la caméra peut bouger et donc les objets, les personnages peuvent sortir du **champ** ou entrer dans le **champ**. Même quand la caméra ne bouge pas, les personnages ou les objets en mouvement peuvent entrer ou sortir, une voiture, un nuage par exemple.

Au cinéma, ce que le spectateur peut voir s'appelle le **champ** et ce qu'il ne peut pas voir mais peut imaginer s'appelle le **hors-champ**.

Tous les réalisateurs de films utilisent cette astuce avec les images et les sons.

Un son qui fait partie de la scène comme une voix, un bruit ou une musique, mais que l'on ne voit pas la source de ce son, c'est **son hors-champ**.

Si la source du son ne fait pas partie de la scène, cela s'appelle un **son off**.

Pour une voix, celle d'un narrateur qu'on ne voit pas, cela s'appelle une **voix off**.

Le **champ-contrechamp** est une technique qui consiste à filmer la même scène sous deux angles opposés.

Les grandes fresques

Peintures rupestres

Certaines peintures de la salle des Taureaux de la grotte de Lascaux (18 000 ans) mesurent jusqu'à cinq mètres de long.

Fresques antiques

La mosaïque d'Alexandre (2 200 ans) mesure 5,80 m sur 3,10 m.

La renaissance

La fresque du plafond de la chapelle Sixtine, peinte par Michel-Ange au 16e siècle mesure 40 m x 14 m (560 m²).

Street art

La plus grande fresque d'Europe des artistes français Ella et Pitr sur le toit du pavillon 3 de Paris-Expo Porte de Versailles a une surface de 25 000 m² et l'artiste brésilien Eduardo Kobra, a réalisé à l'occasion des Jeux Olympiques de 2016 la plus grande fresque du monde : 190 mètres de long.



Questions cinéma

Questionnaire à destination des élèves.

- Qu'est-ce qu'un **cadre** en peinture ?

Le **cadre**, c'est le bord d'un tableau.

- Qu'est-ce que le champ au cinéma ?

Le **champ**, c'est tout ce qui est visible à l'intérieur du cadre pendant l'enregistrement du film, tout ce que le spectateur peut voir.

- Qu'est-ce que le **hors-champ** au cinéma ?

Le **hors-champ**, c'est tout ce qui est à l'extérieur du cadre, ce que le spectateur ne peut pas voir.

- Qu'est-ce qu'un **son off** au cinéma ?

Un **son off** est un son qui ne fait partie de la scène et dont on ne voit pas la source dans le champ.

- Quelle sont les différences principales entre une photographie et un film ?

Un film permet de représenter des choses mais aussi le mouvement des choses dans le temps. Depuis l'invention du cinéma parlant, un film permet d'utiliser des sons.

Vocabulaire *En savoir plus...*

Le **cadrage** est l'action de **cadrer**, c'est à dire de choisir ce qui entre dans les limites du **cadre**.

Lors du tournage d'un film, le **cadreur** avec sa caméra (ou caméraman) est responsable du **cadrage**.

On peut modifier le **cadre** d'une image d'une photo ou d'un film après la prise de vues : c'est le **recadrage**.

Autres sens du mot cadre

Cadre de billard

Cadre de ruche

Cadre de vie

Cadre de vélo

Activités

1. **Écrire** un texte en utilisant les mots **cadre, champ, hors-champ** et **Voix off** (Cycle 3).

(matériel à partir des films « **Bunny Magic** » et « **L'inspecteur et le parapluie** » pour cette activité p 3).

2. **Décrire** les éléments visuels et sonores d'un film de votre choix qui sont dans le champ et dans le hors-champ (Cycle 3).

3. **Expliquer** ce qui dans le champ permet d'imaginer ce qui est dans le hors-champ (Cycle 3).

4. **Inventer** une scène avec quelque chose dans le champ et quelque chose hors-champ (Cycle 3).

5. **Citer** des éléments visuels ou sonores qui peuvent entrer ou sortir du cadre même quand la caméra est fixe (Cycles 2 et 3). (des éléments qui par leur mouvement, peuvent être parfois dans le champ et parfois dans le hors-champ).

Une voiture, un vélo, un train, une vague, un nuage, un personnage, un animal (un poisson, un oiseau...), une partie d'un personnage (une main, une jambe...), un objet tenu par une personne (une cuillère, une hache...)

6. **Dessiner** un objet quand il est dans le champ puis quand il est dans le hors-champ (Cycles 2 et 3).

Ex : un dauphin qui saute...

7. **Imaginer** à partir d'une image qui représente un personnage dans le champ un personnage hors-champ (Cycles 2 et 3).

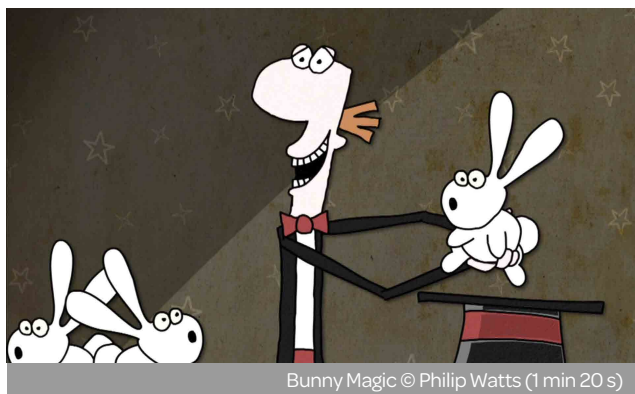
(matériel à partir des films « **One More Beer** » et « **Raoul** » pour cette activité p 4).

8. **Imaginer** où le personnage aurait pu être une seconde plus tôt et où il pourrait être une seconde plus tard.



Matériel pour l'activité 1

Suite au visionnage des deux courts-métrages,
Écrire un texte en utilisant les mots **cadre**, **champ**, **hors-champ** et **Voix off** (Cycle 3).



Bunny Magic © Philip Watts (1 min 20 s)

Dans le film « **Bunny Magic** », les spectateurs commencent à apprécier le spectacle du magicien à partir de 1 min 20 s. Pourquoi ?



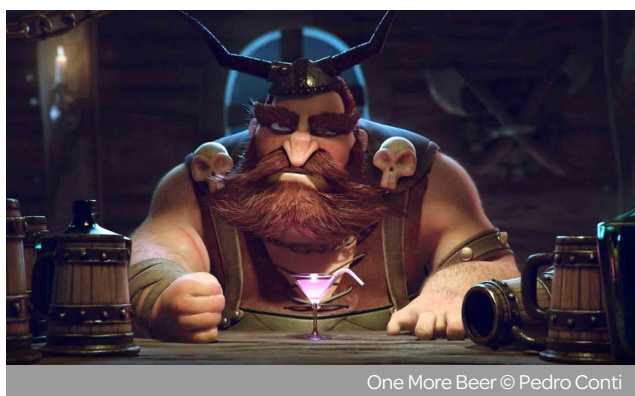
L'inspecteur et le parapluie © Mael Gourmelen (0 min 40 s)

Dans « **L'inspecteur et le parapluie** », le personnage et son parapluie disparaissent à partir de 0 min 40 s. Imaginer l'action.



Matériel pour l'activité 7

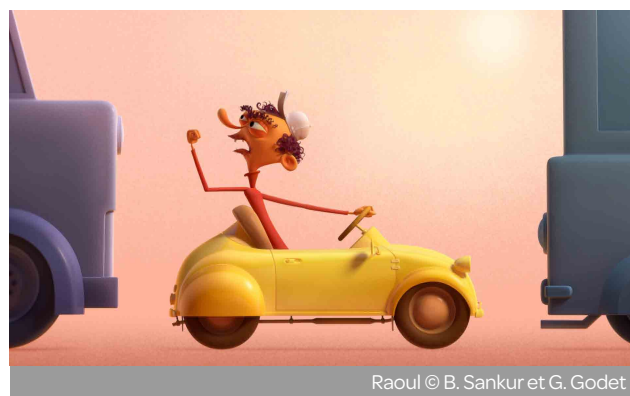
Imaginer à partir d'une image qui représente un personnage dans le champ un personnage hors-champ (Cycles 2 et 3).



One More Beer © Pedro Conti

Dans le film « **One More Beer** », le viking est en colère contre la personne en face de lui.

Imaginer cette personne.



Raoul © B. Sankur et G. Godet

Dans le film « **Raoul** », Raoul est en colère contre la personne derrière lui.

Imaginer cette personne.



Matériel pour l'activité 7

Imaginer ce que regarde un personnage (Cycles 2 et 3).

Que regarde la jeune fille ?



La fille à la fenêtre, Edvard Munch, 1893. Institut d'art de Chicago

Que regarde la jeune fille ?



Flamborough, Winslow Homer, 1882, Institut d'art de Chicago