



MANUEL DE L'ENSEIGNANT

Culture,
Communications et
Condition féminine

Québec



ASSOCIATION DES CINÉMAS
PARALLÈLES DU QUÉBEC



www.cinemasparalleles.qc.ca

Objectif film – Manuel de l'enseignant est publié par
l'Association des cinémas parallèles du Québec (ACPQ)
dans le cadre du programme L'OEIL CINÉMA

sous la direction

de Martine Mauroy, directrice générale de l'ACPQ

grâce à la contribution financière

du ministère de la Culture, des Communications
et de la Condition féminine

*

Rédaction : Hubert Rioux

Illustrations : Éric Lacasse

Graphisme : Martine Mauroy

Correction : Marie Claude Mirandette

*

Merci à tous ceux qui ont collaboré de près ou de loin
à ce document et particulièrement à :

Roch Bertrand, Marie-Claude Bhérier,

François Chamberland, H-Paul Chevrier,

Samuel Flageul, André Lavoie, Hubert Macé de Gastines,

Éric Perron et René Robitaille

*

Dans ce document, le genre masculin est utilisé
dans le but d'alléger le texte. Il inclut le genre féminin
de façon non discriminatoire chaque fois qu'il désigne
des personnes.

*

Tous droits de reproduction, de traduction
et d'adaptation réservés

© 2009 – Association des cinémas parallèles du Québec

www.cinemasparalleles.qc.ca

Dépôt légal – 3^e trimestre 2009

Bibliothèque nationale du Québec

Bibliothèque nationale du Canada

ISBN 978-2-9800267-9-9

*

Le programme L'OEIL CINÉMA est soutenu par
le ministère de la Culture, des Communications
et de la Condition féminine

1. INTRODUCTION

Intérêt des élèves	3
Structure du guide <i>Objectif film</i>	3
Travail d'équipe	4

2. IDENTIFICATION DES RESSOURCES

RESSOURCES MATÉRIELLES	5
Caractéristiques d'une caméra	5
Enregistrement du son	6
Montage analogique	7
Montage numérique et logiciels	8
RESSOURCES MONÉTAIRES	9
Coût de l'équipement	9
Production à petit budget	11
RECHERCHE DE PARTENARIATS ENTRE COLLÈGUES	12

3. CHOIX ET GESTION DU PROJET

TEMPS CONSACRÉ AU PROJET	14
Projet de longue ou de courte durée	14
Étapes de production	14
GESTION DE LA CLASSE	15
Formation de l'équipe	15
Rôles fixes ou flexibles	17
Imagination débordante	17
GESTION DU MATÉRIEL	18
Responsabilisation vis-à-vis de l'équipement	18
Partage de la caméra et de l'ordinateur	18

4. APERÇU DU GUIDE DE L'ÉLÈVE

ÉTAPES DU GUIDE <i>OBJECTIF FILM</i>	20
Scénarisation	20
Vocabulaire de base	20
Préproduction	21
Tournage	21
Postproduction	22
Diffusion	22
Annexes du guide de l'élève	22

5. RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

PROGRAMME L'OEIL CINÉMA	23
Court métrage	23
Scénario	24
Vocabulaire cinématographique	24
Jeu d'acteur	24
Direction artistique	24
Bande sonore et lumière	24
Montage	24
Musique	24
Ateliers pratiques	24
LECTURES SUGGÉRÉES	25
Langage et études cinématographiques	25
Production cinématographique et métiers du cinéma	25



1. INTRODUCTION

Pour un producteur, coordonner la réalisation d'un film n'est jamais chose facile. Cela demande beaucoup de travail et d'investissement, en temps comme en énergie. Le cinéma ne s'improvise pas. De l'élaboration du scénario à la diffusion, un film est l'aboutissement d'un travail commun longuement mûri et réfléchi. Il en va de même lorsqu'un enseignant souhaite faire un film avec ses élèves. *Objectif film* est là pour simplifier cette démarche.

En tant qu'enseignant, votre rôle sera celui du producteur. Le producteur est le complice du créateur de même que le garant de la réalisation. Il doit gérer la créativité du réalisateur, prévenir les écarts et les débordements, tant créatifs que financiers, des artisans du film. Son rôle est essentiel à toute production.

Intérêt des élèves

Si vous proposez à vos élèves de faire un film, ils seront probablement enchantés. Les élèves sont généralement conquis d'avance à l'idée de faire du cinéma. Cependant, la charge de travail nécessaire à la réalisation de ce type de projet est souvent sous-estimée et c'est sans doute le constat que vos élèves et vous ferez au terme de ce long processus. Vous constaterez rapidement que la production d'un court métrage de fiction demande un effort soutenu. De plus, elle nécessite l'utilisation de matériel spécialisé pouvant parfois occasionner des dépenses inhabituelles pour une école; il faudra donc être conscient des besoins réels d'un tel projet et s'assurer auprès de la direction de pouvoir le mener à terme avant d'en évoquer l'idée en classe.

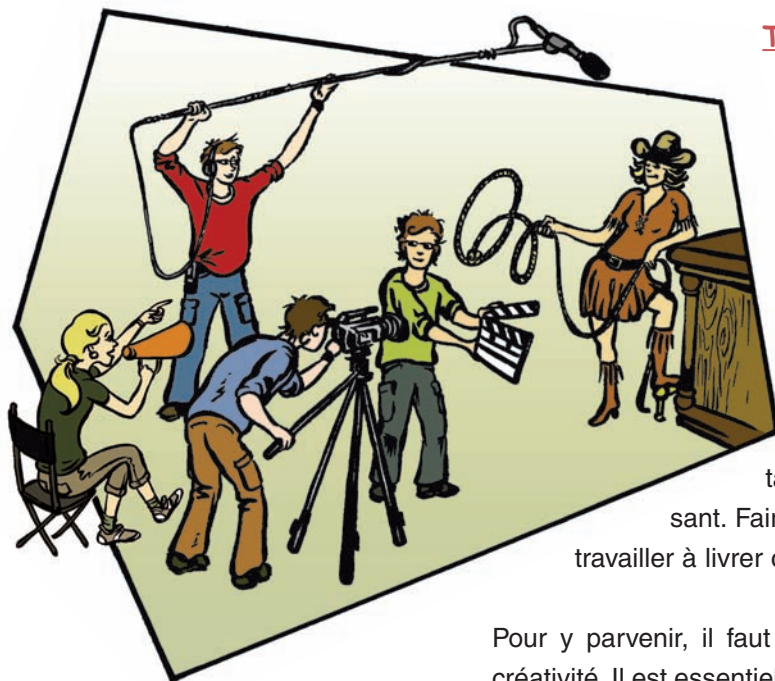
Structure du guide Objectif film

Le présent manuel de l'enseignant accompagne le guide *Objectif film* conçu pour les élèves, ainsi que le DVD du court métrage *Seul au monde*. Ce court métrage est au cœur de l'expérience d'*Objectif film* et le contenu du guide de l'élève est entièrement basé sur sa production. Ainsi, de l'idée de départ au montage final, les élèves pourront constamment se référer à cet exemple.

Alors que le guide de l'élève se concentre sur les étapes de fabrication d'un film et sur l'acquisition d'un vocabulaire filmique de base, le manuel de l'enseignant guidera vos réflexions et vos actions à titre de producteur. Ce manuel servira à vous orienter et à vous donner des outils pour faire un ou plusieurs projets de films avec votre classe. Ce sera une référence précieuse afin d'assister vos élèves tout au long du projet.

En premier lieu, vous devrez déterminer les ressources qui sont à votre disposition et identifier le type de projet que vous désirez faire avec vos élèves. Vous aurez par la suite à le gérer de la manière la plus efficace

possible. Finalement, afin de faciliter votre utilisation du guide de l'élève, un résumé des différentes étapes que devront réaliser les jeunes a été intégré à la fin du présent manuel. Vous y trouverez aussi une liste des ressources complémentaires disponibles à l'Association des cinémas parallèles du Québec (AC PQ) dont certaines sont offertes gratuitement aux enseignants du secondaire inscrits au programme L'OEIL CINÉMA.



Travail d'équipe

D'abord, il faut garder à l'esprit que la réalisation d'un film est un travail collectif et que le résultat sera constitué de la somme des talents de tous ceux qui ont participé à sa création. Règle générale, tout le monde veut occuper les postes de réalisateur ou de caméraman. Mais toutes les fonctions sont importantes et chaque tâche, même la plus humble, est essentielle. De l'assistanat de production au son en passant par le maquillage, la coiffure, le montage, tout contribue à l'atteinte d'un résultat satisfaisant. Faire un film, c'est raconter une histoire et chacun doit travailler à livrer cette histoire de la façon la plus efficace possible.

Pour y parvenir, il faut trouver le juste équilibre entre la technique et la créativité. Il est essentiel que les jeunes prennent conscience qu'un film bien tourné ne fait pas forcément un bon film, même chose pour un bon scénario dont les plans sont flous et le son inaudible. Mieux vaut se faciliter la tâche en évitant les projets trop difficiles. Règle générale, un projet simple donnera de meilleurs résultats qu'un projet compliqué et aura plus de chance de réussir.



2. IDENTIFICATION DES RESSOURCES

Avant de vous lancer dans la production d'un court métrage, prenez le temps de bien évaluer les ressources dont vous disposez. Par exemple, votre caméra peut-elle être reliée à votre ordinateur? Disposez-vous de l'argent nécessaire à l'achat de matériel supplémentaire et du soutien de vos collègues pour mener à bien ce projet?

RESSOURCES MATÉRIELLES

Un des principaux défis que vous devrez relever sera d'optimiser l'utilisation du matériel à votre disposition. Pour cela, il vous faut savoir si vous travaillerez en vidéo analogique ou en vidéo numérique.

Caractéristiques d'une caméra

Il existe trois types de supports filmiques sur lesquels on peut enregistrer des images : la pellicule, la vidéo analogique et le numérique. Il y a fort à parier que vous disposerez d'une caméra vidéo numérique. Par conséquent, nous avons choisi de mettre l'accent sur cette technologie. Dans les paragraphes suivants, vous trouverez tout de même une description sommaire des autres types de support.

Au cinéma, la plupart des films sont enregistrés sur pellicule, qui est une bande composée de plusieurs photogrammes disposés verticalement. Les formats 8 mm et 16 mm ont aujourd'hui presque disparu. Le format 35 mm reste présent dans de nombreuses salles de cinéma, même si cela est appelé à changer prochainement. Quant à la technologie IMAX, elle privilégie le format de pellicule 70 mm sur laquelle les photogrammes sont disposés horizontalement, et non verticalement. Depuis les années 1920, la norme internationale est restée la même et les films sur pellicule sont enregistrés et projetés à raison de 24 images (photogrammes) par seconde.

Comme le tournage sur pellicule est dispendieux, vous utiliserez sans doute la technologie vidéo. En vidéo, il faut distinguer le support analogique du support numérique, car ils nécessitent des traitements différents au montage.

La caméra analogique enregistre les images directement sur une bande magnétique. À la lecture des bandes, les informations sont transposées en pulsions électriques. Ces pulsions ne peuvent être traitées à l'ordinateur sans d'abord être converties en signaux numériques.

Avec une caméra vidéo numérique, l'image est également enregistrée sur une bande magnétique. Cependant, l'information contenue se présente sous la forme d'un code binaire (une série de 1 et de 0) qu'on peut traiter directement à l'ordinateur.



Si votre école possède déjà une caméra vidéo, regardez le boîtier de la cassette; il vous indiquera s'il s'agit d'un support analogique ou d'un support numérique. Vous utiliserez probablement le format MiniDV.

Exemples de formats analogiques :
VHS, VHS-C, S-VHS, 8 mm, Vidéo 8 et Hi-8.

Exemples de formats numériques :
MiniDV, DV ou Digital Video, DVD, Digital 8 et HD.



Que vous tourniez avec une caméra analogique ou numérique, il est très important de vous assurer que votre équipement corresponde à la norme de projection usuelle. Les pays nord-américains utilisent la norme NTSC, qui projette à 30 images par seconde, alors que les pays européens ont recours à la norme PAL qui projette à 25 images par seconde.

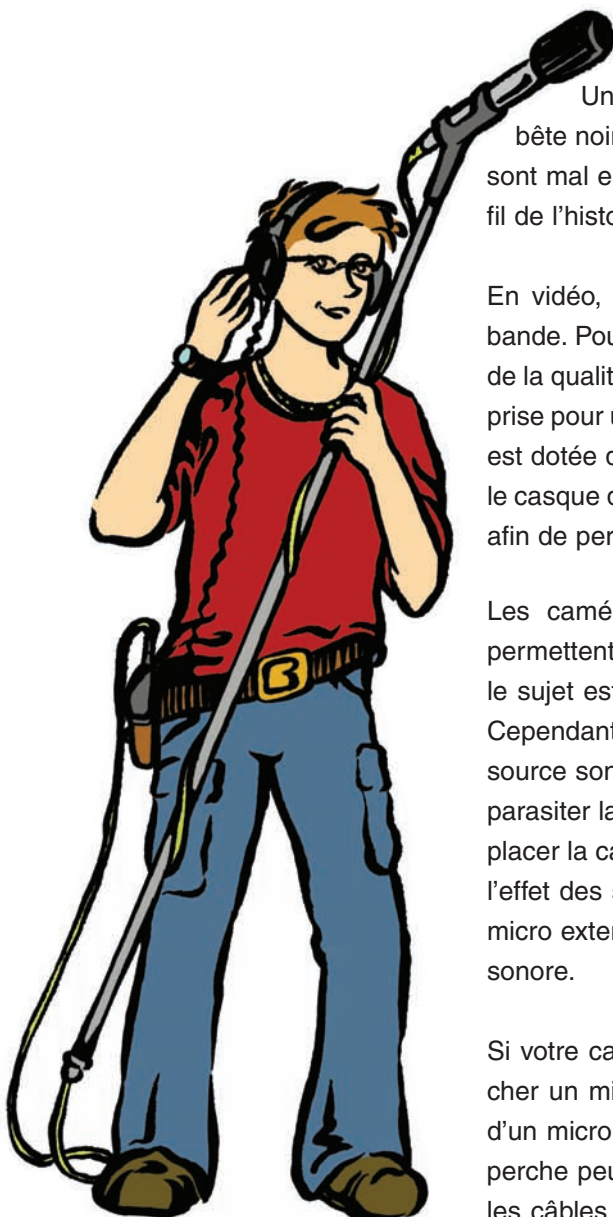
Enregistrement du son

Un son de bonne qualité est essentiel. Trop souvent, le son est la bête noire des films. On peut faire de belles images, mais si les dialogues sont mal enregistrés et difficiles à saisir, le spectateur perdra rapidement le fil de l'histoire.

En vidéo, le son et l'image sont enregistrés simultanément sur la même bande. Pour s'assurer d'un bon son, il faut affecter un élève à la vérification de la qualité sonore de l'enregistrement. Les caméras ont habituellement une prise pour un casque d'écoute muni d'une fiche 1/8 de pouce. Si votre caméra est dotée d'une telle prise, consultez son mode d'emploi avant d'y brancher le casque d'écoute, car certaines caméras exigent une modification au menu afin de permettre l'utilisation du casque.

Les caméras vidéo sont généralement dotées de micros intégrés qui permettent la captation sonore directe. S'il y a peu de bruits ambiants et que le sujet est près de la caméra, la captation sonore peut être assez bonne. Cependant, ces micros sont limités et le plus souvent insuffisants. Plus la source sonore sera éloignée du micro, plus les sons ambiants viendront en parasiter la captation. Afin d'enregistrer efficacement les dialogues, il faudra placer la caméra le plus près possible du sujet filmé de manière à minimiser l'effet des sons ambiants. Pour maximiser la qualité du son, on utilisera un micro externe et une perche qui permettront de se rapprocher de la source sonore.

Si votre caméra dispose d'une entrée MIC, vérifiez si vous pouvez y brancher un micro muni d'une fiche 1/8 de pouce. Il faut savoir que l'utilisation d'un micro externe présente sa part d'inconvénients et que les bruits de la perche peuvent eux aussi gâcher une prise. Il faudra éviter de marcher sur les câbles de son, car un bruissement désagréable serait alors enregistré.



Les micros directionnels sont très sensibles aux frottements. On trouve dans les magasins spécialisés des systèmes de suspension qui s'installent au bout de la perche, ainsi que des boules anti-vent qui recouvrent le micro et réduisent l'impact des vents forts lors de tournages en extérieur. On peut aussi utiliser des micros-cravates pour la captation des entrevues.

Montage analogique

Si vous disposez d'une caméra analogique, vous ferez un montage analogique. Ce dernier se fait à l'aide d'une caméra et d'un magnétoscope ou de deux magnétoscopes. Prenez garde, on ne peut pas monter des images analogiques à l'aide d'un ordinateur car elles ne sont pas numérisées. Vous devrez utiliser une cassette vierge qui deviendra la bande maîtresse du film sur laquelle vous enregistrerez les prises des bandes originales que vous avez retenues en les plaçant les unes à la suite des autres en suivant le scénario.

Pour effectuer un montage sur un système analogique, assurez-vous d'abord que les appareils sont raccordés correctement. La prise de sortie de la caméra (*Line Out*) doit être reliée à la prise d'entrée du magnétoscope (*Line In*). Afin d'avoir une image, assurez-vous également que la prise de sortie du magnétoscope est reliée à la prise d'entrée d'un téléviseur. Il suffit alors de faire défiler la cassette dans la caméra et de copier les images qu'on souhaite conserver avec le magnétoscope en utilisant la fonction REC. Cette technique très élémentaire de montage donne des résultats plutôt décevants, car les coupes y sont perceptibles. Il existe des consoles qui permettent de faire un montage analogique avec des coupures plus fines, mais elles sont onéreuses. Aussi, mieux vaut investir dans l'acquisition d'une caméra numérique et d'un ordinateur afin de privilégier le montage numérique. Comparativement à ce dernier, le montage analogique comporte des lacunes qui l'ont rendu à peu près désuet.

Le montage analogique se fait de façon linéaire, c'est-à-dire qu'on doit monter le film chronologiquement. Conséquemment, si l'on décide, en cours de montage, de modifier un plan ou une séquence, il faudra reprendre tout le montage à partir de l'endroit où l'on a fait cette modification. C'est un peu la même chose que lorsqu'on tapait un document à la machine à écrire et qu'on réalisait avoir oublié un mot ou une phrase sur la première page, il fallait alors reprendre le travail au complet. Aujourd'hui, grâce à l'ordinateur, on corrige simplement l'erreur et le reste du texte s'ajuste parfaitement. Ainsi, dans le montage analogique, tout retour en arrière exige de reprendre une partie du montage. Par exemple, dans le premier montage de *Seul au monde*, la première scène comportait neuf plans. Dans la version finale, elle n'en compte plus que sept, les plans 3 et 9 ayant été coupés. Avec la technologie analogique, il aurait fallu recommencer le montage de toutes les scènes subséquentes au plan 3 pour faire ce changement.



Le montage analogique compromet aussi la qualité des images lors de leur transfert. En effet, chaque transfert se solde par une perte de qualité de l'image comparable à la perte de netteté lorsqu'on photocopie un document. Dans le montage analogique, on enregistre sur une cassette les images déjà enregistrées sur la cassette du tournage. Puis, on copie à nouveau le montage final — qu'on désigne comme la bande maîtresse — sur une cassette de diffusion. Il y a par conséquent une perte de qualité de l'image dite de deux générations, car on a enregistré les images d'origine deux fois.

Montage numérique et logiciels

La technologie numérique offre une grande flexibilité au montage car toutes les coupes sont indépendantes les unes des autres. Par conséquent, il est toujours possible de revenir en arrière pour effectuer des modifications sans influencer sur le reste du montage. C'est ce qu'on appelle faire du montage non linéaire.

Contrairement au montage analogique, le montage numérique ne compromet pas la qualité de l'image lors du transfert. L'essence même de l'image numérique réside dans un code binaire qui ne saurait perdre de sa qualité lors du transfert vers l'ordinateur. Les images qui se retrouvent sur l'ordinateur sont par conséquent exactement les mêmes que celles qui ont été captées par la caméra. Pour effectuer le transfert, il suffit de brancher la caméra numérique à un ordinateur avec un câble de type *FireWire*. La caméra et l'ordinateur devront être munis des prises adéquates, à savoir un port *FireWire* à 4 broches pour la caméra et un port *FireWire* à 6 broches pour l'ordinateur.

Il existe des programmes informatiques qui permettent de faire du montage à l'ordinateur facilement et rapidement. Les plateformes MAC et PC offrent gratuitement des logiciels de montage déjà intégrés à l'ordinateur de base. Ces programmes, *iMovie* pour MAC et *Movie Maker* pour PC, sont faciles d'utilisation. Quelques jours de pratique suffisent à en acquérir les rudiments. Il existe des programmes de montage plus complexes qui permettent de raffiner l'art du montage, mais ils sont plus dispendieux, plus difficiles à maîtriser et s'adressent d'abord aux professionnels. En ordre de prix des plus abordables aux plus dispendieux, voici une liste non exhaustive de ces logiciels : *ULead VideoStudio Pro*, *Sony Vegas Studio*, *Pinnacle Studio*, *Adobe Premiere*, *Final Cut*, *Avid*... En fait, la plupart de ces logiciels peuvent être achetés sous différentes licences plus ou moins complètes et plus ou moins dispendieuses. Le choix est donc très large.

Un autre avantage de la technologie numérique est qu'elle permet le stockage du matériel filmé. De plus, une fois transféré sur DVD, le film ne s'altère pas si le DVD reste en bon état. Dès que le montage du film est complété, nous vous conseillons donc de le transférer sur DVD, et même d'en faire deux copies afin de disposer d'une copie de sécurité. Lors du transfert sur DVD, assurez-vous de choisir la norme NTSC (voir page 6) pour pouvoir projeter votre film.



RESSOURCES MONÉTAIRES

Dans un cadre scolaire, les principales dépenses que vous devriez faire seront dédiées à l'acquisition de matériel comme une caméra, un trépied, des appareils d'éclairage, un micro, une perche, un casque d'écoute, un ordinateur, etc. Ces acquisitions sont à considérer comme des investissements à long terme; convenablement utilisées, elles serviront longtemps. Il faudra aussi prévoir un poste de dépenses pour l'achat de cassettes et d'accessoires spécifiques à chaque projet. Pour vous aider à établir votre budget, vous trouverez ci-dessous des renseignements sur le coût de l'équipement ainsi que des trucs pour économiser.

Coût de l'équipement

Pour les productions à petit budget, le support numérique est la norme. Si vous pensez vous équiper pour faire de la production vidéo, mieux vaut choisir cette technologie qui facilitera grandement votre travail. On peut également louer de l'équipement si l'on n'est pas certain de répéter l'expérience.

Caméra et trépied

Plusieurs compagnies proposent des caméras numériques. La caméra de format MiniDV est très abordable; pour 500 \$ ou 600 \$, on trouvera un appareil d'une qualité adéquate. Les prix pouvant varier sensiblement d'un commerce à l'autre, mieux vaut faire les comparaisons d'usage avant d'arrêter son choix et de se déplacer pour faire les essais. Toutes les caméras MiniDV sont normalement munies d'un port *FireWire* à 4 broches (norme IEEE 1394 aussi appelée i.Link) permettant de relier la caméra à un ordinateur grâce à un câble *FireWire*. Assurez-vous également que la caméra soit bien équipée d'une prise MIC, nécessaire pour le branchement d'un micro externe. Les cassettes MiniDV de 60 minutes se détaillent environ 5 \$ l'unité.

Un bon trépied devrait permettre de fixer la caméra et de faire des panoramiques horizontaux et verticaux fluides. Si l'on prévoit filmer en caméra libre (à l'épaule), on privilégiera un trépied avec une plaque qui se visse à la caméra et se détache plus facilement, plutôt qu'un trépied standard. Il faudra prévoir une centaine de dollars pour un trépied solide, efficace et durable.

Éclairage

Un équipement d'éclairage de base devra comprendre 3 lampes d'environ 600 watts et autant de trépieds et de rallonges électriques. On peut ajouter à cela 2 lampes de 150 watts qui pourront servir à accentuer certains éléments de décor ou à créer des effets d'éclairage particuliers. L'équipement de base se détaille moins de 350 \$. Il faut manipuler les éléments d'éclairage



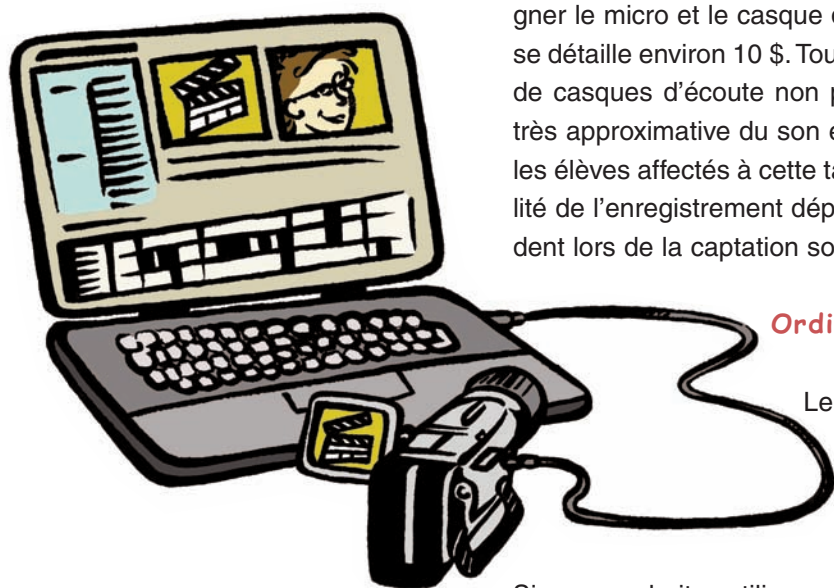


avec soin afin de prévenir les incendies. Il importe de s'assurer que les trépieds soient solidement fixés et il est bon d'utiliser des sacs de sable pour les empêcher de bouger. De plus, portez des gants de travail afin d'éviter les brûlures et utilisez du ruban collant pour maintenir les fils sur le plancher et ne pas trébucher dessus.

Micro, perche et casque d'écoute

Le prix d'un micro non professionnel muni d'une fiche 1/8 de pouce se situe autour de 150 \$ tandis que le prix d'une perche à 3 sections tourne autour de 100 \$.

Il faudra aussi avoir un casque d'écoute (environ 20 \$) muni d'une fiche 1/8 de pouce qui se branche directement sur la caméra. Si vous avez un casque muni d'une fiche 1/4 de pouce, vous pouvez acheter un adaptateur 1/8 de pouce. Il serait préférable de vous procurer une rallonge afin d'éloigner le micro et le casque d'écoute de la caméra. Une rallonge de 25 pieds se détaille environ 10 \$. Toutefois, il faut être conscient des limites de ce type de casques d'écoute non professionnels qui ne donnent qu'une indication très approximative du son enregistré. Il faudra par conséquent prévoir, pour les élèves affectés à cette tâche, des essais avant chaque tournage. La qualité de l'enregistrement dépendra de leur capacité à évaluer ce qu'ils entendent lors de la captation sonore.



Ordinateur

Le prix d'un ordinateur varie selon le fournisseur et les caractéristiques de l'appareil. Avant d'acheter quelque appareil que ce soit, il importe de bien évaluer ses besoins.

Si vous souhaitez utiliser votre ordinateur comme banc de montage, il faudra que ce dernier soit muni d'un port *FireWire* à 6 broches. Il faut également vous assurer que votre disque dur dispose de l'espace de mémoire nécessaire (en Go); rappelez-vous qu'une mémoire de 13 Go permet d'emmagasiner une heure de matériel filmé. Si vous pensez avoir recours à des effets spéciaux, il faudra prévoir plus de mémoire.

Carte FireWire

Si votre ordinateur ne possède pas de port *FireWire* à 6 broches, vérifiez auprès d'un technicien en informatique s'il est possible d'ajouter une carte avec port *FireWire*. Son prix varie entre 20 \$ et 80 \$, selon le type d'ordinateur.

Câble FireWire

Comme il existe plusieurs types de câbles *FireWire*, il faut bien identifier ce qu'on cherche. Pour relier une caméra MiniDV (port *FireWire* à 4 broches) à

un ordinateur (port *FireWire* à 6 broches), il faut un câble *FireWire* à 6 broches/4 broches. Ce type de câble est disponible en diverses longueurs et n'est pas très cher; un câble de 6 pieds coûte moins de 20 \$.



Clap

D'abord, le clap permet la synchronisation du son et de l'image lorsqu'ils sont enregistrés séparément, c'est-à-dire quand on travaille en double système. Comme votre caméra enregistre simultanément le son et l'image, le clap servira essentiellement à identifier la prise, car on y inscrit le numéro du plan, de la scène et de la prise. Ainsi, le travail d'identification des prises, lors du transfert et du montage, sera grandement facilité. Comme vous n'aurez pas besoin du son du clap, vous pouvez aussi inscrire les renseignements sur un simple morceau de papier en prenant soin de le placer devant la caméra et de le filmer quelques secondes de manière à en assurer une lecture facile et précise. Si vous préférez utiliser un clap, vous pourrez vous en procurer un pour moins de 100 \$. Une petite ardoise peut aussi très bien faire l'affaire. Il suffit de peindre en blanc des lignes comme sur un clap pour ensuite ajouter à la craie les renseignements qui changent.

Production à petit budget

Faire un court métrage avec des élèves du secondaire ne nécessite pas beaucoup d'argent. Le matériel vidéo disponible aujourd'hui permet de faire des films à peu de frais. Le but de ce cahier est d'aider les enseignants à réaliser un film avec leurs élèves sans se ruiner. En faisant preuve d'astuce et d'imagination, on pourra sans peine réaliser à un prix modique les costumes, les décors, le maquillage et les autres accessoires nécessaires au tournage du film.

Costumes

Pour trouver des costumes qui sortent de l'ordinaire, les jeunes peuvent demander des vêtements à leur entourage. Ils peuvent aussi aller dans des friperies ou des magasins de produits usagés car les vêtements y sont souvent bon marché et variés.

Accessoires

La plupart du temps, les accessoires sont des objets empruntés qui ne coûtent rien. Autrement, certains magasins offrent à prix réduits des objets inusités. Sachez qu'au cinéma, la qualité des accessoires n'a généralement pas beaucoup d'importance; un fusil à eau peint en noir peut avoir l'air très menaçant si les comédiens jouent bien leur rôle.

Décors

Il est important de savoir que, pour tourner dans plusieurs lieux réels — on dit *on location* —, il faut l'autorisation écrite des propriétaires qui souvent



exigeront une compensation monétaire. Il peut s'avérer néanmoins avantageux, en termes de temps et d'argent, de tourner dans un lieu réel plutôt que de construire un décor. Il faut aussi garder à l'esprit que des lieux éloignés impliquent du temps et des frais de déplacement qui peuvent rapidement faire exploser votre budget.

Maquillage

Le maquillage coûte cher, mais c'est une dépense qu'on peut facilement éviter. Une boîte de mouchoirs pour éponger la transpiration ainsi qu'un fond de teint ou une poudre compacte pour supprimer les fronts et les nez qui brillent suffisent généralement. Dans tous les cas, prenez soin de choisir des produits hypoallergéniques, surtout si vous tournez avec des enfants.



RECHERCHE DE PARTENARIATS ENTRE COLLÈGUES

L'avantage de réaliser un film dans une école est qu'on y trouve plusieurs ressources qui peuvent être mises à contribution afin d'aider les jeunes à mener à bien ce projet. Un échange intéressant peut ainsi être établi entre les professeurs de différentes matières et les élèves. En plus de servir le film, cela permet de mettre le cinéma en perspective en le rattachant à divers domaines d'apprentissage. Les élèves pourront ainsi découvrir quelques facettes du cinéma, ainsi que les métiers qui s'y rattachent.

Il s'agit de réaliser un projet commun qui permette de stimuler et de développer les talents, les connaissances et l'imagination de chacun. Raconter une histoire sous la forme d'un film se fait avec une structure préalable (un début, un milieu et une fin), avec de la patience (on ne tourne pas un film en cinq minutes; conséquemment, mener à terme un tel projet peut s'avérer un véritable défi) et avec la capacité de s'adapter aux contraintes humaines et techniques (débrouillardise et sens du compromis). Cet exercice permettra aux jeunes de développer leur sens des responsabilités et leur capacité à travailler en équipe, car les tâches qui leur sont confiées sont étroitement interreliées. Si l'éclairage est bon, l'image sera plus belle; si le son est bien enregistré, l'intrigue sera plus claire. Ainsi, chaque métier contribue au résultat final et chaque membre de l'équipe participe activement à la réalisation du projet en mettant son talent au service du film et de ses collègues. Voici quelques domaines qui peuvent tirer profit de cette expérience :



Domaine des langues

En cours de français ou d'anglais, les élèves peuvent travailler à trouver des idées, à construire un scénario, à rédiger un synopsis ou à écrire des dialogues. Il est intéressant ici de différencier les caractéristiques de chaque type d'écriture — par exemple, l'écriture romanesque, dramaturgique et cinématographique.



Domaine des arts

Un enseignant en art dramatique contribue à améliorer le jeu des élèves, supervise le travail du réalisateur et lui donne des conseils sur la direction d'acteurs. En arts plastiques, on découvre le *story-board* (le scénario découpé en images dessinées) et le découpage technique, ainsi que la direction artistique en abordant le décor, les accessoires, les costumes et le maquillage. En musique, les élèves travaillent à composer la musique originale du film ou à enrichir le montage sonore par l'échantillonnage.

Domaine de l'univers social

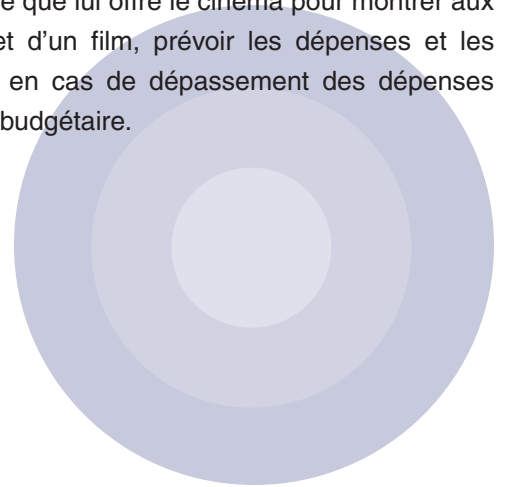
L'enseignant d'histoire intègre l'histoire du cinéma à celle du XX^e siècle. L'enseignant de géographie évoque divers cinémas nationaux et aborde l'omniprésence du cinéma hollywoodien. Il peut également choisir un film et discuter des lieux où se déroule l'histoire ou se demander si tel film peut avoir été tourné ailleurs, par exemple dans une ville ayant les mêmes caractéristiques architecturales que celle où se déroule l'action, ou encore à une autre époque.

Domaine du développement personnel

En enseignement moral, on parle de l'utilisation du cinéma, plus particulièrement du documentaire, pour aborder certaines problématiques sociales ou environnementales.

Domaine de la mathématique, de la science et de la technologie

Un enseignant en technologie et en informatique explique les principales différences entre la vidéo et la pellicule. Il aborde les mécanismes de la caméra, le rôle de la lumière lors de l'impression de l'image sur la pellicule, ainsi que différentes notions relatives à la nature du son. Il initie aussi les élèves au montage numérique et leur fait découvrir les divers trucs et possibilités qu'offrent les logiciels de montage. Quant à l'enseignant en mathématique, il saisit l'opportunité que lui offre le cinéma pour montrer aux jeunes comment établir le budget d'un film, prévoir les dépenses et les revenus et trouver des solutions en cas de dépassement des dépenses prévues afin de rétablir l'équilibre budgétaire.



3. CHOIX ET GESTION DU PROJET



Une fois les ressources à votre disposition identifiées, il reste encore à déterminer quel type de projet vous désirez faire avec vos élèves. Préférez-vous faire un seul film avec tout le groupe? Plusieurs courts métrages produits par de petites équipes? Ce chapitre vous aidera à répondre à ces questions afin de vous guider dans la gestion d'équipes de production.

TEMPS CONSACRÉ AU PROJET

Plus les élèves auront du temps pour développer leur projet de court métrage, meilleure sera la qualité du résultat. La production d'un court métrage est toujours ponctuée de périodes de réflexion et de remises en question. Il faut toutefois être réaliste et comprendre qu'on ne pourra pas tourner un film comme *Harry Potter* dans un cadre scolaire. Il n'y a pas de petites histoires et chaque sujet peut être intéressant. Tout est dans l'art de raconter et une course au dépanneur peut s'avérer plus palpitante qu'un tour du monde si l'on sait tenir le public en haleine.

Projet de longue ou de courte durée

Lorsqu'on se lance dans la production d'un film, on doit d'emblée savoir de combien de temps on dispose : le projet va-t-il s'échelonner sur toute une année scolaire ou bien sur une ou deux étapes seulement? Réaliser un film sur une année scolaire complète permettra aux jeunes d'explorer plusieurs facettes du cinéma. Par exemple, vous pourriez consacrer la première étape à l'analyse cinématographique (histoire et aspects esthétiques du cinéma); la seconde, à la scénarisation et au vocabulaire; la troisième, à la préproduction et au tournage; et la dernière, à la postproduction et à la diffusion. Si vous ne disposez que d'une étape, il faudra aller à l'essentiel car les retards seront difficiles à combler. Une chose est certaine : il faut disposer d'un certain temps pour mener à terme un tel projet et réaliser de manière satisfaisante chacune des étapes de la production afin de permettre aux élèves de vivre pleinement l'expérience cinématographique.

Étapes de production

Il est difficile d'établir avec précision la durée d'un tournage. Selon la complexité du projet, chaque film demande un temps de préparation spécifique, un temps de tournage particulier ainsi qu'une durée de montage différente. Il faut néanmoins tenter de déterminer la durée du film monté afin de bien planifier les différentes étapes de sa réalisation. Un court métrage d'une, de deux ou de cinq minutes ne demande pas le même travail. Ayez des objectifs réalistes.

Il est essentiel d'anticiper les étapes à venir et d'être conscient de la spécificité du contexte de réalisation du projet. On ne fonctionnera pas de la même



manière avec une classe de 32 élèves qu'avec une classe divisée en plusieurs petits groupes.

Vous trouverez ci-dessous un ordre de durée pour la production d'un court métrage d'environ cinq minutes comme *Seul au monde*. Si vous disposiez d'une journée par semaine pendant 10 semaines, vous pourriez, par exemple, allouer 2 jours à la scénarisation, 3 à la préproduction, 2 au tournage et 3 à la postproduction. Prévoyez aussi quelques heures supplémentaires pour préparer la diffusion dans le cas où vous présenteriez le film à un public.

Peu importe le temps que vous accorderez à chaque étape, sachez qu'elles sont interdépendantes. Ainsi, si vous ne prenez pas assez de temps pour bien scénariser le film, le résultat risque d'être peu satisfaisant. Si vous avez un excellent scénario, mais que vous passez peu de temps en préproduction, le tournage en souffrira. Même chose pour la postproduction. Si vous avez de superbes images inspirées d'un très bon scénario, mais que vous n'avez que quelques heures pour faire le montage, le résultat ne reflètera pas à sa juste mesure l'effort investi.

Sachez que pour un film de cinq minutes, il vous faut en moyenne deux jours de tournage. Mais le temps de tournage dépendra du scénario, du découpage technique et de la complexité des scènes à tourner (nombre d'acteurs et de figurants, variété des décors, difficulté des dialogues, complexité des mouvements de caméra, etc.).

GESTION DE LA CLASSE

Le cinéma est un travail d'équipe et le succès de votre projet dépendra largement de la motivation des élèves. Un bon esprit d'équipe est une condition indispensable pour mener à terme un tel projet. Un élève, aussi doué soit-il, ne peut réaliser un film seul. Il est tout aussi difficile d'y parvenir à deux ou à trois et les élèves s'exposent à de nombreuses difficultés pour un résultat parfois décevant par rapport aux efforts consentis. Un projet cinéma offre un cadre privilégié pour développer chez les jeunes un sentiment d'appartenance à la classe ou à un groupe. Ils seront fiers du travail fait ensemble.

Formation de l'équipe

Puisque la réalisation d'un court métrage de fiction exige le travail concerté de plusieurs personnes, il faudra, dans un premier temps, établir le nombre d'élèves qui participeront au projet. Combien d'élèves de la classe travailleront à chacune des étapes de la production du court métrage? Vous devrez adapter le projet en fonction de vos choix.

Le nombre minimum de personnes pour réaliser un film dépend de la charge de travail prévu lors du tournage. Le directeur photo peut être scénariste en





préproduction ou musicien en postproduction, mais il ne pourra pas être acteur pour des raisons évidentes d'efficacité. Dans le guide de l'élève, il est suggéré que le tournage soit exécuté par une équipe technique d'au moins quatre personnes : réalisateur, directeur photo, preneur de son et scripte. À cela, devraient s'ajouter les acteurs. Pour le film *Seul au monde*, il y avait six rôles. Pour produire un tel film, vous auriez donc besoin d'au moins 10 élèves.

Il reste à décider si vous souhaitez réaliser un seul film avec votre classe. Nous avons établi que pour produire *Seul au monde*, vous auriez besoin d'au moins 10 personnes pour bien fonctionner. Avec une classe de 32 élèves, vous pourriez répartir le travail ainsi : une petite équipe de 6 personnes pourrait être en charge d'écrire le scénario (préproduction), une autre de 3 personnes de faire le montage (postproduction). Diverses équipes de tournage pourraient être formées en gardant toujours les mêmes six acteurs. Trois équipes de quatre personnes (réalisateur, directeur photo, preneur de son et scripte) pourraient se relayer. Par exemple, une équipe serait chargée de réaliser les scènes du bureau, une autre les scènes de la cafétéria et du couloir, une troisième les scènes du parc et de la cour d'école. Et les élèves qui restent auraient la tâche de fabriquer les éléments de décor ainsi que de trouver les costumes et les accessoires de jeu.

Rien ne vous empêche de créer de nouveaux postes lors du tournage. Dans le guide de l'élève, trois autres postes sont suggérés à savoir ceux d'assistant réalisateur, de directeur artistique et d'éclairagiste. L'assistant réalisateur est en charge de l'horaire et du clap, en plus de coordonner l'équipe de tournage. Cela permet au réalisateur de se concentrer sur le jeu des acteurs et à la scripte, sur la continuité. Les postes de directeur artistique (responsable des décors et de tout ce qui touche au visuel) et d'éclairagiste (en charge de tout ce qui concerne la lumière) peuvent être affectés à plus d'une personne. Par exemple, une équipe pourrait être en charge des décors et des costumes alors qu'une autre s'occuperait de l'éclairage. Vous pouvez également doubler certaines fonctions : deux personnes au poste de scripte, deux autres à la direction photo. S'il y a plus d'une personne par poste, des conflits de personnalité pourraient survenir et affecter le résultat final. C'est particulièrement vrai en ce qui a trait à la réalisation. Alors, faites preuve de prudence dans le choix des candidats.

Il est également possible de produire plus d'un film. Par exemple, pour une classe de 32 élèves, on pourrait envisager la possibilité de faire 4 films avec des équipes de 8 élèves chacune, ou encore 3 films avec des équipes de 10 ou 11 élèves chacune. Cela permettra à un plus grand nombre d'élèves de remplir des tâches techniques ou d'être acteurs. De plus, la production de plusieurs films permettra de justifier la tenue d'une petite soirée de projection qui réjouira élèves et parents et sera une expérience gratifiante pour tous. Dans tous les cas, il faudra préciser d'entrée de jeu la tâche de chacun afin d'éviter retards et déceptions.

Telle que proposée dans le guide de l'élève, la toute première étape créative du projet est la scénarisation. Si vous projetez de faire un seul film et d'en confier la scénarisation à une petite équipe, il vaut mieux la former le plus tôt possible. Vous pouvez aussi choisir de faire de cette étape un moment propice pour encourager la création collective par une période d'idéation où tous les élèves participeraient, un *brainstorming* autrement dit. Vous pourriez, par exemple, décider de diviser la classe en trois et demander à chaque équipe d'écrire un scénario. En cours d'écriture, les équipes seraient appelées à confronter leurs idées afin d'améliorer leur scénario. Une fois les scénarios terminés, la classe voterait pour le meilleur scénario qui serait alors produit.



Rôles fixes ou flexibles

Il pourrait être tentant de proposer à un élève de remplir plusieurs postes simultanément (par exemple, caméraman et réalisateur ou encore acteur et scripte). Ce n'est pas conseillé, car cela risque de nuire à la qualité du film et de compliquer le travail des jeunes. Une fois les équipes constituées, les élèves resteront au même poste tout au long du film afin de se perfectionner dans leur fonction.

Cela dit, rien n'est entièrement figé lors d'un tournage. Même s'il est préférable que chacun garde son poste tout au long de la production, vous pouvez néanmoins faire en sorte que les élèves remplissent en alternance certains postes techniques de façon à leur permettre d'essayer différentes tâches. Par exemple, le directeur photo peut devenir scripte; la scripte, preneur de son, etc. Pour assurer la continuité du film, il est préférable de toujours garder les mêmes acteurs. C'est pourquoi l'élève qui souhaite être acteur doit être conscient qu'il devra le demeurer jusqu'à la fin du projet. Autrement, il risque d'en compromettre la réussite.

Imagination débordante

Dès l'étape de l'idéation, il est important de fixer des limites réalistes aux histoires qui sont proposées. Il faut prendre en compte les possibilités de production (c'est-à-dire le temps disponible, le budget, le nombre d'élèves) et savoir mettre des limites à des histoires qui pourraient s'avérer trop violentes, trop compliquées ou trop dispendieuses à réaliser. De la même manière dont un producteur pose des limites au cinéaste, vous devez établir des limites claires pour éviter que les élèves fassent n'importe quoi. Il faut aussi savoir qu'une image, qu'elle soit fixe ou en mouvement, est toujours porteuse d'un message. Il faut par conséquent être conscient de ce qu'on veut dire avec les images qu'on tourne et qu'on garde au montage. Par exemple,



si les élèves décident de traiter d'un sujet délicat comme le suicide, il faut les faire réfléchir au message véhiculé par les images qu'ils retiennent afin de traduire le plus fidèlement possible leur intention et éviter les contresens et les mauvaises interprétations.

GESTION DU MATÉRIEL

Si vous ne faites qu'un seul projet de court métrage et que vous avez l'équipement nécessaire à votre disposition, la gestion du matériel sera simple. Par contre, si vous faites plus d'un film ou que vous partagez le matériel avec des collègues, il faudra en faire la gestion de façon efficace et équitable. Un bri causerait un retard difficilement récupérable alors il faut manipuler

le matériel avec prudence. Faites la liste de l'équipement

requis pour l'image, le son, l'éclairage, les décors, etc.; puis, établissez des listes de vérification (*checklist*) pour chaque item. De même, il faudra veiller à charger les batteries la veille du tournage et à faire un rappel, deux ou trois jours avant le tournage, pour s'assurer de ne rien oublier —

par exemple, un fauteuil roulant pour faire un travelling ou une lampe 12 volts pour tourner dans une voiture. C'est le moment d'utiliser les feuilles « horaire de tournage » et « dépouillement » qui se trouvent dans les annexes du guide de l'élève.

Responsabilisation vis-à-vis de l'équipement

La technique fait partie intégrante de la réalisation d'un film. Comme on manipule du matériel coûteux et fragile, il faut en prendre soin. Trop souvent, le matériel vidéo se brise par manque d'entretien et de précaution. Chacun est responsable du matériel qu'il utilise et il doit en connaître le fonctionnement. Il serait fâcheux que, sans en aviser le caméraman, on effectue un changement de réglage sur la caméra qui pourrait avoir des incidences sur l'image et obliger toute l'équipe à recommencer le tournage.

Il faut aussi faire attention au vol de matériel lors du tournage et responsabiliser les jeunes à ce sujet. Il arrive souvent, lorsqu'on tourne une scène dans un lieu public, que l'équipe soit concentrée sur le tournage au point d'oublier de surveiller l'équipement déposé quelques mètres plus loin. Chaque accessoire est important et aucun ne doit manquer. Le matériel doit toujours être entreposé dans un endroit sécuritaire et ne peut être laissé sans surveillance. Lorsqu'on tourne à l'extérieur, une personne devrait être en permanence affectée à la surveillance du matériel.



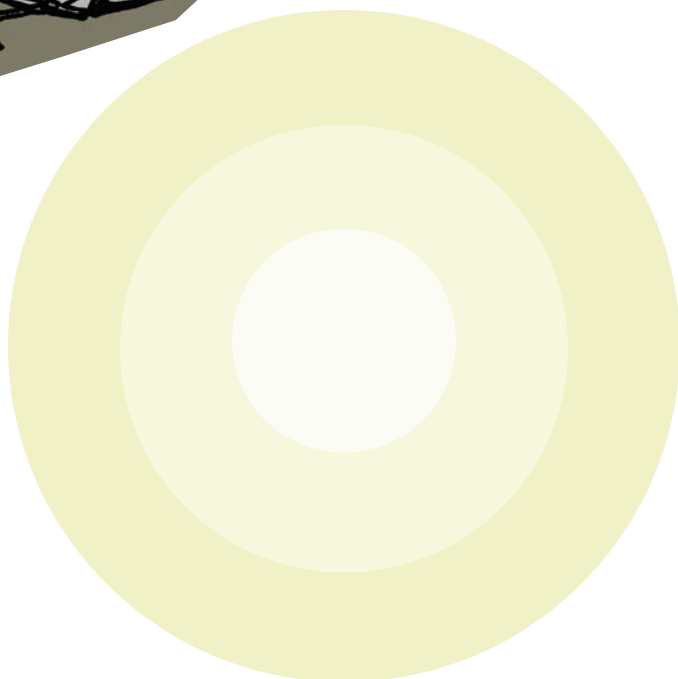
Partage de la caméra et de l'ordinateur



Il y a fort à parier que vous devrez partager le temps d'utilisation du matériel car tout le monde ne peut tourner ou monter en même temps. Il importe de bien gérer les groupes et d'établir des plages horaires durant lesquelles les jeunes auront accès au matériel. Pour le montage numérique, cela risque de se traduire par un besoin plus grand de mémoire. N'oubliez pas qu'une heure de matériel filmé, une fois transférée sur l'ordinateur, occupe au moins 13 Go de mémoire, plus encore si l'on ajoute des effets visuels. Il faut s'assurer de ne pas surcharger l'ordinateur pour ne pas le ralentir, mais surtout pour ne pas perdre inopinément le travail en cours. Pour éviter ce problème, au moins 10 % de la capacité du disque dur devrait toujours être libéré. On pourra aussi se procurer un disque dur externe afin d'augmenter la capacité de stockage de l'ordinateur.



Bien sûr, la gestion des cassettes MiniDV enregistrées est primordiale. Elle doit se faire tout de suite après le tournage afin de vous retrouver facilement même si vous n'avez qu'un seul projet à superviser. Premièrement, utilisez la petite languette rouge au dos de la cassette pour la mettre dans la position qui empêche d'effacer son contenu. Ensuite, identifiez le titre du projet, le numéro de cassette, la classe et la date du tournage sur l'étiquette autocollante fournie à cet effet. Finalement, classez-les en ordre et conservez-les toutes ensemble au même endroit.



4. APERÇU DU GUIDE DE L'ÉLÈVE



Le cinéma est une technique fort complexe. Pour espérer la maîtriser, il faut comprendre que des années de pratique et de labeur sont nécessaires. Vos élèves ne pourront assurément pas recréer le dernier Spielberg, mais ils pourront néanmoins produire un premier court métrage de fiction intéressant. Dans cette optique, le guide de l'élève écarte et simplifie volontairement certains aspects du cinéma. Si vous souhaitez aller plus loin, ce bref aperçu du guide de l'élève propose quelques pistes supplémentaires qui valent la peine d'être explorées. On vous recommande de bien vous familiariser avec le contenu du guide de l'élève afin de vous assurer d'y faire référence facilement pendant que vous travaillez avec vos jeunes.

ÉTAPES DU GUIDE OBJECTIF FILM

Les cinq étapes de la vie d'un film sont : la scénarisation, la préproduction, le tournage, la postproduction et la diffusion. Comme on l'a déjà indiqué, toutes ces étapes ont leur importance et doivent être effectuées minutieusement et dans l'ordre.

Nous avons intégré une sixième section consacrée au vocabulaire cinématographique. Comme la plupart des élèves en seront à leurs premières armes en cinéma, il est important qu'ils apprennent certaines notions de langage cinématographique. La maîtrise de ce langage est essentielle, non seulement pour entreprendre un tournage, mais également pour commencer un travail de préproduction. C'est pourquoi ce chapitre est placé immédiatement après la présentation du scénario dans le cahier de l'élève.



Scénarisation

Cette première étape donne des pistes sur la façon de transformer une idée originale en scénario. C'est une étape importante du projet car elle permet à l'élève de penser à une histoire et de l'adapter afin de la mettre en images. C'est le moment de création où le récit se définit et prend forme. S'il arrive qu'un bon scénario donne un mauvais film, il est beaucoup plus rare qu'un mauvais scénario donne naissance à un bon film. Avant de passer à la préproduction, l'élève devra compléter les étapes de l'idéation, du synopsis, du scénario à scène et de l'écriture du scénario.



Vocabulaire de base

Ce chapitre permet aux jeunes de se familiariser avec quelques notions théoriques de base qu'ils pourront ensuite mettre en application. On y explique le langage cinématographique fondamental (échelle du plan, mouvements de caméra, champ et hors-champ, etc.) ainsi que les principaux métiers du cinéma.

Deux règles complémentaires n'y sont pas abordées, mais leur utilisation peut bonifier le rendu final. D'abord, celle du raccord de valeurs de plan : il faut sauter au moins une valeur de plan entre deux plans montés; par exemple, on peut passer d'un plan semi-rapproché à un gros plan. Ensuite, la règle des 30 degrés : il est conseillé, en plus du changement de valeur de plan, de décaler l'axe de la caméra d'au moins 30 degrés par rapport au plan précédent afin d'éviter au spectateur d'avoir une sensation de saut d'image (*jump cut*) lorsqu'on passe d'un plan à un autre.



Préproduction

La préproduction est une étape qu'il ne faut pas négliger. Il importe d'insister pour que les élèves prennent le temps de préparer le tournage et qu'ils ne se précipitent pas dehors, caméra à l'épaule, sans savoir ce qu'ils vont filmer. Même si le scénario est bien écrit, il ne donne aucune indication sur la façon de tourner le film. Pour un tournage simple et réussi, une préproduction bien faite est la meilleure garantie. Au début du chapitre, un schéma en résumé les principales étapes de la scénarisation à l'horaire de tournage.



Tournage

C'est l'étape charnière de votre projet et sûrement celle que les élèves attendent avec le plus d'impatience. Si la préproduction a été faite avec soin, tout devrait bien aller. Il y aura néanmoins toujours des imprévus, mais le présent chapitre vous aidera à éviter bien des problèmes.



Les élèves pourront y apprendre les principales règles à respecter sur un plateau de tournage, les principaux métiers du cinéma, la procédure à suivre pour tourner un plan de même que l'usage des plans de coupe et des sons supplémentaires. Ils se familiariseront aussi avec les notions de continuité et d'intelligibilité des dialogues. Par exemple, pour mettre l'accent sur le dialogue dans des plans serrés, il faut rapprocher le micro des acteurs sans augmenter le volume sonore afin d'éviter des variations de niveau dans l'ambiance sonore générale.

Il faut garder en mémoire que, même si l'on a fait un découpage technique précis, il est toujours préférable de tourner d'abord chaque scène en plan large en incluant toute l'action. Cette manière de tourner donne une certaine sécurité pour la postproduction. Effectivement, en ayant déjà toute l'action sur un seul plan, le monteur est sûr de pouvoir la présenter au complet. Toutefois, il convient également de tourner les autres plans prévus au découpage technique qui permettront de donner un rythme à la scène. Il faut alors avoir à l'esprit les notions de continuité afin d'éviter les faux raccords et rendre la réception du film aussi fluide que possible (c'est ici que le travail de scripte prend tout son sens).

Postproduction



La postproduction est l'étape où l'on assemble le matériel filmé pour construire l'histoire à raconter de façon compréhensible et intéressante pour le spectateur. C'est une autre étape très créative. Malheureusement, elle est souvent négligée. Malgré la tentation pour le professeur de réaliser cette étape lui-même, il est important de la confier aux élèves afin de leur permettre d'approprier et de démystifier le processus de fabrication d'un film. Le guide *Objectif film* donne aux élèves les outils nécessaires pour explorer et réussir cette étape. Il leur propose de procéder progressivement en visionnant d'abord les rushes, puis en faisant le transfert des images retenues. Suivront ensuite le montage séquence par séquence, le premier montage général, le visionnement critique, le montage sonore, l'ajout de la musique et le montage final. À la fin de cette ultime étape, les élèves auront en main la copie finale de leur film.

Diffusion



Le point culminant de la vie d'un film est le moment où l'on présente le film au public. L'expérience de production est désormais chose du passé et les élèves devront choisir ce qu'ils feront de leur film. Le guide propose aux élèves de regarder d'abord la version finale du film, de faire le post mortem de leur expérience et de décider s'ils souhaitent le présenter à un public élargi. Si tel est le cas, le guide donne quelques trucs relatifs à la planification de la première, à la promotion et aux diverses avenues de diffusion qui s'offrent aux élèves.



Annexes du guide de l'élève

Les annexes sont des modèles vierges de documents de production que les élèves peuvent photocopier avant de les utiliser pour faire leur film. Il est important de conserver intact l'original de chaque annexe afin de pouvoir les reproduire au besoin.

· RAPPORT DE SCRIPTE ·

SCÈNE N° : _____ PLAN N° : _____

DATE DE TOURNAGE : _____

INTÉRIEUR : _____ EXTÉRIEUR : _____ SOUS : _____ NUIT : _____

CASSETTE N° : _____ MODÈLE DE CAMÉRA : _____

SONS SUPPLÉMENTAIRES

MODIFICATIONS AUX DIALOGUES

PRISE N°	TEMPS DÉBUT	TEMPS FIN	TEMPS TOTAL	REMARQUES

· HORAIRE DE TOURNAGE ·

DATE : _____ HORAIRES : _____ PAUSE REPAS : _____

LIEU : _____

PERSONNE CONTACT : _____

PERSONNAGES

RÉGION	SCÈNE N°	PLAN N°

· DÉCOUPAGE TECHNIQUE ·

SCÈNE N° : _____ PLAN N° : _____ PRISE N° : _____

CROQUIS DU PLAN

DESCRIPTION DE L'ACTION :

DIALOGUES :

ÉCHELLE DU PLAN : _____

MOUVEMENTS DE CAMÉRA : _____

ANIMÉ : _____

SONS SYNCHRONISÉS : _____

SONS SUPPLÉMENTAIRES : _____

REMARQUES : _____

CROQUIS DU PLATEAU



5. RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

Pour terminer, voici une liste de ressources qui vous seront utiles pour approfondir vos connaissances du cinéma et qui faciliteront votre travail de producteur dans les tournages scolaires.

PROGRAMME L'OEIL CINÉMA

Le programme L'OEIL CINÉMA offre aux enseignants de niveau secondaire de nombreuses ressources pédagogiques dont plusieurs sont gratuites. Si vous voulez pousser plus avant l'analyse filmique, ces ressources seront d'une grande utilité. Plusieurs longs métrages sont à l'étude; à ceux-ci s'ajoutent deux compilations de courts métrages, l'une de fiction et l'autre d'animation. Des cahiers pédagogiques ont été conçus pour les enseignants; chacun aborde une thématique à partir d'un film ou d'une compilation de films. Par exemple, la direction artistique, les effets spéciaux et les illusions d'optique sont expliqués dans le cahier accompagnant le film *Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain*. Dans d'autres cas, des fiches accompagnent les films et offrent des informations sur ceux-ci, leurs artisans, de même qu'un choix d'exercices à faire avec les élèves.



Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain

La vidéothèque de L'OEIL CINÉMA compte également de nombreux reportages et documentaires abordant différents aspects de la production d'un film. Par exemple, la série *Les Artisans du cinéma* témoigne de la production du film *La Déroute* de Paul Tana et traite, entre autres, du scénario, de la direction photo, de la direction artistique, du son et du montage. D'autres reportages, comme ceux qui sont inclus dans les compilations des séries télé *Le Septième* et *La Grande Illusion*, abordent le jeu et la direction d'acteurs, la conception visuelle, les effets spéciaux ou encore l'affiche d'un film.

Pour préparer votre classe à un projet de court métrage, n'hésitez pas à consulter la rubrique L'OEIL CINÉMA du site Internet de l'ACPQ à l'adresse www.cinemasparalleles.qc.ca. Vous pouvez aussi utiliser les films et les cahiers qui les accompagnent pour compléter la matière abordée dans *Objectif film*. Voici quelques exemples de ce que vous trouverez dans ce programme.

Court métrage

Il va sans dire que la compilation de courts métrages est très à-propos pour votre projet. En plus d'analyser chacun des neuf films de cette compilation, le cahier définit ce qu'est un court métrage, s'attarde à sa structure narrative et fait des liens avec la nouvelle littéraire.



La Petite Histoire d'un homme sans histoire (cm)





Douze Singes

Scénario

Très utile à l'écriture du scénario, ce cahier explore la structure narrative des films de fiction en se basant sur le film *Douze Singes*. On y décrit les différents outils utilisés par le scénariste.

Vocabulaire cinématographique

En lien avec le film *Le Show Truman*, le cahier touche à plusieurs notions du chapitre consacré au vocabulaire cinématographique.

Jeu d'acteur

Dans le cahier portant sur *La Société des poètes disparus*, vous trouverez des pistes intéressantes pour aider vos jeunes acteurs à construire un personnage et à l'interpréter.



La Société des poètes disparus

Direction artistique

Vous trouverez dans le cahier portant sur *Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain* plusieurs informations sur les décors, les costumes, le maquillage et bien plus.



Cyrano de Bergerac

Bande sonore et lumière

Le cahier accompagnant le film *Cyrano de Bergerac* aborde des thématiques fort intéressantes pour votre projet, à savoir la bande sonore et la lumière au cinéma.

Montage

Basé sur le film allemand *Cours, Lola, cours*, ce cahier s'attarde au montage et énumère les divers outils à la disposition du monteur.



Cours, Lola, cours

Musique

La comédie *Le Grand Jeu* sert à analyser les différents aspects de la musique au cinéma. De plus, on explique comment l'image est intégrée à la musique dans l'art du vidéoclip.

Ateliers pratiques

En plus des films et des documents pédagogiques, les responsables du programme L'OEIL CINÉMA offrent des ateliers pratiques donnés en classe aux élèves, ainsi que des formations pour les enseignants. Ces activités sont disponibles à des coûts très abordables. L'ACPQ est un organisme sans but lucratif de portée nationale; à ce titre, elle offre ses activités sur l'ensemble du territoire québécois. Son personnel peut se déplacer en région pour animer de telles activités dans un cadre scolaire ou parascolaire, comme dans des bibliothèques, des maisons de jeunes ou des festivals.



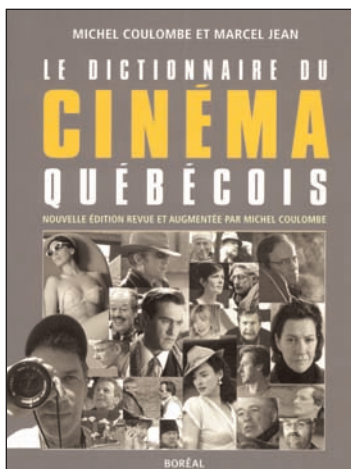
Le Grand Jeu



LECTURES SUGGÉRÉES

Voici quelques suggestions de livres pour approfondir vos connaissances sur l'analyse filmique, la réalisation et la production d'un film.

Langage et études cinématographiques



CHEVRIER, H-Paul. *Le Langage du cinéma narratif*, édition revue et augmentée, Laval, Les 400 coups, 2005, 176 p.

Ce livre explique très bien plusieurs notions du langage cinématographique comme le découpage de l'espace, la continuité visuelle et le montage des scènes.

COULOMBE, Michel et Marcel JEAN. *Le Dictionnaire du cinéma québécois*, quatrième édition, revue et augmentée par Michel COULOMBE, Montréal, Boréal, 2006, 821 p.

Cet ouvrage de référence propose des notices biographiques de plusieurs artisans (scénariste, réalisateur, directeur photo, etc.) du cinéma québécois, ainsi que des articles abordant divers sujets comme les affiches de cinéma et l'enseignement du cinéma, par exemple.

LEVER, Yves. *L'Analyse filmique*, Montréal, Boréal, 1992, 166 p.

Toutes les questions essentielles qu'on doit se poser pour faire une bonne analyse filmique sont ici résumées.



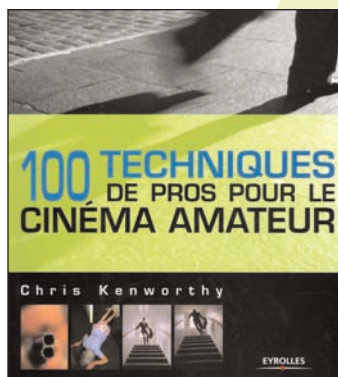
SIJLL, Jennifer Van. *Les Techniques narratives du cinéma*, Paris, Eyrolles, 2007, 253 p.

Une sorte d'encyclopédie de la narration cinématographique illustrée d'exemples empruntés aux films les plus célèbres de l'histoire du cinéma.

VANOYE, Francis. *Récit écrit, récit filmique*, Paris, Armand Colin, 2005, 222 p.

Cet ouvrage propose un ensemble d'outils et de démarches pour l'analyse de récits littéraire et cinématographique.

Production cinématographique et métiers du cinéma



CHABROL, Claude et François GUÉRIF. *Comment faire un film*, Paris, Rivages poche, 2004, 112 p.

Les réflexions du réalisateur français Claude Chabrol sur son métier.

KENWORTHY, Chris. *100 Techniques de pros pour le cinéma amateur*, Paris, Eyrolles, 2006, 192 p.

Vous avez déjà des notions de base et vous cherchez différents petits trucs pas chers et pas compliqués pour agrémenter vos productions? Ce livre est pour vous.

RUER, Juliette et Jean HAMEL. *Générique – Les métiers derrière la création d'un film*, Montréal, INIS/AQTIS, 2006, 162 p.

Par la description d'un certain nombre de métiers, par des témoignages et des compléments d'information variés, cet ouvrage met en valeur toutes les ressources nécessaires à la production d'un film.