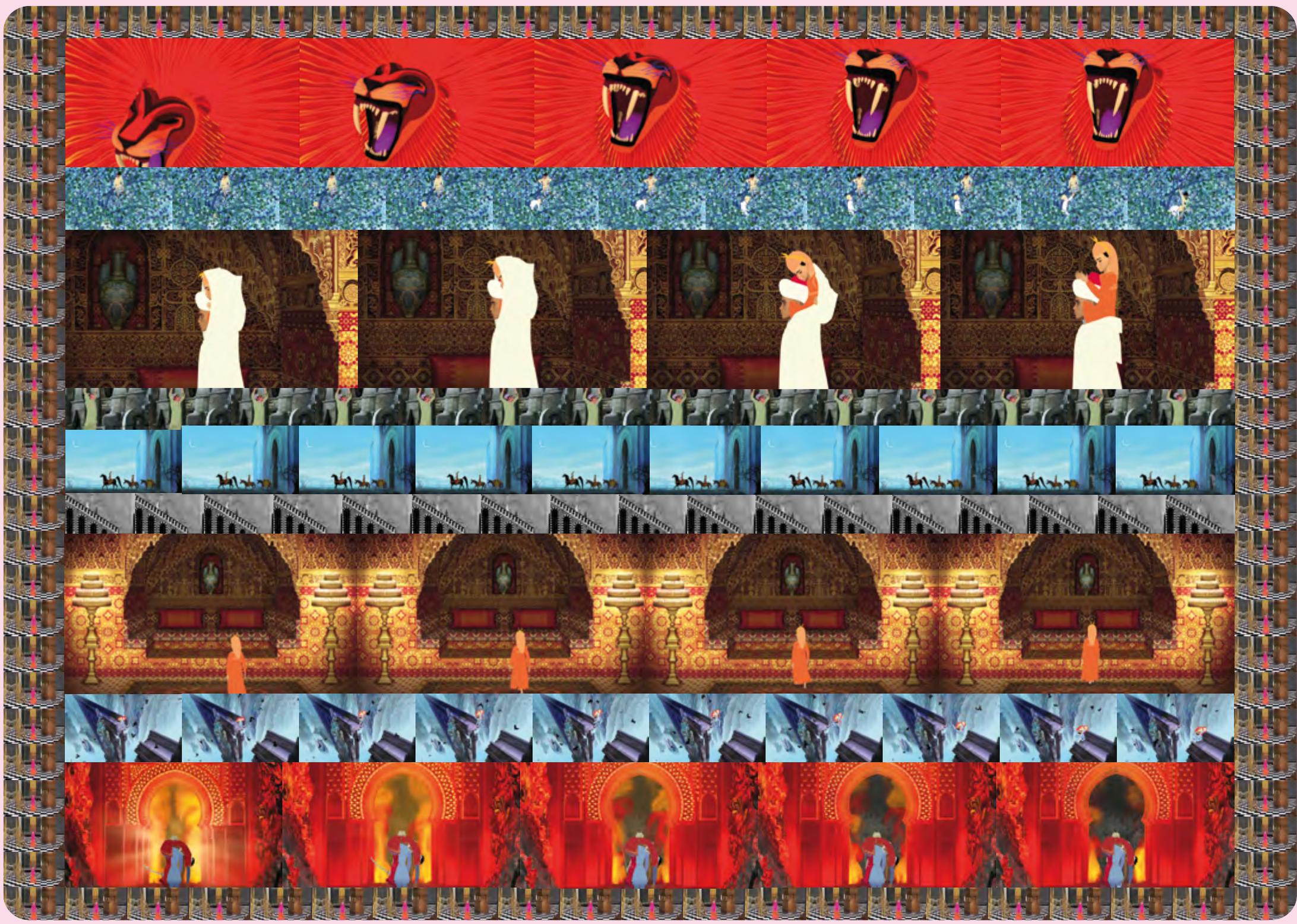




Guide d'accompagnement
de l'Atelier cinéma
livret tournage





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

- Comment mettre en place l'activité Tournage ?
- Comment mener un projet vidéo avec des enfants ?

Pour aller plus loin :

- Proposition de pistes complémentaires
- Glossaire : vocabulaire relatif au mouvement de caméra

L'activité « tournage » de l'Atelier cinéma est la dernière activité proposée par cet outil ludo-pédagogique. Elle se veut sommative et fait appel à toutes les connaissances acquises lors des précédentes activités. Il est possible d'envisager cette activité seule mais il est recommandé de faire découvrir les différentes activités de l'Atelier cinéma dans l'ordre de la création cinématographique : scénario, cadrage, constitution de l'équipe de film, sensibilisation au montage et tournage. Les cartes AIDE et OBJECTIF permettent aux élèves d'avancer par étape dans la réalisation de leur court métrage. Grâce à cette activité, les élèves pourront assimiler l'ensemble de la chaîne de création artistique propre au cinéma et tout le vocabulaire relatif à celui-ci jusqu'à se les approprier par la pratique. L'ensemble des indications nécessaires au bon déroulement de cette activité se trouve dans le livret enseignant (p.50-73). 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 à cette activité 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 Tournage ?

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 50 à 73. 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 5** (cartes roses) est distribué à chaque groupe qui en prend connaissance, en particulier les cartes OBJECTIF et AIDE.

NIVEAU 1 : Les élèves inventent une très courte séquence à l'écrit.

Chaque groupe d'élèves reçoit, en 5 tas distincts, faces cachées, les cartes de l'activité « tournage », niveau 1, classées par catégorie : début, intrigue, fin, objet et plan.

Une carte OBJECTIF et une carte AIDE 1 leur sont également distribuées. L'équipe lit la consigne de l'exercice telle qu'écrite sur la carte OBJECTIF 1. Les élèves, par équipes, vont inventer une nouvelle histoire à partir de 5 cartes de jeu qu'ils ont piochées (une par catégorie).

Sur la fiche TOURNAGE (à photocopier, pages 54 et 55 du livret de l'enseignant), 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.



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 piochée (plan américain, plan large ou gros plan). Un des objectifs de ce premier niveau est de sensibiliser les élèves à l'importance du cadrage dans la narration. Le contenu des cartes AIDE rappelle l'usage cinématographique des plans. Elles rappellent également la forme de l'écriture scénaristique. Cette première étape dans la construction du tournage mobilise toutes les notions apprises dans les activités précédentes. Les élèves peuvent préférer exprimer leur histoire en images grâce à l'étape du storyboard et du découpage en plans illustrés.

Le dessin peut aider à entrer dans le tournage du film, mais il est important de s'assurer que les élèves savent expliquer leurs choix scénaristiques à l'écrit. L'enseignant peut éviter l'étape scénario de cette activité et aller directement au tournage en utilisant le scénario type et adapté à un tournage en classe proposé dans le livret de l'enseignant p.66, ou un de ceux rédigés par les élèves lors de l'activité scénario.

Ce premier niveau est estimé à **20 minutes**. Ce temps comprend la lecture des consignes et la rédaction de l'histoire. Cependant, cette étape varie si l'option reprendre le scénario de l'activité 1 ou travailler à partir du scénario type est choisi par l'enseignant.

NIVEAU 2 : les élèves réalisent leur film à partir du scénario travaillé précédemment

Ce niveau commence par la distribution des rôles au sein de chaque équipe. L'enseignant présente ou rappelle les différents métiers du cinéma (définitions à retrouver dans le livret de l'enseignant p.77-78 ou dans le guide consacré à l'activité « équipe de film » pour plus de détails).

Chaque groupe dispose de la carte AIDE 2, de la carte OBJECTIF 2 et du scénario à réaliser. Tous les groupes peuvent réaliser le même scénario. Cette option est d'ailleurs très intéressante car elle permet alors de comparer les différents courts métrages et la manière dont les choix de cadrages, de jeu d'acteurs et d'actrices, et autres influent sur l'histoire racontée.

• Préparation du tournage

Une fois que les rôles sont définis, chaque équipe vérifie que :

- L'accessoiriste a préparé les différents éléments de décor et accessoires
- Les acteurs•trices ont appris leur texte
- Le•la réalisateur•trice a établi un plan de tournage ou un story-board qui rappelle les différentes actions. (Un plan de tournage vierge est disponible p.61 du livret enseignant).



La durée de cette préparation varie selon le scénario, elle est donc difficile à quantifier.

• Répétition générale

Celle-ci peut prendre la forme d'une répétition plus ou moins théâtralisée sur le modèle de l'activité « équipe de film ». Les acteurs•trices définissent leur jeu, l'intonation de leurs voix et se familiarisent avec les placements définis par le plan de tournage. Ils ou elles s'entraînent à dire leur texte. Pendant ce temps, le ou la chef•fe opérateur•trice décide les différents placements de la caméra qui traduiront le mieux les points de vue voulus par le ou la réalisateur•trice. Il•elle peut s'aider en imitant les bords du cadre avec ses mains. Il est également possible d'utiliser les cadres fournis pour l'activité cadrage.

La matérialité de ceux-ci permettra aux élèves de mieux se projeter dans la réalisation de ce cadre.

Cette répétition générale permet au réalisateur ou à la réalisatrice du projet de proposer de nouvelles indications aux acteurs•atrices, d'améliorer le rendu du décor et des accessoires avec l'accessoiriste... Quelles que soient les difficultés, le réalisateur, la réalisatrice dirige le tournage. Il est donc important que l'élève choisi pour ce poste soit investi, volontaire et garant de la bonne entente de toute l'équipe.

Cette phase de préparation est dynamique, et invite les élèves à échanger leurs ressentis afin d'envisager au mieux le tournage.



• Tournage

C'est l'aboutissement de toute cette préparation. Afin de réaliser ce court-métrage dans de réelles conditions de tournage, voici quelques indications avant de lancer l'enregistrement de la caméra* :



Le réalisateur ou la réalisatrice prononce :
« *Tout le monde en place* »

Une fois l'équipe et les acteur•trices en place, il•elle dit :
« *Silence* »

Une fois le silence obtenu, il•elle dit :
« *Moteur* »

Une fois l'enregistrement de la caméra lancé, le•la chef•fe opérateur•trice et le•la preneur•se de son indiquent chacun leur tour :
« *Ça tourne* »

Le•la réalisateur.trice annonce au scripte :
« *Annonce* »

Le•la scripte annonce avec le clap le titre du film, le numéro de la séquence, le type de plan et le numéro de la prise. En prenant l'exemple du scénario imposé :
« *L'Objet magique, Séquence 1, Gros plan, Prise 1.* »

Concernant l'annonce du•de la scripte correspond à un tournage plus professionnel, lorsqu'il y a beaucoup de plans ou de prises au moment du tournage. Vous pouvez vous passer de ce moment et passer directement de « *Ça tourne* » à « *Action !* ».

*L'appareil de prise de vue nommé ici est une caméra, mais vous pouvez également réaliser un tournage qualitatif quelque soit vos possibilités techniques: tablette, smartphone, caméscope...

Une fois l'annonce faite et le•la scripte, sorti du champ, le réalisateur ou la réalisatrice peut enfin donner le départ aux acteurs.trices :
« *Action !* »

Il est important que les acteurs•trices attendent quelques secondes avant de commencer à jouer afin que le•la monteur•se ait plus d'amplitude au moment du montage.

Au-delà de son aspect ludique qui plait en général beaucoup aux enfants, ce cérémonial revêt un intérêt technique. Il place toute l'équipe dans le sérieux du tournage. En effet, les élèves ont tendance à se précipiter et les situations où l'acteur ou l'actrice a déjà commencé à jouer alors que le•la caméraman n'a pas encore appuyé sur « *REC* » ou que le câble micro n'est pas encore branché ne sont pas rares. Dès lors, il vaut mieux prendre le temps de respecter cette procédure plutôt que de devoir recommencer la prise.

Le•la réalisateur•trice avec l'aide du ou de la scripte décide du nombre de prises nécessaires par plans. L'enseignant peut décider d'un nombre maximum de prises afin de maîtriser le temps du tournage.

• Un premier pas vers le montage...

Une fois le tournage terminé et les plans enregistrés, l'enseignant peut organiser une séance de « *dérushage* » en classe. Il est alors conseiller de projeter les différents plans tournés et de sélectionner ensemble les meilleures prises.

Comment mener un projet vidéo avec des enfants ?

Faire faire un film dans une classe par les élèves, est un beau projet, c'est très valorisant et constructif pour le groupe. Mais il faut mettre en œuvre une pédagogie adaptée, ce n'est pas du tout la même dynamique qu'un enseignement habituel, cela doit être beaucoup moins normatif.

Un projet vidéo peut être porteur de nombreux objectifs, tant disciplinaires que transversaux. Il est important de sélectionner ceux que l'on veut atteindre avec son groupe : artistique, technique, socialisation des élèves...

Cela n'empêche pas l'enseignant de définir une grille d'objectifs à acquérir tout au long du processus créatif, d'autant que l'Atelier cinéma mobilise de nombreuses compétences attendues en cycle 3.

• Expression orale

Utilisation de la langue au travers du jeu d'acteur.

• Expression écrite

Le travail grammatical de la langue et des types de textes par l'écriture des dialogues, la description des personnages, l'écriture du synopsis, l'adaptation ou encore le scénario.

• Expression corporelle

Utilisation et prise de conscience du corps et du langage à travers les pauses et la gestuelle.

• Expression audiovisuelle

Maîtrise des compétences audiovisuelles et multimédias.

• Expression socioaffective

Au travers des différentes activités, chaque élève apprendra à identifier et à gérer leurs émotions, à acquérir de la confiance en soi, prendre des initiatives, prendre la parole en groupe, assumer son poste technique tout au long du projet...

Quelques soient les objectifs visés par la réalisation d'un projet audiovisuel, créer un film reste un acte collectif qui n'a pas pour seul objectif le résultat du film.

Le processus créatif est déjà un parcours en soi qui permettra aux élèves de s'initier aux notions, techniques et métiers du cinéma. Grâce à cette expérience, ils tireront une connaissance et une lecture différente des médias qu'ils pourront appliquer dans leur vie quotidienne.

La gestion du temps

Le temps est un allié. Il sera important de l'aménager de manière efficiente mais également de laisser des plages horaires « libres » pour les imprévus et débordements éventuels. Organiser temporellement cette activité (préparation, répétition, tournage) aidera les élèves à y voir plus clair sur la manière dont ils doivent s'organiser.

La force du planning permet aux élèves de se donner des impératifs, concernant l'apprentissage des textes par exemple ou la mise en place/construction des décors selon les projets. Le projet se réalise-t-il en une séance ? Sur plusieurs ? Sur une semaine ?

Concernant l'apprentissage des textes des acteurs.trices, n'hésitez pas à favoriser l'improvisation des plus jeunes autour du sens du texte plus que l'apprentissage des termes exacts. Les dialogues proposés par le scénario type sont courts, mais il se peut que les plus jeunes souhaitent y ajouter des expressions différentes.

Si le temps d'un tournage peut paraître long, n'hésitez pas à maintenir un rythme soutenu tout au long des différentes étapes afin que le planning soit respecté. Vous pouvez endosser le rôle de l'assistant réalisateur avec un élève afin de faire respecter le timing.

Initier le groupe à la manipulation de la caméra :

Il est difficilement envisageable d'imaginer un découpage et de se projeter dans un tournage si l'on n'a jamais regardé à travers l'œil d'une caméra. C'est pourquoi, il est intéressant à cette étape du projet, de faire une pause dans le processus créatif et de sortir la caméra.

Cette initiation technique a plusieurs objectifs :

- Rendre conscients les élèves des multiplicités d'usages et limites de l'appareil
 - Rendre les élèves plus créatifs au moment du découpage
 - Se familiariser avec le vocabulaire technique
 - Permettre aux élèves d'envisager le rôle qu'il vaudra endosser pendant le tournage
- Préparer le tournage pour éviter les aléas techniques :
- Faire attention aux ombres, aux reflets et aux contre-jours
 - Demander aux élèves de ne pas regarder la caméra lorsqu'ils jouent
 - Eliminer les éléments de décors parasites du champ de l'image (poubelles, vêtements...)
 - Travailler sur les entrées et sorties de champ pour plus de fluidité dans le jeu des enfants

- Travailler la cohérence des plans pour les raccords au moment du montage : les acteurs doivent être habillés pareil d'une prise à l'autre par exemple.
- Maintenir le silence sur le tournage pour ne pas avoir de bruits de fond lors de l'enregistrement des plans. Le moindre chuchotement ou ambiance extérieure pourra être entendu.

S'assurer de la compréhension des notions cinématographiques :

Afin que le court-métrage ait du sens pour tous les élèves, il faut être attentif à la bonne compréhension des notions cinématographiques spécifiques convoquées dans ce projet. Le glossaire et le lexique des différentes guides vous permettent d'avoir des définitions pour vous accompagner.

Il peut par ailleurs être intéressant de proposer des exercices complémentaires pour donner plus de sens à la réalisation :

• Se familiariser à la notion de plan

Afin d'aider les élèves à s'emparer efficacement de cette notion pour préparer leur découpage technique avant le tournage, il vous est possible de projeter des extraits de films en classe. Les élèves devront alors compter le nombre de plans (compter le nombre d'interruption de caméra changements d'angles de caméra par exemple). Cet exercice n'est pas aussi simple qu'il n'y paraît, car, souvent, le passage d'un plan à un autre est assez subtil. Il est intéressant de se demander pourquoi le réalisateur change de plan à ce moment-là ? Quelle intention essaie-t-il de faire passer ?

• Regarder des making off

Les making off permettent de se familiariser avec l'ambiance des tournages. Comment agit le réalisateur ou la réalisatrice avec son ou sa scripte ? Comment le ou la preneuse de son sont placés par rapport aux acteurs.trices ?

Le visionnage de ces films, dont on trouve facilement sur YouTube des exemples, permet de saisir l'atmosphère d'un tournage et de se projeter dans le projet

• Créer un cahier de tournage

Afin que chaque élève garde une trace de ce film dans son parcours d'éducation artistique et culturel, il peut être très intéressant que chacun puisse avoir un carnet de bord du tournage. Les notions clés pourront y être notées, les ressentis des élèves retranscrits, les ébauches du scénario collectés... Ce travail annexe au tournage pourra nourrir la réflexion des élèves sur la création cinématographique et être garant de la bonne compréhension des notions abordées.

Témoignage de Caroline Jeannot, enseignante d'une classe de CM2 :

« Ma classe n'a pas profité d'un projet artistique tout au long de l'année scolaire, mais j'ai tout de même souhaité leur faire pratiquer le cinéma grâce au tournage de l'Atelier cinéma. Les élèves ont écrit un court scénario par groupes, au total nous avons eu trois scénarios différents. J'ai moi-même proposé des contraintes techniques à chaque réalisateur : un film muet, un film en plan séquence et un film essentiellement tourné en gros plan. Je pensais que cet outil pédagogique me permettrait essentiellement de faire un petit exercice de réalisation mais j'ai été étonnée du résultat et nous avons organisé une petite projection à l'école pour valoriser leurs films. Toutes les fiches permettent aux élèves de se saisir de leurs rôles et d'écrire un scénario facilement. Ce fut un vrai moment de prise de responsabilité pour eux, de dialogues entre élèves d'une même équipe et j'ai pu voir avec plaisir que certains élèves timides se sont épanouis grâce à cette activité. »

Quelques pistes complémentaires pour accompagner vos élèves

Le tourné-monté (p.70 du livret enseignant)

Il s'agit de filmer dans l'ordre chronologique du scénario, le découpage prévu, tout en respectant la durée nécessaire de chaque plan, autrement dit de « monter en filmant ». L'avantage de cette technique est d'éviter le montage. Quand un.e réalisateur.trice travaille en tourné-monté, cela veut donc dire que quand il.elle filme, il.elle doit connaître parfaitement son découpage et décider précisément de l'ordre des plans et de leur durée. Lors de la préparation, il.elle imagine comment raconter le film, comment découper chaque séquence en plans. Il est important d'avoir à l'esprit l'ensemble de ces règles lorsqu'on réalise un film en tourné-monté car une fois les plans réalisés leur durée notamment ne pourra pas être retravaillée. Lors d'un tournage de ce type, il n'est pas possible d'enregistrer le « action » ou le « coupé » dit par le réalisateur ou la réalisatrice. L'équipe de tournage doit alors se mettre d'accord sur un geste qui lancera l'action.

L'application l'Atelier cinéma

Le grand avantage de l'application pour l'activité tournage est que la tablette sur laquelle elle est installée dispose d'une caméra intégrée. Vous pouvez donc faire la préparation du tournage grâce au jeu physique et réaliser le film grâce à la tablette, ou même effectuer la préparation par le biais de l'application. La préparation et le suivi du tournage y sont simplifiés avec des éléments de rappels des plans choisis sur la droite de l'écran, une possibilité d'exporter le scénario rédigé par les élèves et d'y revenir.

Mais si vous avez la possibilité de disposer d'une caméra ou d'un smartphone dont la résolution est de bonne qualité vous pouvez proposer à vos élèves de faire les exercices de mise en scène via l'application, et de procéder dans un second temps au tournage du film qu'ils ont écrit

L'adaptation d'un texte littéraire

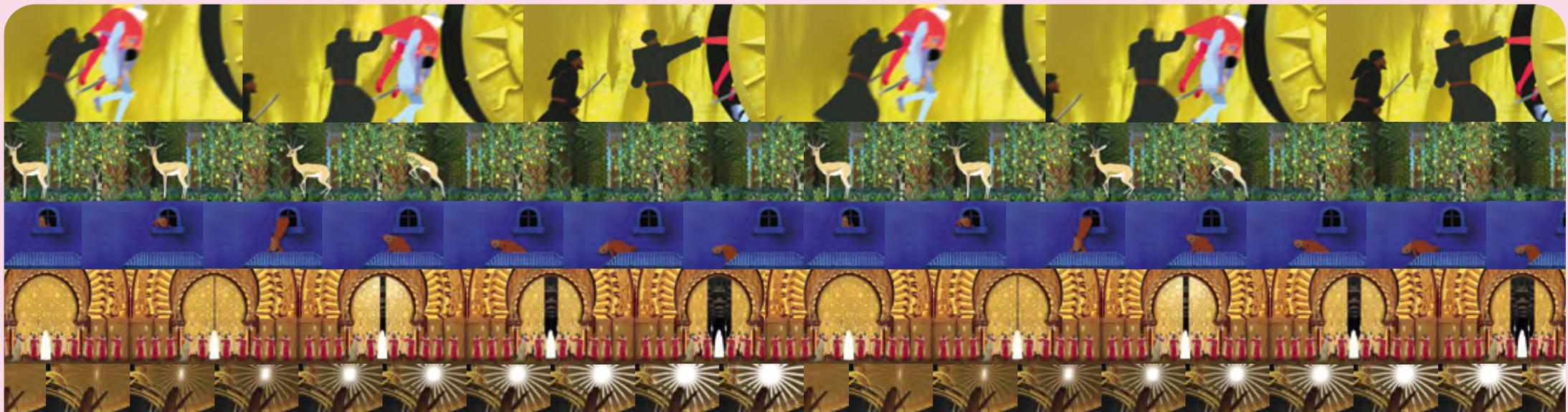
Si les élèves ne sont pas inspirés par l'écriture du scénario, vous pouvez leur proposer d'adapter d'une courte scène d'un roman en écriture scénaristique afin qu'ils se confrontent aux difficultés de la transposition. Ce travail peut convoquer des modes d'analyses similaires à l'étude de texte littéraire : Qu'est-ce que l'on entend ? Qu'est-ce que l'on voit ? Qui parle à qui ? Qu'est-ce qui peut être compris par le son ? quelles sont les actions essentielles ? Comment traduire la description d'un décor en image ? L'état d'âme d'un personnage en jeu d'acteur ?

Glossaire vocabulaire relatif au tournage

Lorsque l'on réalise un film, il est important de se poser la question du cadrage, mais également celle des mouvements de caméra. Pourquoi filmer en plan fixe ? Pourquoi filmer un personnage en mouvement ? Est-ce le personnage ou la caméra qui se déplace dans l'espace ? Questionner le cadre, le mouvement de caméra c'est aussi questionner le point de vue adoptée par la caméra. Voici quelques grands mouvements de caméra :

Le panoramique	la caméra pivote sur son pied, lequel reste fixe.
Le 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	il permet de simuler un rapprochement ou un éloignement de caméra sans déplacer physiquement la caméra en faisant seulement varier la focale.





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.

