

A propos de « **BEGADAN SOIGNE SON IMAGE** »

(DVD réalisé en 2005)

- 1 -

Depuis longtemps, je souhaitais entreprendre une activité à dominante cinématographique avec mes élèves mais la complexité de la tâche m'avait toujours fait renoncer à cette initiative. Je ne voulais pas me lancer dans un projet sans pouvoir le mener à son terme. Je craignais de décevoir les enfants.

La proposition de l'U.M.L. m'a aussitôt séduite mais, là encore, il m'incombait de bien cibler le travail.

Il s'agissait d'éviter les sujets fleuves, les digressions, les scènes « incontournables ». Mais comment canaliser les idées des enfants ? Comment choisir sans suggérer ?

N'ayant pas moi-même d'expérience dans ce domaine, il me semblait difficile d'éviter tous ces écueils.

L'intervention des enseignants de l'U.M.L. est donc arrivée fort à propos.

1°) Ils m'ont transmis des documents utilisables en classe. (D.V.D . sur les techniques du cinéma)

2°) Ils m'ont aidée à démêler l'écheveau des idées des enfants. Par la démonstration d'une prise toute simple en apparence, ils ont compris la complexité d'un « enchaînement » cinématographique et ont très vite été amenés à réduire leurs prétentions.

Il me fallait à présent les guider vers le choix d'un sujet. Une fiction recueillit leurs suffrages. Là encore, un certain nombre de contraintes se sont imposées à eux .

Il fallait penser :

- au cadre (Pour des raisons pratiques, ne pas s'éloigner de l'école.)
- aux acteurs (pertinence d'un casting)
- aux accessoires (limiter le nombre)

Il fallait imaginer un scénario sans trop de texte afin de

- ne pas focaliser le travail sur l'interprétation.

Ce scénario devait dérouler un fil conducteur simple mais

- capable de soutenir l'attention du spectateur (donc trouver un « enjeu »)

Alors a commencé le travail cinématographique :

Avec la maîtresse :

1. Découper l'histoire en scènes.
2. Prévoir le nombre de plans nécessaires pour chaque scène.
3. Etudier le placement de la caméra ; choisir le cadrage et l'angle en fonction de l'intention définie préalablement.
4. Rédiger un plan de tournage comportant toutes ces indications.

Avec les animateurs de l'UML :

5. Se répartir les tâches. Tourner en respectant rigoureusement le projet planifié.
6. Dans certains cas, préférer faire deux prises différentes pour juger par la suite de l'effet produit par chacune.
7. Procéder au montage : éliminer les éléments parasites ou superflus, mixer certaines prises pour produire des effets.

LES COMPETENCES MISES EN ŒUVRE

- 2 -

Se structurer mentalement

- Tenir compte de la chronologie des événements.
- Respecter la cohérence.
- S'adapter aux contraintes.
- Adopter méthodologie et rigueur.
- Développer le sens de l'abstraction.

Développer son esprit critique

- Se poser des questions sur la qualité et le sens de ce qu'on a filmé.
- Ressentir la nécessité d'ajouter, de supprimer ou modifier des images ou un texte.
- Prendre du recul par rapport à sa création
- Ecouter et prendre acte des appréciations extérieures.

Confronter ses idées

- Apprendre à formuler ses idées. Argumenter.
- Ecouter les autres.
- Moduler son point de vue.

Développer les facultés langagières

- A l'oral pour exprimer et défendre sa version du scénario et les options choisies (plans et cadrages)
- A l'écrit pour la rédaction des dialogues, jeux de scènes et indications diverses
- En rapport avec l'image : les codes qu'elle génère.

Se documenter

- Etudier la structure de plusieurs films pour savoir comment on peut traiter un même événement de plusieurs façons.
- Visionner des films de grands réalisateurs pour enrichir sa culture cinématographique.

Créer

- S'approprier le modèle et le décliner ou le fondre dans sa propre création