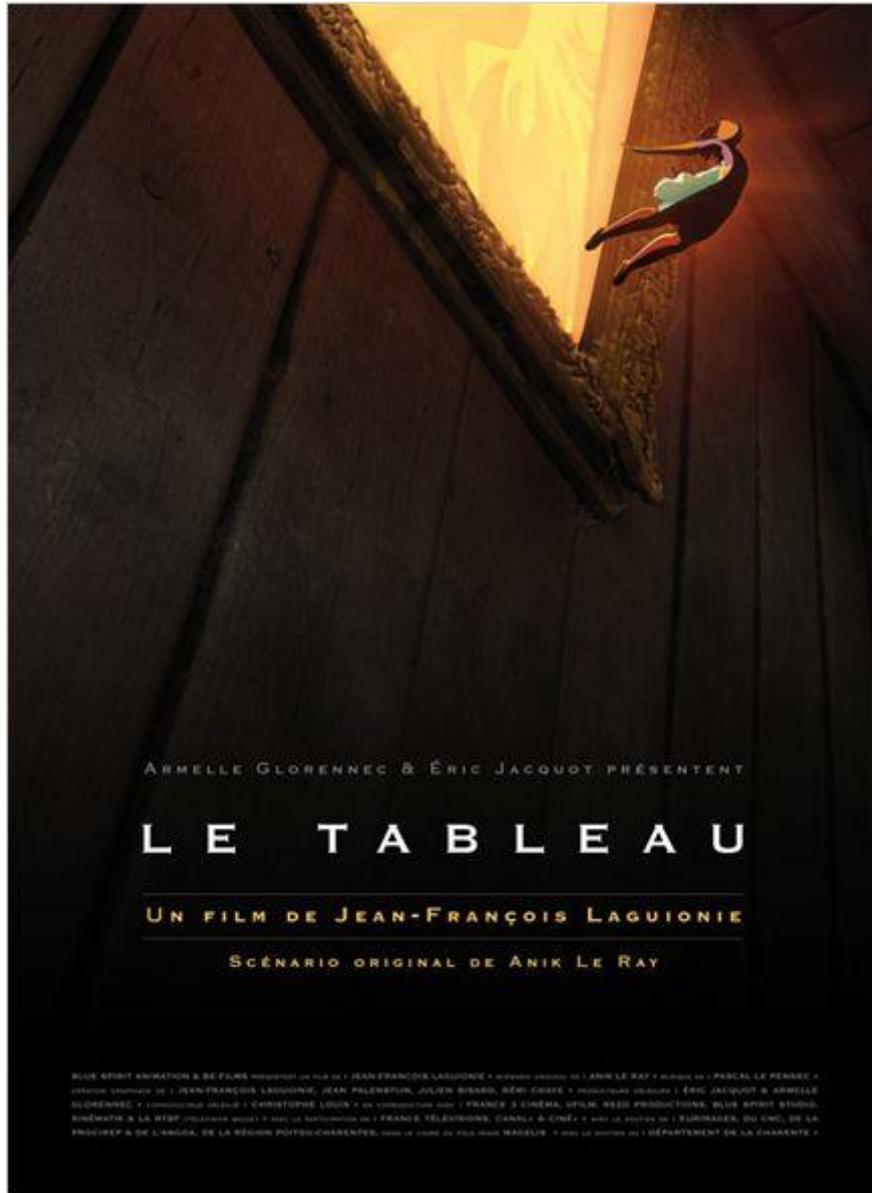


# Le Tableau

Un film de Jean-François Laguionie, 2011



Dossier pédagogique élaboré dans le cadre du dispositif Collège au Cinéma (Orne) par Mme Virginie Gournay, M. Florent Cordier et M. Yves-Marie Le Troquer, professeurs au collège Saint-Exupéry à Alençon.

## **Sommaire**

### **1<sup>re</sup> partie : Avant la projection**

1 – La biographie du réalisateur.....	2
2 – La filmographie de Jean-François Laguionie.....	3
3 – Analyse de l’affiche .....	4
4 – Images, œuvres et fiction.....	5
5 – L’image et son référent .....	9

### **2<sup>ème</sup> partie : Après la projection**

6 – Le synopsis.....	10
7 – Toupins, Pafinis et Reufs : les groupes de personnages.....	11
8 – « Chacun voit le monde à sa façon » : Les relations entre les différents groupes de personnages.....	12
9 – « Chacun sa place » : La mise en scène des différents groupes de personnages .....	14
10 – Venise : la ville des peintres et de la création par excellence.....	19
11 – Emprunts et citations.....	22
12 – Des Reufs aux Toupins en passant par les Pafinis : la métaphore de l’acte créatif.....	25
13 – Analyse de la séquence n°11 : la chute.....	27
14 – Analyse de la séquence de fin : la rencontre avec le peintre.....	30

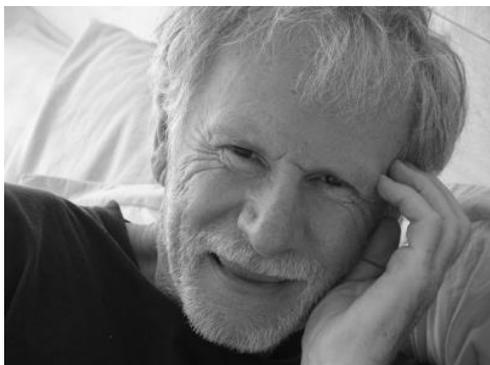
### **3<sup>ème</sup> partie : Pour aller plus loin**

15 – Petite histoire du cinéma d’animation.....	33
16 – Comprendre le principe de la persistance rétinienne.....	35
17 – Les principales techniques d’animation.....	38
18 – Entrer ou sortir de la toile.....	40
19 – L’échelle des plans et les mouvements de caméra .....	41
20 – Petit lexique du cinéma.....	44

## 1 - La biographie du réalisateur

Vous pouvez visionner le portrait vidéo de ce réalisateur sur :

<http://videos.arte.tv/fr/videos/portrait-jean-francois-laguionie>



Né à Besançon en 1939, Jean-François Laguionie se passionne pour l'animation depuis sa rencontre avec Paul Grimault, dont il est l'élève durant plusieurs années. Après quinze années à réaliser des courts métrages, dont **La Demoiselle et le Violoncelliste** qui le révèle en 1965, il reçoit la Palme d'Or du court-métrage au Festival de Cannes 1978 pour **La Traversée de l'Atlantique à la rame**, film d'animation réalisé avec du papier découpé. Après ce succès, il fonde son propre studio, La Fabrique.

Auteur de nombreux romans qu'il adapte pour la plupart à l'écran, Jean-François Laguionie, devenu l'un des grands spécialistes de l'animation française, réalise en 1985 son premier long-métrage d'animation, **Gwen le livre de sable**. En 1999, il signe **Le Château des singes**, puis revient en 2003 avec **L'Île de Black Mor**, une aventure maritime dont le héros est un jeune garçon à la recherche d'une île au trésor.

Laguionie s'aventure également à l'animation pour la télévision, mais au lieu d'exercer le rôle de réalisateur, il alterne les fonctions d'animateur, directeur artistique, producteur et chef décorateur. Il participe à plusieurs séries (Lava-lava !, Souris souris) ainsi qu'à des téléfilms, comme les deux volets des adaptations des romans de **Le Tableau**, un nouveau pari technique et artistique, puisque le film combine l'animation de peintures à l'huile avec un mélange de 3D et de prises de vues réelles.

VRAI/FAUX

Jean-François Laguionie a 70 ans

Il a reçu une palme d'or au festival de Cannes

Il a fondé son studio de films d'animation La Traversée

IL est aussi romancier

Le Tableau est un film en 3D avec des images réelles

VRAI/FAUX

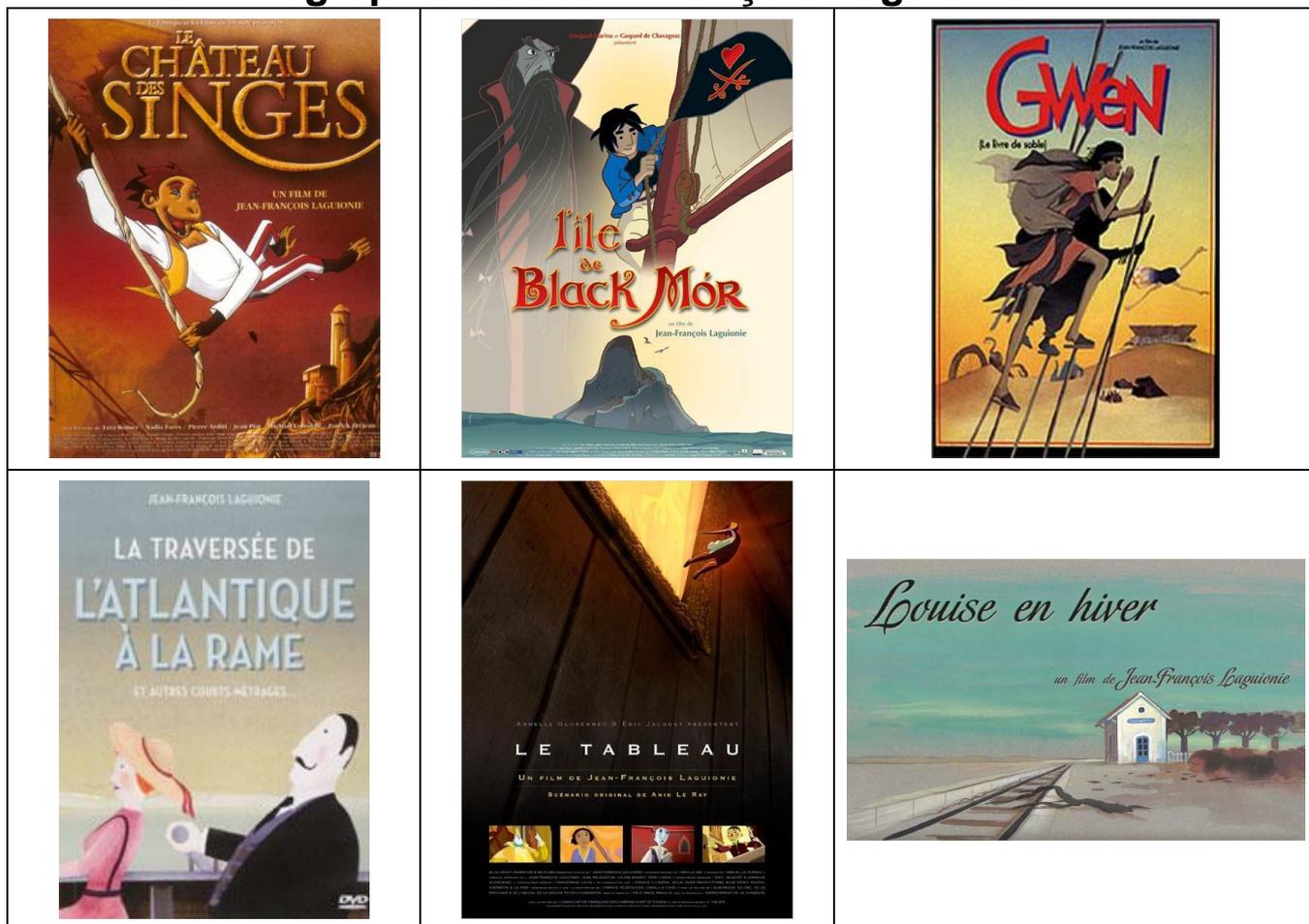
VRAI/FAUX

VRAI/FAUX

VRAI/FAUX

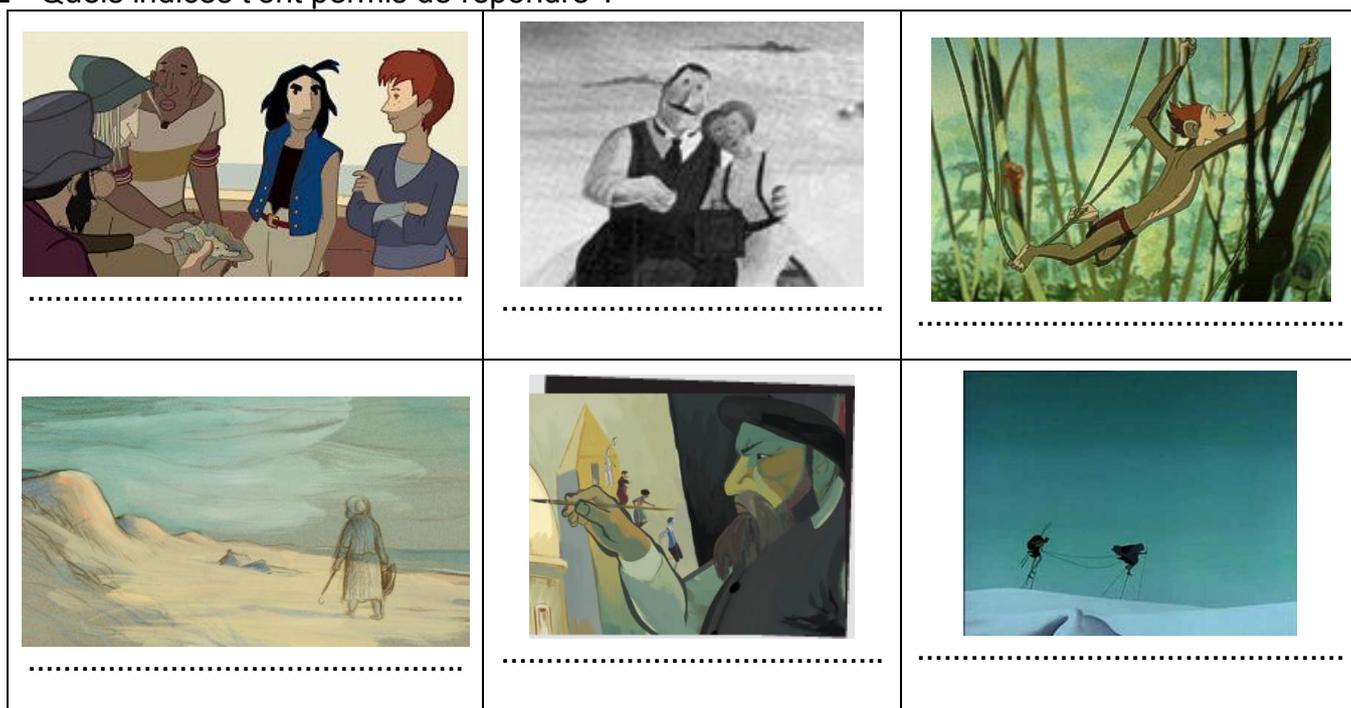
VRAI/FAUX

## 2 - La filmographie de Jean- François Laguionie

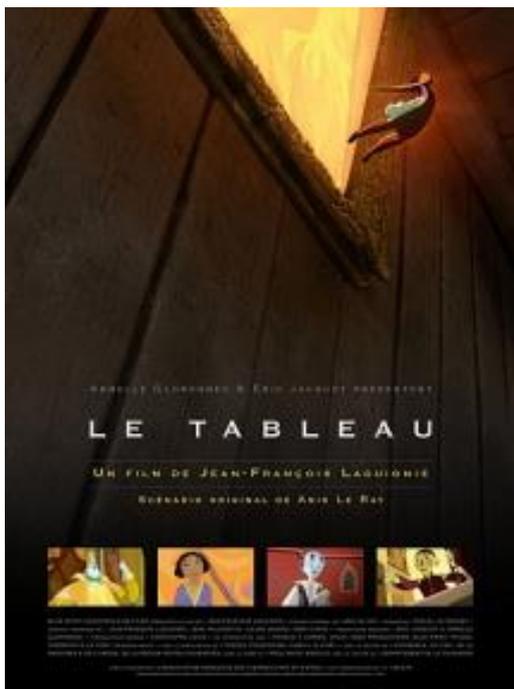


1 - A quel film appartiennent ces photogrammes ?

2 - Quels indices t'ont permis de répondre ?



### 3 - Analyse de l'affiche



1 - A quoi sert une affiche de film ? .....

.....  
 .....

2 - Quel est le titre du film ? Qu'est-ce qu'il évoque pour toi ? .....

.....  
 .....

3 - Qui est le réalisateur ? .....

4 - Quel est le métier d'Anik Le Ray ?

.....  
 .....

5 - Cette affiche te plaît-elle ? Pourquoi ?

.....  
 .....

#### La composition :

6 - Que voit-on sur l'affiche ?

.....  
 .....

7 - Quels détails renvoient au thème de la peinture ?

.....  
 .....

8 - Que représentent les quatre vignettes situées en bas du document ?

.....  
 .....

9 - Quelles sont les couleurs dominantes ?

.....  
 .....

10 - D'après toi, que va raconter ce film ?

.....  
 .....

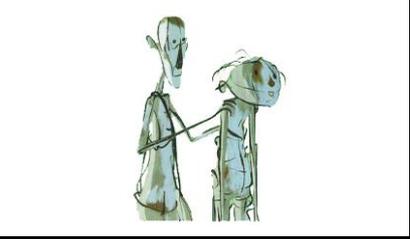
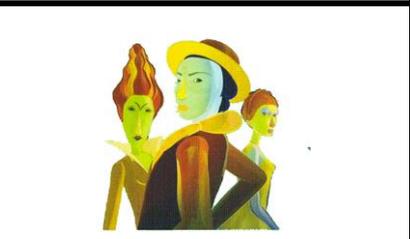


Quelles techniques sont employées ici ?

Tableau Croquis Photographie Collage Sculpture Aquarelle.

1	Quels sont les personnages présentés ci-dessous ?	Les Reufs. Les Pafinis. Les Toupins.
2	Remplace sous chaque image la technique adéquate.	Croquis. Esquisse. Tableau.
3	Relie chaque personnage à son équivalent pictural.	

**A partir des définitions suivantes découpe et replace les images au bon endroit.**

<b>Baroque. Du 16 au 18<sup>ème</sup>.</b>	<b>Romantisme, 1770-1880 env.</b>	<b>Classicisme, 17<sup>ème</sup>.</b>
<b>Impressionnisme, 1874 - 1886.</b>	<b>Expressionnisme, 1905 - 1913.</b>	<b>Cubisme, 1907 - 1914 .</b>
<b>Futurisme, 1904 - 1920.</b>	<b>Pop Art, 1955 - 1970.</b>	<b>Art conceptuel, 1965 - 1975 env.</b>

<b>Baroque</b>	Utilisation de couleurs chaudes et vives, contrastes très présents laissant certaines zones de la toile dans la pénombre et d'autres en pleine lumière, importance de la représentation du mouvement.
<b>Classicisme</b>	Sujets nobles inspirés de l'antiquité, le dessin prime sur la couleur, la composition est claire et ordonnée.
<b>Romantisme</b>	Mise en avant des sentiments et des tourments de l'âme, tout en faisant une grande place à l'imagination. Il ne recherche pas la vérité mais le sentiment ressenti.
<b>Impressionnisme</b>	Reproduction des effets produit par la nature (vent, lumière, brouillard) plus que volonté de reproduire fidèlement la réalité. Thèmes modernes.

<b>Expressionnisme</b>	Expression des sentiments intérieurs et non de la réalité visible. Figuration tourmentée et déformation de la figure. Couleurs poussées à leur extrême.
<b>Cubisme</b>	L'objet est déconstruit et toutes ses facettes sont représentées par fragments sans perspective.
<b>Futurisme</b>	Rejet de la représentation traditionnelle, le monde moderne, la machine, la vitesse sont au centre de leur préoccupation.
<b>Pop' art</b>	Cite images de la société de consommation sur le mode de l'humour.
<b>Art conceptuel</b>	L'œuvre ne se définit alors plus par ses qualités esthétiques mais par l'idée qu'elle développe.



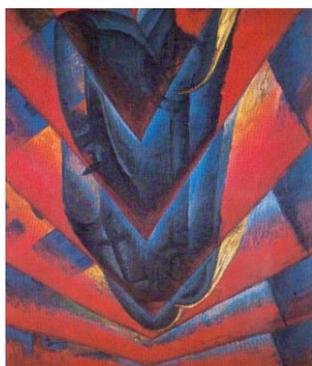
Edward Munch, *le cri*, 1893.



Sol Lewitt, *Open Cube*, 1947.



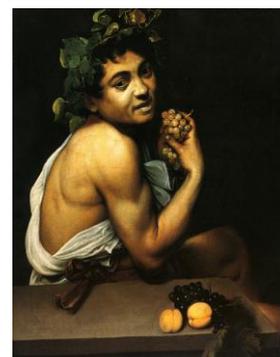
Monet, *Impression soleil levant*, 1873.



Luigi Russolo, *Dynamisme d'une voiture*, 1912.



Picasso, *Guitare*, 1913.



Le Caravage, *Bacchus malade*, 1592.



Jacques Louis David, *Le serment des Horaces*, 1784.



Caspar David Friedrich, *Le voyageur au-dessus de la mer de nuages*, 1818.

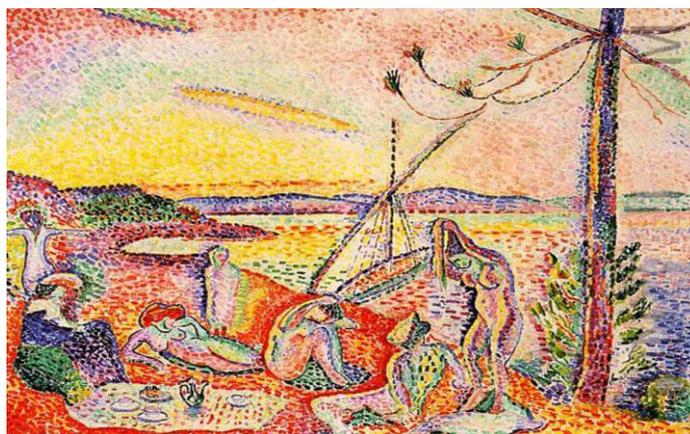


Andy Warhol, *Classic Campbells*.

## 5 - L'image et son référent

### MON PARADIS !

Vocabulaire	
Ressemblance	
Rapport entre deux choses ayant quelques éléments communs.	
Vraisemblance	
Ce qui semble vrai, mais qui ne l'est pas forcément.	
Ton local	
Le ton local reproduit l'exacte couleur réelle des éléments représentés.	



**Henri Matisse, *Luxe, calme et volupté*, 1904-1905**  
Huile sur toile, 98,5 x 118,5 cm

<b>Demande</b>	<b>Créez un paysage dans lequel toutes les couleurs seront en décalage par rapport à la réalité.</b>	
<b>Contraintes</b>	Interdiction d'utiliser les couleurs primaires. Interdiction de dessiner.	<b>2 séances.</b>

Evaluation		
<b>Explique ici comment tu as réussi à créer <i>un paysage aux allures de paradis</i>.</b>		
.....		
.....		
.....		
<b>En quoi le fait de ne pas dessiner avant de peindre modifie ta réalisation ?</b>		
.....		
.....		
<b>Quelles sont les 3 couleurs primaires ?</b>	.....	
<b>Qualité de l'écrit et de la syntaxe.</b>		
<b>Pertinence du rendu final.</b>		<b>Travail appliqué et soigné.</b>

## 6 - Le synopsis

1 - Entoure la bonne définition du mot synopsis:

**A.** Il est une étape importante dans la création d'un film. En effet il en est le support de base sur lequel s'appuiera toute l'équipe artistique du film. Son écriture se rapproche de l'écriture théâtrale puisqu'elle devra définir la plupart du temps, les lieux où se déroulent les actions, le caractère des personnages, enfin toutes les indications visuelles possibles pour faciliter l'interprétation et le déroulement du tournage.

**B.** Récit bref constituant le schéma du scénario d'un film et qui consiste en une présentation sommaire du sujet et des personnages. C'est un résumé.

### Synopsis du film :

Un château, des jardins fleuris, une forêt menaçante, voilà ce qu'un Peintre, pour des raisons mystérieuses, a laissé inachevé. Dans ce tableau vivent trois sortes de personnages : les Toupins qui sont entièrement peints, les Pafinis auxquels il manque quelques couleurs et les Reufs qui ne sont que des esquisses. S'estimant supérieurs, les Toupins prennent le pouvoir, chassent les Pafinis du château et asservissent les Reufs. Persuadés que seul le Peintre peut ramener l'harmonie en finissant le tableau, Ramo, Lola et Plume décident de partir à sa recherche. Au fil de l'aventure, les questions vont se succéder : qu'est devenu le Peintre ? Pourquoi les a-t-il abandonnés ? Pourquoi a-t-il commencé à détruire certaines de ses toiles ! Connaîtront-ils un jour le secret du Peintre ?

2 - D'après le synopsis, qui sont ces personnages : toupins ? Reufs ? Ou Pafinis ?



## 7 - Toupins, Pafinis et Reufs : les groupes de personnages

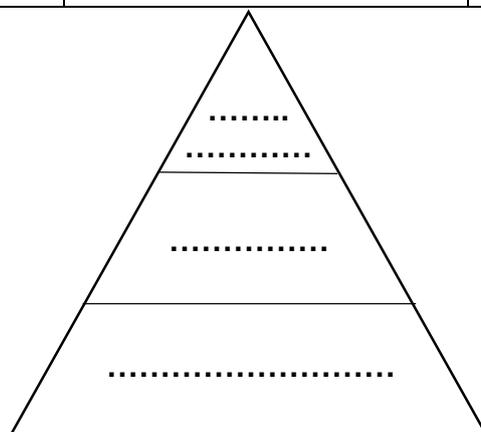
*Le Tableau*, peut être vu comme une représentation d'une société fortement inégalitaire, ressemblant à celles de l'Antiquité ou du Moyen-âge. On y trouve des personnages qui occupent le haut de la société et qui semblent disposer de nombreux privilèges, à l'image des nobles, d'autres on peut, voir aucun droit, à l'image du tiers état ou même des esclaves.

**1** – Les photogrammes ci-dessous représentent chacun un groupe social du *Tableau*. Donne un nom à chacun de ces groupes à l'aide des mots suivants : **Reufs, Toupins, Pafinis**.

**2** – Décris chacun des groupes de personnage à l'aide des photogrammes et de tes souvenirs du film.

**3** – Classe chacun de ces groupes dans la pyramide, selon la place qu'il occupe dans la société du *Tableau*.

		
<p><b>Description :</b></p> <p>.....</p>	<p><b>Description :</b></p> <p>.....</p>	<p><b>Description :</b></p> <p>.....</p>



## 8 - « Chacun voit le monde à sa façon » : les relations entre les différents groupes de personnages

1 – Classe dans le tableau ci-dessous les expressions utilisées pour désigner à chaque groupe de personnages au début du film :

- Ils occupent le château.
- Ce sont de simples croquis, des études en quelque sorte.
- Le jardin est assez grand, ils ont tout l'espace qu'ils veulent !
- Des gribouillis, de vraies ratures !
- Comment le peintre a-t-il pu laisser ce genre de choses ? Il aurait dû les effacer !
- Comment leur faire comprendre qu'ils n'ont pas à pénétrer dans le château ?
- Ils me dégoutent !
- Toutes ces couleurs sont formidables.
- Pour eux c'est encore pire.
- Ils n'ont aucune fierté !
- Tout leur souri, ils se croient au paradis.
- Quelle saleté !
- Cette couleur vous sied à ravir très chère.

Les Toupins	Les Pafinis	Les Reufs
		
<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

2 – Réponds aux questions suivantes à l'aide de tes souvenirs du film :

- Comment les Toupins considèrent-ils les Pafinis ? Les Reufs ?

.....

.....

.....

.....

- Pourquoi la relation entre Claire et Ramo est-elle exceptionnelle ?

.....

.....

.....

.....

.....  
.....  
.....



- Dans la scène dont est extrait le photogramme ci-contre, quel groupe veut rejoindre la jeune Pafinis ? Quels arguments utilise-t-elle pour essayer de convaincre les Toupins ? Quelle est la réaction des Toupins ?

.....  
.....  
.....

- Quelle est la réaction des Toupins lorsqu'ils découvrent Gom, le Reuf, à la fin du discours du Grand chandelier ?

.....  
.....  
.....

- D'après le discours du Grand Chandelier, qu'est-ce qui permet aux Toupins de se sentir supérieur ? Selon toi, est-ce légitime, normal ?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

- A quel type de société(s), étudiée(s) en histoire, te fait penser la société du *Tableau* ?

.....  
.....  
.....

- Quel évènement historique a mis fin, en France, à cette société de privilèges et d'inégalité ?

.....

- Quel texte garantie que les hommes naissent égaux devant la loi ?

.....

## 9 - « Chacun sa place » : La mise en scène des différents groupes de personnages

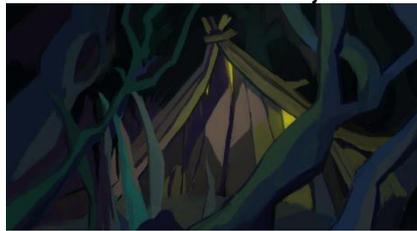
A l'intérieur du tableau, chaque groupe de personnages a une place clairement attribuée et il ne peut pas en bouger. Un peu comme dans la société française d'avant la Révolution, où chaque individu appartenait à un ordre dont il ne pouvait presque jamais sortir.

### Les lieux de vie de personnages

1 – Relie chaque groupe de personnage à son lieu de vie, puis chaque lieu de vie à son emplacement dans le tableau.

Une cabane dans le jardin

Les  
Toupins



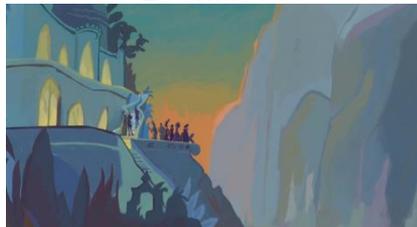
Sans-abris, ils vivent cachés

Les  
Pafinis



Le château

Les  
Reufs



2 – En t'aidant de leurs habitations, classe les différentes catégories de personnages en fonction de leur place dans la société du *Tableau*.

.....  
.....  
.....

3 – Selon-toi, pourquoi le réalisateur a-t-il choisi de mettre le château en hauteur par rapport aux habitations des Reufs et des Pafinis ?

.....  
.....  
.....

4 – Au Moyen-Age, quel bâtiment était souvent construit sur une hauteur par rapport aux autres constructions ? Quel lien peux-tu faire avec le film ?

.....  
.....  
.....  
.....

**La place et le rôle essentiel de l'escalier**

Observe bien les 3 photogrammes ci-dessous avant de répondre aux questions.



1 – Où mène cet escalier ?

.....

2 – Sur le 1<sup>er</sup> photogramme, quelle catégorie de personnages monte l'escalier ?

.....

3 – Sur le 2<sup>ème</sup> photogramme qu'arrive-t-il à la jeune Pafini qui tente elle aussi de monter l'escalier ?

.....

4 – Sur le 3<sup>ème</sup> photogramme, qu'arrive-t-il à Gom ? Selon toi, pourquoi ne le fait-on pas redescendre par l'escalier ?

.....

.....

.....

.....

5 – A l'aide de tes réponses aux questions précédentes et de tes souvenirs du film, montre que l'escalier joue un rôle social important dans *Le Tableau* ?

.....

.....

.....

.....

Ombre, lumière et couleur, la représentation des différentes catégories de personnages.

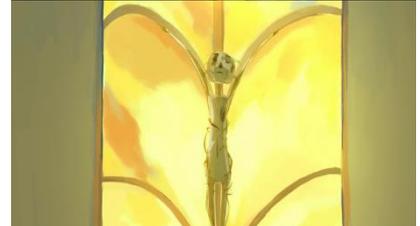
**Les Toupins**



**Les Pafinis**



**Les Reufs**



1 – Relie chaque groupe de personnages aux photogrammes qui lui correspondent le mieux.

**2** – Quelles différences peut-on faire au niveau du choix des couleurs utilisées pour représenter les trois catégories de personnages ?

.....  
.....  
.....  
.....

**3** – Quelles différences peut-on faire au niveau de l'éclairage et de la visibilité des différents groupes de personnages.

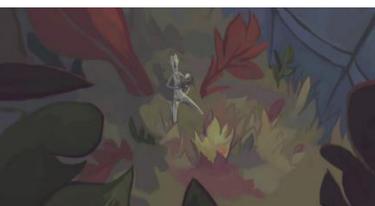
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**4** – En quoi cette utilisation des couleurs et de la lumière traduit-elle l'organisation de la société du *Tableau* ?

.....  
.....  
.....  
.....

**La mise en scène des différentes catégories de personnages**

**1 –** Décris la mise en scène et la manière de filmer les différentes catégories de personnages

Les Toupins	Les Pafinis	Les Reufs
		
		
<p>.....</p>	<p>.....</p>	<p>.....</p>

**2 –** En quoi cette mise en scène permet-elle de rendre compte de la position sociale de chaque groupe de personnage ?

.....

.....

.....

.....



6 - A quels monuments de Venise renvoient ces photogrammes ? Relie le photogramme à son monument.



Le Palais des Doges



La basilique Santa Maria della salute



Place Saint Marc et le campanile



Les gondoles dans les canaux

7 - Voici des tableaux de peintres célèbres représentant Venise. Quels sont les points communs que tu peux relever avec Le Tableau ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Claude Monet *Coucher de soleil à Venise*, 1908



Turner *San Giorgio Maggiore matin* 1819 aquarelle



*Vue de Venise, le jour de l'Ascension*, par Canaletto, 1732.



André DRAIN, *Arlequin et Pierrot*, 20ème siècle, Musée de l'Orangerie, Paris



## 11 – Emprunts et citations

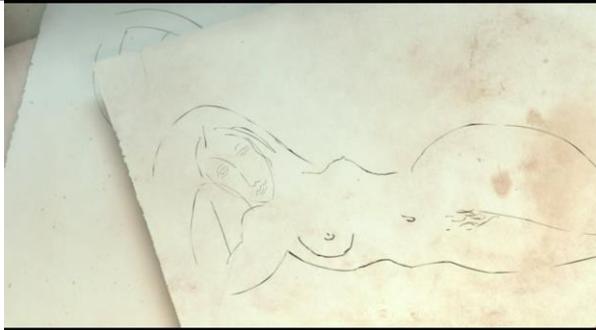
	
00 :30 :17	<p><b>André DERAÏN</b>, <i>Pont sur le Riou</i>, 1906. Huile sur toile, 82,6x101, 6 cm.</p>
	
00 :35 :20	<p><b>Amedeo MODIGLIANI</b>, <i>Portrait d'Anna Zborowska</i>, 1917. Huile / toile, 55,5x33cm. Italie, Rome, Galerie nationale d'art moderne et contemporain</p>
	
00:02:48	<p><b>Henri MATISSE</b>, <i>Odalisque allongée (harmonie en rouge)</i>, 1927, huile/toile, 38,4x55cm. Etats Unis, New York, The metropolitan museum of art.</p>
	
00 :33 :22	<p><b>Paul CEZANNE</b>, <i>Portrait de l'artiste au fond rose</i>, 1875. Huile sur toile, 66x55cm. Paris, musée d'Orsay.</p>



00 :45 :47



**Henri MATISSE**, *Nu accoudé*. Encre sur papier. 1930



00 :36 :19



**Martin CHARLES**, *Comédie italienne*, BNF, paris. Aquarelle sur papier.



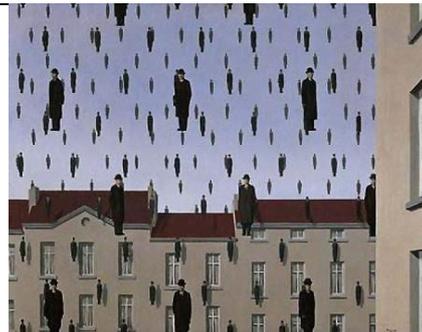
00 :47 :44



**Marc CHAGALL**, *scène de cirque*, 1958, huile/toile.



00 :37 :49



**René MAGRITTE**, *Golconde*, 1953. Huile/toile, 81x100cm, collection Menil Houston.

	
<p>01 :14 :31</p>	<p><b>André DERAÏN</b>, <i>La danse</i>, 1906, huile/toile, 185x228 cm. Fridart fondation Londres.</p>
	
<p>01 :07 :01</p>	<p><b>Claude MONET</b>, <i>L'été</i>, 1874. Huile sur toile, 57x80 cm. Allemagne, Berlin, Nationalgalerie (SMB).</p>

## 12 – Des Reufs aux Toupins en passant par les Pafinis : la métaphore de l'acte créatif.



00 :18 :57

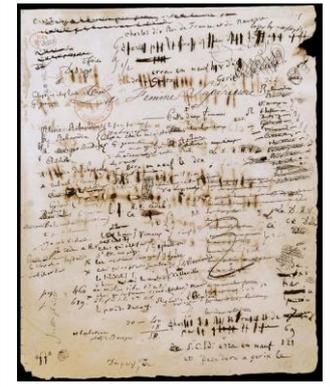
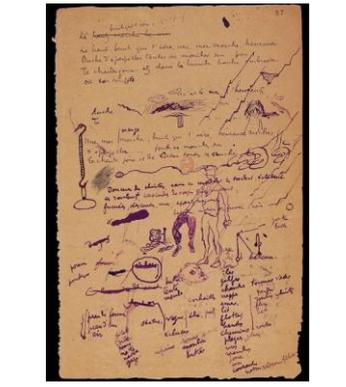


Vers 1500-1510. *Etudes pour Sainte Anne la vierge et l'enfant Jésus.*

Vers 1499.  
*Le carton de Burlington House, National Gallery.*

1510. *Sainte Anne, La vierge et l'enfant Jésus, Musée du Louvre.*

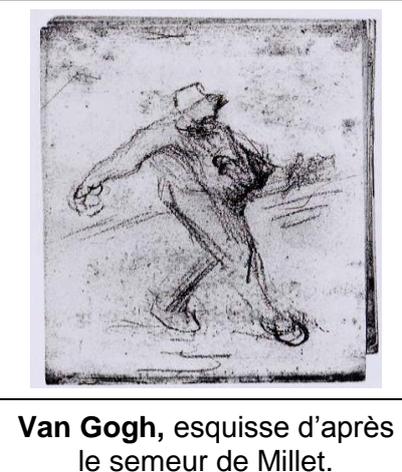
**Componimento inculto** : Léonard cherche les formes au travers de leur formation et la forme achevée doit préserver cette dynamique originelle pour en transmettre le sentiment.

		
<p>Manuscrit de Balzac.</p>	<p>Manuscrit de Paul Valéry.</p>	<p>Franz Schubert, Adagio, avril 1818.</p>
<p>Source = <a href="http://fluctuat.premiere.fr/Diaporamas/Manuscrits-d-ecrivains-3155142">http://fluctuat.premiere.fr/Diaporamas/Manuscrits-d-ecrivains-3155142</a></p>		

**Croquis** : Un croquis est un dessin fait rapidement, à main levée, sans recherche de détails et d'après nature.

 <p>Les 3 musiciens de VENISE (voir dessin Groupe et instr. séparés)</p>	 <p>Matisse, croquis, 1935.</p>
--	--

**Esquisse.** Une esquisse est le premier jet d'une œuvre dessinée, préalable à un travail ultérieur, par exemple un tableau peint.

 <p>Les 3 musiciens de VENISE (1) Pour les instruments voir dessin n° 2</p>	 <p>Van Gogh, esquisse d'après le semeur de Millet.</p>
--	---

**Repentir** : Terme désignant une modification apportée à une peinture. Le repentir implique un travail beaucoup plus important que celui d'une simple retouche, car il intervient généralement pour des raisons esthétiques ou iconographiques

### 13 - Analyse séquence n°11 (22'40 à 24'40) : la chute

Après avoir traversé la forêt et le désert, nos héros arrivent à la limite d'un nouveau monde : la bordure, le cadre du tableau qui sépare le monde imaginaire et le monde réel.

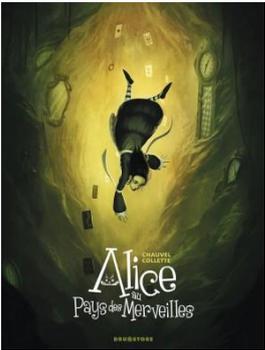
1 – Complète le tableau

	Echelle des plans et angle de vue	couleurs	Interprétation Que se passe-t-il ?
			
			
			
			
			
			

2 - Connais-tu une autre héroïne qui fait une chute avant d'atteindre un monde imaginaire ?

3 - Voici des illustrations d'Alice au pays des merveilles. Quels points communs relèves-tu avec la chute de Lola ?

		
Album de David Chauvel	Walt Disney, 1951	<b>Alice au Pays des Merveilles</b> , L. Carroll

4 - Voici trois photographies d'artistes, replace sous chacune d'elle les mots de vocabulaire te paraissant les plus adaptés.

		
<p><b>Yves Klein</b>, <i>Le saut dans le vide</i>, 1960.</p>	<p><b>Philippe Ramette</b>, <i>Balcon II</i>, 2012.</p>	<p><b>Denis Darzacq</b>, Série, <i>l'Homme dans la ville</i>.</p>
<p>.....</p>	<p>.....</p>	<p>.....</p>

5 - A ton tour, réalise une photographie mettant en scène ton corps libéré de l'apesanteur. Attention, tu n'as droit qu'à trois essais !

6 - Explique en quelques mots comment tu parviens à montrer ton corps libéré de l'apesanteur !

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## 14 - Analyse séquence de fin : la rencontre avec le peintre.

### 1 – Complète le tableau

	Echelle des plans et angle de vue	Interprétation Que se passe-t-il ?
		
		
		
		
		
		
		

2 - Relève tous les indices montrant les hors champs.

1	
2	
3	
4	
5	
6	

7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	

3 - Trouve 3 mises en abyme dans les images précédentes.



4 - Replace ces reproductions dans l'ordre chronologique et indique les techniques employées

		
<b>Velasquez, <i>Les Menines</i>, 1656.</b>	<b>Norman Rockwell, <i>Autoportrait</i>, 1960.</b>	<b>Mac Adams, <i>Kettle</i>, 1987.</b>
.....	.....	.....

## 15 – Petite histoire du cinéma d’animation

On peut définir le cinéma d’animation comme : « *Différents principes de fabrication d’un film, excluant la prise de vue directe de scènes réelles* ».

Au XIX<sup>e</sup> siècle, toute une série de jeux optiques sont déjà mis en place comme le Phénakistiscope, le Thaumatrope, le théâtre optique, aussi appelé *Pantomimes Lumineuses*... Emile Reynaud y peint différentes scènes qui se suivent sur de grandes bandes perforées laissant passer la lumière. En les faisant défiler devant un projecteur lumineux, il peut ainsi projeter sur un écran des petits films d’environ cinq minutes.



Après l’invention du cinéma (1895) par les frères Lumière, des gens comme Emile Cohl ou Winsor McCay multiplient les expériences d’animation en peignant directement sur les films, en filmant des marionnettes, des figures en papier découpé, des volumes animés... En fait, dès le début du XX<sup>e</sup> siècle, la plupart des méthodes d’animation sont déjà découvertes.

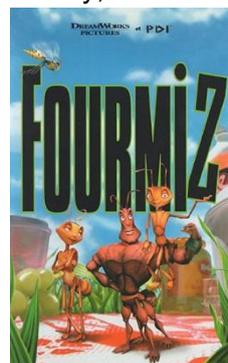
Dès 1915, les Bray Studio, sortent un film réalisé à l’aide de celluloïd (ou celluloid). Ces feuilles translucides sur lesquelles on peut tracer les personnages à la gouache permettent d’éviter de redessiner les parties fixes du décor à chaque dessin.

Peu à peu le cinéma d’animation américain s’industrialise et des métiers de plus en plus spécialisés apparaissent. Le chef animateur qui met au point les « extrêmes d’animation », c’est-à-dire les dessins correspondants aux deux extrémités d’un mouvement. L’intervalliste qui est ensuite chargé de tracer les dessins intermédiaires qui permettent de reconstituer l’intégralité du mouvement. D’autres assistants réalisent les décors. Le traceur reproduit enfin ces dessins sur celluloid, tandis que le gouacheur les met en couleur...

Dans les années 1920, toujours aux Etats-Unis, des séries de dessins animés mettent en scènes les premières grandes stars de l’animation : Koko le Clown de Max et Dave Fleisher, qui créeront ensuite Betty Boop et Popeye, ou encore Félix le Chat d’Otto Messmer. Surtout, en 1928, le dessinateur Walt Disney crée le personnage de Mortimer, une petite souris qui va être popularisée dans les années 1930 sous le nom de Mickey Mouse. Entre 1928 et 1940 les studios Disney passent de 6 à 1 600 employés, chargés de réaliser une foule de courts métrages de Mickey et autres personnages, mais aussi des longs métrages d’animation comme *Blanche Neige* en 1937, ou *Fantasia* et *Pinocchio* en 1940.

Après la Seconde Guerre mondiale, la suprématie des studios Disney qui impose une esthétique reposant sur les formes arrondies. Face à cela, rares sont les créateurs qui parviennent à tirer leur épingle du jeu, mis à part Tex Avery.

Les années 1970-1980, sont marquées par le succès du cinéma d’animation pour enfant produit par Disney, mais aussi par une certaine panne d’inspiration de ce cinéma grand public.



Les années 1990, sont marquées par la fin de la suprématie de Disney avec la concurrence de DreamWorks Animation qui produit son premier succès, *Fourmiz*, en 1998, entièrement réalisé en images de synthèses. De plus le cinéma d’animation japonais perce dès le début des années 1990 avec les succès du studio Ghibli créé par Isao Takahata (*Le tombeau des Lucioles*, 1988) et Hayao Miyazaki (*Le château dans le Ciel* en 1986, *Mon voisin Totoro* en 1988, mais surtout *Princesse Mononoké* en 1997 *Le Voyage de Chihiro* en 2001).

Depuis les années 2000, les créateurs français tirent aussi leur épingle du jeu. Michel Ocelot (*Kirikou et la Sorcière* en 1998, *Azur et Asmar* en 2006), Sylvain Chomet (*Les Triplettes de Belleville* en 2003,

*L'illusionniste* en 2010), ou Jean Christophe Dessaint (*Le Jour des Corneilles* en 2012) ont ainsi remportés des succès qui dépassent largement les frontières de l'Hexagone, tandis que les créateurs formés aux Gobelins ou à Supinfocom travaillent pour les plus grands studios d'animation.

**1** - Réponds aux questions suivantes à l'aide du texte sur l'histoire du cinéma d'animation.

**a** – On peut définir le cinéma d'animation comme :

- Différents principes de fabrication d'un film, excluant la prise de vue directe de scènes réelles.
- Des dessins filmés
- Différents principes de fabrication d'un film, en prises de vue réelles.

**b** – Les *Pantomimes Lumineuses* d'Emile Reynaud (1888) sont réalisées à partir de :

- Jeux d'ombre sur des marionnettes
- Figures peintes sur des bandes transparentes éclairées par des projecteurs
- Figures dessinées sur du papier, filmées puis projetées grâce au cinématographe des frères Lumière.

**c** – La feuille translucide qui permet de dessiner les personnages d'un film d'animation et de les superposer avec un décor fixe se nomme :

- La cellulose
- Le filmoid
- Le celluloïd

**d** – Dans le cinéma d'animation, un intervalliste est :

- Chargé de réaliser les dessins intermédiaires permettant de reconstituer l'intégralité d'un mouvement
- Chargé de décorer les intervalles entre chaque scène
- Chargé de reproduire les dessins sur les feuilles de celluloïd

**e** – Dans le cinéma d'animation, un traceur est :

- Chargé de réaliser les dessins intermédiaires permettant de reconstituer l'intégralité d'un mouvement
- Chargé de reproduire les dessins sur les feuilles de celluloïd
- Chargé de tracer les dessins correspondant aux deux extrémités d'un mouvement

**f** – Le personnage de Mickey Mouse apparaît pour la 1<sup>re</sup> fois en 1928 sous le nom de :

- Mortimer
- Mickael Mouse
- Walt Disney

**g** – Le 1<sup>er</sup> Long métrage d'animation réalisé par Walt Disney en 1937 se nomme :

- Pinocchio*
- Fantasia*
- Blanche Neige*

**h** – Isao Takahata a réalisé :

- L'étrange Noël de Mr Jack*
- Le Tombeau des Lucioles*
- Princesse Mononoké*

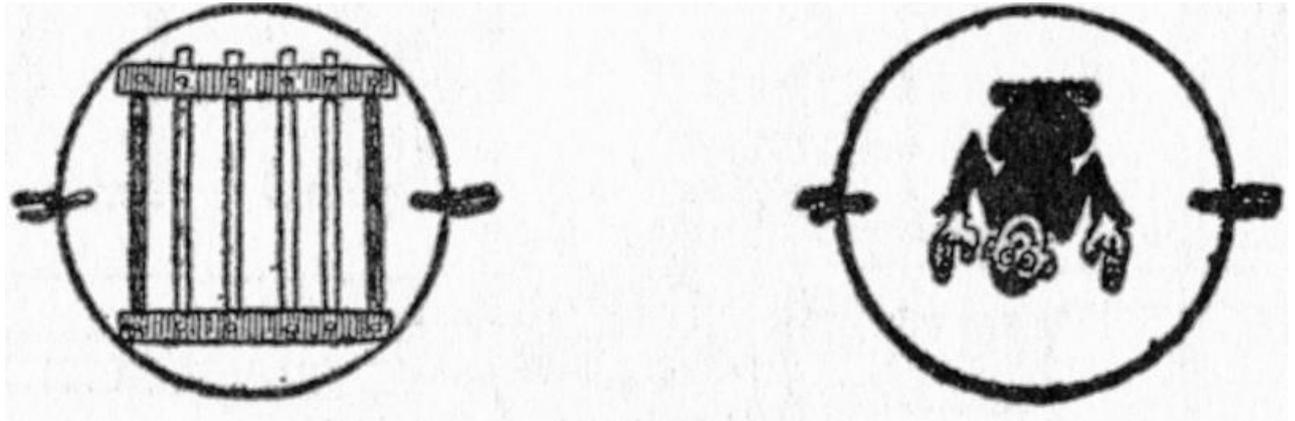
**i** – *Kirikou et la Sorcière* est un film d'animation réalisé par :

- Henri Seylick
- Sylvain Chomet
- Michel Ocelot

## 16 - Comprendre le principe de la persistance rétinienne

La persistance rétinienne est la capacité de l'œil humain à conserver une image vue quelques fractions de seconde avant superposée aux images que l'on est en train de voir. C'est sur ce principe que reposent le cinéma d'animation et le cinéma en général. Sans cela tout mouvement nous paraîtrait très saccadé.

1 – Découpe les deux dessins suivants et colle-les dos à dos sur un disque en carton. Perce ce disque aux deux extrémités de son diamètre (à l'endroit où il y a des marques) et installe des élastiques à dans chaque trou. Fait tourner le carton sur lui-même grâce aux élastiques pour reconstituer le mouvement.

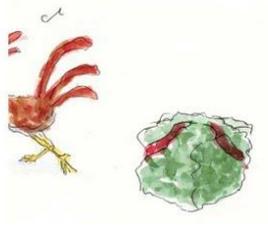


2 – Réalise ton propre Flipbook.

Un flipbook est un livret de dessins ou de photos qui, feuilleté rapidement, permet de reconstituer le mouvement grâce à la persistance rétinienne.

Tu peux en réaliser toi-même, tu peux aussi télécharger des logiciels libres qui te permettront d'en réaliser, mais nous te proposons d'abord de reconstituer le flipbook qui a été malencontreusement mis en désordre.

Découpe chaque image et essaye de les remettre dans l'ordre afin de reconstituer le flipbook :



## 3 – Réalise ton flipbook sur Internet

1	Sur google : tape benettonplay.
2	Choisis le premier lien.
3	Clique sur Proceed anyway : <input type="button" value="PROCEED ANYWAY"/>

**L 'interface**

**Choix des couleurs.**

**Taille du crayon.**

**Prévisualisation du flip book.**

**Touche pour revenir en arrière.**

**Enregistrer**

**Passer d'une image à une autre.**

Zone de dessin

4	Réalise ton animation en image par image.								
5	Enregistre ton image en cliquant ici :  SAVE AND PUBLISH								
6	Valide en appuyant sur OK.								
7	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Indique ton Nom ET ta classe.</td> <td style="width: 50%;">YOUR NAME: *</td> </tr> <tr> <td>Indique le courriel de l'établissement :</td> <td>Nomclasse</td> </tr> <tr> <td>Donne un titre à ton travail.</td> <td>YOUR EMAIL: * (IT WILL NOT BE PUBLISHED) bdsaintex@yahoo.fr</td> </tr> <tr> <td></td> <td>TITLE FOR THIS FLIPBOOK! *</td> </tr> </table>	Indique ton Nom ET ta classe.	YOUR NAME: *	Indique le courriel de l'établissement :	Nomclasse	Donne un titre à ton travail.	YOUR EMAIL: * (IT WILL NOT BE PUBLISHED) bdsaintex@yahoo.fr		TITLE FOR THIS FLIPBOOK! *
Indique ton Nom ET ta classe.	YOUR NAME: *								
Indique le courriel de l'établissement :	Nomclasse								
Donne un titre à ton travail.	YOUR EMAIL: * (IT WILL NOT BE PUBLISHED) bdsaintex@yahoo.fr								
	TITLE FOR THIS FLIPBOOK! *								
8	Validez en cliquant sur Ok. <input type="button" value="OK, PUBLISH MY FLIPBOOK!"/>								

## 17 - Les principales techniques d'animation

Si on définit l'animation comme la recombinaison d'un mouvement visuel à partir d'une succession de phases réalisées et enregistrées image par image, on s'aperçoit que l'animation ne se limite pas au seul dessin animé. Il est en réalité marqué par une grande variété de techniques qui sont le plus souvent méconnues car elles ne sont pas exploitées de manière commerciales, mais seulement de manière purement artistiques. Elles ne se rapportent d'ailleurs pas toute au cinéma

1 – Retrouve à quelle technique correspond chaque photographie ou photogramme.



### L'animation à partir de Marionnettes

Cette technique consiste à fabriquer des marionnettes et à photographier les différentes étapes de leurs mouvements. Ces photos sont ensuite assemblées pour reconstituer le mouvement à la projection grâce à la persistance rétinienne



### L'animation en écran d'épingles

Cette technique consiste à enfoncer des épingles noires dans un écran blanc et à l'éclairer de biais. Il est ensuite possible de recréer des images grâce à l'ombre des épingles en les enfonçant plus ou moins dans l'écran. En photographiant chaque étape, on peut reconstituer le mouvement lors de projection grâce à la persistance rétinienne.



### Le Land art

Technique consistant à composer des œuvres à partir d'éléments naturels et éventuellement à filmer les différentes étapes de leur évolution au gré des événements naturels (vent, pluie, marée...)



### L'image de synthèse

Technique d'animation apparue dans les années 1970-1980. Elle consiste à réaliser toute ou partie d'un dessin animé sur un ordinateur. Ce dernier calcule ensuite les dessins intermédiaires seul.



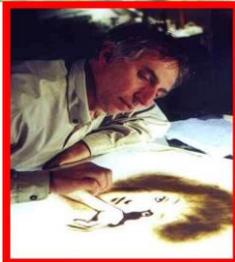
### L'animation à partir de pâte à modeler

Cette technique consiste à réaliser des figurines en pâte à modeler et à photographier les différentes étapes de leurs mouvements. Ces photos sont ensuite assemblées pour reconstituer le mouvement grâce à la persistance rétinienne.



### La pixilation

Cette technique consiste à photographier les différentes étapes de personnages réels devant un décor ou devant un fond neutre afin de rajouter un décor au montage. Ces photos sont ensuite assemblées pour reconstituer le mouvement grâce à la persistance rétinienne. Mais les mouvements restent saccadés.



### L'animation en papier découpé

Cette technique consiste à fabriquer des figurines ou des objets en découpant du papier et à photographier les différentes étapes de leurs mouvements. Ces photos sont ensuite assemblées pour reconstituer le mouvement à la projection grâce à la persistance rétinienne.

### L'animation avec du sable

Cette technique consiste à réaliser des tableaux avec du sable de différentes couleurs et à en photographier les différentes étapes afin de recréer le mouvement lors de la projection, grâce à la persistance rétinienne. Il est possible de restituer un mouvement dans le tableau en recréant un nouveau tableau pour chaque mouvement.

### Le dessin sur pellicule ou la pellicule gravée

Cette technique consiste à dessiner ou à graver des formes, image par image, directement sur une pellicule de cinéma. Il suffit ensuite de projeter cette pellicule.

### L'animation d'objet

Cette technique consiste à déplacer des objets du quotidien en photographiant chaque étape du mouvement. Ces photos sont ensuite assemblées pour reconstituer le mouvement à la projection grâce à la persistance rétinienne.

### L'animation traditionnelle

Cette technique consiste à reproduire au crayon chaque étape du mouvement d'un personnage ou d'un objet. Il faut ensuite faire défiler chaque dessin devant une caméra pour reconstituer l'illusion du mouvement.

### L'animation en photocopie

Cette technique consiste à redécouper une scène filmée image par image. Il est ensuite possible d'imprimer chaque image et de la modifier. Il faut ensuite photographier dans l'ordre chaque image pour recomposer le film ainsi modifié.

Pour en savoir plus sur les techniques d'animation tu peux aller regarder les « *leçons du professeur Kouro* » sur le site d'Arte :

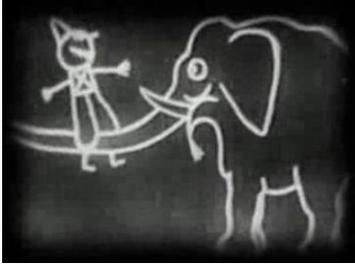
[http://videos.arte.tv/fr/do\\_search/videos/recherche?q=la+lecon+du+professeur+kouro](http://videos.arte.tv/fr/do_search/videos/recherche?q=la+lecon+du+professeur+kouro)

Tu y trouveras une quinzaine de mini documentaires réalisés par Lyonel Kouro sur les différentes techniques d'animation.

## 18 - Entrer ou sortir de la toile

Les personnages dessinés, imaginés, qui prennent vie dans un monde aux apparences réelles sont nombreux dans l'histoire du cinéma d'animation. De même des acteurs peuvent se retrouver dans un monde de dessins. Voici différents photogrammes de films qui utilisent ces techniques.

1 - Retrouve le titre de ces films à l'aide des synopsis.

		
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

		
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

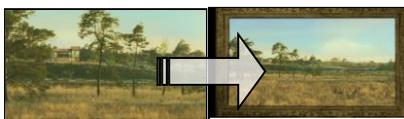
19 - L'échelle des plans et les mouvements de caméra dans *Le Tableau*

<p>Plan général ou plan d'ensemble</p>	<p>Plan de demi-ensemble</p>	<p>Plan moyen</p>	<p>Plan américain</p>
<p>Plan rapproché poitrine</p>	<p>Gros plan</p>	<p>Très gros plan ou insert</p>	<p>Plongée</p>
<p>Champ / Contre-champ</p>	<p>Travelling avant</p>	<p>Travelling latéral</p>	<p>Travelling arrière</p>
			<p>Panoramique</p>

1 – Indiquez l'échelle ou le mouvement de caméra pour chacun des photogrammes suivants.

2 – Reliez chaque type de plan à sa signification.

**Type de plan**



**signification**

Présenter le décor

Cherche à montrer la supériorité d'un personnage en le filmant du dessous.

Il saisit un détail significatif et parfois essentiel pour comprendre l'histoire.

Présente le personnage en insistant sur son action.

Le contexte disparaît peu à peu. L'image se concentre sur le personnage.

Permet de mettre en évidence les échanges, le dialogue entre deux personnages

On passe du particulier au général. Permet de dévoiler le contexte et de suivre une scène ou un personnage qui avance



Permet de présenter un personnage et ses actions



Fonction descriptive, permet de montrer la totalité d'une scène



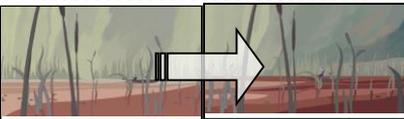
On passe du général au particulier. Point de vue d'un personnage qui avance, ou orientation du regard vers un centre d'intérêt.



Il a le plus souvent un rôle descriptif. Il permet de suivre un personnage qui se déplace, permet de l'accompagner dans ses actions.



Présenter le(s) personnage(s) et son contexte.



Le personnage est hors de son contexte. Il a pour but d'attirer l'attention du spectateur sur une expression du visage, pour mettre en évidence les émotions du personnage.

## 20 - Petit lexique du cinéma

### A

**Accessoiriste** : Technicien chargé des accessoires, du décor.

**Acteur** : Personne qui interprète un personnage dans un film (comédien).

**Angle** : Détermine le champ enregistré par la caméra.

### B

**Bruitage** : Opération consistant à créer et à enregistrer des bruits en les synchronisant avec des images préalablement tournées.

### C

**Cadre** : Limite du champ visuel enregistré sur la pellicule.

**Cadreur** : Technicien responsable du cadre et des mouvements de caméra.

**Casting** : Recherche des comédiens en fonction des rôles à distribuer.

**Champ** : Espace contenu dans le cadre, ce qu'on voit à l'image. S'oppose au hors-champ, ce qu'on ne voit pas à l'image.

**Cinéma** : Terme désignant à la fois le procédé technique d'enregistrement des images en mouvement, la réalisation des films, leur projection, la salle elle-même et plus généralement l'ensemble des activités liées à ce domaine.

**Cut** : Juxtaposition de deux plans sans artifice intermédiaire.

### D

**Distributeur** : Personne assurant la commercialisation du film auprès des exploitants.

### E

**Exploitant** : Personne gérant les salles de cinéma.

### F

**Film** : La pellicule sur laquelle sont enregistrés l'image et le son. Par extension, il désigne l'œuvre cinématographique.

**Focale** : Distance entre le foyer de l'objectif et le plan du film.

**Fondu** : Action d'obscurcir progressivement l'image ou de la faire progressivement apparaître.

### I

**Insert** : Plan bref destiné à apporter une information nécessaire à la compréhension de l'action.

**Intertitre** : Plan arrêté d'un texte écrit (carton)

### M

**Mixage** : Mélange et équilibrage des différentes bandes son (paroles, musiques, bruits)

**Montage** : Opération consistant à assembler les plans bout à bout, et à en affiner les raccords.

**Muet** : Film ne possédant pas de bande sonore.

### O

**Objectif** : Ensemble des lentilles optiques qui permet de former une image sur la pellicule, ou sur l'écran de projection.

### P

**Panoramique** : Mouvement de rotation de la caméra sur elle-même.

**Parlant** : Film pour lequel l'image et le son ont été enregistrés ensemble, sur un même support.

**Photogramme** : Image isolée d'un film.

**Plan** : Morceau d'un film enregistré au cours d'une même prise (entre le moment où l'on allume et le moment où l'on éteint la caméra). Unité élémentaire du film monté.

**Plongée** : Prise de vue effectuée du haut vers le bas. (Contr. Contre-plongée)

**Prise** : Tournage d'une scène, ensemble des opérations nécessaires à ce travail.

**Producteur** : Personne assurant le financement et la fabrication du film.

## R

**Raccord** : Façon de juxtaposer deux plans au montage.

**Réalisateur** : Responsable technique et artistique de la production d'un film.

**Rushes** : Les plans tels qu'ils ont été tournés, sans montage.

## S

**Scénario** : Texte racontant tous les épisodes du film. Il donne peu d'indications techniques.

**Scène** : Sous-ensemble de plan se caractérisant par son unité de lieu et son unité d'action.

**Séquence** : Partie du film ayant une unité dramatique.

**Synopsis** : Résumé d'un scénario.

## T

**Travelling** : Déplacement de la caméra (avant, arrière, latéral...)

## V

**VF** (version française) : Copie utilisant des paroles en langue française.

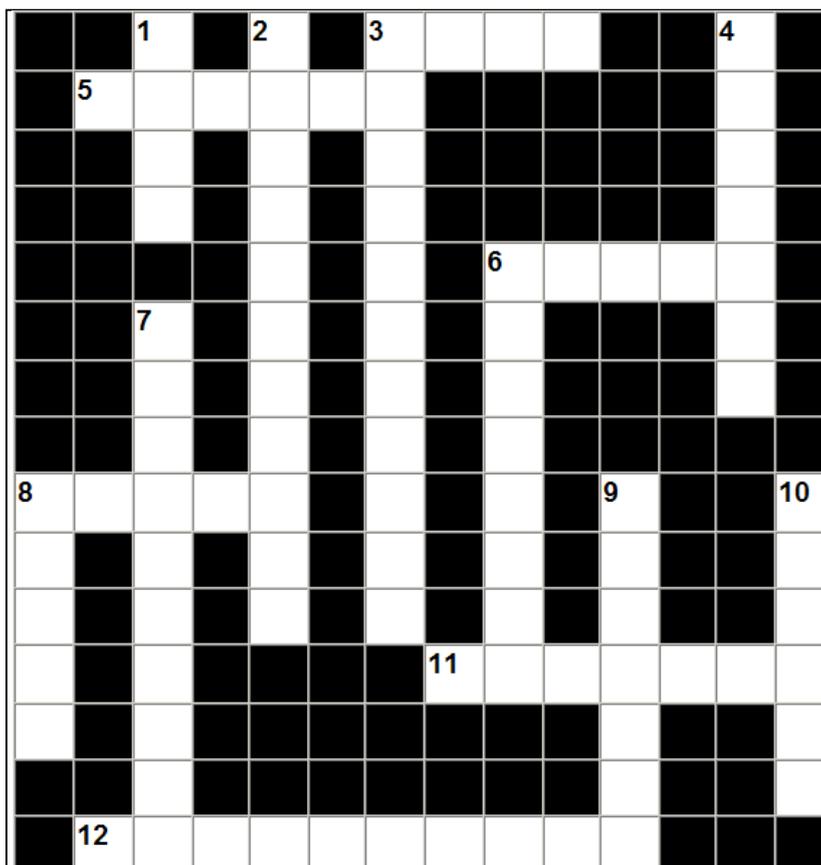
**VO** (version originale) : Copie préservant la langue utilisée lors du tournage.

## Z

**Zoom** : Objectif à focale variable permettant d'obtenir des travellings sans bouger la caméra.

**Sources** : M.T.Journot, *Le vocabulaire du cinéma*, 2<sup>e</sup> édition, Armand Colin, coll.128, Paris, 2008  
[www.CNC.fr](http://www.CNC.fr)

## Mots croisés niveau 1 :



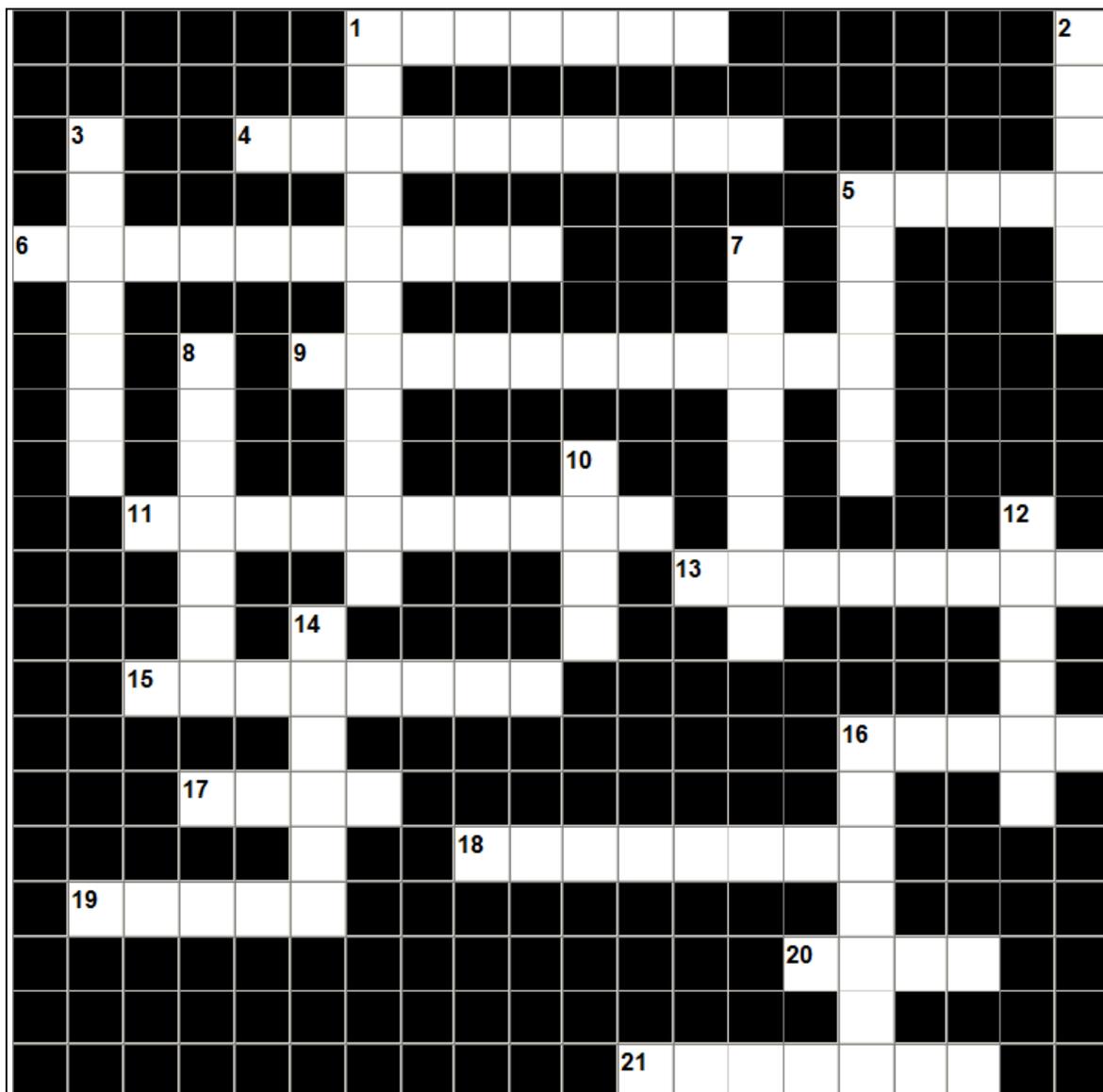
## Horizontal :

- 3** Morceau d'un film enregistré au cours d'une même prise (entre le moment où l'on allume et le moment où l'on éteint la caméra). Unité élémentaire du film monté.
- 5** Terme désignant à la fois le procédé technique d'enregistrement des images en mouvement, la réalisation des films, leur projection, la salle elle-même et plus généralement l'ensemble des activités liées à ce domaine.
- 6** Sous-ensemble de plan se caractérisant par son unité de lieu et son unité d'action.
- 8** Limite du champ visuel enregistré sur la pellicule.
- 11** Opération consistant à assembler les plans bout à bout, et à en affiner les raccords.
- 12** Déplacement de la caméra (avant, arrière, latéral...)

## Vertical :

- 1** La pellicule sur laquelle sont enregistrés l'image et le son. Par extension, il désigne l'œuvre cinématographique.
- 2** Responsable technique et artistique de la production d'un film.
- 3** Mouvement de rotation de la caméra sur elle-même.
- 4** Technicien responsable du cadre et des mouvements de caméra.
- 6** Texte racontant tous les épisodes du film. Il donne peu d'indications techniques.
- 7** Personne assurant le financement et la fabrication du film.
- 8** Espace contenu dans le cadre, ce qu'on voit à l'image. S'oppose au hors-champ, ce qu'on ne voit pas à l'image.
- 9** Recherche des comédiens en fonction des rôles à distribuer.
- 10** Personne qui interprète un personnage dans un film (comédien).

## Mots croisés niveau 2 :



## Horizontal :

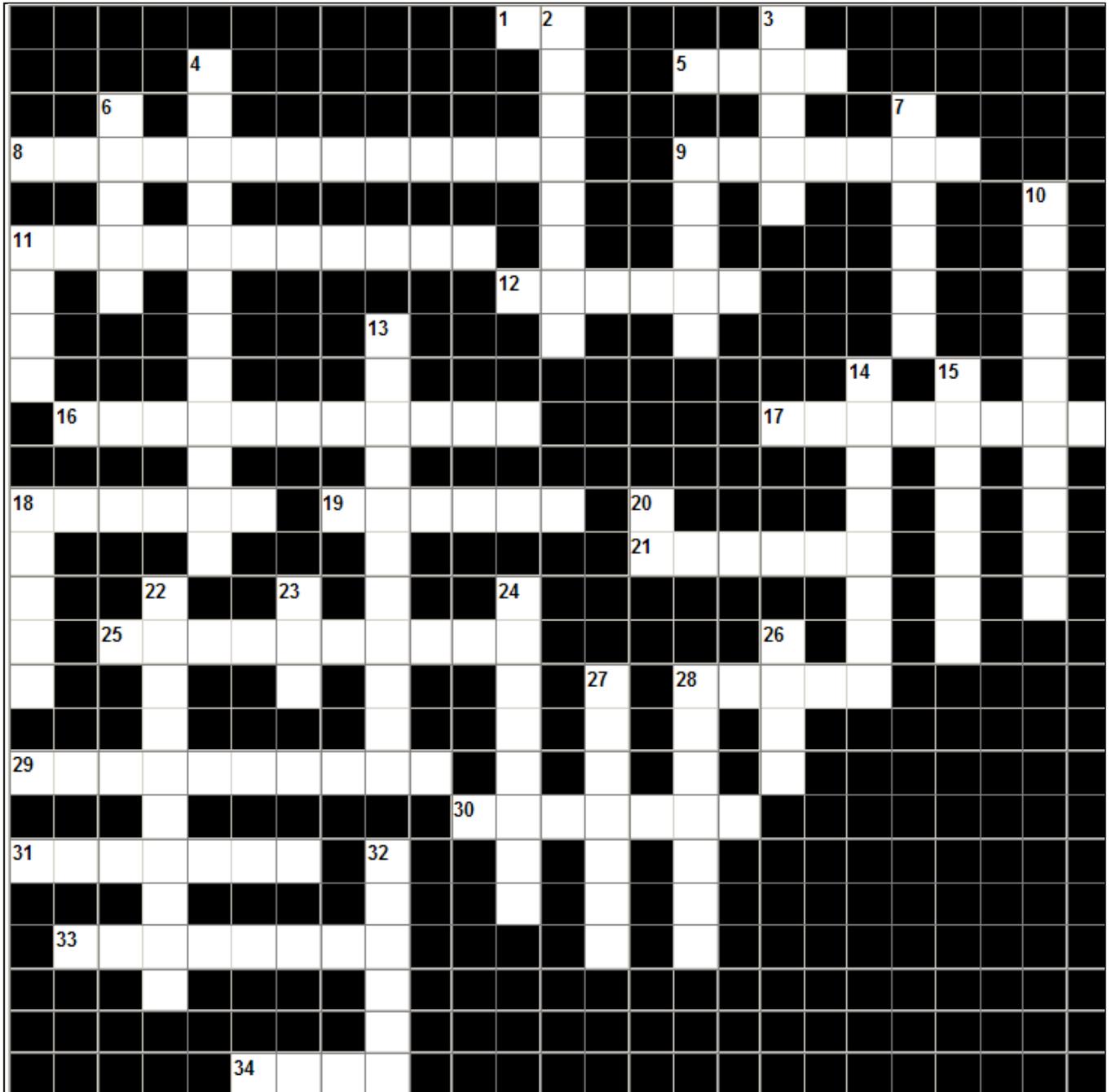
- 1 Façon de juxtaposer deux plans au montage.
- 4 Déplacement de la caméra (avant, arrière, latéral...)
- 5 Détermine le champ enregistré par la caméra.
- 6 Plan arrêté d'un texte écrit (carton)
- 9 Mouvement de rotation de la caméra sur elle-même.
- 11 Personne assurant le financement et la fabrication du film.

## Vertical :

- 1 Responsable technique et artistique de la production d'un film.
- 2 Plan bref destiné à apporter une information nécessaire à la compréhension de l'action.
- 3 Opération consistant à assembler les plans bout à bout, et à en affiner les raccords.
- 5 Personne qui interprète un personnage dans un film (comédien).
- 7 Partie du film ayant une unité dramatique.
- 8 Technicien responsable du cadre et des mouvements de caméra.

- 13** Texte racontant tous les épisodes du film. Il donne peu d'indications techniques.
- 15** Opération consistant à créer et à enregistrer des bruits en les synchronisant avec des images préalablement tournées.
- 16** Espace contenu dans le cadre, ce qu'on voit à l'image. S'oppose au hors-champ, ce qu'on ne voit pas à l'image.
- 17** Morceau d'un film enregistré au cours d'une même prise (entre le moment où l'on allume et le moment où l'on éteint la caméra). Unité élémentaire du film monté.
- 18** Résumé d'un scénario.
- 19** Sous-ensemble de plan se caractérisant par son unité de lieu et son unité d'action.
- 20** La pellicule sur laquelle sont enregistrés l'image et le son. Par extension, il désigne l'œuvre cinématographique.
- 21** Prise de vue effectuée du haut vers le bas. (Contr. Contre-plongée)
- 10** Film ne possédant pas de bande sonore.
- 12** Terme désignant à la fois le procédé technique d'enregistrement des images en mouvement, la réalisation des films, leur projection, la salle elle-même et plus généralement l'ensemble des activités liées à ce domaine.
- 14** Mélange et équilibrage des différentes bandes son (paroles, musiques, bruits)
- 16** Recherche des comédiens en fonction des rôles à distribuer.

## Mots croisés niveau 3 :



**Horizontal :**

- 1 Copie préservant la langue utilisée lors du tournage.
- 5 Objectif à focale variable permettant d'obtenir des travellings sans bouger la caméra.
- 8 Technicien chargé des accessoires, du décor.
- 9 Technicien responsable du cadre et des mouvements de caméra.
- 11 Mouvement de rotation de la caméra sur elle-même.
- 12 Terme désignant à la fois le procédé technique d'enregistrement des images en mouvement, la réalisation des films, leur projection, la salle elle-même et plus généralement l'ensemble des activités liées à ce domaine.
- 16 Image isolée d'un film.
- 17 Texte racontant tous les épisodes du film. Il donne peu d'indications techniques.
- 18 Personne qui interprète un personnage dans un film (comédien).
- 19 Mélange et équilibrage des différentes bandes son (paroles, musiques, bruits)
- 21 Distance entre le foyer de l'objectif et le plan du film.
- 25 Personne assurant le financement et la fabrication du film.
- 28 Tournage d'une scène, ensemble des opérations nécessaires à ce travail.
- 29 Plan arrêté d'un texte écrit (carton)
- 30 Recherche des comédiens en fonction des rôles à distribuer.
- 31 Film pour lequel l'image et le son ont été enregistrés ensemble, sur un même support.
- 33 Résumé d'un scénario.
- 34 Film ne possédant pas de bande sonore.

**Vertical :**

- 2 Ensemble des lentilles optiques qui permet de former une image sur la pellicule, ou sur l'écran de projection.
- 3 Action d'obscurcir progressivement l'image ou de la faire progressivement apparaître.
- 4 Personne assurant la commercialisation du film auprès des exploitants.
- 6 Sous-ensemble de plan se caractérisant par son unité de lieu et son unité d'action.
- 7 Les plans tels qu'ils ont été tournés, sans montage.
- 9 Espace contenu dans le cadre, ce qu'on voit à l'image. S'oppose au hors-champ, ce qu'on ne voit pas à l'image.
- 10 Personne gérant les salles de cinéma.
- 11 Morceau d'un film enregistré au cours d'une même prise (entre le moment où l'on allume et le moment où l'on éteint la caméra). Unité élémentaire du film monté.
- 13 Responsable technique et artistique de la production d'un film.
- 14 Partie du film ayant une unité dramatique.
- 15 Façon de juxtaposer deux plans au montage.
- 18 Détermine le champ enregistré par la caméra.
- 20 Copie utilisant des paroles en langue française.
- 22 Déplacement de la caméra (avant, arrière, latéral...)
- 23 Juxtaposition de deux plans sans artifice intermédiaire.
- 24 Opération consistant à créer et à enregistrer des bruits en les synchronisant avec des images préalablement tournées.
- 26 La pellicule sur laquelle sont enregistrés l'image et le son. Par extension, il désigne l'œuvre cinématographique.
- 27 Opération consistant à assembler les plans bout à bout, et à en affiner les raccords.
- 28 Prise de vue effectuée du haut vers le bas. (Contr. Contre-plongée)
- 32 Plan bref destiné à apporter une information nécessaire à la compréhension de l'action.