

**Années scolaire :** 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> secondaire (9<sup>e</sup> et 10<sup>e</sup> année)

**Au sujet de l'auteur :** Matthew Johnson, Directeur de l'éducation,  
Réseau Éducation-Médias

**Durée :** 1 à 1,5 heures

*Cette activité a été développée avec le soutien des partenaires suivants : Landon Pearson Centre for the Study of Childhood and Children's Rights, la Fédération canadienne des enseignantes et des enseignants et UNICEF.*

## Faire bouger les décisionnaires : droits des jeunes et les médias

### Aperçu

---

Les élèves exploreront le concept des droits de la personne et apprendront comment les idées entourant ce concept ont mené à la rédaction de la *Convention relative aux droits de l'enfant des Nations Unies*. Ils étudieront ensuite cinq articles de la Convention et, en petits groupes, discuteront de la façon dont ces articles sont liés à leur utilisation des médias. Dans le cadre d'un débat, les élèves détermineront quels articles sont les plus importants par rapport à leurs expériences médiatiques, et défendront leurs choix devant la classe.

### Résultats d'apprentissage

---

Les élèves auront l'occasion de :

- se sensibiliser au concept des droits de la personne ;
- se sensibiliser à la *Convention relative aux droits de l'enfant des Nations Unies* ;
- discuter de la manière dont les articles de la Convention s'appliquent à leur utilisation des médias ;
- diriger une discussion en petit groupe ;
- collaborer avec un groupe de spécialistes ;
- présenter et défendre leurs opinions ;
- rédiger un essai à caractère persuasif.

### Préparation et documentation

---

Les membres du personnel enseignant qui souhaitent en savoir plus sur la *Convention relative aux droits de l'enfant des Nations Unies* peuvent consulter le site Web de l'UNICEF à l'adresse suivante : [http://www.unicef.org/french/crc/index\\_30160.html](http://www.unicef.org/french/crc/index_30160.html).

Les enseignantes et enseignants sont invités à photocopier le document de cours intitulé *Droits relatifs aux médias*.

## Marche à suivre

---

### Qu'est-ce qu'un droit ?

Tout d'abord, demandez aux élèves de la classe ce qu'ils savent du mot *droit* :

- Avoir le *droit* de faire quelque chose, qu'est-ce que ça veut dire? (Qu'on ne peut pas vous empêcher de faire la chose en question.)
- Donnant suite au point précédent, expliquez aux élèves que certains droits protègent leur *capacité à faire quelque chose* (p. ex. exprimer une opinion) et que d'autres garantissent leur *protection et leur liberté par rapport à certaines choses* (p. ex. l'atteinte à leur réputation en raison de fausses déclarations à leur sujet). En fait, les droits qui vous permettent de *faire* quelque chose ne peuvent pas être séparés des droits des autres personnes (et vice-versa).
- Pouvez-vous donner des exemples de droits ? (Il pourrait s'agir du droit à la liberté d'expression ou à la « liberté de parole », du droit à la vie privée, du droit de vote, etc.)
- Pourquoi avons-nous des droits ? (Les droits limitent le pouvoir de l'État sur la population et favorisent le traitement équitable de tous les citoyens et citoyennes; de manière générale, ils empêchent le gouvernement ou d'autres personnes de nous *traiter injustement* ou de nous imposer des *limites déraisonnables*.)
- D'où viennent les droits ? (Les droits sont garantis par les *lois* ou les *constitutions* des différentes nations. L'Organisation des Nations Unies a été créée en 1945 pour s'assurer notamment qu'aucune autre catastrophe humanitaire comme celle de la Seconde Guerre mondiale ne se produirait. L'une de ses plus importantes tâches était de créer de nouveaux instruments pour réparer les injustices humaines qui s'étaient produites au cours de la période, y compris pendant la guerre, en faisant la promotion des droits de la personne et en les garantissant au moyen de traités et de conventions internationales comme la Convention relative aux droits de l'enfant.)
- Qui a des droits ? (Tout le monde : contrairement aux *privilèges*, les *droits* sont *garantis* et *universels*.)
- Les droits ont-ils des limites ? (Normalement, les droits ne sont limités que lorsqu'ils entrent en conflit avec d'autres droits. Au Canada, les droits garantis par la *Charte canadienne des droits et libertés* peuvent être restreints « dans des limites qui soient raisonnables et dont la justification puisse se démontrer dans le cadre d'une société libre et démocratique ». Par exemple, vous avez le droit à la liberté d'expression, mais vous n'avez pas le droit de crier au feu dans une salle de théâtre bondée, car cela entrerait en conflit avec le droit à la sécurité des autres personnes.)
- Est-ce que tout le monde bénéficie des mêmes droits ? (Normalement, tous les citoyens et citoyennes adultes d'un pays ont les mêmes droits, à quelques exceptions près : si vous êtes résident et non citoyen d'un pays, vous bénéficierez de certains droits seulement; on pourrait également vous retirer temporairement certains droits si vous commettez un crime.)
- Les enfants ont-ils des droits ? (Oui, bien que les enfants soient souvent privés de certains droits, comme le droit de voter ou de signer un contrat, jusqu'à ce qu'ils aient atteint l'âge de la majorité, qui est de 18 ans au Canada.)

## Droits de l'enfant

Faisant suite au dernier point, expliquez à la classe qu'en raison du fait que les enfants ont généralement des droits de participation politique limités (notamment le droit de vote), il leur est difficile de défendre leurs droits. Voilà pourquoi en 1989, les Nations Unies ont adopté la Convention relative aux droits de l'enfant, qui demande à tous les pays du monde de protéger les droits des enfants (que la Convention définit comme toutes les personnes âgées de moins de 18 ans, sauf dans les pays où la majorité est atteinte plus tôt). Les droits visés par la Convention sont des droits de la personne, car *tous les enfants* du monde devraient en bénéficier.

Donnez aux élèves quelques exemples de droits garantis en vertu de la Convention :

- Droit de protection contre la violence (article 19)
- Droit à l'éducation (article 28)
- Droit d'avoir sa propre vie culturelle, de pratiquer sa propre religion et d'employer sa propre langue (article 30)
- Droit de jouer (article 31)
- Droit d'être protégé contre l'exploitation et de n'être astreint à aucun travail nuisible (article 32)
- Droit de connaître ses droits en vertu de la Convention (article 42)

Expliquez aux élèves que pour avoir force de loi, la Convention devait être *ratifiée* (approuvée officiellement) par différents pays. Le Canada a ratifié la Convention en 1991 et s'en est depuis inspiré pour créer des lois relatives aux enfants (p. ex. la *Loi sur le système de justice pénale pour les adolescents*) ; depuis 1990, la Convention a été ratifiée par tous les pays membres des Nations Unies, à l'exception des États-Unis et de la Somalie.

## Droits relatifs aux médias

Expliquez aux élèves que parce que l'utilisation des médias (télévision, musique, Internet, etc.) constitue une partie importante de leur vie, la Convention s'applique également à leur utilisation des médias. Par exemple, l'article 28 pourrait garantir aux élèves le droit d'accès à Internet ou à d'autres produits médiatiques lorsque cela est nécessaire à leur éducation, et l'article 32 pourrait protéger les enfants contre l'exploitation, par des adultes, du travail créatif qu'ils réalisent hors ligne ou en ligne.

Distribuez le document *Droits relatifs aux médias* et divisez la classe en groupes de quatre. (Si le nombre d'élèves n'est pas divisible par quatre, vous pouvez former des groupes un peu moins ou un peu plus nombreux ; cela fonctionnera aussi bien.)

Dans chacun des groupes, chaque élève jouera le rôle de *spécialiste* pour l'un des articles suivants (les articles 34 et 36 étant considérés comme un seul article) :

- Droit à la liberté d'expression (article 13)
- Droit à la vie privée (article 16)
- Droit d'accès à de l'information appropriée (article 17)
- Droit de protection contre l'exploitation (articles 34 et 36)

Chaque spécialiste lira ou résumera son article à l'intention du groupe et animera une brève discussion sur la façon dont cet article concerne l'utilisation des médias par les membres du groupe. Le spécialiste de chaque article devrait également prendre des notes pendant la discussion. La discussion devra englober les points suivants qui permettront d'examiner les façons dont l'article en question concerne l'utilisation des médias par les élèves :

- Situations : Dans quelles situations croyez-vous que les droits qui vous sont conférés en vertu de cet article ne sont pas respectés ?
- Problèmes : Selon vous, quels problèmes pourraient rendre difficile le respect des droits garantis en vertu de cet article ?
- Limites : Quelles sont, selon vous, les limites raisonnables qui pourraient s'appliquer aux droits garantis en vertu de cet article ?
- Stratégies : Quelles sont, selon vous, les meilleures stratégies à employer pour garantir à tous les jeunes les droits qui leur sont conférés en vertu de cet article ?

Donnez aux élèves environ 20 minutes pour discuter des quatre articles susmentionnés. (Rappelez-leur que la discussion doit porter principalement sur la façon dont les droits concernent *leur* utilisation des médias. Par exemple, ils pourraient discuter du droit à la vie privée par rapport au fait que leurs parents fouinent dans leur page *Facebook*, mais non par rapport au fait qu'ils fouinent dans leur chambre.)

Les élèves se réunissent ensuite avec les autres élèves qui étaient spécialistes du même article. (Tous les élèves qui ont animé la discussion sur l'article 13 forment maintenant un groupe, tous ceux qui ont dirigé la discussion sur l'article 16 en forment un autre, et ainsi de suite.) Ces *groupes de spécialistes* échangent les résultats de leurs discussions respectives et décident des *trois* éléments, pour chaque catégorie (situations, problèmes, limites, stratégies), qu'ils considèrent les plus importants.

### Défendre sa position

Les spécialistes retournent dans leurs groupes originaux respectifs et leur présentent ce qui a été décidé par leur groupe de spécialistes.

Chaque groupe original sélectionne parmi les quatre articles examinés celui qu'il considère le plus important et le plus pertinent par rapport à l'utilisation des médias par les élèves. Les membres du groupe sélectionnent ensuite dans chaque catégorie *un* élément, soit celui qu'ils considèrent le plus important. À la fin de ce processus, ils auront choisi un article ainsi qu'une situation, un problème, une limite et une stratégie qu'ils considèrent les plus importants et les plus pertinents relativement à leur utilisation des médias.

Demandez maintenant aux élèves de présenter leurs choix à la classe et de les justifier en expliquant pourquoi l'article ainsi que la situation, le problème, la limite et la stratégie connexes qu'ils ont choisis sont à leur avis les éléments les plus importants et les plus pertinents par rapport à leur utilisation des médias.

### Mon manifeste

Invitez les élèves à choisir un des éléments que leur groupe a présenté à la classe (une situation, un problème, une limite ou une stratégie) et à rédiger un court texte expliquant leur position.

*Facultatif* : En utilisant une plateforme de blogage gratuite comme [Blogger](#) ou [WordPress](#), créez un blogue de classe et affichez-y les textes des élèves. Vous pouvez également inviter les élèves à commenter les textes des autres.

*Facultatif* : Demandez aux élèves d'envoyer leurs textes (ou sélectionnez des textes de la classe) à des personnes ou à des organismes publics qui ont le pouvoir ou l'influence nécessaire pour promouvoir ou garantir les droits des enfants relatifs aux médias (p. ex. députées et députés fédéraux ou provinciaux, conseils ou commissions scolaires locales, CRTC, etc.).

### Activité complémentaire : Essai vidéo

Invitez les groupes à collaborer à la création d'un essai vidéo qui représentera leurs opinions sur les droits de l'enfant relatifs aux médias. Vous pouvez regarder des exemples de vidéos sur le site [http://www.unicef.org/rightsite/media\\_youtube.php](http://www.unicef.org/rightsite/media_youtube.php), ainsi que des films d'animation sur le site [http://www.unicef.org/rightsite/433\\_cartoons.php](http://www.unicef.org/rightsite/433_cartoons.php) ; les élèves pourront s'ils le souhaitent soumettre leurs vidéos au site Web de l'UNICEF une fois qu'ils les auront terminées.

Répartissez les élèves en groupes de deux ou trois et demandez-leur de faire une recherche et de créer un essai vidéo qui représente leur opinion. Cet essai devra aborder des points importants liés au sujet choisi et adopter un point de vue à caractère persuasif. L'essai vidéo ne doit pas durer plus d'une minute ou deux (de 60 à 120 secondes). (S'il n'est pas techniquement possible de tourner une vidéo, les élèves pourraient soit faire un sketch soit rédiger un court essai en respectant les mêmes exigences.)

Pour aider les élèves à créer leur vidéo, distribuez-leur le document intitulé *Trousse à outils des élèves : la création d'un essai vidéo*. Passez en revue la section intitulée « La préproduction » et expliquez aux élèves qu'une planification minutieuse est la clé d'une vidéo réussie. Parcourez avec eux la section « Commencez par un plan », puis passez à la section « Élaborez un scénario ». Demandez à chaque groupe de rédiger le scénario, puis de répéter pour s'assurer qu'il respecte le temps alloué.

Passez en revue la section « Créez un scénarimage (scénario dessiné) » avec la classe, et demandez ensuite à chaque groupe de créer un scénarimage et de faire le découpage technique de sa vidéo. Vérifiez et approuvez le travail de chaque groupe et fixez le moment des répétitions (tant avec que sans caméra). Dans certains cas, le scénarimage et le découpage technique pourraient devoir être modifiés en fonction des résultats des répétitions.

(Pendant les répétitions, rappelez aux élèves de tenir compte de la section « Respectez les spectateurs et les droits d'auteur » qui aborde certaines questions comme les scènes de conflit et les marques de commerce visibles.)

Une fois que les groupes ont fini de répéter, examinez avec eux la section intitulée « La production » du document *La création d'un essai vidéo*. Invitez chaque groupe à tourner sa vidéo en suivant son scénarimage et son découpage technique.

Enfin, examinez la section du document intitulée « La postproduction » et demandez aux élèves de faire d'abord le montage des séquences individuelles, puis le montage des séquences dans leur ensemble.

### Activité complémentaire : Imagineaction

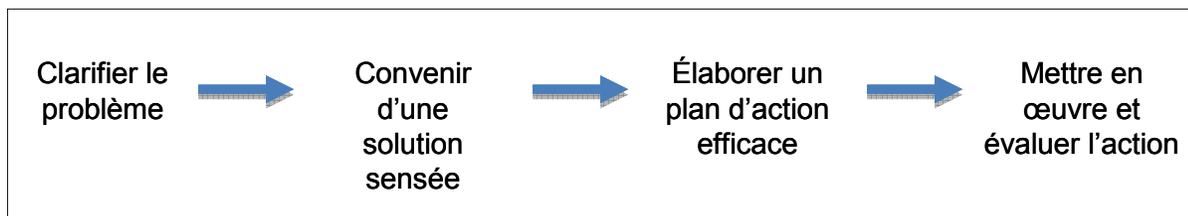
Cette activité incite les élèves à poser des gestes concrets à l'égard des questions qu'ils auront eux-mêmes déterminées. Les élèves savent maintenant que les actions des autres peuvent porter atteinte à leurs droits en ce qui concerne leur utilisation des médias. Dans le cadre de cet exercice, les élèves et leur enseignant ou enseignante étudieront des façons de corriger la situation d'une manière constructive.

Le programme Imagineaction ([www.imagine-action.ca](http://www.imagine-action.ca)) est un programme destiné à faciliter l'interaction entre les élèves, le personnel enseignant et la communauté dans l'action sociale. Une fois qu'ils se sont inscrits sur le site Web, les enseignantes et enseignants peuvent faire une demande de subvention pour leur projet et avoir accès à des ressources professionnelles, à une banque de spécialistes et d'organismes de la communauté prêts à aider, ainsi qu'à une vitrine qui expose des idées des quatre coins du pays.

En petits groupes, les élèves ont déterminé, parmi les quatre articles de la Convention proposés, celui qu'ils considèrent le plus important et le plus pertinent relativement à leur utilisation des médias. Ils ont choisi un article ainsi qu'une situation, un problème, une limite et une stratégie connexes qu'ils considèrent les plus importants et les plus pertinents en ce qui concerne leur utilisation des médias, et ont défendu leurs choix devant la classe.

Chacun des articles doit être affiché de manière à ce que tous les élèves puissent le voir. La classe devra choisir parmi les questions découlant de la discussion celle qu'elle considère comme la plus importante et pour laquelle il serait peut-être possible de faire quelque chose. Vous pourriez présenter à vos élèves la vidéo d'Imagineaction [Faire plus ensemble](#) pour leur donner un aperçu du programme.

Exposez brièvement le cadre qui guidera les élèves dans leur projet d'action sociale, tel qu'il est décrit dans le guide *Faire plus ensemble* à l'intention du [personnel enseignant](#).



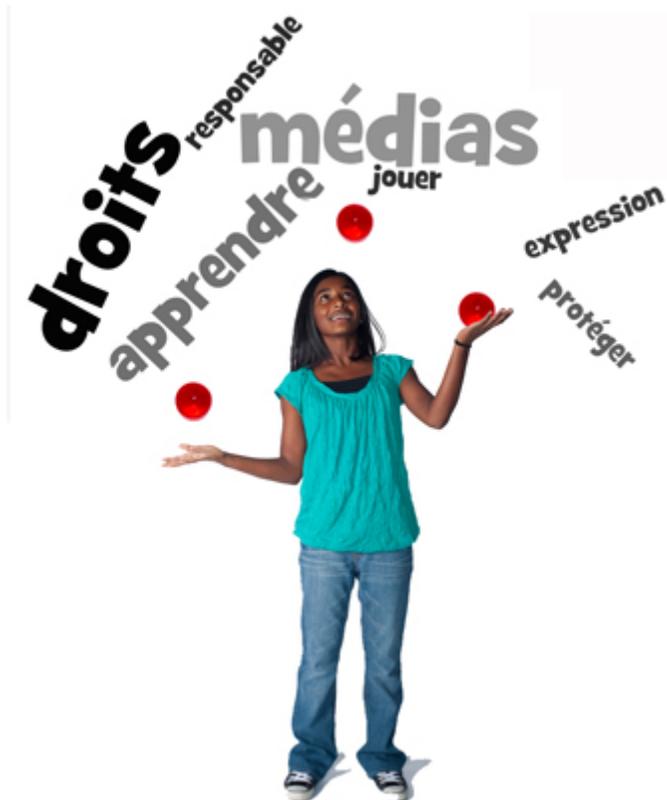
Demandez aux élèves de proposer des solutions à leur problème et d'en choisir une qui est envisageable. Il pourrait s'agir d'une campagne de sensibilisation, d'une pétition ou de la rédaction d'une lettre. En mettant en œuvre leur stratégie, les élèves doivent se souvenir d'utiliser le modèle de résolution de problèmes au fur et à mesure que de nouveaux problèmes surviennent. Les élèves doivent participer à l'analyse et à la résolution de tout problème pouvant survenir.

Avec vos élèves, déterminez ce qui définira la réussite de leur projet. Par exemple, dans le cas d'une campagne de sensibilisation, les élèves pourraient sonder un groupe représentatif de leur école tant avant qu'après la campagne afin d'en déterminer l'efficacité.



## Droits relatifs aux médias

---



Ces articles sont tirés de la Convention relative aux droits de l'enfant des Nations Unies. Pour en savoir plus au sujet de la Convention <http://www.unicef.org/french/crc/> ; pour lire le texte dans sa totalité <http://www2.ohchr.org/french/law/crc.htm>.

### Article 13

1. L'enfant a droit à la liberté d'expression. Ce droit comprend la liberté de rechercher, de recevoir et de répandre des informations et des idées de toute espèce, sans considération de frontières, sous une forme orale, écrite, imprimée ou artistique, ou par tout autre moyen du choix de l'enfant.
2. L'exercice de ce droit ne peut faire l'objet que des seules restrictions qui sont prescrites par la loi et qui sont nécessaires :
  - (a) Au respect des droits ou de la réputation d'autrui; ou
  - (b) A la sauvegarde de la sécurité nationale, de l'ordre public, de la santé ou de la moralité publiques.

### Article 16

1. Nul enfant ne fera l'objet d'immixtions arbitraires ou illégales dans sa vie privée, sa famille, son domicile ou sa correspondance, ni d'atteintes illégales à son honneur et à sa réputation.
2. L'enfant a droit à la protection de la loi contre de telles immixtions ou de telles atteintes.

### Article 17

Les Etats parties reconnaissent l'importance de la fonction remplie par les médias et veillent à ce que l'enfant ait accès à une information et à des matériels provenant de sources nationales et internationales diverses, notamment ceux qui visent à promouvoir son bien-être social, spirituel et moral ainsi que sa santé physique et mentale.

A cette fin, les Etats parties :

- (d) Encouragent les médias à tenir particulièrement compte des besoins linguistiques des enfants autochtones ou appartenant à un groupe minoritaire;
- (e) Favorisent l'élaboration de principes directeurs appropriés destinés à protéger l'enfant contre l'information et les matériels qui nuisent à son bien-être, compte tenu des dispositions des articles 13 et 18.

### Article 34

Les Etats parties s'engagent à protéger l'enfant contre toutes les formes d'exploitation sexuelle et de violence sexuelle. A cette fin, les Etats prennent en particulier toutes les mesures appropriées sur les plans national, bilatéral et multilatéral pour empêcher :

- (a) Que des enfants ne soient incités ou contraints à se livrer à une activité sexuelle illégale;
- (b) Que des enfants ne soient exploités à des fins de prostitution ou autres pratiques sexuelles illégales;
- (c) Que des enfants ne soient exploités aux fins de la production de spectacles ou de matériel de caractère pornographique.

### Article 36

Les Etats parties protègent l'enfant contre toutes autres formes d'exploitation préjudiciables à tout aspect de son bien-être.

## Trousse à outils des élèves : la création d'un essai vidéo

---

Dans un essai vidéo, tout comme dans un essai écrit, on explore un sujet en adoptant un point de vue à caractère persuasif. Vous pouvez choisir le style qui vous plaît, qu'il soit simple ou complexe : avec ou sans montage, avec musique ou voix hors champ ou encore, aucune des deux. Vous pouvez filmer avec un téléphone cellulaire, une caméra vidéo, une caméra Web ou tout autre dispositif d'enregistrement vidéo.

### La préproduction

#### Commencez par un plan

D'abord, posez-vous quelques questions fondamentales au sujet de votre projet :

- Quel message cherchez-vous à véhiculer ?
- Quels éléments visuels ou techniques – comme le son ou les angles de prise de vue – contribueront à transmettre votre message ?
- Quels autres éléments pourraient avoir un impact sur votre message ? Il y a plusieurs choses à prendre en considération, comme le lieu de tournage, les gens et les accessoires. S'ils occupent une place importante dans votre concept, il serait préférable que vos idées soient planifiées en fonction d'eux.

#### Élaborez un scénario

Quand vous aurez élaboré votre message en détail et trouvé la façon de le transmettre à l'auditoire, il sera temps de coucher vos idées sur papier. Votre scénario devrait donner des précisions quant à l'assemblage de l'image et de la bande sonore (dialogue, son, musique).

#### Créez un scénarimage (scénario dessiné)

L'étape suivant l'élaboration du scénario est le scénarimage (*storyboard*). (Ne vous préoccupez pas de l'esthétique de vos dessins! Plusieurs cinéastes de talent créent des dessins très simples.) Le scénarimage est important à plusieurs égards :

- Il permet de cristalliser les images mentales que vous souhaitez reproduire sur pellicule. Le processus de création d'un scénarimage vous oblige à réfléchir à chaque séquence, plan, angle de prise de vue et mouvement de caméra. (Pour plus de détails, consultez la rubrique « Plans de caméra » de la section *Production* du présent document.)
- C'est un excellent outil de communication ; il vous permet de montrer à d'autres (comme vos collaborateurs) la façon dont vous souhaitez que l'histoire se déroule. Les mots portent parfois à confusion et vos auditeurs risquent de ne pas comprendre clairement vos intentions ; les dessins sont beaucoup plus éloquents.
- Il simplifie l'ordre de tournage du projet en vous permettant de noter les plans suffisamment similaires pour être filmés selon la même position de la caméra.

### Faites votre découpage technique

Le découpage technique est l'ordre dans lequel vous prévoyez filmer votre essai. Faites le découpage de vos plans non pas dans l'ordre chronologique, mais selon le lieu de tournage, et rassemblez ceux qui ont un décor semblable. Par exemple, si, d'après votre scénarimage (*storyboard*), les plans 4, 9 et 15 sont tous des gros plans de personnes assises au même endroit, il serait avantageux de les filmer l'un après l'autre.

### Prévoyez vos besoins techniques

Faites la liste de ce qu'il vous faudra pour les effets sonores, les accessoires, les costumes et l'équipement. Assurez-vous que toutes vos piles sont complètement chargées. Gardez à portée de main de l'équipement supplémentaire : piles, rallonges électriques, blocs multiprise, ruban isolant et ruban-cache ainsi que des cassettes vidéo, si c'est le support que vous utilisez.

Réviser le guide d'utilisation de votre caméra. Avant le premier jour de tournage, assurez-vous de bien connaître les fonctions dont vous aurez besoin et pratiquez-vous à utiliser la caméra. Conservez le guide d'utilisation avec vous en cas de besoin. Habituez-vous aussi à toute particularité mécanique de la caméra. À titre d'exemple, certaines caméras rembobinent légèrement dès que vous arrêtez d'enregistrer – vous perdez ainsi quelques images.

### Choisissez le(s) lieu(x) de tournage

Que vous décidiez de filmer dans un espace public ou privé, il vous faudra prendre en considération les enjeux techniques et/ou les autorisations.

- Assurez-vous d'obtenir l'autorisation de filmer dans les lieux choisis. Si c'est à votre école, par exemple, vous devrez obtenir l'autorisation d'un(e) enseignant(e) ou de la direction de l'école. S'il s'agit d'une entreprise ou d'une résidence privée, il vous faudra la permission du propriétaire. S'il s'agit d'un parc ou d'un espace public, vous pourriez avoir besoin d'un permis de la ville. Si tel est le cas, votre enseignant(e) pourra vous aider.
- Si vous filmez à l'intérieur, vérifiez à l'avance la quantité, l'emplacement et l'accessibilité des prises de courant. Assurez-vous d'avoir suffisamment de courant pour tout votre équipement.
- Évaluez l'éclairage et les sons ambiants du lieu. Y a-t-il des éléments qui risquent d'altérer le son – comme une fontaine, la circulation automobile, le bourdonnement d'un ventilateur de plafond ou un chantier de construction ? Devrez-vous installer des lampes supplémentaires pour bien éclairer la(les) scène(s) ?
- Si vous prévoyez filmer à l'extérieur, portez une attention particulière aux prévisions météorologiques. Le temps vous obligera peut-être à modifier votre calendrier de tournage.
- Si vous travaillez avec une équipe de tournage, avisez-la à l'avance du moment et du lieu où vous filmerez. Assurez-vous que chaque membre de l'équipe connaît bien ses fonctions.
- Ayez avec vous en tout temps vos notes de production. Elles vous éviteront de faire fausse route.

## Respectez les spectateurs et les droits d'auteur

La ou les scène(s) que vous filmez ne devraient comprendre aucun conflit physique, violence ou armes. Si vous prévoyez filmer une scène plus intense comprenant disputes, détresse émotionnelle ou blessures et ce, dans un espace public, prenez des précautions additionnelles. Il vous faudra possiblement afficher un avis public, aviser les autorités municipales, obtenir un permis particulier ou même être accompagné de professionnels. Si vous prévoyez un tel scénario, demandez l'aide de votre enseignant(e).

Les personnes que vous filmez devraient porter des vêtements sans logo ni marque de commerce, puisque ceux-ci sont protégés par le droit d'auteur.

## La production

### Plans de caméra

Tous les films, peu importe leur durée, sont composés de milliers de plans que le réalisateur doit planifier soigneusement. Voici une introduction sommaire des types de plans en relation à divers aspects de la caméra.

**Distance de la caméra.** Selon la distance entre la caméra et le sujet filmé, les trois types de plans principaux sont le gros plan, le plan moyen et le plan général.

- Le **gros plan** montre une seule partie du sujet, généralement de façon détaillée : le visage d'une personne, une plaque d'immatriculation, un doigt sur une sonnette de porte.
- Le **plan moyen** montre grosso modo la moitié du sujet : un personnage coupé à la ceinture ou la partie arrière d'une voiture.
- Le **plan général** montre le sujet entier : une personne des pieds à la tête ou une voiture entière.

Parmi les autres types de plans, notons le « plan d'ambiance », utilisé au début d'une scène pour donner aux spectateurs une idée du contexte. Par exemple, un plan général de la façade d'une école ou d'un hôtel de ville situe l'action de l'histoire en ces lieux.

Pendant une conversation ou une scène où plus d'une personne est présente, on recourt au « plan de coupe » pour montrer les effets des gestes d'une personne sur un autre ou d'autres personnages.

**Angle de prise de vue.** L'angle de tournage que le réalisateur a choisi donne à l'auditoire des indices subtils sur la scène.

- Pour le plan « en plongée », la caméra est placée plus haut que le niveau des yeux et filme le sujet d'en haut. Selon le degré de l'angle, la plongée fait paraître le sujet petit, insignifiant, faible ou démuni.
- Le plan « à angle normal » donne un contexte neutre, factuel.
- Pour le plan « en contre-plongée », la caméra est placée plus bas que le sujet à filmer. Cet angle confère au sujet une impression d'importance, de puissance ou de domination.
- Pour le plan « en contre-champ », la caméra est placée de manière à ce qu'on ait l'impression qu'il s'agit de l'œil du sujet. Plutôt que de montrer le sujet, la caméra montre ce que voit le sujet.

**Mouvements de caméra.** Une caméra n'agit pas en observateur fixe. Elle peut se déplacer vers l'action ou s'en

éloigner. Le mouvement de gauche à droite d'une caméra s'appelle un « travelling latéral ». Les mouvements de la caméra vers l'avant ou l'arrière s'appellent « travelling avant » et « travelling arrière ».

On appelle « panoramique horizontal » le mouvement d'une caméra qui reste en place, mais pivote vers la gauche ou la droite, et « panoramique vertical » lorsqu'elle pivote vers le haut ou le bas. En changeant la focale du zoom, on obtient un effet de rapprochement ou d'éloignement du sujet filmé.

Tous les mouvements de caméra sont utiles, mais il faut éviter d'en abuser – ce qui détournerait l'attention de l'auditoire et réduirait l'effet voulu. Il faut toujours prévoir et pratiquer les mouvements de caméra à l'avance pour qu'ils se fassent en douceur et en harmonie avec l'action.

### **Lorsque vous utilisez votre caméra**

Si vous n'avez pas l'habitude d'utiliser une caméra vidéo, il vaut la peine de garder en tête les indications suivantes :

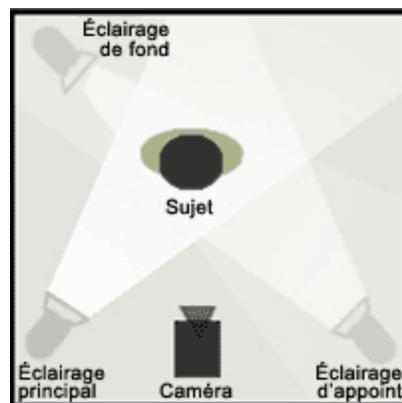
- Quand vous vous préparez à filmer, il vaut mieux fixer les rallonges et les câbles électriques avec du ruban adhésif. On évite ainsi que les gens trébuchent et se blessent ou qu'ils débranchent et endommagent l'équipement.
- Vérifiez régulièrement qu'il n'y a pas de poussière ou de cheveux sur l'objectif. Lorsque vous arrêtez d'enregistrer, même un court moment, mettez le protège-objectif en place.
- Chaque fois que vous changez de lieu de tournage, effectuez un « équilibrage de blancs » : faites un zoom sur une feuille de papier blanc et utilisez le dispositif d'équilibrage automatique de blancs de la caméra. Vous vous assurerez ainsi que la caméra reproduira les couleurs correctement. Chaque lieu possède une lumière et des teintes particulières et l'équilibrage vous permettra de compenser.
- Utilisez un trépied pour obtenir des plans stables et d'aspect professionnel ; ainsi, il sera plus facile de raccorder les images au montage. (Toutefois, si votre histoire fait appel à un style réaliste, à l'instar d'une vidéo maison, d'un documentaire ou d'un drame policier, vous pourriez opter pour la caméra à l'épaule qui donne une image légèrement tremblante.) Pratiquez tous les mouvements de caméra avant de filmer. Pendant l'enregistrement, ne vous arrêtez pas avant d'avoir terminé tous les mouvements.
- Réglez la mise au point manuellement. Si les systèmes de mise au point automatique assurent une image claire, du mouvement près de l'objectif ou un changement d'éclairage risquent de nuire à la mise au point. Pour éviter ce type de problème, utilisez la mise au point automatique pour faire un zoom sur le sujet ; puis, quand votre mise au point sera adéquate, passez à la mise au point manuelle et faites un zoom arrière pour retrouver le cadrage original.
- Si votre sujet marche d'un côté à l'autre du cadre de l'image ou s'il sort du cadre, attendez qu'il soit sorti complètement du cadre avant d'arrêter l'enregistrement.
- Consignez chaque plan filmé, y compris des renseignements comme le numéro et la durée du plan, ainsi que vos impressions sur la qualité de la prise. Ainsi, vous gagnerez du temps au montage.
- Pour chaque plan, filmez une version plus longue que ce que vous jugez nécessaire. Vous pourrez réduire la durée d'un plan en postproduction, mais non l'allonger.

- Filmez des plans additionnels à titre de « parenthèses ». Ils sont utiles au montage lorsqu'il faut insérer des images entre deux séquences qui ne se raccordent pas aisément. Il peut s'agir d'un gros plan d'une personne, d'un accessoire ou même d'un mouvement de main. Enregistrez aussi des « plans d'ambiance » – l'extérieur d'un édifice, par exemple – pour que l'auditoire puisse identifier facilement le contexte.

## L'éclairage

Votre projet aura un aspect professionnel si vous apprenez à utiliser correctement l'éclairage. Voici quelques conseils pour créer un bon éclairage :

- En ce qui a trait à la lumière naturelle, fiez-vous à l'écran vidéo de votre caméra plutôt qu'à vos yeux. Contrairement à l'objectif d'une caméra, l'œil humain s'ajuste automatiquement à l'intensité lumineuse. C'est pourquoi une journée ensoleillée paraît claire et vive à vos yeux, mais surexposée et délavée sur pellicule. Si vous filmez à l'extérieur au soleil, il est préférable de le faire lorsque le soleil n'est pas directement au-dessus de vous.
- À l'intérieur, évitez de filmer les fenêtres ; la lumière vive de l'extérieur viendra cacher votre sujet. Ne placez jamais le sujet entre une fenêtre et la caméra. Si vous filmez le jour, vous devrez peut-être couvrir les fenêtres et allumer des lampes.
- La lumière dominante employée pour éclairer le sujet s'appelle « éclairage principal ». C'est généralement l'éclairage le plus intense sur le plateau et il doit faire un angle de 45 degrés avec le sujet ainsi qu'avec la caméra.
- L'« éclairage d'appoint » est un éclairage secondaire employé pour éliminer les ombres que produit la lumière principale. C'est pourquoi il devrait se situer du côté de la caméra opposé à la lumière principale.
- L'« éclairage de fond » est une lumière dirigée vers l'arrière du sujet pour que ce dernier se détache du fond.



## Le son

Le son est extrêmement important, puisque l'auditoire se montre souvent plus indulgent envers une image de mauvaise qualité qu'un son de mauvaise qualité. Pour obtenir le meilleur son possible, suivez les conseils suivants :

- Si le sujet se trouve trop près du micro, le son sera trop fort ou semblera déformé ou cassé. Si vous utilisez une enregistreuse indépendante et que ces problèmes surviennent, alors le son est trop fort.
- Si le sujet se trouve trop loin du micro, la bande audio sera trop faible et se perdra dans les bruits de fond. Le son sera inutilisable au montage.
- Enregistrez des bruits de fond sur les lieux de tournage ; ils pourraient s'avérer utiles pour combler des vides sonores à l'étape du montage.

## La postproduction

### Le montage

Le montage est un processus complexe qui consiste à transformer le matériel brut en un produit travaillé et fini. Par chance, les nouvelles technologies, comme les logiciels spécialisés de montage, font en sorte que le processus est relativement simple. Les outils informatiques que vous utilisez déterminent certains de vos choix, mais voici quelques conseils généraux sur le montage :

- Accordez-vous beaucoup de temps. Vous avez travaillé fort pour mener à bien votre projet jusqu'ici et vous ne souhaitez pas précipiter la dernière étape.
- Assurez-vous de disposer de suffisamment d'espace disque pour tous les fichiers de votre projet : les images initiales, les fichiers additionnels comme le son ou la musique, et votre version finale. La production vidéo consomme beaucoup d'espace et peut facilement surcharger le système. Si vous disposez d'espace disque limité, montez le projet une section après l'autre, en utilisant uniquement les images nécessaires pour la section.
- Ne compliquez pas outre mesure l'histoire et résistez à la tentation d'inclure un plan uniquement parce que vous le trouvez intéressant ou parce qu'il a été difficile à tourner. Dirigez votre attention sur l'histoire. Rappelez-vous que le produit final ne doit durer que de 60 à 120 secondes, alors ne consacrez pas trop de temps à des transitions tape-à-l'œil ou à des effets spéciaux.
- Si le montage s'avère ardu, expérimentez un peu. Parfois, il suffit de changer l'ordre des séquences pour améliorer ou clarifier l'histoire.