

# KIT D'ANIMATION CULTURELLE

Atelier d'intégration du cinéma dans les plateformes technologiques contemporaines



 BIBLIOTHÈQUE  
CÉGEP DE L'ABITIBI-TÉMISCAMINGUE  
UNIVERSITÉ DU QUÉBEC EN ABITIBI-TÉMISCAMINGUE

Réalisé par  
Hélène Théberge

## **Le cadrage au cinéma : un moyen de s'exprimer à travers un écran**

Durée de l'atelier : 90 à 120 minutes

### **Besoin matériel à fournir par l'organisation :**

- Un moyen de support visuel (projecteur ou tableau intelligent) ;
- Un ordinateur portable pour la présentation ;
- Tablette ou téléphone cellulaire (possibilité d'envisager en fournir pour les participants également) ;
- Papiers et crayons.

### **Besoin matériel à fournir par les participants :**

- Apporter un appareil multimédia au choix (téléphone cellulaire, tablette, caméra). L'organisme peut en fournir au besoin.

### **Conseils d'animation :**

Le rôle de l'animateur est important. Pour l'atelier, il faut compter 1 animateur pour 4 à 5 participants pour ne pas laisser de côté des participants et pouvoir bien les accompagner.

Les animateurs doivent être :

- À l'écoute, on parle d'écoute active, il est important d'entendre et de comprendre les participants et de montrer cela par des signes de tête par exemple.
- Ouvert d'esprit, les participants ont des opinions et des expériences différentes, les animateurs doivent prendre en compte cela, chaque avis et idées comptent.
- Responsable, si les participants ne veulent pas faire telles ou telles activités, ce n'est pas grave, les animateurs ne doivent pas leur forcer la main, chacun est libre de faire ce qu'il lui plaît (dans la limite du respect).
- Respectueux, ce terme est très important pour créer un climat de confiance entre les animateurs et les participants.

## 1. Description de l'atelier

Avec un regard plutôt contemporain, surtout par rapport aux applications à la popularité grandissante (**instagram, Tik Tok , youtube**), il y a possibilité d'aller chercher un certain intérêt chez les participants, en essayant de rejoindre le cinéma avec ces applications. La création de contenu vidéo est de plus en plus populaire chez les jeunes, cela pourrait atteindre l'intérêt de plusieurs en faisant ce lien.

On peut alors se demander en quoi les techniques du **langage cinématographique** peuvent avoir de l'impact sur l'utilisation contemporaine des médias numériques. Le but de cet atelier est d'introduire des outils de création aux participants, et d'ainsi leur permettre de faire une synthèse artistique de leur vécu/émotions, afin de le transposer en scénarisation. Il s'agit d'un moyen d'outiller le public débutant à l'aide de techniques de base du cinéma, afin de leur permettre de créer. Il sera ainsi possible pour eux, par la suite, de poursuivre leur processus créatif par eux-mêmes.

En transmettant des **connaissances médiatiques**, cela peut leur permettre d'obtenir les outils nécessaires aux participants afin qu'ils puissent s'exprimer comme ils le veulent. Par là, il est question de leur permettre une voix. À l'aide de ces ateliers, il sera possible de permettre à cette population de trouver le moyen adéquat de s'exprimer, et de le faire dans une **liberté artistique totale**. Il sera possible de les donner moi-même, mais d'également mettre sur pied un programme qui permet d'apprendre de manière autonome. Il sera alors possible de distribuer ce programme dans divers organismes (scolaires, sociaux, communautaires, etc.), afin de permettre à un nombre optimal de participants d'en profiter.

## 2. Objectifs et compétences

- Permettre au public de se familiariser avec les techniques et le langage cinématographique ;
- Faire découvrir des nouveaux lieux culturels à la population générale (Espace-O-Lab, Cégep de l'Abitibi-Témiscamingue, Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue) ;
- Adapter les enseignements des ateliers aux nouvelles technologies numériques ;
- Développer des techniques d'analyse de la pensée critique, et la transposer en oeuvre créative ;
- Explorer les nouvelles technologies numériques, et se familiariser avec celles-ci ;

### 3. Exemple d'horaire abrégé

**15h00** : présentation de l'atelier / accueil ;

**15h15** : Début de l'atelier de scénarisation (explications) et écriture des participants ;

**15h45** : Partage en groupe des textes composés par les participants ;

**16h00** : Pause de 10 minutes ;

**16h10** : Explication de l'atelier de cadrage cinématographique ;

**16h40** : Exercice avec les téléphones / mise en pratique des trucages appris ;

**17h00** : Fin de l'atelier.

### 4. Pour donner l'atelier soi-même

Le but de l'atelier est de donner des outils cinématographiques aux participants, afin d'acquérir des connaissances de base sur le cinéma. Par la suite, les participants pourront transposer ces connaissances dans les divers médias sociaux qui sont à leur disposition. Lorsque l'atelier fut donné, cela était divisé en deux parties : la scénarisation spontanée, et les notions de cadrage. Voici les détails concernant les deux parties.

#### a. La scénarisation

Cette partie consiste à apprendre à transposer une émotion, dans une activité de partage. Une image était présentée aux participants. Dans le cas de cette activité, cette image avait été sélectionnée :

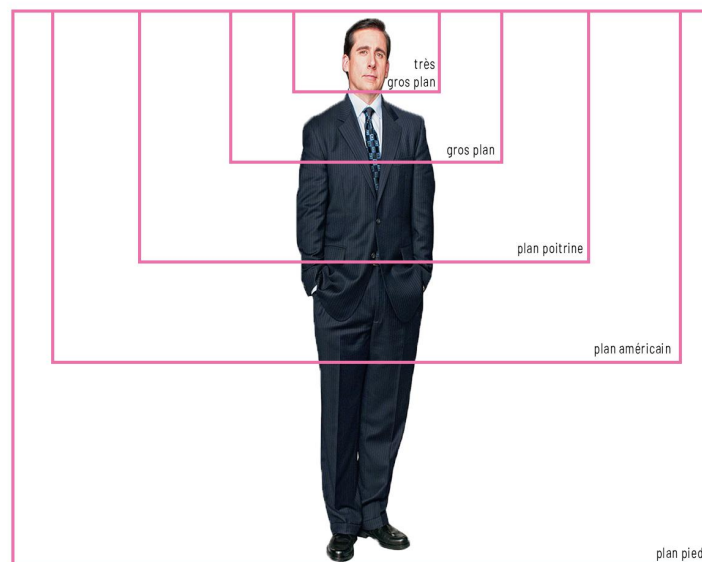


D'une part, il était demandé d'écrire une fiche descriptive de deux des trois personnages. On y demandait de décrire leur caractéristiques psychologiques (humeur, traits de personnalité, etc), de décrire leur emploi, leur passe-temps, etc. Tout ce qui pouvait être pertinent pour décrire les personnages était accepté. Puis, il y avait une séance de partage des informations : à tour de rôle, chaque personne pouvait décrire leur personnage. Le but ici était d'aider à la création de la prochaine étape. En connaissant ses personnages par leur traits psychologiques, il est plus facile de dégager une émotion lors de l'écriture.

Puis, pour la deuxième étape, il était question d'écrire un dialogue spontané entre les deux personnages. Il était également demandé de piger une émotion (colère, peur, surprise, etc.) et de la laisser paraître dans le dialogue. Le but ici était de montrer comment on peut faire dégager une émotion, uniquement en utilisant la parole entre deux personnes. Encore une fois, à la suite de l'écriture, les dialogues étaient partagés, et les autres participants devaient deviner de quelle émotion il s'agissait. Par cet exercice, il était montré qu'il y a plus d'une manière de transposer une émotion au niveau du scénario. Cela amenait également une ouverture critique, en partageant ses propres textes spontanés.

## **b. Le cadrage cinématographique**

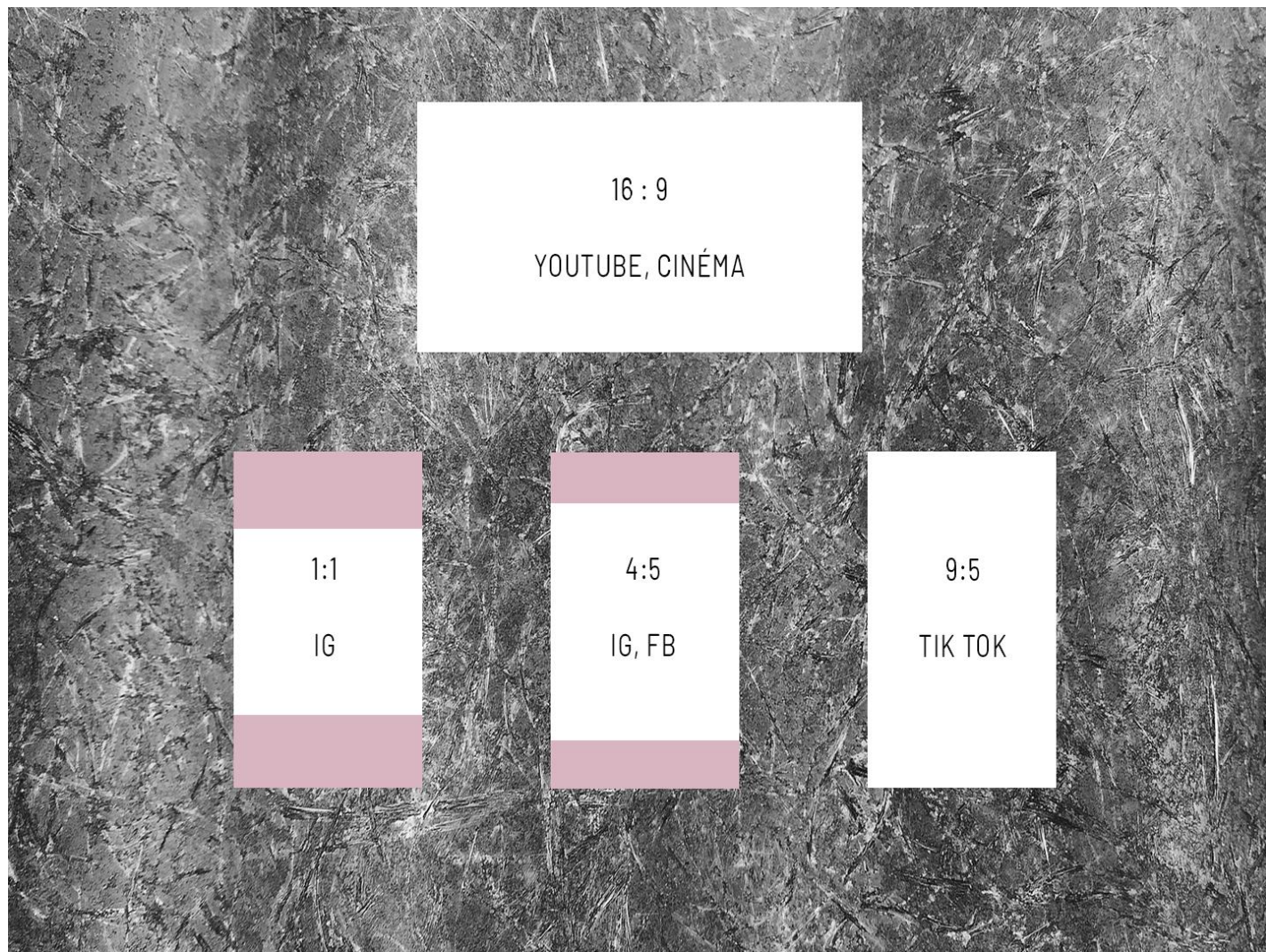
Cette partie s'accompagne d'un volet plus théorique, où on voit les notions de bases de cinéma. On y voit les différentes formes de cadrage, et l'émotion qui peut en être dégagée par rapport à ça. On explique en quoi il est pertinent de bien choisir son échelle de plan, dépendamment de ce que l'on veut faire ressentir par l'image. Cette image fut utilisée comme référence :



Il est important de mentionner en quoi ces différents plans peuvent être utilisés au cinéma. Un très gros plan et un gros plan peuvent être employés afin de montrer des émotions. Alors que des plans plus larges peuvent être utilisés afin de décrire une action. Dépendamment de ce qui veut être dégagé, il est important de choisir l'échelle de plan appropriée.



Puis, nous avons étudié les différents formats employés sur les médias sociaux. Avec quelle approche technique devons nous faire preuve, dépendamment du média que nous voulons utiliser. En guise de référence, cette image fut proposée aux participants :



Choisir le bon format permet d'avoir un fichier d'une qualité optimale. Lorsqu'on désire dégager une émotion, il est important de sélectionner le bon média social : tout dépendamment de ce qu'on veut faire passer comme message. Youtube, par exemple, permet une plus grande flexibilité quant aux œuvres plus cinématographiques. Alors que Facebook et Instagram permettent de rejoindre un plus grand public.

Finalement, un dernier atelier était proposé aux participants, à la suite de cette théorie. On leur demandait de piger une nouvelle émotion, et de choisir une échelle de plan et un format vidéo. À l'aide de leur téléphone, ils pouvaient produire un clip d'environ 30 secondes. Il y avait par la suite une activité de partage, où on pouvait encore une fois deviner l'émotion qui y était dégagée. Les participants devaient justifier leur choix de cadrage et de format, et expliquer en quoi cela venait ajouter à l'émotion choisie.