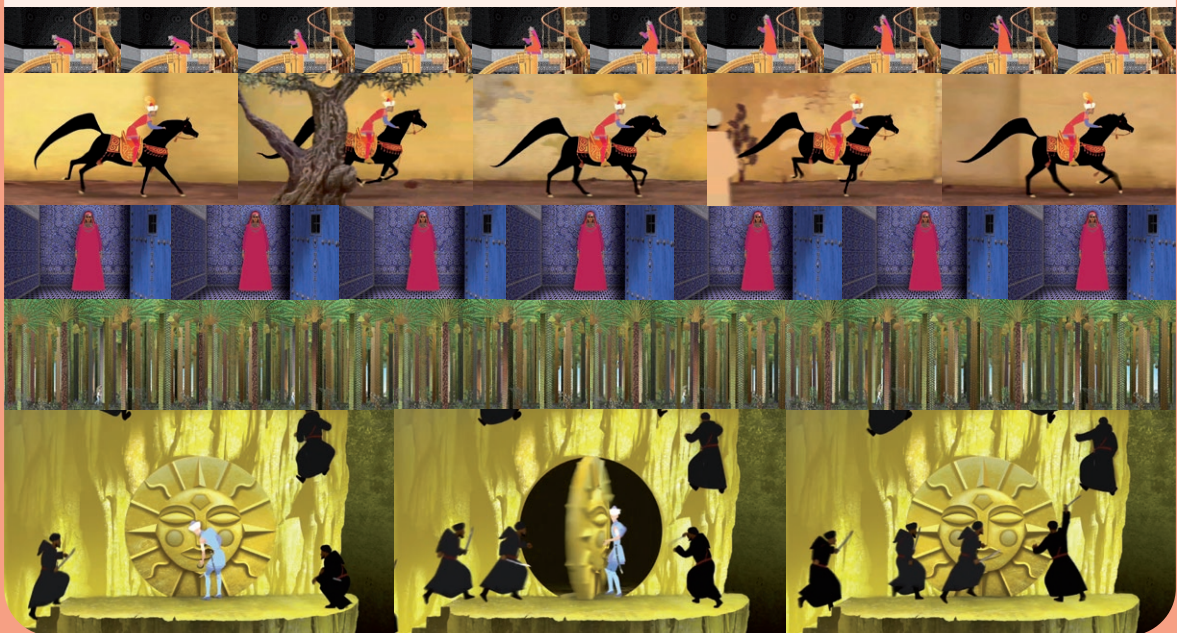




l'Atelier cinéma  
**livret de  
l'accompagnant**



## préambule

À partir d'exemples tirés du film *Azur et Asmar* de Michel Ocelot, l'Atelier cinéma propose aux jeunes 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 jeunes 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 accompagnants, l'Atelier cinéma se décline sous deux formes : numérique et physique. Les deux versions peuvent être utilisées séparément ou successivement.

L'application numérique pour tablettes est téléchargeable sur  et .

[Introduction à l'image animée :](#)  
[le thaumatrope & le folioscope](#)

Vous trouverez en p.8 quelques informations concernant l'illusion du mouvement : le principe du cinéma. Par ailleurs, l'accompagnant dispose en p.80 et 81 d'une notice et d'un schéma à photocopier éventuellement pour faire fabriquer un thaumatrope aux jeunes.

Les numéros de pages indiqués dans ce document se réfèrent au livret de l'enseignant fourni dans chaque boîte de l'Atelier cinéma.





Les accompagnants peuvent appréhender les niveaux comme des indicateurs, adaptables selon le profil du groupe.

#### Mise en place - matériel

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. 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.

#### Mise en place - constitution des équipes et déroulement général des activités

Avant chaque séance de jeu, l'accompagnant organise la salle en îlots et constitue les groupes de jeunes. 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, l'accompagnant explique les notions relatives au niveau joué (les définitions sont à retrouver dans le glossaire, p.74-78).

## Activité 1 - scénario le texte avant le film

Objectif de l'activité : Initier les jeunes à l'écriture scénaristique d'une séquence de film et au vocabulaire de base correspondant.

Au **niveau 1**, les jeunes doivent ordonner des cartes « scénario » afin de reconstituer en écriture scénaristique une séquence rédigée en écriture littéraire.  
Chaque équipe dispose de **10 minutes**

Il est possible à la fin de la séquence de jeu de comparer les résultats des groupes à la solution p.17.

Au **niveau 2**, les jeunes reproduisent l'écriture scénaristique d'une séquence en choisissant et ordonnant les cartes « voix », « action » et « séquence ».  
Chaque équipe dispose de **10 minutes**

solution p.19

Au **niveau 3**, les jeunes rédigent dans le style d'une écriture scénaristique une histoire qui leur est propre.  
Chaque équipe dispose de **15 minutes**

L'accompagnant dispose d'1 FICHE VIERGE SCÉNARIO à compléter (à photocopier p.22-23).

## Activité 2 - cadrage du texte à l'image

Objectif de l'activité : Initier les jeunes à l'importance du cadrage, aux différentes échelles de plan et leur utilisation.

Au **niveau 1**, les jeunes identifient et nomment les types de cadrage au moyen des 5 cartes au format paysage.  
Chaque équipe dispose de **10 minutes**

Solution p.26-27.

Au **niveau 2**, les jeunes 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.

Solution p.30-31.

Chaque équipe dispose de **10 minutes**  
**Au niveau 3**, les jeunes manipulent les  
 cadres plus librement pour réaliser leurs  
 propres choix et inventer leurs histoires.  
 Chaque équipe dispose de **15 minutes**

### Activité 3 - équipe les métiers du cinéma

**Objectif de l'activité : Initier les jeunes  
 aux différents métiers du cinéma.**

Les jeunes 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 réalisateur, qui héritera donc de la carte  
 RÉALISATEUR•TRICE. Il•Elle 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  
 donnée pour connaître son défi.  
 Chaque groupe doit, l'un après l'autre et  
 devant le reste des jeunes, 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 RÉALISATEUR•TRICE qui donne  
 le départ de l'épreuve. 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.

L'accompagnant dispose  
 d'1 FICHE VIERGE  
 CADRAGE à compléter  
 (à photocopier p.34-35).

NB : Pour des groupes  
 de moins de 7 jeunes,  
 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 jeunes.  
 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).

Cette activité peut être  
 un bon moyen de  
 préparer l'activité  
 tournage.

## Activité 4 - montage un travail d'équipe

Objectif de l'activité : Initier les jeunes aux notions propres au montage d'une séquence.

Au **niveau 1**, les jeunes reconstituent l'ordre d'une séquence à l'aide de photogrammes.  
Chaque équipe dispose de **15 minutes**

Solution p.42.

Au **niveau 2**, les jeunes inventent leur propre montage à l'aide des huit photogrammes intrus.  
Chaque équipe dispose de **10 minutes**

L'accompagnant dispose d'1 FICHE VIERGE MONTAGE à compléter (à photocopier p.46-49).

**À la fin de chaque séance de jeu sur l'une des activités décrites ci-dessus l'accompagnant permet à chaque équipe d'expliquer ses choix oralement au reste des groupes avant de les comparer à la solution. Puis il s'assure que les jeunes ont compris le vocabulaire relatif à l'activité.**

**À chaque fois que les jeunes sont amenés à produire un travail de création il est conseillé de le conserver. Les séquences imaginées pourront servir de base de travail pour la dernière activité de TOURNAGE.**





## Activité 5 - écriture et tournage on se fait un film

Objectif de l'activité : Cette dernière activité fait appel à toutes les connaissances acquises lors des précédentes activités.

Au **niveau 1**, les jeunes 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**

Au **niveau 2**, les jeunes pourront enfin 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'accompagnant 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.

Si les tournages peuvent être répartis sur plusieurs journées les temps passés par chaque groupe à la préparation et surtout à la réalisation peuvent être plus long. Les timings ci-après ne sont qu'indicatifs.

Préparation :

**Entre 5 et 10 minutes**

Chaque équipe vérifie que :

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

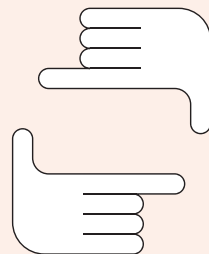
L'accompagnant dispose d'1 FICHE VIERGE TOURNAGE à compléter (à photocopier p.54-55).

L'accompagnant dispose d'un scénario intitulé *L'Objet magique* (p.66-68) et d'un PLAN DE TOURNAGE VIERGE à compléter si besoin (à photocopier p.61).

Il peut être intéressant à ce stade de l'avancée du projet que l'accompagnant présente ou rappelle les différents métiers du cinéma (définitions à retrouver dans le glossaire, p.77-78).

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



### Étape 1 - répétition :

#### **Entre 10 et 15 minutes**

Il faut 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. Le chef opérateur, aidé du scripte, anticipe les différents points de vue que la caméra adoptera durant cette scène. Il 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 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.* »

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.

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.

Il peut également être intéressant que l'accompagnant lise les pages 62 à 65 avant de proposer aux jeunes de passer à l'étape du tournage.

Si vous voulez poursuivre l'expérience, vous trouverez également des pistes pour des exercices complémentaires de tournage dans le livret de l'enseignant :

- Le « tourné-monté » p.70

- Le tournage en 3 plans p.71

- Le photo-roman et L'adaptation d'un texte littéraire p.72

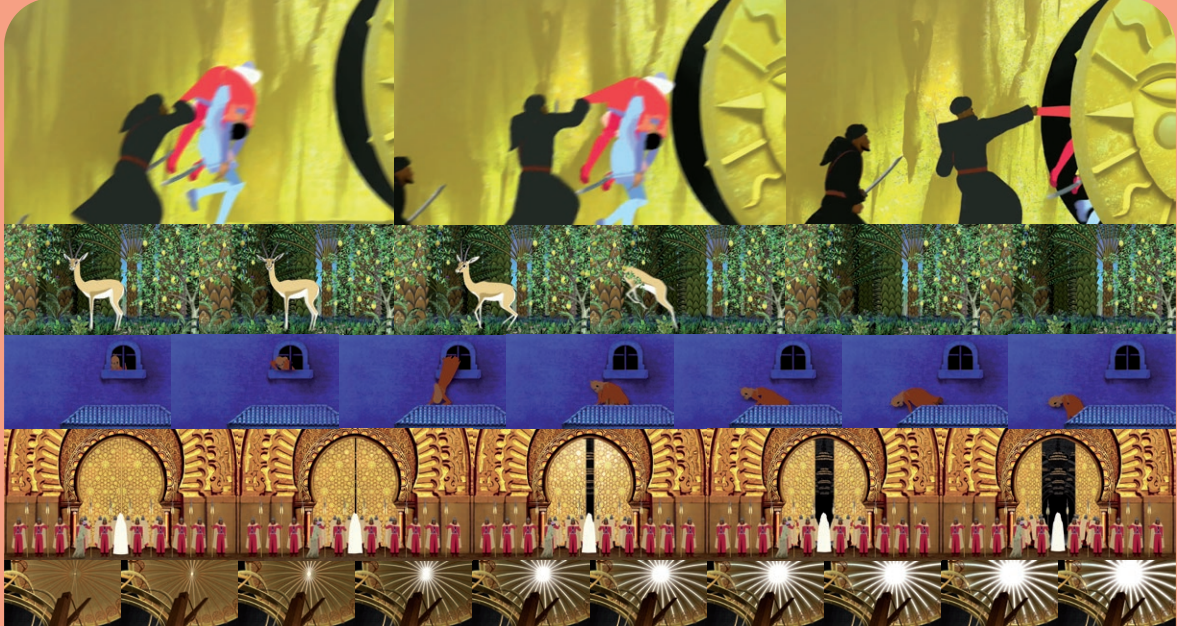
- L'imitation ou la parodie p.73

N'hésitez pas non plus à avoir recours au livret de l'enseignant pour tout ce qui concerne les notions que les jeunes doivent assimiler pour se sentir à l'aise tout au long des différentes activités proposées dans le cadre de L'Atelier cinéma :

- Glossaire les grandes notions de l'écriture cinématographique :

p.74-76

- Glossaire les métiers du cinéma : p.77-78



Ce livret à destination des accompagnants est une entrée en matière pour appréhender les activités proposées dans l'Atelier cinéma.

