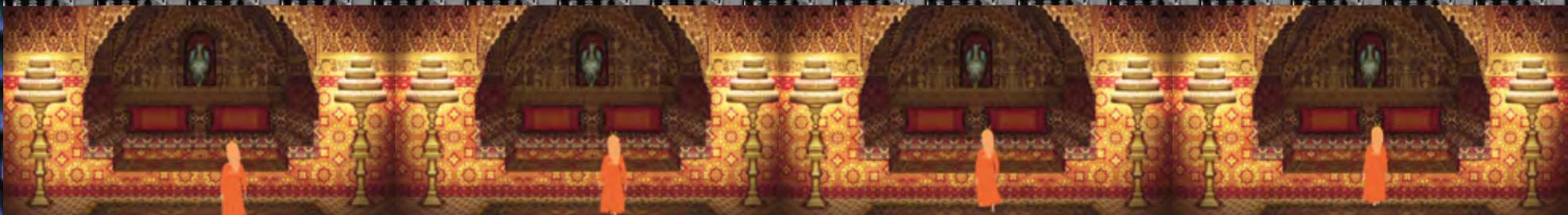


Guide d'accompagnement  
de l'Atelier cinéma  
**livret montage**





**L'essentiel pour se sentir à l'aise pour mener l'activité Montage :**

- Comment mettre en place l'activité montage ?
- Comment transmettre la notion de montage sans ordinateur ?

**Pour aller plus loin :**

- Pistes pédagogiques complémentaires
- Glossaire : vocabulaire relatif au montage et aux effets de montage

L'activité « montage » de l'Atelier cinéma vous propose d'initier les élèves à cette spécificité cinématographique. Les cartes AIDE et OBJECTIF leur permettent d'avancer par étape dans la conception d'un montage d'images fixes. Grâce à cette activité, les élèves pourront assimiler les notions relatives à cette activité et se les approprier par la pratique. L'ensemble des indications nécessaires au bon déroulement de cette activité se trouve dans le livret enseignant (p.40-49). Toutes les notions nécessaires à l'appréhension du travail relatif à la création cinématographique se trouvent dans le glossaire du livret enseignant (p.74-78). Les notions relatives au montage sont reprises de manière augmentée dans ce guide.

Ce petit guide est un outil complémentaire à l'utilisation de l'outil ludo-pédagogique l'Atelier cinéma. Il offre des pistes de réflexions sur cette activité, tout en proposant des pistes pédagogiques et une possible exploitation du film *Azur et Asmar* de Michel Ocelot.

Il vous est proposé par le CNC.

## Comment mettre en place l'activité montage ?

Nous vous conseillons avant l'organisation de séances de jeu avec l'Atelier cinéma de prendre le temps de bien avoir en main le matériel : Chacune des 5 boîtes de l'Atelier cinéma s'adresse à une équipe de 5 à 7 jeunes, permettant ainsi de constituer 5 équipes pour des groupes de 25 à 35. Pour chaque activité, des grandes cartes « OBJECTIF » et « AIDE » sont à disposition des équipes.

L'Atelier cinéma comprend également un livret de l'enseignant auquel vous pouvez à tout moment vous référer au besoin. Un jeu de cartes **Activité 4** (cartes vertes) est distribué à chaque groupe qui en prend connaissance, en particulier les cartes OBJECTIF et AIDE. Chaque groupe reçoit 20 cartes MONTAGE qu'il place sur la table, de telle sorte qu'elles soient visibles par tous.

L'enseignant présente les notions de montage et de photogramme (définitions à retrouver dans le glossaire du livret de l'enseignant p. 75 et compléments présents dans ce guide). Il donne ensuite la consigne de l'exercice (cf. la carte objectif).

La durée nécessaire au bon déroulement de cette activité est de **15 minutes** pour le niveau 1 et **10 minutes** pour le niveau 2. Mais celle-ci varie bien sûr selon le temps d'attention des élèves, cependant n'hésitez pas à respecter ce temps et à présenter cette étape comme une course contre la montre, ainsi les élèves maintiendront leur niveau d'attention au maximum.

### Niveau 1 :

Les élèves doivent classer les photogrammes dans le même ordre que dans l'histoire originale d'*Azur et Asmar* décrite sur la carte « OBJECTIF 1 ».

Parmi les 20 cartes, il y a 8 intrus, il s'agit de photogrammes qui ne font pas partie de la séquence à monter. La carte AIDE comprend un indice pour chacune des cartes à assembler, cela afin d'aider les élèves à les classer dans l'ordre du film.

### Niveau 2 :

À partir des 8 cartes intrus, l'activité propose aux élèves d'inventer une nouvelle histoire. Afin de les guider dans leur création, les pages 46 à 49 du livret de l'enseignant mettent à disposition un support imprimable sur lequel les enfants peuvent écrire leur synopsis, le cadre choisi pour chacun des plans, mais aussi indiquer ce qui compose la séquence, l'action et la voix, autrement dit le lieu où se déroule la séquence, ce qu'il se passe dans cette séquence et ce qu'il se dit.

Plutôt que de donner la même consigne à chaque groupe, à partir du niveau 2, vous pouvez demander aux élèves du groupe A d'imaginer ce qu'il se passe avant la séquence de Michel Ocelot, et au groupe B ce qu'il se passe après...



Les solutions de cette activité se trouvent p. 42-43 du livret enseignant



## Comment transmettre la notion de montage sans ordinateur ?

### Le montage est propre à l'audiovisuel et sa définition tient en quelques mots :

Action d'assembler deux plans. Les plans sont l'unité de base du montage, leur assemblage formera des scènes et des séquences qui constitueront le film. Le montage constitue le squelette de toutes ces images et assure la cohérence de l'ensemble. Le montage est apparu très rapidement dans l'histoire du cinéma, les premiers embryons datant de la toute fin des années 1890. La technique qui permet le montage a fortement évolué avec l'arrivée de la vidéo et de l'ordinateur dans la chaîne de production cinématographique. Lorsque l'on pense au montage, il nous vient immédiatement à l'esprit des noms de logiciels souvent complexes dans leur prise en main.

### L'activité « montage » de l'Atelier cinéma permet de revenir à l'origine du montage :

C'est-à-dire à partir de l'assemblage de photogrammes. Avant que le montage ne s'effectue sur ordinateur, le monteur se travaillait directement sur la pellicule du film. À l'aide de ciseaux ou de colle, il ou elle assemblait les morceaux de pellicule préalablement sélectionnés par le réalisateur·trice. Grâce aux différentes cartes à disposition, les élèves pourront saisir concrètement l'image et la déplacer sur la table. Il est important que la notion de montage soit appréhendée dans sa matérialité et soit accompagnée de « sens ». Il ne s'agit pas de déplacer des images simplement pour les agencer mais bien de demander aux élèves de justifier leur choix ; en effet, chaque association fait dire autre chose aux images ainsi rapprochées.

### Le montage est « productif » :

Il assure la mise en présence de deux éléments filmiques, entraînant la production d'un effet spécifique que chacun de ces deux éléments, pris isolément ne produit pas. La signification d'un plan va dépendre en grande partie de ceux qui le précèdent, il en est de même pour les photogrammes. Pour illustrer cela et donner plus de sens à la pratique du montage à vos élèves vous pouvez essayer une expérience simple. Il vous suffit de choisir l'image d'un visage neutre puis disposez cette même image avant ou après un gâteau appétissant ou enfant triste...

Si vous n'avez pas le temps de produire des images avec vos élèves vous pouvez utiliser les photogrammes proposés p.12. Questionner les élèves sur ce que ces montages produisent chez eux...

Ils devraient vous indiquer que sur le premier montage Azur est heureux de voir le bonheur des autres, sur le second qu'il a probablement faim, et sur le dernier qu'il compatit avec l'enfant qui pleure.

Nous comprenons bien qu'après cette expérience une même image, une même expression d'un personnage peut varier dans son sens. Cette expérience s'appelle « l'effet Koulechov », elle porte le nom du réalisateur russe qui a théorisé l'importance du sens et de l'agencement des images au sein d'un même montage.

Pour des résultats plus probants il est préférable de faire la même expérience avec des plans filmés.

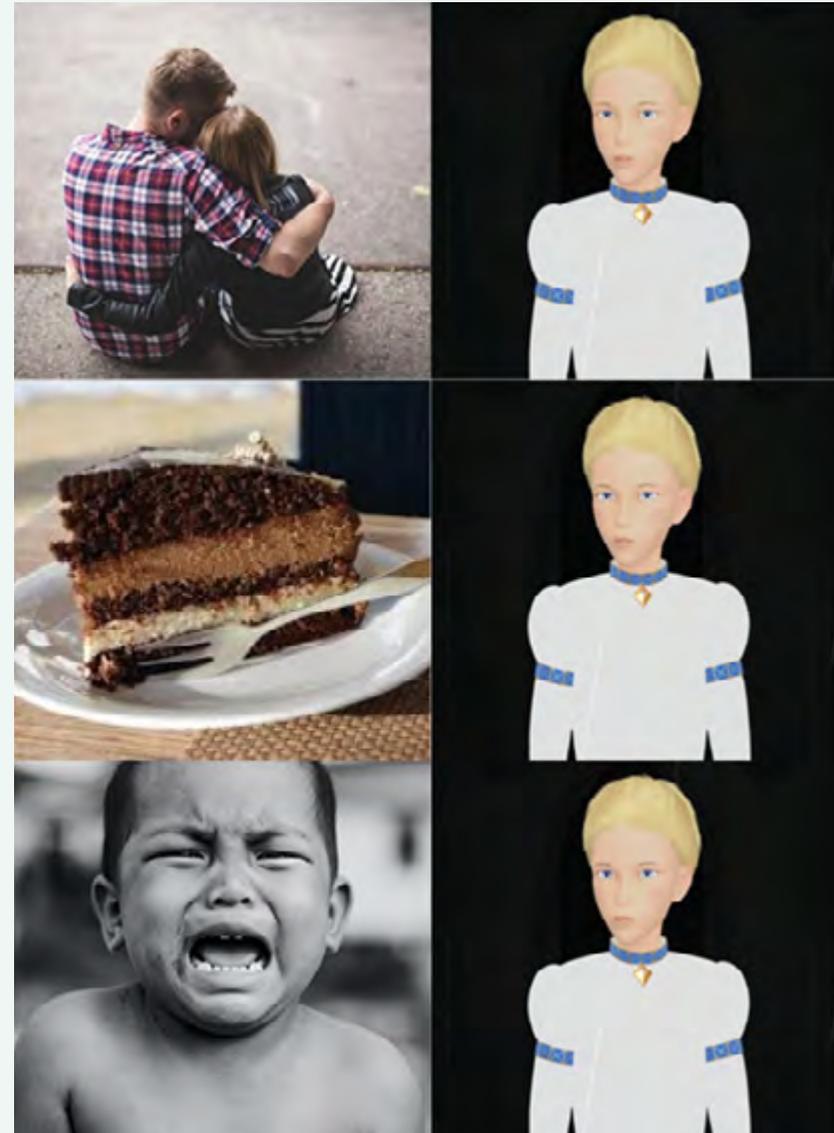
**L'effet Koulechov avec des plans filmés :**

Si l'exercice vous plaît, il est tout à fait possible de réaliser cette expérience à partir de plans filmés par les élèves.

Il vous suffit de prendre une vidéo neutre d'un des élèves et de leur demander d'associer ce plan à d'autres en accord avec une émotion ou une sensation : tristesse, dégoût, appétit, envie... On veillera à prendre en compte les éventuelles réactions d'élèves pour lesquels l'effet Koulechov, dans le cas des images proposées, ne fonctionnerait pas et resterait purement théorique. On se demandera pour quelles raisons l'expérience peut ne pas marcher : problème de direction des regards, de différences de décor, de lumière...

Une fois les trois paires d'images ainsi envisagées, ne pas hésiter à rappeler ce qui relève de l'évidence, mais d'une évidence que ces trois montages a pu remettre plus ou moins en question : l'image de droite est toujours la même.

On peut d'ailleurs demander aux élèves ce qu'ils perçoivent dans ce visage, observé séparément. À quoi pense Azur ? Il s'agit de mettre en évidence le fait que lorsque l'on montre le visage de Azur, à la suite d'une autre image, celle-ci « entre en résonance » avec l'image vue précédemment.



## Propositions de pistes pédagogiques complémentaires

### Utiliser les 12 cartes du niveau 1 pour proposer un ordre différent de celui élaboré par Michel Ocelot

Le premier niveau invite les élèves à reconstituer le montage de la séquence selon l'ordre choisi par le réalisateur. Une fois que les élèves ont réussi cela, vous pouvez leur proposer de « remonter » la séquence selon l'ordre qu'ils souhaitent. Pourquoi ne pas commencer par Azur respirant le doux parfum du jardin de la nourrice pour introduire la séquence ? Qu'est ce que cela induit si la séquence commence par un gros plan ?

### Utiliser l'application de l'Atelier cinéma pour faire un montage d'images animées

L'Atelier cinéma existe également en version numérique, disponible gratuitement sur Google Play et AppStore. L'application permet aux élèves d'appréhender le montage et de découvrir ce qui se rapproche d'une timeline (ligne de temps que l'on retrouve sur les logiciels professionnels de montage.) Cela permet aux élèves de se familiariser à des aspects techniques et de découvrir les possibilités de la post-production (couleurs de l'image, effets spéciaux, bruits additionnels ...).

L'activité Montage s'appuie sur la même séquence du film de Michel Ocelot mais avec des images animées et des plans, et non des photogrammes, qu'il faut remettre dans l'ordre.

Pour compléter, d'autres activités permettent de travailler les notions relatives au montage :

- Pour le montage images : activité « lumière », la partie montage de l'activité « tournage » et pour l'expérimentation autour de la post-production l'application propose aux élèves de faire des choix d'effets spéciaux à la fin du tournage.
- Pour le montage son : activités « doublage » et « son ».

### Ajouter différents éléments aux images : inventer le dialogue et imaginer l'ambiance sonore

Une fois que les élèves ont placé leurs cartes sur la table selon un montage qui leur est propre, vous pouvez leur demander d'aller plus loin dans la mise en scène de leur petite suite de photogrammes. Vous pouvez leur demander d'imaginer le dialogue entre les personnages ou une voix off sur l'ensemble de la séquence. Ensuite, vous pouvez leur demander de créer l'atmosphère générale de la séquence en imaginant son ambiance sonore.

Les élèves peuvent alors être invités à répondre aux questions suivantes : Qu'imaginez-vous comme sons, bruits, musique lorsque vous regardez cette image ? Entendez-vous des oiseaux dans le jardin de la nourrice ou d'autres sons ? Mettriez-vous une musique additionnelle ? Les élèves peuvent laisser libre court à leur imagination. Ce travail peut être uniquement « explicatif » (présentation orale) ou illustré (bruitages en direct).

Imaginer une mise en scène de ces plans

Les photogrammes de l'activité montage sont des images fixes. Il n'est pas possible de les modifier pour varier le cadrage de celles-ci. Vous pouvez demander aux élèves d'imaginer d'autres possibilités de cadrage en faisant des propositions orales : Comment aurais-tu filmer le buffet de la nourrice ? En gros plan, comme Michel Ocelot ou autrement ? Comment aurais-tu imaginé l'arrivée d'Asmar ? Au-delà de l'argumentaire oral, vous pouvez proposer aux élèves de recadrer les photogrammes par le biais de caches, ou de redessiner le plan s'ils choisissent un cadre plus large que celui proposé par le photogramme fourni. Cette activité complémentaire vous permettra d'engager avec vos élèves des discussions riches sur la question du cadre et du point de vue. Chaque groupe peut présenter une version différente et la défendre à l'oral devant le reste de la classe.

Time line de papier

(cf. photo ci-après)  
Il vous est possible de proposer aux élèves de comprendre des notions clés du montage en imaginant une timeline de papier sur la table. Une fois que toutes les images à poser sont placées dans l'ordre souhaité, vous pouvez leur demander d'imaginer les transitions possibles entre chaque image (ex. montage cut...). Les différents effets de montage vous sont proposés dans le glossaire de ce guide. Vous pouvez prévoir des papiers de différentes couleurs, ainsi si l'élève souhaite créer une rupture entre les images, il peut placer entre ces deux images un papier de couleur jaune par exemple qui représente « le cut »,

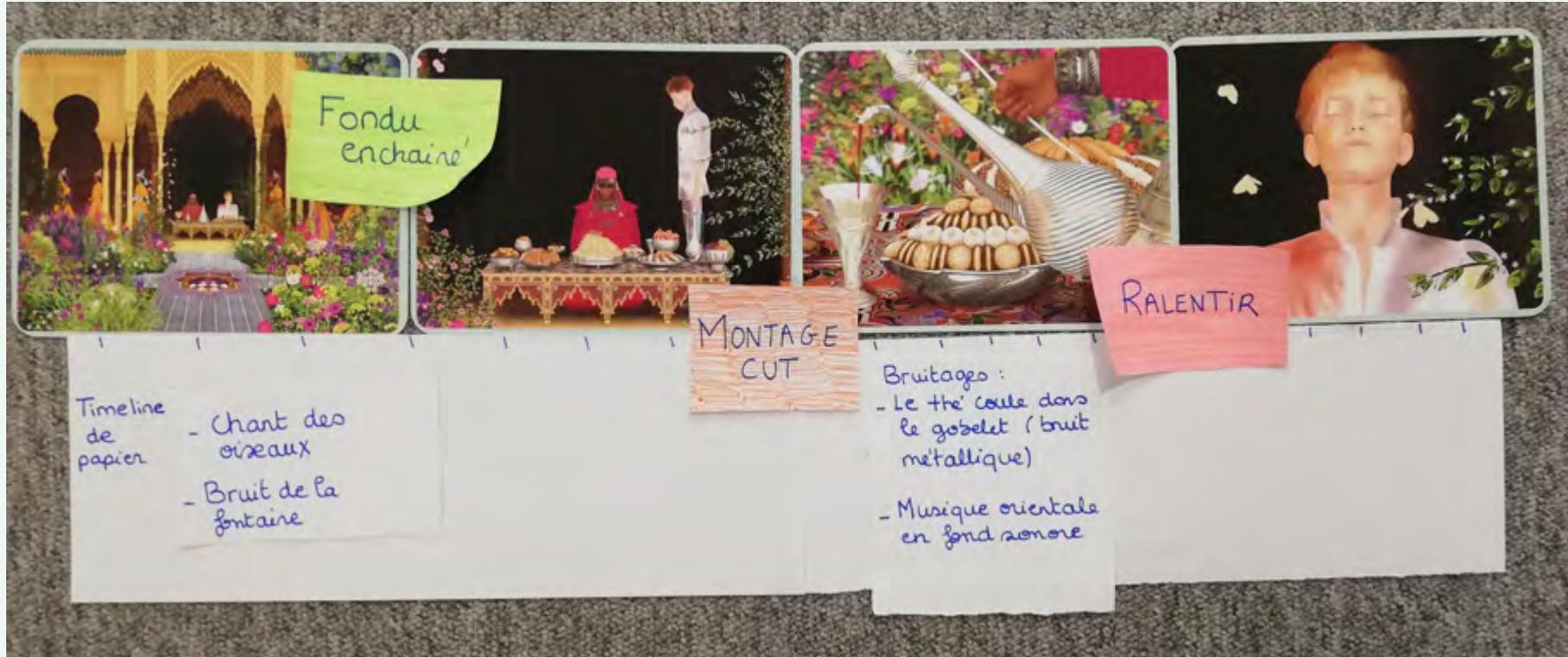
s'il souhaite un fondu enchaîné pour amener à une transition plus discrète, il peut placer un papier de couleur verte par exemple entre les deux photogrammes.

La matérialité de ces effets leur permettra de saisir les possibilités du montage. Il est également possible d'imaginer des papiers de couleurs influant sur le rythme : rouge pour accélérer, bleu pour ralentir par exemple. Pour être efficient, chaque choix doit être justifié.

Témoignage de Julia Legrand, enseignante :

*« Je ne m'attendais pas à l'efficacité de cette activité. Pour moi le montage rime avec difficultés techniques devant un ordinateur. Mais, ici avec cette approche d'un montage concret, de papier, l'activité permet aux élèves d'apprendre de façon très ludique des notions pourtant complexes. Nous avons fait les deux niveaux de l'activité et j'ai complété la séance par le visionnage de l'extrait du film Azur et Asmar pour répondre à la curiosité des élèves. Ils se sont montrés très concernés par le montage et ont développé un regard critique sur la construction de cette petite séquence. Nous avons pu comparer les différents « montages » avec la séquence de Michel Ocelot et beaucoup ont préféré la leur !*

*Ils ont su expliquer pourquoi, les raisons de cet agencement, ce fut très intéressant. Novice en la matière, je me suis surprise à apprendre en même temps que les enfants des notions importantes sur le cinéma et j'aimerais proposer un projet cinéma à ma classe l'an prochain pour en découvrir davantage ! »*



## Glossaire vocabulaire relatif au montage

**Un film est constitué d'un nombre variable de plans, agencés entre eux lors du montage. Le montage consiste en trois opérations :**

- 1 • La sélection parmi les rushes (c'est-à-dire l'ensemble des prises de vues effectuées au tournage) des plans que l'on va utiliser.
- 2 • L'assemblage des plans dans un certain ordre.
- 3 • La détermination de la longueur exacte de chaque plan et des « raccords » entre ces plans, c'est-à-dire des modalités précises de leur enchaînement. La fonction première du montage est donc une fonction d'articulation.

Montage

c'est le moment où toutes les images et les sons enregistrés sont assemblés. Le montage a lieu après le tournage. C'est le moment où toute la matière enregistrée, ce qu'on appelle les rushes, est rassemblée afin d'être modelée et ainsi de donner corps au film. Lors du montage, le monteur ou la monteuse en lien, avec le•la cinéaste, choisit les plans, les découpe, les agence les uns avec les autres. Les modalités d'enchaînement de deux plans successifs sont variables. Ils peuvent être séparés par une coupe franche ou par un effet optique. Cette étape permet de construire le film en choisissant l'ordre des séquences, mais aussi de définir le rythme.

Photogramme

c'est une image fixe tirée du film. Un peu comme si on avait photographié un instant du film. Les photogrammes servent, par exemple, à faire la promotion du film, dans les revues de cinéma ou sur internet

Timeline

elle est la ligne de temps du logiciel de montage sur laquelle le monteur ou la monteuse compose le squelette du montage en agencant les plans.

Monteur•euse

collaborateur ou collaboratrice essentiel•le du cinéaste, le monteur ou la monteuse est chargé(e) de reconstituer le puzzle que représente un film en fin de tournage (tous les plans n'ont pas été tourné dans l'ordre de la narration). Il•elle relie de façon harmonieuse et artistique, les images et les sons qui concourent à composer un récit cinématographique. Sous la direction du réalisateur ou de la réalisatrice, il•elle donne son rythme définitif au film d'après le découpage technique original.

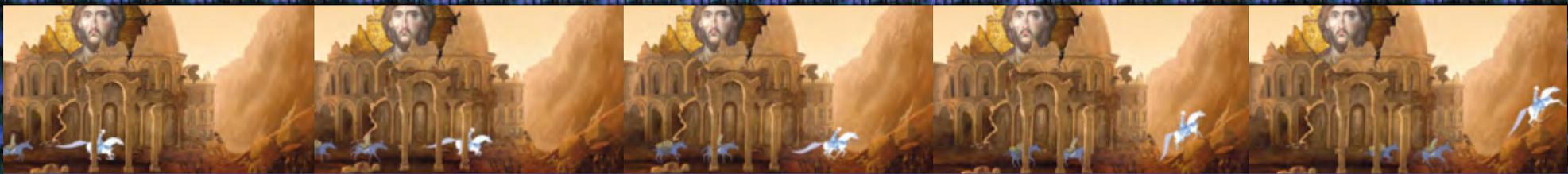
Le raccord

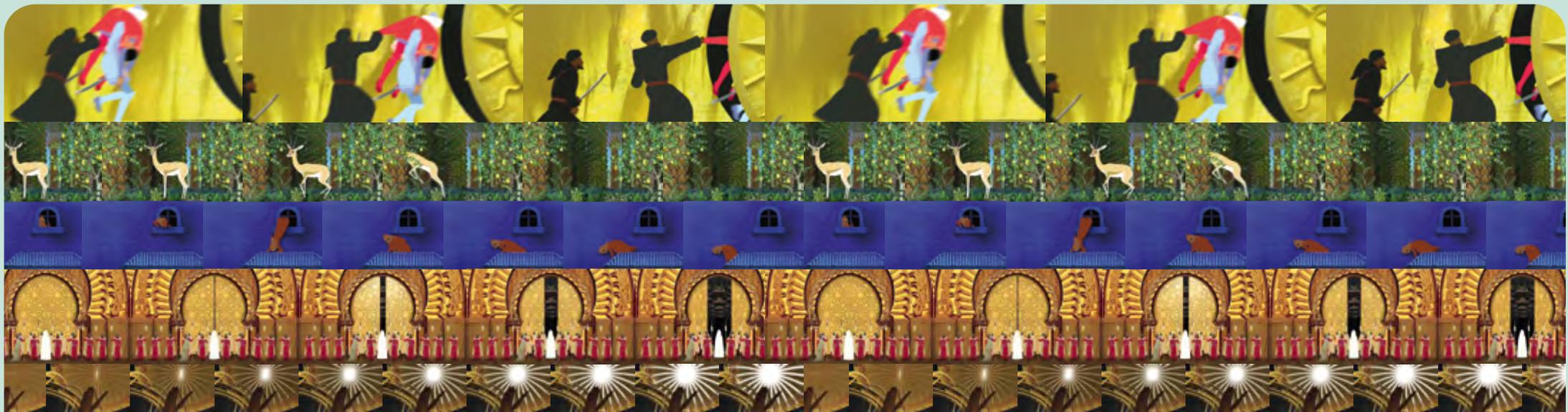
le raccord peut être défini comme la manière dont s'effectue le passage de plan à plan, ou plus précisément, du dernier photogramme d'un plan au premier photogramme du plan suivant. Le raccord constitue l'une des différences fondamentales entre le cinéma et la photographie : il permet de faire en sorte qu'un film ne soit pas constitué de blocs autonomes juxtaposés, en établissant une relation entre ceux-ci. Tout comme la composition du plan, par exemple, il est porteur de sens, de rythme et d'émotion, et peut être considéré comme un élément de mise en scène.

## Glossaire vocabulaire relatif aux effets montage

**Dans le cinéma sonore, le montage ne consiste pas seulement à enchaîner des images, mais aussi à assembler des images et des sons. Le montage audiovisuel a donné naissance à une large gamme d'effets, fondés sur des coïncidences ou des disjonctions. Voici quelques exemples de transitions entre chaque plan :**

Le montage cut	c'est le passage net et instantané entre deux séquences ou objets.
Le fondu enchaîné	lors du passage d'un plan au suivant, il y a une brève surimpression des deux images. Il s'agit là parfois par d'exprimer une ellipse, mais moins importante que la précédente, très souvent, le fondu enchaîné permet d'exprimer un flash-back.
Le fondu au noir	transition entre deux plans différents : la dernière image du 1er plan s'obscurcit progressivement et devient noire; ainsi la transition vers la 1ère image du 2ème plan paraît plus douce.





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.

