



Collective Learning Through Antiracist production

LA BOÎTE À OUTILS DE L'ATELIER CINÉMA



17 ACTIVITÉS CRÉATIVES
POUR DYNAMITER VOTRE ATELIER CINÉMA



méd:a
ANIMATION



Finis la théorie, place à la pratique

Grâce au module 1, vous avez embarqué votre groupe dans l'écriture d'un film sur le racisme et l'interculturalité. Le module 2 vous a ensuite permis de planifier et préparer votre atelier cinéma. Il est maintenant temps de rassembler les troupes, de brancher les micros et de charger les batteries.

Ces 17 activités sont à réaliser avec votre groupe pour apprendre le maniement du matériel et les bases du langage audiovisuel. Elles ont pour principal objectif de le préparer à la réalisation de son film.

Ces activités abordent 5 aspects de la production audiovisuelle : le storytelling, la photographie, la vidéo, le son et le montage. Selon le timing disponible et les besoins du groupe, vous pouvez choisir de faire tous les exercices ou seulement ceux qui vous inspirent le plus.

Mais avant tout, profitez de ces activités pour vous éclater, débrider la créativité et tisser des liens entre tous les membres du groupe d'apprentis vidéastes.



ACTIVITÉS « STORYTELLING » : INTRODUCTION

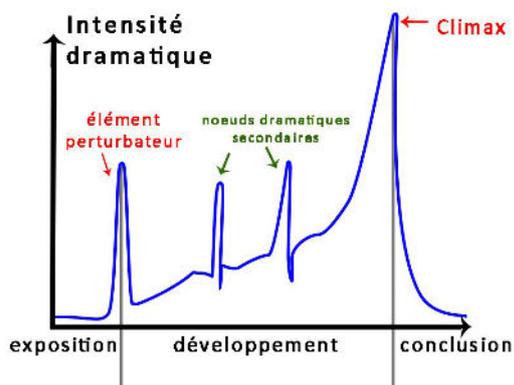
Écrire une histoire originale n'est pas si facile qu'il y paraît, et le syndrome de la page blanche n'est jamais loin. Quelques outils simples facilitent l'émergence d'idées et la structuration d'un récit.

Au fond, c'est quoi une bonne histoire ? Quels sont les éléments qui lui donnent le pouvoir de transformer le regard du public sur le monde ?

Avant de se lancer dans ces exercices de storytelling, il est important d'avoir en tête les éléments de base qui structurent la majorité des récits :

- **Définir un point de départ** : décrire les protagonistes et le contexte dans lequel l'histoire prendra place.
- **Définir le défi** que les protagonistes vont devoir relever : quel est le moment de « non-retour », l'événement qui bouleverse l'équilibre et « force » les protagonistes à l'action ?
- Définir comment ce défi (souvent appelé « quête ») va **trouver une résolution**, une solution : en gros, comment cette histoire se terminera-t-elle ?

Voici le schéma traditionnel d'une intrigue



Mais cette structure seule ne suffit pas à donner l'envie au public de regarder un film jusqu'au bout... Il s'agit de faire « aimer » ses personnages, d'en dévoiler d'autres, ami-es ou ennemi-es. Qu'est-ce qui va aider ou empêcher le héros ou l'héroïne de transformer sa réalité ?

Quelques conseils préalables

- Quel est au fond le défi le plus important que vos personnages devront relever ?
- Pensez vos personnages en profondeur : sont-ils et elles convaincants ? Semblent-ils et elles réel·les ?
- Qu'est-ce qui constituerait un réel accomplissement pour les personnages ?
- Il est parfois difficile de conclure, de trouver de bonnes solutions narratives qui ne semblent pas fausses ou simplistes. Après avoir rédigé un premier jet, vous pouvez inverser le récit : commencer par la résolution, puis détricotez le cheminement : l'objet du film n'est alors plus de savoir la fin, mais comment les protagonistes en sont arrivés là...

Note : Avant de se lancer dans les exercices proposés, n'hésitez pas à reparcourir le Module 1 : il met en évidence tous les écueils qui se présentent quand on écrit une histoire, notamment celui de reproduire certains stéréotypes raciaux ou sexistes.



L'AVENTURE DES LEGOS



Catégorie : Storytelling

Objectifs : Se familiariser avec les règles de base et les étapes de construction d'un récit et d'un story-board : protagoniste(s), point de départ, défi/moment de non-retour, moment de transformation.

Durée : 40 minutes

Nombre de participant·es : Libre

Équipement : Une feuille A4 et un bic par participant·e / Des legos ou autres figurines, des blocs de construction / Post-its, autocollants, papiers de couleur, colle et papier collant, ciseaux (pour décorer ou adapter les blocs Lego) / Chronomètre / Projecteur (pour afficher le chronomètre)

L'activité étape par étape

Plutôt qu'avec des mots, cette activité propose d'exploiter le dessin pour concevoir une histoire.

- Découpez la feuille A4 en 4
- Vous avez une minute pour dessiner le protagoniste de l'histoire sur un bout de papier
- Vous avez une minute pour dessiner le décor dans lequel l'histoire commencera
- Sur un troisième bout de papier, prenez une minute pour dessiner l'élément qui se dressera sur le chemin du personnage
- En une minute, dessinez sur le quatrième bout de papier la résolution du défi posé par l'élément perturbateur
- En deux minutes, tentez d'assembler ces quatre éléments et imaginez comment se raconte cette simple histoire
- En groupes de deux, chaque participant a 4 minutes pour raconter son histoire et recevoir un feedback de son partenaire
- Après avoir reçu ce feedback, chaque participant·e dispose de dix minutes pour exploiter les Legos et les accessoires pour « mettre en scène » son histoire en exploitant
 - Son protagoniste
 - Le point de départ de l'histoire / du problème
 - Le défi à relever pour le protagoniste / le point de non-retour
 - Le moment final où le protagoniste est « transformé » par ce qu'il ou elle vient de vivre

Sur chaque table, des petites histoires sont ainsi créées. Chaque membre du groupe peut aller à la découverte des histoires des autres. Cette activité ludique peut servir à « briser la glace ».

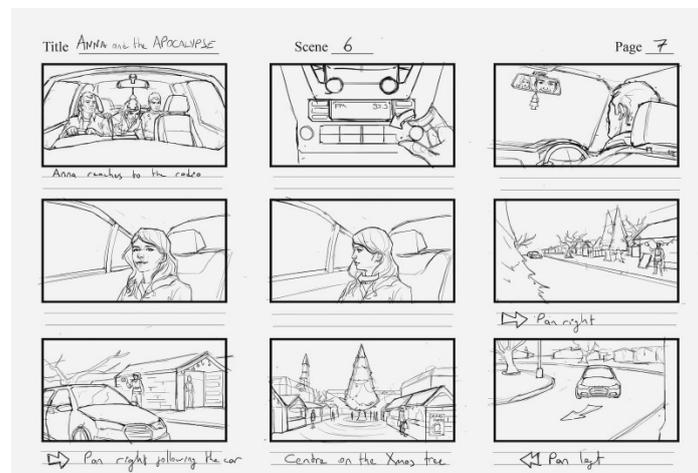


Derniers conseils

- ✓ Cette activité fonctionne bien en respectant les timings serrés. Essayez de rendre visible le décompte du chronomètre afin que les participant·es vivent cela comme un petit challenge à relever.
- ✓ [Ce support](#) (une sorte de « scène à scène) peut aussi être exploité pour structurer le récit. N'hésitez pas à imprimer un exemplaire pour chaque projet de film



UN STORYBOARD RAPIDO



Categorie : Storytelling

Objectifs : Transposer dans un storyboard la courte histoire inventée pendant l'activité précédente / Apprendre à choisir les positions et angles de caméra utiles pour chaque plan.

Durée : 90 minutes

Nombre de participant-es : Au choix

Équipement : [Un fiche de storyboard vierge](#) par groupe ou par film / Post it / Crayons et marqueurs

L'activité étape par étape

Imprimez des feuilles de storyboard vierges

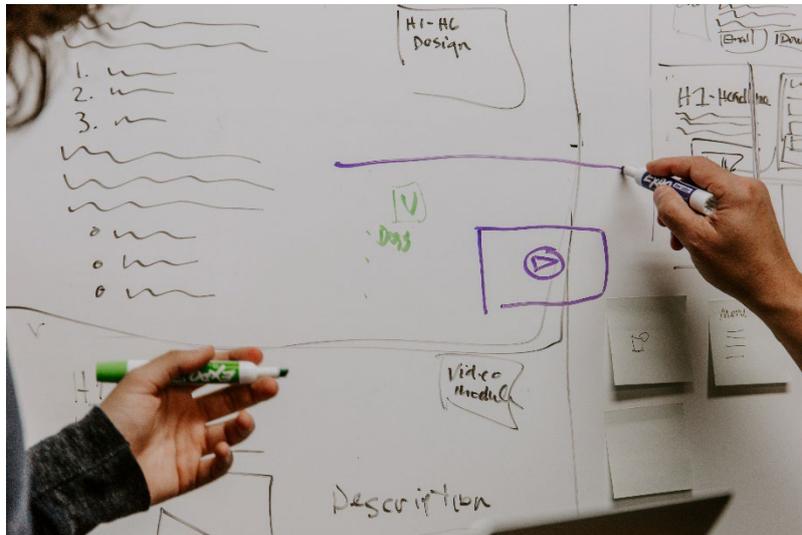
- Chaque groupe brainstorme pour imaginer les différentes séquences nécessaires pour raconter une des « aventures de Légo ».
- Chaque groupe dessine les différents plans nécessaires pour raconter les étapes de l'histoire. Il est aussi possible d'utiliser un smartphone pour faire un « photoboard » : chaque plan est photographié, chaque position de caméra est choisie. Vous pouvez ensuite imprimer les différentes photos et les coller sur la feuille de storyboard.
- Imposez aux groupes de ne pas dépasser 5 minutes pour l'élaboration de chaque plan.

Derniers conseils

- ✓ Suggérez d'utiliser la « règle de l'émotivité » pour choisir un angle de prise de vue : imaginez que vous avez ce personnage en face de vous. Plus vous êtes proche, plus la prise de vue devient intime. Plus vous êtes loin, moins le public « vibrera » pour le personnage. La manière de filmer le personnage (de dos ? de profil ? Seulement une partie de son corps ou son visage ?) influencera le rapport du public avec ce personnage.
- ✓ Poussez les participant-es à découper chaque action en différents plans.
- ✓ Suggérez au groupe de visionner un maximum de courts métrages pour s'inspirer.



ÉCRITURE COLLECTIVE



Catégorie : Storytelling

Objectifs : Écrire une histoire de manière collaborative / Écouter et considérer les options proposées par les autres membres du groupe / Aiguiser sa plume

Durée : 60-90 minutes (en fonction de la taille du groupe)

Nombre de participant-es : 20 personnes maximum.

Équipement : Des feuilles de travail (des applis en ligne comme Mirror ou Padlet peuvent aussi être exploitées) avec ces titres imprimés :

- **Trouvez le « Qui ? » :** À propos de qui parle-t-on dans l'histoire ? Cela peut être une personne, une créature magique, un objet, un animal. Laissez-vous inspirer par tout ce qui vous entoure : une image sur le mur, un truc qui traîne dans un coin, à priori sans intérêt ?
- **Trouvez le « Quoi ? » :** Qu'est ce que veut ou cherche ce « qui » ? Toute intrigue démarre de la volonté du protagoniste. Réussir à faire quelque chose ? Devenir quelqu'un d'autre ? Dépasser un obstacle ? Votre personnage peut tenter d'atteindre son but de manière réaliste ou fantastique, sérieuse ou délirante. C'est parfois par la métaphore impliquant un objet banal que l'on peut toucher du doigt un message plus profond.
- **Trouvez le « Pourquoi pas ? » :** Et si une idée encore plus tordue permettait au personnage d'atteindre son objectif ?
- **Trouvez l'ennemi-e :** Le personnage rencontre-t-il un-e rival-e, un-e adversaire, une difficulté pour atteindre son but ?
- **Trouvez l'ami-e :** Le protagoniste rencontrera-t-il un-e allié-e pour l'aider à atteindre son objectif ?

L'activité étape par étape

La meilleure façon d'écrire une histoire est de se fixer une limite de temps. Il y a quelque chose de très libérateur dans le fait d'écrire avec cette contrainte : cela pousse à aller à l'essentiel, à cheminer jusqu'au bout du récit... quitte à y revenir ensuite pour en améliorer certains aspects.



- Distribuez d'abord les feuilles « qui ? », « quoi ? » et « pourquoi pas ? », une à chaque membre du groupe de travail. S'il est composé de 5 personnes, distribuez aussi les feuilles « trouvez l'ennemi-e » et « trouvez l'ami-e ».
- Chaque personne a dix minutes pour écrire les idées qui lui viennent en tête.
- Ensuite, chaque personne passe sa feuille à son collègue de droite et reçoit une feuille de son collègue de gauche.
- Chaque membre du groupe complète ce qui a précédemment été écrit. Toutes les dix minutes on change de feuille et on complète les idées initiales.
- À la fin, le groupe travaille 30 minutes supplémentaires pour agencer les éléments de l'histoire accumulés. Le groupe débat pour tomber d'accord sur les 5 éléments qui composent leur histoire, et se débarrasse de ce qui ne colle plus.
- Chaque groupe prépare un pitch de son histoire en trois minutes et le présente aux autres.

Derniers conseils

- ✓ Contrôlez le timing et avertissez l'ensemble du groupe des moments où on passe à une autre étape de l'activité.
- ✓ Si vous avez moins de temps disponible et que les participant·es ont accès à Internet, vous pouvez exploiter des applis en ligne comme Mirror ou Padlet. Exploitez la même méthode de tournante afin que les membres du groupe complètent les documents.



ACTIVITÉS « PHOTO » : INTRODUCTION

Grâce à ces activités, le groupe a l'opportunité de se familiariser avec les bases de la photographie, de découvrir la variété des angles de prise de vue et des types de cadrage.

Comment représenter une personne, un lieu, une action ? Par la photographie, les participant-es exercent leur regard, et se préparent à l'utilisation d'une caméra. L'intérêt de la photographie est notamment de minimiser les paramètres à prendre en compte (pas de son à enregistrer, matériel plus mobile). Cadrage et mise au point : l'alpha et l'oméga de la création d'un sens par l'image.

Le module 2 a déjà permis de découvrir les cadrages de base. Il est temps de passer à des prises de vue plus variées, qui permettront d'observer le monde d'un autre point de vue.

- ✓ Dans un **plan très large**, le personnage n'occupe qu'une petite partie de l'image et le contexte prend une autre dimension : quel effet obtient-on quand on exploite un objectif « grand angle » ? Et quand on s'éloigne de la scène ?
- ✓ Dans un **très gros plan**, une partie du visage (les yeux par exemple) sont mis en évidence. On met en évidence un détail : on lui donne une grande importance. En exploitant un puissant zoom ou en s'approchant du sujet grâce à un objectif « macro », on obtient des résultats surprenants ou dérangeants.
- ✓ **La vue aérienne** (appelée en anglais « Bird's Eye View » ou « top shot ») permet de surplomber l'action. Qu'est-ce que cette scène donnerait si vous grimpez sur le toit d'un immeuble pour la filmer ? Cela génère parfois une forme de déshumanisation, donnant l'impression que les personnages sont de petites fourmis qui agissent bizarrement.
- ✓ Avec **la contre-plongée extrême** (nommée « Worm's Eye View » en anglais), la camera observe la réalité depuis le sol. À nouveau, un sentiment bizarre peut en découler : que fabriquent ces gigantesques monstres ?
- ✓ **La règle des tiers** est utile à connaître, quel que soit l'angle de prise de vue choisi. Vous pouvez l'utiliser pour composer une image attrayante et harmonieuse. Le concept principal est que l'image est divisée en 3 tiers à la fois horizontalement et verticalement. Dans cette grille, placez votre sujet dans le tiers gauche ou droit de l'image, en laissant les deux autres tiers plus vides. Les points d'intérêt de votre sujet sont placés aux intersections des lignes ou le long d'une ligne. Cette technique est utilisée à la fois en photographie et en cinéma, et sur de nombreux appareils, vous pouvez faire apparaître cette grille dans l'écran ou le viseur.



C'EST QUOI CET OBJET ?



Catégorie : Photo

Objectifs : Apprendre exploiter le langage de l'image pour produire des interprétations différentes d'un même objet / Considérer l'importance du contexte, de l'arrière-plan d'une image.

Durée : 40 minutes

Nombre de participant-es : Au choix. Répartir en sous-groupes en regard du nombre d'appareils photos disponibles.

Équipement : N'importe quel appareil fera l'affaire : Smartphone, tablette, boîtier numérique (DSLR) (un par groupe) / Câbles USB, batteries chargées, projecteur ou écran pour projeter les résultats.

L'activité étape par étape

Le groupe est divisé en sous-groupes. Chaque groupe choisit un objet qu'il s'agira de photographier de trois manières différentes :

- **Dans son usage habituel.** Quelle est sa fonction communément admise ? Que signifie-t-il pour la majorité des gens ?
- **Comme le produit d'une pub.** Comment « vendre » cet objet ? Comment appliquer les codes de l'image publicitaire à cet objet ?
- **L'objet comme vous ne l'avez jamais vu.** Essayez de créer une image non-réaliste, offrant à l'objet une toute autre fonction. Cette étape doit être fun, décalée par rapport à l'usage réel de l'objet.

Projetez les résultats aux autres membres du groupe, et questionnez ensemble les différentes interprétations d'un même objet.

Derniers conseils

Tentez l'expérience avec un objet banal ! Une tasse, qui peut servir à boire, se transformer en chapeau, devenir une chaloupe à la mer ou l'entrée d'un trou noir. Motivez le groupe à libérer son imagination.

LE PORTRAIT D'UN PORTRAIT





Catégorie : Photo

Objectifs: Se familiariser avec l'art du portrait / Apprendre à capturer une émotion

Durée : 60 minutes

Nombre de participant·es : Au choix. Répartir en sous-groupes en regard du nombre d'appareils photos disponibles.

Équipement : N'importe quel appareil fera l'affaire : Smartphone, tablette, boîtier numérique (DSLR) (un par groupe) / Câbles USB, batteries chargées, projecteur ou écran pour projeter les résultats.

L'activité étape par étape

3 exercices différents, à combiner selon vos envies.

- **Le portrait et les émotions**
 - Faites des groupes de deux
 - Menez un court brainstorming pour imaginer quel type de cadrage conviendrait pour quel type d'émotion.
 - Chaque membre doit réaliser 3 portraits différents de son partenaire en valorisant 3 émotions différentes (la peur, la joie, la tristesse par exemple)
- **Qui êtes vous ?**
 - Faites des groupes de deux
 - Chaque membre doit réaliser trois portraits différents de son partenaire (exploitant trois types de cadrages différents), en essayant de dévoiler une partie de sa personnalité
- **Photo de groupe**
 - Choisissez une photo de groupe dans un magazine.
 - Essayez de la reproduire à l'identique.
 - Ouvrez le champ des possible : quels angles de prise de vue alternatifs permettraient de poser un autre regard sur le groupe ?



Derniers conseils

Cette activité permet de démontrer combien il est complexe de dévoiler une « vraie » émotion à travers l'image, comment tisser une intimité entre le photographe et le sujet afin de ne pas obtenir une représentation stéréotypée d'une personne ou de l'émotion qu'elle ressent.



RACONTER UN LIEU EN IMAGES



Catégorie : Photo

Objectifs : Apprendre à dépeindre un lieu en quelques images, que ce soit en intérieur ou en extérieur.

Durée : 40 minutes

Nombre de participant-es : Au choix. Répartir en sous-groupes en regard du nombre d'appareils photos disponibles.

Equipment: N'importe quel appareil fera l'affaire : Smartphone, tablette, boîtier numérique (DSLR) (un par groupe) / Câbles USB, batteries chargées, projecteur ou écran pour projeter les résultats.

L'activité étape par étape

- Décrivez un espace public spécifique (extérieur) en photographiant deux plans larges, deux plans moyens et cinq plans rapprochés. Essayez de montrer le lieu, son contexte. Travaillez avec chaque groupe pour sélectionner les images les plus pertinentes et suggérez qu'il décide d'un ordre dans lequel ces images seront découvertes par le public. Imprimez et exposez les images, ou projetez les dans l'ordre défini. Le groupe est-il parvenu à transposer l'atmosphère du lieu ?
- Réalisez le même exercice en intérieur, avec les mêmes contraintes. Comment dévoiler la fonction d'un lieu (un bureau ? une chambre ? un lieu abandonné ?). Identifiez collectivement les contraintes supplémentaires qui s'ajoutent quand on photographie ou filme en intérieur (problèmes de lumière, de recul...)

Derniers conseils

- ✓ Dans un premier temps, poussez le groupe à « sentir » le lieu avant de le laisser prendre une variété de photos exploitant les différentes valeurs de plan. L'exercice de sélection des images n'en sera que plus intéressant.
- ✓ Proposez-lui aussi de prendre conscience que les images placées dans un certain ordre permettent de faire émerger un récit dans la tête du public.



ACTIVITÉS « VIDÉO » : INTRODUCTION

Cette section conduira le groupe de l'image fixe à l'image en mouvement. Comment capturer une action, des personnages vivants ? Comment mettre la caméra en tant que telle en mouvement, et pour atteindre quel résultat ? Ces activités permettront de s'exercer et d'acquérir plus d'assurance, caméra au poing.

Les mouvements de caméra classiques

- Quand on fait un **panoramique** ou « **pano** », la caméra reste sur son pied, mais elle opère une rotation verticale ou horizontale. Elle « balaie » devant elle. Tout simplement, un pano peut servir à créer un certain suspense, à faire découvrir le décor petit à petit (plutôt qu'un plan d'ensemble fixe, qui donne directement tout à voir)
- Avec un **travelling**, la caméra se déplace (parce qu'elle est transportée par la camérawoman, ou placée sur des rails). La caméra avance, recule, se déplace latéralement : elle embarque le public avec elle.
- Un **tracking shot**, littéralement un « plan de suivi », est un type spécifique de travelling : la caméra se focalise sur un élément de détail (un objet, un visage), et le suit de près (s'en approche avec un « track in » ou s'en éloigne avec un « track out »).

Quelques conseils préalables

- ✓ Pour commencer, c'est toujours mieux d'utiliser un **pied de caméra**, et faire posément se choix de cadrage.
- ✓ Quand on est « caméra à l'épaule » (même si la plupart des caméras aujourd'hui se tiennent en main), on a la possibilité de créer plus de vie, de dynamisme, de permettre au public de vivre les événements au plus près des personnages. Problème : il faut une certaine maîtrise de sa caméra pour ne pas donner le mal de mer au public.
- ✓ Ne confondons pas « track in » et « zoom in » : dans un tracking shot, la caméra se déplace, alors que dans un zoom c'est une jeu de lentille dans l'objectif de la caméra qui donne l'impression de s'approcher du sujet.
- ✓ Filmez toujours quelques secondes avant et après ce que vous voulez capter : cela vous aidera au montage.

Composer avec la lumière

- Quand vous filmez **en lumière naturelle**, c'est évidemment en regard des rayons du soleil qu'il faut placer sa caméra. Si vous êtes en extérieur, attention aux zones d'ombre plus sombres, attention au contre-jour... En intérieur, repérez les fenêtres et les apports naturels de lumière pour positionner la scène. Attention : la lumière naturelle n'est pas très fiable et change tout le temps...
- Utiliser un éclairage artificiel vous offre plus de maîtrise. C'est opportun d'avoir quelques spots si vous tournez pendant une longue période, ne serait-ce que de simples lampes de bureau orientables. Attention au fait que certains éclairages artificiels offrent des couleurs chaudes et orangées (ampoules, hallogènes) alors que d'autres offrent un rendu plus froid et bleuté (leds). Faites des tests, et choisissez l'éclairage qui colle à l'ambiance de votre film.



FILMER UN PAYSAGE



Catégorie : Vidéo

Objectifs : Se familiariser avec les mouvements de caméra en filmant un paysage (et pas une action)

Durée : 20 minutes

Nombre de participant-es : Libre. Répartir en sous-groupes en regard du nombre de caméras disponibles.

Équipement : Une ou plusieurs caméras, avec pieds et micros si vous en disposez (l'exercice peut aussi se faire avec le Smartphone). Un ordinateur pour monter les images. Un projecteur éventuellement pour diffuser le résultat de l'exercice.

L'activité étape par étape

Choisissez un lieu offrant un panorama, urbain ou rural

- Tournez un plan panoramique latéral de vingt secondes. Répétez l'exercice jusqu'à obtenir un plan satisfaisant.
- Tournez un panoramique vertical de 20 secondes.
- Tournez un travelling avant, pour focaliser l'attention du public sur un élément du décor.
- Découvrez les images collectivement et tentez de répondre à ces quelques questions
 - Lequel préférez-vous et pourquoi ?
 - Chacune de ces manières de filmer était-elle adaptée au fait de filmer un paysage ?
 - À quoi utiliseriez-vous tel ou tel mouvement de caméra ? Pour transmettre quelle émotion ?

Derniers conseils

- Pour un panoramique, un pied trop léger n'est parfois pas idéal.
- Imposez aux participant-es, pour les mouvements de caméra, de toujours démarrer et finir sur une image fixe. Cela facilite grandement le travail au montage. Encouragez-les à répéter les mouvements de caméra plusieurs fois jusqu'à ce qu'il soit parfait.



FILMER UN PERSONNAGE EN MOUVEMENT



Catégorie : Vidéo

Objectifs : Se familiariser avec le travelling, le tournage camera « à l'épaule ».

Durée : 15 minutes

Nombre de participant-es : Libre. Répartir en sous-groupes en regard du nombre de caméras disponibles.

Équipement : Une ou plusieurs caméras, avec pieds et micros si vous en disposez (l'exercice peut aussi se faire avec le Smartphone). Un ordinateur pour monter les images. Un projecteur éventuellement pour diffuser le résultat de l'exercice.

L'activité étape par étape

- Installez-vous dans un pré ou une cour d'école (histoire de ne pas avoir trop d'obstacles).
- Définissez un parcours que l'un des membres du groupe devra parcourir à pied.
- Quand tout est prêt, tentez de filmer le déplacement du personnage en marchant à côté de lui avec la caméra.
- Tentez de maintenir la caméra le plus stable possible.
- Variez les plaisirs :
 - Tentez un travelling arrière. Vous filmez la personne de face, et reculez au même rythme qu'elle.
 - Tentez un travelling avant. Vous filmez la personne de dos, et la suivez en avançant.
 - Filmez-la au plus près de son visage.
 - Filmez-la de plus loin.
- Projetez le résultat et lancez le débat. Quelle variété d'émotions ces différentes manières de filmer génèrent-elles ?

Derniers conseils

Encouragez le groupe à imaginer le lien entre une manière de film et une émotion à transmettre. Dos à lui, l'identité et les émotions du personnage sont cachées. Face à lui, on ne voit pas où il va.



FILMER UN DIALOGUE



Catégorie : Vidéo

Objectifs : Se familiariser avec le principe du champs / contre-champs.

Durée : 15 minutes

Nombre de participant-es : Libre. Répartir en sous-groupes en regard du nombre de caméras disponibles.

Équipement : Caméra, trépied, micro, ordinateur avec logiciel de montage.

L'activité étape par étape

- Choisir un décor (l'arrière plan) et deux acteurs pour interpréter la scène. Proposez-leur de lancer une petite impro sur une thématique simple, et proposez leur d'écrire deux répliques chacun (sur le temps qu'il fait, par exemple).
- Filmez ce dialogue en cadrant les deux personnes, dans un plan fixe. Faites plusieurs prises, histoire de pouvoir choisir la meilleure.
- Déplacez la caméra pour cadrer (de face) un des deux personnages. Demandez aux comédien-es de recommencer l'ensemble du dialogue en tantant de reproduire à l'identique le premier (attitude, intonnations).
- Déplacez encore la caméra, pour cette fois cadrer (de face) l'autre personnage. Et tournez à nouveau le dialogue.
- Transférez les images sur un ordinateur et ouvrez le logiciel de montage. Visionnez-les et choisissez les meilleurs des trois plans filmés.
- Placez d'abord le plan avec les deux protagonistes visibles. Tentez ensuite d'insérer le champ et le contre-champ.

Derniers conseils

- ✓ On considère souvent qu'une même scène se doit d'être filmée avec trois angles de prise de vue différentes, en variant les valeurs de plans.
- ✓ Le champ / contre-champ est une manière aisée de focaliser l'attention du public sur les différents protagonistes à tour de rôle.
- ✓ La règle des 180° s'applique : visionnez [cette vidéo](#) pour comprendre son fonctionnement.



FILMER AVEC DIFFÉRENTS ÉCLAIRAGES



Catégorie : Vidéo

Objectifs : Apprendre à jongler avec les différentes sources de lumière.

Durée : 15 minutes

Nombre de participant-es : Libre. Répartir en sous-groupes en regard du nombre de caméras disponibles.

Équipement : Caméra, trépied, différentes lampes, ordinateur.

L'activité étape par étape

- Sélectionnez un lieu de tournage en intérieur, idéalement avec une fenêtre.
- Placez un personnage à côté de la fenêtre, sur une chaise en train de lire un livre.
- Situez votre caméra pour filmer la personne et obtenir l'image la plus belle.
- Ajoutez une ou plusieurs sources de lumière artificielle (lampes de bureau, plafonier...)
- Réévaluez la position du personnage et de la caméra.
- Visionnez ensemble chaque plan tourné. Quel impact l'ajout de lumière a-t-il ? Quels problèmes cela pose-t-il ? Comment gérer les différentes ombres générées par les différentes sources de lumière ?

Derniers conseils

Rappelez aux participant-es de faire attention aux réglages de la caméra. Le mode automatique pose souvent de problèmes si on passe de l'intérieur à l'extérieur, car il impose de nouveaux réglages qui ne sont pas nécessairement souhaités, offrant des teintes différentes aux différents moments de la scène. La caméra fait de son mieux, mais il est parfois bon d'apprendre à faire les réglages en manuel, afin de faire des choix conscients en regard de la lumière, et maintenir ce choix pour tous les plans d'une séquence.



ACTIVITÉS « SON » : INTRODUCTION

Dans nos cultures, c'est le visuel qui prime. Et lorsqu'un groupe se lance dans la réalisation d'un film, le son est souvent le parent pauvre. Or, on peut suivre un film dont les images sont médiocres. Mais un film au son pourri est inregardable.

Il peut être simplement mal enregistré, et le propos devient incompréhensible. Il peut aussi être mal « mixé » et les différentes sources sonores se mélangent dans une soupe indigeste.

Mais il est surtout trop souvent oublié pendant la phase d'écriture du film. On rédige des dialogues, on réfléchit éventuellement à une chanson pour le générique final... Mais on ne pense pas spontanément aux autres opportunités créatives qu'offrent le son.

Ces activités permettront au groupe d'identifier la matière sonore avec laquelle il peut jongler pour transmettre des émotions, en dialogue avec des images.



LE SON ET L'ESPACE



Catégorie : Son

Objectifs : Identifier le rôle que joue le son dans la perception de l'espace / Apprendre à créer des décalages entre image et son pour surprendre le public.

Durée : 20 minutes

Nombre de participant·es : Libre

Équipement : Une caméra sur un pied, un micro (quel que soit celui dont vous disposez) sur un pied, un long câble pour le relier à la caméra, un casque audio

L'activité étape par étape

- Installer la caméra sur un pied. Composer un joli plan large donnant à voir (par exemple) une grande prairie ou une cour d'école.
- Installer le micro sur son pied, bien visible en plein milieu du décor que vous avez choisi de filmer.
- Demander au groupe si quelqu'un a un livre dans son sac, ou un texte qu'il ou elle souhaite lire.
- Disperser les membres du groupe « dans le champ » de la caméra (tous et toutes sont visibles). Certain·es tout proches, d'autres très loin du micro.
- Proposez successivement aux différentes personnes de lire un passage du texte.
- En regard de sa place par rapport au micro, au technicien, le casque sur les oreilles, d'identifier la personne qui se trouve :
 - En « gros plan sonore » : on l'entend comme si elle nous parlait dans l'oreille
 - au « premier plan sonore » : on l'entend comme si elle était à côté de nous
 - au « second plan sonore » : on entend ce qu'elle dit « de loin »
 - en « arrière-plan sonore » : on sait qu'elle est présente, mais on entend mal ce qu'elle dit.
- On peut alors changer la personne qui porte le casque pour que chacun·e comprenne l'effet du micro. On peut aussi changer le micro de place pour constater en quoi cela change la perception du texte, ou tester d'autres micros disponibles.



Derniers conseils

- ✓ On a souvent tendance à placer le micro trop loin de la source du son, et on éloigne ainsi le public du propos. Une voix que l'on souhaite bien claire doit se trouver en gros plan sonore, ou au premier plan. Le micro se place en général le plus près possible de la source du son.
- ✓ Pour le son comme pour l'image, on décide ce qu'on met en avant-plan et ce qu'on met en arrière-plan, puis on essaye de créer un dialogue entre ces différents contenus.
- ✓ Un micro-cravate offre une belle opportunité narrative : même si la personne apparaît en arrière-plan, sa voix peut être entendue comme un gros plan sonore.



L'ATELIER DU BRUITEUR



Catégorie : Son

Objectives: Aiguiser l'oreille / Apprendre à manipuler les sons

Durée : 45 minutes

Nombre de participant·es : Libre, en fonction de l'équipement disponible.

Équipement : Enregistreurs sonores, micros et casques audio, installation d'écoute, [ce fichier imprimé et découpé](#).

L'activité étape par étape

- Constituer des sous-groupes de 3 ou 4 personnes.
- Demander à chaque sous-groupe de piocher au hasard 5 petits papiers.
- Chaque groupe doit (secrètement) enregistrer les sons évoqués sur les petits papiers
- Tout le monde se rassemble, et chaque sous-groupe doit faire deviner aux autres les sons qui devaient être enregistrés.

Derniers conseils

- ✓ Par cette activité ludique, il est intéressant de montrer aux participant·es combien il est facile de duper l'audience, avec le son. Un son peut facilement être utilisé pour autre chose : le papier froissé pour les craquements du feu, par exemple.
- ✓ Cette activité sera particulièrement utile si le groupe s'aventure dans la création en stop-motion, pour laquelle l'ensemble de la bande sonore sera à produire.



LA QUÊTE DU SILENCE



Catégorie : Son

Objectifs : Développer une curiosité d'écoute / Prendre conscience qu'il est compliqué de trouver des lieux exempts de sons / Identifier la richesse de nos paysages sonores.

Durée : 30 minutes

Nombre de participant-es : Libre, mais idéalement deux ou trois personnes par enregistreur.

Équipement : Enregistreurs sonores, micros et casques audio, installation d'écoute.

L'activité étape par étape

- Former des sous-groupes et distribuer un enregistreur à chacun.
- Donner pour mission à chaque groupe de trouver un endroit où il peut enregistrer une minute de silence.
- Rassembler le groupe, et écouter tous ensemble les sons récoltés.
- Constater collectivement tout ce que l'on entend quand on tend l'oreille : la matière qui compose ce paysage sonore.

Derniers conseils

- ✓ Encourager l'écoute collective d'une œuvre sonore ou d'un lieu, d'une pièce musicale : tout est bon pour aiguïser les oreilles.
- ✓ Il est intéressant d'enregistrer quelques minutes de « silence » sur chacun des lieux de tournage. Au montage, ces morceaux de son pourraient être utiles pour raccorder des plans les uns avec les autres.



LA VOIX EN BALADE



Catégorie : Son

Objectifs : Maîtriser la prise de son directe / Identifier l'usage optimal du ou des micros disponibles / Identifier les impératifs posés par le son, quand son enregistrement se combine à la prise d'images / Apprendre à connaître les membres du groupe et le lieu où se passe l'atelier créatif.

Durée : 30 minutes

Nombre de participant·es : Libre, mais idéalement deux ou trois personnes par enregistreur.

Équipement : Enregistreurs sonores, micros et casques audio, installation d'écoute.

L'activité étape par étape

- Constituer des sous-groupes de 2 personnes.
- Distribuer un enregistreur, un micro et un casque à chaque groupe
- Tester les possibilités offertes par le micro : est-ce un micro « voix », qu'il s'agit de placer juste devant la bouche ? Un micro « perche » que l'on peut placer à distance, dirigé vers la bouche ?
- Proposer à chaque personne de préparer des questions qu'il ou elle a envie de poser à l'autre pour mieux faire sa connaissance.
- Imposer de mener l'interview « en mouvement », en une seule prise.
- Se rassembler et écouter les prises de son. Débattre pour identifier les difficultés rencontrées, les problèmes d'écoute qu'elles provoquent.
- Réaliser le même exercice collectivement, mais en ajoutant la prise d'images. Est-il toujours possible d'enregistrer correctement la voix sans que le micro soit dans le cadre de l'image ?
- Lister collectivement les éléments qui permettront un usage optimal du ou des micros disponibles, avec ou sans prise d'images.

Derniers conseils

- ✓ Pour un projet documentaire, il peut être utile de faire une interview statique, dans un endroit calme. On s'assure ainsi d'avoir une version « propre » de ce que la personne a à dire.
- ✓ On peut ensuite tenter d'interviewer la personne « en live », sur le lieu où elle vit ou travaille. C'est plus vivant et dynamique... mais bien plus compliqué.



ACTIVITÉS « MONTAGE » : INTRODUCTION

Images fixes ou animées, bruitages, musique et sons d'ambiance, voix narrative ou effets spéciaux : le montage est l'étape où chaque pièce du puzzle doit trouver sa juste place. Assemblés, tous ces médias disparates n'en créeront plus qu'un : le film de vos rêves.

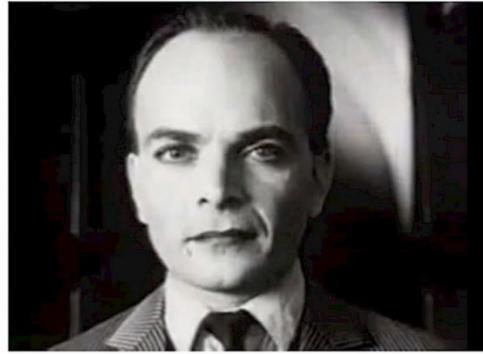
Mais le montage peut faire peur : l'informatique et ses bugs s'en mêlent, et il s'agit d'appivoiser un logiciel spécifique. Par ailleurs, le montage ne se prête pas toujours au travail collectif. Difficile en effet de se mettre à 15 devant un écran et opérer des choix collectivement.

Pourtant, comme l'écriture du scénario ou le tournage, l'étape de montage est un moment créatif, et le film se réinvente jusqu'au dernier moment. Jouer avec les images, les triturer ou les manipuler est propice à une réflexion critique sur les médias : ils ne sont qu'une construction au service du message que leur auteur·e souhaite adresser au public.

Ces quelques activités permettront au groupe de comprendre la démarche du montage et d'y contribuer au maximum.



JOUE-LA COMME KOULECHOV



Catégorie : Montage

Objectifs : Comprendre l'enjeu central du montage : un plan ne prend du sens pour l'audience qu'en regard du plan qui le suit ou le précède.

Durée : 45 minutes

Nombre de participant·es : Jusqu'à 15 participant·es

Équipement : Une caméra et son trépied, un ordinateur avec un logiciel de montage

L'activité étape par étape

- Le groupe doit d'abord tourner quatre plans fixes et muets, de 5 secondes chacun :
 1. Une pâtisserie ou un bonbon, posé sur une table
 2. Un cadre avec la photo de quelqu'un
 3. Une porte entrouverte sur une pièce sombre
 4. Un visage à l'expression neutre
- Ces quatre plans sont importés sur l'ordinateur puis dans le logiciel de montage
- Enchaîner le plan 1 avec le 4, puis le 2 avec le 4, puis le 3 avec le 4.
- Comment le groupe comprend-il le plan 4 en regard du plan qui le précède ? Que se passe-t-il dans sa tête lorsqu'il regarde une pâtisserie, une photo ou le visage de quelqu'un d'autre ?

Derniers conseils

- ✓ Koulechov était un cinéaste soviétique, dans les années 20. Il créa un laboratoire d'expérimentation cinématographique. Avec son fameux « effet Koulechov », il voulait affirmer la toute-puissance du montage : c'est en agencant des plans qu'on leur donne un sens. [Découvrez Alfred Hitchcock expliquant l'effet Koulechov.](#)
- ✓ Cette activité peut également être menée avec des photos imprimées, que les participant·es associent ou placent dans un certain ordre pour leur donner un sens nouveau.
- ✓ Pour aller plus loin : <https://transmettrelecinema.com/video/leffet-koulechov/>



TRAILER'S RECUT



Catégorie : Montage

Objectifs : S'approprier un logiciel de montage de manière ludique / Prendre conscience du fait que toute image peut être manipulée pour lui donner un sens nouveau / Prendre conscience de l'impact du son et de la musique sur la perception des images.

Durée : 120 minutes

Nombre de participant-es : Jusqu'à 10 personnes

Équipement : Un/des ordinateur(s) avec un logiciel de montage et système d'écoute, connexion à Internet, éventuellement un projecteur, et les différents fichiers téléchargés.

L'activité étape par étape

- Avant l'atelier, l'animateur·rice importe le fichier [Trailer Paddington](#) sur chaque ordinateur disponible pour l'activité. Il doit aussi s'approprier l'usage du logiciel de montage (notamment les effets de ralenti ou accéléré, effets visuels sur les images, éventuellement effets sur le son).
- Montrer au groupe la vidéo [Scary Mary](#). La comparer au [trailer original du film](#).
- Face à l'écran, l'animateur·rice montre les opérations basiques de montage sur le logiciel.
- L'animateur·rice dispatche les membres du groupe sur chaque ordinateur disponible.
- Chaque sous-groupe a pour mission de transformer le trailer du film Paddington en trailer de film d'horreur. Il peut y ajouter des titres, des effets visuels, des sons...
- L'animateur·rice vient en aide à chaque groupe qui rencontre un problème technique, et l'aide à trouver sur Internet des médias qu'il souhaiterait intégrer (musique, bruitage...) Une fois l'exercice terminé, chaque groupe exporte son trailer et la projection peut commencer. Lequel sera le plus terrifiant ?

Derniers conseils

- ✓ [Ce document](#) reprend de nombreux sites où il est possible de trouver des médias libres d'utilisation.



VJ-ING



Catégorie : Montage

Objectifs : S'approprier un logiciel de montage de manière ludique / Aiguiser son regard et sa sensibilité face aux images.

Durée : 120 minutes

Nombre de participant-es : Jusqu'à 10 personnes

Équipement : Un/des ordinateur(s) avec un logiciel de montage et système d'écoute, éventuellement un projecteur, [le dossier avec tous les fichiers nécessaires](#) (copié sur chaque ordi).

L'activité étape par étape

- Avant l'atelier, l'animateur·rice importe le dossier [VJing Activity](#) sur chaque ordinateur disponible pour l'activité. Il doit aussi s'approprier l'usage du logiciel de montage (notamment le recadrage, les effets de ralenti ou accéléré, effets visuels sur les images...).
- Face à l'écran, l'animateur·rice montre les opérations basiques de montage sur le logiciel.
- L'animateur·rice divise le groupe en sous-groupes : un par ordinateur disponible.
- Dans le dossier Music, chaque sous-groupe choisit le morceau qui lui plaît, et le place sur une piste son, dans le logiciel de montage.
- Chaque sous-groupe pioche ensuite dans le dossier Video Samples et exploite les images sur la musique choisie.
- L'animateur·rice vient en aide à chaque groupe qui rencontre un problème technique, ou qui ne parvient pas à faire ce qu'il souhaite avec les images.
Une fois le montage terminé, on éteint les lumières, on met le son à fond, on projette les créations et on commence la fête.

Derniers conseils

- ✓ Le DJ est un « Disk Jockey » : il mixe de la musique. De la même manière, un VJ est un « Video Jockey » : il mixe des images sur de la musique en boîte de nuit.
- ✓ Si c'est possible, placer les ordinateurs de montage dans des pièces différentes, pour permettre un montage confortable.





Co-funded by the Erasmus+
Programme of the European Union



mediaclap.eu