

5 | ATELIER RÉCIT : CRÉATION, ÉVOLUTION ET PITCH

En résumé

L'atelier Récit : Création, Évolution et Pitch permet d'introduire, d'analyser et d'intégrer en cours, les enjeux écologiques, sociaux et sociétaux, liés à l'écriture et à la pratique cinématographique. Les étudiants et étudiantes créeront des pitches de scénario à l'aide du jeu de la *Cité européenne des scénaristes* puis découvriront les fondamentaux des nouveaux récits et enfin intégreront les enjeux d'inclusion sociale et de durabilité dans leur processus créatif à l'aide des questions du guide de *L'écran d'après*.



Niveaux et domaines d'enseignement

Enseignement supérieur du cinéma et de l'audiovisuel

Cursus : Scénario, Écriture audiovisuelle, Réalisation, Production, Scripte, Création de séries, Cinéma d'animation



Les modalités

Durée - 2H30

Participants - jusqu'à 40 étudiants, répartis en 5 groupes de travail

Objectifs pédagogiques

1. Prendre conscience de l'impact que les fictions ont sur les représentations sociales et écologiques dans la société,
2. Intégrer les enjeux d'inclusion sociale et de durabilité dans le processus créatif d'écriture d'un pitch de scénario de film/série/film d'animation via le guide de *L'écran d'après*.

Les ressources pédagogiques pour cet atelier

Le matériel fourni :

- La vidéo « Les professionnels en mouvement »
- La vidéo « Les fondamentaux des récits »
- Les diapositives « Les fondamentaux des récits » et le script associé
- La fiche pratique de l'atelier (en pdf ou à imprimer)
- Le jeu de cartes | chiffres clefs & questions (imprimer un jeu de cartes complet par groupe de travail). Il comprend :
 - 4 cartes « Le profil des personnages - chiffres-clefs »
 - 5 cartes « Le profil des personnages - questions »
 - 4 cartes « La quête des personnages - chiffres-clefs »
 - 5 cartes « La quête des personnages - questions »
 - 4 cartes « Le modèle de société - chiffres-clefs »
 - 7 cartes « Le modèle de société - questions »

Le matériel en classe :

- Matériel de projection,
- Des tables et chaises (1 îlot de tables par groupe de travail).

5 | ATELIER RÉCIT : CRÉATION, ÉVOLUTION ET PITCH

5' **Étape 1 - Mettre en place l'atelier**

- Répartir les étudiants et étudiantes en cinq groupes de travail (de maximum huit étudiants).
- Assigner chaque groupe de travail à un îlot de tables distinct (préalablement mis en place dans la salle).
- Préparer les 4 pioches (personnages, lieux, situations dramatiques et genres).

35'

Étape 2 - Créer un pitch de scénario x La cité européenne des scénaristes

2.1 - Analyser le profil des personnages | 5 MIN

Faire piocher à chaque groupe de travail:

- 2 cartes Personnages (la première est le héros ou l'héroïne, la deuxième est l'antagoniste),
- 1 carte Lieux,
- 1 carte Situations dramatiques,
- 1 carte Genres.

2.2 - L'histoire | 15 MIN

Une fois les cartes tirées et déposées face visible devant eux, ils sont invités à laisser libre cours à leur imagination pour créer une histoire intégrant toutes les contraintes des cartes de jeu.

Prévenir les étudiants qu'ils ont 15 minutes au bout desquelles ils devront pitcher leur histoire en 5 minutes aux autres groupes.

2.2 - L'histoire | 15 MIN

Chaque groupe dispose de 5 minutes pour pitcher son scénario.

35'

Étape 3 - Poser les fondamentaux

- Diffuser la vidéo « Les professionnels en mouvement »,
- Présenter les diapositives « Les fondamentaux des récits » à l'aide du script ou diffuser la vidéo webinaire associée,
- Conclure en présentant l'objectif de l'atelier.

Conseil d'animation : Il est possible d'adapter le contenu des diapositives. Il est notamment conseillé de choisir des exemples de fictions selon le profil et les sensibilités des étudiants.

Intervention type : « Pendant cette séance, vous allez pouvoir analyser et débattre des enjeux écologiques liés à l'écriture et à la pratique cinématographique que vous avez commencés à découvrir dans cette introduction. L'objectif de l'atelier c'est que vous soyez ensuite capables d'intégrer ces nouvelles notions dans votre propre démarche créative. »

5 | ATELIER RÉCIT : CRÉATION, ÉVOLUTION ET PITCH

⌚ 45' Étape 4 - Faire évoluer le scénario créé

4.1 - Analyser et faire évoluer le profil des personnages | 15 MIN

- Disposer les deux pioches « Les profils des personnages | chiffres-clefs » et « Les profils des personnages | questions » sur chaque îlot.

Découverte des chiffres-clés | 3 MIN

- Inviter chaque groupe à retourner successivement chacune des cartes chiffres-clefs,
- À chaque carte chiffre-clef, un participant la lit à haute voix et demande à son groupe : « Le saviez-vous ? », « Est-ce que cela vous surprend ? »,
- Le référent n'a pas besoin de prendre de notes pendant cette étape.

Découverte des questions | 12 MIN

- Inviter chaque groupe à retourner une des cartes questions,
- Un participant la lit à haute voix,
- Les membres du groupe analysent la fiction choisie par le prisme de la question,
- Le référent prend en note ce qui fait consensus et ce qui fait débat,
- Le même processus est répété pour chacune des cartes questions.

Intervention type : « Vous allez retourner les cartes questions une par une en les lisant à voix haute. Votre but est d'essayer d'analyser votre fiction par le prisme de ces questions. Ce sont des questions qui invitent à des réponses subjectives, donc tout le monde est invité à donner son avis et il se peut que vous ne tombiez pas tous d'accord ! C'est alors le rôle du référent de prendre en note ces zones de débat. »

Conseils d'animation :

- Préciser aux étudiants qu'il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse : le but est de l'atelier est de générer la discussion en confrontant leurs différentes observations et interprétations.
- Passer de groupe en groupe et veiller à ce que tous les participants s'expriment. Si besoin, relancer et guider les conversations (par exemple: « Êtes-vous tous d'accord sur la réponse ? », « Qui a envie d'apporter une autre réponse ? »).
- À la fin du temps imparti, passer à l'étape suivante même si certains groupes n'ont pas pu retourner toutes les cartes questions.

4.2 - Analyser et faire évoluer la quête des personnages | 15 MIN

- Répéter les consignes du 4.1 en utilisant les cartes « La quête des personnages | chiffres-clefs » et « La quête des personnages | questions ».

4.3 - Analyser et faire évoluer le modèle de société | 15 MIN

- Répéter les consignes du 4.1 en utilisant les cartes « Le modèle de société | chiffres-clefs » et « Le modèle de société | questions ».

⌚ 35' Étape 5 - Place au pitch et à la discussion libre avec l'intervenant

4.1 - Structuration du pitch | 5 MIN

Les groupes de travail doivent à présent faire la synthèse de leurs réflexions et évolutions potentielles en les intégrant à un nouveau pitch de leur fiction. Ils doivent se préparer à intervenir pendant 5 minutes pour partager:

- leur pitch évolué,
- un développement sur leurs choix d'évolutions potentielles.

5 | ATELIER RÉCIT : CRÉATION, ÉVOLUTION ET PITCH

5.2 - Place au pitch ! | 25 MIN

Les étudiants disposent de 5 minutes par groupe pour présenter leur projet et ses évolutions.

Chaque pitch est suivi d'un moment de question-réponse et d'échange libre avec l'animateur et les autres étudiants.

5.3 - Étendre la réflexion au-delà de l'atelier | 5 MIN

- Demander aux étudiants et étudiantes ce qu'ils et elles ont retenu, apprécié ou appris de l'exercice de l'atelier,
- Spécifier que les questions étudiées pendant l'atelier sont issues du guide de *L'écran d'après*,
- Partager le guide complet avec les étudiants et les étudiantes,
- Les encourager à continuer d'intégrer ces nouvelles réflexions liées à l'écologie et à la justice sociale dans leur propre pratique, en utilisant le guide s'ils le souhaitent.