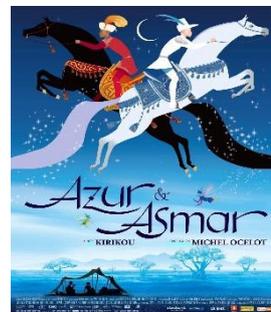


Atelier cinéma : Azur et Asmar



Une piste d'exploitation pédagogique

Séquence autour du cadrage : les plans et leur intention

« L'atelier cinéma a pour objectif de permettre à l'ensemble d'une classe d'âge d'avoir dans sa scolarité un temps dédié à l'éducation à l'image ». L'objectif d'un travail en classe autour d'un film cinématographique n'est pas simplement pour l'élève d'acquérir des notions techniques autour du cinéma mais bien de les mettre en lien avec une intention, un projet artistique. Ainsi, chaque notion abordée doit être reliée au travail du réalisateur (ou autre : animateur, mixeur, acteur, directeur de photographie...) et à l'intention que celui-ci met dans tel ou tel choix artistique.

Les programmes consolidés du cycle 3 rappellent, pour l'art plastique, l'importance de la prise en compte « du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation ».

Sommaire :

- I) A propos du film
 - a) Ressources
 - b) Le réalisateur
 - c) Le film
- II) Eléments de savoir autour des échelles de plan
 - a) Le plan général
 - b) Le plan d'ensemble
 - c) Le plan moyen
 - d) Le plan américain
 - e) Le gros plan
 - f) Les plans retenus pour l'activité
- III) La séquence d'apprentissage
 - a) Découpage de la séquence
 - b) Visionnage de la séquence par les élèves
 - c) Mise en lien des plans et des intentions
 - d) Activité autour des échelles de plans
 - e) Réinvestissement

I) A propos du film

a) Ressources

Le travail proposé par le CNC part d'un film d'animation réalisé par Michel Ocelot : *Azur et Asmar*.

Il est à noter que le film est téléchargeable gratuitement et légalement sur le site du réseau Canopé (ainsi que 9 autres films choisis pour leur qualité et leurs valeurs) en créant simplement un compte avec votre adresse académique.

Accueil > Aux films, citoyens! > Les 10 films

Aux films, citoyens !

10 longs métrages pour aborder les valeurs de la République

Grande mobilisation de l'École pour les valeurs de la République

À PROPOS LES 10 FILMS

LES 10 FILMS

Pour chaque long métrage, vous trouverez :

- un dossier édité par Réseau Canopé permettant d'aborder les valeurs citoyennes portées par le film ;
- un dossier édité dans le cadre des dispositifs d'éducation au cinéma du CNC, « École et cinéma » et « Collège au cinéma », proposant notamment un découpage séquentiel ; lorsqu'un film n'est pas inscrit dans ces dispositifs, une autre ressource est proposée ;
- des ressources complémentaires : extrait commenté, affiche, bande-annonce.

FILMS ET ACCOMPAGNEMENTS PÉDAGOGIQUES POUR L'ÉCOLE



Azur et Asmar
Un film de Michel Ocelot

vidéo en ligne



Dancing in Jaffa
Un film de Hilla Medalia

vidéo en ligne



Jean de la Lune
Un film de Stephan Schesch

vidéo en ligne



La Planète sauvage
Un film de René Laloux

vidéo en ligne



La Prophétie des grenouilles
Un film de Jacques-Rémy Girard

vidéo en ligne

FILMS ET ACCOMPAGNEMENTS PÉDAGOGIQUES POUR LE COLLÈGE

Lien vers le site : [réseau canopé](https://www.canope.fr/)

b) Le réalisateur (d'après le travail de Céline Guillemin, CPD arts plastiques, DSDEN 52)

Né en 1943 à Villefranche-sur-Mer, sur la Côte d'Azur, Michel Ocelot passe son enfance à Conakry, en Guinée, alors colonie française. Ses parents, enseignants, s'installent ensuite à Angers où, adolescent, il les suit. Il poursuit ses études aux Beaux-Arts, puis aux Arts Décoratifs à Paris. Passionné par le cinéma d'animation, il complète son cursus par une année au California Institute of the Arts, à Los Angeles.

En 1976, il réalise Les aventures de Gédéon pour la télévision et en 1979, produit son premier court métrage professionnel, Les trois inventeurs, récompensé par un BAFTA. Quatre ans plus tard, il reçoit un César pour un autre court métrage, La légende du pauvre bossu. Il continue cependant de travailler pour la télévision et réalise deux séries dans les années 1980, La princesse insensible et Ciné Si.

Ce n'est en fait qu'en 1998 qu'il réalise son premier long métrage, Kirikou et la sorcière, inspiré de son enfance africaine. Primé à de nombreuses reprises, le film connaît un énorme succès public, si bien que Michel Ocelot lui donne une suite en 2005 avec Kirikou et les bêtes sauvages. Entre-temps, il réalise Princes et princesses en 2000, qui reprend certains passages de Ciné Si.

Parallèlement, il travaille alors sur Azur et Asmar, qui sort sur les écrans en 2006. Enchaînant les succès, il offre ses services à Björk pour le clip de « Earth intruders », et réalise pour la télévision la série Dragons et princesses en 2010, dont les histoires sont reprises dans le long métrage Contes de la nuit, sorti en 2011. En 2018 sort son cinquième film d'animation (hors les recueils de courts-métrages) Dillili à Paris.

c) Le film

La technique : C'est un film d'animation qui utilise la technique de l'animation informatique en trois dimensions (3D), alors qu'un dessin animé comme Kirikou part de milliers de dessins (500 000) faits à la main sur du papier. Pour le film Azur et Asmar, il y a des dessins sur papier au départ (13 000), puis on en fait des marionnettes sur ordinateur (ils sont numérisés) : on les voit sur l'écran et, avec la souris on les fait tourner, bouger peu à peu comme lorsqu'on dessine. La mise en couleurs se fait grâce à un logiciel. Les décors et les détails peuvent être extrêmement travaillés afin de reproduire la beauté de l'architecture et de l'art décoratif du monde arabe. Des détails de bijoux ou de broderies ont été possibles par cette technique. (source : école et cinéma 21)

L'histoire : Au XV^{ème} siècle, une nounou arabe élève Azur, blond aux yeux bleus, fils d'un châtelain, et Asmar son propre fils, brun aux yeux noirs (asmar veut dire brun en arabe). Elevés comme deux frères, les enfants sont séparés brutalement. Mais Azur, marqué par la légende de la fée des Djins que lui racontait sa nourrice, n'aura de cesse de la retrouver, au-delà des mers. Les deux frères de lait, devenus grands, partent alors chacun à la recherche de la fée. Rivalisant d'audace, ils iront à la découverte de terres magiques, recelant autant de dangers que de merveilles (le Lion écarlate est une invention de Michel Ocelot, l'oiseau Saïmourh, lui, est un animal mythique des contes persans, l'« oiseau roc » qu'on retrouve notamment lors du second voyage de Sindbad dans les Mille et une Nuits)..

Le film peut se découper en 5 parties :

1. L'enfance
2. De l'autre côté de la mer
3. Azur retrouve Asmar
4. Les épreuves
5. La situation finale

Dans son fond le film véhicule plusieurs valeurs comme le courage, la politesse et la noblesse de cœur, il invite à quitter ses attaches et faire son apprentissage à travers le monde et il dénonce la superstition. Conte médiéval aux résonances actuelles il nous parle de l'étranger, de l'émigration et de la tolérance. « Quand les attentats du 11 septembre se sont produits, raconte Éric Serre, l'assistant de Michel Ocelot, nous avons été frappés de stupeur, comme tout le monde, et nous n'avons pas pu travailler pendant deux ou trois jours. L'émotion passée, nous nous sommes vite dit "il faut vraiment faire ce film" car l'importance de ce message de fraternité n'en était que plus grande. » Message de paix et de liberté également. Dans sa forme la caractéristique principale du film est la simplicité, autant dire le plus difficile en art. Il fonctionne beaucoup par le principe de symétrie (symétrie de plans, symétrie dans l'image Michel Ocelot a pris du temps, a bénéficié d'un budget important (2 fois celui de Kirikou), il a tenu à avoir son équipe et la réalisation du film sur un seul lieu. Ce qui au final fait un film : équilibré, limpide et harmonieux. (source : Didier Lutz, CPD Arts visuels Allier, Octobre 2012)

II) Éléments de savoir autour du cinéma

L'étude d'une image, qu'elle soit animée ou non, demande à s'interroger sur la place d'un élément et ses proportions dans le cadre de celle-ci. Au cinéma, les images sont organisées en plans. L'échelle des plans correspond à la taille des personnages, objets ou éléments de décor présents dans l'image et leurs rapports entre eux. Elle ne dépend pas de l'agrandissement de l'image mais traduit un rapport de proportion entre le sujet et le cadre. Ainsi, une même scène filmée avec des plans différents traduira des intentions, des émotions, des sens différents. On parle de valeur d'un plan.

Les échelles de plan permettent de définir la place du personnage et du décor dans le cadre. Ainsi, plus on se rapproche du personnage, plus le décor s'efface et vice-versa, plus on s'éloigne du personnage plus le décor prend de valeur dans le cadre.

La liste suivante est non exhaustive et présente les principales échelles de plan et leurs valeurs du plan le plus large au plan le plus serré.

a) Le plan général

Très éloigné des personnages (qui en sont souvent absent), le plan général sert à planter le décor. Souvent utilisé en début de séquence, le plan général doit être assez long pour, par exemple, évoquer une ambiance.



Le premier plan du film *Le bal des vampires* (de Roman Polanski) permet d'introduire tous les codes du film fantastique (nuit, froid, solitude...).

b) Le plan d'ensemble

Proche du plan général, le plan d'ensemble revient cependant à l'échelle des personnages et de leurs actions. Les personnages sont visibles et présentés dans leur environnement. Il permet de relier les personnages à ce qu'il se passe autour ou à présenter une action à plusieurs personnages.



Ce plan d'ensemble issu du film *Le seigneur des anneaux : le retour du roi* (Peter Jackson) permet de montrer l'arrivée de Gandalf dans la cité de Minas Tirith. Le ciel est sombre et présage des heures obscures.

c) Le plan moyen

Le plan moyen se concentre sur les personnages, ils sont présentés en entier (de la tête aux pieds). Il permet de donner des informations sur un ou plusieurs personnages ainsi que sur leurs actions.



Plan moyen de *La guerre des étoiles IV : un nouvel espoir* (Georges Lucas). Ce plan permet de présenter le personnage de Dark Vador et notamment de le positionner par rapport aux autres personnages (contrastes de taille, de couleur...)

d) Le plan américain

Il présente le personnage de la tête jusqu'aux hanches. Dénommé ainsi car il a été inventé du temps des grandes productions de westerns hollywoodiens afin de montrer les émotions du personnage sans pour autant cacher ses pistolets pendant un duel. Ce plan permet de montrer les émotions du visage du personnage sans le détacher complètement de ce qui l'entoure ou de ses actions. Il est parfois utilisé dans les scènes de dialogue pour permettre de voir les différents personnages en même temps (champs, contre-champs).



Plan américain dans le film *Top gun* (Tony Scott)

Ici, le plan américain permet de comprendre l'opposition physique des personnages sans mettre de côté leurs expressions faciales. Un plan plus large ne nous aurait pas permis de voir les émotions sur leurs visages mais un plan plus rapproché n'aurait pas montré l'affrontement physique des personnages.

e) Le gros plan

Le gros plan permet de mettre en valeur les émotions. En insistant sur un visage ou une partie de celui-ci, le réalisateur met l'accent sur les émotions d'un personnage. Il est à noter que pour un gros plan sur un objet on parlera davantage de plan serré.



Le gros plan sur le visage du Pr. Grant (*Jurassic Park* de Steven Spielberg) permet de comprendre son étonnement quand il rencontre un brachiosaure en chair et en os pour la première fois.

f) Les échelles retenues dans la boîte d'activités.

Dans un souci de simplicité, les concepteurs de la boîte ont éclipsé certains plans énoncés précédemment et en ont regroupé d'autres sous la même appellation. Attention à ne pas réduire l'apprentissage des plans à de simples définitions mais à bien les mettre en relation avec l'intention du réalisateur.

GROS PLAN :

Il représente le détail d'un élément précis de la scène.

PLAN AMÉRICAIN :

Il représente le personnage coupé mi-cuisses.

PLAN MOYEN :

Il représente le personnage de la tête aux pieds.

PLAN LARGE :

Il représente la partie du décor où va se dérouler l'action.

PLAN D'ENSEMBLE :

Il met en scène le décor de l'action.

III) La séquence d'apprentissage

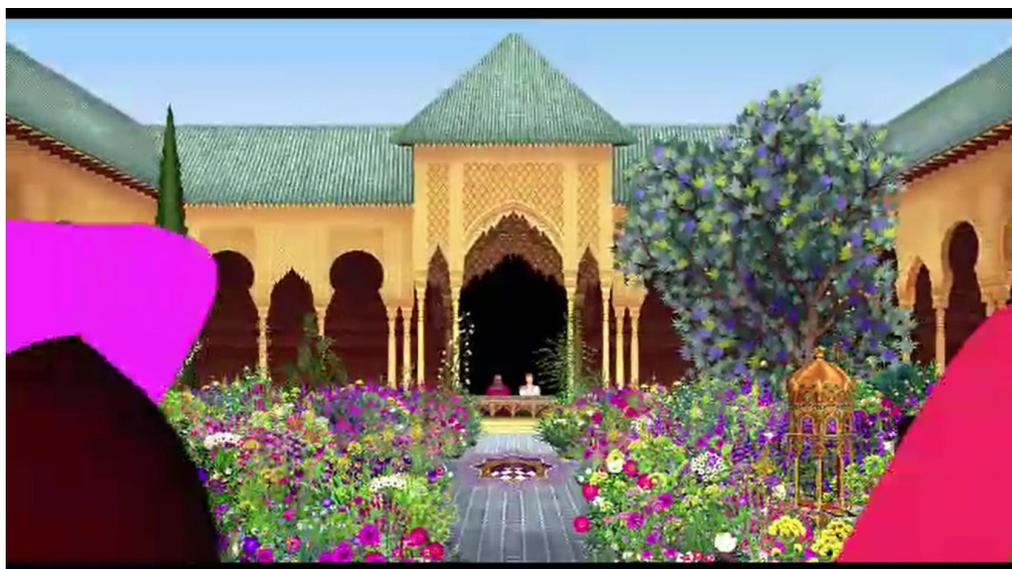
a) La scène choisie du film

Cette séquence d'apprentissage autour de la notion de cadrage s'appuie sur une séquence du film située entre 37'26 et 40'28.

Elle peut être découpée ainsi :

1) Plan d'ensemble (37'35)

Le jardin est présenté, il est luxueux et fleuri. Les personnages sont au centre mais leur taille est insignifiante.



2) Plan large (37'40)

On voit les musiciens en pleine action sous des colonnades luxueuses puis les deux personnages assis à table.



3) Gros plan (37'44)

On voit en détail les mains et les visages des serveurs qui amènent la nourriture.



4) Gros plan (37'49)

On comprend dans les yeux du personnage qu'il découvre de nouvelles coutumes.



5) Plan américain (37'56)

On comprend dans le visage d'Azur qu'il est un peu perdu et copie les gestes de sa nourrice.



6) Plan d'ensemble (38'05)

On voit le ballet des serviteurs dans le jardin luxuriant.



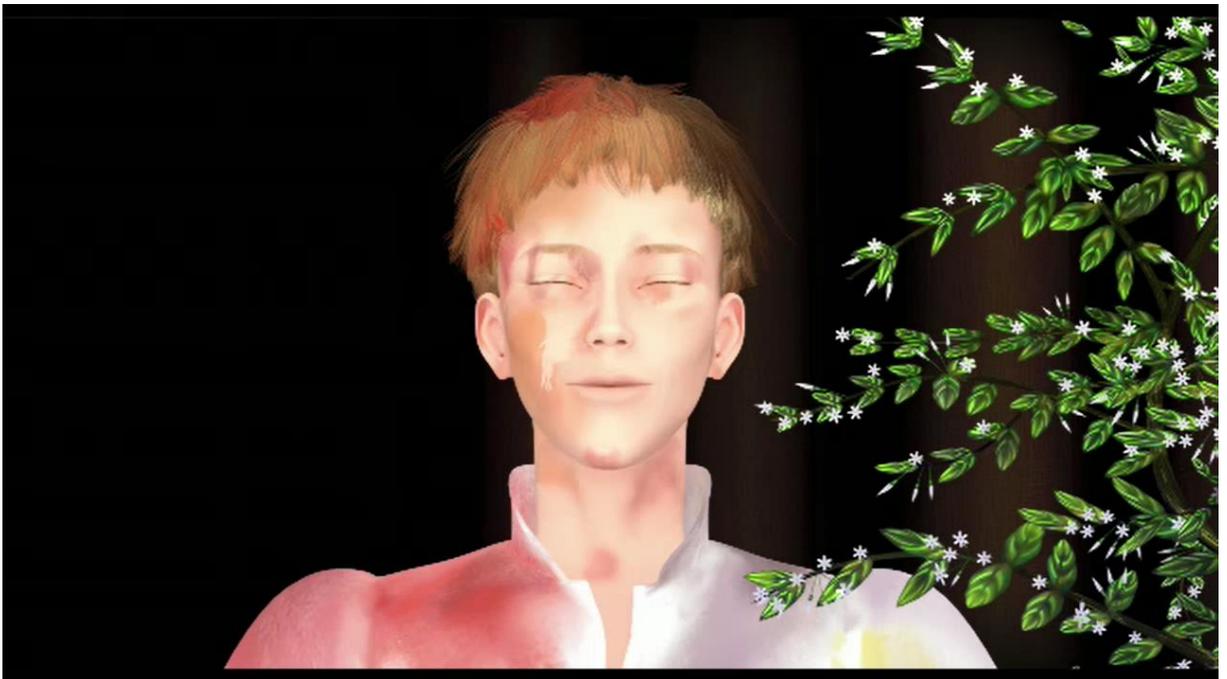
7) Plan américain (38'34)

La nourrice propose de la nourriture à Azur.



8) Gros plan (38'38)

On comprend aux mouvements de tête et aux yeux d'Azur qu'il se régale. Puis différents gros plans présentent la nourriture.



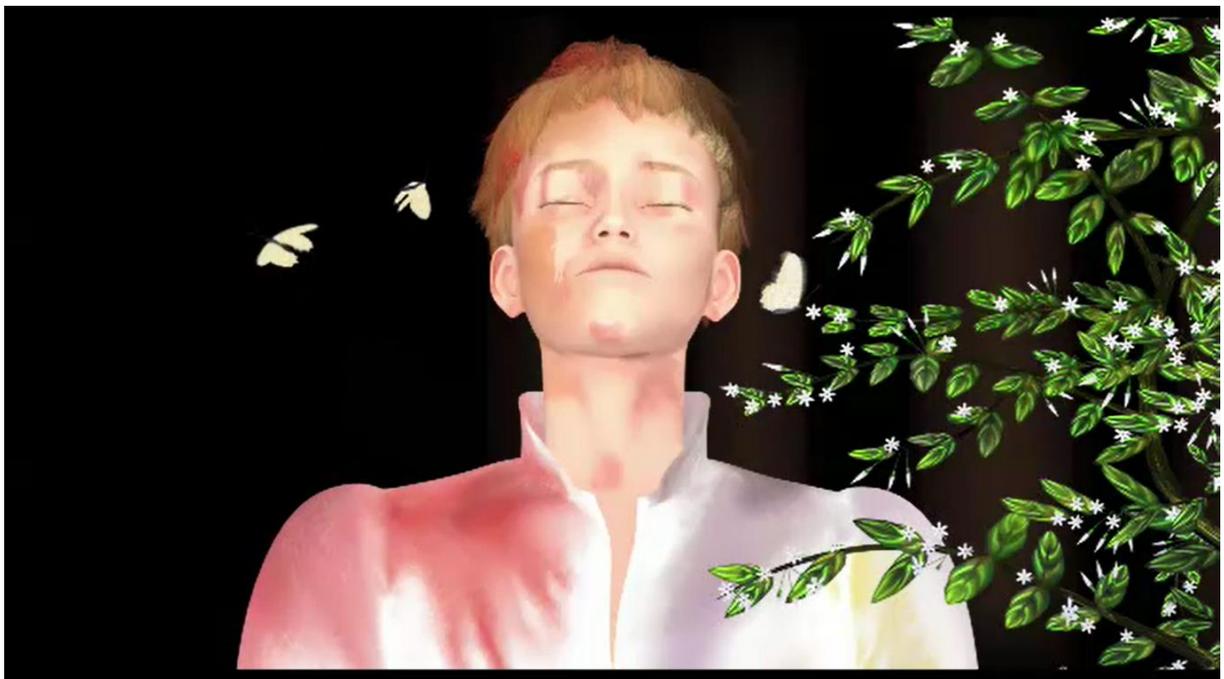
9) Plan américain (38'50)

On revient sur les musiciens. Le choix cette fois-ci d'un plan américain plutôt qu'un plan large met l'accent sur la guitare que l'on entend jouer sur la bande son.



10) Gros plans sur des éléments du jardin puis sur Azur (39'01)

La succession des plans sur le jardin calme puis sur la tête d'Azur basculée en arrière et les yeux fermés montrent que celui-ci profite du calme et du moment présent.



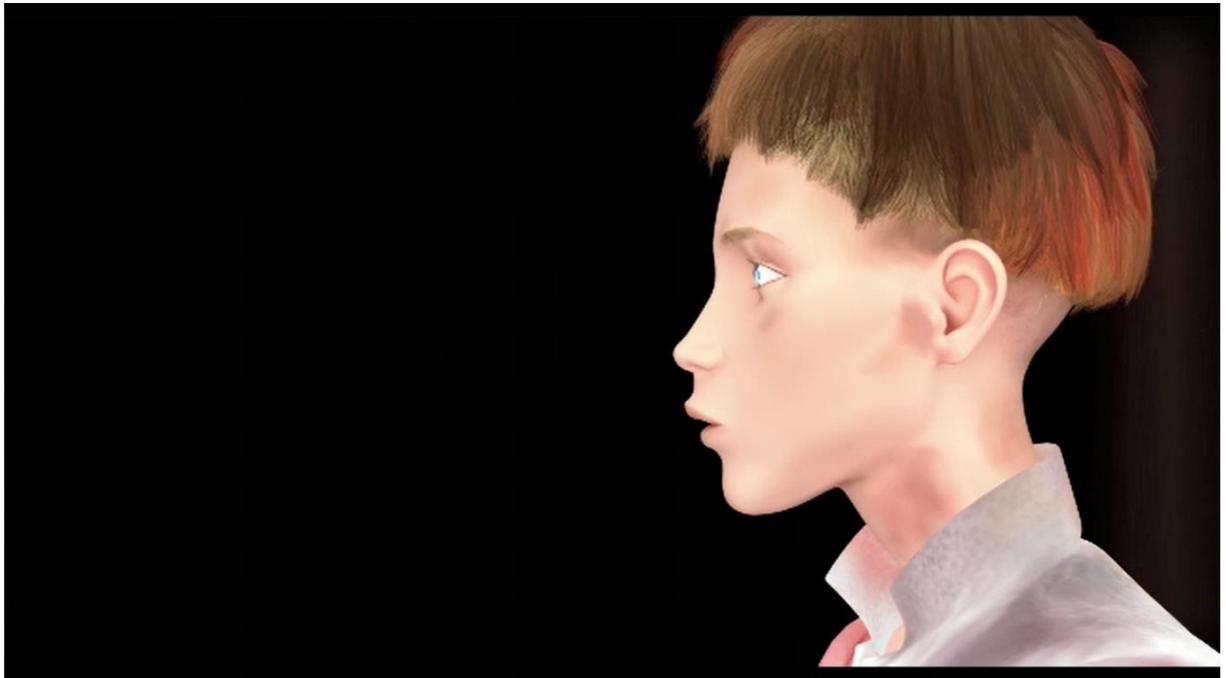
11) Plans américains sur Azur, la nourrice puis les deux (39'22)

Le plan permet de comprendre la position de chacun pendant le dialogue sans perdre les émotions.



12) Gros plan sur le visage d'Asmar (39'39)

On voit le regard étonné et impatient d'Azur à l'arrivée d'Asmar.



13) Plan d'ensemble (39'42)

Azur et la nourrice sont désormais décentrés par rapport au cadre. C'est l'arrivée d'Asmar qui est centrale.



14) Plans américains et gros plans (40'08)

Les plans américains placent les personnages les uns par rapports aux autres pendant le dialogue tandis que les gros plans montrent qu'Asmar n'est pas heureux de revoir Azur.



b) Visionnage de la séquence par les élèves.

- Projeter la séquence à la classe sans le son. Demander aux élèves de raconter ce qu'ils ont compris à l'oral ou à l'écrit.

Qui sont les personnages ? Un jeune homme blond, une femme arabe, des musiciens, des serviteurs, un jeune homme arabe richement vêtu.

Où sont-ils ? Dans un palais, dans un beau jardin.

Que se passe-t-il ? Le jeune homme et la femme s'installent à table. Des musiciens jouent et des serviteurs amènent à manger. Le jeune homme riche arrive et n'est pas content.

Quels sont les liens entre les personnages ? Le jeune homme blond et la femme s'entendent bien (ils se sourient). Le jeune homme riche n'est pas content de voir les autres (il fronce les sourcils).

c) Mise en lien des plans et des intentions

- Projeter à nouveau la séquence en demandant aux élèves de réfléchir à la question suivante et de noter les indices qui leur ont permis de répondre.

Est-ce que le jeune homme blond est dans un environnement qu'il connaît ?

Mettre en commun les réponses et mettre en évidence l'importance des expressions faciales d'Azur.

- Présenter les 4 images suivantes.



Demander aux élèves quelles sont les images qui présentent le mieux l'état d'esprit et les émotions d'Azur. Pourquoi ?

- Demander aux élèves de faire le même travail en repassant le film et en se concentrant sur les émotions d'Asmar.

Projeter l'extrait avec le son pour vérifier.

Bilan : plus la caméra est proche d'un personnage, plus elle permet de comprendre ses émotions.

- Mais alors pourquoi met-on parfois la caméra loin d'un personnage ?

Montrer à nouveau le début de la séquence.

Conclure collectivement que cela sert à planter le décor.

Expliquer aux élèves qu'il existe différents types de plans et que cela s'appelle l'échelle des plans. Chaque type de plan a un but, une intention.

Remplir ensemble la trace écrite. Celle proposée ci-après n'est qu'une proposition. Il est également possible de faire dessiner les plans par les élèves ou de leur demander de prendre des photos à différentes échelles.

Les différentes échelles de plan.

La taille d'un personnage ou d'un objet par rapport au reste de l'image s'appelle un plan. Chaque type de plan permet de faire comprendre quelque chose au spectateur.



Plan

Il permet

.....



Plan

Il permet

.....



Plan

Il permet

.....



Plan

Il permet

.....



.....

Il permet

.....

d) Activité autour des différentes échelles de plans.

Réaliser les activités 2 niveaux 1, 2 et 3 de l'atelier cinéma sans oublier de toujours relier le plan à son intention (la justification).

e) Réinvestissement.

Il sera intéressant de réinvestir les différentes notions d'échelles de plans dans différents domaines (arts visuels, littérature...) et différentes activités :

- Analyser ou produire de manière justifiée un film d'animation
- Analyser ou produire de manière justifiée une œuvre photographique
- Analyser les plans choisis dans une bande dessinée
- Analyser ou produire de manière justifiée une œuvre plastique