

Fiche pédagogique

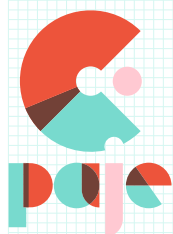
La chrono- photographie

Principe de faire défiler des images imprimées, de photos qui ont été retouchées manuellement.



**Jeunes
Pensées
Pixels**

c-paje.be



Le Collectif
pour la Promotion
de l'Animation
Jeunesse Enfance
est une Organisation
de Jeunesse
reconnue par
la Fédération
Wallonie-Bruxelles

C-paje ASBL
rue Henri Maus 29
4000 Liège
T. 04 223 58 71
F. 04 237 00 31
BE36 0010 7453 5381

www.c-paje.be

Sommaire

- . C'est quoi la chronophotographie?
- . Différentes techniques pour amorcer/déclencher la création d'une histoire
- . Différentes techniques pour accompagner la création d'une histoire
- . Prise de vues
- . Interventions graphiques sur les images imprimées
- . Montage vidéo
- . Annexes

C'est quoi, la chronophotographie ?

La **chronophotographie** (du grec *kronos*: temps, photos, lumière, et *graphein*: enregistrer) désigne une technique photographique qui consiste à prendre une succession de photographies, permettant de décomposer chronologiquement les phases d'un mouvement, d'une histoire. Le mode de prise de vues en rafale moderne est de la chronophotographie. Ensuite, les photos prises sont photocopiées (en noir et blanc).

Chacun ajoute, sur les différentes photocopies, des éléments graphiques (des décors, des accessoires, des costumes aux personnages, de nouveaux personnages...) et/ou du texte, à l'aide de différents matériaux (marqueurs, crayons, fil de laine...). Quand le travail d'illustration des photocopies est terminé, l'ensemble est scanné et intégré dans un logiciel de traitement d'images, qui permettra également l'ajout de sons (musiques, bruitages). Ce programme permettra de faire défiler les images à la vitesse choisie. La chronophotographie est donc une variante du *stop motion*.

Les objectifs

Au terme de l'activité, les participants seront capables de :

- Créer une histoire (situation initiale, événement déclencheur, périodes, situation finale)
- Interpréter l'histoire créée uniquement par l'expression corporelle
- Illustrer, avec différentes techniques, des images imprimées noir et blanc et ainsi ajouter une nouvelle dimension à l'his-

toire créée (par l'ajout de nouveaux éléments) afin de renforcer sa lisibilité

- De bonifier l'histoire créée par l'ajout de bruitages et musiques

L'intérêt

La chronophotographie est un **moyen d'expression** riche et créatif. Il donne la possibilité aux participants de faire passer un **message** (en l'occurrence, dans ce contexte précis, sur la thématique d'Internet) par la création d'une histoire qui les touche et selon un mode de communication qui leur parle (au final, la chronophotographie prendra l'aspect d'un **clip** qui pourra être diffusé sur le net). Quant à l'illustration des images imprimées, tout est possible (ou presque...) graphiquement parlant. Outre un aspect purement **esthétique**, cette technique d'ajout d'éléments permet d'emporter l'histoire dans des **contrées insoupçonnées** (un monstre, un vaisseau spatial... peuvent intégrer le récit). Pour les participants qui ne veulent pas que leur image soit reconnue, des modifications bien placées permettent de rendre les personnes **méconnaissables**. Enfin, nous avons constaté que cette technique est exigeante (une multitude de photocopies devront être retravaillées). Cela suppose donc une vraie rigueur, une vraie organisation, une vraie participation de tous... et donc une vraie collaboration de tous les participants. Assurément, la chronophotographie est une activité qui développe le **collectif**, le vivre-ensemble/faire-ensemble.

Différentes techniques pour amorcer/déclencher la création d'une histoire

La chronophotographie offre aux participants la possibilité de créer une histoire. Mais que dire? Qui? Quoi? Quand? Où? Comment éviter le blocage devant la page blanche? Nous sommes, ici, au cœur de la création et donc nous sommes, ici, au cœur des difficultés: comment amener tous les participants à créer l'histoire qui traduira au mieux leurs envies, leurs revendications, leurs idées? Vous trouverez, ci-dessous, des techniques d'aide à la création, des supports. Ils permettront aux participants d'entrer plus facilement dans l'univers de leur nouvelle histoire, ils poseront parfois une sorte de cadre... mais ne nous leurrons pas: il faudra, à un moment donné, entrer de plain-pied dans le processus de la création pure et dure qui suppose des moments de questionnements, de doutes, d'essais et erreurs, mais aussi de joie, de satisfaction et d'euphorie. Avec ces différentes techniques, nous ne visons certes pas l'exhaustivité. Évidemment. La toile regorge d'exemples à tire-larigot. Enfin, vous, cher lecteur, chère lectrice, êtes le ou la seul(e) à pouvoir déceler la pertinence d'une activité avec votre groupe. Certaines techniques fonctionnent mieux avec certains qu'avec d'autres. Prêt pour un petit balayage?

Super-héros

Principe

Dessiner, notamment par décalquage, un super-héros et lui attribuer différents attributs en lien avec une thématique.

Durée

2 x 1 h

Âge

À partir de 6 ans

Objectifs opérationnels

Au terme de l'activité, les participants seront capables de :

- Créer graphiquement un super-héros, lui attribuer un costume, un attirail, des accessoires, un super pouvoir
- Intégrer le personnage créé avec des données vues précédemment (ici, en rapport avec Internet)

Déroulement

- **1^{er} étape :** élaborer en grand groupe un réservoir de mots découlant de l'image du super-héros (des collants, une cape, un masque, des gadgets...)
- **2^e étape :** dessiner le contour et transformer. Différents gabarits de supers-héros pêchés sur Internet sont mis à disposition des participants. À chacun de choisir celui qui lui plaît.
 - Placer le gabarit sous la feuille plexi.
 - Fixer avec un papier collant.
 - Reproduire avec le feutre noir indélébile le contour du super-héros sur le plexi.
 - Ne pas hésiter à transformer le gabarit de base (grossir la tête...) et à ajouter des éléments repris dans le réservoir de mots comme le masque sur le visage, le costume, ses ornements...
- **3^e étape :** colorier. Dessiner et colorier à l'aide de l'acrylique ou des Poscas sur le VERSO du plexi.

- **4^e étape** (facultatif) : construire le décor où évolue le super-héros.
 - Découper dans des magazines des éléments illustrant le décor, détourner les photographies, une assiette peut devenir une lune.
 - Penser « perspective atmosphérique », couleurs chaudes devant et froides à l'arrière.
 - Coller ces éléments sur la feuille A4 de la photocopie.
 - Le plexi se placera devant.
- **5^e étape** : trouver un nom. Donner un nom à son super-héros (en rapport avec ses super pouvoirs). Écrire une petite phrase qui décrira ses super pouvoirs.

Matériel

- Feuille A4 PVC (plexi) de fine épaisseur (180 microns), transparente
- Feutres indélébiles noirs
- Couleurs acryliques, pinceaux, palette, Poscas
- Photocopies N/B de la silhouette de plusieurs types de héros
- Magazines
- Colle en tube
- Ciseaux

Intérêts

On arrive avec cette technique à des résultats bluffants. Les participants seront inévitablement fiers de leur création.

Des points soulevés par la thématique seront mis, sans que les participants s'en rendent forcément compte, en exergue.

Point d'attention

Parce qu'à un moment donné, les participants sont complètement accaparés par l'esthétisme de leur dessin, il est important de leur rappeler qu'ils n'oublient pas le genre de pouvoir (en lien avec la thématique) qu'aura leur héros et de les inciter à ajouter des accessoires, des gadgets (ceux-ci pourront les aider plus tard).

Prolongements possibles en vue de créer une histoire

1. Lancer les participants dans des impros dans lesquelles ils devront incarner leur super-héros. On débrieife : qu'est-ce qui a fonctionné ? Qu'est-ce qui a moins fonctionné ? Re commençons l'histoire en modifiant – ou pas – certains points.
2. Par groupe de 3 ou 4, intégrer les supers-héros créés dans une planche de BD (avec un début, des péripéties, une fin).
3. Représenter son super-héros dans un tableau vivant qui décrira une idée spécifique : le participant peut faire appel à autant de figurants souhaités pour représenter son idée. Bien insister qu'au final, tout le monde doit prendre une position figée.
4. Se lancer dans un *speed dating* : chacun attribue à son super-héros un défaut (en plus de son super pouvoir/qualité) et rencontre un autre participant. Ensemble, deux par deux donc, ils s'interrogent sur leur super-pouvoir respectif ainsi que sur leur faiblesse. Ensuite, la consigne est de trouver – dans un temps déterminé – une action commune entre ces deux personnages : « Avec mon défaut (ou avec ma qualité) et avec ta qualité (ou défaut), nous allons mener telle action ». Cela va donner naissance à une phrase.

Exemple : mon super-héros lance des décharges électriques ; celui de mon partenaire vole. L'action/la phrase pourrait être : « Je rallume les lumières de la ville en étant sur le dos de mon partenaire qui vole tel un tapis volant ».

De nouveaux duos se forment, de nouvelles phrases se créent. Toutes ces phrases seront source d'inspiration...

Ressources

Télécharger des silhouettes de super-héros libres de droits.

Photo-langage

Principe

Choisir parmi un panel de photos celle qui nous interpelle (en fonction d'une thématique) et argumenter son choix

Durée

1 h

Âge

À partir de 8 ans

Objectifs opérationnels

Au terme de l'activité, les participants seront capables de :

- Opérer un choix
- Utiliser une image pour traduire ses opinions
- Argumenter de façon pertinente

Déroulement

- Les participants sont disposés en cercle, assis. Au centre, une panoplie d'images est disposée devant eux – dans notre cas, toutes en lien direct ou indirect avec Internet.
- Les participants sont invités à fouiller puis à choisir celle qui leur parle, leur coup de cœur ou coup de gueule.
- Une première personne explique son choix (Qu'évoque la photo? Y voit-elle une injustice? Se sent-elle proche de ce qui est représenté sur la photo?...); elle a une pelote de laine en main.
- Toute personne qui trouve un lien positif ou négatif entre son image et celle qui vient d'être présentée appelle la pelote de laine, donne ses arguments et garde un bout de la pelote avant de la renvoyer à la personne suivante.
- L'image de la toile d'araignée qui symbolise les liens et connexions entre les gens, ainsi que l'aspect systémique des problématiques que l'on travaille, apparaît.

- Après avoir entendu les arguments des uns et des autres, chacun est amené à proposer un mot qui résume au mieux sa photo.
- Tous les mots sont notés.
- Des sous-groupes sont constitués et sont invités à prendre 3 mots. Mots qui devront se retrouver dans l'histoire à inventer; ils y prendront une place prépondérante.
 - NB: ce qui a été énoncé durant l'exercice de la toile d'araignée ressortira d'une manière ou d'une autre dans les futures histoires.

Matériel

- Des photos (en lien avec la thématique ciblée) plus nombreuses que le nombre de participants.
- Une pelote de laine.

Intérêt

Cette animation favorise l'écoute et la bienveillance. Elle permet aussi de brasser une multitude d'opinions, elle favorise un vrai scannage des idées liées à la thématique.

Prolongements possibles en vue de créer une histoire

1. Photo-calligraphie: sur base de l'image choisie lors du photo-langage, décalquer une partie de l'image pour ensuite y ajouter un titre, un slogan, une phrase-choc afin d'illustrer une idée, une réflexion, un questionnement... Les différentes illustrations créées peuvent trouver leur place dans le *story-board* de la future histoire.
2. Raconter une histoire dans laquelle il faudra inclure «X» mots relevés précédemment. Le faire de façon individuelle ou sous la forme du conte arabe (chacun raconte un fragment de l'histoire, l'animateur désigne à chaque fois le narrateur). Ensuite, on peut demander de jouer, théâtralement parlant, l'histoire créée (cela permet de la rendre beaucoup plus concrète. De plus, les dysfonctionnements seront mis

en évidence plus facilement et les idées de remédiation fuseront inévitablement).

Mots en pyramide : «16 mots»

Principe

Faire des associations d'idées avec différentes paires de mots pour arriver à 1 mot final.

Durée

1 h

Âge

À partir de 8 ans

Objectifs opérationnels

Au terme de l'activité, les participants seront capables de :

- Trouver un mode de fonctionnement avec un partenaire ; proposer/accepter des compromis
- Argumenter ; aiguïser leur pensée

Déroulement

- L'animateur récolte, sous forme de *brainstorming*, 16 mots en lien avec la thématique.
- Ensuite par équipe de deux, les participants vont devoir associer, de façon aléatoire, les 16 mots en 8 paires de 2 mots.
- Chaque paire de mots associés donnera lieu à un nouveau mot (mot qui ne peut pas se retrouver dans la liste initiale des 16 mots). Cela suppose discussion et échanges... voire compromis.
- Il restera ainsi 8 mots avec lesquels les participants constitueront 4 paires de mots, pour ensuite les associer par 2. 4 nouveaux mots vont apparaître.
- Même principe : les 2 paires de mots vont donner lieu à 2 nouveaux mots. Ces derniers permettront d'arriver à un dernier mot.

Matériel

- De quoi écrire, un tableau (ou grande feuille), des feuilles, des crayons

Intérêt

On explore, on creuse en profondeur quelques champs sémantiques. Quand on pense avoir fait le tour de la question, de nouveaux mots viennent à l'esprit.

Points d'attention

- Il est toujours intéressant de découvrir comment chaque duo est arrivé à son mot final, quelles histoires il s'est raconté. Cela prend du temps. Afin de couper la poire en deux, nous demandons à chaque duo de dire sa colonne de 4 mots, puis nous notons (au tableau ou sur une grande feuille) la colonne de 2 mots. Enfin, il est demandé aux autres participants de deviner le mot ultime (il n'y a évidemment pas de bonnes ou mauvaises réponses), l'intérêt est juste de présenter les différentes interprétations.
- Cette animation peut aussi être déclinée en grand groupe : les associations d'idées se font de façon collective. À l'animateur de veiller à ce que la parole soit bien répartie.
- Elle peut aussi se décliner avec de jeunes enfants (qui ne savent pas encore lire). Dans ce cas, on utilisera des pictogrammes (ou des illustrations) parmi une vaste banque de données. Le principe est identique : 16 pictogrammes sont présentés ; on associe, au hasard, 8 paires de pictogrammes qui donneront naissance, après discussions et échanges, à de nouveaux pictos. Ainsi de suite jusqu'au dernier.

Prolongements possibles en vue de créer une histoire

1. Continuer, selon le même principe, avec le dernier mot des différents sous-groupes pour arriver à un ultime mot commun. Ce mot pourra être le titre de notre future histoire ou le mot « moteur », inspirant pour son contenu.

- Intégrer les mots ultimes dans une histoire que nous inventerons (par narration, par écrit, par le dessin ou par le jeu théâtral).
- Élaborer une définition de la thématique qui nous occupe en plaçant obligatoirement le dernier mot des différents sous-groupes. Cette définition nous permettra d'y voir plus clair par rapport aux messages que nous voudrions faire passer dans la future histoire.

Conte arabe : «Heureusement/ Malheureusement»

Principe

Créer collectivement une histoire par la parole

Durée

1 h

Âge

À partir de 8 ans

Objectifs opérationnels

Au terme de l'activité, les participants seront capables de :

- Développer leur imaginaire et leur imagination
- Affûter leur écoute
- S'exprimer de façon claire et intelligible par la parole
- Amorcer la création d'histoire

Déroulement

Le groupe s'installe en cercle et une personne commence à conter une histoire. La personne à sa gauche enchaîne en continuant par « malheureusement », la 3^e par « heureusement », et ainsi de suite en respectant l'alternance de malheureusement/heureusement.

Matériel

Pas de matériel nécessaire

Intérêt

- Créer une histoire cohérente, plaisante
- Travailler en groupe

Point d'attention

Très souvent, les participants commençant par « malheureusement » font mourir le héros principal. Ensuite, ce dernier ressuscite miraculeusement. Puis meurt à nouveau. etc. En donnant, au préalable, la consigne que personne ne mourra dans notre histoire, on arrive à des résultats beaucoup plus riches et intéressants.

Retour d'expérience

Nous avons repris les points forts de ce jeu pour mettre en évidence l'importance du décor, les détails, l'action, les conséquences, l'ambiance, les autres personnages, le héros...

Prolongement possible en vue de créer une histoire.

On demande à une personne de redire l'histoire qui vient d'être créée, ensuite l'ensemble des participants l'interprètent, théâtralement parlant : les uns tiennent les différents rôles, d'autres font des éléments de décor, du bruitage. Si l'histoire convient à tous, on la peaufine, on la retravaille par petites touches. On peut l'écrire.

Carte d'identité Smartphone

Principe

Compléter la carte d'identité d'un Smartphone imaginaire

Durée

1 h

Âge

À partir de 8 ans

Objectifs opérationnels

Au terme de l'activité, les participants seront capables de :

- Réfléchir à l'utilisation du Smartphone, ses forces, ses faiblesses
- Mettre en avant un des types de relation possible à l'objet
- S'interroger sur nos propres rapports aux objets de télécommunication

Déroulement

- Répondre individuellement aux différentes questions présentes sur le questionnaire ci-après afin de construire la carte d'identité de son Smartphone :
 - Nom d'utilisateur ?
 - Quel âge a ton Smartphone ?
 - D'où vient-il ?
 - À quel style appartient-il ?
 - Combien a-t-il coûté ?
 - Combien de temps vas-tu vivre avec lui ?
 - Que lui réserve l'avenir ?
 - Quel est le but de sa vie ?
 - Quels sont ses supers pouvoirs ?
 - Quelles sont ses forces ?
 - Ses faiblesses ?
 - Qui sont ses amis, ses ennemis ?
 - Combien et comment tu l'aimes ?
 - Est-ce que tu prends soin de lui ?
 - Quel est l'endroit le plus improbable où tu l'as déjà utilisé ?
 - Qu'est-ce qui le protège et que protège-t-il ?
 - Quels sont les jeux préférés de ton Smartphone ?
 - De quoi est-ce que ton téléphone se nourrit ?
 - Quand est-ce qu'il se repose ?
 - Plutôt nocturne ou plutôt diurne ?
 - Est-ce que ton téléphone t'aide à te sentir libre ?
 - Quel message ton Smartphone a-t-il à communiquer au monde ?
 - S'il avait existé par le passé, qu'aurait-il été ?
- Échanger en grand groupe ses réponses

Matériel

Autant de copies de la fiche carte d'identité que de participants

Intérêt

Se poser des questions sur un objet qui nous est tellement familier permet de prendre du recul, de se remettre en question sur nos pratiques, de mieux comprendre les enjeux de la citoyenneté numérique.

Prolongements possibles en vue de créer une histoire

1. Annoncer qu'on va ensuite passer à tout autre chose qui n'a rien à voir avec l'activité menée (ce n'est pas vrai, mais si on dit que c'est la suite, on va trop influencer et conditionner les participants) et inviter les participants à un petit moment de poésie ou d'humour : chacun reçoit 2 bouts de papier. Sur le premier, on leur demande de compléter ceci : « *Le Smartphone de...* » (on les invite à évoquer quelqu'un.) Sur le deuxième, chacun complète le bout de phrase suivant : « *c'est comme...* ». On rassemble les papiers en séparant bien les 2 tas (« *le Smartphone de...* » ET « *c'est comme...* »). Vient le moment le plus agréable : on pioche de façon aléatoire un papier du premier tas et on l'associe avec un du 2^e tas. On obtient ainsi des phrases saugrenues, absurdes ou étrangement réalistes.

Quelques exemples déjà réalisés : « Le Smartphone de Donald Trump, c'est comme du pain pourri. » ; « Le Smartphone de Florian, c'est comme manger du yaourt à l'envers. » ; « Le Smartphone de ma grand-mère, c'est comme un mammoth décongelé. » Parfois on se retrouve avec une phrase complètement improbable qui, a priori, ne veut rien dire. L'intérêt est d'y trouver et d'y mettre du sens.

- NB : cette activité est une variante du cadavre exquis.
 - NB² : elle peut être mise aussi en lien avec l'activité des « Mots en pyramide ».
- Dans ce cas, on prendra, au hasard,

un des mots de la liste et on l'associera avec un « c'est comme...qui... »

- NB³: cette activité va amener du délire, du surréalisme. Cela peut donner une couleur, une atmosphère intéressante à la future histoire.

2. Avec du *tape*, l'animateur dessine au sol un grand carré. Un participant s'y place et énonce un des éléments inscrits sur sa « carte d'identité » dont il pense être le représentant unique.

Exemples : « Je suis le seul dont le Smartphone a été fabriqué en Belgique » ; « Je suis la seule personne dont le téléphone a été volé », « Je suis le seul qui possède un Smartphone connecté à la 5G »... Quand il s'avère que quelqu'un d'autre du groupe possède un élément similaire sur sa fiche identité, il rejoint lui aussi le carré et ainsi de suite...

- NB: cette activité a pour but de décroiser les systèmes de pensées et de mener une réflexion collective. Elle encouragera les participants à créer une histoire commune.

Impros

Principe

À partir de thèmes donnés par l'animateur ou les participants, jouer des saynètes de quelques minutes. Garder ensuite les moments pertinents.

Durée

2 x 1h

Âge

À partir de 8 ans

Objectifs opérationnels

Au terme de l'activité, les participants seront capables de :

- Construire/créer, à plusieurs, une histoire selon un processus
- Développer l'imaginaire en partant d'un fait donné

- Se mettre dans la peau de...
- Explorer le registre émotionnel (par l'expression corporelle et la parole)
- Créer du lien entre les jeunes

Déroulement

- Chacun écrit sur un bout de papier un thème en rapport avec la thématique abordée (un peu comme si c'était le titre d'un livre ou d'un film).
- Les participants se placent « en réserve », c'est-à-dire qu'ils se mettent à l'extérieur de l'espace de jeu et adoptent une attitude qui traduit qu'ils sont prêts à monter sur scène.
- Un papier est tiré au hasard, le thème est lu.
- Un premier participant (celui qui le « sent ») entame l'impro (par son jeu, il définit le lieu, l'époque ; il présente un personnage avec différentes caractéristiques, physiques et comportementales). Un deuxième lui emboîte le pas, entre dans l'univers créé par le premier et propose divers rebondissements. Une troisième personne peut intervenir, une quatrième...
- L'animateur arrête l'impro quand il estime que les comédiens sont arrivés au dénouement.
- On débriefe l'histoire vécue : ce qui a fonctionné, ce qui a moins bien fonctionné, pourquoi ?
- On rejoue, éventuellement, l'impro (en entier ou certains extraits).

Matériel

Un espace suffisant qui fera office de scène (min. 3 x 3 m)

Intérêts

- Cette technique donne l'occasion à certains participants de se révéler aux yeux des autres. Ils vont trouver là un moyen d'expression, parfois inconnu, qui leur va sur mesure.
- En très peu de temps (le temps d'une impro, à savoir entre 3 et 5 minutes), beaucoup d'idées vont être jetées sur le tapis (toutes ne seront pas forcément

géniales, il faudra sans doute faire un tri). Assurément, cette animation rime-
ra avec dynamisme et foisonnement.

- En impro, tout est possible. Un garçon peut jouer le rôle d'une fille et réciproquement. On peut incarner son pire ennemi ou quelqu'un qu'on désapprouve. Ce n'est pas inintéressant, cela permet de comprendre la logique de l'autre.

Points d'attention

- On peut imaginer un temps de concentration avant de commencer le jeu. La trame de l'histoire serait définie (Quand se passe l'histoire? Qui est le ou les héros? Que lui/leur arrive-t-il? Comment va/vont-il(s) s'en sortir?...). Cette pratique a un côté rassurant; d'un autre côté, on perd énormément en spontanéité, on passe par un processus cérébral qui fige beaucoup plus le jeu émotionnel.
- Veiller à ce que tous les participants interviennent au moins une fois lors de l'activité (sans forcer qui que ce soit... évidemment).
- Cet outil donne des résultats surprenants et remarquables. Toutefois, il suppose, au préalable, un certain entraînement. On ne va pas lancer les participants dans le grand bain comme ça sans certains dispositifs d'apprentissage. Il y a toutes sortes d'exercices préparatoires (dans lesquels on travaillera l'imaginaire, la confiance, la répartie, l'écoute, la présence scénique, la création de personnages...).

Bibliographie

theatreinstantpresent.org

theatrons.com

activisere.com

Différentes techniques pour accompagner la création d'une histoire

Nous avons à présent des tas d'idées, des morceaux d'histoire plus ou moins construits. Il va falloir structurer le tout, le rendre cohérent et compréhensible afin que la prise des photos ne soit plus qu'un jeu d'enfant. On vous propose de passer par l'écrit, le dessin et l'expression théâtrale.

Écrit

Transcrivons les idées dans les bonnes cases, complétons celles laissées vides. Voir en annexe la *fiche scénario* à compléter en sous-groupes (entre 4 et 6, c'est parfait)

Dessin

Réalisons un *story-board* (« C'est quoi un *story-board*? Montrons un exemple... ») de notre histoire en complétant *le tableau en annexe*. Dessinons sommairement les personnages, précisons les futurs décors et accessoires, c'est-à-dire ceux que l'on rajoutera dans les interventions graphiques sur les images imprimées, ajoutons-y des mots-clés.

Expression théâtrale

Il n'y a pas de miracle: avant la première, il faut des répétitions (dans notre cas, il s'agit de la prise des photos). On ne peut trop vous suggérer que de jouer la scène une, deux, trois... fois, pour du beurre. C'est là qu'on va pouvoir déceler les incohérences ou imprécisions, c'est là qu'on pourra réajuster une dernière fois. Au lieu de prendre la photo, l'anima-

teur tapera dans les mains ; cela permettra aux participants de bien prendre conscience des moments clés dans leur histoire.

Prises de vues

Durée

2 × 1 h

Matériel

- Un appareil photo disposant de préférence du mode rafale (icône : petit bonhomme qui court ou icône « cadres qui se superposent »)
- Un pied d'appareil photo (facultatif) ou une table ou une tablette avec un pied (facultatif)
- Les éléments minimalistes dont les jeunes ont besoin : chaises, bancs...
- Du *tape*
- Des projecteurs LED (facultatif)

Déroulement

1^{re} étape

- Choisir un cadre qui ne soit pas à contre-jour ; avec le moins d'éléments possible (un mur blanc, de briques...), clair et uni de préférence. Il est important d'être vigilant à la luminosité : la scène photographiée doit être suffisamment éclairée (les photocopies seront tirées en noir et blanc : les zones sombres feront tache).
 - NB : selon le scénario, il est tout à fait envisageable de prendre les photos dans un élément naturel (rue, parc, pièce d'une maison...). Dans ce cas de figure, les ajouts graphiques ressortiront plus difficilement.
- Poser son appareil ou tablette sur un pied. Si l'on n'a pas de pied à disposition, une table suffit.
 - NB : l'appareil photo est plus facile d'utilisation et l'image est de meilleure qualité : gain de temps. Mais la

tablette est peut-être à portée de plus de jeunes et/ou encadrants.

2^e étape

- Marquer si nécessaire les limites du champ par des lignes de *tape* au sol ou des objets. Montrer aux participants sur l'écran de l'appareil le cadre dont ils disposent pour jouer leur scène.
- Disposer les éléments dont le groupe a besoin : chaises, tables... (minimaliste car le reste des éléments sera dessiné).

3^e étape

- Faire une dizaine d'images en guise d'essai : pour cela activer le mode rafale (en général sur la molette supérieure de l'appareil photo). Si vous n'en disposez pas, utilisez le mode automatique et donner comme consigne « un clic = un micro mouvement » (clic = interrupteur appareil photo). Les jeunes jouent ainsi un morceau de la scène, micromouvement par micromouvement.
 - NB : le rythme est plus lent sans mode rafale.
- Le test des 10 images permet de montrer aux participants ce que ça donne, ce qu'il faut améliorer pour la compréhension du message. Pour avoir un aperçu, il suffit de remonter le fil des images, puis de les faire défiler sur l'écran de visionnage vers la droite (sens de lecture visuelle).

4^e étape

- Effacer les images du test, débriefer avec les jeunes sur les améliorations, répéter plusieurs fois si besoin puis enfin réaliser les prises de vue finales.

5^e étape

- Les faire défiler sur l'écran, vérifier que tout est compréhensible.

Points d'attention

- 24 images correspondent à ±2 secondes d'animation (selon la vitesse choisie). Les animations ne doivent pas systématiquement être à la même vitesse.
- Le mieux est d'avoir minimum 10 images par seconde.

- Si on utilise le mode rafale, cela suppose qu'il y aura une quantité importante de photos. Après, il faudra trier et éliminer les photos trop redondantes (on va se retrouver avec une multitude de photos décrivant plus ou moins la même action). Ne perdons pas de vue qu'il faudra illustrer chaque photocopie... Le nombre idéal d'images : entre 40 et 70 (selon les scénarios).
- À l'instar des films muets, il est possible de prévoir des passages écrits (placés çà et là) pour aider à la compréhension. Passages écrits que l'on pourra aisément dupliquer lors du montage afin que la lecture soit optimale.
- S'il y a trop peu d'images, possibilité de photocopier deux fois les mêmes images afin d'intervenir graphiquement différemment sur une même image.
- Avec cette technique, il est possible de créer des illusions de « tours de magie » à la façon de Georges Méliès. En effet, il est possible de faire apparaître/disparaître des objets ou des personnes d'une image à l'autre.

Interventions graphiques sur les images imprimées

Durée

2 x 1 h

Matériel

- Des Poscas de toutes les couleurs (ou des marqueurs à l'acrylique d'une autre marque)
- Des feutres noirs fins
- Des crayons gris
- Les impressions noir et blanc des photographies + scénarios (+ super-héros et story-board... si réalisés)
- Des feuilles blanches
- Matériel varié (selon les envies... et les compétences): collages, broderies, tampons, travail noir et blanc, émoticônes à découper et/ou à créer, papier carbone, plexi, magazine, images trouvées sur le net...
 - NB: PAS DE PASTELS GRAS (pas idéal pour la vitre du scanner) !

Objectifs opérationnels

- Illustrer des impressions en noir et blanc à l'aide de marqueurs acryliques colorés.
- Créer un décor relatif au scénario écrit en groupe.
- Faire varier le décor et les personnages dans le temps (= chron).
- Participer à la création collective.
- Transformer, parodier des images réalistes (photographies) à l'aide de son imaginaire

Déroulement

C'est intéressant d'imprimer les images en noir et blanc et d'intervenir graphiquement avec de la couleur. Le côté réel et irréel est beaucoup plus marqué. Les photos seront imprimées en mode paysage.

1^{re} étape : numéroté

- Chaque groupe numérote le verso des feuilles, dans l'ordre chronologique (au crayon pour ne pas que cela perce).
- Se remémorer notre histoire, prendre notre story-board, notre scénario et nos super-héros (si réalisés). Ils seront des repères temporels précieux.

2^e étape : observation

- Chaque groupe va visionner ensemble la succession des images.
- Repérer dans ces images : ce qui est en mouvement/ce qui ne l'est pas ; ce qui se transforme/comment ?

3^e étape : se répartir l'ouvrage

- Par exemple, le groupe décide que « X » fera à chaque fois le décor, pendant que

« Y » fera le personnage numéro 1 et « Z » le personnage numéro 2 sur toutes les images. On peut aussi décider de se répartir les feuilles par ordre numérique ; ainsi chaque participant dessinera tous les éléments (décor, costumes de personnages...). Il faudra impérativement bien communiquer sur les codes couleurs/formes.

- Si des supers-héros interviennent dans l'histoire, on peut partir du principe que chacun dessine son propre super-héros.
- Pour respecter la variation des éléments dans l'ordre logique du temps, remettre de temps en temps les feuilles côte à côte dans l'ordre chronologique.

4^e étape : dessiner/colorier

- Dessiner au crayon les différents éléments du décor : table, Smartphone, cactus, bulles de conversation... (selon le scénario). Il est aussi possible de dessiner directement sur les impressions au posca ou au feutre noir indélébile. Cela prendra moins de temps, mais le risque est de devoir faire d'autres photocopies.
- Dessiner les éléments des personnages : costumes, expression, coiffure, gadget, rayon laser...
- Faire varier les divers éléments en fonction des actions qui se déroulent.

Exemple : Si une météorite a brûlé une partie des cheveux de Interman dans l'acte 1, cela signifie que dans l'acte 2, je dessinerai Interman avec une moitié de cheveux sur la tête jusqu'à la fin de l'histoire (sauf si un produit miracle les fait repousser dans l'acte 3).

- Colorier au Posca les différents éléments (en fonction de ce qui a été réparti en groupe).
- S'il y a des dialogues indispensables, les écrire au préalable au crayon, assez grands pour que cela soit lisible. Privilégier les phrases courtes pour avoir le temps de les lire. On peut aussi éventuellement décomposer la phrase : un ou deux mots par image et donc plusieurs fois la même photo.
- Une fois que les dessins sont coloriés, on peut les bonifier en utilisant des

feutres noirs fins indélébiles pour souligner certains traits, certains mouvements et pour faire ressortir le texte.

5^e étape : finalisation

- Prendre une feuille A4 soit la première du lot d'impression (si la place le permet), soit une feuille vierge, et y écrire le titre de l'œuvre.
- Prendre une deuxième feuille A4, la placer en paysage, écrire « Réalisé par », suivi des prénoms (ou surnoms) des participants, puis une autre feuille pour le nom de l'association ou de l'école par exemple.
- Ces feuilles seront intégrées dans le montage de la chronophotographie. Elles pourront être doublées voire triplées au scanage pour être lues plus facilement.

Points d'attention

Dans la dernière ligne droite du travail, il est nécessaire d'étaler toutes les photos dans l'ordre chronologique afin de repérer les oublis, les manquements, les erreurs. Et de réajuster le tout.

Bibliographie et ressources

Pour étudier le mouvement :

Quand la science inspire l'art : futurisme et chronophotographie, Claire Le Thomas, Histoire par l'image.

Pour des idées d'interventions graphiques sur vos photos :

Alana Dee Haynes : [site](#) + [Instagram](#)

Montage vidéo

Durée

2 × 1h

Matériel

- Un scanner
- Un ordinateur par groupe
- Un programme de montage vidéo

Bibliographie et ressources

Objectifs opérationnels

- Découvrir la base du cinéma et des images animées.
- Réaliser un film court associant photos et dessins animés.
- Être autonome pour le montage et la conversion de base des vidéos. Choix des plans, insertion de transitions, insérer une image, enregistrer des bruitages, modifier le son, ajouter de la musique...
- Connaître des outils gratuits pour le montage et la conversion vidéo et son.
- Avoir conscience et savoir comment respecter les droits d'auteurs.
- Être capable d'exporter une vidéo afin de la diffuser.

Déroulement

Importer les images et les sons

- Scannez dans l'ordre les images en format JPEG et rangez-les dans un dossier. Veillez à les nommer dans l'ordre.
- Importez les sons enregistrés ou téléchargez les sons trouvés sur Internet (voir sites de références) dans un dossier. Veillez à nommer vos fichiers afin de les différencier et de pouvoir facilement les identifier lors du montage.

Créer un projet vidéo dans Windows

Pour exemple, nous allons utiliser l'application de montage inclus dans Windows, car bien qu'elle ne soit pas très poussée au niveau des fonctionnalités, elle est facile d'accès et dis-

ponible gratuitement à partir de Windows 10. Les versions précédentes disposent du programme Windows Movie Maker qui fonctionne globalement de la même façon. À l'intérieur de l'application Photos intégrée à Windows 10 se trouve une application de montage vidéo.

- Lancez l'application Photos. Son raccourci se trouve dans le menu *Démarrer*.
- Dans l'application, sélectionnez *Créer > Projet vidéo* et nommez votre vidéo.
- Dans la fenêtre *Bibliothèque des projets* cliquez sur *Ajouter > à partir de ce PC*. Recherchez votre dossier et sélectionnez les images que vous voulez importer dans l'application de montage. Vos images s'afficheront dans la bibliothèque de projets. Elles sont automatiquement toutes sélectionnées. Si vous souhaitez en désélectionner, cliquez sur le carré bleu à droite de la miniature de votre image. La sélection se fait manuellement.
- Cliquez sur *Placer dans le scénarimage*. Les images que vous avez sélectionnées apparaissent à la suite les unes des autres dans votre fenêtre *Scénarimage*. Elles apparaissent dans l'ordre alphabétique, d'où l'intérêt de bien les nommer au préalable. Si vous souhaitez dédoubler une image dans votre fenêtre *Scénarimage* ; il faut la sélectionner et simplement la copier/coller (Copier : ctrl C ; Coller : Ctrl v). L'image se copiera et se collera directement à la suite de l'image de base. Vous pouvez la déplacer où vous le souhaitez à l'aide de la souris. Si vous réalisez une mauvaise manipulation et que vous souhaitez revenir en arrière, appuyez sur ctrl Z. L'application offre la possibilité d'utiliser des filtres, réaliser des fondus spéciaux... mais attention, cela peut devenir vite très kitch ! À utiliser avec modération.

Durée des images

La durée des images importées dans votre fenêtre *Scénarimage* est automatiquement programmée à 3 secondes.

- Afin de modifier la durée d'une ou de plusieurs images, sélectionnez-la (-les) et cliquez sur *Durée*. Vous pouvez alors choisir une durée préexistante ou en encoder une nouvelle. Elle s'appliquera aux images que vous avez sélectionnées.

Appliquer une bande-son

Pour placer une bande-son sur votre vidéo, vous avez deux possibilités :

- Utilisez une bande-son qui est proposée dans l'application de montage. Allez dans *Musique de fond*, sélectionnez une musique dans celles répertoriées. Vous pouvez également cocher la case *Synchroniser votre vidéo avec le rythme de la musique*, mais le résultat est rarement très heureux. Vous pouvez également y régler le volume de votre vidéo.
- Utilisez une bande-son que vous avez créée ou une musique libre de droits que vous avez téléchargée. Allez dans *Audio personnalisé* > *Ajouter un fichier audio*, recherchez votre dossier et importez-le. Il se placera automatiquement sur toute la durée de la vidéo. Si vous souhaitez le modifier, bougez les curseurs bleus qui se trouvent sur la ligne du temps de votre vidéo. Vous pouvez également déplacer la plage son de gauche à droite à l'aide de votre souris.

Vous pouvez importer plusieurs fichiers audio sur une même vidéo et les faire se chevaucher. Pour supprimer un fichier audio, il vous suffit de cliquer sur la croix, en haut à gauche de votre miniature fichier audio.

En cliquant sur le pictogramme son qui se trouve en bas à gauche de votre miniature, vous pouvez régler le volume et choisir la disparition ou l'apparition en fondu de votre fichier audio.

Exporter votre vidéo

- Pour terminer, allez sur *Terminer la vidéo* et sélectionnez la qualité. Il est intéressant d'enregistrer une version en haute qualité et une copie en qualité moyenne si vous souhaitez la diffuser sur le net.

Point d'attention

Afin de faciliter le travail, veiller à bien nommer et classer vos fichiers sur l'ordinateur.

Retour d'expérience

On peut répéter la même image/photo pour aider à la compréhension, particulièrement s'il y a du texte.

Bibliographie et ressources

Prise de son

- Enregistreur de votre Smartphone, simple dictaphone ou directement sur un programme de montage son tel que Audacity.

Pour télécharger des sons, bruitages... :

- universal-soundbank.com
Bruitages, sons et samples gratuits.
- lasonotheque.org
Banque de sons gratuits et libres de droits.
- creativecommons.fr
Creative Commons est une organisation à but non lucratif qui a pour dessein de faciliter la diffusion et le partage des œuvres tout en accompagnant les nouvelles pratiques de création à l'ère numérique.
- La British Broadcasting Corporation a mis en ligne la *BBC Sound Effects*, une base de données (en anglais) de plus 16 000 sons de différents genres. Libres d'accès, tous ces fichiers sont au format WAV et peuvent être téléchargés par quiconque en a besoin, à des fins personnelles, d'éducation ou de recherches. Assez complète, cette base de données reprend des sons allant de bombardements nocturnes sur Londres à des ambiances dans des gares ferroviaires ou des aéroports, en passant par l'atmosphère d'un pub ou des bruits de la nature.

- [hooksounds.com](https://www.hooksounds.com) (en anglais)
- [musicradar.com](https://www.musicradar.com)
- [auboutdufil.com](https://www.auboutdufil.com)
- [freemusicarchive.org](https://www.freemusicarchive.org)
- [jamendo.com](https://www.jamendo.com)
- **YouTube** : en recherchant des musiques tombées dans le domaine public.

Programmes de montage vidéo gratuits

- Windows Movie Maker est un logiciel de montage vidéo fourni avec les systèmes d'exploitation Windows XP, Me et Vista. C'est un logiciel à vocation familiale qui peut aisément être pris en main par des débutants.
- **iMovie** est le pendant de Windows Movie Maker, mais pour iOS et macOS. C'est un logiciel de montage vidéo développé par Apple pour les systèmes d'exploitation macOS et iOS. Il est principalement destiné aux particuliers, et permet d'organiser, monter, modifier, et partager des vidéos.

Payants

- Adobe Premiere, est un logiciel de montage vidéo. Il est intégré aux versions Production Premium et Master Collection de la Creative Suite. Le montage son est inclus dans le programme.

Programmes de montage son

- **Audacity** (gratuit) est un logiciel de traitement et d'édition audio gratuit. Il permet notamment de modifier des fichiers audio pour leur appliquer des effets, d'en changer les paramètres ou encore de les raccourcir. Audacity permet notamment de prendre en charge les formats de fichiers suivants : WAV, AIFF et MP3.

Fiche scénario

Titre :

Groupe :

Thème :

Début de l'histoire

Où se déroule la scène ?

Action principale

Que se passe-t-il d'important qui va bouleverser, modifier la norme ?

Fin de l'histoire

Conséquences ?

Quand se déroule-t-elle ?

Quels personnages interviennent ?

Y a-t-il une morale de histoire ?

Comment commence-t-elle ?

Que font-ils ? Comment, pourquoi, dans quel but ?

[Télécharger](#) la fiche scénario

Scène:	Scène:
Scène:	Scène:
Scène:	Scène:

[Télécharger](#) le tableau story-board au format .odt

