

UN PETIT AIR DE FAMILLE

SOMMAIRE :

I AVANT LA PROJECTION	p.1, 2
II LES FILMS et les PISTES D'EXPLOITATION	p. 2 à 10
1- Le grand cœur	p 2 à 4
2- Bonne nuit	p.4 à 5
3- Le cerf-volant	p. 5 à 7
4- Le monde à l'envers	p. 7 à 8
5- Le caprice de Clémentine	p. 8 à 9
6- Comparaison des courts-métrages	p. 10
III ANALYSE FILMIQUE	p. 10 à 13

I AVANT LA PROJECTION

1- Observation de l'affiche

- **Que voit-on sur cette affiche ?**

- **Décrivez les personnages, les couleurs, la situation, le lieu représenté...**

Un petit garçon et un adulte se tiennent par la main. Ils semblent joyeux. La barbe blanche de l'homme laisse penser qu'il pourrait s'agir de son grand-père. Il tient dans sa main la queue d'un cerf-volant. Le grand ciel bleu ajoute aussi à l'atmosphère joyeuse et printanière.

Un seul film est montré : Il s'agit du troisième court métrage du programme, Le Cerf-volant.

- **Combien de films vont-ils voir ?** Même sans maîtriser la lecture, ils pourront reconnaître le chiffre 5. Vous pouvez expliquer ce qu'est un court-métrage : il s'agit d'un film court. Ici, chaque film dure entre 5 et 13 minutes. Ils ont été rassemblés autour de la thématique de la famille.



- **Emettre des hypothèses sur les histoires qu'ils vont découvrir et sur les sujets abordés à partir du titre du programme : « Un petit air de famille »**

2- Regarder la bande annonce permet de voir quelques personnages qui seront présentés dans le film et de découvrir que c'est un film d'animation.

3- Consignes pour le bon déroulement de la séance en salle :

LES RÈGLES DU JEU :

« Dans une salle de cinéma, il fait noir, l'image est grande, on entend bien, les fauteuils sont confortables et « je fais le vide » juste avant d'entrer : je ne suis ni à l'école, ni à la maison.

Dans un cinéma, on ne peut pas changer de film ou le prendre en cours de route et attendre la publicité pour aller faire pipi, on ne peut pas se déplacer, ni manger, ni boire, ni faire du bruit pendant le film...

Je peux rire, pleurer, avoir peur, être ému et ne pas tout comprendre du premier coup. Après la projection, j'évite les jugements brutaux et trop rapides. J'essaie d'abord de retrouver tout ce que j'ai vu, entendu, compris. J'ai absolument le droit de garder pour moi les émotions très personnelles que j'ai ressenties, et mon interprétation du film, même si ce n'est pas celles des autres. »

II LES FILMS et les PISTES D'EXPLOITATION

1- UN GRAND CŒUR d'Evgeniya Jirkova, Russie, 5' 12, 2019

- **Résumé** : Dans une petite grotte préhistorique, vit une drôle de famille. Maman travaille dur pendant que Papa et Bébé se lient d'amitié avec les animaux de la forêt. Comment convaincre Maman de tous les accueillir au sein de la famille ? Peut-être faudra-t-il que chacun mette sa pierre à l'édifice pour construire une grande maison !

- **Histoire détaillée** : C'est le matin, tout le monde se réveille. Un mammouth, un papillon et un oiseau, des souris, un serpent, une famille préhistorique : la femme sort, fait tomber des pommes et allume le feu. Elle appelle et l'homme sort et se précipite pour avaler les pommes. La femme fait la vaisselle puis donne sa lance à l'Homme et le seau à son fils. Elle chasse les souris et bat un tapis. Un oiseau laisse tomber une crotte. L'Homme cueille des fleurs. Le garçon renverse le seau avec les pommes et trouve un petit chien blanc. Le chien l'aide à ramasser les pommes mais il suit l'enfant et la mère se fâche, veut le mettre dans la marmite et finalement le met dehors. Le chien pleure et l'enfant aussi. Finalement la mère fait rentrer le chien. L'odeur de la cuisine attire un chat qui frappe à la porte. L'enfant fait entrer le chat qui se bat avec le chien. C'est la nuit, tous dorment sauf le chat. Dehors c'est la tempête et dedans aussi car chat, chien et enfant font le bazar et la mère ne peut pas dormir. Il pleut. Le chat vient vers la femme et elle le caresse. Ils sont tous abrités sous un dolmen. L'homme revient à dos de Mammouth et offre des fleurs mais le dolmen est cassé. La femme pleure. L'Homme dessine sur le sol un cœur et reconstruit une grande maison avec l'aide de tous les animaux. La femme se couche, puis tous viennent dormir dans la maison. Beaucoup de dessins dans le générique.

- **PISTES D'EXPLOITATION** :

- Raconter l'histoire en retrouvant l'ordre dans lequel les animaux se rajoutent dans l'abri des humains. Au début, il n'y a que les parents et l'enfant, puis le chien, le chat, un chat, de souris, un oisillon, un hérisson, un serpent, des cochons, une vache, des moutons et un cheval... On comprend le titre « Un



grand cœur ».

- La vie au temps préhistoriques : au début la famille vit dans une grotte. On y voit des dessins sur les parois. Les personnages émettent des grognements. Leurs vêtements sont en peau de bête. Le petit garçon ne va pas à l'école. La femme fait du feu en tournant un bâton. C'est elle qui s'occupe des travaux ménagers : feu, cuisine, vaisselle, nettoyage du tapis...

Elle se lève à l'aube, remet la couverture pour que personne n'ait froid, sort cueillir des pommes.

L'homme est envoyé à la chasse par sa femme, mais, pendant ce temps, il cueille des fleurs.

Le partage des tâches ne semble pas égalitaire.



- Techniques d'animation : dessins au fusain ; animation en 2 dimensions ou 2D

La réalisatrice d'*Un grand cœur* a choisi comme technique le dessin sur pellicule et l'animation 2D par ordinateur. La forme des dessins rappelle le fusain et évoque les fresques pariétales. Elle lie ainsi profondément le fond et la forme. Les fresques pariétales représentaient principalement des scènes de chasse et de la vie quotidienne.

2- BONNE NUIT de MAKIKO NANKE, JAPON, 6'22, 2018

- **Résumé** : Difficile de dormir sur ses deux oreilles après s'être disputé toute la journée avec son frère jumeau ! Mais la nuit porte conseil et les rêves nous rappellent l'essentiel : quoi qu'il arrive, on s'aime !

- **Histoire détaillée** :

Deux enfants jouent à un jeu de construction mais ils se disputent pour la même pièce du jeu. [Musique piano]. Celui qui ne l'a pas eue, démolit le travail de l'autre. L'autre aussi et ils se battent. La maman demande : « Vous êtes-vous brossés les dents ? » Ils vont dans la salle de bains mais ils se disputent encore pour monter sur le petit banc et ils vident le tube de dentifrice sur leur tête.

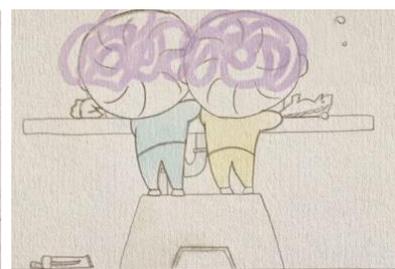
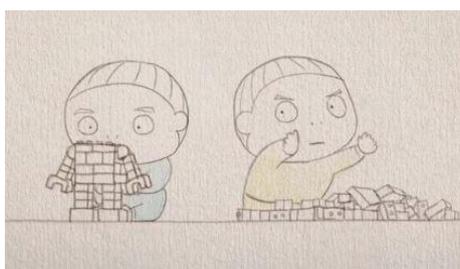
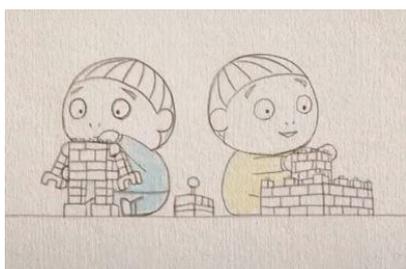
Une bulle dit : « C'est l'heure d'aller au lit. ». Ils se couchent en se tournant le dos.

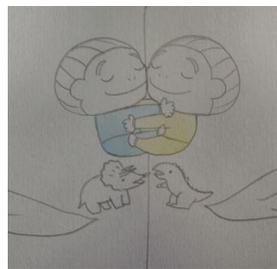
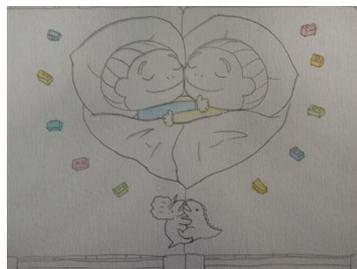
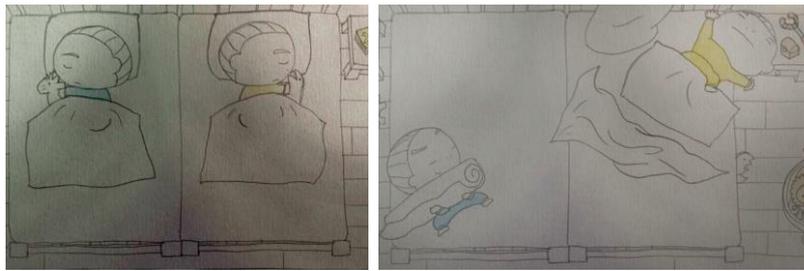
Ils rêvent en couleurs : robot et cheval qui le détruit ; puis pistolet à eau qui détruit les constructions ; on voit qu'ils ont bougé dans leur lit. Puis, ils sont à nouveau bien installés et nouveau rêve : guerre avec animaux préhistoriques. Ils ont de nouveau bougés dans leur lit. Ils se rendorment et nouveau rêve : ils se battent comme des samouraïs avec leur brosse à dents et leur dentifrice les menace. Un des deux enfants est tombé. Ils se réconcilient, courent vers leurs jouets et fabriquent une grosse fusée puis luttent contre le dentifrice avec leurs animaux préhistoriques devenus géants. Ils sont couchés l'un contre l'autre dans leur lit. Cela forme un cœur. Générique de fin.

- **PISTES D'EXPLOITATION** :

- Raconter l'histoire : Le film raconte l'histoire de jumeaux qui se disputent au moment des rituels du coucher. Ils continuent leur « guerre » même dans leurs rêves (images en couleurs). Ils se comportent comme des rivaux. Mais ils finiront par se réconcilier : ils s'unissent pour lutter contre leurs adversaires pendant leur cauchemar. A la fin, ils sont endormis l'un contre l'autre.

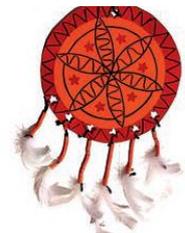
Au cours de la nuit, on remarque que quelqu'un remet en place les draps et les couvertures.





- Les rêves permettent aux enfants des “escapades” oniriques à travers lesquelles ils peuvent vivre ou revivre des situations qui les ont déstabilisés. Le cauchemar survient quand le rêve n’a pas “neutralisé” leur angoisse. Ils sont essentiels à leur développement.

Il existe des « attrapes-rêves » qu’on peut placer dans sa chambre.



- L’animation est en 2D.

3- LE CERF-VOLANT de MARTIN SMATANA, RÉP. TCHÈQUE, SLOVAQUIE, POLOGNE, 13’, 2019

- Résumé :

Chaque jour, à la sortie de l’école, un petit garçon rend visite à son papy. Mais, au fil des saisons, le grand-père se fatigue... Heureusement, ils pourront toujours faire du cerf-volant ensemble !

- Histoire détaillée :

On survole un paysage (en patchwork) avec un bus jaune qui roule. On devine que c’est un bus scolaire car des avions en papier volent, une boulette de papier. La porte s’ouvre et on voit une petite maison perchée sur la colline (toute verte car printemps). Un enfant descend du bus. Zoom.

L'enfant gravit la colline en courant, précédé par un oiseau et on voit la maison [Gros plan]. Les volets s'ouvrent et le grand-père apparaît à la fenêtre. L'enfant fait un signe et le grand-père lui ouvre les bras. Le grand-père offre un cerf-volant. Le grand-père observe que la girouette posée sur son toit tourne et il lâche le cerf-volant qui s'envole. Ils courent tous les deux. A un moment, l'enfant s'envole, passe au ras du toit de la maison et se retrouve dans le ciel. Il lâche la ficelle et tombe mais le grand-père le récupère dans ses bras. Comme ils disent « Ouf », le cerf-volant se pose à côté d'eux. L'enfant remarque que son grand-père vieillit (il se « défait »). Ils lâchent le cerf-volant qui s'envole. La colline a pris ses couleurs d'automne. Le bus scolaire arrive et le garçon descend puis monte la colline. Les volets de la maison sont fermés. Le grand-père est sur son fauteuil. L'enfant prend le cerf-volant et sort. Le grand-père arrive, tout courbé. Quand l'enfant veut lui tenir la main, le grand-père s'envole (Musique). L'enfant court dans la ville en suivant le déplacement du grand-père entre les nuages gris. [Fondu au noir] C'est l'hiver et il neige : la colline est blanche. Le bus arrive, mais l'enfant ne descend pas. Quand la neige a fondu, l'enfant monte la colline et entre dans la maison, puis il ouvre la fenêtre et voit le cerf-volant. Il veut le lancer mais n'y arrive pas. Soudain le vent se lève, l'enfant lance le cerf-volant et se tient à la ficelle : il s'envole à son tour et traverse les nuages.

Il retrouve son grand-père. Ensemble, ils survolent la ville et sautent à travers les nuages (Musique joyeuse). De nuit, l'enfant redescend vers la maison, avec le cerf-volant. Il reprend le bus. [Travelling vertical] vers le ciel étoilé. Générique de fin.

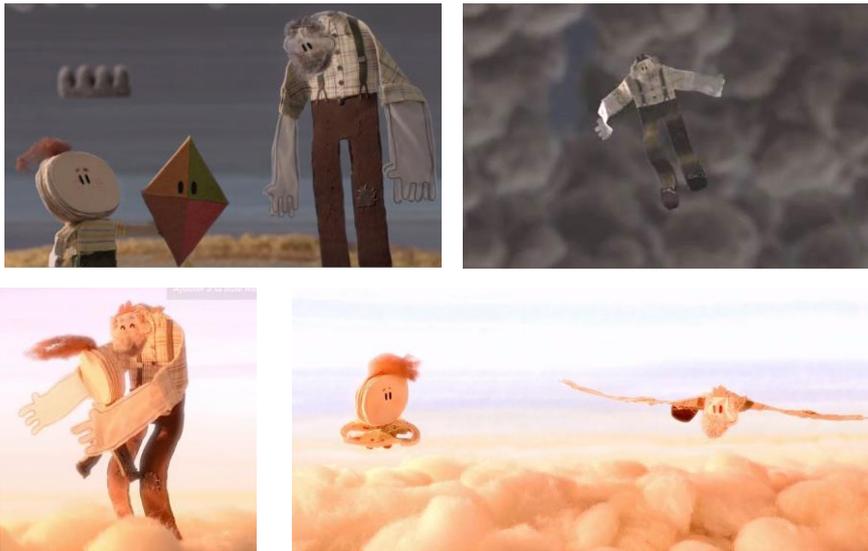
On peut lire le nom de tous les instruments de musique : violon, Bass, accordéon, viole, flûte, basson, violoncelle.

- PISTES D'EXPLOITATION :

- Raconter l'histoire dans l'ordre chronologique. Cf. histoire détaillée.



Lorsque le grand-père meurt, l'enfant le retrouve grâce au cerf-volant que le grand-père lui a laissé en souvenir.



- Le passage du temps : On voit que le temps passe : changement de saisons (couleurs de la colline), l'évolution du corps du grand-père (qui perd de l'épaisseur).
- Technique d'animation : marionnettes en tissu animées en 2D. Utilisation de patchwork, de coton ...

4- LE MONDE À L'ENVERS de HEND ESMAT ET LAMIAA DIAB, ROYAUME UNI, 4'54, 2018

- **Résumé** : Aujourd'hui, les grands n'agissent pas comme des adultes. Voilà que Maman dort dans le landau et que Papa fait du toboggan ! Les enfants vont avoir bien du pain sur la planche pour s'occuper de leurs parents !

- **Histoire détaillée** : Une petite fille peine à pousser une poussette où dort un adulte : un papa. On découvre une ville. Une fillette promène son papa qui tire un petit train. Une maman est dans un landau. Un papa fait des bulles. La piscine est remplie d'adultes avec des bouées. Une maman fait de la balançoire. Un Papa fait du toboggan. Une maman fait de la trottinette et un papa joue à cache-cache. Un adulte tombe et pleure. Une femme joue au cerceau. Un enfant fait manger son gouter à son papa. Un adulte fait de la balançoire, un autre joue à la corde à sauter. Un monsieur dans le bus tire les cheveux à la passagère assise devant lui. Dans toutes les maisons, ce sont les enfants qui s'occupent de leurs parents : ils les couchent, mettent la boîte à musique. Générique de fin quand la ville est dans le noir : on voit plusieurs adultes couchés puis on entend pleurer.

- PISTES D'EXPLOITATION :

- Raconter l'histoire. Dans *Le monde à l'envers*, les deux réalisatrices mettent en scène les moments du quotidien où les enfants et leurs parents sont ensemble... Les rôles sont inversés : les parents ont peur de l'eau, font des bêtises, pleurent, jouent. Les enfants nourrissent leurs parents, les surveillent, les couchent, lisent le journal ... D'habitude, ce sont les enfants qui jouent et les parents qui remplissent des tâches ou ont des responsabilités.
- Technique d'animation : dessins et animation en 2D.



5- LE CAPRICE DE CLÉMENTINE de MARINA KARPOVA, RUSSIE, 13', 2018

- **Résumé** : Clémentine et sa grand-mère se promènent en forêt. Lorsque vient le moment de rentrer chez elles, Clémentine se fâche et refuse de marcher. Cachée derrière un arbre, la grand-mère observe sa petite-fille chercher un autre moyen pour regagner la maison...

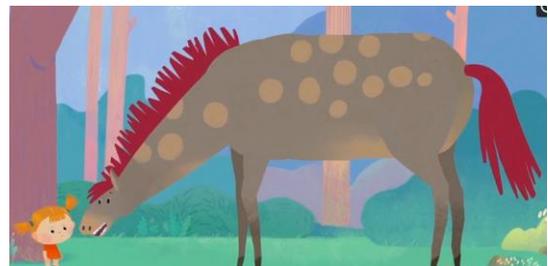
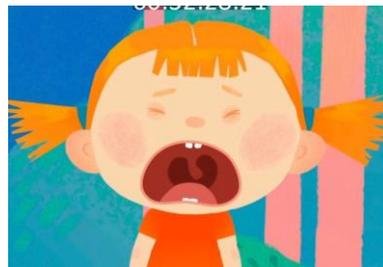
- Histoire détaillée :

Une petite fille chante et danse dans la forêt. Sa grand-mère l'appelle et lui dit qu'il faut rentrer. Elle porte un bouquet de fleurs et tient un panier plein de myrtilles. Clémentine lui dit qu'elle a mal aux bras et aux jambes et qu'elle veut que sa grand-mère la porte. La grand-mère répond qu'elle est vieille et fatiguée et qu'elle ne peut pas la porter et elle fait demi-tour. Clémentine vide les myrtilles par terre et s'installe dans le panier pour que la grand-mère la porte. Mais la grand-mère s'éloigne. Elle dit : « Mamie revient ici tout de suite », mais la grand-mère ne revient pas. Elle pleure. La grand-mère, cachée derrière un arbre, la surveille. Elle se roule par terre en disant que sa grand-mère l'a abandonnée. Un lapin lui dit de se taire. Il lui montre qu'il sait bien sauter et lui propose de la ramener sur son dos, mais il a peur de tout. Il s'enfuit. Clémentine dit qu'elle n'a pas peur [Fondu au noir]. Elle rencontre Margot l'escargot qui lui propose de monter sur son dos. Il s'avance très

doucement et elle s'endort puis finit par tomber. Elle trouve qu'il est trop lent et le quitte. [Travelling] dans la forêt pour montrer Clémentine qui pleure devant un arbre : « Ma grand-mère m'a abandonnée et je suis toute seule ». Elle rencontre Fougueux, le cheval qui lui propose de monter sur son dos. Le cheval court très vite et la grand-mère a du mal à le suivre. Clémentine demande au cheval de s'arrêter car elle trouve cela beaucoup trop dangereux. Elle descend. Elle recommence à pleurer. Arrive un pigeon. Il la prend sur son dos, mais elle pleure que c'est très haut et qu'elle a très peur. Il la pose sur le sol. Elle voit une barque sur la rivière et lui demande de la ramener, mais la barque prend l'eau et elle appelle sa grand-mère au secours. Elle saute dans l'eau et rejoint un ponton, mais elle est toute mouillée. Un bouc gris lui propose de la ramener chez elle. Elle répond qu'elle est une petite fille qui peut très bien marcher sur ses jambes pour rentrer. Elle aperçoit sa mamie et court vers elle en lui offrant des fleurs. La mamie dit qu'elle est très fière d'elle. Le temps du générique, elles arrivent devant la maison de la mamie, puis elle tire la langue.

- PISTES D'EXPLOITATION :

- Raconter l'histoire : Clémentine est une petite fille qui a de l'énergie, mais, au moment de rentrer avec sa grand-mère, elle fait un caprice et veut que sa grand-mère la porte. Cette dernière refuse, mais surveille ce que fait sa petite-fille. Clémentine cherche d'autres moyens de transport ; puis, finalement, décide qu'elle peut marcher seule pour rentrer.



- Technique d'animation : Animation 2D.

6- Points communs et différences pour ces courts-métrages.

- **La famille dans tous ses états**, voilà ce que nous propose de découvrir ce programme de cinq courts métrages d'animation. Les protagonistes sont tous pour le moins surprenants : une famille d'Hommes des cavernes, deux petits frères querelleurs, un petit garçon qui joue au cerf-volant avec son grand-père, des adultes qui se comportent comme des enfants (et inversement !) et une jeune capricieuse : avec cela, on commence à avoir un petit aperçu de la vie de famille, avec ses hauts et ses bas. Voilà un portrait chamarré et drôle de la famille au quotidien.

Dans « Un petit air de famille », on évoque surtout la famille, la solidarité et le vivre ensemble, et bien sûr, les émotions sont au rendez-vous ! Que ce soit par la touchante histoire de deuil, tout en douceur, du très beau Cerf-volant ou par la tension électrique qui règne entre les jumeaux de Bonne nuit.

Cette collection d'histoires dénoue la complexité des sentiments et dédramatise les difficultés de la vie à plusieurs : jalousie et rivalité (Bonne nuit), poids des responsabilités (Un grand cœur), importance de trouver sa place (Le monde à l'envers), etc. En écho, elle pointe les comportements qui la rendent possible et structurante : entraide et confiance (Bonne nuit), attention et tendresse accordée aux autres (Un grand cœur),

L'intérêt de ce programme réside aussi dans les traitements de ces sujets souvent sérieux : la mort et le deuil sont abordés dans « Le cerf-volant ». L'humour rythme quant à lui « Un grand cœur ». « Le monde à l'envers » et « Le cerf-volant » adoptent le point de vue de l'enfant, tandis que « Bonne nuit » joue sur la dualité jour/nuit pour illustrer la rivalité au sein d'une fratrie.

- Les enfants peuvent s'exprimer sur leur propre famille

III ANALYSE FILMIQUE :

1- Fabrication d'un film d'animation :

- Durant la projection d'un film, le mouvement continu qui apparaît sur l'écran n'est qu'une illusion. Il résulte d'un ensemble de techniques mises en œuvre pour obtenir la restitution du mouvement, décomposé lors de la prise de vues en milliers d'images fixes. Nos yeux perçoivent cette succession d'images comme une reconstitution du fait de la persistance des images rétinienne : l'œil conserve pendant environ 1/10ème de seconde l'image qu'il vient de voir même quand elle a disparu.

Pour reconstituer le mouvement, il faut projeter 24 images par seconde.

- Il y a plusieurs techniques d'animation :

- L'animation à plat ou en 2 dimensions (2 D) utilise une caméra perpendiculaire au sujet qui filme image par image.

On peut animer ainsi des peintures ou dessins, des papiers découpés, des matériaux ou objets, des poudres sur verres (pastel, sable...) ...

- L'animation en 3 dimensions (3D) utilise une caméra placée en face du plateau de tournage et les objets sont déplacés devant la caméra.

On peut animer des objets rigides, des objets flexibles (fil de fer...), des marionnettes...

- L'animation par ordinateur : les personnages, objets et décors créés par ordinateur en images de synthèse forment ce qu'on appelle la réalité virtuelle. L'ordinateur peut être utilisé comme un assistant à la réalisation (pour le montage ou la réalisation d'effets spéciaux) ou comme un outil de création d'images.

2- L'animation dans ces court-métrages :

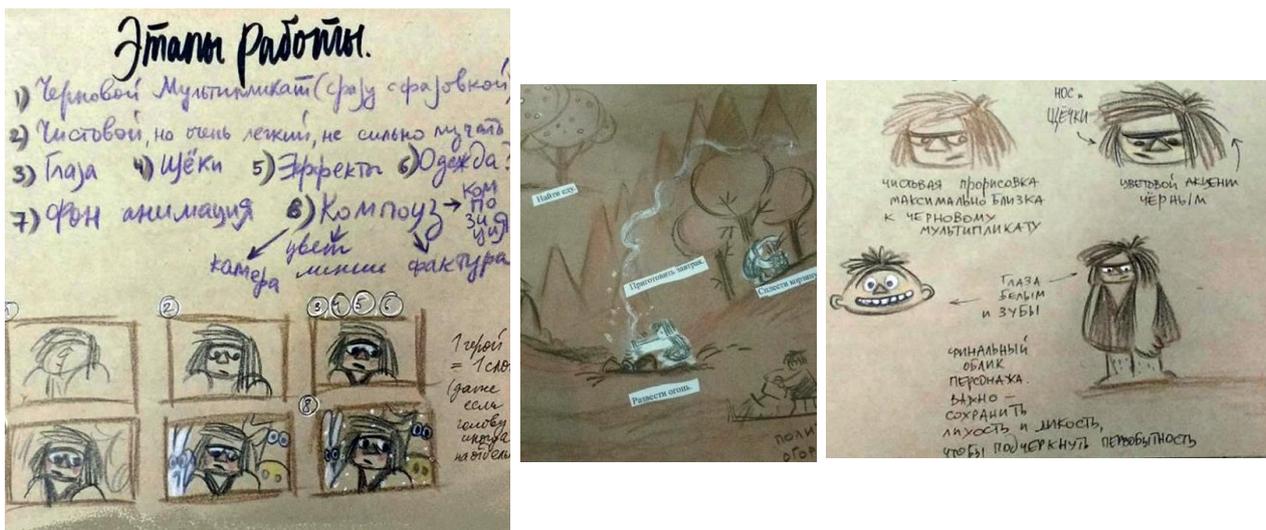
- **Animation de dessins** : c'est le cas pour tous les courts-métrages, sauf « Le cerf-volant ».

A partir d'une idée originale, le réalisateur écrit une histoire : phase d'écriture, puis il organise son histoire et présente un synopsis : résumé des différentes scènes et leur ordre.

Quand une histoire a été choisie, il faut l'adapter pour le dessin animé et écrire le scénario : succession de séquences avec une description précise des décors, des personnages, des événements.

Il est ensuite traduit en dessins par le réalisateur sous forme d'un story-board ou scénarimage, sorte de longue bande dessinée, constituée d'une centaine de croquis. C'est un découpage détaillé, plan par plan de l'ensemble du film. Il indique le cadrage, la position des décors, des personnages, l'emplacement de la caméra et l'action. Il contient tous les dialogues et les bruitages. Chaque plan est représenté par une feuille numérotée, comprenant un dessin et des indications écrites.

◆ Exemple : Pour le film « Un grand cœur ».

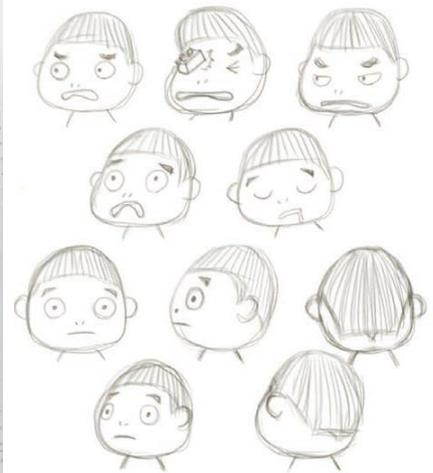
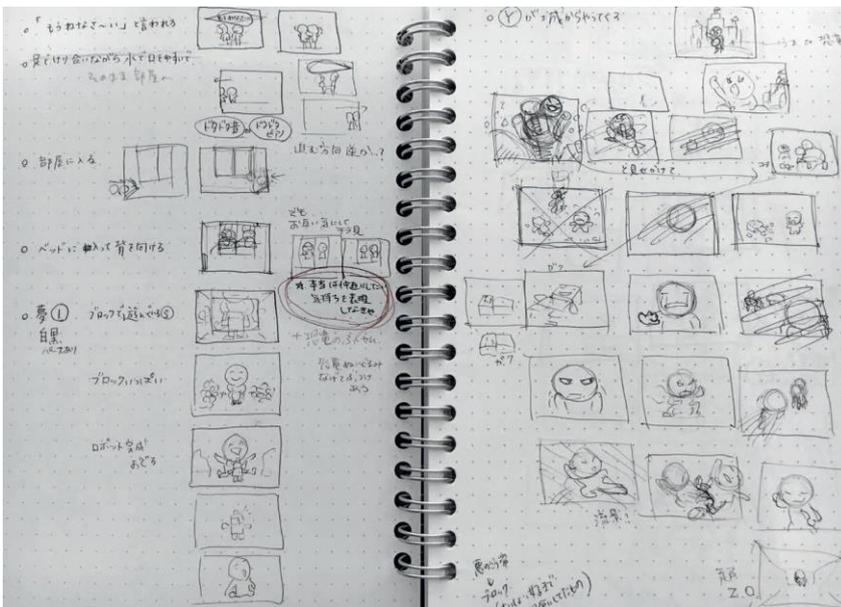


Dans ce film, l'histoire a été écrite sous forme d'un livre et la dessinatrice a rajouté des textes pour expliquer l'action. Dans le film, il n'y a pas de paroles, mais les sentiments ou émotions sont

traduits par les expressions du visage dessinées puis animées. Les dessins ont été faits directement sur pellicule.

- ◆ Pour le film : « Bonne nuit », Makiko Nanke, la réalisatrice du court-métrage Bonne Nuit est la maman de trois enfants. Le soir, quand elle vérifie que ses jumeaux dorment à poings fermés, elle les trouve toujours dans des positions amusantes : comme s'ils jouaient encore ou se couraient après dans leur sommeil ! Il semblait que, même endormis, ses jumeaux étaient toujours ensemble.

La réalisatrice a donc imaginé à quoi pouvait bien ressembler leurs rêves.



Les personnages du film ont des visages très ronds et de grands yeux. C'est le troisième enfant de Makiko Nanke, encore bébé à l'époque de la création du film, qui a inspiré la petite silhouette et les traits potelés des deux personnages.

- Le graphisme des dessins est différent : dessins expressifs sur pellicule pour « Un grand cœur », traits minimalistes dans « Le monde à l'envers », contraste de la couleur et du noir et blanc dans « Bonne nuit ».

Diverses techniques de dessins sont utilisées : Fusain, crayon, dessin numérique.

- **Animation de personnages en tissus** : la technique utilisée, le stop-motion, est simple : on prend un objet en photo, on le déplace légèrement, puis on le prend à nouveau en photo. Lorsque les photographies sont montrées successivement et très rapidement, on obtient une animation fluide.

Dans « Le cerf-volant », les matériaux utilisés sont : bouts de moquette, tissus assemblés en patchwork, marionnettes en tissus, coton.

Dans le film :
« Les contes de la Mère poule », les personnages sont fabriqués avec des tissus, des paillettes, des boutons ...



- Traduction des émotions par l'image :



3- La bande son :

- Ces courts métrages sont sans paroles (mis à part le tonitruant Caprice de Clémentine). La musique est bel et bien au rendez-vous : tantôt traditionnelle, tantôt proche du music-hall ou alors créée par les borborygmes d'adultes criards.

- Comment sont exprimées les émotions sans les mots ? Par la présence de la musique qui souligne les changements d'émotions ; importance des bruitages pour créer les ambiances, sons et mélodies produits par les personnages – borborygmes des personnages préhistoriques- Dans le générique de fin du film « Le cerf-volant », on voit défiler le nom de tous les instruments de musique utilisés pour la bande-son.

4- Les procédés cinématographiques :

On peut en repérer dans les courts-métrages : Signalés par [] dans les histoires détaillées.

- **Mouvements de caméra** : C'est la position qu'adopte la caméra pendant le tournage d'un plan ou d'une séquence. C'est le cas dans « Le caprice de Clémentine lorsque la caméra nous fait découvrir toute la forêt (Travelling latéral si la caméra bouge ou Panoramique si c'est un mouvement giratoire de la caméra dont le pied reste fixe)

- **Fondu au noir** : Action d'obscurcir ("fermeture") ou faire apparaître ("ouverture") l'image progressivement, souvent en passant par le noir. Cela indique que du temps s'est écoulé ou que c'est la nuit..

- Le **cadrage** : Comporte la place de la caméra, le choix de l'objectif, l'angle de prise de vues, l'organisation de l'espace et des objets filmés dans le champ

- L'**échelle des plans**. Un plan est une suite d'images enregistrées en une seule prise. Il est défini par un cadrage et une durée.

On distingue : 1) le plan moyen (cadre avec les personnages en pied) 2) le plan américain (cadre avec les personnages coupés à la taille) 3) le plan rapproché 4) le gros plan (le visage, un objet) et 5) le très gros plan ou insert (un détail du corps ou d'un objet).

RESSOURCES : Little KMBO, Dossier pédagogique et Dossier de presse

Dossier préparé par Nicole Montaron, Atmosphères 53. Mai 2022.