



l'Atelier cinéma livret de l'enseignant





préambule

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. Le projet a été développé par le Centre national du cinéma et de l'image animée avec le concours du ministère de l'Éducation nationale, et s'adresse prioritairement aux élèves de cycle 3 (classes de CM1-CM2 et 6e).

À partir d'exemples tirés du film Azur et Asmar de Michel Ocelot, il propose aux élèves d'appréhender les différentes étapes de création d'un film à travers 5 activités, articulées sur plusieurs niveaux, les conduisant à la réalisation d'un film court. Les activités sont l'occasion d'aborder et d'assimiler les spécificités de l'écriture scénaristique, les différentes échelles de plan, et la manipulation des images à l'étape du montage. Par ailleurs, cet outil permet aux élèves de prendre conscience que le cinéma est un véritable travail d'équipe où chacun joue un rôle majeur. Ils s'y confrontent lors du tournage.

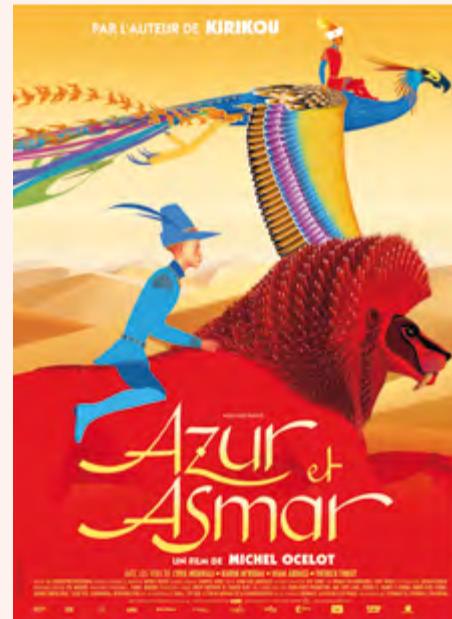
Intuitif pour les enseignants, l'Atelier cinéma se décline sous deux formes : numérique et physique. Les deux versions peuvent être utilisées séparément ou successivement. L'Atelier cinéma comprend un livret-enseignant, et 5 boîtes composées chacune de 75 cartes et 1 poster. Chaque boîte est destinée à un groupe de 5 à 7 élèves. L'application numérique pour tablettes est téléchargeable sur Google Play et l'App Store.

L'Atelier cinéma est mis au service des objectifs des programmes d'enseignement des arts. Il complète la politique d'éducation à l'image du CNC, notamment avec les dispositifs d'éducation au cinéma que sont École et cinéma, Collège au cinéma et Lycéens et apprentis au cinéma. Enfin, il s'inscrit dans le parcours d'éducation artistique et culturelle des élèves.

Frédérique Bredin
Présidente du CNC

film à l'honneur

Azur et Asmar



Synopsis:

Ce dessin animé se déroule au Moyen Âge. Deux petits garçons, Azur et Asmar, sont élevés ensemble par la mère d'Asmar, qui est nourrice, dans le château du père d'Azur, quelque part en Europe.

À l'adolescence, Azur est envoyé à l'école et Asmar rentre avec sa mère dans leur pays d'origine, en Afrique du Nord. Devenu jeune homme, Azur traverse à son tour la Méditerranée, et après quelques péripéties il retrouve sa nourrice et Asmar, devenus de riches marchands. Ensemble, Azur et Asmar partent à la recherche de la Fée des Djinns, un personnage légendaire.

Équipe technique

Réalisateur:

Michel Ocelot

Acteur Azur:

Cyril Mourali

Acteur Asmar:

Karim M'Riba

Direction de l'animation :

Laurent de La Chapelle

Mixeur:

Cyril Holtz

Michel Ocelot

Le réalisateur d'Azur et Asmar s'appelle Michel Ocelot. Il est né à Villefranche-sur-Mer en 1943. Tous ses films sont des films d'animation : Kirikou et la sorcière (1998), Princes et Princesses (2000), Kirikou et les bêtes sauvages (2005), Azur et Asmar (2006), Les Contes de la nuit (2011), Kirikou et les hommes et les femmes (2012), Ivan Tsarevitch et la princesse changeante (2016), Dilili à Paris (2018).

Retrouvez le film Azur et Asmar librement accessible pour les équipes éducatives, en téléchargement et streaming sur la plateforme Aux films, citoyens ! (CNC/Réseau Canopé) (audio-description et sous-titres pour malentendants) reseau-canope.fr/aux-films-citoyens.html

sommaire

- 04 préambule
05 film à l'honneur
Azur et Asmar
06 sommaire
08 introduction
à l'image animée
le thaumatrope
& le folioscope
09 le matériel
de l'Atelier cinéma
bon à savoir
10 lexique
11 fonctionnement global
des activités
mise en place
12 constitution des équipes
13 constitution des îlots
14 activité 1 • scénario
15 niveau 1
18 niveau 2
20 niveau 3
24 activité 2 • cadrage
25 niveau 1
28 niveau 2
32 niveau 3
36 activité 3 • équipe
40 activité 4 • montage
41 niveau 1

- 44 niveau 2
50 **activité 5 • tournage**
51 niveau 1
56 niveau 2
66 scénario supplémentaire
l'objet magique
70 pistes pour exercices
supplémentaires
glossaire
74 les grandes notions
de l'écriture
cinématographique
77 les métiers du cinéma
80 création
thaumatrope
82 crédits

introduction à l'image animée

le thaumatrope & le folioscope

Le cinéma, c'est la projection très rapide d'une série d'images (24 par seconde) qui donne l'illusion du mouvement. Avant d'entamer les activités de l'Atelier cinéma, l'enseignant peut faire fabriquer par ses élèves un thaumatrope ou un folioscope afin qu'ils comprennent le principe de la persistance rétinienne.

Principe du thaumatrope:

Inventé par l'astronome John Hershel, commercialisé par l'Anglais John Ayrton Paris en 1825, le thaumatrope est un jouet basé sur un principe visuel qui se nomme la «persistance rétinienne». Notre œil «imprime» une image fixe déjà vue et la superpose avec une image fixe vue immédiatement après: notre esprit mélange les deux images, il n'en perçoit qu'une seule.

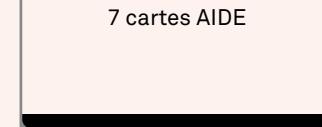
Principe du folioscope:

En 1868, l'Anglais John Barnes Linnett a déposé un brevet de cette invention sous le nom de kinégraph. En Allemagne, il s'appelle daumenkino, aux États-Unis flip-book. Le principe du folioscope repose sur celui d'un livre qu'on feuillette avec le pouce. À chaque page on trouve un dessin légèrement différent du précédent. Les images se succèdent au rythme du doigt sur le carnet et l'animation se crée petit à petit. À la fin du livre, le mouvement se termine. Puisqu'il s'agit d'un seul mouvement, et non d'un mouvement cyclique (comme pour le zootrope ou le phénakistiscope), on peut improviser les dessins au fur et à mesure et on n'est limité que par le nombre de pages.

le matériel de l'Atelier cinéma

La boîte contient:

5x



2 x activité scénario
1 x activité cadrage
1 x activité équipe
1 x activité montage
2 x activité tournage

5x



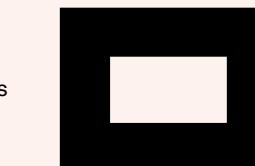
3 x activité scénario
3 x activité cadrage
1 x activité équipe
2 x activité montage
1 x activité tournage

5x

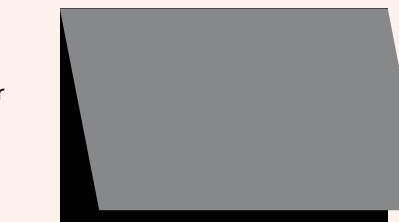


16 x activité scénario
10 x activité cadrage
7 x activité équipe
20 x activité montage
17 x activité tournage

5x



5x



bon à savoir

lexique

Enseignant:

Il dirige les activités, se charge de leur mise en place et de leur bon déroulement.

Classe:

Désigne dans le livret de l'enseignant l'ensemble des élèves qui vont participer aux activités.

Équipe(s):

Les activités de l'Atelier cinéma ont été conçues pour une classe de 25 à 35 élèves divisées en 5 équipes maximum. Chaque équipe se compose de 5 à 7 élèves.

Elève(s):

Dans le livret de l'enseignant, les élèves font partie d'une équipe.

Îlot(s):

Chaque équipe se verra attribuer un espace composé d'une table et de chaises pour mener chacune des activités. Cet espace prendra le nom d'îlot. Il y aura 5 îlots maximum.

L'Atelier cinéma:

Il contient le livret de l'enseignant et le matériel nécessaire aux différentes activités proposées.

Livret de l'enseignant:

Le présent document contient la description des différentes activités proposées, de leur mise en place jusqu'à leur déroulement, ainsi que des solutions, des conseils et un glossaire.

Matériel:

Les cartes «AIDE» et «objectif», le poster, les cartes, et les cadres nécessaires à la bonne conduite des activités. Le matériel spécifique à chaque activité est indiqué.

bon à savoir

fonctionnement global des activités

Activité(s):

Au nombre de 5, elles ont pour nom :

Scénario

Cadrage

Équipe du film

Montage

Tournage

Chaque activité a pour objectif d'initier les élèves à différentes compétences et à un vocabulaire en relation avec le cinéma.

Les quatre premières activités permettent de travailler une séquence précise d'Azur et Asmar. Bien que cela soit préférable, toutes les activités peuvent être accomplies sans que les élèves n'aient vu le film ou la séquence. La séquence est accessible sur la plateforme mentionnée p. 5.
Timecode : 37'26 – 40'28

Le vocabulaire à acquérir:

À chaque activité correspond un vocabulaire à maîtriser. Les définitions se trouvent rassemblées dans le glossaire.

Niveaux:

Plusieurs activités sont divisées en deux ou trois niveaux de complexité croissante :

niveau 1 - initiation

niveaux 2 & 3 - approfondissement et création

Il est recommandé de conduire les activités dans l'ordre croissant des niveaux. Cependant, l'enseignant peut décider de commencer une activité directement au niveau 2 ou 3.

mise en place

constitution des équipes

Chacune des 5 boîtes de l'Atelier cinéma s'adresse à une équipe de 5 à 7 élèves, permettant ainsi de constituer 5 équipes pour des classes de 25 à 35 élèves.

Chaque boîte est identique et contient 1 poster et 5 jeux de cartes (grandes & petites), correspondant aux activités scénario, cadrage, équipe du film, montage, tournage.

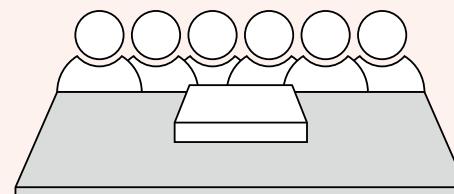
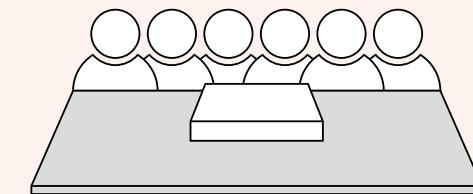
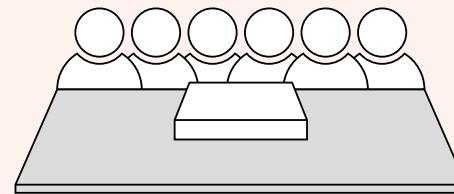
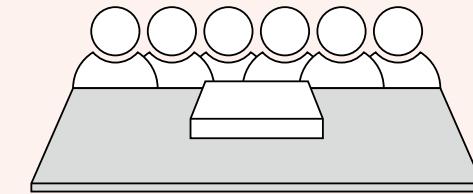
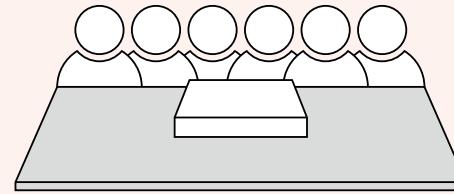
Pour chaque activité, des cartes « aide » pourront être mises à disposition des équipes.

Les compétences travaillées durant les activités présentées dans ce livret sont toutes issues des programmes d'arts plastiques et de français du cycle 3.

13

mise en place

constitution des îlots



14

Activité 1

le texte avant le film

Objectif de l'activité :

Initier les élèves à l'écriture scénaristique d'une séquence de film et au vocabulaire de base qui lui est lié.

Au niveau 1, les élèves doivent ordonner des cartes afin de reconstituer en écriture scénaristique une séquence rédigée en écriture littéraire.

Au niveau 2, les élèves reproduisent l'écriture scénaristique d'une séquence.

Au niveau 3, les élèves rédigent dans le style d'une écriture scénaristique.

15

niveau 1**Mise en place et déroulement de l'activité scénario niveau 1 :**

L'enseignant organise la classe en îlots et constitue les groupes d'élèves (cf. p.13). Un jeu de cartes activité 1, niveau 1 est distribué à chaque groupe qui en prend connaissance, en particulier les cartes objectif 1 et aide 1.

L'enseignant explique les notions: scénario, séquence, décor et son, contenus dans les cartes scénario (définitions à retrouver dans le glossaire).

Il donne ensuite la consigne de l'exercice telle qu'écrite sur la carte objectif 1.

Chaque équipe doit classer les 7 cartes scénario dans le bon ordre afin que l'histoire scénaristique corresponde à l'histoire en écriture littéraire racontée sur la carte objectif 1. Chaque équipe dispose de 10 minutes.

Conclusion :

Chaque équipe explique ses choix oralement au reste de la classe et les compare à la solution (cf. p.17). L'enseignant s'assure que les élèves ont compris le vocabulaire relatif à cette activité.

Compétences travaillées:

Français: Reconnaître des écrits variés en s'appropriant les différentes dimensions de l'activité d'écriture.

Matériel par équipe:

1 CARTE AIDE 1

1 CARTE OBJECTIF 1

*sur laquelle est écrit le texte littéraire de la séquence utilisée pour l'activité.**

7 cartes scénario

sur lesquelles figurent des extraits de la séquence en écriture scénaristique.

*Les séquences sont des adaptations et non les textes originaux.

Le vocabulaire à acquérir:

Scénario : page 76

Séquence : page 76

Décor : page 74

Bande-son : page 74

16

niveau 1



L'ÉCRITURE DU SCÉNARIO
Le scénario est le document autour duquel le film va pouvoir être réalisé. Il contient toutes les informations pour que chacun des membres de l'équipe puisse faire son travail.
L'écriture et la mise en page du scénario obéissent à des règles bien précises qui ne sont pas les mêmes que pour écrire une rédaction, un roman ou un article de journal.

STRUCTURE: Le récit est découpé en séquences numérotées. Au début de chaque séquence sont indiqués les conditions de lumière (jour/soir, intérieur/extérieur) et le nom du décor. Puis c'est l'interaction qui est décrite aussi précisément que l'autant de détails que possible, avec alternance avec les dialogues.

mise en page: Le numéro de séquence, les conditions de lumière et le décor sont écrits en gras. Le nom des personnages est écrit en MAJUSCULES.

1

Classiez dans
SCÉNARIO 0
pour reconnaître
la séquelle

« La nourrice
le magnifiait
et un repas
de domestique
repartira, la
tête dans le

Auz prolife

objectif

Asmar, et son hésitation lui apprendront à mieux se préparer à aller délivrer la fée des Djinns. Azur propose de l'accompagner.

Mais l'arrivée d'Asmar va peser sur l'atmosphère de la présence d'un étranger et refuser de saluer son frère de la tâche.

Sa mère le réprimande, il va porter un message en insultes contre Azur et contre les deux sorciers d'origine, une dispute éclate, et Azur finit par repartir.

niveau 1 solution

carte 1 :

EXTÉRIEUR JOUR JARDIN DE LA NOURRICE:

La nourrice et Azur s'installent,
assis sur des coussins...

carte 2:

**EXTÉRIEUR JOUR
JARDIN DE LA NOURRICE :**
La nourrice soulève le couvercle d'argent
d'un plat...

carte 3 :

EXTÉRIEUR JOUR
JARDIN DE LA NOURRICE :
Azur ferme les yeux et renverse la tête
en arrière...

carte 4:

EXTÉRIEUR JOUR
JARDIN DE LA NOURRICE :
LA NOURRICE
Asmar a grandi et embellie comme toi...

carte 5:

**EXTÉRIEUR JOUR
JARDIN DE LA NOURRICE :
LA NOURRICE**
Voilà Asmar ! Mon bonheur est complet.

carte 6:

EXTÉRIEUR JOUR
JARDIN DE LA NOURRICE :
LA NOURRICE
Ce n'est pas un vagabond. C'est Azur, ton frère !

carte 7:

EXTÉRIEUR JOUR JARDIN DE LA NOURRICE: LA NOURRICE

Son beau pays n'est pas un sale pays.

activité 1

scénario

niveau 2**Mise en place et déroulement de l'activité scénario niveau 2:**

L'enseignant organise la classe en îlots et constitue les groupes d'élèves (cf. p.13). Un jeu de cartes ACTIVITÉ 1, NIVEAU 2 est distribué à chaque groupe qui en prend connaissance, en particulier les cartes OBJECTIF 2 et AIDE 2.

L'enseignant explique ou rappelle les notions : scénario, séquence, décor et son (définitions à retrouver dans le glossaire).

Il donne ensuite la consigne de l'exercice telle qu'écrite sur la carte objectif 2.

Chaque équipe doit reconstituer en écriture scénaristique le court extrait qui figure en écriture littéraire sur la carte OBJECTIF 2. Pour cela, l'équipe doit associer une carte SÉQUENCE avec une carte ACTION et une carte VOIX parmi celles proposées.

Chaque équipe dispose de **10 minutes**.

Conclusion

Chaque équipe explique ses choix oralement au reste de la classe et les compare à la solution (cf. p.19). L'enseignant s'assure que les élèves ont compris le vocabulaire relatif à cette activité.

Compétences travaillées:

Français: Produire des écrits variés en s'appropriant les différentes dimensions de l'activité d'écriture.

Matériel par équipe:

- 1 CARTE AIDE 2**
- 1 CARTE OBJECTIF 2**
sur laquelle est inscrite la consigne.
- 3 CARTES ACTION**
- 3 CARTES VOIX**
- 3 CARTES SCÉNARIO**

**niveau 2****solution**

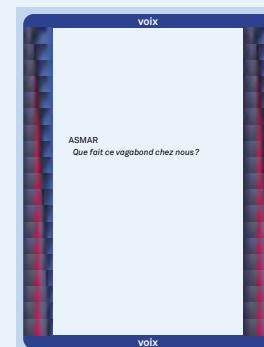
carte séquence: **EXTÉRIEUR JOUR
JARDIN DE LA NOURRICE:**

carte action :

Asmar apparaît à l'extrémité de la galerie où se tiennent Azur et la nourrice. Il s'approche d'eux. Il n'a pas l'air content. Il regarde Azur sans sourire.

carte voix :

ASMAR
Que fait ce vagabond chez nous ?



niveau 3

21

Mise en place et déroulement de l'activité scénario niveau 3:

L'enseignant organise la classe en îlots et constitue les groupes d'élèves (cf. p.13). Une fiche SCÉNARIO vierge est distribuée à chaque groupe qui en prend connaissance, en même temps que la carte OBJECTIF 3.

Il est conseillé de faire les niveaux 1 et•ou 2 avant le niveau 3. L'enseignant peut alors seulement rappeler les notions relatives à l'écriture de scénario. Si l'on passe directement au niveau 3, l'enseignant doit expliquer les notions de *scénario*, *séquence*, *décor* et *son* (définitions à retrouver dans le glossaire).

Il donne ensuite la consigne de l'exercice telle qu'écrite sur la carte OBJECTIF 3.

Les élèves rédigent une séquence en écriture scénaristique, en remplissant les champs vierges de la fiche SCÉNARIO. L'enseignant peut imposer des thèmes, des types de personnages, des accessoires ou des genres (romance, science-fiction, aventure...) pour orienter l'imagination des élèves.

Chaque équipe dispose de **15 minutes**.

Conclusion:

Chaque équipe peut présenter son récit oralement au reste de la classe.

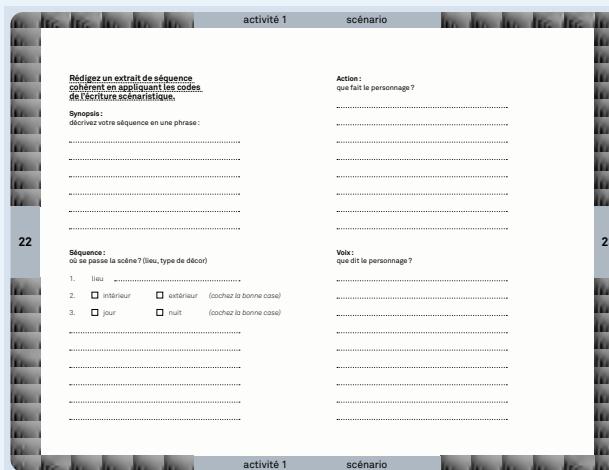
Compétences travaillées:

Français: Produire des écrits variés en s'appropriant les différentes dimensions de l'activité d'écriture.

Français: Réécrire à partir de nouvelles consignes ou faire évoluer son texte.

Matériel par équipe:

**1 CARTE OBJECTIF 3
1 FICHE VIERGE SCÉNARIO**
à compléter (à photocopier pages 22-23).



22

activité 1

scénario

Rédigez un extrait de séquence cohérent en appliquant les codes de l'écriture scénaristique.

Synopsis:
décrivez votre séquence en une phrase:

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

23

Séquence:
où se passe la scène ? (lieu, type de décor)

1. lieu
2. intérieur extérieur (cochez la bonne case)
3. jour nuit (cochez la bonne case)

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

Action:
que fait le personnage?

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

24

Voix:
que dit le personnage?

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

activité 1

scénario

Activité 2

du texte à l'image

Objectif de l'activité :

Initier les élèves à l'importance du cadrage, aux différentes échelles de plan et leur utilisation.

Au **niveau 1**, les élèves identifient et nomment les types de cadrage.

Au **niveau 2**, les élèves se familiarisent avec les notions de cadrage en posant des cadres sur un poster.

Au **niveau 3**, les élèves manipulent les cadres plus librement pour réaliser leurs propres choix et séquences.

25

niveau 1**Mise en place et déroulement de l'activité cadrage niveau 1 :**

L'enseignant organise la classe en îlots et constitue les groupes d'élèves (cf. p.13). Un jeu de cartes ACTIVITÉ 2, NIVEAU 1 est distribué à chaque groupe qui en prend connaissance, en particulier les cartes OBJECTIF 1 et AIDE.

L'enseignant explique les notions de plan et cadrage (définitions à retrouver dans le glossaire).

Il donne ensuite la consigne de l'exercice telle qu'écrite sur la carte OBJECTIF 1.

Chaque équipe doit classer les plans représentés sur les 5 cartes ÉCHELLE du plus serré au plus large.

Chaque équipe dispose de **10 minutes**.

Conclusion :

Chaque équipe explique ses choix et les compare à la solution (cf. p.26). L'enseignant s'assure que les élèves ont compris le vocabulaire relatif à cette activité.

**Compétences travaillées :****Arts plastiques :**

Choisir, organiser et mobiliser des outils en fonction des effets qu'ils produisent.

Matériel par équipe :

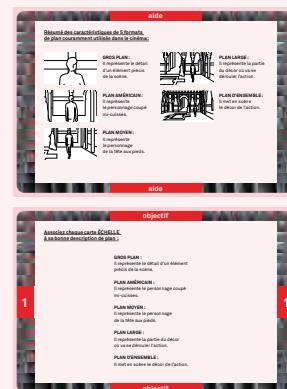
1 CARTE AIDE
sur les différents plans.

1 CARTE OBJECTIF 1
5 CARTES ÉCHELLE avec des images extraites du film.

Le vocabulaire à acquérir :

Plan : page 75
Cadre, cadrage : page 74

26



niveau 1

solution

27

objectif

Associez chaque carte ÉCHELLE à sa bonne description de plan :

1

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

PLAN AMÉRICAIN :
Il représente le personnage coupé mi-cuisse.

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.

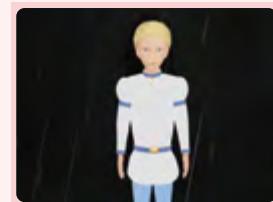
PLAN D'ENSEMBLE :
Il met en scène le décor de l'action.

objectif

1



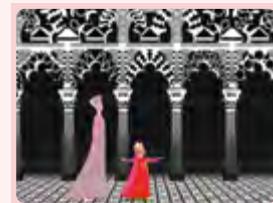
GROS PLAN



PLAN AMÉRICAIN



PLAN MOYEN



PLAN LARGE



PLAN D'ENSEMBLE

28

niveau 2

Mise en place et déroulement de l'activité cadrage niveau 2 :

L'enseignant organise la classe en îlots et constitue les groupes d'élèves (cf. p. 13). Un jeu de cartes ACTIVITÉ 2, NIVEAU 2, un poster et 5 cadres noirs sont distribués à chaque groupe qui en prend connaissance, en particulier les cartes OBJECTIF 2 et AIDE.

L'enseignant donne la consigne de l'exercice telle qu'écrite sur la carte OBJECTIF 2.

Chaque équipe doit sélectionner dans le poster, à l'aide des cadres noirs fournis, les images correspondant à chacun des plans décrits sur les 5 cartes CADRAGE.

Chaque équipe dispose de 10 minutes.

Attention : Les cadres se placent à l'horizontal, comme au cinéma.

L'enseignant rappelle les notions de *plan* et ses différentes valeurs (définitions à retrouver dans le glossaire).

Conclusion:

Chaque équipe explique ses choix oralement au reste de la classe et les compare à la solution (cf. p.30). L'enseignant s'assure que les élèves ont compris le vocabulaire relatif à cette activité.

Compétences travaillées :

Arts plastiques: Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique des productions plastiques et des œuvres d'art.

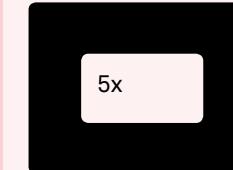
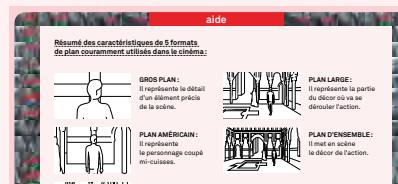
Matériel par équipe:

1 CARTE AIDE

sur les différents plans.

1 CARTE OBJECTIF 2 5 CARTES CADRAGE avec un texte sur les séquences du film.

5 CARTES CADRE
1 POSTER représentant
différentes scènes
du film étudié.



niveau 2

solution

31



PLAN D'ENSEMBLE



GROS PLAN



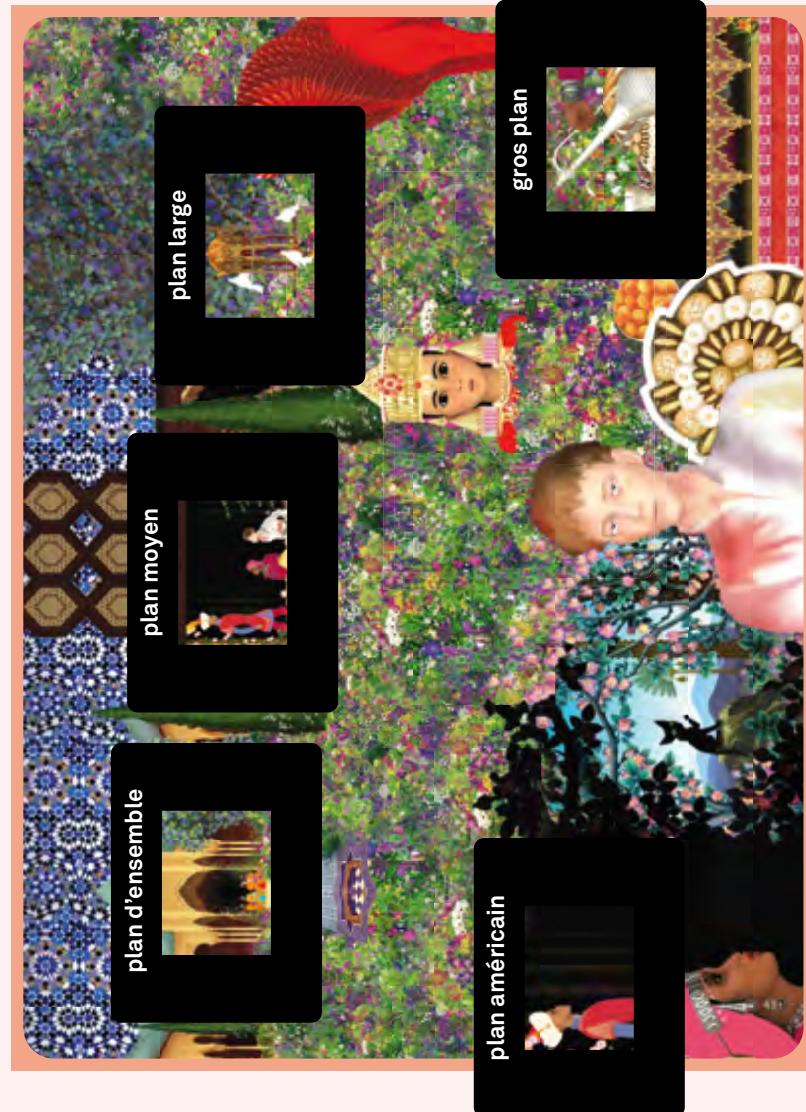
PLAN LARGE



PLAN AMÉRICAIN



PLAN MOYEN



32

niveau 3

Mise en place et déroulement de l'activité cadrage niveau 3:

L'enseignant organise la classe en îlots et constitue les groupes d'élèves (cf. p.13). Une fiche cadrage vierge est distribuée à chaque groupe, en même temps que 5 cadres noirs, le poster et les cartes objectif 3 et aide.

Il est conseillé de faire les niveaux 1 et/ou 2 avant le niveau 3. L'enseignant peut alors seulement rappeler les notions relatives aux valeurs de plans. Si l'on passe directement au niveau 3, l'enseignant doit expliquer chaque valeur de plan vue aux niveaux 1 et 2 (définitions à retrouver dans le glossaire).

Il donne ensuite la consigne de l'exercice telle qu'écrite sur la carte objectif 3.

Chaque équipe improvise une histoire en 5 plans en isolant des détails du poster à l'aide des cadres noirs. Ils rédigent également à l'écrit le découpage en 5 plans de la séquence, en remplaçant les différentes parties de la fiche cadrage.

Chaque équipe dispose de **15 minutes**.

Conclusion:

Chaque équipe peut présenter son récit et ses choix oralement au reste de la classe.

Compétences travaillées:

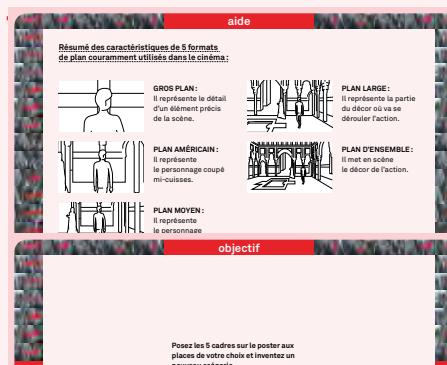
Arts plastiques: Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée.

Matériel par équipe:

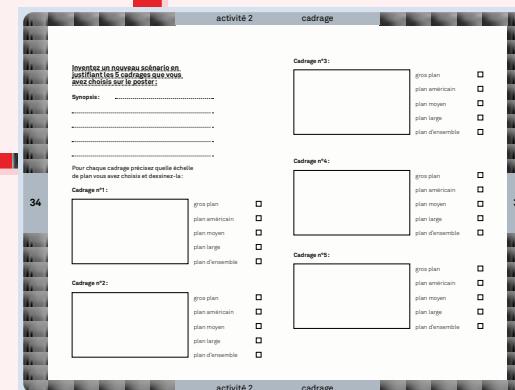
- 1 CARTE AIDE**
sur les différents plans.
- 1 CARTE OBJECTIF 3**
- 5 CARTES CADRE**
- 1 POSTER** représentant différentes scènes du film étudié.
- 1 FICHE VIERGE CADRAGE** à compléter (à photocopier pages 34-35).

Pour aller plus loin:

L'enseignant pourra conserver une ou plusieurs des séquences imaginées par les élèves comme base de travail pour la dernière activité de tournage.



5x



Inventez un nouveau scénario en justifiant les 5 cadrages que vous avez choisis sur le poster:

Synopsis:

.....

.....

.....

.....

Pour chaque cadrage précisez quelle échelle de plan vous avez choisis et dessinez-la:

35

Cadrage n°1:

- gros plan
- plan américain
- plan moyen
- plan large
- plan d'ensemble

Cadrage n°2:

- gros plan
- plan américain
- plan moyen
- plan large
- plan d'ensemble

36

Cadrage n°3:

- gros plan
- plan américain
- plan moyen
- plan large
- plan d'ensemble

Cadrage n°4:

- gros plan
- plan américain
- plan moyen
- plan large
- plan d'ensemble

Cadrage n°5:

- gros plan
- plan américain
- plan moyen
- plan large
- plan d'ensemble

Activité 3

les métiers du cinéma

Objectif de l'activité :

Initier les élèves aux différents métiers du cinéma.

Les élèves coopèrent dans leurs équipes respectives en vue de réaliser des défis devant l'ensemble de la classe.

Cette activité permet également de préparer l'activité tournage.

Mise en place et déroulement de l'activité équipe :

L'enseignant organise la classe en îlots et constitue les groupes d'élèves (cf. p.13).

L'enseignant présente les différents métiers du cinéma représentés dans cette activité (définitions à retrouver dans le glossaire).

Un jeu de cartes équipe est distribué à chaque groupe qui en prend connaissance, en particulier les cartes OBJECTIF et AIDE.

Dans chaque groupe il faut tout d'abord élire un réalisateur, qui héritera donc de la carte RÉALISATEUR•TRICE.

Le•la RÉALISATEUR•TRICE attribue ensuite un rôle à chaque membre de son groupe en distribuant les cartes des différents métiers. Chaque joueur prend connaissance de la carte qui lui a été donnée pour connaître son défi.

Chaque groupe doit, l'un après l'autre et devant le reste de la classe, mettre en scène le dialogue indiqué sur les deux cartes ACTEUR•TRICE, tout en respectant les défis individuels proposés sur les cartes ÉQUIPE.

Compétences travaillées:

Collaboration: S'adapter, coopérer, mutualiser, trouver sa place, négocier, anticiper.

Matériel par équipe:

1 CARTE AIDE
sur les différents métiers du cinéma.

1 CARTE OBJECTIF

7 CARTES ÉQUIPE

une carte par rôle :

2 ACTEUR•TRICE•S

1 CHEF OPÉRATEUR•TRICE

1 ACCESSOIRISTE

1 INGÉNIEUR•E DU SON

1 RÉALISATEUR•TRICE

1 SCRIPTE

Tous les défis d'un même groupe sont réalisés en même temps, collectivement. Ainsi le•la CHEF OPÉRATEUR•TRICE doit trouver le bon angle pour avoir les deux personnages dans le même cadre pendant que les ACTEURS•TRICES disent leur texte, que l'INGÉNIEUR•E DU SON fasse entendre des sons d'ambiance adaptés.

C'est le RÉALISATEUR•TRICE qui donne le départ de l'épreuve. Chaque groupe n'a droit qu'à un essai pour réaliser ce défi devant toute la classe avant de laisser sa place au groupe suivant.

NB:

Pour des groupes de moins de 7 élèves, les rôles à distribuer en priorité sont RÉALISATEUR, ACTEUR 1 et ACTEUR 2, CHEF OPÉRATEUR, INGÉNIEUR DU SON.

ACCESSOIRISTE et SCRIPTE ne s'ajoutent que pour des groupes de 6 ou 7 élèves. Avant que le réalisateur ne donne le départ de la scène, l'ACCESSOIRISTE doit trouver ce qui distinguera les deux acteurs tandis que le SCRIPTE doit lister 4 accessoires principaux présents dans le cadre du chef opérateur (exemples : costume, objet).

Conclusion:

L'enseignant s'assure que les élèves ont compris le vocabulaire relatif à cette activité.

Le vocabulaire à acquérir:

Acteur•trice : *page 77*

Réalisateur•trice : *pages 78*

Accessoiriste : *page 77*

Ingénieur•e du son : *page 77*

Chef opérateur•trice : *page 77*

Scrite : *page 78*

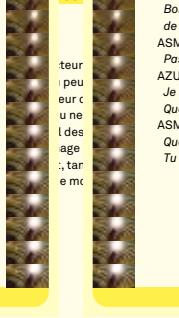
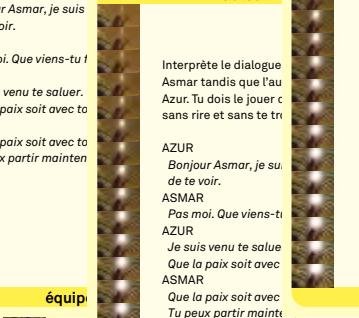
activité 3

équipe

39

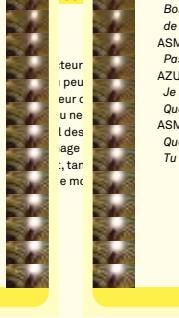
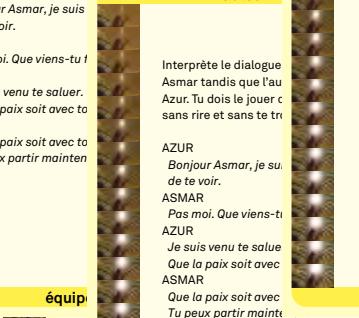
aide

Réalisateur-trice Il·elle dirige l'équipe qui fait le film. Il·elle prend l'ensemble des décisions depuis le moment où le scénario est écrit jusqu'aux dernières opérations de post-production. Cette personne est notamment chargée de diriger les acteurs·rices, afin que ceux·celles-ci jouent comme elle le souhaite.	Accessoiriste Il·elle veille sur tous les objets dont les acteurs·trices auront besoin pendant le tournage (outils, vaisselle, stylo, livres, voiture, etc.) C'est le·la costumier·mière qui s'occupe des habits, soit en les créant de toutes pièces, soit en les achetant.
Ingénieur·e du son Il·elle enregistre les dialogues des acteurs·trices en direct pendant le tournage, ou ultérieurement, dans un studio de post-synchronisation. Les bruits sont souvent enregistrés à part ou recréés plus tard par le·la bruiteur·se.	Acteur·trice Les acteurs·trices interprètent les personnages décrits dans le scénario. Ils disent les dialogues et accomplissent les actions (marcher, courir, sauter, regarder, sourire, etc.)
Chef opérateur·trice Il·elle est responsable de l'image et manipule la caméra. Il·elle doit filmer l'action sous la direction du réalisateur·trice. Il·elle dirige aussi les électriciens·e	Scripte Il·elle est chargé(e), pendant le tournage, de prendre note de toutes les informations importantes qui seront utiles les jours suivants, ou ultérieurement, lors du montage.

ingénieur du son  Crée une ambiance sonore adaptée à la scène qui sera jouée par les deux acteurs. Par exemple, imagine que la scène se déroule dans un jardin : le vent peut y faire brûler des oiseaux ou des insectes, ou encore la pluie et l'orage au loin... Tu es libre d'inclure des effets ou ambiances, n'hésite pas à utiliser tes capacités créatives pour que les acteurs jouent au mieux.	chef opérateur  Pendant que les deux acteurs joueront leur scène, imite un cadre avec tes mains comme pour prendre en photo les deux acteurs. Ils doivent apparaître ensemble dans le même cadre mais... l'un doit apparaître en entier tandis qu'on ne doit voir que le visage de l'autre.
réalisat  Récupère les autres cartes et choisis une d'entre elles à chaque fois que tu joueras. Choisis-les au hasard. Tu as la responsabilité de faire respecter les règles du jeu. Tu diriges l'équipe pour que les acteurs jouent au mieux.	acteur - Azur  Interprète le dialogue suivant en jouant Azur tandis que l'autre acteur joue Asmar. Tu dois le joueur du premier coup, sans rire et sans te tromper.
équip  C'est à toi de décider quand tout le monde est prêt et donc de donner le départ de la scène. Chaque équipe ne dispose que d'un seul essai.	acteur -  Interprète le dialogue suivant en jouant Asmar tandis que l'autre acteur joue Azur. Tu dois le joueur du deuxième coup, sans rire et sans te tromper.

objectif

Chacun·e reçoit une carte ÉQUIPE	Pourrez-vous mettre en scène devant le reste de la classe le dialogue indiqué sur les cartes RÉALISATEUR et ACTEUR tout en remplissant simultanément tous les défis proposés sur vos cartes ?
Chaque équipe n'aura droit qu'à un essai.	

acteur - Azur  AZUR Bonjour Asmar, je suis de te voir. ASMAR Pas moi. Que viens-tu faire? AZUR Je suis venu te saluer. Que la paix soit avec toi. ASMAR Que la paix soit avec toi. Tu peux partir maintenant.	acteur -  AZUR Bonjour Asmar, je suis de te voir. ASMAR Pas moi. Que viens-tu faire? AZUR Je suis venu te saluer. Que la paix soit avec toi. ASMAR Que la paix soit avec toi. Tu peux partir maintenant.
scripte  Liste 4 accessoires principaux présents dans le cadre du·de la CHEF OPÉRATEUR·TRICE.	

activité 3

équipe

40

Activité 4

un travail d'équipe

Objectif de l'activité :

Initier les élèves aux notions propres au montage d'une séquence.

Au niveau 1, les élèves reconstituent l'ordre d'une séquence à l'aide de photogrammes.

Au niveau 2, les élèves inventent leur propre montage à l'aide des mêmes photogrammes.

41

niveau 1**Mise en place et déroulement de l'activité MONTAGE niveau 1 :**

L'enseignant organise la classe en îlots et constitue les groupes d'élèves (cf. p.13). Chaque groupe reçoit 20 cartes MONTAGE qu'il expose sur sa table pour en prendre connaissance, ainsi que des cartes OBJECTIF 1 et AIDE.

L'enseignant explique les notions de *montage* et de *photogramme* (définitions à retrouver dans le glossaire).

Il donne ensuite la consigne de l'exercice telle qu'écrite sur la carte OBJECTIF 1.

Chaque équipe doit classer les cartes MONTAGE dans le même ordre que l'histoire décrite sur la carte OBJECTIF 1.

Chaque équipe dispose de 15 minutes.

Conclusion :

Chaque équipe explique ses choix oralement au reste de la classe et les compare à la solution (cf. p.42). L'enseignant s'assure que les élèves savent expliquer leur choix de montage.

Compétences travaillées :

Arts plastiques : Comprendre et interpréter des images.

Matériel par équipe :

1 CARTE AIDE

1 CARTE OBJECTIF 1

20 CARTES MONTAGE

reprenant des photogrammes du film :

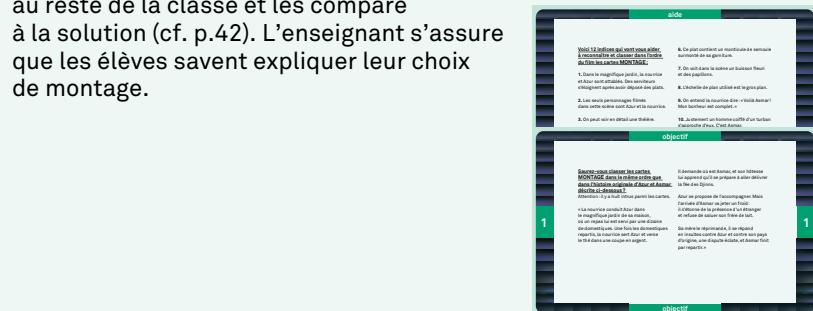
12 utiles et 8 intrus.

Le vocabulaire à acquérir :

Montage : page 75

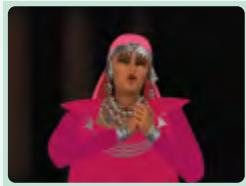
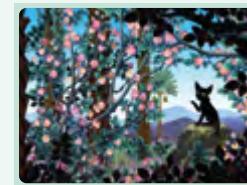
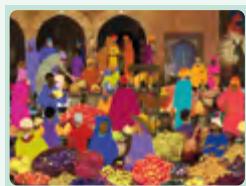
Photogramme : page 75

42



niveau 1

solution

Ordre des cartes MONTAGEHuit cartes MONTAGE intrus

43

44

niveau 2

Mise en place et déroulement de l'activité montage niveau 2:

L'enseignant organise la classe en îlots et constitue les groupes d'élèves (cf. p.13). Les 8 cartes INTRUS de l'activité MONTAGE, NIVEAU 1 (cf. p.43) sont distribuées à chaque groupe qui en prend connaissance, en particulier la carte OBJECTIF 2.

L'enseignant rappelle les notions de *montage* et de *photogramme* (définitions à retrouver dans le glossaire).

Il donne ensuite la consigne de l'exercice telle qu'écrite sur la carte OBJECTIF 2.

Chaque équipe crée une histoire à partir des 8 cartes MONTAGE intrus.

Chaque équipe dispose de **10 minutes**.

Conclusion:

Chaque équipe présente son histoire et son montage oralement au reste de la classe. L'enseignant s'assure que les élèves savent expliquer leurs choix de montage.

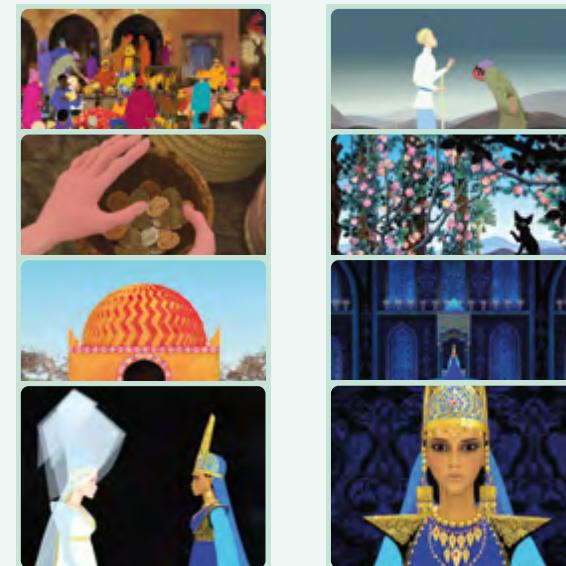
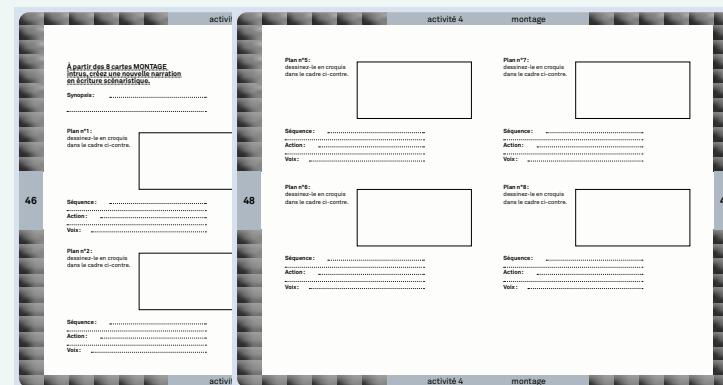
Compétences travaillées:

Arts plastiques:

Manipulation d'objets à des fins narratives.

Matériel pour l'activité:

- 1 CARTE OBJECTIF 2**
- 8 CARTES MONTAGE intrus.**
- 1 FICHE VIERGE MONTAGE à compléter (à photocopier pages 46-49).**



À partir des 8 cartes montage intrus, créez une nouvelle narration en écriture scénaristique.

Synopsis:

Plan n°1:
dessinez-le en croquis
dans le cadre ci-contre.



47

Séquence:

Action:

Voix:

Plan n°2:
dessinez-le en croquis
dans le cadre ci-contre.



Séquence:

Action:

Voix:

Plan n°3:
dessinez-le en croquis
dans le cadre ci-contre.

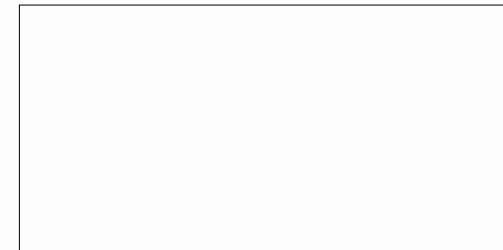


Séquence:

Action:

Voix:

Plan n°4:
dessinez-le en croquis
dans le cadre ci-contre.



Séquence:

Action:

Voix:

48

activité 4

montage

Plan n°5:
dessinez-le en croquis
dans le cadre ci-contre.



Séquence:

Action:

Voix:

49

Plan n°6:
dessinez-le en croquis
dans le cadre ci-contre.



Séquence:

Action:

Voix:

Plan n°7:
dessinez-le en croquis
dans le cadre ci-contre.



Séquence:

Action:

Voix:

50

Plan n°8:
dessinez-le en croquis
dans le cadre ci-contre..



Séquence:

Action:

Voix:

activité 4

montage

Activité 5

on se fait un film

Objectif de l'activité :

Cette dernière activité est sommative, elle fait appel à toutes les connaissances acquises lors des précédentes activités.

Au niveau 1, les élèves inventent une très courte séquence à l'écrit.

Au niveau 2, les élèves pourront enfin passer à la réalisation en développant leur scénario ou un scénario imposé.

Deux étapes sont proposées dans cette activité. Le niveau 1 consiste à développer un scénario et le niveau 2 place les élèves en situation de tournage.

L'enseignant peut éviter l'étape « scénario » et aller directement au tournage en utilisant son scénario ou celui rédigé par les élèves. Un scénario-type est également proposé p.66.

51

niveau 1**Mise en place et déroulement de l'activité tournage niveau 1 :**

L'enseignant organise la classe en îlots. Chaque îlot reçoit, en 5 tas distincts, faces cachées, les cartes de l'activité TOURNAGE, niveau 1, classées par thème : début, intrigue, fin, objet et plan.

Chaque équipe reçoit également une carte OBJECTIF et une carte AIDE 1 qu'elle expose sur sa table pour en prendre connaissance.

Elle donne ensuite la consigne de l'exercice telle qu'écrite sur la carte OBJECTIF 1 (points 1,2,3).

Chaque équipe crée une séquence en passant par son écriture scénaristique et son synopsis.

Les élèves, par équipes, vont inventer une nouvelle histoire à partir des 5 cartes de jeu qu'ils ont piochées.

Sur la fiche TOURNAGE, les élèves écrivent un synopsis en 3 lignes maximum,toutes les caractéristiques, toutes les actions ainsi que les dialogues et sons de leur séquence, en se remémorant toutes les notions qu'ils ont pu apprendre lors de l'activité SCÉNARIO.

Compétences travaillées :

Valider les compétences abordées précédemment.

Matériel par équipe :

- 1 CARTE AIDE 1
- 1 CARTE OBJECTIF
- 3 CARTES DÉBUT
- 3 CARTES INTRIGUE
- 3 CARTES FIN
- 5 CARTES OBJET
- 3 CARTES PLAN
- 1 FICHE VIERGE TOURNAGE à compléter
(à photocopier page 54-55).

52

activité 5

tournage



Puis, les élèves dessinent deux plans, représentant les deux positions principales que la caméra doit adopter. L'un de ces deux plans doit correspondre à l'échelle de plan qu'ils ont choisis (plan américain, plan large ou gros plan).

Ces deux plans pourront être la base de leur séquence qu'ils pourront ensuite tourner.

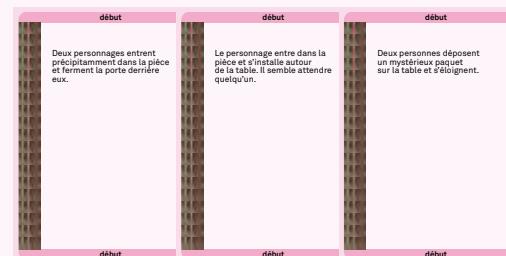
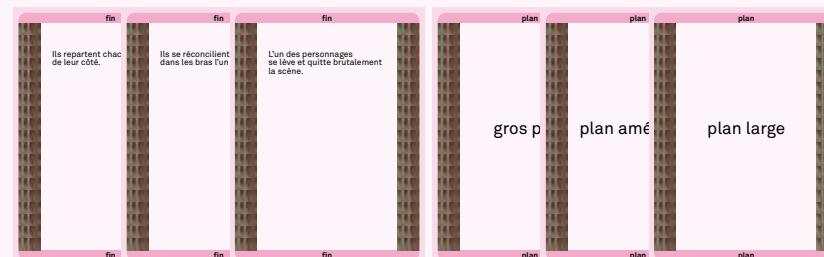
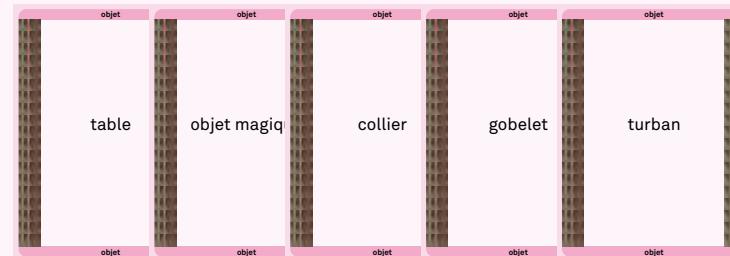
Chaque équipe dispose de **20 minutes**.

Conclusion:

L'enseignant s'assure que les élèves savent expliquer leurs choix.

53

aide	objectif
ÉCRITURE Remplir les éléments d'écriture indiqués dans les cases. Jour / Nuit Intérieur / Extérieur • Type de décor	Créer une séquence, en passant par son écriture scénaristique, son synopsis puis son tournage, en utilisant les notions apprises dans les activités précédentes.
CADRAGES Le gros plan : Cade le regard d'un acteur, tout entrer dans un espace. Il peut montrer une autre partie du corps (une ou deux mains) ou une partie de la pièce. Il peut montrer un objet, un personnage ou plusieurs. Choisir le gros plan : pour isoler le sujet (ce qui est dans le cadre), pour donner une émotion sur le visage de l'acteur, pour attirer l'attention sur un objet.	1. Imaginer une histoire en intégrant les cinq éléments indiqués par les cartes posées au hasard (objet, plan, début, intrigue, fin), ou utiliser l'histoire proposée. 2. Rediger l'histoire sous forme schématique. 3. Imaginer son découpage en plan et story-board. 4. Tourner la scène en distribuant les rôles de l'équipe (comme à l'activité EQUIPE).
aide	objectif



54

activité 5 tournage	
Rédiger une histoire en y intégrant les éléments indiqués sur les cartes proposées.	Préciser quelle échelle de plan, pour chaque plan, convient au sens de votre séquence et dessinez-les:
Synopsis: Rédiger en quelques lignes la synopsis de votre histoire:	Plan n°1: <input type="checkbox"/> gros plan <input type="checkbox"/> plan large <input type="checkbox"/> plan américain
Séquence: Sélectionnez et décrivez les caractéristiques de cette séquence: intérieur extérieur joué nuit	Justification :
Action: Décrire en quelques lignes les actions de votre séquence:	Plan n°2: <input type="checkbox"/> gros plan <input type="checkbox"/> plan large <input type="checkbox"/> plan américain
Dialogue: Désigner dans des cases en quelques lignes quelles dialogues sont prononcés par vos personnages et quelles sont habillés cette séquence:	Justification :
activité 5 tournage	

activité 5

tournage

Rédigez une histoire en y intégrant les 5 éléments indiqués sur les cartes piochées.

Synopsis:

rédigez en quelques lignes le synopsis de votre histoire:

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

Scénario:

sélectionnez et décrivez les caractéristiques de votre séquence:

..... intérieur
..... extérieur
..... jour
..... nuit

55

Action:

décrivez en quelques lignes les actions de votre séquence:

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

Dialogues et sons:

décrivez en quelques lignes quels dialogues sont prononcés par vos personnages et quels sons viennent habiller cette séquence:

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

Précisez quelle échelle de plan vous utilisez pour chaque plan de votre séquence et dessinez-les:

Plan n°1:

- gros plan
- plan large
- plan américain

Justification:

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

56

Plan n°2:

- gros plan
- plan large
- plan américain

Justification:

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

niveau 2

Mise en place et déroulement de l'activité tournage niveau 2:

L'enseignant organise la classe en îlots.

L'enseignant présente ou rappelle les différents métiers du cinéma représentés dans cette activité (définitions à retrouver dans le glossaire).

Chaque groupe dispose de la carte AIDE 2, de la carte OBJECTIF (point 4) et du scénario à réaliser (tous les groupes peuvent réaliser le même scénario ou des scénarios différents).

Chaque équipe procède au tournage de son scénario.

Après préparation, chaque équipe disposera, l'une après l'autre, de **20 minutes**.

Préparation:

Entre 5 et 10 minutes.

La préparation au tournage doit avoir eu lieu en amont.

Chaque équipe vérifie donc que :

- L'accessoiriste a préparé les différents éléments de décor et accessoires.
- Les acteurs ont appris leur texte.

Compétences travaillées:

Arts plastiques: Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création ; acquérir de l'autonomie du geste graphique et pictural ; identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique.

Langage: Reproduire un modèle oral.

Français: Parler en prenant en compte son auditoire.

Matériel par équipe:

1 CARTE AIDE 2
1 CARTE OBJECTIF
1 SCÉNARIO intitulé *L'Objet magique* (pages 66-68).
1 PLAN DE TOURNAGE
VIERGE à compléter si besoin (à photocopier page 61).

Matériel non fourni:

Caméra ou téléphone portable. Micro, éclairage, costumes et accessoires.

Le vocabulaire à acquérir:

Champ : page 74
Post-sonorisation : page 76
Mouvements de caméra : page 75

Le réalisateur, aidé par son équipe, établit un plan de tournage (cf. p.61) ou un story-board (plans dessinés) pour rappeler les différentes actions à tourner et le découpage de la séquence. Le plan de tournage doit montrer clairement les déplacements de la caméra et des personnages dans l'espace du décor et dans la durée de la scène pour coordonner le travail de l'équipe et anticiper d'éventuels problèmes.

Attention : comme il s'agit ici d'un plan-séquence, l'enjeu est aussi de penser lors des déplacements de caméra à réserver un espace hors-champ pour l'équipe qui, sinon, devra trouver à se cacher dans le décor.

Etape 1 - répétition:

Entre 10 et 15 minutes.

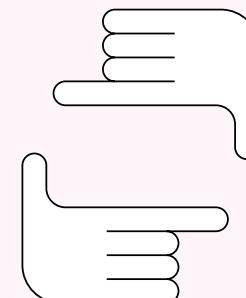
Il faut tout d'abord organiser une répétition de la scène dans son intégralité.

Les acteurs définissent avec le réalisateur les différentes actions à réaliser. Les acteurs s'entraînent à dire le texte (qu'ils ont appris en amont), guidés par le réalisateur. L'opérateur, aidé du scripte, anticipe les différents points de vue que la caméra adoptera durant cette scène.

L'opérateur peut s'aider, dans sa recherche du meilleur plan, en imitant les bords du cadre avec l'index et le pouce de chaque mains.

Pour cet exercice, vous pouvez vous contenter d'un appareil caméra, quelle que soit sa taille ou sa qualité (caméscope, iPad, tablette ou smartphone...).

Le plan-séquence proposé ici ne nécessite pas de pied.



activité 5

59

Les premières remarques formulées par le réalisateur à l'issue de cette répétition générale doivent être entendues, voire discutées selon le degré de collaboration souhaité par le réalisateur. Ce sont ces indications qui permettent aux acteurs et à l'équipe de mieux comprendre les choix et de révéler les difficultés ou obstacles (une position ou un dialogue peu naturels, un micro dans le champ, etc.).

Quelles que soient ces difficultés, c'est bien le réalisateur qui dirige le tournage et arbitre les décisions en cas de désaccord.

L'enseignant ne pourra éviter une phase de cacophonie lors de cet apprentissage d'un travail collectif. Si l'enseignant peut bien entendu insister sur la nécessité de s'écouter les uns et les autres, il doit aussi être patient et faire confiance au réalisateur pour imposer progressivement son autorité.

Il est donc important que le réalisateur soit volontaire, il est le garant du bon déroulement général du tournage et du résultat.

À la fin de cette phase de répétition, les déplacements des uns et des autres sont entendus voire marqués au sol, à la craie ou avec du scotch noir ou de couleur. Lorsque tout est prêt, on peut commencer à tourner, le scripte se préparant à noter le suivi de chaque prise dans un cahier dédié.

Étape 2 - tournage:

Entre 5 et 10 minutes.

Le réalisateur (ou son assistant) prononce une série de formules marquant progressivement le départ de chaque prise:

«Tout le monde en place.»

tournage



**Une fois l'équipe et les acteurs en place :
«Silence.»**

**Une fois le silence obtenu :
«Moteur.»**

**Une fois le mode «enregistrement» lancé sur la caméra, l'opérateur et le preneur de son indiquent chacun leur tour :
«Ça tourne.»**

**Le réalisateur au scripte :
«Annonce.»**

Le scripte annonce, le clap bien lisible pour la caméra, le titre du film, le numéro de la séquence, le type de plan et le numéro de la prise :
«L'Objet magique. Séquence 1.
Plan-séquence, Prise 1.»

Une fois l'annonce faite puis le scripte sorti du champ, le réalisateur peut enfin, sans précipitation, donner le départ pour les acteurs :
«Action!»

Les acteurs peuvent prendre leur temps pour initier l'action. Il n'est pas nécessaire de se précipiter pour incarner correctement son rôle, l'essentiel est de prendre plaisir à jouer pour la caméra.

Conclusion:

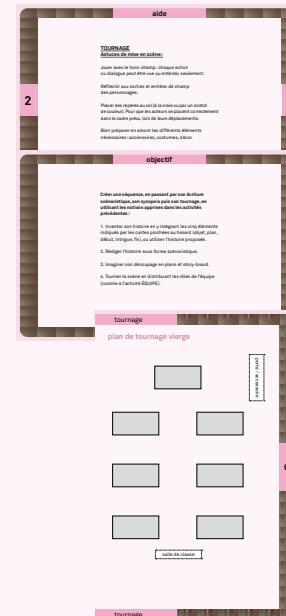
Une fois le film dans la boîte, vous pouvez organiser une séance supplémentaire de «dérushage» projection des différentes prises pour sélectionner, avec la classe, la meilleure prise de chaque équipe.

Entre chaque prise, ne pas hésiter à débriefer, même très brièvement.

Le réalisateur demande à chaque membre de l'équipe comment s'est passée sa partie («Le son ? C'était bien ? L'image ?... »).

Le réalisateur donne de nouvelles directives et conseils afin d'obtenir le résultat le plus conforme à ses attentes avant de passer à une nouvelle prise.

60

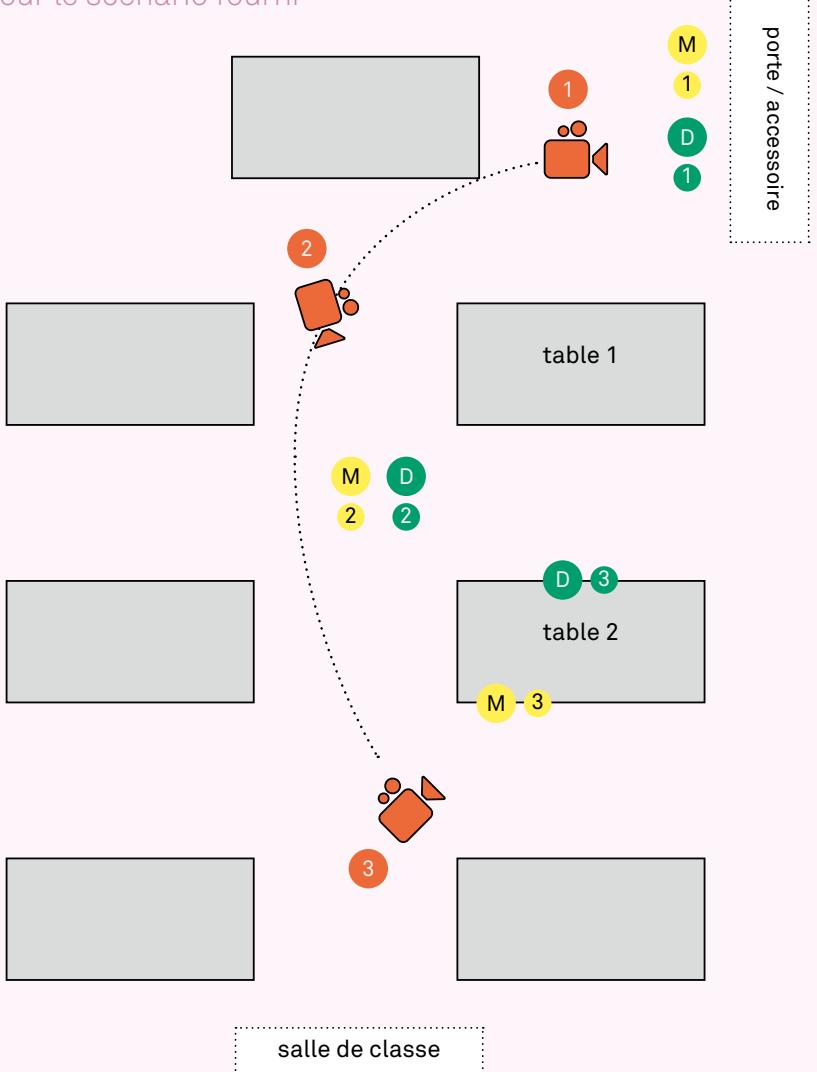


activité 5

tournage

activité 5

exemple de plateau de tournage
pour le scénario fourni

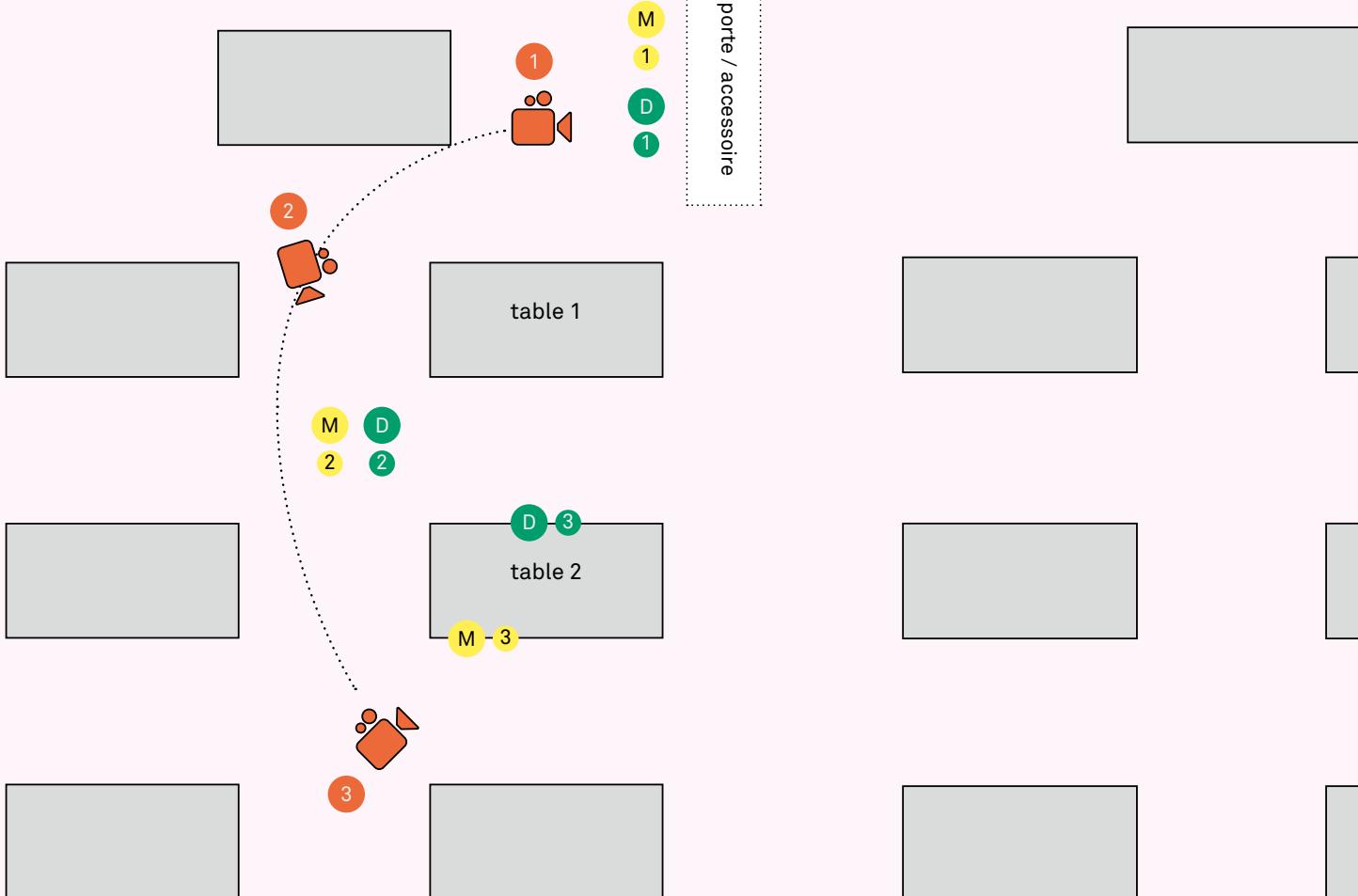


61

tournage

plan de tournage vierge

salle de classe



62

caméra
Mika
Domi

tables

activité 5

tournage

Quelques conseils pour bien réussir le tournage:

Faites attention aux contre-jours, ombres et reflets. Ils sont aussi préjudiciables à la croyance du spectateur dans l'illusion cinématographique que les regard-caméras des acteurs.

Travaillez sur les entrées et sorties de champ des personnages car elles donnent de l'originalité ou du sens à votre récit. Par exemple, montrer les deux personnages sortant chacun d'un côté du cadre, signifie littéralement que «leurs chemins se séparent».

N'hésitez pas à jouer avec le hors-champ. Vous pouvez suggérer n'importe quoi, un accident, une vitre brisée, un orage, un concert de rock, par le simple ajout de sons en post-production. Dans le scénario *L'Objet magique*, ce sont les coups et les voix entendus de l'autre côté d'une porte fermée.

Les «plus», qui peuvent aider à un meilleur résultat ou à canaliser l'attention des élèves:

Un clap pour noter les références des prises (par exemple : séquence 1, plan 1, prise 1);

Un moniteur vidéo branché sur la caméra (cela peut être l'écran d'ordinateur ou le vidéoprojecteur de la classe à condition que les connexions soient de même type, HDMI par exemple) pour que toute l'équipe puisse suivre le cadrage en direct; Une grande planche de polystyrène blanc ou recouverte d'une feuille aluminium pour rediriger un peu de lumière sur un objet, un visage;

Un micro indépendant de la caméra, monté sur perche ou dissimulé dans le décor, branché sur la caméra ou sur un enregistreur son indépendant.

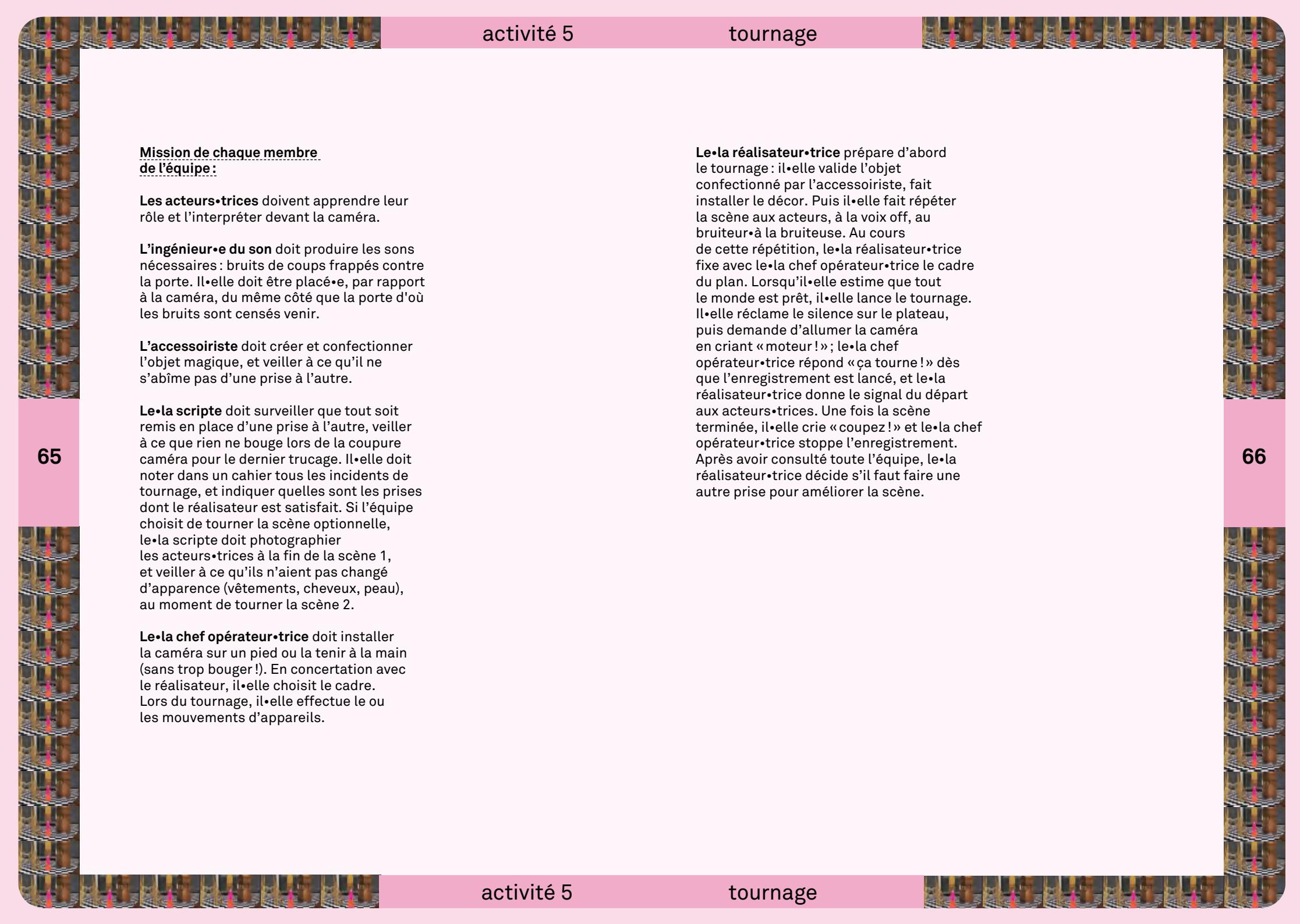
Bon à savoir:**Le tournage d'un plan-séquence**

Le tournage en plan-séquence nécessite tout autant de temps qu'un tournage de plusieurs plans. Bien que cela puisse paraître plus simple, car filmé en continu, tourner un plan-séquence peut occuper l'intégralité d'une séance (environ une heure) car il faut anticiper et répéter les déplacements de caméra.

Commencer l'initiation par la réalisation d'un plan-séquence permet de faire prendre conscience aux élèves que même sans montage les mouvements de caméra redécouper presque naturellement la scène en une variété de plans, ne serait-ce qu'en s'approchant plus près d'une action, passant ainsi, par exemple, d'un plan d'ensemble à un plan rapproché.

Attention à bien spécifier aux élèves au préalable que, pour réaliser un plan-séquence, tout doit être réussi de bout en bout, aussi bien pour le jeu d'acteur que pour la prise de vue.

Enfin, le rythme d'un tournage (et donc de l'exercice) doit être soutenu : n'hésitez pas à faire respecter un certain timing (que nous vous indiquons pour les différentes phases), afin de créer une dynamique de travail active, jouant vous-même en quelque sorte le rôle d'assistant-réalisateur.



activité 5

tournage

65

Mission de chaque membre de l'équipe :

Les acteurs•trices doivent apprendre leur rôle et l'interpréter devant la caméra.

L'ingénieur•e du son doit produire les sons nécessaires : bruits de coups frappés contre la porte. Il•elle doit être placé•e, par rapport à la caméra, du même côté que la porte d'où les bruits sont censés venir.

L'accessoiriste doit créer et confectionner l'objet magique, et veiller à ce qu'il ne s'abîme pas d'une prise à l'autre.

Le•la scrite doit surveiller que tout soit remis en place d'une prise à l'autre, veiller à ce que rien ne bouge lors de la coupure caméra pour le dernier trucage. Il•elle doit noter dans un cahier tous les incidents de tournage, et indiquer quelles sont les prises dont le réalisateur est satisfait. Si l'équipe choisit de tourner la scène optionnelle, le•la scrite doit photographier les acteurs•trices à la fin de la scène 1, et veiller à ce qu'ils n'aient pas changé d'apparence (vêtements, cheveux, peau), au moment de tourner la scène 2.

Le•la chef opérateur•trice doit installer la caméra sur un pied ou la tenir à la main (sans trop bouger!). En concertation avec le réalisateur, il•elle choisit le cadre. Lors du tournage, il•elle effectue le ou les mouvements d'appareils.

Le•la réalisateur•trice prépare d'abord le tournage : il•elle valide l'objet confectionné par l'accessoiriste, fait installer le décor. Puis il•elle fait répéter la scène aux acteurs, à la voix off, au bruiteur•à la bruiseuse. Au cours de cette répétition, le•la réalisateur•trice fixe avec le•la chef opérateur•trice le cadre du plan. Lorsqu'il•elle estime que tout le monde est prêt, il•elle lance le tournage. Il•elle réclame le silence sur le plateau, puis demande d'allumer la caméra en criant « moteur! » ; le•la chef opérateur•trice répond « ça tourne! » dès que l'enregistrement est lancé, et le•la réalisateur•trice donne le signal du départ aux acteurs•trices. Une fois la scène terminée, il•elle crie « coupez! » et le•la chef opérateur•trice stoppe l'enregistrement. Après avoir consulté toute l'équipe, le•la réalisateur•trice décide s'il faut faire une autre prise pour améliorer la scène.

66

activité 5

tournage

scénario

l'Objet magique

Séquence 1**intérieur jour - salle de classe :**

La salle est vide. On entend, venant du couloir, des bruits de course, puis la porte s'ouvre précipitamment, et deux élèves entrent : Mika et Domi¹. Ils sont affolés, et claquent la porte derrière eux. Pendant que Mika court se réfugier à l'intérieur, Domi pousse une table devant la porte pour la bloquer. Mika vient l'aider en empilant sur la table des chaises. Des coups violents sont frappés à la porte (entendus hors-champ, censés provenir de l'autre côté de la porte)². Un hurlement de loup retentit également de l'autre côté de la porte³. Terrifiés, Mika et Domi s'éloignent de la porte, vont vers le centre de la salle.

MIKA, à voix basse
Qu'est-ce qu'on va faire ?

Nouveaux coups très forts sur la porte et grognements effrayants de bêtes sauvages (hors-champ)⁴. Mika et Domi se réfugient sous une table⁵.

DOMI, chuchotant, pressé, en surveillant la porte.
Écoute, Mika, il faut que je te dise quelque chose que j'ai jamais dit à personne. C'est ultra-secret.

MIKA
C'est quoi ?

DOMI
Dans ma poche j'ai un objet magique.

Scénario d'une scène à tourner par les élèves, dans la salle de classe, en un seul plan (sans montage).

¹ Ces personnages peuvent être un garçon et une fille, deux filles ou deux garçons.

² C'est au bruiteur de produire ces sons.

³ Les bruits d'animaux et coups sur la porte peuvent être produits par plusieurs élèves placés derrière la porte pendant la prise ou être enregistrés à part et être ajoutés en post-production (montage).

⁴ Trucage : faites légèrement trembler la caméra lorsque le bruit des coups retentit.

⁵ La caméra peut descendre et se rapprocher des deux acteurs.

MIKA

Comment tu l'as eu ?

DOMI

Je peux pas te raconter. Regarde.

Il sort l'objet de sa poche⁶. C'est un objet de forme quelconque, avec deux extrémités.

DOMI

On prend chacun un bout dans sa main, on se donne l'autre main, et on disparaît d'ici.

MIKA est héberlué, il regarde l'objet, hésite.

Aux bruits qui viennent de la porte, on comprend que les bêtes sont en train d'enfoncer la porte.

DOMI

Vas-y, on n'a rien à perdre.

MIKA

Mais ça va marcher ?

DOMI

Je sais pas, j'ai jamais essayé.

Bruit de la porte enfoncee qui entraîne la table et les chaises. Mika attrape l'une des extrémités de l'objet, Domi tient l'autre. Avec un peu de crainte leurs deux autres mains se rapprochent. Nous entendons la porte céder avec fracas (hors-champ). Alors les deux enfants se prennent la main, et ils disparaissent dans un éclair⁷.

⁶ Trouver où confectionner cet objet, c'est la mission de l'accessoiriste, en accord avec le réalisateur. Cet objet doit tenir dans une poche et comporter deux extrémités. Il doit être d'une couleur vive, pour être bien visible malgré sa taille, et d'une forme assez inhabituelle pour avoir l'air magique. Il doit être assez solide pour ne pas se casser dans la poche et résister à plusieurs prises.

⁷ Trucage : au moment où les deux personnages se sont pris la main, arrêter la caméra (bouton : arrêter l'enregistrement) sans la faire bouger d'un millimètre. Les deux acteurs quittent le champ. Rallumez alors la caméra et tourner les dernières secondes de la scène. Vous pouvez, juste avant d'arrêter la caméra, ajouter une lumière vive, un pétard, ou une fumée, pour renforcer l'effet de disparition.

scénario

scène optionnelle⁸

Séquence 2
extérieur jour - cour de récréation :

Les deux enfants apparaissent dans la cour de récréation⁹. Ils regardent autour d'eux, étonnés.

MIKA

Mais pourquoi on est dans la cour?

DOMI

On a dû être téléportés.

MIKA

Mais... euh... du coup...

On est invisibles ou pas?

DOMI

Je sais pas.

Mais tant qu'on a nos jambes, on court.

Mika part en courant dans une direction, Domi dans l'autre. Ils sortent du champ par les deux côtés du plan. Puis Mika, toujours en courant, revient dans le champ et sort dans la direction de Domi.

⁸Si vous décidez de tourner cette scène optionnelle, vous devrez nécessairement faire un montage. Des logiciels ou applications gratuites d'édition vidéo permettent de mettre bout à bout des plans et même de créer des titres et génériques.

Exemples de logiciels gratuits : *VSDC Free Video Editor*, *Video Pad*, *Audacity*. Applications mobiles et tablettes gratuites : *Quik* pour Android, *Splice* pour iOS.

⁹Si vous avez réalisé un effet spécial (lumière, pétard, fumée) lors de la disparition des deux personnages à la fin de la scène 1, il est conseillé de le réaliser à nouveau lors de leur réapparition.

pistes pour exercices complémentaires

Le « tourné-monté »

À l'époque des formats analogiques linéaires (cassette, pellicule...), il suffisait d'arrêter la caméra et de la rallumer après s'être placé ailleurs pour obtenir à la lecture l'enchaînement de deux plans/points de vue différents, qui se succédaient sur la bande. Bien entendu, il fallait éviter le clap et les mots « action » et « coupez » pour que le raccord soit transparent et on ne pouvait enregistrer qu'une prise par plan. Aujourd'hui, ces formats sont de plus en plus rares et les images sont presque exclusivement enregistrées en formats numériques et non linéaires.

Les plans et prises ne sont pas enregistrées en succession sur une bande mais sauvegardées en fichiers séparés sur un disque dur, une clef usb ou dans l'appareil.

Il demeure possible de simuler l'effet « tourné-monté » pendant la lecture de vos plans. Il suffit d'organiser une liste de lecture (« playlist ») dans un logiciel de lecture vidéo type VLC ou via le lecteur de votre caméra ou mobile, en y indiquant l'ordre dans lequel vous aimerez voir les plans s'enchaîner. L'avantage du numérique est que vous pourrez supprimer ou conserver ce que vous voulez et même changer l'ordre des plans dans la liste de lecture pour essayer différents enchaînements.

Attention cependant à bien se rappeler au tournage de ne pas faire les annonces après que le caméraman a démarré l'enregistrement, comme pour le tourné-monté classique.

Attention:

L'exercice du tourné-monté ne prend pas aussi efficacement en compte les notions d'unité et de découpage de la scène que le plan-séquence qui impose plus naturellement aux élèves de penser la scène en termes de déplacements de caméra et de personnages dans une unité de temps, de lieu et d'action. L'exercice du « tourné-monté » peut cependant trouver sa place à la suite d'une première séance autour du tournage en plan-séquence, quand les élèves auront mis en œuvre quelques notions de découpage. Il amène alors à développer les notions de montage et de raccords.

Le tournage en 3 plans :

Cela se passe comme pour le tournage du plan-séquence mais il faut cette fois veiller aux « raccords » entre les plans. Le•la scripte devra être plus attentif•ve à la continuité des costumes et de l'action entre les différents plans (pour éviter les fameux « faux raccords »).

Lors de la préparation au tournage, découpez la séquence en autant de parties que de points de vue. En une séance d'une heure, il est raisonnable de se fixer comme objectif 3 plans à tourner, par exemple le classique trio « plan large / plan d'ensemble / gros plan » : on présente le décor, on s'approche de l'action et le gros plan isole finalement un détail, un visage ou un objet.

À noter qu'il faudra prévoir un temps de montage équivalent, environ une heure pour un montage simple.

Si vous n'arrivez pas à tourner un plan après de multiples prises, passez à la suite ou remplacez par un nouveau plan.

À la fin ou au début du tournage, enregistrez un silence plateau d'environ une minute afin de disposer d'un arrière-plan sonore continu pour le montage. Cette bande-son masquera en partie les effets de coupe lorsque vous enchaînerez les plans au montage.

pistes pour exercices complémentaires

Le photo-roman :

Pour limiter le temps dévolu au processus de montage tout en sensibilisant les élèves à la notion d'enchaînement, de mouvement et de durée des plans, n'hésitez pas à recourir à la forme du photo-roman où chaque photographie correspond à un plan figé, à l'instar du film de Chris Marker, *La Jetée* (France, 1962, 28 min).

Pour chaque plan-photo, les élèves doivent imaginer une pose et un cadre pour représenter au mieux l'action.

À noter que ces photos peuvent être montées en format diaporama ou sur un logiciel de montage.

L'ajout de sons lors d'un montage de ces photos apportera une dimension narrative et filmique et amènera aussi une dimension temporelle, en travaillant sur la durée des photogrammes et le rythme de leurs enchaînements.

L'adaptation d'un texte littéraire :

Prévoir au minimum une séance en classe uniquement pour l'adaptation (puis les différents temps de tournage décrits plus haut pour réaliser le scénario obtenu). Proposer aux élèves l'adaptation d'une courte scène d'un roman en forme cinématographique et se confronter aux difficultés de transposition, même de manière théorique.

Ce travail peut convoquer des modes d'analyse similaires à l'étude de texte littéraire, comme par exemple faire repérer et souligner par différentes couleurs les effets qui pourront être créés par les

décors, les lumières, les sons, les cadrages (qu'est-ce qui sera montré par l'image et qu'est-ce qui peut l'être par le son ?), les dialogues à conserver ou transformer, les actions « essentielles », les émotions « invisibles » mais à faire ressortir...

L'imitation ou la parodie :

L'exercice du « remake » consiste à imiter, plan par plan ou en reprenant certains détails importants, une scène d'un film existant, sur le mode sérieux ou sur un mode parodique.

Dans la même perspective parodique, on peut aussi s'amuser à faire un nouveau doublage de cette scène, conserver la bande image et remplacer la bande-son originelle par les dialogues, musiques et sons réalisés par la classe.

Glossaire les grandes notions de l'écriture cinématographique

À chacune des activités de l'Atelier cinéma sont associés des notions et un vocabulaire. Vous les trouverez détaillés ci-après :

Bande-son

ensemble des éléments sonores du film : dialogues (paroles prononcées par les acteurs), bruitages ou sons d'ambiance (bruits émis par des objets présents ou non à l'image, par exemple : bruits de voitures, claquement de porte, chant d'oiseaux), musique. La bande-son est synchronisée avec les images, car chaque élément sonore correspond à une image précise.

Cadre, cadrage

opération qui consiste, pendant le tournage, à choisir ce qui entrera dans le champ de l'image et sera donc filmé par la caméra.

Champ

désigne le fragment d'espace donné à voir, délimité par les quatre côtés du cadre.

Décor

- Le lieu où se déroule la séquence.
- Les éléments de décoration (construction, cloisons, meubles, accessoires, etc.) de ce lieu.
- Partie du plateau de tournage où est filmée l'action.

Décorateur-trice

personne qui réalise le décor, souvent avec une équipe (on l'appelle alors chef décorateur). Elle peut soit construire tout le décor, dans un studio, soit certaines parties, si le tournage a lieu dans un décor naturel (par exemple une maison, une forêt, un bateau).

Dialogues

dans le scénario, paroles prononcées par les personnages.

Montage

opération consistant à placer les plans les uns après les autres. Le•la monteur•euse commence en général par le montage

Mouvements de caméra

des images, puis il•elle associe aux images les sons correspondants : les dialogues, puis les bruitages, et la musique. Il•elle constitue ainsi un récit audiovisuel.

les plus petits mouvements de caméra sont appelés recadrages. Parmi les mouvements de caméra plus développés, on distingue le panoramique et le travelling. Lors d'un panoramique, la caméra pivote sur son pied, lequel reste fixe. Lors d'un travelling, la caméra se déplace au sol sur un pied lui-même monté sur un rail, et/ou dans les airs à l'aide d'un bras articulé. Le zoom permet de simuler un rapprochement ou un éloignement de caméra sans déplacer physiquement la caméra en faisant seulement varier la focale.

Off

se dit d'un son (voix, bruit, musique, etc.) dont l'origine ne se situe pas dans le champ. (contraire : in)

Plan

un plan est une suite d'images enregistrées sans interruption. Si la caméra ne change pas de position pendant l'enregistrement, on parle de plan fixe. Si la caméra bouge en pivotant sur son axe, sans que son pied ne soit déplacé, on parle d'un plan panoramique. Si l'axe de la caméra se déplace horizontalement pendant l'enregistrement du plan, il s'agit d'un plan travelling. S'il se déplace verticalement, il s'agit d'un plan grue. La notion de valeur de plan permet de désigner la quantité d'informations visuelles que contient un plan. Si par exemple, le plan montre toute une rue, avec les passants, les voitures, les immeubles, c'est un plan général. S'il montre seulement les yeux d'un personnage, c'est un très gros plan. Entre ces deux extrêmes, il existe plusieurs valeurs de plans classiques, parmi lesquels le plan d'ensemble, le plan moyen, le plan américain, le gros plan.

Photogramme	image tirée d'un plan (la vitesse classique d'enregistrement du cinéma est 24 images par seconde).
Post-sonorisation	enregistrement des éléments de la bande-son (bruits, dialogues) qui, volontairement ou par suite d'une erreur, n'ont pas été obtenus pendant le tournage. L'enregistrement des dialogues après le tournage est réalisé pendant la post-synchronisation (ainsi nommée parce que cet enregistrement doit suivre les mouvements des lèvres de l'acteur).
Scénario	document qui raconte par écrit ce que le film va raconter avec des images et des sons.
Séquence	partie du scénario (et du film) caractérisée par une unité de lieu. Chaque changement de décor ou du type de lumière (jour / nuit) entraîne un changement de séquence.
Tournage	opération pendant laquelle les images du film sont enregistrées. Le plus souvent les sons sont enregistrés en même temps, mais parfois ils sont enregistrés, pour tout ou partie, après. La musique et les bruitages sont généralement enregistrés après le tournage, et les dialogues pendant le tournage. Le lieu où l'équipe de tournage travaille autour du décor est nommé le plateau.

Glossaire

les métiers du cinéma

Parmi les nombreux métiers impliqués dans la fabrication d'un film, les suivants font partie de ceux qui interviennent pendant le tournage :
(ou régisseur-se décor) a la responsabilité de tous les objets dont les acteurs auront besoin pendant le tournage (vaisselle, stylo, livres, voiture, etc.).
personne qui interprète un personnage. Pendant le tournage du film, l'acteur exécute les actions et dit les dialogues en suivant les didascalies ou intentions de jeu. Il peut aussi improviser entièrement ou partiellement les actions et les paroles de son personnage. Il est rare que les acteurs se contentent de jouer leur rôle comme il est écrit sans y apporter leur patte.
personne qui dirige l'équipe image. Elle crée l'éclairage (ou lumière) avec les électriques, assure le cadrage avec le cadreur ou cadreuse et avec l'aide des assistants caméra, et organise les mouvements d'appareils réalisés par les machinistes.
personne qui trouve ou fabrique les habits que portent les acteurs lorsqu'ils interprètent les personnages. Pendant le tournage, elle les range, les nettoie, les repasse, etc.
personne qui enregistre la bande-son du film, soit pendant le tournage, soit après celui-ci. Pour la prise de son directe (pendant le tournage), elle est souvent assistée d'un(e) perchiste, qui approche le micro le plus près possible des acteurs au moyen d'une perche.

Réalisateur•trice

personne responsable de tous les choix artistiques et techniques qui accompagnent la fabrication du film. Elle peut d'abord intervenir sur l'écriture du scénario. Puis elle oriente la confection des costumes et la fabrication des décors, choisit les acteurs, effectue le découpage et détermine les cadrages avec le chef opérateur. Elle dirige les acteurs et leur fait recommencer leur interprétation jusqu'à ce qu'il la juge satisfaisante. Elle dirige ensuite le montage et toutes les autres opérations jusqu'à l'achèvement du film.

Scrite

est chargé-e, pendant le tournage, de prendre note de toutes les informations importantes qui seront utiles les jours suivants, ou ultérieurement, lors du montage

79

Photographie

Michel Ocelot



Michel Ocelot

Credit : Marco Gentil - Le Mépris

80

Création

thaumatrope

Fabriquer un thaumatrope :

Chaque élève dessine à l'aide d'un compas 2 cercles de 4 cm de rayon sur une feuille de papier et 1 cercle de 4 cm de rayon sur un carton.

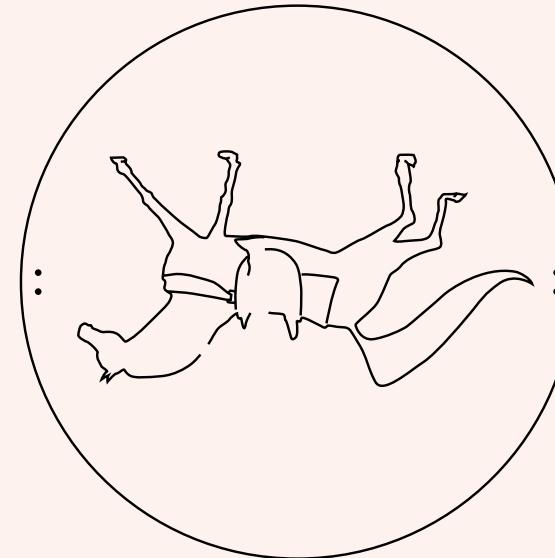
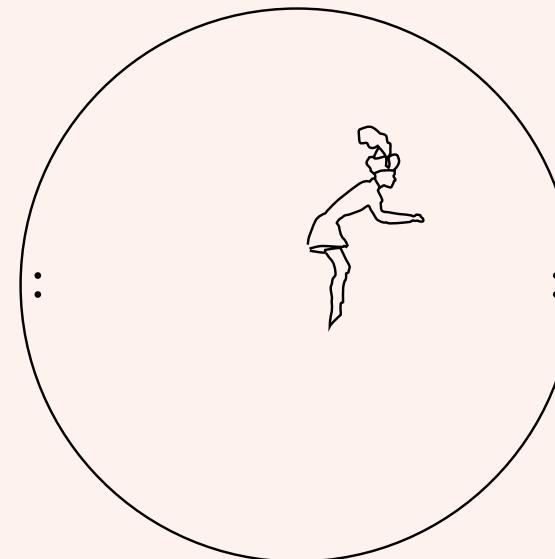
Ensuite, l'élève réalise un dessin complémentaire sur chaque cercle de papier. Par exemple : un oiseau sur une face et une cage assez grande pour contenir l'oiseau sur l'autre face.

Puis, l'élève découpe les cercles et colle les disques dessinés de chaque côté du disque en carton, en faisant bien attention à mettre les images dans le bon sens.

Il perce ensuite un trou de chaque côté du disque avant de glisser un élastique dans chaque trou.

Il ne reste plus qu'à faire tourner le disque entre les doigts à l'aide de l'élastique.

L'élève verra ses deux images ne faire plus qu'une. À la base, le cinéma c'est ça !



l'Atelier cinéma

un projet développé par le CNC

Présidente
Frédérique Bredin

Direction du projet
Julien Neutres
Françoise Pams

Coordination du projet
Mélanie Millet
Manon Musset
Direction de la création, des territoires et des publics

Comité de pilotage
Laurence Loeffel
Inspection générale de l'Éducation nationale
Enseignement primaire
Enseignements et éducation artistiques
Renaud Ferreira
Inspection générale de l'Éducation nationale
Lettres - cinéma

Ayda Hadizadeh
Thomas Leroux
Évelyne Aguilée
Barbara Daviet
Direction générale de l'enseignement scolaire
du ministère de l'Éducation nationale

Bruno Dairou
Eric Rostand
Délégation aux arts et à la culture - Réseau Canopé

Daphné Bruneau
Béatrice de Pastre
Ariane Nouvet
Élise Veillard
Centre national du cinéma et de l'image animée

Consultant
Xavier Grizon

Conception et développement

Learn in fun
Cédric Bouchet
Mathieu Blayo
Stéphanie Pleau-Varet
Gilles Verdiani

Conception graphique
c-album
Laurent Ungerer
Mélissa Raffin
Xavier Morlet

Fabrication
Abéilles – Games on Demand

Le CNC remercie chaleureusement toutes les écoles
qui ont participé à la réussite de ce projet, et
notamment :

- l'école **Maryse Hilsz**, dans le 20^e arrondissement à Paris,
- l'école **Jacques Prévert** à Guéret
dans le département de la Creuse,
- l'école **Carnot** à Noisy-le-Sec
dans le département de la Seine-Saint-Denis,
- l'école **Jean-Jaurès II** dans le département de la Seine-Saint-Denis,
- l'école **Antoine de Saint-Exupéry**
dans le département de la Seine-Saint-Denis,
- l'école **Jean Dion** à Château-Porcien
dans le département des Ardennes,
- le collège **Michelet** dans le 19^e arrondissement à Paris,
- le collège **Nicolas Appert** à Châlons-en-Champagne
dans le département de la Marne.

crédits
Azur et Asmar de
Michel Ocelot (2006)
© Nord-Ouest Films
- Studio O - Mac
Guff Ligne - France
3 Cinéma Rhône-
Alpes Cinéma -
Artemis Production
- Zahorimedia
- intuitions Films -
Lucy Red





Ce livret à destination des enseignants est une entrée en matière pour appréhender les activités proposées dans l'Atelier cinéma. Il leur offre également des pistes d'animation et les solutions des activités.

