ATLAS/REMIX

Un projet artistique transdisciplinaire

Comment mener un atelier cinéma avec les ados ?

Le réalisateur, metteur en scène et comédien
Gaëtan D'Agostino vous livre ses observations et conseils !



Une petite boîte pour tisser des grands récits : stage de cinéma pour ados, organisé par Le Delta de Namur et ITHAC, été 2023. Photo : Théodore Bauthier.



Gaëtan D'Agostino

Bio express

Formé comme acteur au Conservatoire de Liège, Gaëtan D'Agostino écrit et met en scène pour le cinéma et le théâtre. Il a notamment réalisé *Contre-Courant, O Négatif* ou encore *Les sons de la terre*, récemment plébiscité au Brussels Short Film Festival.

Lien vers son site :
https://gaetandagostino.blogspot.com/

J'aime créer un atelier cinéma qui repose essentiellement sur l'action de filmer. C'est en faisant qu'on se rend compte du pouvoir narratif d'une "séquence".

Avant de poursuivre en ce sens, quelques recommandations pratiques :

1. Matériel :

- pour filmer : des smartphones (chargés) + chargeurs
- pour prendre le son : des smartphones (chargés) + chargeurs
- pour projeter : un ordinateur portable et un projecteur (+ câblage adapté) ou un écran interactif
- une connexion internet (wifi si possible) nous sera aussi très utile
- logiciel de montage pour smartphone (pas d'inquiétude, dans chaque groupe il y a bien un ou une élève qui en a déjà téléchargé un 😉) On peut utiliser CapCut, InShot, PowerDirector...

2. Lieu(x) :

Une pièce permettant la projection et l'immersion lors des visionnages est importante : une salle de classe avec peu de fenêtres ou avec des fenêtres que l'on peut occulter. De bonnes conditions de projection permettent de mettre en valeur le travail des élèves.

Il est intéressant de pouvoir circuler dans l'ensemble de l'école pour filmer. Cela permet de varier les décors.

3. Nombre d'élèves :

Idéalement une quinzaine d'élèves maximum pour que chacun puisse expérimenter et voir le travail des autres. En cas de plus grand groupe, il y a la possibilité de passer par des exercices collectifs.

4. Décors et costumes :

Même s'il n'est pas indispensable d'amener des décors et des costumes, il faut garder à l'esprit que, dans le cinéma, contrairement au théâtre où il y a des conventions, ce qui est montré doit être crédible. Les décors et les costumes disponibles influenceront donc ce qui pourra être filmé.

Chercher des décors au sein de l'école permet de voir son établissement autrement.

Il est également possible de conclure des partenariats avec les structures aux alentours, comme les centres culturels. Cela permet, entre autres, de varier les lieux ou d'avoir accès à du matériel supplémentaire.

S'ils en ont la possibilité, une fois les bases posées, les élèves peuvent filmer en dehors des cours. Si cette possibilité est envisagée, il vaut peut-être mieux espacer les ateliers pour que les élèves aient le temps de le faire.

5. Remarques :

Il est donc tout à fait possible de mener des ateliers vidéo sans matériel dédié à la prise de son, via un simple smartphone par exemple. Dans ce cas, il est très important de faire des tests avant d'enregistrer une vidéo pour éviter de se rendre compte que le son est mauvais quand tout est terminé. Cette remarque de "test" est d'ailleurs valide pour l'utilisation de n'importe quel outil son, image... Mieux vaut s'assurer rapidement que ça marche !

Avant le début de l'atelier, il est important de tester le matériel qui sera utilisé pour la projection et de s'assurer que l'on possède tous les câbles nécessaires. Il est dommage de perdre du temps avec ce type de problèmes.

Une fois les vidéos terminées, il est intéressant de les centraliser au même endroit (un ordinateur ou un groupe WhatsApp par exemple) pour gagner en fluidité lors de la projection.

Le processus créatif

1. Donner quelques armes narratives

L'image cinématographique recèle des forces et un langage qu'il est bon de connaître un minimum. Une même séquence peut ainsi être filmée de plusieurs manières possibles en utilisant des plans tout aussi divers. Chaque plan raconte, sur base d'une même action, une histoire différente, expose un point de vue singulier. Au réalisateur alors de faire des choix en fonction de ce qu'il veut raconter et, surtout, de comment il veut le raconter.

Notons aussi que l'œil de la caméra, l'objectif, peut aller chercher le moindre micro-mouvement qui va trahir une émotion vécue par le personnage. Il est un amplificateur puissant qui nécessite un jeu d'acteur adapté devant la caméra.

Afin de bien comprendre cette donnée essentielle, j'ouvre l'atelier par une petite expérience édifiante.

Nous allons filmer chaque élève qui doit épouser une position neutre devant la caméra. À tour de rôle, ils vont devoir se placer devant le tableau et regarder droit devant eux, en direction de l'autre côté de la classe. Le "neutre" signifie être debout, droit, les bras le long du corps sans expression au niveau du visage et immobile.

Chaque prise de vue dure une quinzaine de secondes par élève. Pour la première prise, on place la caméra au niveau du mur opposé. La prise de vue englobe ainsi quasiment toute la classe et on peut voir l'élève "cible" "en pied" (c'est-à-dire des pieds à la tête) et très loin. Ce que nous voyons à l'image est délimité par le cadre de l'écran. Ce qui est à l'intérieur du cadre s'appelle le "champ". Nous sommes dans un plan très large. C'est-à-dire que le cadrage est très ouvert et nous voyons beaucoup du lieu dans le champ. L'idée ensuite est d'avancer la caméra à chaque prise de vue. Et à chaque prise de vue, changer l'élève "cible" qui se positionne toujours devant le tableau. La caméra avance donc petit à petit vers l'élève "cible". Nous passons ainsi d'un cadrage plus large à un autre plus serré. Voici la succession des plans à réaliser :

- un plan général (la caméra est très loin, et on vise le macrocosme, un quartier par exemple, une ville, l'école vue de l'extérieur). Cité ici pour information, il n'entre évidemment pas dans le cadre de l'exercice !

- un plan d'ensemble (l'espace se précise, ici une classe, avec au loin, devant le tableau, l'élève cible)
- un plan moyen (le champ de l'image permet de voir l'élève entièrement, des pieds à la tête. Le cadre s'arrête un peu au-dessus de la tête et un peu en dessous des pieds)
- un plan américain (le cadre s'arrête un peu plus haut que les genoux et un peu plus haut que la tête)
- un plan taille (le cadre s'arrête au niveau de la taille de l'élève)
- un plan poitrine (le cadre s'arrête au niveau de la poitrine)
- un gros plan (le cadre isole une partie du corps – une main, un pied – ici nous dirons que la tête de l'élève envahit tout le cadre)
- un très gros plan (le cadre révèle un élément très précis, uniquement une partie du visage)
- un plan très serré (le cadre révèle un détail du visage – un œil par exemple)

Plus on est loin du sujet "élève" plus la narration tend à raconter la situation, le contexte. Plus on s'approche du sujet, plus on accentue l'émotion et le ressenti du personnage.

On profite de cet exercice pour filmer encore 2 plans intéressants.

- un plan en plongée en plaçant la caméra au-dessus du sujet. On demande à l'élève de regarder l'objectif de la caméra, toujours en position neutre.
- un plan en contre-plongée en plaçant la caméra en dessous du sujet.

Après un petit montage rapide qui enchaine les différents plans tournés, on projette le résultat sur l'écran. On voit alors à l'image les sujets grandir d'étape en étape. On récolte alors les sensations et remarques. D'évidence, plus on s'approche du "sujet" plus on est aux prises avec les ressentis des élèves pendant l'exercice. Les rires et les réactions de "gêne" en sont la preuve. Les deux derniers plans offrent cette impression de sujet dominé dans le premier cas (en plongée) et de sujet dominant dans le second (plan en contre-plongée).

On réitère l'exercice en accompagnant le visionnement de bande son (musique) parfois dramatique, parfois joyeuse). Nous constatons alors qu'une même image, un même plan séquence peut offrir deux narrations différentes. Si la musique est plutôt triste, nous percevons l'élève pourtant neutre à la base envahi de tristesse. Si au contraire la musique est plutôt joyeuse, le même élève semblera guilleret. C'est la magie de l'évocation cinématographique.

Dans un deuxième temps, je trouve intéressant de compléter cette expérience par des extraits de films aux plans significatifs en termes de cadrage et d'atmosphère. Personnellement, je montre mon travail. Ce qui me permet de bien expliquer le tournage et de partager mon univers avec les jeunes.

Vous ferez évidemment vos propres choix en tant qu'encadrant. Les plans choisis devront avoir des qualités esthétiques évidentes afin de faire comprendre l'importance de la lumière, du cadrage et des champs-contrechamps. Amusez-vous à montrer des séquences très sombres qui accentuent le danger, le mystère ou le suspens. Ou des ambiances très lumineuses pour montrer des moments rêvés presque surnaturels. Comme

des peintres, les participants peuvent jouer avec la lumière et les ambiances. Ils pourront s'aider aussi des applications de montage pour accentuer certaines couleurs ou jouer avec les contrastes. Il est utile également de montrer de simples scènes de dialogue afin de montrer comment la caméra passe d'un sujet à un autre pendant un échange verbal. Le champ-contrechamp s'avère très utile quand on filme deux protagonistes en interaction.

Je vous invite à visionner cette petite vidéo qui explique avec humour ce champ-contrechamp : https://www.youtube.com/watch?v=2sOKWEFxtBY

Vous verrez que si les jeunes utilisent un seul téléphone comme caméra, celle-ci devra filmer les deux champs (le champ et le contrechamp). Les acteurs et actrices devront alors jouer la scène deux fois et le plus fidèlement possible d'une fois à l'autre !

2. Un récit, un texte de base

Réaliser un film, c'est peut-être avant tout se baser sur une histoire à raconter, sur des situations et des dialogues. Cette étape mériterait un chapitre entier. L'auteur Régis Duqué vous propose déjà quelques pistes de mise en écriture dans un PDF que vous trouverez dans ces ressources . Il existe beaucoup de livres qui révèlent des secrets de fabrication. Personnellement, ces ouvrages, bien que parfois bien documentés, n'apportent pas de réelles solutions. Le cinéma est un art et, comme tous les arts, la singularité d'un projet dépend de celle ou celui qui le porte. Ce que je dis souvent aux jeunes c'est "Faites selon vos envies et désirs, explorez votre propre créativité, il n'y pas de règles magiques autres qu'essayer et se tromper".

Personnellement, j'aime regrouper les jeunes en sous-groupes. Je leur propose de créer un pitch d'un court récit qu'ils et elles voudraient raconter. Une histoire qui se tient en 5 à 10 minutes.

Ensuite je leur demande de séquencer leur histoire. De me dire combien de scènes différentes ils et elles imaginent. Dans combien de lieux différents. Et de me lister ces séquences.

L'étape suivante consiste à savoir ce que nous, spectateurs, nous devons découvrir dans chaque scène, ce que nous devons apprendre des personnages et/ou de la situation du/des héro(s) et qui nous servira pour la suite.

Vient alors le moment d'imaginer les dialogues pour chaque séquence.

3. Le tournage !

On détermine la séquence à tourner. On inspecte bien les lieux et on invite les élèves à regarder avec un œil neuf l'espace qui s'offre à nous.

Je vous propose de regarder un court-métrage réalisé avec une classe de rhéto de l'Athénée Royal de Mons : *Déroute*. Ce film, fruit d'un atelier d'ITHAC, a été réalisé pendant la pandémie du covid 19 (d'où les masques) et s'inspire d'un passage de L'Odyssée d'Homère. Les jeunes ont été frappés par l'étape où Ulysse débarque sur l'île des Lotophages, consommateurs de lotus aux propriétés psychotropes. Voici le lien Viméo : https://vimeo.com/553731587?ts=0&share=copy

L'ouverture du film est une séquence dans un des couloirs de l'établissement. On observe des allées et venues d'élèves, comme dans tout couloir d'école au moment de l'intercours. Dans ce mouvement, il a fallu capturer l'instant ou un jeune, planqué dans un petit espace,

vendait des stupéfiants. J'insiste toujours sur le fait d'essayer des cadrages différents. De ne pas se borner à ce qu'on avait prévu sur papier. Il est intéressant de se laisser porter par ce que nous offrent les inspirations du moment. Les allées et venues des jeunes peuvent être filmées de manières aussi différentes que :

- un plan large et caméra fixe à un bout du couloir.
- un gros plan et caméra fixe au milieu du couloir ne prenant dans son champ que les pieds des élèves qui passent et se croisent.
- un plan taille et caméra mouvante qui suit un des élèves traversant le couloir, on le voit ainsi à l'image de dos évoluant et croisant les autres jeunes.
- un gros plan et caméra mouvante qui précède un des élèves. On le voit de face en train de marcher et de croiser les autres élèves.

Dans le cas de notre film, l'option gardée a été la première.

On enchaîne ensuite avec une poursuite (plan poitrine mais de dos) assez longue d'un des protagoniste principaux.

Souvent, les lieux inspirent des plans séquences différents de ceux qui avaient été prévus. Ici, lorsque le jeune entre chez lui, nous avons pu le filmer de l'intérieur du bâtiment (1:06). La porte étant vitrée, elle nous a permis de réaliser ce beau plan. Nous avons même pu enchainer avec l'ouverture de la porte et l'entrée du personnage dans la pièce sans changer de plan séquence.

Nous pouvons observer :

- 1:42 deux plans serrés pour une même action qui met (et prend le temps) en évidence le désappointement du personnage.
- 1:50 une nouvelle traversée de couloir avec cette fois un autre plan séquence avec caméra mouvante.
- 2:40 plan extérieur. Un plan large qui décrit une situation globale où le dealer continue son trafic. Suivi d'un gros plan sur notre héros qui vient à la rencontre du dealer.

Ces derniers plans en extérieur offrent une belle proposition de montage d'un dialogue qui tourne à la bagarre. On y voit des champs – contrechamps. Les lieux nous ont inspiré aussi une prise de vue derrière le grillage du bâtiment, ce qui offre une belle image où l'idée de la prison n'est pas loin...

- 3:55. Les séquences dans la classe ont été tournées en deux longues prises afin de rendre le mouvement général naturel. Remarquez comment nous passons de l'enseignante en plan moyen au dealer en plan poitrine. On a dû s'y reprendre à maintes reprises. Le caméraman du jour devant s'habituer à l'enchaînement des différentes actions et répliques des différentes scènes.
- 7:18. Exemple du coup de téléphone dans les escaliers. À la base, on avait imaginé un simple plan, le jeune recevant le coup de fil adossé à un mur. Cette prise a été proposée par une jeune qui trouvait l'escalier intéressant... Le gros plan au plus près du personnage nous permet de mieux cerner son ressenti.
- 7:49. Bel exemple de champ – contrechamp.
- Traveling arrière pour terminer.

4. Autres petits trucs et astuces

Lors du tournage, il est toujours bon de filmer le son ambiant des lieux dans lesquels on tourne. Cela permet au montage de combler des "trous", des silences visuels. Si on doit par exemple réenregistrer des voix, on pourra ensuite les combiner à ces sons ambiants. Cela donnera l'effet d'avoir été réalisé dans le lieu où l'image a été tournée. À propos du son, il sera utile de lire également le propos de Gregor Beck dans sa fiche tout particulièrement dédiée à l'enregistrement.

Dans le cas de dialogue, toujours cacher un téléphone qui prend le son au plus près des acteurs. Surtout en extérieur où le vent peut être un ennemi redoutable.

ITHAC

ITHAC invite les ados au cœur d'un tourbillon artistique !

Le document que vous avez sous les yeux propose des exercices destinés à tout·e lecteur·ice désireux·se d'explorer la création transdisciplinaire avec des adolescent·es. Cette ressource, comme une foule d'autres outils que vous découvrirez ici, a été réalisée dans le cadre de l'opération ATLAS/REMIX. Ce projet, créé et porté par ITHAC, permet aux jeunes de 12 à 18 ans de plonger dans la création transdisciplinaire en compagnie d'artistes professionnel·les féru·es de mélanges audacieux.

Les ressources associées au projet sont bien entendu destinées à toustes – même si vous ne participez pas à l'opération ! Elles sont le fruit d'un collectif composé de dix artistes aux langages variés, accompagnés par le philosophe Gilles Abel et l'équipe d'ITHAC. L'objectif des ressources qu'ils et elles ont forgées est de soutenir les groupes de jeunes dans la mise en route de leur propre aventure artistique, autour d'un thème déclencheur de créativité : ATLAS ! Ce "coffre aux trésors" rassemble des exercices stimulant leur imagination, des références pour les nourrir, des formes dont s'inspirer…

ATLAS/REMIX vise à développer l'expression et la pratique artistiques des jeunes, tant en milieu scolaire qu'extrascolaire. Au fil des ateliers, porté·es par les artistes-intervenant·es, les enseignant·es et les animateur·ices, les ados deviennent créateur·ices d'œuvres transdisciplinaires. Tous les "remixes" sont permis : que devient le cirque lorsqu'il rencontre les arts plastiques ? Et la vidéo, quand elle croise la création radiophonique ? Ou le théâtre, lorsqu'il se mêle au chant lyrique ? En apothéose de l'opération, ces passionnants laboratoires révèlent le fruit de leurs recherches lors de festivals à travers toute la Fédération Wallonie-Bruxelles, en fin de saison.

ITHAC a donc souhaité rendre ces ressources accessibles à toustes les intrépides. Elles sont donc à lire et à partager sans modération ! À vous de jouer !

Le collectif artistique d'ATLAS/REMIX est composé de : Gilles Abel, Gregor Beck, Adèle Cooken, Lisa Da Boit, Gaëtan D'Agostino, Régis Duqué, Amélie Kestermans, Mille Engberg Lundt, Giuseppe Lonobile, Sandra Nazé et Catherine Pineur.

ITHAC – initiatives, théâtre, ados, créations

Place de La Hestre, 19
7170 Manage

ithac.be