

PLAN DE LEÇON

PLANS DE CAMÉRA

Cette leçon fait partie de [*Utiliser, comprendre et mobiliser: Un cadre de littératie média numérique pour les écoles canadiennes.*](#)



ANNÉES SCOLAIRE : 6^e à 12^e année

DURÉE : Environ une heure, plus le temps nécessaire pour l'évaluation.

A PROPOS DE L'AUTEUR : Matthew Johnson, Directeur de l'éducation, HabiloMédias

Aperçu

Dans cette leçon, les élèves apprennent comment le cinéma et les médias connexes utilisent les angles, la distance et le mouvement de la caméra pour raconter une histoire. Les élèves passent en revue diverses techniques cinématographiques utilisées pour créer une signification visuelle, puis les appliquent en créant un scénarimage en six plans qui raconte une histoire complète.

Objectifs d'apprentissage

Idées principales/concepts clés : les élèves comprendront que :

- Les médias sont des constructions créées par des personnes qui font des choix délibérés pour obtenir des effets spécifiques.
- Chaque média possède une forme esthétique unique, basée sur des règles spécifiques qui attirent et dirigent l'attention du public.

Connaissances essentielles : les élèves sauront...

- Lire les médias visuels tels que les émissions de télévision et les films, notamment en reconnaissant les codes visuels importants.
- Réaliser et éditer des œuvres médiatiques à l'aide d'un scénarimage et d'un montage.
- Utiliser le jargon cinématographique : « gros plan », « plan moyen », « plan large », « zoom », « panoramique horizontal », « panoramique vertical », « travelling », « scénarimage ».

Compétences : les élèves seront capables de...

- Utiliser les différents types d'angles, de distance et de mouvement de la caméra pour raconter une histoire complète et captivante.
- Créer un scénarimage.

Préparation et matériel pédagogique

- Préparez-vous à projeter le diaporama « [Plans de caméra](#) ».
- Préparez-vous à distribuer le document « *Histoire en six plans* ».

Procédure

INTRODUCTION : LE CADRE DE LA CAMÉRA

Commencez par montrer à vos élèves comment réaliser un cadre de caméra en utilisant leurs doigts, comme sur cette photo :

Expliquez-leur que lorsqu'on réalise un film, une émission de télévision, une vidéo quelconque ou même une bande dessinée, l'élément le plus fondamental est le *plan*. Un plan est ce qui est capturé dans le cadre de la caméra pendant qu'elle filme — un seul instant pour une photo ou une bande dessinée, et de quelques secondes à quelques minutes dans le cas d'une vidéo, d'une émission de télévision ou d'un film.



(Photo : Depositphotos.)

Les plans de caméra constituent le *principe directeur de mise en évidence* dans les médias visuels : ils sont le moyen par lequel les créateurs de contenu dirigent notre attention, nous montrent ce qui est important et nous indiquent comment interpréter une image.

Demandez aux élèves de s'exercer à faire le cadre de l'appareil photo et de regarder à travers, puis de voir l'effet produit en rapprochant et en éloignant le cadre de leurs yeux. Quels sont les détails qui disparaissent du cadre lorsqu'on l'éloigne?

Demandez maintenant aux élèves de rapprocher le cadre d'un objet proche d'eux, tout en maintenant une distance constante entre leurs yeux et le cadre. Quels détails sont capturés dans le cadre lorsqu'ils rapprochent la caméra de l'objet?

ANGLE ET DISTANCE

Distribuez le document *Plans de caméra* et expliquez aux élèves que le cinéma possède sa propre terminologie qu'il est important de comprendre, que ce soit pour réaliser des films (ou des médias connexes comme les vidéos en ligne ou les bandes dessinées) ou les analyser.

Projetez le diaporama *Plans de caméra* et expliquez que vous allez étudier des exemples de différents types de plans et discuter de la manière dont le réalisateur et le directeur de la photographie les ont utilisés à des fins particulières.

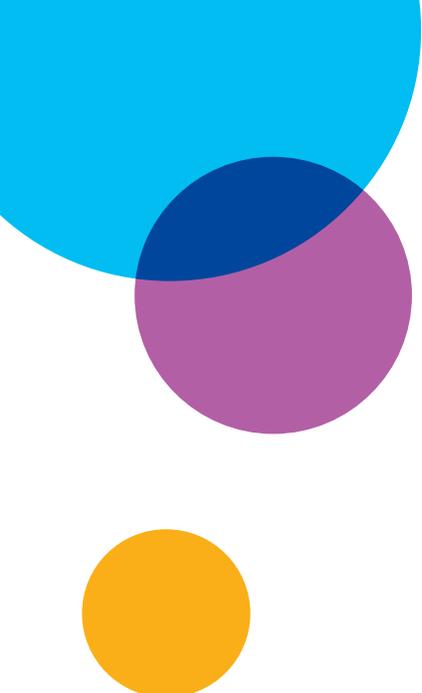
Montrez la **diapositive 2** et expliquez que les **très gros plans** sont souvent utilisés pour souligner l'importance d'un objet ou d'une action. Ce plan peut suggérer que quelque chose de grave arriva au personnage s'il boit dans le verre (être drogué ou empoisonné, par exemple).

Montrez la **diapositive 3** et expliquez que les **gros plans** sont généralement utilisés pour nous faire ressentir les émotions d'un personnage. Ils peuvent aussi créer une tension parce que nous ne voyons qu'une petite partie de la scène. Dans ce plan, par exemple, nous ne pouvons voir que le visage du personnage et une trace de sang sur son cou, ce qui nous amène à nous interroger sur le lien entre les deux.

Montrez la **diapositive 4** et expliquez que les plans **moyens** sont utilisés pour situer un personnage ou une action dans une scène. Dans ce cas, l'utilisation d'un plan moyen plutôt qu'un gros plan nous permet de mieux comprendre qui est ce personnage et ce à quoi ressemble sa vie. Les plans moyens peuvent également être utilisés si l'on *ne veut pas* transmettre une émotion ou une intensité particulière (tous les plans ne peuvent pas être dramatiques!)

Montrez la **diapositive 5** et expliquez que les **plans à deux** sont utilisés lorsque deux personnages apparaissent simultanément dans le même cadre. Les personnages sont souvent placés à des distances différentes de la caméra pour souligner l'importance de chacun d'entre eux.

Montrez la **diapositive 6** et expliquez qu'un même type de plan peut être utilisé à des fins très différentes. Par exemple, ce plan **large**, où le personnage apparaît en grand, au premier plan, et entouré de gens qui le regardent, le fait paraître important car il domine tout l'arrière-plan.



Montrez la **diapositive 7** et faites remarquer que ce plan large, avec le personnage placé au milieu en petit plan et isolé, donne l'impression qu'il est effrayé et impuissant.

Demandez maintenant aux élèves de refaire le cadre avec leurs doigts et d'essayer de regarder quelque chose dans la pièce qui se trouve au-dessus d'eux, puis quelque chose qui se trouve en dessous. En quoi ces deux « plans » sont-ils différents?

Expliquez qu'en plus de la distance entre la caméra et le sujet, il est possible de contrôler l'**angle** de prise de vue.

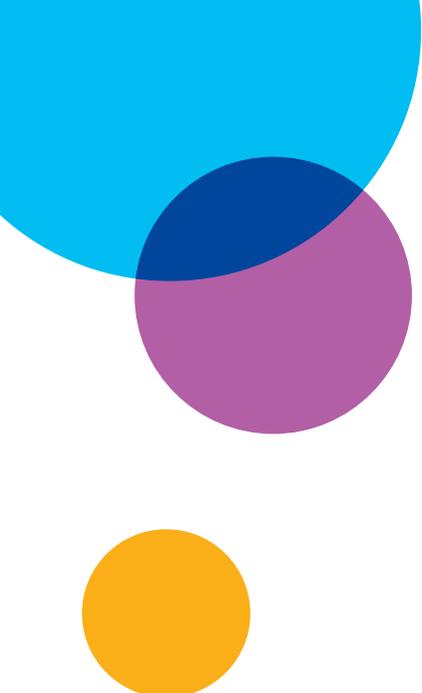
Montrez la **diapositive 8** et expliquez qu'un **plan en plongée** est souvent utilisé pour donner l'impression que quelqu'un est faible ou effrayé.

Montrez la **diapositive 9** et expliquez qu'un **plan en contre-plongée** donne l'effet inverse : il donne l'impression que quelqu'un est fort ou impressionnant.

Montrez la **diapositive 10** et expliquez qu'on peut obtenir des effets supplémentaires en combinant l'angle et la distance. Ce plan à deux en plongée ne donne pas l'impression que les personnages sont faibles ou effrayés, mais met plutôt en évidence leur vulnérabilité et leur ouverture l'un envers l'autre.

Expliquez aux élèves que les réalisateurs et les directeurs de la photographie ne considèrent pas chaque plan de manière isolée, mais planifient chaque plan en concordance avec les plans précédents et suivants. Montrez la diapositive 11 et faites remarquer que la tête du personnage principal se trouve dans le tiers inférieur de l'écran, tandis que les policiers ressortent dans le tiers supérieur. Le regard du spectateur suit la même direction, montant progressivement de la tête du personnage principal vers celle des policiers, ce qui montre leur pouvoir sur lui. Étant donné que le visage du personnage n'est pas visible, on ne peut deviner ce qu'il ressent qu'à partir de son langage corporel.

Passez à la **diapositive 12** et expliquez aux élèves que le **champ-contrechamp** est souvent utilisé dans les scènes de dialogues pour passer d'un interlocuteur à l'autre. Dans cette scène, l'angle de prise de vue est également inversé, passant d'un plan en contre-plongée à un plan en plongée pour souligner la relation de pouvoir qui existe entre les personnages. Le plan incite les spectateurs à prendre la place des policiers et juger le personnage principal au fil de la conversation.



Passez maintenant à la **diapositive 13** et dites aux élèves que vous allez tester leurs nouvelles connaissances. Passez à la **diapositive 14** et demandez-leur d'essayer d'identifier l'angle et la distance dans les cinq diapositives suivantes. Vous pouvez leur demander de réaliser cet exercice individuellement sur une feuille de papier ou collectivement en classe. Une fois qu'ils ont identifié chaque plan, demandez-leur de réfléchir à l'impact de ces choix et aux raisons pour lesquelles le réalisateur et le directeur de la photographie ont pu les faire. Il n'y a pas nécessairement de bonnes ou mauvaises réponses — le plus important est qu'ils comprennent l'idée que l'angle et la distance sont des choix délibérés qui affectent le sens que nous donnons à l'œuvre.

Diapositive 15 : plan moyen, en plongée

Diapositive 16 : plan large, en plongée

Diapositive 17 : plan moyen, en contre-plongée

Diapositive 18 : très gros plan, à hauteur des yeux

Diapositive 19 : gros plan, en plongée

Passez à la **diapositive 20** et expliquez aux élèves que le dernier élément du « jargon » de base du cinéma est le **mouvement de caméra**. Contrairement aux bandes dessinées ou photos qui sont des images fixes, dans le cinéma et les médias connexes, la caméra peut se déplacer au cours d'un même plan. Cela peut être réalisé soit en déplaçant physiquement la caméra soit en ajustant les objectifs pour réduire ou agrandir l'image (comme si on regardait à travers un microscope).

Passez à la **diapositive 21** et expliquez qu'il s'agit d'un exemple de **zoom**, dans lequel la caméra ne bouge pas, mais les objectifs changent pour réduire (**zoom arrière**) ou agrandir (**zoom avant**) l'image. C'est un exemple de mouvement de caméra utilisé à des fins **narratives**, pour raconter l'histoire plus clairement : la caméra zoome sur la statue dorée et sur Indiana Jones se frottant le menton pour s'assurer que le public comprenne qu'il s'agit d'un problème délicat.

Passez à la **diapositive 22** et expliquez qu'il s'agit d'un **panoramique horizontal**. Ce type de mouvement de caméra est souvent utilisé à des fins **expressionnistes**, pour donner des indications sur la façon dont il faut interpréter une scène. Dans ce cas-ci, le panoramique sur le personnage et son véhicule en panne dans le désert crée un sentiment puissant

d'isolement et de désespoir. On remarque également que la caméra continue de réaliser le panoramique même après que le personnage a quitté le cadre, montrant ainsi comment la **durée** d'un plan peut avoir un impact sur la narration.

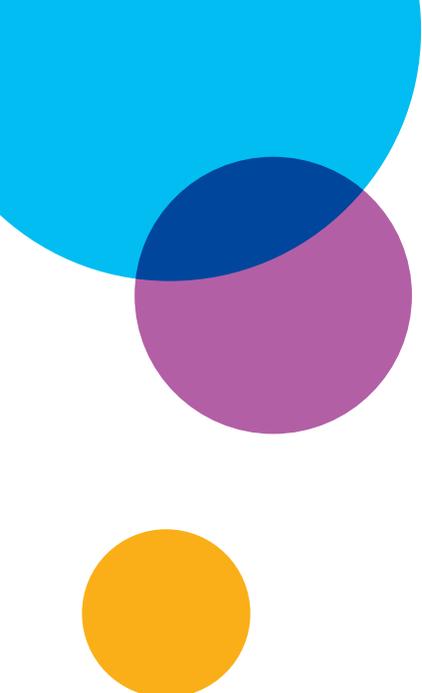
Passez à la **diapositive 23** et expliquez qu'il s'agit d'un **panoramique vertical**. Tout comme le panoramique horizontal, ce mouvement peut créer de la tension ou de la surprise en retenant une information (dans ce cas-ci, le personnage à la porte n'apparaît pas avant la moitié du plan). Ce type de mouvement de caméra peut également être utilisé pour donner un effet plus personnel à un plan en plongée ou en contre-plongée : ici, en combinaison avec un **plan en champ-contrechamp**, nous voyons non seulement que Captain America est héroïque, mais que Black Widow le pense également.

Passez à la **diapositive 24** et expliquez qu'il s'agit d'un **travelling**, un type de plan où la caméra se déplace physiquement. Les travellings placent le spectateur dans une position privilégiée, comme dans cet exemple où nous nous suivons le conducteur. Ce type de plan est également utile pour présenter différentes étapes d'un processus ou différentes choses (par exemple, se déplacer le long du couloir d'un train pour montrer les différents passagers). Lorsque la caméra se déplace en ligne droite, soit en avant, en arrière ou sur le côté, elle est souvent fixée sur des rails. D'autres exemples similaires incluent les plans de prise de vue par **grue**, **hélicoptère** et **drone**.

SCÉNARIMAGES

Passez à la **diapositive 25** et expliquez que la distance, les angles et le mouvement de la caméra sont généralement définis au stade du **scénarimage**. Les réalisateurs et les directeurs de la photographie travaillent en étroite collaboration avec les artistes de scénarimage pour décider de la composition la plus efficace pour chaque plan.

Passez à la **diapositive 26** et expliquez qu'il s'agit d'un exemple de la façon dont un scénarimage peut montrer l'angle et la distance d'une prise de vue. Le premier plan est un plan moyen en contre-plongée, montrant une personne tenant une feuille devant son visage. Cette scène crée de la tension en cachant le visage de la personne et le contenu de la feuille. Le second plan est un très gros plan en plongée (plan de détail) qui montre la feuille du point de vue de la personne. Le contrechamp indique que la personne est persuadée de pouvoir gagner la récompense promise.



Passez à la **diapositive 27** et expliquez qu'elle montre comment un scénarimage permet de visualiser le mouvement de la caméra, en utilisant à la fois du texte et des flèches pour indiquer le mouvement sur l'image (semblable aux lignes de mouvement d'une bande dessinée). Dans le premier cadre, la caméra effectue un travelling vers le bas pour suivre le personnage qui s'accroupit, ce qui est indiqué par les flèches rouges. (La flèche bleue montre comment elle se déplace dans le cadre.) Dans le second cadre, on peut voir une prise de vue par grue qui s'incline vers le bas tout en se déplaçant de gauche à droite.

ACTIVITÉ D'ÉVALUATION : HISTOIRE EN SIX PLANS

Dites aux élèves qu'ils vont maintenant mettre en pratique ce qu'ils ont appris pour raconter une histoire en six plans. Distribuez la feuille de travail Histoire en six plans et expliquez aux élèves qu'ils vont devoir réaliser un scénarimage qui raconte une histoire complète en six plans, en utilisant tout ce qu'ils ont appris sur l'angle, la distance et le mouvement de la caméra.

Leur histoire doit comprendre :

- Au moins deux personnages
- Une relation évidente entre ces personnages (pas besoin de savoir exactement qui ils sont l'un pour l'autre, mais nous devons comprendre ce qu'ils ressentent l'un pour l'autre)
- Un problème qui est introduit et résolu
- Un secret ou une surprise

Ils doivent indiquer l'angle et la distance de chaque plan, et s'il y a un mouvement de caméra, l'illustrer à l'aide de flèches comme dans les exemples étudiés. Rassurez-les sur le fait qu'ils ne seront pas évalués sur leur talent artistique. Ils peuvent utiliser des photos ou un programme de scénarimage en ligne, tel que [Storyboard That](https://storyboardthat.com/) s'ils le souhaitent.

Vous pouvez demander aux élèves de réaliser cette activité individuellement, par paires ou en petits groupes.



Prises de vue

.....

La télévision est un amalgame de centaines, voire de milliers d'images qu'on appelle des prises de vue et qui nécessitent une planification méticuleuse. On utilise différentes formes de prises de vue pour rendre le produit télévisuel plus intéressant.

DISTANCE DE LA CAMÉRA

Pour déterminer la distance entre la caméra et son sujet, on a recours à trois types de prises de vue. Un **très gros plan** montre un détail spécifique, par exemple une partie du visage d'une personne ou un seul objet (parfois appelé *détail* ou *insert* puisque le plan est souvent intégré après le tournage). Le **gros plan** met l'accent sur une partie seulement du sujet et, habituellement, en souligne minutieusement les détails. Par exemple, on parle de gros plan lorsqu'on filme le visage d'une personne ou les pattes du chien déambulant sur le trottoir, une main sonnant à la porte ou une branche d'arbre. Lorsqu'on filme une personne à mi-corps (de la taille à la tête, par exemple), ou encore la partie arrière d'une voiture, on parle alors de **plan moyen**. Un **plan à deux** est un plan où figurent deux personnes. Il s'agit généralement d'un plan moyen ou d'une combinaison d'un plan moyen et d'un plan rapproché. Enfin, un **plan large** nous montre le sujet en entier : la personne de la tête aux pieds ou la voiture dans son ensemble. Dans chacun de ces plans, nous pouvons montrer un seul ou plusieurs sujets à la fois.

ANGLE DE PRISES DE VUE

Variété et information sont aussi obtenues en modifiant l'angle des prises de vue. Dans un **plan en plongée**, la caméra se trouve au-dessus des yeux du sujet et le regarde de haut en bas; le sujet paraît alors insignifiant, faible, impuissant ou petit selon

l'importance de l'angle choisi. Dans un **plan à hauteur** des yeux, la caméra laisse une impression de neutralité. Mais dans un **plan en contre-plongée**, on braque la caméra sur le sujet pour le montrer de bas en haut; selon l'importance de l'angle choisi, le sujet semble important, puissant ou dominateur. Habituellement, la caméra regarde le sujet, mais il arrive parfois que la caméra nous montre ce que le sujet voit. C'est ce qu'on appelle un **champ contrechamp**.

MOUVEMENTS DE CAMÉRA

Une autre façon d'apporter de la variété aux produits télévisuels consiste à recourir aux mouvements de caméra. Lorsqu'on change la position de la caméra en la bougeant vers la gauche ou vers la droite, on parle alors de **travelling latéral**. Mais si la caméra se déplace vers l'avant ou vers l'arrière, il s'agit alors d'un **travelling**. Lorsque la caméra reste dans la même position tout en pivotant vers la droite ou la gauche, on prend alors un **panoramique horizontal**; toutefois, si ce mouvement est dirigé vers le bas ou le haut, on parle alors d'un **panoramique vertical**. Et même lorsque la caméra demeure fixe, on peut donner l'impression de s'approcher ou de s'éloigner du sujet; il suffit de munir l'objectif d'une bague spéciale ou d'un levier pour obtenir un **zoom avant ou arrière**.

PLANS DE CAMÉRA

Histoire en six plans

Créez un scénarimage qui raconte une histoire complète en six plans, en utilisant tout ce que vous avez appris sur l'angle, la distance et le mouvement de la caméra.

Votre histoire doit comprendre :

- Au moins deux personnages
- Une relation évidente entre ces personnages (pas besoin de savoir exactement qui ils sont l'un pour l'autre, mais nous devons comprendre ce qu'ils ressentent l'un pour l'autre)
- Un problème qui est introduit et résolu
- Un secret ou une surprise

Vous ne serez pas évalué sur votre talent artistique! Vous pouvez faire des bonhommes allumette, prendre des photos (demandez l'autorisation aux personnes qui figureront sur la photo) ou utiliser un programme de scénarimage en ligne.

Identifiez l'angle et la distance de chaque plan, et si un plan comporte un mouvement, montrez-le avec des flèches comme dans l'exemple ci-dessous. Vous n'êtes pas obligé de décrire ce qui se passe dans le plan, mais vous pouvez le faire si vous le souhaitez.



Incliner vers le bas / suivre Sophie devant la clôture



Sors la couverture de son sac

Tendre vers le haut / suivre la droite passé Sophie



Suivi

PLANS DE CAMÉRA

