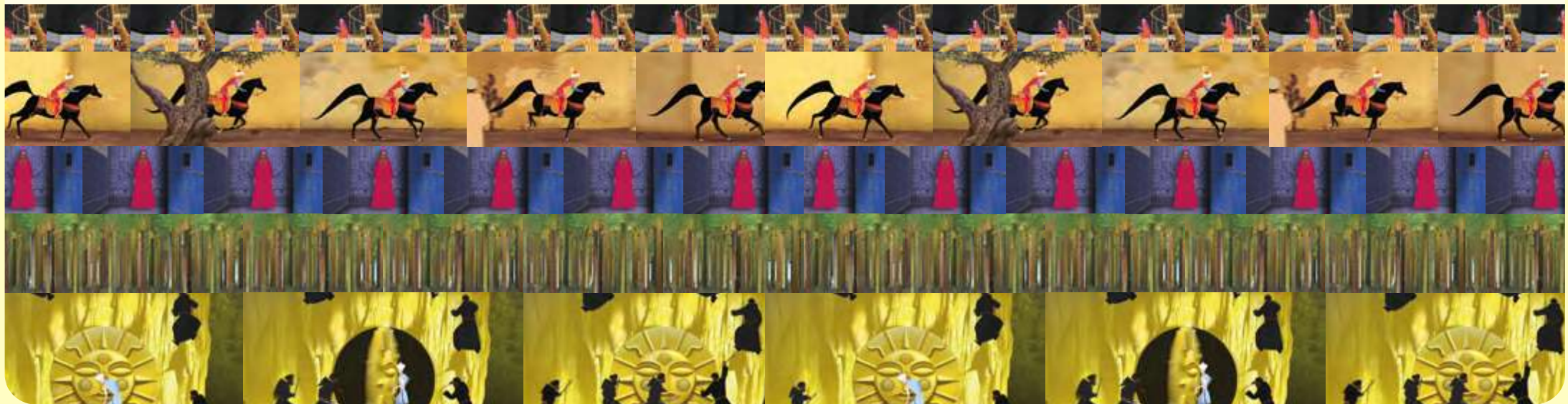
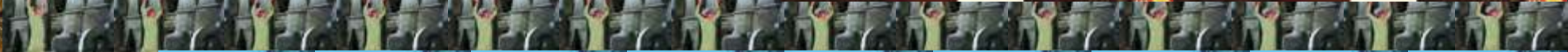
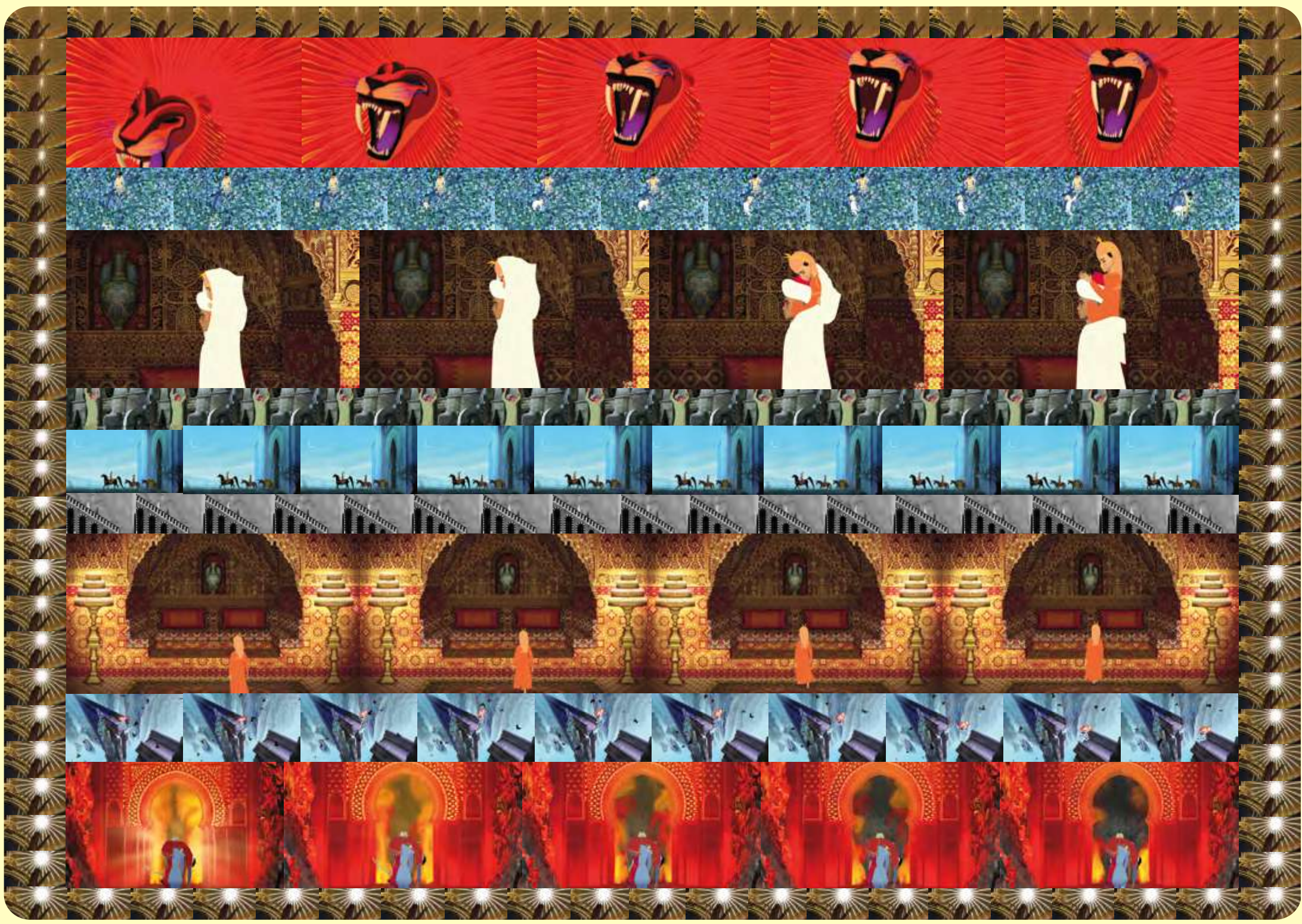




Guide d'accompagnement
de l'Atelier cinéma
livret équipe de film





L'essentiel pour se sentir à l'aise pour mener l'activité Équipe de film :

- Comment mettre en place l'activité Équipe de film ?
- Le jeu d'acteur•trices au cinéma

Pour aller plus loin :

- Pistes pédagogiques complémentaires
- Glossaire : vocabulaire relatif aux les métiers du cinéma

L'activité « équipe de film » de l'Atelier cinéma vous propose d'initier les élèves aux différents métiers du cinéma. Les cartes AIDE et OBJECTIF permettent d'avancer par étape dans la connaissance des différents métiers en donnant aux élèves des éléments de définitions. Grâce au double objectif de cette activité : travailler collectivement à la réalisation d'un film et tenir individuellement son rôle au sein de l'équipe, les élèves assimilent des connaissances progressivement, en allant de la compréhension du vocabulaire des métiers du cinéma jusqu'à son appropriation par le jeu. L'ensemble des indications nécessaires au bon déroulement de cette activité se trouve dans le livret enseignant (p.36-39). Toutes les notions nécessaires à l'appréhension du travail relatif à la création cinématographique se trouvent dans le glossaire du livret enseignant (p.74-78). Les notions relatives au scénario sont reprises de manière augmentée dans ce guide.

Ce petit guide est un outil complémentaire à l'utilisation de l'outil ludo-pédagogique l'Atelier cinéma. Il offre des pistes de réflexions sur cette activité, tout en proposant des pistes pédagogiques et une possible exploitation du film *Azur et Asmar* de Michel Ocelot.

Il vous est proposé par le CNC.

Comment mettre en place l'activité équipe de film ?

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 36 à 39. 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 3** (cartes jaunes) est distribué à chaque groupe qui en prend connaissance, en particulier les cartes OBJECTIF et AIDE.

Pour des groupes de moins de 7 élèves, les rôles à distribuer en priorité sont :
 RÉALISATEUR•TRICE
 ACTEUR•TRICE 1
 ACTEUR•TRICE 2
 CHEF•FE OPÉRATEUR•TRICE
 INGÉNIEUR•E DU SON

Les 2 cartes restantes, SCRIPTE et ACCESSOIRISTE, ne sont distribués que dans les groupes où il y a plus de 5 élèves.

Cette activité n'a qu'un niveau et est très différente des quatre autres. Elle nécessite que les élèves se mettent en scène, il faut donc prévoir une organisation spatiale de la classe spécifique. L'enseignant expose les différents métiers du cinéma présentés dans cette activité (définitions à retrouver dans ce guide).

Il donne ensuite la consigne de l'exercice (cf. la carte objectif).

La durée nécessaire au bon déroulement de cette activité est difficile à quantifier. En effet, elle dépend de l'investissement que les élèves fournissent pour apprendre leur rôle respectif. Il est préférable de prévoir un temps plus long que pour les autres activités de l'Atelier cinéma (**par ex. 30 à 40 minutes**), surtout que cette activité est très appréciée par les élèves, souvent très friands de jeux de rôles.



Objectif de l'activité :

Initier les élèves aux différents métiers du cinéma. Les élèves coopèrent dans leurs équipes respectives en vue de réaliser des défis devant l'ensemble de la classe. Cette activité permet également de préparer l'activité Tournage.

L'incarnation d'un métier du cinéma à des fins collectives permet à chacun des élèves de se responsabiliser et de participer activement.

Pour déterminer en amont le temps de cette activité, vous pouvez limiter la durée de l'entraînement de chaque groupe à **15 minutes**.

Lors de la restitution, c'est le•la RÉALISATEUR•TRICE qui donne le départ du « faux tournage ». Chaque groupe n'a droit qu'à un essai pour réaliser ce défi. Cette activité peut se révéler très utile à mettre en place avant le tournage, car elle permet aux élèves d'incarner les différents métiers du cinéma, de comprendre ainsi l'importance de la cohésion d'équipe et le respect de son poste.

Mise en place de l'activité « Équipe de film » pas à pas

Étape 1 :

Dans chaque groupe, il faut tout d'abord choisir un•e RÉALISATEUR•TRICE qui héritera donc de la carte correspondante. Cette étape est soit directement gérée par l'enseignant qui désigne un•e élève par groupe qui sera le réalisateur, la réalisatrice ; soit gérée en interne à chacun des groupes.

L'on pourrait croire que tous les élèves se jetteraient sur le poste de réalisation et pourtant, les autres métiers proposés dans le jeu, tels que ACTEURS•TRICES et ACCESSOIRISTE sont également très prisés.

Étape 2 :

Une fois cette étape passée, le•la RÉALISATEUR•TRICE attribue un rôle à chaque membre de son groupe en distribuant les cartes des différents métiers. Chaque joueur prend connaissance de la carte qui lui a été donnée pour connaître son défi personnel. L'idéal est que cette étape se fasse en concertation avec les différent•e•s participant•e•s de chaque groupe afin que chacun•e soit le•la plus à l'aise possible avec le rôle attribué.

La lecture des cartes métiers peut s'effectuer à voix haute afin que tous les élèves découvrent les rôles que leur équipe doit tenir.

Étape 3 :

Chaque groupe prépare ensuite sa mise en scène. L'objectif est que le dialogue indiqué sur les cartes ACTEUR•TRICE soit joué, et que chacun des autres défis individuels proposés soit respecté.

Tous les défis d'un même groupe sont à réaliser en même temps. Chaque élève doit donc peu à peu trouver sa place jusqu'à se sentir parfaitement à l'aise et prêt à relever le défi. Chaque groupe montre alors sa mise en scène à l'ensemble de la classe. Ce moment de restitution est souvent l'occasion d'un très beau moment de partage entre les élèves et l'enseignant. Les retours d'enseignants sont nombreux dans lesquels ils insistent sur l'importance de cette étape du jeu de rôle pour révéler la personnalité de certains élèves plus timides, et qui se distinguent dans cette activité.

NB :

les cartes sont écrites en écriture inclusive et cela ne rend pas la lecture évidente pour des élèves de cycle 3, particulièrement les CM1. Vous pouvez donc leur proposer de lire la carte en fonction du genre de l'enfant qui occupera ce poste si vous sentez que la lecture peut en être facilitée.

Le jeu d'ACTEUR•TRICES au cinéma

quelques conseils pour créer une atmosphère de tournage sans filmer

Afin que les élèves se sentent dans une pratique cinématographique plus que théâtrale, il est intéressant, pour chaque poste, de trouver une spécificité « cinéma », un accessoire à mettre dans les mains de chaque élève, pour faire « comme ci ».

Pour le rôle du•de la REALISATEUR•TRICE :

Pour lancer le début du tournage, il•elle peut par exemple prononcer les mots suivants dans l'ordre : « Silence sur le plateau », « moteur », « action », « ça tourne ». Cela permet de placer les élèves en condition réelle de tournage.

Pour les ACTEURS•TRICES :

Le métier d'acteur de cinéma ou de théâtre est très proche, bien que les enjeux de diction, et le support de leur texte soient différents (scénario ou texte de la pièce). Afin d'ajouter une spécificité cinématographique, vous pouvez indiquer aux élèves qu'ils ne doivent ni regarder la caméra, ni les élèves dans la classe afin de garder le cap sur leurs rôles.

Pour l'INGENIEUR•E DU SON :

En plus de créer une ambiance sonore, l'élève peut également tenir une perche qui symboliserait la perche du preneur de son. Pour cela, vous pouvez confier un manche à balai, ou tout accessoire approchant à l'élève afin qu'il•elle comprenne pleinement son rôle. Il pourra ainsi saisir l'importance d'être près des ACTEUR•TRICE•S mais suffisamment loin pour ne pas être dans le cadre du•de la CHEF•FE OPÉRATEUR•TRICE.

Pour le rôle de CHEF•FE OPÉRATEUR•TRICE :

La carte propose à l'élève de former un cadre avec ses mains, mais il est possible d'utiliser les cadres noirs fournis avec l'activité CADRAGE. Cela lui permettra d'avoir un élément matériel sur lequel s'appuyer. Vous pouvez également lui demander de réfléchir à la lumière de la séquence : les acteur•trice•s sont-ils suffisamment éclairé(e)s ? Faut-il éteindre ou rajouter une source de lumière ?

Pour l'ACCESSOIRISTE :

Le défi de cette carte est un véritable challenge pour l'élève qui doit « déguiser » les ACTEUR•TRICE•S selon le personnage qu'ils•elles doivent incarner. Il est possible d'ajouter des contraintes à l'élève en charge de ce poste afin de pousser sa créativité. Vous pouvez par exemple lui imposer de détourner un objet qu'il/elle peut trouver dans son environnement proche. Une écharpe peut être détournée de son utilisation première pour devenir un turban sur la tête d'un•des ACTEUR•TRICE•S, par exemple.

Pour le•la SCRIPTE :

Ici le rôle est minimisé. Vous pouvez le complexifier afin de lui donner plus d'importance au moment des répétitions et du tournage. Si vous avez l'occasion de faire plusieurs passages des élèves devant la classe, vous pouvez demander au•à la scripte de l'équipe d'argumenter sur la meilleure prestation : jeu des acteurs, rythme et la cohérence avec le scénario. Le•la scripte peut noter les dialogues, les intentions de réalisation et la qualité des prises.

Propositions de pistes pédagogiques complémentaires

Filmer un plan séquence de la scène jouée

Avec un téléphone portable, une petite caméra ou une tablette, vous pouvez proposer à le•la CHEF•FE OPÉRATEUR•TRICE de filmer la séquence de son groupe. L'intérêt de cet exercice est de rendre concret la pratique de l'image et de placer les élèves dans une situation de tournage. Puisque tous les groupes d'élèves ont les mêmes consignes, il sera ensuite intéressant de comparer les films. Comment se fait-il que les films soient différents alors que le scénario est identique ? Cela pourrait être l'opportunité d'échanger avec la classe sur l'importance du regard du réalisateur, du choix du cadre et du jeu d'acteur. Pour un scénario unique, il y a des possibilités de mise en scène infinies.

Questionner le cadre

La notion de cadrage peut se vivre avec les élèves grâce aux petits cadres noirs fournis par l'Atelier cinéma. Vous pouvez demander aux élèves RÉALISATEUR•TRICE de faire varier les échelles de plans, en demandant à le•la CHEF•FE OPÉRATEUR•TRICE de se rapprocher plus ou moins des acteurs. Dans une moindre mesure vous pouvez proposer aux élèves de cadrer un objet, un sujet et de voir ce que ça produit quand il se rapproche et quand il s'éloigne de l'objet, du sujet cadré. Cette activité toute simple vous permettra d'engager avec vos élèves des discussions riches sur la question du cadre et du point de vue. Chaque groupe peut présenter une version différente, l'un en filmant ses acteurs en gros plan, l'autre en plan large...

Ajouter des personnages au scénario

Le dialogue ne convoque que deux acteurs et la séquence est très limitée. C'est pourquoi vous pouvez inviter les élèves à écrire ce qui aurait pu se passer avant cette séquence ou après. Les élèves peuvent laisser libre court à leur imagination ou réemployer des personnages du film *Azur et Asmar* comme la nourrice, Crapoux ou la fée des Djins.

Créer des décors

Il est possible de travailler l'art plastique à travers cette activité. En amont, vous pouvez demander aux élèves de composer un décor de cinéma en utilisant des feutres, de la peinture, du collage ou en dessinant au tableau. Ils pourront ainsi se projeter dans l'univers d'*Azur et Asmar*. Cela vous permettra également d'introduire un autre métier du cinéma, celui de DÉCORATEUR•TRICE (voir glossaire).

Témoignage de Juliette Monnier, médiatrice jeune public :

« J'aime beaucoup cette activité. Elle permet aux élèves d'apprendre de façon très ludique le vocabulaire spécifique des métiers du cinéma, en incarnant les métiers en question. Pour l'avoir expérimenté avec des élèves de CM1, j'ai été surprise de voir l'engouement que suscite ce micro-tournage. Le fait de travailler collectivement tout en respectant son rôle amène les enfants à vivre ce qu'est une équipe de film, c'est-à-dire des individus qui travaillent sans cesse ensemble pour porter un film, un même projet artistique. Cette activité permet de révéler la personnalité des plus timides et d'affirmer celles des autres, c'est également un très beau moment de partage et de transmission pour l'enseignant et le médiateur. »

Glossaire métiers du cinéma

Accessoiriste

l'accessoiriste est chargé(e) de s'occuper de tous les objets présents dans le scénario. C'est un travail important car le choix des accessoires raconte des choses sur le personnage. S'il est écrit dans le scénario qu'un personnage lit un livre en buvant un verre de lait avec une paille, c'est l'accessoiriste qui va être chargé(e) de trouver le livre, le verre et la paille. Chaque détail aide à raconter l'histoire, participe à son atmosphère. Ce ne sera pas la même chose si le personnage boit dans un verre en cristal ancien ou dans un verre en plastique de couleur.

Acteur•trice

l'acteur ou l'actrice donne chair au personnage de papier qu'a imaginé le ou la scénariste. C'est la personne qui va interpréter le personnage qu'a imaginé le ou la scénariste. Son physique est important puisqu'elle va prêter son corps mais également sa voix, sa démarche, ses expressions, son vécu, ses émotions, sa sensibilité. L'acteur ou l'actrice va, avec le réalisateur ou la réalisatrice, participer à construire le personnage, à l'inventer.

Chef opérateur•
cheffe opératrice

c'est la personne qui est en charge de l'image du film. Elle travaille avec le ou la cinéaste pour rendre l'atmosphère et le style visuel qu'il ou elle veut imprimer au film. Elle utilise des outils comme des projecteurs, des filtres de couleurs, un appareil pour mesurer la lumière et une caméra. Elle travaille avec son équipe (cadreur.euse, électricien.ne, machiniste) pour mettre en oeuvre les choix du ou de la cinéaste, et ainsi raconter l'histoire exactement comme il ou elle l'a imaginée. Le chef opérateur ou la cheffe opératrice travaille également avec le ou la cinéaste lors du découpage du film. Le film doit-il être lumineux, sombre, coloré, terne, très contrasté ?

Costumier•ère

Y aura-t-il beaucoup de gros plans ? Des plans fixes ? La caméra sera-t-elle portée ou sur pied ? Une même histoire peut être racontée de centaines de manières différentes, et chaque choix technique influence la réception du spectateur.

c'est la personne qui cherche ou conçoit le costume qui va représenter le mieux chaque personnage. Les costumes donnent de nombreuses indications sur les personnages : leurs goûts, leurs milieux sociaux, leurs lieux de vie. Créer les costumes est un exercice difficile et passionnant qui participe à la réussite du film. Même si le spectateur prête plus attention aux dialogues et aux actions, il remarque, sans s'en rendre compte, les détails des costumes. Les costumes aident aussi les acteurs à construire leur personnage, à leur donner une allure, une démarche, un corps. Un personnage avec un blouson en cuir sera différent d'un personnage avec une doudoune jaune. La manière dont chacun s'habille raconte de nombreuses choses sur sa personnalité.

Décorateur•trice

il•elle imagine et construit les décors voulus par le ou la cinéaste. Il•elle a la responsabilité artistique et technique des décors du film. Selon le scénario et si le film est tourné en studio ou en décors naturels, le travail sera très différent. Il•elle peut construire une ville antique simplement ou modifier la place des meubles dans un appartement et en prévoir l'aménagement (peinture, rideaux, tableaux...). Cela permet de comprendre plein de choses sur le passé, le présent des personnages, leurs caractères... Les impressions sur le spectateur seront très différentes si, dans une chambre, le lit est petit, grand, vide ou rempli de peluches

Glossaire métiers du cinéma

Ingénieur•e du son

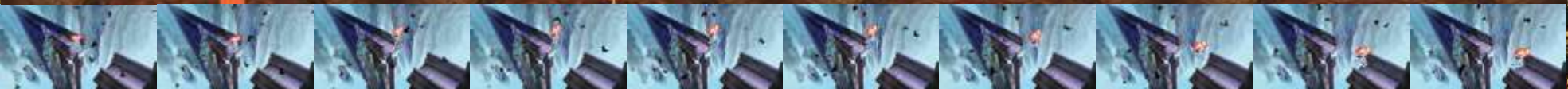
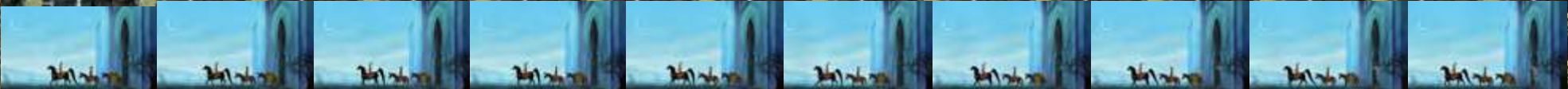
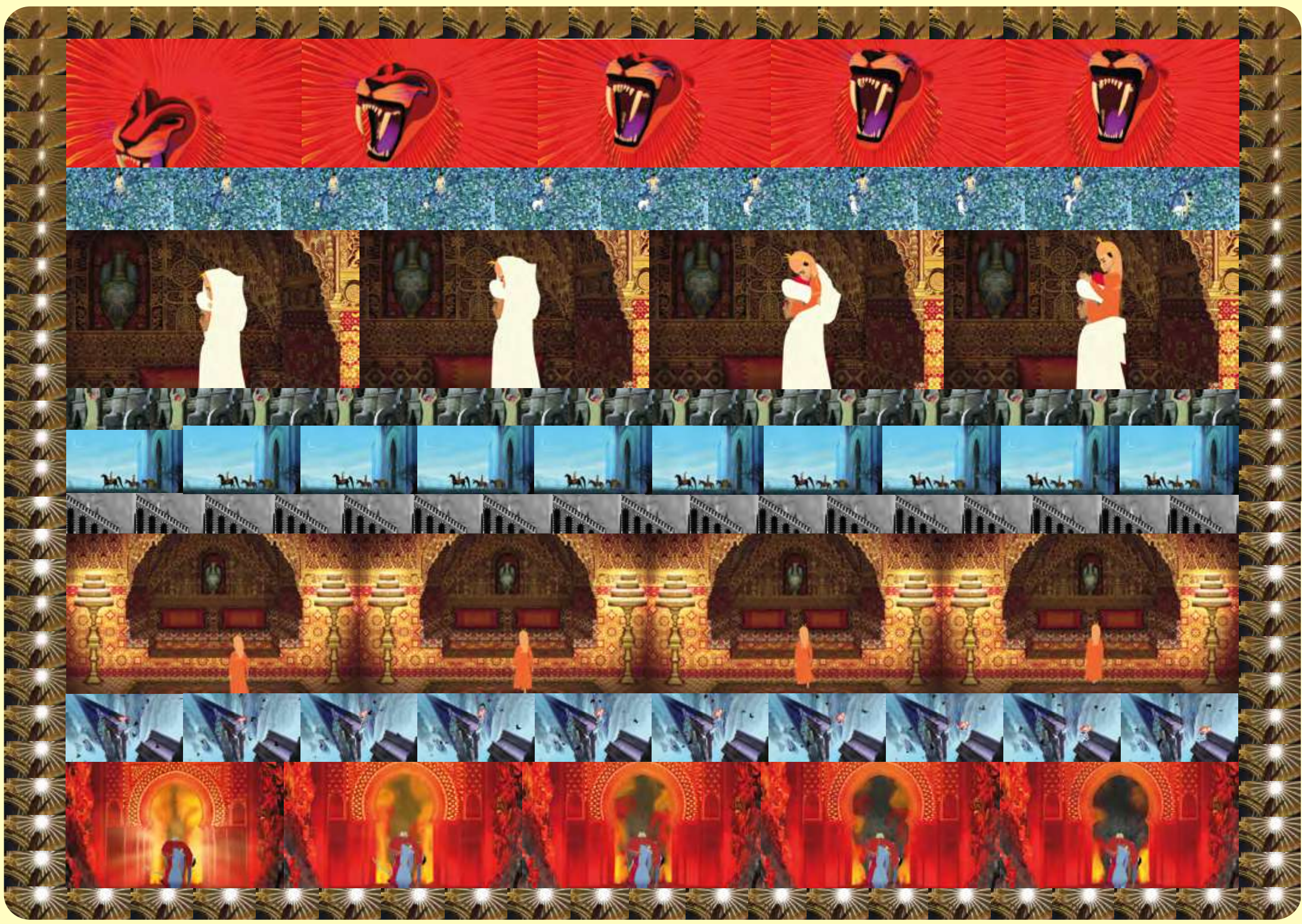
l'ingénieur ou ingénieure du son est la personne qui dirige ceux et celles qui travaillent sur le son. Le cinéma, c'est bien évidemment des images mais c'est aussi du son. Dans un film, le son est souvent enregistré en direct, au moment du tournage. Il peut aussi être fabriqué après le tournage et ajouté ensuite sur les images. Il ou elle s'assure qu'il y a tous les sons nécessaires pour le film, les voix bien sûr mais aussi les ambiances, les bruits (pas, porte qui se ferme, coup de feu, vagues...).

Réalisateur•
réalisatrice

si un film existe, c'est qu'une personne a eu envie de raconter une histoire et de la mettre en images : le réalisateur ou la réalisatrice. Il•elle est responsable de tous les choix artistiques et techniques du film. Sa vision, son point de vue sur l'histoire, imprime le film. Si des cinéastes s'emparent d'un même scénario, chaque film sera très différent. Si les dialogues sont les mêmes, la manière de composer l'image, de filmer les personnages et les décors, sera propre à la sensibilité de chacun et chacune. Il•elle s'appuie sur le savoir-faire de toute son équipe pour construire son film et s'assure que tout le monde avance dans la même direction un peu comme un chef ou une cheffe d'orchestre.

Scripte

le•la scripte observe minutieusement le déroulement du tournage, note tous les détails de chaque plan et s'assure de la continuité du film. Les personnages portent-ils bien les mêmes vêtements, les mêmes accessoires d'un plan à l'autre ? La lumière, la météo sont-elles les mêmes ? Rien ne doit échapper au scripte ou à la scripte. Ce regard est indispensable pour le ou la cinéaste car lors d'un tournage, on ne tourne pas forcément les plans dans l'ordre de l'histoire. Tout est remis dans l'ordre lors du montage. Quand nous voyons le film, nous avons l'impression que tout se déroule logiquement. Cette impression est nécessaire pour pouvoir croire à l'histoire.





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.

