

# SÉANCE FILM TOURNÉ-MONTÉ

AGE :	10 - 16ans	THÉMATIQUE :	AUDIOVISUELLE
CLASSE :	CM2 - 2ND	DURÉE :	2 H

## OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

- 1 ordinateur par binôme minimum
- Rallonge / multiprise en fonction du nombre d'ordinateur
- 1 caméra ou 1 smartphone

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- 1 ordinateur par binôme minimum
- Rallonge / multiprise en fonction du nombre d'ordinateur
- 1 caméra ou 1 smartphone
- Stabilisateur et trépied pour smartphone

## MISE EN ROUTE

- L'animateur présente les consignes de la séance. Il peut s'appuyer sur une réalisation finalisée ou faire une démonstration simple en filmant quelques plans d'une balle en mouvement avec le smartphone.

## DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

- L'histoire raconte la balade d'une balle dans un environnement. Dans le rendu visuel demandé :
  - Pas de présence humaine.
  - Les prises de vues sont en plans fixes.
  - La balle entre et sort sur chaque plan.
  - Un minimum de 10 plans est demandé.
- Repérage du parcours de la balle, en intérieur ou en extérieur.
- Les participants réalisent quelques tests pour se familiariser avec l'usage du caméscope, maîtriser le principe technique de prise de vues avec une balle, apprendre à se coordonner en équipe. Plusieurs expérimentations sont nécessaires.
- Élaboration d'un mini-projet par écrit sous forme de story-board après repérage des lieux. Attention de vérifier la faisabilité dès cette étape là.
- Tournage en tourné/monté. Avec le smartphone, mettre pause entre chaque plan pour éviter le montage ) la fin.

## CONCLUSION

- Chaque équipe présente sa réalisation au groupe. Si il reste du temps, on peut ajouter des musiques libre de droits avec des logiciels de montage vidéo (par exemple InShot pour les smartphones).

Les fiches qui suivent ainsi que le déroulé de séance ont été créés par :

Les CEMEA et la LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT

Vous pouvez retrouver l'ensemble des fiches ateliers et annexes en cliquant [ici](#) et dans la biblio

# LE TOURNÉ-MONTÉ

Le "tourné-monté" est une technique de réalisation cinématographique qui consiste à tourner tous les plans d'un film en continuité, dans l'ordre chronologique, c'est-à-dire dans le même ordre que celui qui sera présenté au spectateur et en ne réalisant qu'une seule prise de vue par plan. De sorte que le film n'ait pas besoin d'être monté ultérieurement. Littéralement il est tourné « déjà monté ».

C'est la façon de filmer qui donnera du sens à la scène. Le choix des plans, de leur durée, du cadrage, de l'éclairage... est donc primordial.

**Exemple de film (site sens critique) :**



## Mon garçon (2017)

1 h 30 min. Sortie : 20 septembre 2017. Drame

Film de [Christian Carion](#)

### Annotation :

«On a tourné le film dans l'ordre chronologique, en six jours, et j'étais comme dans un jeu de rôles. Christian Carion m'a donné rendez-vous un jour à Gare de Lyon, je suis arrivé avec ma petite valise, et là, le film démarrait. Il était déjà en train de me filmer. Ils m'ont donné un portable, et là j'étais parti dans l'histoire. Je me suis retrouvé à devoir réagir à des situations totalement folles, toute la journée, sans interruption, sans couper. Il n'y avait qu'une seule prise par scène. On se retrouve dans une liberté folle, car on ne joue plus, on vit»

(Interview presse de Guillaume Canet)

# STORYBOARD

TITRE

SCÈNE N°

PAGE ... /...

Plan n°

Plan n°

Indications de cadrage / mouvements de caméra

Indications bande son

Indications dialogues

Indications de cadrage / mouvements de caméra

Indications bande son

Indications dialogues

Plan n°

Plan n°

Indications de cadrage / mouvements de caméra

Indications bande son

Indications dialogues

Indications de cadrage / mouvements de caméra

Indications bande son

Indications dialogues

Plan n°

Plan n°

Indications de cadrage / mouvements de caméra

Indications bande son

Indications dialogues

Indications de cadrage / mouvements de caméra

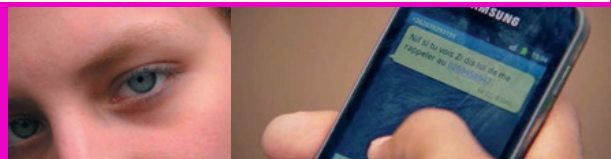
Indications bande son

Indications dialogues

# CADRAGES - ÉCHELLES DE PLAN ET ANGLES DE PRISE DE VUE

## Très gros plan

Il renforce l'intensité dramatique de l'action en désignant clairement au spectateur un détail important de la scène.



## Gros plan

Très significatif, il fragmente l'espace en focalisant le regard du spectateur sur l'expression d'un visage ou sur un élément particulier d'une scène.



## Plan rapproché

Il isole l'acteur du contexte général et concentre l'attention du spectateur sur son attitude. Il est aussi souvent utilisé pour filmer la proximité entre 2 personnages



## Plan américain

Inventé pour cadrer les héros de western avec leurs revolvers, il concentre l'action sur le personnage.



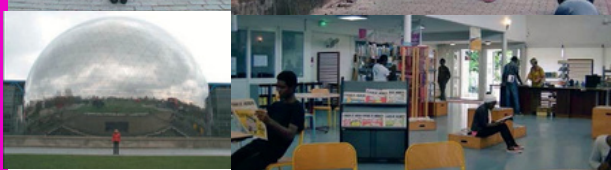
## Plan moyen

Il capte le personnage en pied. Il permet de mettre en valeur l'action et le déplacement de l'acteur.



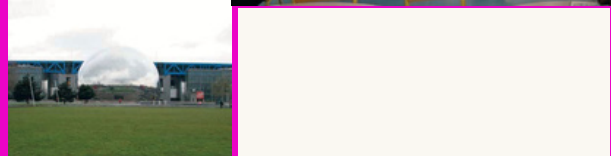
## Plan général

Il permet de situer le personnage dans son contexte. Il sert souvent d'introduction à une nouvelle scène.



## Plan d'ensemble

Il embrasse le décor dans son entier. Il sert souvent à montrer l'ampleur d'un paysage ou d'une action spectaculaire, par exemple, une scène de foule.



## Angle normal

Il correspond à l'angle normal de vision. L'image est objective et ne vise pas à produire d'effet.



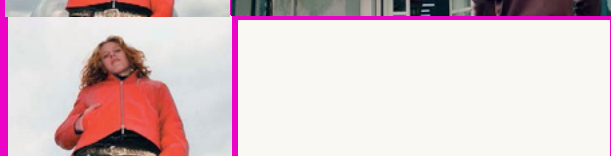
## Contre-plongée

Elle permet de mettre en valeur le personnage en le grandissant. Selon le contexte, elle peut magnifier le sujet ou, au contraire, le rendre plus terrifiant.



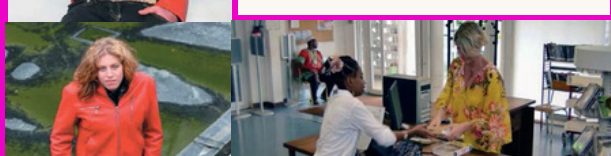
## Contre-plongée verticale

Très expressive, elle donne une impression de très grande puissance au sujet qui semble dominer l'action.



## Plongée

Elle est généralement utilisée pour accentuer une situation de faiblesse du personnage en diminuant sa taille apparente.



## Plongée verticale

Très spectaculaire, elle donne une impression d'écrasement total du personnage.



# RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

- Les fiches activités de la Ligue de l'Enseignement
- Les fiches activités du site belge "Action Media Jeunes"
- Télécharger le tuto "iNSHOT" du site Action Media Jeune

