

# La grammaire de l'image en mouvement

## Du langage écrit au langage audiovisuel

Quelques éléments de correspondance entre le langage écrit d'un livre et le langage audiovisuel d'un film:

livre	film	stratégies pédagogiques
mot	<b>élément du plan</b> (décor, durée, acteur, éclairage, action...)	arrêt sur image, décrire les éléments du plan
phrase	<b>plan</b> (unité narrative qui ne présente pas de discontinuité dans le temps ou dans l'espace, au montage, portion de film comprise entre deux coupes)	faire remarquer chaque changement de plan ( <b>raccord</b> ) en levant le doigt, par exemple... Chronométrer les plans... Etablir le parallèle image/son
chapitre	<b>séquence</b> (unité narrative constituée en principe de plusieurs plans)	après visionnement successif, identifier verbalement puis par écrit les différentes séquences d'un document.
résumé	<b>synopsis</b> (quelques phrases résumant le document)	un visionnage peut suffire à dégager le synopsis...

En règle générale, et en fonction de l'âge des enfants, il peut être intéressant de retranscrire les différentes parties analysées:

- sous forme verbale;
- sous forme écrite descriptive;
- sous forme picturale (dessin d'un plan arrêté...)
- sous forme mixte (dessin d'un côté, remarques -son, mouvements de caméra, dialogues, action...- de l'autre...). Attention à respecter le format de l'image (4/3 en proportion longueur/largeur pour une image tv). On retrouve alors le **story-board** (proche d'une BD) utilisé souvent par les scénaristes pour écrire leurs films...

## Codes du plan

### - mouvement de caméra :

\* **plan fixe** : la caméra ne bouge pas (les éléments du plan peuvent être mobiles, on parle de mouvement dans le cadre).

\* **panoramique** : la caméra pivote sur son pied, sans se déplacer dans l'espace. (Panoramique vertical, horizontal, d'accompagnement).

\* **travelling** : la caméra se déplace dans l'espace (déplacements du cadreur, chariot, grue...)

\* **zoom** (ou travelling optique), permet de se «rapprocher» (zoom avant) ou de «s'éloigner» (zoom arrière) d'un sujet par un réglage de la caméra.

\* **caméra subjective** : la caméra simule la vision d'un personnage, auquel le spectateur peut s'identifier.