

CAV		LE LIEU COMME PERSONNAGE					
	Comment filmer un lieu familier de manière à le faire exister comme un personnage, porteur d'une identité, d'une émotion et d'une fonction narrative ? En quoi la mise en scène cinématographique permet-elle de faire d'un lieu non plus un décor, mais un personnage à part entière ?						45s à 1 mn
	Étape 1 – Portrait du lieu en trois photographies (trois valeurs de plan différentes)						
	Étape 2 - Le lieu comme personnage Par groupes de 3 à 4 élèves , vous réalisez un film court dans lequel vous ferez le portrait d'un lieu du lycée selon votre point de vue . Le lycée ne doit pas être filmé comme un simple décor, mais comme un personnage à part entière doté d'une identité. Le but est de faire ressentir au spectateur votre perception subjective du lieu et une ou plusieurs de ses caractéristiques (architecture, formations qui s'y déroulent, refuge, piège, protection, menace, lieu de passage, d'attente, etc).						
Note d'intention (Écrit/oral)		Vous expliquerez vos choix : Quoi ? Comment ? Pourquoi ? <ul style="list-style-type: none">• 6 à 10 lignes OU 1 minute à l'oral :					
							
	Jean Vigo, Boris Kaufman, <i>À propos de Nice</i> , 1930, 24 minutes, France, Noir et blanc, 35 mn	Dziga Vertov, <i>L'Homme à la caméra</i> , 1929. Film noir et blanc, 1 h 06. U.R.S.S.-Ukraine.	Alfred Hitchcock, <i>Vertigo</i> , 1958. Film couleurs, 35 mm. 2h03mn. États-Unis.	Wong Kar-wai, <i>Fallen Angels</i> , 1995, 1 h 39, Hong Kong, Couleurs	Bong Joon-ho, <i>Parasite</i> , 2019, 2 h 12, Corée du Sud, Couleurs, Numérique		

EVAL. PRATIQUE CAV		Projet : LE LIEU COMME PERSONNAGE			
Nom, classe élève					
Coéquipier(s)					
Compétences		Attendus / Critères d'évaluation		Support	Points
PRATIQUER		<ul style="list-style-type: none"> Réaliser un court film (3 à 5 min) dans lequel un lieu devient un personnage à part entière, porteur d'une identité, d'une émotion et d'une fonction narrative. Construire un point de vue subjectif assumé permettant de faire exister un lieu familier autrement que comme simple décor (refuge, menace, passage, attente, protection, piège, etc.). Mobiliser les outils de la mise en scène (valeurs de plan, cadre, lumière, mouvements, hors-champ, rythme, travail du son et du montage) pour produire une présence perceptible et cohérente avec l'intention artistique. 		Film	/10
METTRE EN OEUVRE UN PROJET		<ul style="list-style-type: none"> S'impliquer activement dans la réalisation : autonomie, collaboration S'organiser et respecter les contraintes de production. 		–	/10
EXPOSER LA DÉMARCHE		<ul style="list-style-type: none"> Présenter, dans une note d'intention, le point de vue adopté sur le lieu : identité choisie, effets recherchés, fonction narrative, choix de mise en scène et rapport image/son. Expliciter régulièrement la démarche oralement afin de montrer l'évolution du projet 		Écrit/oral	/10
BILAN					

Contraintes de cadrage et de composition

- **Règle des tiers** : placer l'élément principal sur une ligne ou un point fort
- **Cadrage centré** : symétrie frontale assumée
- **Hors-centre radical** : sujet repoussé à l'extrême bord du cadre
- **Dutch angle** : horizon incliné
- **Cadre dans le cadre** : filmer à travers une ouverture (porte, fenêtre, grille...)
- **Obstruction partielle** : une partie du cadre est masquée
- **Plan fixe uniquement**
- **Un seul point de vue** : interdiction de changer de position
- **Hauteur contrainte** : prise de vue à hauteur de genou / de regard / au ras du sol

Contraintes d'échelle et de distance

- **Un seul type de plan** (plan large / plan moyen / gros plan)
- **Variation d'échelle interdite**
- **Très grande profondeur de champ**
- **Profondeur de champ minimale** (flou dominant)
- **Rapport humain / architecture imposé** (figure minuscule ou dominante)

Contraintes de mouvement

- **Aucun mouvement de caméra**
- **Un seul mouvement autorisé** (panoramique OU travelling)
- **Mouvement extrêmement lent**
- **Caméra portée instable assumée**
- **Rotation sur axe fixe**
- **Déplacement rectiligne uniquement**

Contraintes temporelles

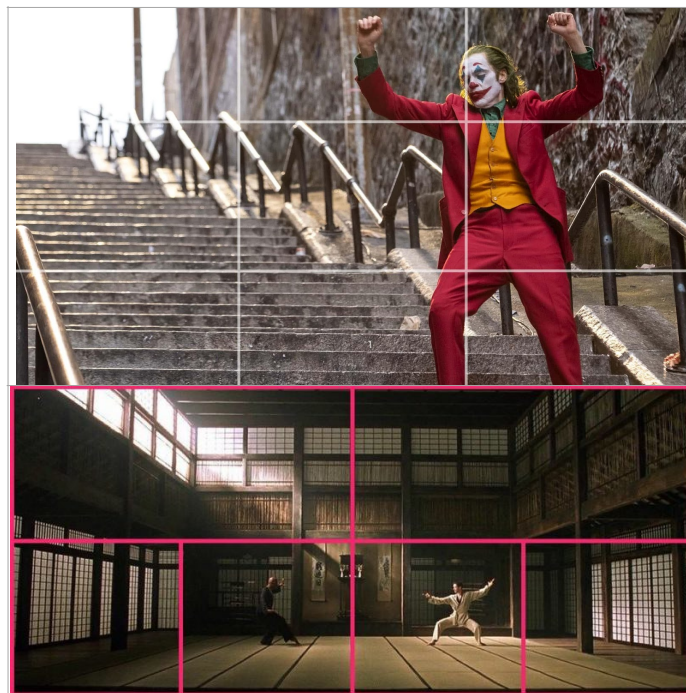
- **Plan-séquence** (pas de coupe)
- **Durée imposée** (ex. 30 s, 1 min, 3 min)
- **Attente obligatoire** : filmer ce qui survient sans intervenir

Contraintes de lumière et de couleur

- **Lumière naturelle uniquement**
- **Contre-jour obligatoire**
- **Une couleur dominante** dans le cadre
- **Noir et blanc**
- **Sources lumineuses visibles dans le champ**
- **Zones surexposées acceptées / recherchées**

Contraintes liées au lieu

- **Lieu traversé sans s'arrêter**
- **Un seul axe du lieu** (couloir, façade, ligne)
- **Lieu vu depuis ses marges** (seuil, périphérie, arrière)



La **règle des tiers** = principe de composition qui consiste à diviser l'image en **neuf parties égales** à l'aide de deux lignes horizontales et deux lignes verticales imaginaires. Au cinéma, on place souvent les éléments importants (visage, regard, horizon, objet clé) **sur les lignes ou aux points d'intersection** de cette grille plutôt qu'au centre.

Cela permet :

- d'éviter une image trop statique
- de créer un **équilibre dynamique**
- de guider naturellement le regard du spectateur
- de suggérer des rapports de force (un personnage placé sur un tiers peut dominer ou être isolé selon l'espace laissé autour de lui)

Par exemple :

- L'**horizon** est souvent placé sur le tiers supérieur ou inférieur plutôt qu'au milieu.
- Un personnage regardant vers la droite est souvent placé sur le **tiers gauche**, laissant de l'espace dans la direction de son regard (espace de regard).

C'est une règle fréquemment utilisée, mais elle peut aussi être volontairement transgressée pour produire un effet de tension ou de frontalité.