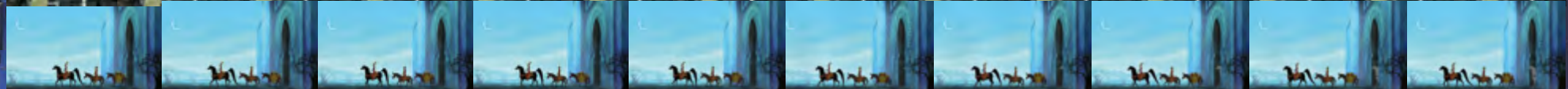
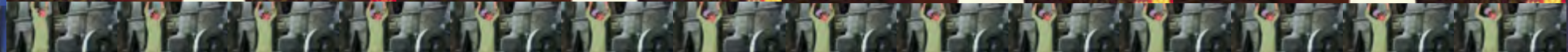
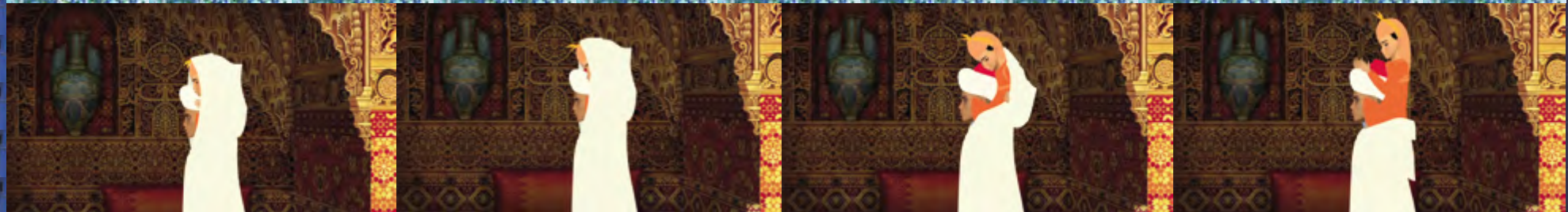


Guide d'accompagnement
de l'Atelier cinéma
livret scénario





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

- Comment mettre en place l'activité Scénario ?
- Focus sur le niveau 3 : la création libre
- Le scénario, qu'est-ce que c'est ?

Pour aller plus loin :

- Analyser la structure d'un scénario, l'exemple d'*Azur et Asmar*
- 10 règles d'or pour écrire un scénario
- Glossaire : vocabulaire relatif au scénario

L'activité «scénario» de l'Atelier cinéma vous propose d'initier les élèves à l'écriture scénaristique d'une séquence de film. Les cartes AIDE et OBJECTIF vous permettent d'avancer progressivement dans la connaissance des différentes étapes d'un scénario en vous donnant des éléments de définitions. Grâce à ses trois niveaux de jeu, les élèves assimilent peu à peu des connaissances et apprennent à différencier les formes d'écritures classiques et l'écriture scénaristique. Ils sont amenés à identifier les éléments qui composent un scénario, l'action, les voix mais aussi les lieux de chaque séquence. Enfin, ils sont amenés à créer leur scénario pour s'approprier concrètement les connaissances précédentes. L'ensemble des indications nécessaires au bon déroulement de cette activité se trouve dans le livret enseignant (p.14-23). 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 scénario 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 Scénario ?

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 1** (cartes bleues) niveau 1, 2 ou 3 est distribué à chaque groupe qui en prend connaissance, en particulier les cartes OBJECTIF et AIDE selon le niveau que l'enseignant veut mettre en place. L'enseignant explique les notions suivantes : scénario, séquence, décor et autres (définitions à retrouver à la fin de ce guide). Il donne ensuite la consigne de l'exercice (Cf. la carte Objectif).

Selon les niveaux l'activité dure entre **10 et 15 minutes**. Les différents niveaux de cette activité vous permettent de travailler des compétences essentielles pour la maîtrise de la langue et l'analyse des formes littéraires.

Objectif de l'activité :

L'enjeu de l'activité scénario n'est pas d'écrire un scénario de long métrage, mais d'accompagner les élèves dans la compréhension des différentes modes d'expressions artistiques. Ils pourront ainsi reconnaître la forme spécifique de l'expression cinématographique. Ils verront aussi qu'il s'agit d'une écriture visuelle et sonore.

Comment écrire une sensation ?
Comment peut-elle se ressentir à l'image ?
Le scénario, c'est déjà penser la mise en scène dans l'écriture.

Au **niveau 1**, les élèves doivent ordonner des cartes afin de reconstituer en écriture scénaristique une séquence rédigée en écriture littéraire. Vous pouvez conseiller aux élèves d'être attentifs aux cartes. Lorsqu'ils ont bien regardé, vous pouvez leur poser ces questions. Si tu avais dû écrire le scénario, aurais-tu employé les mêmes mots ? Aurais-tu ajouté plus de détails ? Comment écrirais-tu ce que tu as vu ?

Au **niveau 2**, les élèves reproduisent l'écriture scénaristique d'une séquence en choisissant les 3 cartes qui conviennent parmi les 9 proposées.

Au **niveau 3**, les élèves rédigent, au moyen de la fiche support proposée p.22-23, du livret de l'enseignant, leur propre histoire, dans le style d'une écriture scénaristique.

Chaque niveau peut être réalisé à la suite lors d'une séquence pédagogique consacrée au scénario, ou séparément. Pour réaliser le niveau 3, il est conseillé d'effectuer les niveaux précédents pour s'assurer de la bonne compréhension des notions par les élèves. Ils seront alors plus à l'aise avec la création libre.



Les solutions de cette activité se trouvent p.17 du livret enseignant



Les solutions de cette activité se trouvent p.19 du livret enseignant



Focus sur le niveau 3 :

la création libre



Ce troisième niveau invite les élèves à se réapproprier le vocabulaire cinématographique du scénario et de l'écriture scénaristique pour servir leur propre histoire. Les élèves inventent un extrait de séquence en remplissant les champs vierges de la fiche SCÉNARIO (p. 22-23 du livret de l'enseignant).

Si le cœur de cette activité réside dans l'écriture, il est possible que vos élèves appréhendent cette étape. En plus de cette courte rédaction, vous pouvez leur proposer de dessiner la séquence précédente ou suivante. Cette activité pédagogique annexe peut aider à désamorcer cette crainte par le biais du dessin ou du jeu.

Témoignage d'Emmanuelle Mallet, enseignante en CM1 à propos de l'activité scénario :

« Lorsque j'ai découvert l'Atelier cinéma, j'ai commencé par l'atelier cadrage car j'appréhendais le passage à l'écriture avec mes élèves car certains sont peu confiants quant à leur capacité à s'exprimer à l'écrit. Finalement, j'ai pu m'appuyer sur leur connaissance du film Azur et Asmar et la bande-annonce pour leur faire parler de l'histoire et leur donner envie d'en écrire une. Ils ont écrit un scénario par petit groupe, et nous avons réalisé l'affiche de leur film en classe. Les élèves ont adoré et ils veulent tous le filmer à présent ! »

activité 1
scénario

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

Synopsis :
décrivez votre séquence en une phrase :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Action :
que fait le personnage ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

22

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)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Voix :
que dit le personnage ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

23

activité 1
scénario

Quelques pistes complémentaires pour accompagner vos élèves

Imaginer la suite de l'OBJECTIF 2 :

« L'arrivée d'Asmar va jeter un froid : il s'étonne de la présence d'un étranger et refuse de saluer son frère de lait. »

Travailler l'adaptation d'un texte littéraire :

Proposer aux élèves de transposer une courte scène de roman, d'une poésie ou autres en écriture scénaristique. Ce travail de rédaction peut convoquer des modes d'analyse similaire 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 dialogues à conserver ou à transformer...

Inventer un scénario à partir d'images :

Il est possible de faire cette activité sans avoir vu le film, mais de s'inspirer de l'univers pour créer des personnages, des situations. Il est aussi possible de réutiliser les images d'*Azur et Asmar* de l'activité MONTAGE pour inventer une histoire à partir de celles-ci.

Créer un scénario en images grâce au storyboard :

Si vos élèves appréhendent l'étape de l'écriture, les différents niveaux peuvent aider à désamorcer cette crainte par le biais du jeu. Avant l'écriture libre, vous pouvez leur demander de dessiner leur histoire en story-board. Le passage par le dessin ou la bande dessinée en groupe peut se révéler intéressant.

Écrire un scénario avec une image miroir :

Vous pouvez donner à vos élèves la contrainte d'écriture suivante : terminer votre scénario par la même image que celle prévue au début. Cela permet de montrer explicitement dans la scène de conclusion que le héros a retrouvé sa situation initiale et que la vie peut reprendre son cours. Cette technique produit une forte impression sur le spectateur, elle donne l'impression que le film est complet.

Le scénario qu'est-ce que c'est ?

Il est important de savoir que lorsque l'on fait un film, on raconte avant tout une histoire. Pour les élèves, « faire un film » se résume souvent à prendre la caméra. Il est important de leur dire que cette étape d'écriture est primordiale dans la réalisation d'un film et qu'elle peut être amusante. Tout cinéaste est confronté au défi fondamental qui consiste à réussir à incarner, par le biais des images filmiques, des émotions, des réflexions et des récits, mais il doit avoir quelque chose de pertinent à raconter et savoir comment le raconter. La principale fonction du scénario est de donner vie à des histoires, même s'il peut également suggérer des indications visuelles et sonores.

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 un texte littéraire. Son écriture et sa mise en page sont spécifiques. Pour montrer à vos élèves à quoi ressemble visuellement un scénario, les cartes fournies pour l'activité peuvent vous aider ainsi que le scénario proposé par l'activité tournage (p. 66-68 dans le livret de l'enseignant).

De nombreux scénarios de longs et courts métrages sont également disponibles gratuitement en ligne, il pourrait être très intéressant de proposer une lecture collective de ces scénarios. Les élèves pourront ainsi comprendre l'importance de la voix, de l'intention de l'acteur, et des détails. La lecture collective est un exercice très apprécié car elle permet à tous les élèves de s'exprimer par petits groupes.

Ressources : La scénariorthèque du CNC

Cette scénariorthèque est constituée de scénario de courts métrage de fiction, d'animation, de documentaires et de films expérimentaux. Retrouvez par exemple les notes d'intentions de réalisation et le scénario d'Éric Montchaud pour le film jeune public *La petite casserole d'Anatole*.

Quelques conseils pour analyser la structure d'un scénario

l'exemple d'*Azur et Asmar*

Temps 1 : L'exposition

La première partie du scénario expose les fondements de l'histoire qui va suivre. Il définit le personnage, sa vie, son entourage, son environnement, sa situation. Il introduit le sujet et il présente les circonstances dans lesquelles l'action va se dérouler. Enfin, il met en situation l'incident, l'évènement qui va modifier, bouleverser la routine du personnage. Ce « déclencheur » va pousser le protagoniste à faire un choix. Ce choix va déterminer l'objectif que le protagoniste va s'évertuer à atteindre tout au long de l'histoire.

Un extrait d'Azur et Asmar à montrer en classe : [0.00.45] à [0.05.15].

Temps 2 : La confrontation

Partie pendant laquelle les personnages s'appliquent à surmonter les obstacles et les ennemis qui se mettent en travers de leur route et les empêchent d'atteindre leur but. L'intensité dramatique progresse au fur et à mesure des difficultés jusqu'à atteindre le point de non-retour.

Un extrait à montrer en classe : [01.05.43] à la fin.

Dans *Azur et Asmar*, il y a de nombreux ennemis et obstacles à surmonter. Chacun des deux frères de lait ambitionne toujours d'épouser la fée des djinns. Leur chemin est jalonné d'embûches diverses. L'intensité dramatique progresse au fur et à mesure des rencontres entre les deux frères et Crapoux ou encore le sage Yadoa.

Temps 3 : Le dénouement

Cette partie du scénario présente les résultats, les conséquences des aventures précédentes. Elle clôture l'histoire. Souvent elle indique un retour à la situation initiale et au calme pour le personnage principal ou encore la réussite ou l'échec face aux obstacles rencontrés.

Un extrait à montrer en classe : [01.30.10] à la fin.

Dans *Azur et Asmar*, le dénouement correspond à la fin de la quête des deux protagonistes. Les deux personnages ont retrouvé la fée des djinns et l'on délivré.

Dans le cas particulier d'un court-métrage, la structure est strictement la même, mais est condensée. En particulier, les noeuds dramatiques intermédiaires sont généralement absents pour aller directement à l'essentiel. La majorité des court-métrages fonctionnent sur le principe de la chute, un retournement de situation qui permet de conclure l'histoire.

10 règles d'or pour écrire un scénario inspiré des conseils d'Emma Coasts

Règle n°1

On admire davantage un personnage pour ses tentatives que pour ses réussites.

Règle n°2

Choisir un thème est important, mais vous ne verrez sans doute pas ce dont parle l'histoire avant de l'avoir finie.

Règle n°3

Privilégier la structure qui fonctionne :
Il était une fois ____ . Tous les jours ____ .
Un jour ____ . C'est ainsi que ____ . Jusqu'au moment où ____ .

Règle n°4

Jouer avec les points forts de votre personnage. Avec quoi se sent-il à l'aise ? Maintenant, faites-lui subir l'extrême opposé. Comment s'en sort-il ?

Règle n°5

Déterminez la fin de l'histoire avant de vous attaquer au milieu.

Règle n°6

Lorsque vous êtes coincés, listez tout ce qui ne PEUT PAS se passer ensuite. Bien souvent, vont apparaître des éléments qui vont vous débloquer.

Règle n°7

Décortiquez les histoires que vous aimez. Ce que vous aimez en elles va vous nourrir.

Règle n°8

Si vous étiez votre personnage, comment réagiriez-vous dans cette situation ? Tentez de l'incarner.

Règle n°9

Quels sont les enjeux ? Donnez-nous des raisons d'encourager ce personnage. Que se passera-t-il s'il échoue ? Mettez des obstacles sur son chemin.

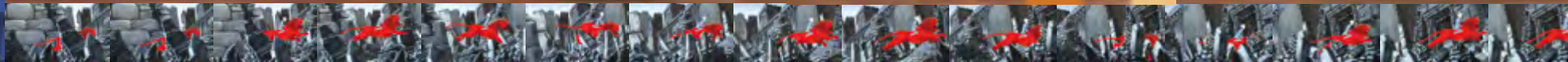
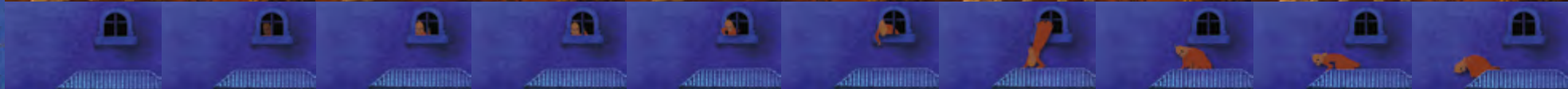
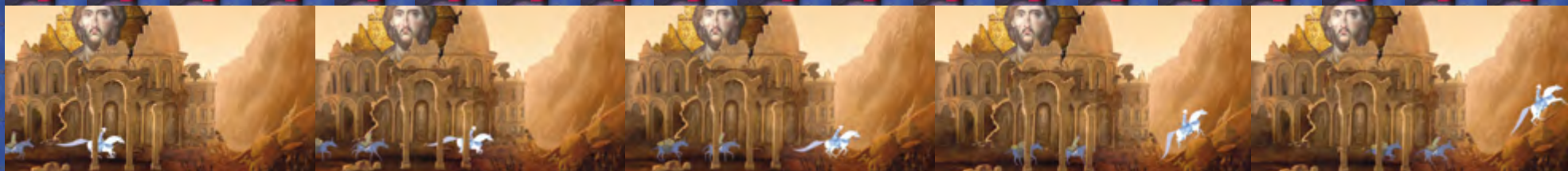
Règle n°10

Entraînez-vous : analysez la structure d'un film que vous n'aimez pas. Comment la changeriez-vous pour en faire quelque chose de bien ?

Glossaire vocabulaire relatif au scénario

Scénario	c'est le document écrit qui raconte le film. On y trouve les actions des personnages, mais aussi les dialogues, des indications sur les lieux où se passent les actions etc... C'est à partir de ce document que toute l'équipe du film va travailler : les acteurs ou les actrices découvrent leurs rôles, les accessoiristes listent les accessoires nécessaires etc...
Scénariste	auteur spécialisé(e) dans la rédaction et l'adaptation de textes pour le cinéma.
Écriture scénaristique	c'est la manière d'écrire pour le cinéma. On n'écrit pas de la même manière quand on écrit un livre, une pièce de théâtre ou un film. Pour écrire un film, le ou la scénariste doit penser en images, en dialogues et en sons et réussir à écrire quelque chose qui pourra être représenté à l'écran, filmé par la caméra. Par exemple : en écriture scénaristique, on n'écrit pas Lola aime le cinéma, car c'est difficilement filmable, mais plutôt : Lola discute avec sa meilleure amie et lui dit : « J'adore le cinéma ! » L'écriture scénaristique est une écriture des actions, une écriture de ce qui est visible et audible.
Séquence	c'est un morceau du film qui est caractérisée par une unité de lieu, d'action ou de temps. Par exemple, une séquence dans un parc, ou une séquence qui raconte la soirée du personnage.
Bande son	la bande son est composée de tout ce que l'on entend dans le film : bruits (portes qui se ferment, pas dans l'escalier...), voix, atmosphères sonores (vagues, mouettes, voitures, klaxons...) et la musique.

Décors	ce sont les lieux où se déroulent les scènes du film. Le ou la cinéaste, avec son équipe, choisit des décors qui permettent de raconter le plus justement possible ce qu'il ou elle souhaite. Les décors contribuent à l'atmosphère du film, aux impressions ressenties par les spectateurs. Le•la cinéaste peut choisir de tourner en décors naturels, c'est-à-dire dans des décors qui existent déjà, ou faire fabriquer ses décors en studio.
--------	--





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.

