



BOÎTE À OUTIL DE CRÉATION DE FILMS POUR ANIMATEURS-TRICES

Activités créatives
pour dynamiser
votre atelier cinéma

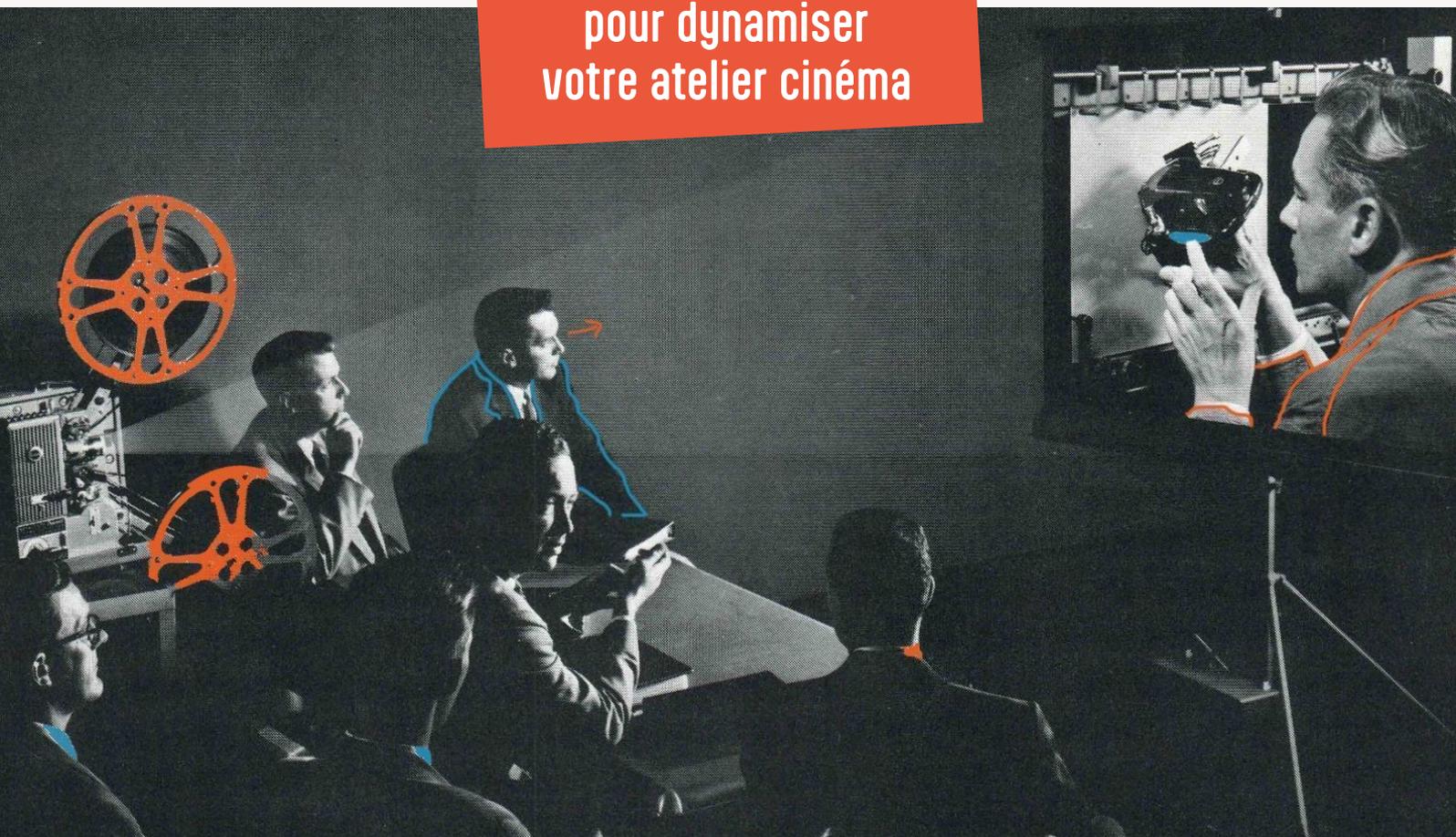


Table des matières

Passons de la théorie à l'analyse puis à la pratique !	5
Inclure la diversité dans mes films, suis-je prêt-e ?	5
Activités	6
1. ACTIVITÉS DE NARRATION	7
Brise-glace#1 – Quelle est l'histoire derrière mon nom ?	8
Brise-glace#2 – Moi, en une image	9
1a. Le Voyage Lego	10
1b. Storyboard Rapide	12
1c. L'Heure d'Écrire	14
1d. Lâchez le Stylo	18
Activité de Clôture – Faire le Point	20
2. ACTIVITÉS PHOTOGRAPHIQUE	22
2a. Est-ce Juste un Objet ?	24
2b. Faire le portrait d'un portrait	26
2c. Photographie d'Intérieur/Photographie d'Extérieur d'un Paysage. . . .	30
3. ACTIVITÉS VIDÉO	32
3a. Filmer un Paysage	34
3b. Filmer un Personnage en Mouvement	36
3c. Filmer un Dialogue	38
3d. Filmer avec de la Lumière Naturelle et Artificielle	40
3e. Une Scène, Deux Interprétations	42
Activité de Clôture – Imagine une Image	44

4. INTRODUCTION AU STOP MOTION	45
4a. Comment faire du Stop Motion?	46
5. ACTIVITÉS SONORES	48
Brise-glace#1 – Écoute Intense	49
Brise-glace#2 – Écriture Spontanée	50
5a. Espace et Son	52
5b. L'atelier du bruiteur	54
5c. La quête du silence	56
5d. La Voix en Balade	58
5e. Remix	60
Activité de Clôture – Faites du Bruit	62
6. ACTIVITÉS DE MONTAGE	64
Brise-glace#1 – Compte les Plans	65
Brise-glace#2 – Tourné – Monté	66
6a. Joue-la comme Koulechov	68
6b. Remontage d'un Trailer	70
6c. VJ-Ing	72

Passons de la théorie à l'analyse puis à la pratique !

Avant de passer à la pratique, nous vous encourageons à repenser au module 1, au cours duquel vous avez visionnés des courts métrages suivis de questions ciblées. Le fait de partager le module 1 avec votre groupe cette fois-ci a pour but d'amener l'information à un autre niveau d'expertise et de faire émerger des idées au sein du groupe que vous n'aviez jamais eues auparavant.

Regarder des films et en discuter toutes ensemble est un processus précieux qui aidera l'équipe à trouver un terrain d'entente et à commencer à réfléchir à la réalisation de vidéos de manière concise.

Ensuite, faites les premiers pas de la formation avec le module 2 : organisez la gestion de votre groupe, l'équipement, l'espace et, bien sûr, votre motivation à réaliser un projet vidéo.

Bienvenue dans le monde de la réalisation de films !



m1



m2

Inclure la diversité dans mes films, suis-je prêt·e ?

Sûrement pas ! Mais ce n'est pas grave. Il n'est pas facile d'inclure des messages sur la diversité et l'antiracisme, et nous le savons. C'est la raison pour laquelle nous avons inclus les trois activités suivantes qui vous donneront quelques suggestions de base pour combiner la théorie et la pratique. Vous trouverez ces activités sous le titre **Inclure votre message sur la diversité**. Les conseils techniques vous offrent un moment de réflexion. Pour commencer, on vous demandera d'écrire, de filmer ou d'enregistrer à partir d'une histoire simple. Vous recevrez ensuite des conseils sur la manière de **raconter votre histoire et d'y inclure des messages antiracistes et sur la diversité**. Entre ces deux étapes, vous aurez le temps de revenir à M1 et de vérifier à nouveau des questions telles que :

- Avez-vous une **histoire réelle dont vous pouvez vous inspirer** et l'inclure dans votre scénario ?
- Est-il possible **d'impliquer votre personnage dans une crise** et d'orienter votre scénario dans une autre direction en remettant en cause certaines normes ?
- Dans quelle **direction artistique** allez-vous choisir de porter votre nouveau message, fiction, documentaire, poétique ?
- Quelle est **l'émotion finale** que vous souhaitez partager avec votre public ?

Les conseils techniques ci-dessous ont pour but de vous faire réfléchir à la puissance du scénario ! Et de vous rappeler qu'avec quelques petits changements, même dans une histoire simple, vous pouvez obtenir un excellent scénario pour votre film. N'hésitez donc pas à partir d'une histoire simple et à développer progressivement une histoire plus complexe. C'est un peu plus facile étape par étape !

Activités

Les activités qui suivent sont une excellente occasion de faire preuve de créativité avec votre groupe. Vous trouverez une variété d'activités axées sur la photographie, la vidéo, la narration, le montage et le son. En fonction de votre objectif et du temps dont vous disposez, vous pouvez choisir de faire tous les exercices ou seulement ceux qui répondent le mieux aux besoins de votre groupe.

Lorsque vous serez prêt·e à réaliser un film avec votre groupe, soyez clair·e sur les décisions concernant :

- l'objectif
- la thématique
- le genre

Mais... avant de vous concentrer sur votre film, **expérimentez avec votre équipement.**

Surtout, profitez de ces activités, amusez-vous et rapprochez-vous les uns des autres !

1. ACTIVITÉS DE NARRATION

Introduction

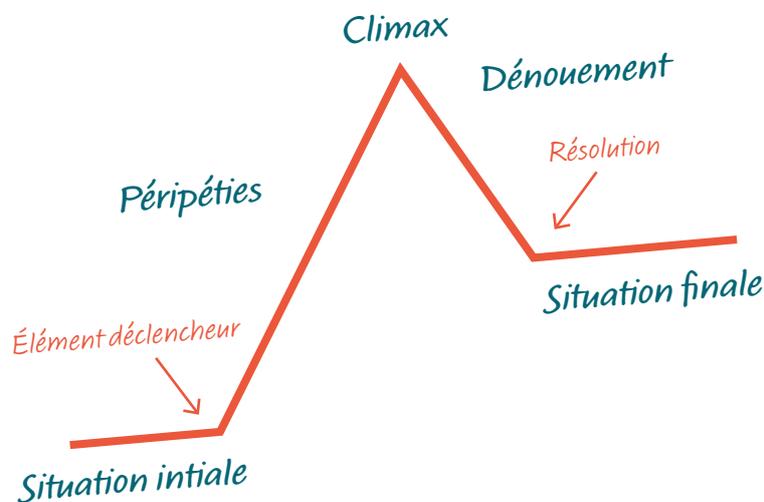
Il n'est pas facile de créer des histoires originales. Mais plus on s'exerce, plus on trouve de nouvelles idées d'histoires. C'est parti !

Qu'est-ce qui fait une bonne histoire et qu'est-ce qui lui confère un pouvoir de transformation ?

Dans l'exercice de la narration, il est important de comprendre la structure narrative :

- **définir un point de départ** (description du personnage dans son contexte initial, etc.)
- **définir le défi** auquel le ou la protagoniste sera confronté-e (le moment de non-retour)
- **définir le moment de révélation et de transformation** (la solution au défi imposé).

Voici le schéma traditionnel de l'intrigue dramatique :



De plus, des éléments tels que l'empathie, l'émergence d'autres personnages comme des soutiens et des mentors, qui aident la protagoniste dans son voyage vers la phase de transformation, peuvent faire la différence pour capter l'attention de votre public.

C'est le pouvoir d'une bonne histoire

Note : Avant de commencer les exercices de narrations, réfléchissons plus en profondeur à vos personnages, aux conflits et aux moments de transformation (qui reproduisent souvent des stéréotypes culturels et de genre) :

- En ce qui concerne votre thème principal, quels sont les principaux défis que vous considérez comme les plus importants ?
- Pensez à vos personnages, sont-ils convaincants ? Sont-ils « réels » ?
- Quelles pourraient être les réalisations de vos personnages principaux ?

Il est parfois difficile de conclure, de trouver un bon dénouement qui ne semble pas faux ou simpliste. Lorsque vous rédigez votre histoire, vous pouvez inverser le récit : en commençant par la façon dont vous voulez qu'elle se termine. C'est le principe directeur de la méthodologie de la théorie du changement : un récit inversé qui construit à l'envers le chemin à parcourir pour parvenir au changement et à la transformation au sein d'un projet, d'une communauté. Ici, ce principe peut être appliqué à la narration.

Voici quelques idées pour briser la glace !!

Brise-glace#1

Quelle est l'histoire derrière mon nom ?



Catégorie : Brise-glace



Description : Raconter des histoires peut être un défi, surtout pour ceux qui pensent que c'est une activité réservée aux "artistes". En réalité, nous sommes tous et toutes des conteurs et conteuses. Demander à chacun et chacune de raconter l'histoire de son nom en quelques minutes permettra au groupe de mieux se connaître et d'utiliser sa créativité.



Objectifs : Apprendre à connaître chaque membre du groupe et libérer la créativité.



Durée : Entre 1 et 3 minutes par personne (adaptable à la taille du groupe).



Nombre de participants-es : Adaptable (idéal pour les groupes de 10 à 30 personnes).



Matériel : Aucun matériel n'est nécessaire.

Brise-glace#2

Moi, en une image

 **Catégorie :** Brise-glace

 **Description :** Posez sur une table une variété de photos ou de cartes postales représentant des paysages, des villes, des formes, des animaux, des personnes, des œuvres d'art, etc. (vous pouvez ajouter des photos thématiques, si l'objectif est de commencer à parler d'un thème). Prévoyez 20 % de photos en plus que le nombre de participant·es, afin de permettre le choix.

Chaque participant·e est invité·e à choisir une image qui la·e représente le mieux.

Utilisez la photo pour vous présenter, en expliquant pourquoi vous avez choisi cette image.

 **Objectifs :** Apprendre à connaître chaque membre du groupe et libérer la créativité.

 **Durée :** Entre 2 et 3 minutes par personne (adaptable au nombre de participants·es)

 **Nombre de participants·es :** Adaptable (idéal pour les groupes de 10 à 30 personnes).

 **Matériel :** Cartes postales ou images imprimées.

1a. Le Voyage Lego

Activité
de Narration



© 4Change

 **Catégorie :** Narration

 **Description :** Il s'agit d'une activité visant à stimuler la créativité par la création d'un script d'image à partir de 4 carrés et de 4 instructions.

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

 **Durée :** 40'

 **Nombre de participants-es :** Adaptable (idéal pour les groupes de 10 à 30 personnes).

 **Matériel :** Une feuille A4 par participant-e, un stylo par participant-e, blocs Lego et/ou minifigures (quantité adaptable afin de permettre à chaque personne du groupe de créer une maquette de son histoire), Post-its, autocollants, papier de couleur, colle en bâton/blu-tack, ciseaux (pour découper les matériaux) pour décorer et caractériser les blocs Lego, chronomètre et/ou projecteur (pour projeter le chronomètre).

Description étape par étape

- Plier une feuille A4 en 4 carrés et les découper.
- Vous disposez d'une minute pour dessiner le(s) protagoniste(s) de votre histoire sur l'un des carrés de papier.
- Vous disposez d'une minute pour dessiner sur l'un des carrés de papier l'environnement initial/le point de départ de votre histoire.
- Vous disposez d'une minute pour dessiner sur le troisième carré de papier le défi/ problème auquel le(s) protagoniste(s) sera(ont) confronté(s)..
- Vous disposez d'une minute pour dessiner sur le quatrième carré le moment de transformation du problème/défi que vous avez imaginé.
- Vous disposez de deux minutes pour reprendre votre souffle et mettre en place votre histoire.
- Le groupe se divise en paires et dispose de 4 minutes pour raconter leur histoire en se basant sur les 4 carrés dessinés et recevoir les commentaires de leur partenaire.
- Sur la base des commentaires de son ou sa partenaire, chaque personne dispose de 10 minutes pour créer le modèle physique de son histoire avec des legos et photographier chaque phase :
 - ❑ le protagoniste;
 - ❑ le point de départ;
 - ❑ le problème, le défi;
 - ❑ le moment de transformation.

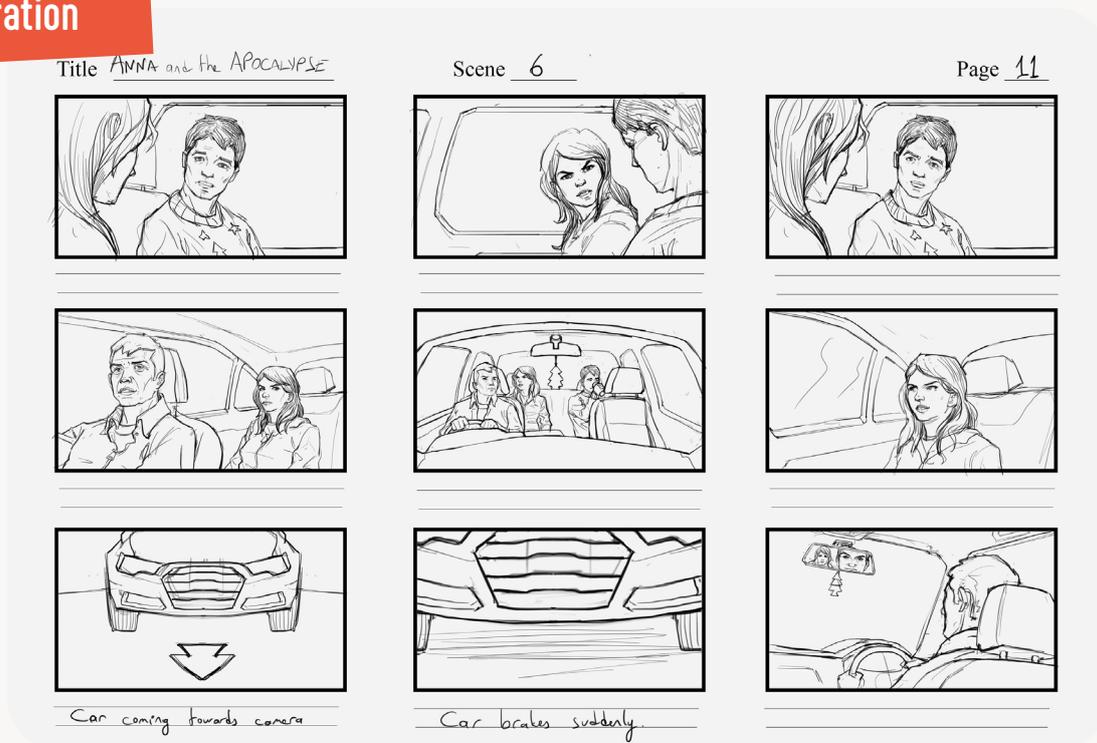
Vous disposez à présent d'une exposition d'histoires. Invitez tous les groupes à la visiter et à échanger leurs commentaires (c'est un bon moment pour briser la glace et commencer à échanger des idées avec les groupes de travail).

Conseils pour l'animateur·trice

- Utilisez un chronomètre ou, dans l'idéal, disposez d'un compteur de temps visible par l'ensemble du groupe (par exemple, le temps projeté sur un écran).

1b. Storyboard Rapide

Activités de Narration



 **Catégorie :** Narration

 **Description :** Il s'agit d'une activité qui s'inscrit dans la continuité du Le Voyage Lego, en réfléchissant à l'histoire à travers des images, des croquis ou des dessins.

 **Objectifs :** Construire un storyboard basé sur le premier exercice (Le Voyage Lego). Décider de la position de la caméra dans chaque plan ainsi que de la taille des plans (large, moyennement rapproché).

 **Durée :** 90'

 **Nombre de participants-es :** Adaptable (idéal pour les groupes de 10 à 30 personnes).

 **Matériel :** 1 template de storyboard ([disponible en téléchargement](#)) par groupe ou film, Post it, crayons et marqueurs.

Description étape par étape

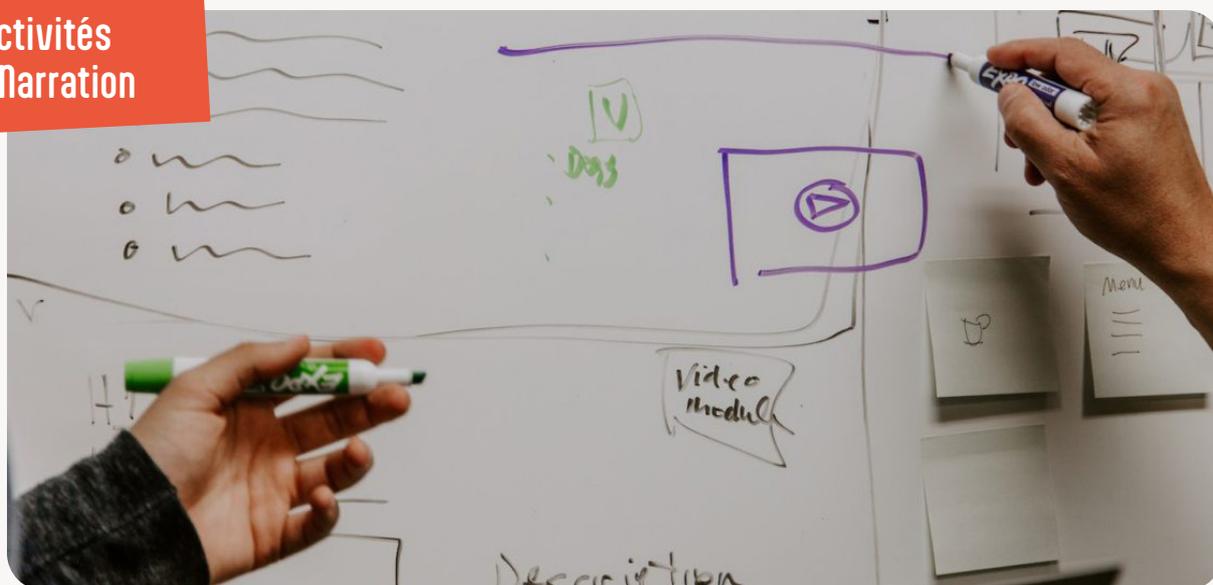
- Imprimez le modèle de storyboard fourni.
- Faites un brainstorming avec votre groupe sur les scènes que vous voulez tourner.
- Remplissez le tableau et pensez à de bons détails pour votre description. Vous pouvez dessiner, joindre des images de magazines, etc. ou vous pouvez faire un « tableau photo » à l'aide d'un smartphone et d'une imprimante : utile pour se connecter au lieu de tournage.
- Consacrez max. 5 min sur chaque plan.

Conseils pour l'animateur·trice

- Suggérez l'utilisation de la « règle de l'émotivité » lors du choix de l'angle de prise de vue : imaginez que vous avez un personnage en face de vous. Plus vous êtes proche, plus le plan devient intime. Plus vous êtes loin, moins vous ressentez d'émotion pour le personnage. Il y a plus d'émotion si le personnage est juste en face de la caméra et la regarde droit dans les yeux - moins d'émotion si le personnage regarde sur le côté ou se tient dos à vous.
- Suggérez l'utilisation de plusieurs plans (qui découpent l'action en « morceaux ») ou d'un seul plan continu (produisant une « vidéo à un seul plan »).
- Suggérez de regarder autant de courts métrages que possible.

1c. L'Heure d'Écrire

Activités de Narration



@Kaleidico [Unsplash]

 **Catégorie :** Narration

 **Description :** Il s'agit d'une activité qui permet de construire en groupe l'histoire que l'on veut raconter.

 **Objectifs :** Apprendre à rédiger des histoires de manière collective. Écouter et prendre en compte les différentes options proposées par les autres. Utiliser des messages-guides pour rédiger une histoire.

 **Durée :** 90'-120' (en fonction du nombre de participants-es)

 **Nombre de participants-es :** 5-20 maximum (groupes plus petits si l'activité l'exige)

 **Matériel :** Des feuilles de travail imprimées pour chaque participant avec les titres de chaque fonction narrative (vous pouvez également choisir de le faire en ligne avec une application comme Mirror ou Padlet) :

- **Trouvez le « Qui » :** Le « qui » concerne le **personnage principal**, le sujet principal, « Qui » doit être au centre de l'histoire. Il peut s'agir de n'importe quoi - une personne, une créature magique, un objet, un animal. Cherchez l'inspiration autour de vous. Voyez-vous une image sur le mur, un objet, un animal ? Vous pouvez créer une histoire sur n'importe lequel d'entre eux en combinant un « Qui » avec un « Quoi » et un « Pourquoi pas ».

- **Trouver le “Quoi”** : Quel est **l’objectif** du personnage principal (le qui) ? Quelles sont ses motivations profondes ? Toute intrigue commence par une personne qui veut quelque chose. Qu’est-ce que votre “Qui” voudrait ? Il peut s’agir de faire quelque chose, d’être quelque chose ou quelqu’un, ou de surmonter un obstacle. Votre personnage peut atteindre son objectif de manière réaliste ou fantastique, sérieuse ou ludique. La déconstruction des stéréotypes et des préjugés ne doit pas toujours être abordée de manière formelle.
- **Trouvez le “Pourquoi Pas”** : Le “Pourquoi Pas” fait référence **au défi** ou à l’idée originale pour atteindre ce que veut le “Qui”.
- **Trouvez “l’Ennemi”** : “l’Ennemi” ou la situation défavorable qui rendra difficile la réalisation de l’objectif du personnage principal.
- **Trouver les “Amis”** : les alliés ou le contexte qui facilite l’atteinte de l’objectif du personnage principal.

Description étape par étape

La meilleure façon d’écrire à partir de ces questions est de fixer un délai et d’ajouter des contraintes narratives. Il y a quelque chose de très libérateur dans le fait d’écrire avec une limite de temps – cela ne vous permet pas de réfléchir à chaque petit détail, simplement continuer à écrire pour finaliser à temps. L’important est de permettre aux participants-es de finaliser une première version, même si elle est très brouillonne, et voir comment exploiter ce premier jet.

Tout est prêt ? C’est parti !

- Distribuez une feuille par personne dans le groupe. Les trois premières feuilles à distribuer sont Trouver le Qui, le Quoi, l’Ennemi et les Amis. Si le groupe compte plus de trois participants-es, distribuez également la feuille Trouver le Pourquoi Pas. À ce stade, vous pouvez également introduire des contraintes narratives pour aider à définir le « Qui », le « Quoi » ou l’« Ennemi » en utilisant des méthodes telles que le photolangage ou le jeu de cartes Dixit : vous demandez à chaque participant-e de choisir une image ou une carte dans que vous avez préalablement sélectionné/imprimée, en exprimant son point de vue sur la fonction narrative à partir de l’image qu’il a choisie (par exemple, je vois le méchant/ennemi dans cette carte représentant un cerveau confus entouré de nuages, c’est l’origine de son mal et de ses actions, etc.) Ces outils inspirent et structurent la narration, encourageant la créativité et la clarté.
- Chaque personne dispose de 10 minutes pour écrire sur les idées qui lui sont venues en rapport avec le sujet.
- Ensuite, une personne doit passer la feuille à la personne qui se trouve à sa droite et recevoir la feuille de la personne qui se trouve à sa gauche.
- Iels lisent ce que la personne a écrit et le complètent.
- Toutes les 10 minutes, iels changent de feuille. Iels doivent toujours lire et compléter quelque chose d’autre.
- A la fin, le groupe travaille encore 30 minutes sur l’histoire avec les éléments qu’il a

collectés, discute et se met d'accord sur les 5 sujets (qui, quoi, pourquoi pas, etc.), en gardant de ceux qui lui plaisent le plus et en écartant ceux qui ne lui conviennent pas.

- Racontez l'histoire ! - faire une présentation finale de 3' au groupe - ou à tous les groupes

Conseils pour l'animateur·trice

- Contrôlez le temps avec le chronomètre et avertissez « à chaque fois que des personnes doivent changer de feuille.
- Si vous disposez de moins de temps et que toutes les participants·es ont accès à des ordinateurs/tablettes ou à des téléphones portables, préparez les questions dans une application telle que Mirror ou Padlet. Rédigez les questions (chaque groupe a sa propre série de sujets) et donnez au groupe 20 minutes pour contribuer. À la fin, une fois les sujets rédigés, donnez au groupe 30 minutes pour trouver son récit.

Introduisez votre message sur la diversité dans votre narration !

À ce stade, le groupe devra définir l'idée générale du scénario - ainsi que le genre du film, les personnages et/ou les personnes à interviewer et les décors/événements principaux. Toutefois, bien que dans le contexte du travail sur la lutte contre le racisme et la diversité, il peut refléter certains stéréotypes.

Prenons garde à la manière dont nous représentons certains lieux, certaines communautés ; dans les productions fictives, quelle langue et quel contexte attribuons-nous à chaque personnage ; donnons-nous une place aux femmes et/ou à d'autres identités de genre dans cette histoire, etc. L'exercice suivant nous aidera à comprendre les différentes perspectives d'une histoire.

1d. Lâchez le Stylo

Activités de Narration



©Hanchana Chittikamma (Canva)

 **Catégorie :** Narration

 **Description :** Cette activité permet de « se poser » et questionner le scénario qui a été élaboré avec spontanéité. Elle permet au groupe de poser un regard critique sur celui-ci, et corriger ses lacunes. Manque-t-il de détails ? Le message est-il clair ? Y a-t-il des problèmes non résolus ? C'est aussi le moment de questionner l'histoire sur sa capacité à aborder la thématique du racisme : Contient-elle des stéréotypes dégradants ? L'histoire est-elle suffisamment ancrée dans la réalité ? En répondant à ces questions, le groupe peut réaliser une version plus aboutie du scénario.

 **Objectifs :** Poser un regard critique sur son propre scénario et explorer de nouvelles perspectives.

 **Durée :** 60'-90'

 **Nombre de participants-es :** Adaptable (idéal pour les groupes de 10 à 30 personnes).

 **Matériel :** Tableau blanc, paperboard ou application collaborative en ligne (ex. : Padlet, Miro, Jamboard).

Description étape par étape

- Chaque groupe développe une première version de son scénario grâce à l'activité 1c.
- Proposez d'enrichir l'identité des personnages (leurs caractéristiques principales, particularités et contexte) pour les rendre les plus réalistes possibles.
- Chaque groupe peut questionner la structure de l'intrigue. Il peut la retravailler par exemple en exploitant la construction classique d'un récit : élément déclencheur, point de non-retour, développement, crise finale et résolutions.
- Le groupe peut questionner les événements et les actions dans une optique de sensibilité culturelle, pour identifier d'éventuels stéréotypes et clichés à éliminer : Le récit peut être réécrit d'une autre manière en se mettant "à la place" du personnage principal et en considérant "ce que l'histoire lui fait".
- L'intrigue elle-même est-elle stéréotypée ? Des raccourcis stéréotypés permettent-ils de symboliser les intentions du personnage ? En quoi sont-ils utiles à l'intrigue, et comment impactent-ils le sentiment ou le message principal du film ?
- L'ambition est de finaliser le scénario et faire en sorte qu'il porte en lui le message que le groupe souhaite porter. Peut commencer l'étape de production : l'organisation du tournage et la prise en compte de tous les aspects logistiques.

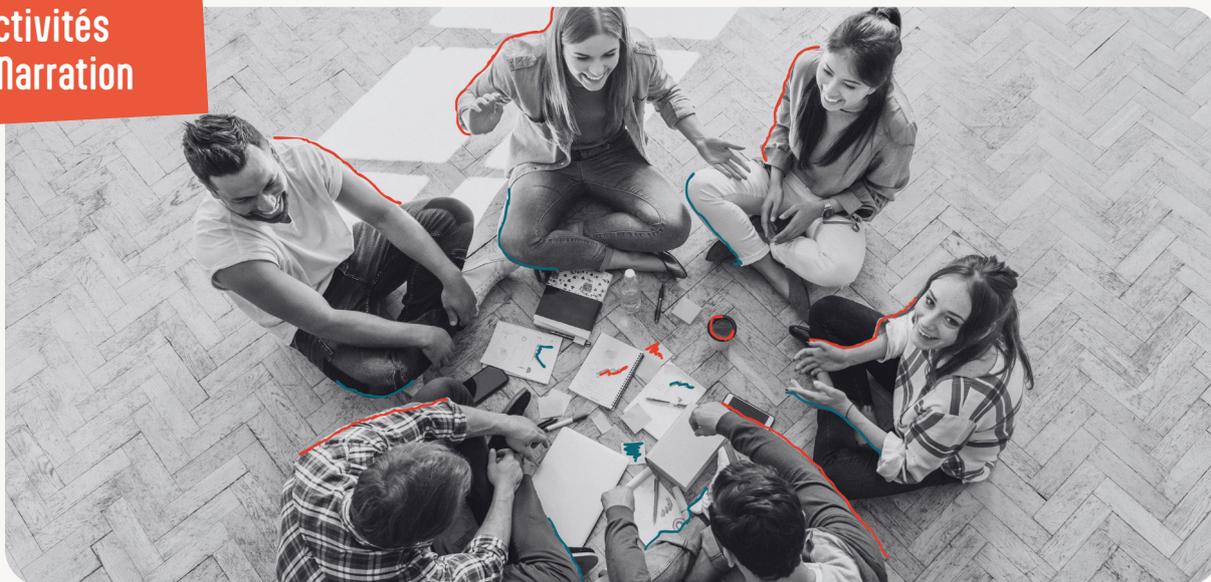
Conseils pour l'animateur·trice

- Une résolution du scénario peu convaincante affaiblit l'impact de l'histoire. On peut parfois « partir » de la fin et imaginer d'abord la résolution. La « théorie du changement » consiste à la rédaction à rebours de l'histoire, en partant de la scène finale que le groupe souhaiterait voir se dérouler. Le scénario est ensuite corrigé pour que tous les éléments soient mis au service de la fin du film.
- Il est important que les contributions de tous les membres du groupe soient prises en compte. Il peut être utile de revoir une partie du contenu du module 2 sur la gestion des groupes de manière inclusive. Au fil du processus, l'animateur·rice peut proposer des moments de discussion ou d'évaluation pour que s'assure que chaque participant·e trouve sa place.

Activité de Clôture

Faire le Point

Activités
de Narration



©Colero (Betty Images)

 **Catégorie :** Activité de Clôture

 **Description :** Après ces activités, prenez quelques minutes pour faire un tour de table, afin que chaque personne puisse dire comment elle s'est sentie dans le processus de construction de l'histoire. Il est central de demander à chacune si iels se sentent représentés dans le résultat final et ce qu'ils aimeraient ajouter dans le story-board final. Il peut être utile de revoir une partie du contenu du module 2 sur la gestion des groupes de manière inclusive. Au fil du processus, l'animateur·rice peut proposer des moments de discussion ou d'évaluation pour que s'assurer que chaque participant·e trouve sa place.

 **Objectifs :** Se reposer, se connecter au présent.

 **Durée :** Entre 2 et 5 minutes par personne.

 **Nombre de participants·es :** Adaptable (idéal pour les groupes de 10 à 30 personnes).

 **Matériel :** Pas de matériel requis.

2. ACTIVITÉS PHOTOGRAPHIQUE

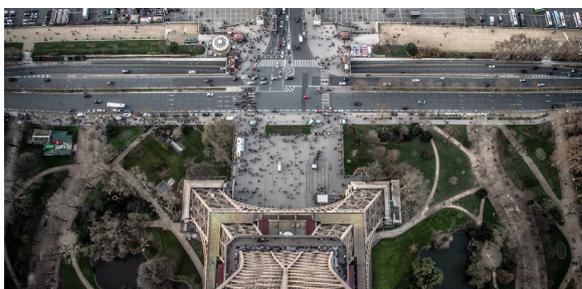
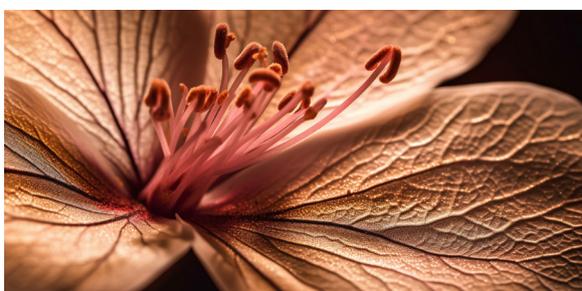
Introduction

Dans cette section, vous apprendrez les bases de la photographie et vous découvrirez les principales valeurs de plans.

Les activités suivantes vous aideront à prendre conscience de la variété des possibilités et à vous exercer à représenter des objets, des personnes et des lieux. Enfin, vous découvrirez le rôle du public (les spectateurs et spectatrices de votre travail) dans la réception et la compréhension des images.

Commençons ! Nous avons déjà parlé des plans larges, moyens et rapprochés dans le module 2. Mais des prises de vue plus “extrêmes” sont aussi des options pour représenter la réalité de manière singulière.

- **Le plan très large**, le sujet n’occupe qu’une petite partie de l’image et semble minuscule, dans un décor immense. On crée ce sentiment d’isolement quand on est à une grande distance du sujet ou qu’on utilise un objectif grand angle.
- **Le très gros plan**, le sujet remplit toute l’image. Le cadre met en évidence les détails d’une partie du sujet et donne l’impression d’une grande proximité. Cela peut se produire lorsque vous photographiez à très courte distance ou à l’aide d’un zoom.

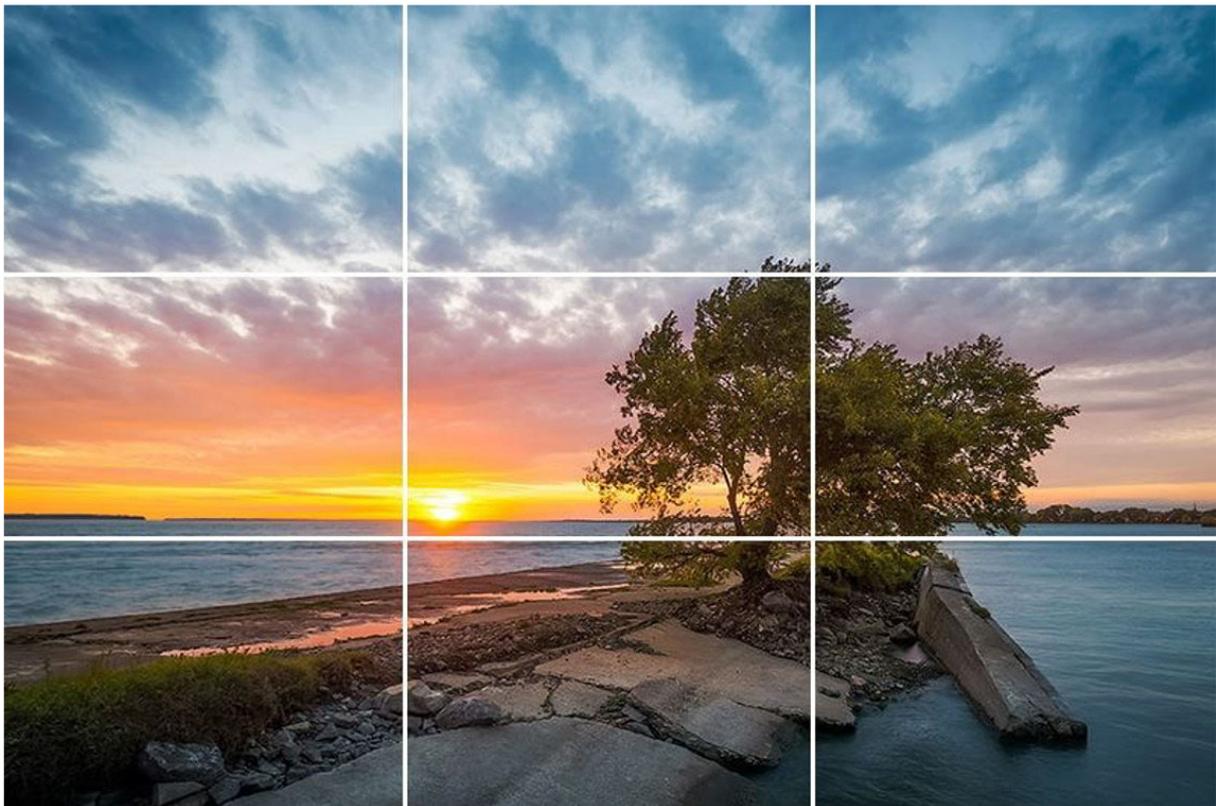


- **La vue aérienne**, l’appareil photo voit le sujet d’en haut : grâce à un drone ou en grim pant en haut d’un immeuble.
- **La vue au ras du sol**, l’appareil photo voit le sujet d’en bas. Vous devez être prêt à vous allonger sur le sol pour prendre cette photo !

Une règle générale : La règle des tiers.

Vous pouvez l'utiliser pour composer une image attrayante et harmonieuse en suivant certaines règles esthétiques. Le concept principal est que l'image est divisée grâce à deux lignes horizontales et deux verticales.

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.



2a. Est-ce Juste un Objet ?

Activités de Photographie



© Harpos

 **Catégorie :** Photographie

 **Description :** Chaque groupe choisit un objet courant de la vie quotidienne, qu'il doit photographier de trois manières spécifiques et distinctes, afin de multiplier les perspectives.

 **Objectifs :** Tout n'est que mise en scène ! Cette activité permet d'identifier le rôle du photographe quand il propose, grâce à cette mise en scène et son cadrage, une certaine interprétation d'un objet. Cette activité permet d'aiguiser le sens du détail.

 **Durée :** 40'

 **Nombre de participants-es :** Adaptable. Fonctionne par pairs ou par petits groupes, en fonction du nombre d'appareils photos disponibles.

 **Matériel :** N'importe quel appareil photo (téléphone portable, tablette, reflex numérique, analogique) pour chaque groupe, câbles USB, batteries chargées, projecteur ou ordinateur portable pour projeter.

Description étape par étape

- Faites trois petits groupes de 3 à 4 personnes.
- Chaque groupe choisit un objet (pas trop petit comme une épingle, mais assez grand pour être manipulé et transporté si nécessaire).
 - ❑ **Dans son utilisation réelle.** Chaque groupe identifie la manière dont ils perçoivent habituellement cet objet et ce qu'il représente pour la majorité des gens. Il s'agit de représenter cette fonction.
 - ❑ **En tant que produit d'une publicité.** Dans cette photographie, l'objet doit être central et la photographie devra s'inspirer des codes de l'esthétique publicitaire.
 - ❑ **L'objet tel que nous ne le verrions jamais.** Il s'agit de créer une image non réaliste en donnant à l'objet une signification complètement différente. De manière fun, il s'agit de s'éloigner de la « réalité » et de la « vérité ». Chaque groupe doit choisir un cliché pour chaque catégorie.
- Chaque groupe choisit parmi ces options, ou en réalise plusieurs.
- Projetez et discutez des résultats et des différentes interprétations.



Conseils pour l'animateur·trice

- Commencez par un objet simple. Une tasse par exemple : elle sert à boire de l'eau, ou se transforme un chapeau, ou comme la bouche d'un personnage imaginaire ! Laissez libre cours à votre imagination.
- Si vous n'avez pas accès à un projecteur ou à un grand écran, utilisez votre téléphone portable pour prendre et partager les images. N'oubliez pas de régler votre téléphone portable sur l'affichage horizontal !

2b. Faire le portrait d'un portrait

Activités de Photographie



©Harpos

 **Catégorie :** Photographie

 **Description :** Cette activité propose de faire le portrait d'une personne ou d'un groupe dans différentes situations, afin de refléter des émotions diverses.

 **Objectifs :** Apprendre à mettre à l'aise les personnes que vous souhaitez photographier. Se familiariser avec la capture des émotions, du caractère d'une personne ou des sentiments d'un groupe.

 **Durée :** 60'

 **Nombre de participants-es :** Adaptable. Fonctionne en binôme ou en petit groupe, en fonction des caméras dont vous disposez.

 **Matériel :** N'importe quel appareil photo (téléphone portable, tablette, reflex numérique, analogique) pour chaque groupe, câbles USB, batteries chargées, projecteur ou ordinateur portable pour projeter.

Description étape par étape

Faites trois exercices différents ou combinez ceux que vous voulez :

- **Portrait “studio” et émotions**

- ❑ Faites des groupes de 2.
- ❑ Chaque duo choisit trois émotions que l'autre devra tenter d'exprimer, et réfléchit au cadrage qui serait adapté à la représentation de ces émotions.
- ❑ Faites trois portraits différents de votre partenaire pour montrer trois émotions différentes. Par exemple la joie, la tristesse, la colère, en utilisant des angles, des types de prises de vue, des poses et des visages différents.
- ❑ Qu'est-ce que ces choix donnent ils comme impression de la personne photographiée ?



- **Qui êtes-vous ?**

- ❑ Faites des groupes de 2.
- ❑ Chaque duo dialogue pour imaginer le lieu, l'éclairage ou l'attitude qui représentera au mieux la personnalité de l'un-e et l'autre.
- ❑ Chacun réalise des portraits photographiques de son partenaire et tente de dévoiler son caractère. Une variété de valeurs de plans peut être exploitée.



©Harpos

- **Photo de groupe**

- ❑ Choisissez une photo de groupe dans un magazine.
- ❑ Essayez autant que possible de réaliser une photographie identique.
- ❑ Faites ensuite quelques prises de vue sous différents angles et à différentes distances et voyez ce qui se passe, Est-ce à quoi vous vous attendiez ?
- ❑ Prenez ensuite deux photos sous des angles et à des distances différents. Puis discutez avec votre groupe pour voir si le sens et le sentiment que vous retirez des trois images sont différents d'une photo à l'autre, et par rapport à la photo originale.



©Harpos

Conseils pour l'animateur·trice

- Cet exercice permet de prendre conscience qu'il n'est pas si facile de représenter des émotions sans que ça donne un résultat artificiel ou peu crédible.
- Il permet aussi de se rendre compte qu'il n'est pas si facile de mettre le sujet « à l'aise », et combien le dialogue est important pour créer la complicité entre photographe et sujet.

2c. Photographie d'Intérieur / Photographie d'Extérieur d'un Paysage

Activités
de Photographie



©Harpos

 **Catégorie :** Photographie

 **Description :** Cette activité consiste à photographier un lieu intérieur et extérieur, à le décrire à l'aide d'une série d'images et à le présenter sous la forme d'une courte exposition.

 **Objectifs :** Apprendre à exploiter la photographie pour dévoiler l'essence d'un lieu, intérieur ou extérieur.

 **Durée :** 40'

 **Nombre de participants-es :** Adaptable. Fonctionne en binôme ou en petit groupe, en fonction des caméras dont vous disposez.

 **Matériel :** N'importe quel appareil photo (téléphone portable, tablette, reflex numérique, analogique) pour chaque groupe, câbles USB, batteries chargées, projecteur ou ordinateur portable pour projeter.

Description étape par étape

- Décrivez un espace public spécifique en photographiant deux plans larges, deux plans moyens et cinq plans rapprochés. Essayez de montrer l'espace, l'orientation et les caractéristiques de la rue. À la fin, discutez avec votre groupe du meilleur ordre pour présenter les photos en projection ou une fois imprimées, et placez-les comme une petite exposition afin de décrire au mieux la zone que vous avez photographiée.



© Harpos

- Décrivez une pièce en prenant deux plans larges, deux plans moyens et cinq plans rapprochés. Essayez de décrire l'espace, l'atmosphère et certaines choses importantes qui s'y trouvent. À la fin, discutez avec votre groupe du meilleur ordre pour présenter les photos en projection ou une fois imprimées, et placez-les comme une petite exposition afin de décrire au mieux la zone que vous avez photographiée.



© Harpos

Conseils pour l'animateur·trice

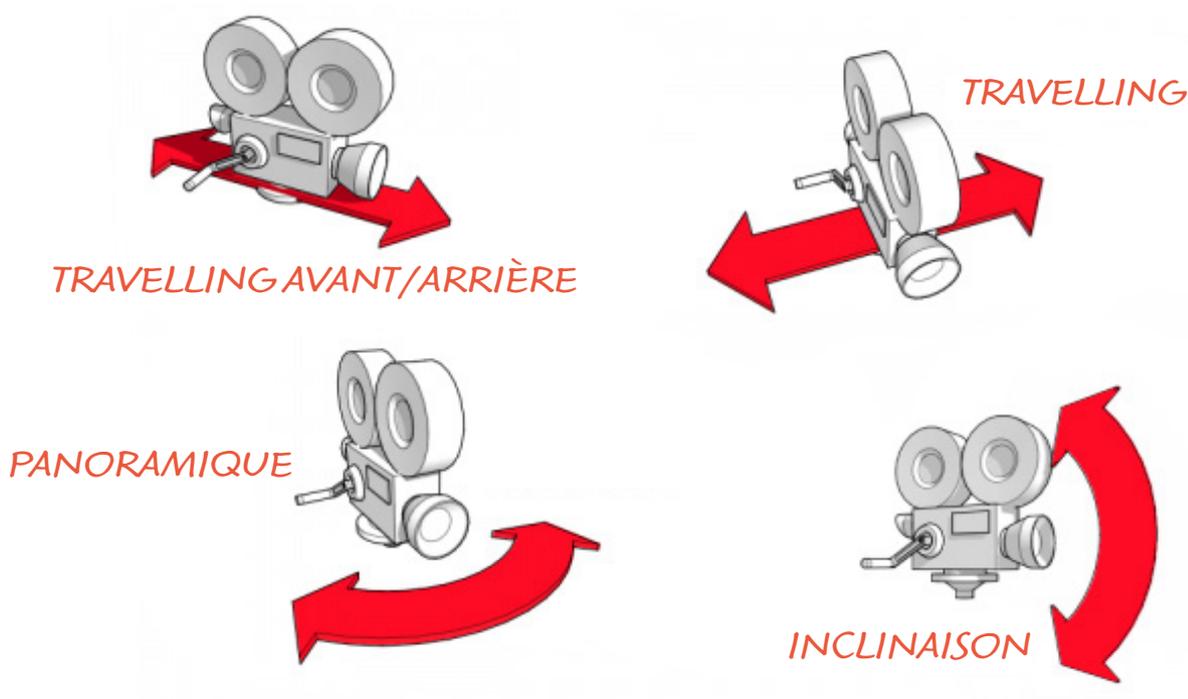
- Une fois le lieu choisi, lâchez-vous ! On peut faire de nombreuses photos en exploitant toutes les tailles de plan afin de capturer son atmosphère. Le moment du choix est ensuite central. Comment certaines photos dialoguent-elles au mieux pour révéler le lieu en question ?

3. ACTIVITÉS VIDÉO

Introduction

Cette section vous amène de l'image fixe à l'image animée. Les activités suivantes vous permettront de vous familiariser avec le monde du cinéma. Vous expérimenterez également les mouvements de caméra et l'utilisation de la lumière.

Mouvements de caméra de base



- **Panoramique gauche/droite**, la caméra pivote sur son axe. Il peut s'agir d'une rotation de 90, 180 ou 360 degrés. Un "pano" part toujours d'un plan fixe pour arriver à un autre.
- **Panoramique haut/bas**, cela correspond au déplacement de la caméra sur l'axe vertical (par exemple, pour suivre quelqu'un qui grimpe à un arbre).
- **Travelling avant/arrière** :
 1. Avec le **travelling avant**, la caméra part d'un cadre général et se rapproche du sujet. Il permet de focaliser l'attention du public sur un élément visible "dans le décor".
 2. Avec le **travelling arrière**, la caméra recule et s'éloigne de l'objet. Après avoir découvert un détail, l'audience comprend l'espace dans lequel celui-ci se trouve.
- On parle de **travelling** lorsque la caméra se déplace.

Astuces

- À moins que cela ne soit une volonté, c'est pas mal de travailler avec un **trépied** au début pour obtenir des images stables.
- Filmez avec votre caméra dans les mains, lorsque vous voulez ajouter de l'émotion ou que vous voulez vous déplacer librement, pour suivre un personnage ou un objet. Sachez que toutes les vibrations qui en résultent sont également enregistrées ! On peut aussi filmer de cette manière si on souhaite donner l'impression de voir à travers les yeux d'un personnage (une vue "subjective").
- Il ne faut pas confondre le fait de s'avancer et reculer avec le zoom et le dézoom. La différence réside dans le fait que lors des prises de vue en travelling, vous déplacez la caméra sans changer d'objectif.
- Essayez toujours de filmer **quelques secondes supplémentaires** avant et après votre prise de vue. Cela vous aidera plus tard au moment du montage.

Travailler avec la lumière:

- Lorsque vous filmez en **lumière naturelle**, il s'agit de placer votre sujet en fonction de la source de lumière disponible : le soleil. Attention : la lumière naturelle change rapidement et vous devez vous y préparer. Il faut donc placer ses comédien·nes et imaginer leurs mouvements afin d'être toujours positionné de manière satisfaisante par rapport au soleil (par exemple pour éviter le "contre-jour").
- L'utilisation de la **lumière artificielle** vous permet d'avoir un meilleur contrôle. Sachez que différentes sources de lumière peuvent donner à votre film des nuances de couleurs différentes (chaudes/jaunes – froides/bleues).

3a. Filmer un Paysage

Activités
de Vidéo



@Harpos

 **Catégorie :** Photographie

 **Description :** Avec cette activité, vous créez de courtes séquences vidéo en vous exerçant aux différents mouvements de caméra, ce qui vous sera très utile pour vos films ultérieurs.

 **Objectifs :** Se familiariser avec les mouvements de la caméra lors de la prise de vue d'un objet immobile, tel qu'un paysage.

 **Durée :** 30'

 **Nombre de participants-es :** Adaptable. Fonctionne en binôme ou en petit groupe, en fonction des caméras dont vous disposez.

 **Matériel :** Caméra. N'importe quel type d'ordinateur vous permettant de télécharger les fichiers audiovisuels et de les regarder. Vous pouvez également utiliser un projecteur.

Description étape par étape

- Choisissez un paysage urbain ou naturel.
- Faites un panoramique horizontal d'environ 20 secondes. Répétez l'opération jusqu'à ce que vous soyez satisfait.
- Faites un panoramique vertical d'environ 20 secondes.
- Ensuite, faites un travelling avant et un travelling arrière d'environ 20 secondes chacun.
- Regardez les prises de vue et discutez des différents résultats. Répondez à des questions telles que :
 - ❑ Dans quel cas utiliseriez-vous chaque scène ?
 - ❑ Laquelle préférez-vous et pourquoi ?
 - ❑ L'une d'entre elles suscite-t-elle des émotions ?

Conseils pour l'animateur·trice

- La qualité du trépied aura une conséquence sur la fluidité de la prise de vue.
- Rappelez aux participants·es que les points de départ et d'arrivée d'un panoramique ou d'une inclinaison sont importants pour le montage, et qu'il faut donc essayer de les rendre lents et fluides.

3b. Filmer un Personnage en Mouvement

Activités
de Vidéo



@Harpos

 **Catégorie:** Vidéo

 **Description :** Dans cette activité, l'idée est de tourner deux plans différents d'une personne en train de courir, en testant différentes techniques de mouvement de caméra.

 **Objectifs :** Se familiariser à le fait de filmer un personnage ou un objet qui se déplace.

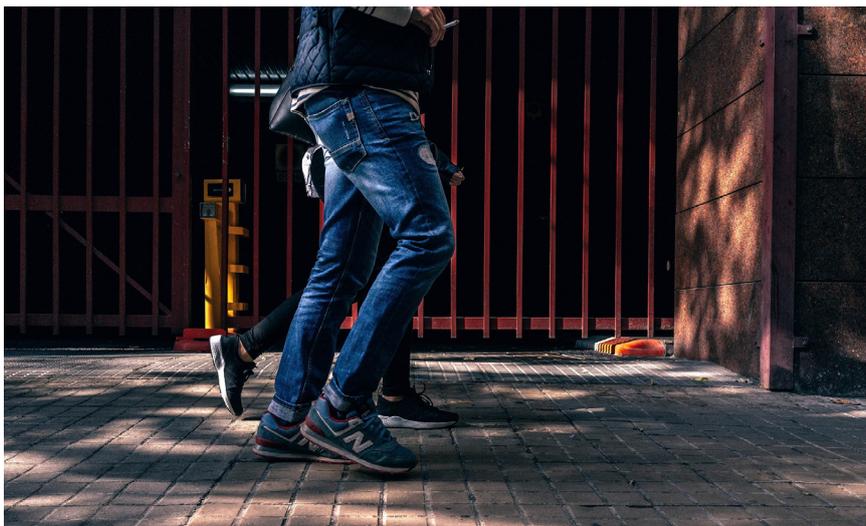
 **Durée :** 25'

 **Nombre de participants-es :** Adaptable. Fonctionne en binôme ou en petit groupe, en fonction des caméras dont vous disposez.

 **Matériel :** Caméra. N'importe quel type d'ordinateur vous permettant de télécharger les fichiers audiovisuels et de les regarder. Vous pouvez également utiliser un projecteur.

Description étape par étape

- Choisissez un espace ouvert, sûr et sans obstacles.
- Demandez au personnage d'imaginer un parcours pour se déplacer d'un point à un autre.
- Lorsque vous êtes prêt, commencez par filmer la personne qui marche en vous déplaçant à côté d'elle.
- Essayez autant que possible de maintenir la caméra stable.
- Votre préoccupation doit d'être toujours en train de suivre votre protagoniste où qu'il aille.
- Faites une prise de vue très proche de votre sujet.
- Faites ensuite un plan plus large.
- Regardez les plans et discutez du résultat :
 - ❑ Dans quel cas utiliseriez-vous tel ou tel plan ?
 - ❑ Laquelle préférez-vous et pourquoi ?
 - ❑ Ces différentes manières de filmer la même chose provoquent-elles des ressentis différents ?



Conseils pour l'animateur·trice

- Suggérez aux participants·es de faire des tests pour trouver la meilleure posture pour filmer, permettant la meilleure fluidité d'image.
- Regardez cette vidéo sur YouTube pour plus de conseils [4 Ways to Keep FOCUS While Filming Moving Subjects](#)

3c. Filmer un Dialogue

Activités de Vidéo



 **Catégorie :** Vidéo

 **Description :** Dans cette activité, il s'agit d'apprendre la méthode classique du tournage d'un dialogue entre deux protagonistes en réalisant trois plans différents d'un dialogue.

 **Objectifs :** Se familiariser avec le tournage de dialogues et le principe du champ / contre-champ.

 **Durée :** 25'

 **Nombre de participants-es :** Pas de limite. Fonctionne en binôme ou en petit groupe, en fonction des caméras dont vous disposez.

 **Matériel :** Camera, trépieds.

Description étape par étape

- Choisissez une situation (un lieu, un contexte) dans lequel se déroulera ce dialogue et définissez une place pour chacun·e des deux protagonistes. Le dialogue doit être simple et court (2 minutes maximum : raconter une blague, parler de la météo...). En effet, les comédien·nes devront le répéter plusieurs fois à l'identique.
- Filmez ce dialogue à l'aide d'un trépied de manière à ce que les deux personnes soient dans le cadre.
- Placez ensuite la caméra face à l'un des personnages et proposez aux deux personnes de rejouer le dialogue
- Placez ensuite la caméra face au second personnage : rebelotte.
- Regardez les prises de vue et discutez des différents résultats.
- Essayez d'imaginer comment ces différents plans pourraient être agencés au montage (si vous disposez d'un logiciel de montage sur votre ordinateur, faites le test). À quel moment de la conversation est-il intéressant d'être focalisé sur un protagoniste ou un autre ? À quel moment du dialogue est-il intéressant de voir les deux personnages ensemble ?



Conseils pour l'animateur·trice

- Expliquez aux participant·es que le tournage « en pièces détachées » permet de comprendre la notion de “montage”, où les différents plans pour les acteurs A et B doivent être agencés pour obtenir un résultat.
- Regardez cette vidéo sur YouTube pour plus de conseils [Top 5 tips for filming dialogue](#).

3d. Filmer avec de la Lumière Naturelle et Artificielle

Activités
de Vidéo



@hampus

 **Catégorie :** Vidéo

 **Description :** Dans cette activité, vous tournerez deux plans différents en utilisant des sources de lumière différentes.

 **Objectifs :** Apprendre à jongler avec les différentes sources de lumière disponibles. Identifier l'impact de l'éclairage sur l'ambiance qui se dégage d'un plan / d'une séquence.

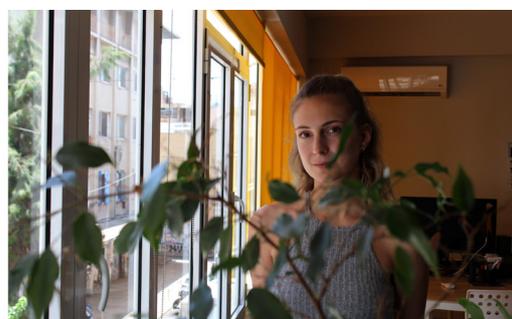
 **Durée :** 20'

 **Nombre de participants-es :** Pas de limite. Fonctionne en binôme ou en petit groupe, en fonction des caméras dont vous disposez.

 **Matériel :** Caméra, trépied, lampe de table facultative. N'importe quel type d'ordinateur vous permettant de télécharger les fichiers audiovisuels et de les regarder. Vous pouvez également utiliser un projecteur.

Description étape par étape

- Trouvez un endroit à l'intérieur, près d'une fenêtre avec de la lumière naturelle et filmez quelqu'un assis à proximité pendant une minute, par exemple en train de lire un livre.
- Faites ensuite la même chose mais en ajoutant une lumière artificielle, par exemple en allumant la lumière de la pièce ou une lampe de table.
- Regardez les prises de vue et discutez des différents résultats. Répondez à ces questions :
 - ❑ Dans quel cas utiliseriez-vous chaque scène ?
 - ❑ Laquelle préférez-vous et pourquoi ?
 - ❑ L'une d'entre elles suscite-t-elle des émotions ?
 - ❑ Ce qui ne fonctionne pas et pourquoi (le rétroéclairage, la température de la lumière, les tremblements, etc.)
 - ❑ Constatez-vous des différences de teinte dans vos clichés ?



Conseils pour l'animateur·trice

- Rappelez aux participant·es de se méfier des réglages automatiques de la caméra. Également, faites des tests pour constater les changements de teinte quand on passe de l'intérieur à l'extérieur ou l'inverse. Vous remarquerez qu'il y aura des parties très sombres ou très claires dans vos prises de vue. Cela est dû au fait que la caméra essaie d'obtenir le meilleur résultat possible dans différentes situations d'éclairage. Ainsi, certaines heures de la journée (le matin ou en fin d'après-midi) offrent une lumière moins dure et crue.
- Regardez cette vidéo sur YouTube pour plus de conseils [How to film using natural light indoors DIY Cinematic Lighting Setup](#).

Introduisez un message de diversité dans vos images !

Lorsqu'on anime un atelier de création vidéo avec un groupe, on dispose souvent de peu de temps. C'est intéressant, dans ces conditions, de ne pas passer trop de temps à faire des exercices « pour du beurre », des images et des sons qui ne seront pas utiles. Ces exercices proposés ici peuvent tout simplement vous inspirer des séquences qui seront utiles à votre film. Pourquoi pas, donc, faire cet exercice en y ajoutant la thématique chère à CLAP ? Lancez un brainstorming avec le groupe : y a-t-il un élément à changer dans cette mise en scène afin de toucher, même de manière subtile, un enjeu lié au racisme et à l'interculturalité ?

3e. Une Scène, Deux Interprétations

Activités
de Vidéo



@Harpos

 **Catégorie :** Vidéo

 **Description :** Dans cette activité, vous créez deux versions différentes d'un scénario court, mais avec un rebondissement dans la seconde. C'est l'occasion de mettre en application une variété de concepts et techniques afin de faire transparaître une émotion spécifique.



 **Objectifs :** Comprendre le pouvoir des images et l'impact que peut avoir la mise en scène sur la perception du public.

 **Durée :** 60'-120'

 **Nombre de participants-es :** Idéal pour des groupes de 10 à 20 personnes.

 **Matériel :** Caméra, trépied si possible, ordinateur, projecteur si possible.

Description étape par étape

Sortez en rue avec le groupe, observez ce qui se passe autour de vous et imaginez une situation banale : une personne en bouscule une autre en sortant de l'immeuble, une vendeuse propose ses produits à un client... Dans un second temps, il s'agira de rejouer ce moment d'apparence anodine, en y ajoutant un déséquilibre entre les personnages : l'un prend l'autre de haut pour une raison que vous définissez, un détail stigmatisant est ajouté...

Comment commencer :

- Décidez de ce qui se passe dans votre scène. Veillez à ce que le scénario reste simple en vous référant à des activités quotidiennes et familières.
- Organisez deux versions de tournage en utilisant les outils cinématographiques :
1. la position de la caméra 2. la lumière 3. le jeu des personnages et 4. Le dialogue.
 - ▣ Filmez la scène de manière « objective », sans aucun signe de discrimination.
 - ▣ Filmez la scène en ajoutant de petits détails ou des modifications qui rendent les personnages meilleurs, plus sympathiques ou au contraire méchants, moins beaux, impolis, racistes. Comment le langage audiovisuel vous permettra-t-il de mettre un accent sur cette situation banale ? Un gros plan sur un regard ? Un autre angle de prise de vue ?

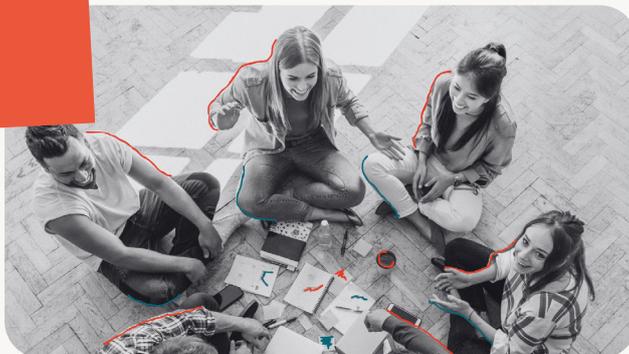
Conseils pour l'animateur·trice

- Proposez au groupe de dessiner d'abord un storyboard afin d'avoir une idée claire du déroulement de la scène.
- L'action principale des acteurs·trices doit être la même dans les deux scènes, pour que ce soit clair que c'est grâce à la mise en scène qu'un sens différent se dégage.
- Si vous ajoutez du son (à l'étape du montage), utilisez différents styles de musique pour altérer l'émotion ou accentuer la tension.
- Regardez cette vidéo sur YouTube pour voir comment une même scène peut avoir des significations différentes [Same Scene Shot in 5 Different Directors' Styles](#).

Activité de Clôture

Imagine une Image

Activités
de Vidéo



© Galero (Getty Images)

 **Catégorie :** Activité de Clôture

 **Description :** Le groupe entier s'assoit en cercle, les yeux fermés. En suivant les instructions, ils se placent mentalement dans une image, un paysage ou une situation en fonction de ce qu'ils ressentent après l'activité. Dès qu'ils se sentent prêts-es, les participants-es ouvrent les yeux et partagent l'image qu'ils ont en tête. En cas de barrières linguistiques, proposez d'exploiter le mime ou la gestuelle. Après avoir fermé les yeux et pris le temps de respirer profondément, chacun-e prend la posture qui exprime ce qu'il ressent maintenant.

 **Objectifs :** Faire le point, prendre du recul et se connecter au présent.

 **Durée :** Entre 2 et 5 minutes par personne.

 **Nombre de participants-es :** Adaptable (idéal pour les groupes de 10 à 30 personnes).

 **Matériel :** Pas de matériel requis.

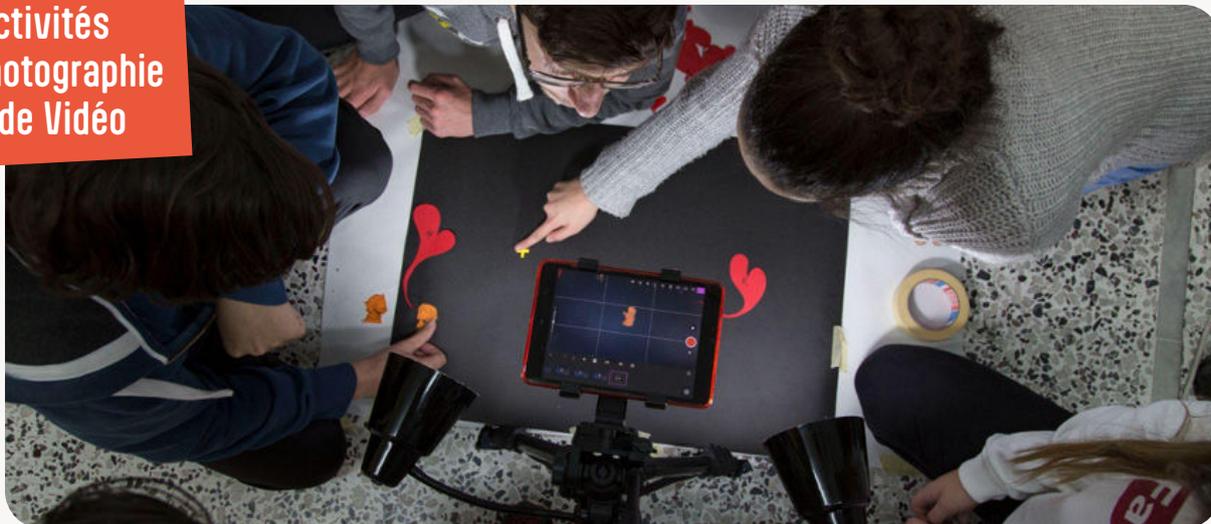
Conseils pour l'animateur·trice

→ Il est central de laisser la place aux émotions des participants-es et prévoir suffisamment de temps pour une écoute active. Aborder des enjeux discriminants par la mise en scène audiovisuelle peut rappeler des situations vécues par les personnes du groupe, et induire des émotions qu'il s'agit d'appréhender avec bienveillance. Cela permet aussi de s'assurer que chacun-e a une chance égale de s'exprimer.

4. INTRODUCTION AU STOP MOTION

4a. Comment faire du Stop Motion?

Activités
de Photographie
et de Vidéo



@Harpos

 **Catégorie :** Photographie et Vidéo

 **Description :** Dans cette activité, vous allez créer un court métrage en utilisant le stop motion, qui consiste à assembler une série d'images fixes. Lorsque ces images sont lues en séquence, elles créent l'illusion du mouvement...

 **Objectifs :** Se familiariser avec le stop motion et combiner toutes les techniques audiovisuelles.

 **Durée :** 60'

 **Nombre de participants-es :** Dépend du contexte.

 **Matériel :** Appareil photo, trépied, ordinateur portable, logiciel de montage, objet à filmer.

Description étape par étape

La technique du stop motion est utilisée pour créer des animations d'objets ou même pour animer une personne (on parle alors de pixillation). Cette activité décrit le stop motion en étapes très simples afin d'en comprendre l'idée de base, que vous pourrez ensuite développer.

- Créez votre histoire ! Choisissez un objet et planifiez un petit parcours pour lui. Par exemple, vous pouvez utiliser une trousse à crayons, des ciseaux, une chaussure ou tout autre objet flexible que vous pouvez animer, en le déplaçant d'un côté à l'autre de la table.
- Choisissez votre emplacement. Pour les débutants·es, il est préférable de commencer les prises de vue à l'intérieur pour un éclairage constant et d'éviter la lumière naturelle. Sinon, vous aurez des scintillements de lumière.
- Préparez votre appareil photo. Placez et fixez votre appareil photo ou votre téléphone sur un trépied. Choisissez la vue paysage et cadrez votre photo. Verrouillez ensuite votre trépied à l'aide de rubans adhésifs afin de rester immobile pendant la prise de vue. Effectuez tous les réglages de l'appareil photo : exposition, vitesse d'obturation et balance des blancs.
- Prenez une photo. N'oubliez pas de faire la mise au point sur votre objet. Lorsque vous êtes sûr que tout va bien, prenez au moins 4 photos sans rien changer.
- Faites un petit mouvement. Par exemple, déplacez légèrement le verre dans la position suivante. Veillez à ce que tout soit cohérent d'une image à l'autre.
- Encore une photo. Vérifiez toujours la mise au point et prenez à nouveau une photo de 4 images. À partir de maintenant, vous suivez les deux dernières étapes jusqu'à ce que votre verre atteigne sa destination. Prenez 4 images et déplacez votre objet, prenez 4 images et déplacez votre objet...
- Vous pouvez ensuite utiliser une application de stop motion ou un logiciel de montage pour éditer votre séquence de photos et votre vidéo de stop motion est prête !



© Harpos

5. ACTIVITÉS SONORES

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. Et si votre projet créatif débutait par la composition de la bande sonore du film ?

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

Note logistique : Pour travailler le son indépendamment de l'image, il existe une variété d'outils facilement accessibles et peu onéreux. À l'animateur-riche d'explorer les possibilités et se familiariser avec un outil avant de débiter les ateliers :

- **Un enregistreur numérique** (Zoom, Tascam) : les produits d'entrée de gamme (150-300 €) fonctionnent comme de petits dictaphones, avec un microphone intégré très performant. L'enregistrement se fait sur carte SD. La plupart disposent de connexions pour des microphones externes. De bons microphones « d'interview » sont disponibles pour environ 50 euros.
- **Les smartphones** peuvent être utilisés comme enregistreurs numériques. Il existe de bonnes applications « dictaphone » et des micros Lavalier bon marché qui peuvent être branchés sur le smartphone.
- Il est également possible d'utiliser un **ordinateur** doté d'une carte son dédiée comme enregistreur (avec une application simple comme Audacity, par exemple) et de l'équiper d'un microphone que l'on branche directement sur le port USB.



Brise-glace#1

Écoute Intense

 **Catégorie :** Son

 **Description :** Afin de « s'ouvrir les oreilles », l'animateur·rice propose au groupe de s'installer confortablement pour écouter une pièce sonore, une chanson, un son d'ambiance au choix.

 **Objectifs :** Aiguiser son écoute, pénétrer dans l'univers du son

 **Durée :** 15'

 **Nombre de participants-es :** Libre.

 **Matériel :** Un système sonore.

Description étape par étape

- L'animateur·trice encourage le groupe à trouver un endroit confortable pour s'asseoir.
- L'animateur·trice propose différents sons à écouter, sans dire au groupe ce qu'il va entendre, mais en guidant son écoute :
 - *Amazônia* (Arte radio): Où se situe-t-on ? Au milieu des sons naturels, quels sont ceux qui découlent de l'intervention humaine ?
 - *Ramadan* (Arte radio): Où se situe-t-on ? Quel est ce chant mystérieux ?
- Après un instant de méditation et de discussion, questionner le groupe sur ce que l'on peut retirer de cette écoute. Quel impact le son a-t-il sur nous ? Comment exploiter le potentiel du son dans notre film ??

Conseils pour l'animateur·trice

- Chaque début ou fin de journée peut être marqué par un moment d'écoute « intense », afin de pénétrer en douceur dans l'atelier créatif, ou transiter vers « l'après ». L'animateur·rice ou les participant·es peuvent partir à la recherche de sons intéressants et proposer leur écoute.

Brise-glace#2

Écriture Spontanée

 **Catégorie :** Son

 **Description :** Chaque membre du groupe reçoit sur un bout de papier le début d'une phrase. À lui de la compléter. Après avoir appris le maniement de l'enregistreur numérique, chacun-e l'utilise pour enregistrer « sa » phrase.

 **Objectifs :** Se familiariser avec l'enregistreur.

 **Durée :** 15'

 **Nombre de participants-es :** Libre.

 **Matériel :** Un enregistreur sonore.

Description étape par étape

- Écrivez ou copiez-collez ces amorces de phrases (ou celles qui vous inspire le plus) et découpez chaque bande de papier :
 - ✘ Dans un monde parfait, j'aimerais...
 - ✘ Chaque matin, je rêve de...
 - ✘ Le plus grand problème aujourd'hui est...
 - ✘ Mon pire cauchemar est que...
 - ✘ ...
- Distribuer une bandelette à chacun-e et laisser le temps de rédiger la suite.
- Permettre à chacun-e de se familiariser avec l'enregistreur, comment positionner le microphone et régler le niveau d'enregistrement.
- Chaque participant-e est chargé-e d'enregistrer les propos d'un-e autre.
- Une fois les pistes sauvegardées sur l'ordinateur, le groupe écoute le résultat. La discussion peut se poursuivre :
 - ✘ Sur la manière d'améliorer la prise de son pour une prochaine fois.
 - ✘ Sur les mots enregistrés. Ceux-ci ouvrent-ils à des idées créatives pour l'écriture du film ? Inspirent-ils des images ?

Conseils pour l'animateur·trice

- Même s'il s'agit d'un prétexte pour échanger des idées tout en se familiarisant avec le matériel, cet exercice peut déjà être « connecté » à la thématique (racisme et interculturalité).
- Ne supprimez pas les sons à la fin ! Les enregistrements peuvent faire partie de la bande sonore du film.

5a. Espace et Son

Activités
Sonores



© Piratbay

 **Catégorie :** Son

 **Description :** Votre micro est-il trop près ou trop loin de la source sonore ? Quel impact l'emplacement du micro a-t-il ? Cette activité permet d'exercer son oreille, et comprendre le potentiel de son matériel de prise de son.

 **Objectifs :** Permettre à chacun·e de mettre un casque sur les oreilles, de tester le placement de micro et identifier le rôle que cela joue sur le résultat final.

 **Durée :** 20'

 **Nombre de participants-es :** Adaptable. Dépend du matériel.

 **Matériel :** Une caméra sur trépied, un microphone relié à la caméra par un long câble, des écouteurs. L'activité fonctionnera également avec le microphone intégré à la caméra.

Description étape par étape

- Choisir un texte qui traite de la thématique du racisme et de l'interculturalité (un poème ? une carte blanche ?). Choisir un endroit où disposer une chaise.
- Proposer successivement à chaque personne de s'asseoir et lire un passage du texte.
- La personne disposant du casque demande à celle portant le micro de prendre le son :
 - ▣ 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 fasse l'expérience. On peut aussi changer le micro de place pour constater en quoi cela change la perception du texte, ou tester d'autres micros disponibles.

Conseils pour l'animateur·trice

- 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 grande opportunité narrative : même si la personne apparaît à l'arrière-plan, sa voix peut être entendue comme à proximité.

5b. L'atelier du bruiteur

Activités
Sonores



© Evgeniy Shkolenko (Getty Images)

 **Catégorie :** Son

 **Description :** C'est la dimension ludique du son qui est ici valorisée. Cette activité permettra aux participant·es d'apprendre à faire passer un son pour un autre, à « mentir » joyeusement avec le son.

 **Objectifs :** Aiguiser l'oreille. Apprendre à manipuler les sons.

 **Durée :** 45'

 **Nombre de participants·es :** Adaptable. Dépend du matériel.

 **Matériel :** Enregistreurs sonores, microphones et écouteurs, matériel d'écoute, [ce fichier à imprimer et découper](#) (chacun avec une description sonore). Vous pouvez également utiliser [ce fichier avec des images](#) à la place des mots.

Description étape par étape

- L'animateur·rice choisit (selon le degré de maîtrise linguistique de son groupe) entre le fichier « texte » ou « image ». Il imprime le fichier et découpe chaque mot ou image
- Former des sous-groupes de 3 ou 4 personnes.
- Demandez à chaque sous-groupe de choisir 3 petits papiers (avec des mots ou des images, en fonction des compétences verbales du groupe).
- Chaque groupe doit (secrètement) enregistrer les sons évoqués sur les petits papiers (ou trouver le moyen de recréer artificiellement ce son).
- Tout le monde se rassemble, et chaque sous-groupe doit faire deviner aux autres les sons qui devaient être enregistrés.

Conseils pour l'animateur·trice

- 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 inventer.

5c. La quête du silence

Activités
Sonores



© Uelphoto (Getty Images)

 **Catégorie :** Son

 **Description :** Cette activité consiste en un jeu de piste « à la recherche du silence ». Elle permet de prendre conscience que tout espace est habité par des sons, que le silence n'existe pas. Elle permettra aussi d'identifier la richesse des « ambiances sonores » d'un territoire.

 **Objectifs :** Développer une curiosité d'écoute. Se rendre compte qu'il est difficile de trouver des lieux vierges de sons. Identifier la richesse de nos paysages sonores.

 **Durée :** 30'

 **Nombre de participants-es :** Pas de limite, mais idéalement deux ou trois personnes par enregistreur (les groupes plus nombreux allongent la durée de l'activité d'écoute collective).

 **Matériel :** Enregistreurs sonores, microphones et écouteurs, dispositifs d'écoute.

Description 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.
- Constaté collectivement tout ce que l'on entend quand on tend l'oreille : la matière qui compose cette « ambiance » sonore.

Conseils pour l'animateur·trice

- Encouragez l'écoute collective d'un son, d'un podcast, d'un morceau de musique : tout est bon pour aiguïser l'oreille.
- Cette activité peut servir à collecter les sons « s'ambiance » des différents lieux dans lesquels le tournage prendra place. Ces sons pourront ensuite être utiles lors de l'étape de mixage du film : pour introduire un lieu avant de le découvrir à l'image par exemple.

5d. La Voix en Balade

Activités
Sonores



 **Catégorie :** Son

 **Description :** Cette activité permettra aux membres du groupe de mieux se connaître tout en expérimentant la prise de son « en action ».

 **Objectifs :** Maîtriser la prise de son directe. Identifier l'utilisation optimale du ou des microphones disponibles. Identifier les impératifs du son, lorsque la prise de son est combinée à la prise de vue.

 **Durée :** 30'

 **Nombre de participants-es :** 4 à 12 personnes.

 **Matériel :** Enregistreurs sonores, microphones et écouteurs, matériel d'écoute, caméra.

Description 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. Une thématique peut bien sûr être intégrée à cet exercice (en posant par exemple des questions sur les discriminations auxquelles la personne a déjà été exposées).
- 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.

Conseils pour l'animateur·trice

- 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.
- Vous pouvez ensuite essayer d'interviewer la personne « en direct », sur son lieu de vie ou de travail. C'est plus vivant et plus dynamique... mais le résultat est un peu plus chaotique.

Introduisez votre message de diversité dans votre son !

Vous avez déjà exploré différentes techniques de création sonore et vous êtes maintenant prêts·es à passer à l'étape suivante, à savoir créer, ajouter des messages sur la diversité et vous exprimer sur des questions antiracistes. Le son peut vraiment jouer un rôle important, car il permet de transmettre un message rapidement et très clairement.

Les scènes de science-fiction peuvent-elles être transformées en débat sur la diversité ?

Suivez pas à pas les exercices suivants pour le découvrir !

5e. Remix

Activités Sonores



 **Catégorie :** Son

 **Description :** Relevez le défi délirant de recréer entièrement la bande sonore d'un extrait de film (de science-fiction bidon des années 50...). Il s'agira de réécrire des dialogues, de collecter des bruitages sur Internet, de faire des sons "à la bouche".

 **Objectifs :** Apprendre à donner un nouveau sens à des images préexistantes par le biais du son – Comprendre les valeurs ajoutées du son à l'image – Apprendre à jouer avec les sons et à leur assigner une fonction narrative.

 **Durée :** 120'

 **Nombre de participants-es :** Idéal pour les groupes de 5 à 15 personnes.

 **Matériel :** Enregistreurs sonores et microphones, ordinateurs avec logiciels de montage, les fichiers vidéos avec les extraits de films.

Description étape par étape

- Proposer au groupe de découvrir l'extrait du film dont le son a mystérieusement disparu. Télécharger le fichier vidéo et le copier-coller sur chaque ordinateur disposant d'un logiciel de montage.
- Faire autant de groupes que le nombre d'ordinateurs disponibles pour du montage (idéalement 3 ou 4 personnes par groupe)
- Distribuer un enregistreur sonore et un microphone aux différents sous-groupes.
- Proposer à chaque groupe de regarder attentivement l'extrait et de noter tous les sons qui seront nécessaires pour reconstituer la bande sonore.
- Proposer de réécrire les dialogues – pourquoi pas en imaginant que les protagonistes débattent des questions de racisme et d'interculturalité alors qu'ils combattent les dinosaures sur cette planète mystérieuse !
- Proposer un moment de montage et de mixage des sons post-synchronisés sur les images.
- Exporter et visualiser le résultat ensemble.

Conseils pour l'animateur·trice

- Cet exercice peut être un bon prétexte pour apprendre à utiliser un logiciel de montage de manière ludique, en ne considérant qu'un seul aspect technique (le son, pas l'image).

Activité de Clôture

Faites du Bruit

Activités
Sonores



© Colero (Getty Images)

 **Catégorie :** Activité de Clôture

 **Description :** À tour de rôle, chaque participant·e émet un son qui représente ce qu'il ressent face à l'activité.

 **Objectifs :** Se calmer, réfléchir à ses émotions.

 **Durée :** 15 secondes par personne.

 **Nombre de participants·es :** Adaptable.

 **Matériel :** Pas de matériel requis.

6. ACTIVITÉS DE 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'apprivoiser 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 le processus de montage et de participer activement à cet aspect de la réalisation d'un film.

Qu'est-ce que le montage ? Retournez au module 2 !



Note logistique : L'accès à du matériel de prise de vue et de montage s'est largement démocratisé. Avec un Smartphone ou une tablette, on peut tourner des images de qualité, et même réaliser le montage sur ces machines. On peut aussi la jouer « à l'ancienne » avec un caméscope, un pied, et un logiciel de montage sur ordinateur. Le tout est d'apprivoiser chacun des outils, chacun des formats de fichier et des paramètres de réglage du son afin de se faciliter la tâche.

Brise-glace#1

Compte les Plans

 **Catégorie :** Montage

 **Description :** L'activité consiste à visionner un extrait, et à compter ensemble le nombre de plans qui ont été tournés puis montés.

 **Objectifs :** Identifier le nombre de plans qu'il s'agit de tourner pour obtenir un certain résultat. Comprendre le rôle qu'a joué l'étape de montage, ce qui s'est passé entre les plans tels qu'ils ont été tournés et le résultat final.

 **Durée :** 15'

 **Nombre de participants-es :** Libre.

 **Matériel :** Matériel de projection et connexion Internet.

Description étape par étape

- L'animateur·trice invite le groupe à regarder l'extrait du film Drive (ci-dessus) pour la première fois.
- Après visionnage, il ou elle demande à chacun·e d'estimer
 - ❑ De combien de plans « au montage » cette séquence est constituée : c'est-à-dire combien d'images ont été mises bout à bout.
 - ❑ De combien de plans « au tournage » cette séquence est constituée : c'est-à-dire le nombre de prises de vue qui ont été tournées pour ensuite être exploitées au montage.
 - ❑ Combien de positions de caméra ont été nécessaires ?
- L'animateur·rice propose au groupe de re visionner l'extrait et de compter tous les plans qui ont été tournés (combien de fois il a fallu déplacer la caméra).
- Que peut-on en retirer ? Qu'est-ce qui fait qu'un plan s'enchaîne bien (ou pas) avec le précédent ou le suivant ? Que permet l'étape de montage ?

Conseils pour l'animateur·trice

- Reproduire a posteriori le storyboard d'un extrait de film est une bonne manière de comprendre comment construire le propos et orienter la compréhension des choses grâce au montage.

Brise-glace#2

Tourné – Monté

 **Catégorie :** Montage

 **Description :** Et si vous appreniez les bases du montage... grâce à votre réseau social préféré ? Faire une « story » sur Insta, c'est finalement réaliser un court film en « tourné-monté », c'est-à-dire en filmant dans l'ordre les plans qui constitueront le film.

 **Objectifs :** Donner confiance au groupe dans sa capacité à inventer une histoire / comprendre la logique du montage.

 **Durée :** 30'

 **Nombre de participants-es :** Libre.

 **Matériel :** Smartphones avec Instagram.

Description étape par étape

- S'assurer de la disponibilité d'un Smartphone (avec l'appli Instagram ou une autre au choix du groupe) pour 2.
- Tous en cercle, les participants échangent les astuces qu'ils et elles connaissent pour faire des « stories » sur Instagram : effets visuels et couleur, ajout de titres, de transitions, de sons...
- Chaque duo doit réaliser (en 15 minutes) une histoire composée de 5 plans
 - ✘ Une intro pour camper une situation, un lieu, des personnages (situation de départ)
 - ✘ Un événement surprenant qui vient semer la zizanie (élément déclencheur)
 - ✘ Une péripétie pour résoudre le problème (le développement)
 - ✘ Une résolution de l'histoire, au bout du suspense (le climax)
 - ✘ Un plan final montrant le calme retrouvé (la situation finale)
- Chaque groupe tourne son histoire grâce à l'application Instagram
- Débriefing collectif en visionnant les stories de chacun

Conseils pour l'animateur·trice

- En fait, un projet de création audiovisuelle pourrait être développé uniquement en utilisant les possibilités d'un réseau social au choix : Tumblr, Snapshat ou TikTok offrent tous des options créatives.
- Mais c'est à l'animateur·trice de s'assurer qu'il connaît toutes les astuces de l'application et qu'il peut extraire les fichiers, les utiliser, etc.

Variante

Selon le smartphone dont vous disposez, il peut être possible de faire une « pause » pendant l'enregistrement d'une vidéo. Cela vous permet d'effectuer un véritable « montage », c'est-à-dire de créer un seul fichier vidéo, mais composé de plusieurs plans.

6a. Joue-la comme Koulechov

Activités de Montage



©From The Kuleshov Effect, by Semyon Rejzbur, 1969

 **Catégorie :** Montage

 **Description :** Cette activité permet, en filmant quelques plans, de comprendre l'enjeu central que pose le montage : un plan ne prend du sens pour l'audience qu'en regard du plan qui le suit ou le précède.

 **Objectifs :** Apprendre à réfléchir un plan à tourner en fonction de la place qu'il occupera dans l'enchaînement des images.

 **Durée :** 30'

 **Nombre de participants-es :** Jusqu'à 15 personnes.

 **Matériel :** Une caméra et un trépied, un ordinateur équipé d'un logiciel de montage simple (comme CapCut - et Kinemaster, qui sont des logiciels gratuits).

Description 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.
- Enchaînez les
 - ✘ le plan 1 avec le plan 4
 - ✘ le plan 2 avec le plan 4
 - ✘ le plan 3 avec le plan 4
- Présentez le résultat au groupe.
 - ✘ Comment le groupe comprend-il le plan 4 par rapport au plan précédent ?
 - ✘ Quels sont les sentiments de la personne face à ces trois choses différentes ?

Conseils pour l'animateur·trice

- 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.
- [Regardez Alfred Hitchcock expliquer cet effet.](#)
- 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/>

6b. Remontage d'un Trailer

Activités
de Montage



© Média Animation

 **Catégorie :** Montage

 **Description :** Le montage est une re-création. Avec une matière identique – des images et des sons – on peut produire des films différents, avec des propos qui le sont tout autant. Cette activité permettra de jouer avec cette matière pour changer le sens des images (notamment par l'exploitation du son).

 **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'

 **Nombre de participants-es :** Jusqu'à 10 personnes.

 **Matériel :** Ordinateur(s) équipé(s) d'un logiciel de montage et d'une connexion internet. Idéalement, utilisez un haut-parleurs (ou des écouteurs) et d'un équipement de projection tel qu'un projecteur ou un moniteur Chromecast.

Description étape par étape

- Avant l'atelier, importez le [fichier de la bande-annonce de Paddington](#) sur chaque ordinateur disponible pour l'activité. Vous devez également apprendre à utiliser le logiciel de montage (en particulier les effets de ralenti et d'accélération, les effets visuels sur les images, et éventuellement les effets sonores).
- Montrez au groupe la [bande-annonce de Scary Mary](#). Comparez-la à la [bande-annonce du film original](#).
- 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 ?

Conseils pour l'animateur·trice

- [Ce document](#) répertorie de nombreux sites où l'on peut trouver des médias gratuits.

6c. VJ-Ing

Activités de Montage



© Loreado (getty images) - Aftab05 (getty images)

 **Catégorie :** Montage

 **Description :** Pour s'approprier un logiciel de montage, il est intéressant de ne pas avoir à s'encombrer d'une histoire ou d'un propos à construire. Cette activité permettra d'apprendre à exploiter tout le potentiel visuel de la matière disponible, et de monter celle-ci en regard du tempo imposé par la musique.

 **Objectifs :** Aiguiser son regard et sa sensibilité face aux images.

 **Durée :** 120'

 **Nombre de participants-es :** Jusqu'à 10 personnes.

 **Matériel :** Ordinateur(s) avec logiciel de montage et système de son, éventuellement un projecteur, tous les fichiers nécessaires, préalablement téléchargés sur chaque ordinateur.

Description étape par étape

- Avant l'atelier, importez le [dossier de l'activité VJing](#) sur chaque ordinateur disponible pour l'activité. Apprenez ensuite à utiliser le logiciel de montage (recadrage, effets de ralenti et d'accélération, effets de couleur sur les images, etc.)
- 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 Musique](#), chaque sous-groupe choisit la chanson qui lui plaît et la place sur une bande sonore dans le logiciel de montage.
- Chaque sous-groupe choisit ensuite dans le dossier [Échantillons Vidéo](#) et monte les images avec 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.

Conseils pour l'animateur·trice

- A propos de la signification de VJ-ing : 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 dans une boîte de nuit.
- Si c'est possible, placer les ordinateurs de montage dans des pièces différentes, pour permettre un montage confortable.
- Chaque fichier vidéo a un format différent... et il est important de montrer aux participants·es comment redimensionner toutes les images pour les adapter au format d'exportation du film.



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

mediaclap.eu