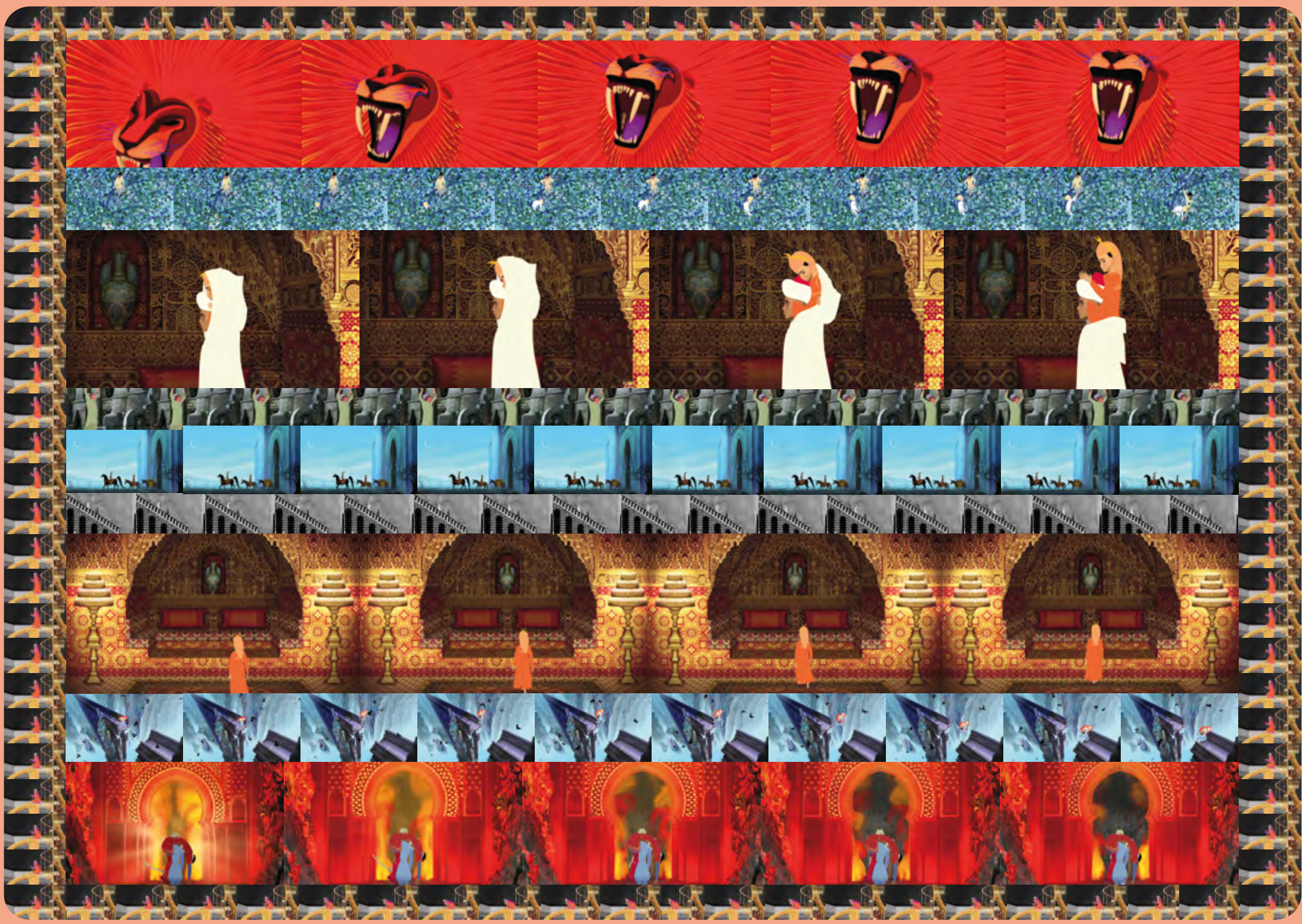




guide d'accompagnement
de l'Atelier cinéma
salle de cinéma





- Comment prendre en main l'Atelier cinéma et penser la mise en place des ateliers dans une salle de cinéma ?
- Pour des temps d'animations en salle de cinéma
- Constitution des équipes et déroulement général des activités

L'année 2018 a marqué le début du déploiement de l'Atelier cinéma dans toutes les écoles et de la mise à disposition de cet outil ludo-pédagogique. L'objectif est de permettre à 100% d'une classe d'âge d'être sensibilisé au langage cinématographique, en apprenant à lire et à écrire des images. Cet outil ludique développé par le CNC avec le concours de l'Education nationale s'adresse aux enfants de cycle 3 (CM1-CM2-6ème). Il s'appuie sur le film *Azur et Asmar* de Michel Ocelot et se décline sous deux formes : application numérique et boîte physique. Les deux versions peuvent être utilisées séparément ou successivement. Si le déploiement a d'abord été exclusivement réservé aux établissements scolaires, les cinémas partenaires et coordinateurs des dispositifs scolaires peuvent faire la demande de l'Atelier cinéma, surtout si celle-ci est motivée par une ambition pédagogique.

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.

La version physique

L'outil ludo-pédagogique propose aux élèves d'appréhender les différentes étapes de création d'un film à partir de 5 activités articulées sur plusieurs niveaux les conduisant à la réalisation d'un film court. Le kit complet comprend cinq boîtes composées chacune de 75 cartes et 1 poster. Chacune des 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 l'ensemble des activités, des consignes sont proposées dans le livret de l'enseignant. Nous sommes conscients que celui-ci est conséquent et sa lecture peut être décourageante, il a le mérite d'être exhaustif et de reprendre l'ensemble de la genèse du projet. Dans le cadre d'une exploitation en salle de cinéma, il est donc conseillé d'envisager la découverte de l'outil comme un jeu. Pour une prise en main soit facilitée, vous trouverez le livret de l'accompagnant destiné aux médiateurs hors-temps scolaire sur la page consacrée à l'Atelier cinéma sur le site du CNC.

Les 5 activités :

- Scénario
- Cadrage
- Équipe de film
- Montage
- Tournage

Ces 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.

La version numérique

L'application « l'Atelier cinéma » est disponible en téléchargement sur google play et App store. Elle propose 10 « jeux » reprenant les activités scénario, cadrage, montage, tournage, du jeu physique et explore plus en détails les métiers du cinéma (6 activités au lieu d'une). La nouvelle version disponible depuis avril 2020 propose de nombreux compléments pédagogiques : des notules explicatives, un glossaire complet et illustré par des exemples ou encore diverses fiches accompagnant les enfants et les adultes référents dans leurs découvertes.

N'hésitez pas à découvrir l'application, ces deux versions de l'Atelier cinéma sont complémentaires l'une de l'autre, et la version numérique permet d'envisager un jeu collectif en situation de salle en projetant les écrans de l'application sur l'écran de la salle.

Comment prendre en main l'Atelier cinéma et penser la mise en place des ateliers dans une salle de cinéma ?

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. Pour chaque activité, des grandes cartes « OBJECTIF » et « AIDE » sont à disposition des joueurs afin qu'ils puissent se saisir de manière autonome des consignes, par petits groupes.

La salle de cinéma demande de sortir de la disposition spatiale classique de la salle de classe. Si votre espace le permet et que vous disposez de tables et chaises, vous pouvez toujours maintenir la répartition des groupes en îlots (cf. p.13 du livret de l'enseignant). Cela permet de créer un esprit d'équipe et facilitera une lecture collective par le•la médiateur•trice des consignes, en partant du livret de l'enseignant ou de l'accompagnant.

Si votre espace ne le permet pas, mais que vous disposez d'une avant-scène devant votre écran, nous vous invitons à mettre en place le jeu de manière plus informelle. Dans cette configuration, il peut être préférable de proposer les niveaux 1 et 2 de chaque activité, car elles ne nécessitent pas de matériel en dehors du jeu et ne demande pas un travail de rédaction.

Utiliser les atouts de la salle de cinéma

- La salle de cinéma est un lieu culturel collectif par essence, il faut profiter de cet atout en valorisant les interactions entre les spectateur.trice.s pendant les activités. Il est possible de réaliser les différentes activités de l'Atelier cinéma en variant les âges des joueurs et des publics. Si l'outil a été pensé à destination des enfants, le•la médiateur•trice peut composer des groupes inter-générationnels propre au public de sa salle de cinéma.

- Son grand écran, peut être très pratique pour projeter des éléments du film (affiche, séquences) selon l'activité choisie. En cas de réalisation d'un tournage « tourné-monté » avec le matériel de la salle ou une tablette numérique via l'application l'Atelier cinéma, les joueur.euse.s auront la chance de pouvoir découvrir leur film projeté sur grand écran immédiatement après l'animation.

Une autre solution peut être de projeter l'écran de l'application, ainsi vous pourrez facilement jouer avec un grand groupe d'enfants. Les activités cadrage, accessoires, son, réalisation et montage sont les plus appropriées à ce type de mise en place. Il suffit d'avoir un meneur de jeu qui sélectionne les bonnes réponses, après avoir recueilli les avis du public. Pour mettre votre public dans des conditions optimales pour jouer à l'Atelier cinéma, vous pouvez sélectionner des extraits du film *Azur et Asmar* et en faire un point de départ déclencheur de l'activité.

Azur et Asmar est un film inscrit au catalogue *École et Cinéma*, dispositif d'éducation à l'image dont votre salle peut être partenaire. N'hésitez pas à proposer aux enseignants des écoles inscrites, si le film est au programme, en effet l'Atelier cinéma propose un kit tout en un pour mettre en place une activité sur mesure pour accompagner ce film avec les scolaires.

Si les enseignant•e•s n'ont pas toujours le temps de prendre en main l'Atelier cinéma, le•la médiateur•trice a la possibilité d'inscrire dans le programme du cinéma un temps consacré à l'animation jeune public, avant et après la séance de cinéma ou lors de stages de formation. Il est possible d'utiliser l'Atelier cinéma après la séance sur des temps variés comme nous vous le proposons dans ce guide, mais également sur un temps plus long, sur plusieurs jours ou semaines lors de stages consacrés à l'éducation à l'image. En utilisant l'Atelier cinéma, vous pourrez grâce à cet outil parcourir le processus créatif du cinéma du scénario au montage.

Pour des temps d'animations en salle de cinéma

Les activités de l'Atelier cinéma sont pensées pour être mises en place rapidement et se jouent entre 10 et 20 minutes (hors-tournage). S'il est difficile de mettre en place une activité en avant séance, l'outil ludo-pédagogique se prête très bien à un temps d'animation après séance.

- 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.
- Chaque boîte est identique et contient 1 poster et 5 jeux de cartes, correspondant aux activités SCÉNARIO, CADRAGE, ÉQUIPE DU FILM, MONTAGE, TOURNAGE. Pour chaque activité, des grandes cartes « OBJECTIF » et « AIDE » pourront être mises à disposition des équipes.
- L'Atelier cinéma comprend également un livret de l'enseignant auquel vous pouvez à tout moment vous référer au besoin. Si celui-ci est conséquent, il n'est pas nécessaire de lire l'intégralité pour saisir les consignes. Nous vous invitons à choisir une activité à réaliser et de vous concentrer essentiellement sur celle-ci.

Il vous faut penser l'Atelier cinéma comme un outil de souplesse dont les consignes peuvent être aménagées en fonction de votre temps et de votre public. Les guides d'accompagnements par activités sont prévus à cet effet, ils sont disponibles sur la page Atelier cinéma du CNC.

Constitution des équipes et déroulement général des activités

Avant chaque temps d'animation, le•la médiateur•trice organise les différents groupes sur la scène, ou sur les fauteuils de la salle de cinéma.

Le jeu de cartes correspondant au niveau à faire jouer (se référer aux couleurs) est distribué à chaque groupe qui en prend connaissance, en particulier les cartes « OBJECTIF » et « AIDE ». Puis, le•la médiateur•trice explique les notions relatives au niveau joué (les définitions sont à retrouver dans le glossaire, p.74-78 ainsi que dans les guides d'accompagnement par activité).

Dans le cas d'un groupe hétérogène, le•la médiateur•trice peut constituer des groupes en fonction des niveaux, et laisser plus ou moins de temps selon l'âge des participant•es.

Autrement, l'animateur•rice peut également répartir les enfants plus jeunes dans des groupes d'enfants plus âgés.

Activité 1 : Scénario

Niveau 1 : les enfants doivent ordonner les cartes « scénario » afin de reconstituer en écriture scénaristique une séquence rédigée en écriture littéraire.

Niveau 2 : les enfants reproduisent l'écriture scénaristique d'une séquence en choisissant et ordonnant les cartes « voix », « action » et « séquence ».



Cette activité peut être intéressante à proposer en salle après la projection d'un film car elle place les enfants dans une dynamique de déconstruction du film qui vient d'être regardé. Ils pourront ainsi plus facilement identifier les différents éléments du schéma narratif et saisir la construction et la forme spécifique d'un scénario. Les enfants peuvent être autonomes pour réaliser ces activités grâce aux cartes « AIDE » et « OBJECTIF ».

Le•la médiateur•trice peut s'assurer que chaque groupe comprenne les règles du jeu et proposer une mise en commun des réponses. Pour aller plus loin, il peut proposer aux enfants d'inventer la suite de l'histoire en s'appuyant sur les cartes en leur possession.

Activité 2 : Cadrage

Niveau 1 : les enfants identifient et nomment les types de cadrage au moyen des 5 cartes au format paysage.

Cette activité est la plus efficace à mettre en place avec un grand groupe (voire public en salle). Afin de faire interagir les enfants entre eux tout en les laissant assis à leur place, vous pouvez leur demander d'imaginer un cadre imaginaire avec leur camarade de droite ou de gauche. Ils pourront cadrer ce qu'est un gros plan, un plan moyen et justifier à l'oral ce que pourrait être un plan large à l'échelle de la salle de cinéma.

Niveau 2 : les enfants se familiarisent avec les notions de cadrage en positionnant les 5 cadres sur le poster selon les consignes données par les cartes « cadrage » format portrait.



Activité 3 : Équipe de film

Les enfants coopèrent dans leur équipe respective en vue de réaliser des défis devant l'ensemble des groupes. Dans chaque groupe il faut tout d'abord élire un•e réalisateur•trice, qui héritera donc de la carte RÉALISATEUR•TRICE. Il attribue ensuite un rôle à chaque membre de son équipe en distribuant les cartes des différents métiers.

Chaque joueur prend connaissance de la carte qui lui a été confiée pour connaître son défi. Chaque groupe doit, l'un après l'autre, mettre en scène le dialogue indiqué sur les deux cartes ACTEUR•TRICE, tout en respectant les défis individuels proposés sur les cartes ÉQUIPE. Tous les défis d'un même groupe sont réalisés en même temps, collectivement.

Ainsi le•la CHEF OPÉRATEUR•TRICE doit cadrer 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•la RÉALISATEUR•TRICE qui donne le départ de l'épreuve. Dans les consignes, chaque groupe n'a droit qu'à un essai pour réaliser ce défi devant les autres groupes avant de laisser sa place au groupe suivant, mais vous êtes bien sûr libre d'organiser le temps de l'animation comme bon vous semble.

Cette activité peut être réalisée dans la salle de cinéma aussi bien que dans la salle consacrée à l'animation. Les enfants peuvent transformer l'avant scène en plateau de tournage fictif.



Pour aider à la mise en place de cette activité, vous pouvez confier aux enfants des objets afin de les aider à comprendre leur rôle.

Ex : un balai pour le•la perchman•women.

Activité 4 : Le montage

Niveau 1 : les enfants reconstituent l'ordre d'une séquence à l'aide de photogrammes.

Niveau 2 : les enfants inventent leur propre montage à l'aide des huit photogrammes intrus.

Cette activité nécessite une table ou une surface plane de préférence. Si votre temps est compté, vous pouvez séparer le groupe en deux, le premier réalise le niveau 1 et le second le niveau 2. Les réponses se trouvent dans le livret de l'enseignant p.42 et 43.

Activité 5 : Le tournage (en fonction des enfants participants, entre 15 et 35 min)

Il est conseillé que le•la médiateur•trice lise les pages 62 à 65 du livret enseignant avant de proposer aux jeunes de passer à l'étape du tournage. Afin de ne pas avoir à faire de montage, nous nous conseillons de réaliser un film en tourné-monté avant dernière ligne du paragraphe (cf. p.19 de ce document). Le film pourra être projeté dès la fin de l'animation.

L'activité tournage est d'autant plus facilitée sur tablette, car le•la médiateur•trice n'a pas besoin de caméra et de matériel spécifique, le logiciel de tournage et de montage est directement inclus dans la tablette.



• Scénario

Les enfants inventent une nouvelle histoire à partir des 5 cartes de jeu qu'ils ont piochées (objet, plan, début, intrigue, fin). Le synopsis et les deux plans pourront être la base de leur séquence destinée à être tournée. Chaque équipe dispose de 20 minutes. Les enfants pourront ensuite passer à la réalisation.

Deux étapes sont proposées dans cette activité. L'étape 1 consiste à développer un scénario et l'étape 2 place les jeunes en situation de tournage. L'animateur peut éviter l'étape « scénario » et aller directement au tournage en utilisant un scénario déjà rédigé (par les jeunes ou par ses soins) ou le scénario-type proposé p.66 du livret enseignant.

• Préparation

Chaque équipe vérifie que :

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

Le réalisateur, aidé par son équipe, établit un plan de tournage ou un storyboard (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.



• Étape 1 : répétition

Il est conseillé d'organiser une répétition de la scène dans son intégralité. Les acteur•trice•s définissent avec le•la réalisateur•trice les différentes actions à réaliser. Les acteurs s'entraînent à dire le texte, guidés par le•la réalisateur•trice. Le chef opérateur•trice, aidé du•de la scripte, anticipe les différents points de vue que la caméra adoptera durant cette scène. Il•elle peut s'aider, dans sa recherche du meilleur plan, en imitant les bords du cadre avec l'index et le pouce de chaque main. À la fin de cette phase de répétition, les déplacements des uns et des autres sont fixés voire marqués au sol, à la craie ou avec du scotch. Lorsque tout est prêt, on peut commencer à tourner, le•la scripte se préparant à noter le suivi de chaque prise dans un cahier dédié.

• Étape 2 : tournage

Le•la réalisateur•trice prononce une série de formules marquant progressivement le départ de chaque prise :

« *Tout le monde en place* »

Une fois l'équipe et les acteur•trice•s en place :

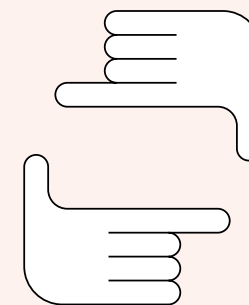
« *Silence.* »

Une fois le silence obtenu :

« *Moteur.* »

Une fois le mode « enregistrement » lancé sur la caméra, l'opérateur•trice et le•la preneur•se de son indiquent chacun leur tour :

« *Ça tourne.* »



Le•la réalisateur•trice au scripte :

« Annonce. »

Le•la 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 :

Ex. « L'Objet magique. Séquence 1.
Plan-séquence, Prise 1 »

Une fois l'annonce faite puis le•la scripte sorti du champ, le•la réalisateur•trice peut enfin, sans précipitation, donner le départ pour les acteur•trice•s :

« Action ! »

Les acteur•trice•s 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.

Une fois le film dans la boîte, il est possible d'organiser des séances supplémentaires pour le « dérushage », projection des différentes prises pour sélectionner, avec l'ensemble des jeunes, la meilleure prise de chaque équipe, puis pour le montage si le matériel nécessaire est disponible.

Qu'est-ce que le tourné-monté ?

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 ». Ce qui sera filmé sera directement projeté. L'avantage de cette technique est d'éviter le passage obligatoire du montage, qui demande souvent, un minimum de compétences techniques.

Quand un réalisateur travaille en tourné-monté, cela veut donc dire que quand il filme, il monte en même temps. Par conséquent, il doit connaître parfaitement son découpage et décider précisément de l'ordre des plans et de leur durée. Il est important d'avoir à l'esprit l'ensemble de ces règles lorsqu'on réalise un film tourné-monté car une fois réalisés les plans ne pourront pas être retravaillés au montage.

Lors du tournage, 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.

Conclusion d'animation

Pour conclure, l'animateur peut proposer aux enfants de visionner collectivement les minis films réalisés par les différents groupes. Il peut enfin interroger les enfants :

- Est-ce qu'ils imaginaient que derrière la réalisation d'un film il se cachait toutes ces étapes ?
- Est-ce qu'ils connaissaient tous les métiers du cinéma ? Lesquels ont-ils découverts ?
- Est-ce que ça leur a plu de réaliser un film ? Est-ce que ça leur a semblé facile ? difficile ? amusant ?...
- Quel est leur film préféré et pourquoi ?





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.

