



Réaliser un film avec un téléphone portable : de la créativité à la citoyenneté

PAR BENOÎT LABOURDETTE

Le téléphone portable est dans toutes les poches. Qu'on le veuille ou non, cet objet commercial a changé notre vie : éclatement de la sphère privée, évolution de la perception de l'espace et du temps, nouvelles façons d'écrire... cette prothèse de communication ne nous quitte jamais ! En 2005, la vidéo est arrivée dans les téléphones. Tous les adolescents ont désormais un téléphone-caméra. Et d'ici peu, il n'y aura plus de téléphones sans caméra. Elle est obligatoire, car elle est là pour nous vendre de nouveaux services ! Mais outre rendre quelques sociétés privées plus riches encore, qu'est-ce que cette caméra omniprésente va nous infliger ? Et surtout comment, en tant qu'animateur, l'exploiter pour en faire un outil d'éducation et de socialisation ?

La création audiovisuelle avec téléphone portable fait partie du quotidien des adolescents : filmer ses amis, partager des vidéos... c'est un nouveau langage. Avec ses risques. Les adultes se doivent d'éclairer ces nouvelles pratiques. Mais comment faire ?



© Benoît Labourdette

Le téléphone-caméra au cœur du social

Les adultes utilisent leur téléphone portable pour téléphoner. Ce n'est pas le cas des adolescents ! Le téléphone portable, objet indispensable à la socialisation, leur sert à écouter de la musique, écrire, « chatter », « twitter », photographier, filmer, échanger, publier, partager une foule d'éléments numériques, désormais constitutifs de l'identité. Le « terminal mobile » sera dans l'avenir le moyen d'accès principal à Internet et à ses produits et services. Les industries de l'électronique, des réseaux et des contenus poussent le plus possible ces nouveaux usages ; ils nous accoutument à de nouveaux besoins, pour construire leurs marchés et leur rentabilité de demain.

« La production d'images est devenue un acte de langage. »

4^e ÉCRAN

Quoi qu'on en pense, et qu'on le veuille ou non, ce monde des réseaux sociaux électroniques est celui dans lequel nous sommes plongés et qui nous est devenu indispensable. Hier, pour être dans le coup dans la cour de récréation, il fallait avoir vu à la télévision le film interdit aux moins de 18 ans. Aujourd'hui, il faut avoir sur son téléphone le dernier happy slapping violent. Bien sûr, il s'agit d'un exemple extrême, et il n'y a pas que cela. Mais cet extrême fait partie du quotidien, ne nous le cachons pas.

Parmi toutes les pratiques des médias, il en est une majeure : l'audiovisuel. Nous sommes abreuvés d'images animées depuis longtemps par la télévision. Ces images, produites professionnellement, ont pour objectif de nous faire rester le plus longtemps et le plus nombreux possible devant l'écran (3 h 27 par jour en France en moyenne), afin de vendre des espaces publicitaires. Cette industrie était au point. Mais les jeunes passent de moins en moins de temps devant la télévision, ils utilisant de plus en plus le « 3^e écran » (Internet) et le « 4^e écran » (téléphone portable). Les ressources publicitaires de la télévision fondent, et l'industrie des médias se réinvente donc pour survivre.

ÉCHANGER

Que cherchent les jeunes à travers leurs terminaux mobiles ? À faire société, à se connaître, à échanger, à se construire. Ils constituent des « communautés ». Le contenu qu'ils échangent, est avant tout produit par eux-mêmes : textes, photos, vidéos, sous de multiples modalités de production et de diffusion. L'audience des sites internet et mobiles communautaires (comme Facebook, 400 millions d'inscrits) est gigantesque. La publicité est donc de plus en plus présente sur ces sites du web 2.0. L'enjeu industriel de ce secteur n'est plus de produire des contenus professionnels séduisants, mais de pousser les utilisateurs à produire et échanger de plus en plus leurs contenus, afin que les usages et les audiences augmentent (et que les espaces publicitaires soient donc de plus en plus nombreux et rentables). Ça marche, car ce qui nous intéresse vraiment et fait les audiences les plus fortes, ce sont les vidéos « authentiques », faites par nos pairs.

Glossaire

- **3G** : Le nouveau réseau de téléphonie mobile à haut débit (depuis 2005). Un téléphone 3G (bientôt tous les téléphones) a forcément une caméra intégrée.
- **Bluetooth** : Réseau sans fil de proximité entre les téléphones. L'usage en est gratuit. C'est l'outil quotidien des cours de récréation, moyen principal d'échange des films de téléphone à téléphone.
- **Les 4 écrans** : Le cinéma, la télévision, l'Internet et le téléphone mobile.
- **3GP** : Format principal des fichiers vidéo produits par les téléphones mobiles.
- **UGC** : User Generated Content, c'est-à-dire Contenu généré par les utilisateurs.

RESPONSABILITÉ NOUVELLE

Chacun porte donc une responsabilité nouvelle, dont on est pour le moins inconscient. Éthique, droit à l'image, liberté d'expression, responsabilité pénale... sont les enjeux profonds de l'image, qu'on voudrait nous faire oublier sur l'autel du plaisir de l'échange et du flux audiovisuel. Par ailleurs, lorsqu'on tourne une vidéo avec son téléphone portable, et qu'on l'envoie immédiatement sur son « mur » Facebook pour la partager avec sa communauté, il n'y a plus de mots préalables à l'acte de production d'image, ni de mots qui accompagnent sa diffusion. L'acte de production d'images est donc devenu un acte de langage.

Mais apprend-on à faire des images ? En connaît-on la grammaire ? Non. On sait qu'une société ne peut être démocratique que si ses membres en maîtrisent le langage. C'est pour former des citoyens qu'on apprend à lire et à écrire à l'école. On doit désormais aussi apprendre à fabriquer et diffuser les images. C'est un enjeu pour la démocratie. ▶

On doit désormais apprendre à fabriquer et à diffuser les images.



© BL

La proposition pédagogique

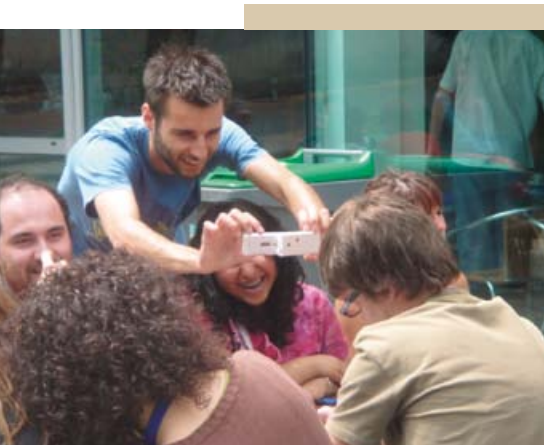
Quel type d'atelier proposer concrètement avec un téléphone portable ? Comment aborder le sujet ? Comment s'organiser ? Voici la structure générale d'un atelier.

Point de départ : la créativité

• L'enjeu de la proposition pédagogique audiovisuelle avec téléphone portable est l'appropriation du langage des images. Au départ, proposer à des jeunes de tourner un film avec leur téléphone peut sembler incongru : quelle pertinence l'adulte a-t-il à proposer une activité avec cet outil, le téléphone, qu'il maîtrise infiniment moins bien que les adolescents ? Que peut-il apporter ? Par ailleurs, l'univers du téléphone portable est le leur, approprié, précieux, qu'ils évitent justement de partager avec les adultes. Et enfin, on ne maîtrise pas forcément tant que cela le langage des images. Bref, on se sent démuné.

• Mais, proposer à des adolescents de s'intéresser, collectivement, à leurs productions, c'est donner de la valeur

« Vous allez faire un film, un vrai film, avec votre téléphone portable ! »



© BL

à ce qu'ils peuvent créer, ce qui est un acte fort. Cette proposition est relativement comparable à un atelier d'écriture : le stylo et la feuille de papier sont les objets les plus quotidiens qui soient. Mais lorsqu'on propose d'écrire un poème, une nouvelle... c'est très difficile, et très important. Il s'agit alors de travailler sur sa propre expression, donc sur sa construction personnelle au fond, et ce qui se passe est souvent marquant pour les jeunes auteurs. La logique est la même avec le téléphone portable.

Un film pour soi, un film pour les autres

• Pour commencer l'atelier, posez d'abord l'ambition : « *Vous allez faire un film, un vrai film, avec votre téléphone portable* ». C'est très important : il faut sortir du quotidien. On va utiliser le téléphone portable, oui, mais dans un but différent. Placez les participants en petits groupes. Dites-leur qu'un film, ça se prépare, ça se pense, ça doit raconter une histoire. Puis, une fois cette ambition posée, faites-les parler de leur usage du téléphone-caméra. Au début, ils ont un peu du mal à dire ce qu'ils font, car cela leur appartient. Demandez-leur de décrire les petits films qu'ils ont dans leur téléphone (généralement, ils ne veulent pas les montrer !). Vous aurez forcément la pratique « filmer ses amis, pour se marrer », et le petit groupe éclate de rire, car ils pensent à telle ou telle vidéo particulièrement drôle, prise lors d'une soirée.

• Ces films-là ont toute leur valeur, il ne faut pas les juger négativement. Il s'agit de la mémoire du quotidien, du « film de famille », qui joue un rôle important dans la constitution des groupes. Ces films sont fortement contextualisés : si on ne connaît pas la blague qui a été racontée et qui fait que celui qui est filmé est en train de

rire, on ne peut pas comprendre. Ce sont des films pour son petit groupe, qui ne sont pas compréhensibles par ceux qui en sont extérieurs. Expliquez cela, en vous appuyant sur les exemples donnés par les participants.

• Ensuite, dites que ce que vous proposez n'a rien à voir, que le film sera fait en groupe et non pas individuellement, mais surtout qu'il sera réalisé pour des personnes qu'on ne connaît pas. Ce film doit donc avoir un titre, ce qui s'y passe doit être compréhensible, cela doit mener quelque part. Donc il faut une réflexion préalable et une mise en forme précise. Il faudra penser à ce que le spectateur va comprendre, imaginer ce qu'on veut lui faire vivre et ressentir.

• À partir de là, les jeunes saisissent que ce que vous proposez n'a rien à voir avec leur pratique du téléphone portable. Votre proposition, bien que réalisée avec leur outil du quotidien, relève de votre domaine de compétences. Vous serez le premier spectateur de leur production, vous pourrez les aider à préciser leur pensée. C'est le rôle de l'animateur.

L'écriture

• Chaque petit groupe doit donc écrire, préparer, son film. Après une demi-heure de travail, demandez à chacun d'expliquer aux autres son projet. Les difficultés que cela soulève sont formatrices. Un certain nombre d'entre eux n'auront pas encore réussi à conceptualiser quelque chose. Ils auront du mal à s'exprimer, à se faire entendre, à s'écouter. Prenez le temps pour y parvenir, avant que chaque groupe retravaille son projet. Cette étape du « parler avant » est très importante. On construit un projet, un cadre, qui fait que le futur film a déjà son existence, et est attendu par les autres. Ce qui n'a rien à voir avec les petits films tournés au quotidien.



Un temps d'écriture est indispensable avant le tournage.

Le tournage

• Une fois les projets définis, envoyez chaque groupe tourner son film. Nous verrons dans la suite du dossier les détails de plusieurs types de propositions de tournages. Pour ma part, je les laisse le plus souvent tourner leurs films en autonomie. Il faut à mon sens qu'à l'intérieur de ce cadre précis dans lequel on les a inscrits, il y ait la pleine place pour leur expression intime, pour ce qu'ils vont « rapporter » de leur monde, ce qu'ils vont choisir de représenter avec les images et nous montrer.

• C'est ainsi que le lien se fait : il y a leur monde et il y a le nôtre. Le dispositif de communication que nous avons construit entre nous est pour eux une opportunité de partager et de valoriser ce qu'ils sont capables de produire. Et c'est pour nous une façon de recevoir vraiment ce qu'ils ont à nous donner. Vous serez surpris, dans le bon sens du terme ! Tout ce dispositif « institutionnel » fait qu'on est d'emblée complètement hors de la logique du happy slapping ou autre, vous pouvez donc faire confiance à ce qu'ils vont réaliser en autonomie.

Refaire les films

• Lorsqu'ils vont rapporteront leurs films, ou leurs « rushes » (c'est-à-dire l'ensemble de ce qu'ils auront tourné), visionnez-les attentivement, et donnez-leur des conseils pour

améliorer l'image, le son, le cadrage, la narration, etc. (voir la suite du dossier). Faites-leur refaire leurs tournages, autant de fois que nécessaire. Grâce à la légèreté du téléphone portable, il n'est pas compliqué techniquement de recommencer un tournage, et c'est très formateur. Cela va les amener, au fur et à mesure, à prendre conscience de tous les éléments qui composent l'image : le décor, l'acteur, l'image, le son, la couleur, le mouvement... Cela les conduira aussi à plus d'exigence. C'est essentiellement différent de leur pratique habituelle, mais le bénéfique, les compétences qu'ils vont acquérir par cet approfondissement pratique leur serviront au quotidien.

La diffusion

• Une fois les films terminés, il est crucial de construire un moment de diffusion collective, pour les groupes qui ont travaillé ensemble. C'est une projection privée, pour les auteurs des films. Ce temps est indispensable. Il faut une salle dans laquelle on fait le noir, un vidéoprojecteur, un bon son, etc. Réunissez toutes les conditions d'une projection de qualité, « comme au cinéma » (c'est parfois loin d'être simple, mais prenez-en le temps). Reproduisez ce « rite » du cinéma. On fera silence pendant

les films. On donnera ainsi toute leur valeur aux images produites. C'est très valorisant pour les participants. Ils sentent, grâce à ce dispositif, que faire une image a des conséquences. Cela les amènera à mesurer par la suite la grande importance, au fond, du moment où on appuie sur le bouton, pour filmer ou pour diffuser. C'est une étape essentielle à côté de laquelle il ne faut pas passer, dans le cadre d'un atelier de pratique artistique.

• Après chaque film, rallumez la lumière, donnez votre avis et lancez la discussion. Cette parole est très importante, tout autant que la réalisation du film lui-même. C'est à ce moment-là, par l'institutionnalisation qu'en donnent les mots portés, que les films vont exister vraiment. Avant cela, ils sont comme des embryons, qui peuvent avorter. Après la projection et les échanges sur le film, cet objet est devenu extérieur à eux, potentiellement important pour d'autres. C'est, en réalité, le cas de n'importe quel petit film tourné et posté avec son téléphone. Mais les jeunes n'en ont pas conscience. >>>

Laissez les jeunes tourner en autonomie, avant de leur apporter vos avis et conseils par rapport aux images produites.



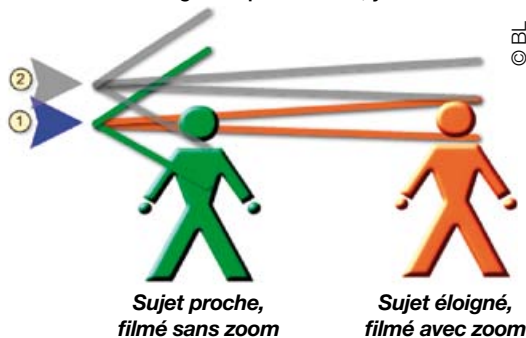
De belles images

On a l'impression qu'un film tourné avec téléphone portable est forcément de très mauvaise qualité, tremblé, flou, inaudible... Or on peut réussir à produire un résultat techniquement irréprochable. Suivez le guide !

Des images stables Bannir le zoom

- La première caractéristique que l'on retient des vidéos faites avec téléphone portable est que « ça bouge » ou que « ça tremble ». Souvent, on se sent mauvais caméraman, ou l'on pense que la qualité de la caméra du téléphone est très mauvaise. Mais ce n'est pas cela ! On a tendance, lorsqu'on filme avec un téléphone, à beaucoup utiliser le zoom intégré, qui permet, d'une simple pression sur un bouton, de mettre en avant un objet, un visage. C'est presque un réflexe naturel que de zoomer sur ce qui nous intéresse. Mais ce dont on ne se rend pas compte, c'est que c'est ce zoom qui est responsable du tremblement des images !

- En voici la raison, par l'exemple : quand je filme le visage de quelqu'un et que je suis proche de lui, si jamais ma caméra bouge un peu, je verrai toujours son visage. Sur le schéma ci-dessous, on voit que malgré le mouvement de la caméra de la position 1 à la position 2, le visage du personnage vert reste dans l'image. Si par contre, je suis loin de



Sujet proche, filmé sans zoom

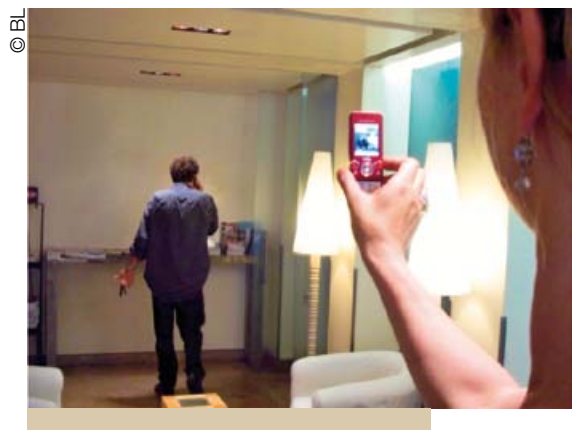
Sujet éloigné, filmé avec zoom

la personne et que, pour avoir un gros plan, j'utilise le zoom, je ne capte alors qu'une petite partie du champ visuel (représenté par le triangle orange). De ce fait, si la caméra bouge, ne serait-ce qu'un peu, le visage du personnage orange sort complètement du cadre ! Concrètement, plus on zoome, et plus les légers tremblements sont amplifiés. Le premier secret des images stables est donc tout simplement : ne zoomez jamais, et rapprochez-vous si vous voulez montrer quelque chose de plus près.

Les mouvements de caméra

- Il y a un deuxième secret pour faire des images stables : suivez toujours quelqu'un ou quelque chose, ne faites jamais de mouvements de caméra « volontaires ». En effet, lorsqu'on regarde une image, on est concentré sur le sujet filmé : la personne qui nous parle, l'animal qui nous intéresse, le musicien qui joue, etc. Si le sujet filmé ne sort pas complètement de l'image (à cause du zoom), du fait de notre concentration sur lui, on ne prend pas garde aux légers tremblements de l'image, donc la technique ne se fait pas remarquer. Par contre, si vous tournez votre caméra, de façon volontaire vers quelque chose d'autre, alors on voit tout à coup que la caméra est là, et on remarque la technique.

- Si, pour passer à autre chose vous attendez, par exemple, qu'une personne se déplace, que vous la suivez et que cela amène à la deuxième chose que vous souhaitez montrer, alors le spectateur sera toujours resté concentré sur des sujets filmés, et n'aura rien remarqué des mouvements de la caméra. Le film sera « naturel », fluide, sa technique ne sera pas visible. Notez que même dans le cinéma professionnel, cette technique est utilisée en permanence. Ainsi, une scène de restaurant commence



Suivre les déplacements du sujet confère de la fluidité au film.

quasiment toujours par un plan où l'on suit le garçon de café, qui nous amène aux personnages principaux attablés.

Des images de bonne qualité

- Les images des téléphones portables sont réputées floues et pixellisées. Comment les améliorer ? Plusieurs techniques, exploitables parallèlement, vont vous permettre de changer du tout au tout la qualité strictement technique de l'image. Tout d'abord, ne pas utiliser le zoom, qui dégrade la netteté de l'image (les zooms des téléphones sont numériques, c'est-à-dire qu'ils ne font qu'agrandir une partie de l'image originale).

- Ensuite, il y a le choix de la résolution de l'image : le nombre de pixels qui la composent. Par défaut, les téléphones sont tous réglés sur la plus petite résolution d'image, qui permet d'envoyer de petites vidéos vers un autre téléphone. Pour changer les paramètres et agrandir la taille de l'image, mettez-vous en mode caméra, allez dans les options, et cherchez « taille de l'image ». Parfois, les plus grandes tailles d'image sont grisées. Il faut alors chercher le menu dans lequel est sélectionné « Pour envoi MMS », et choisir à la place « Clip étendu », ou « Durée mémoire », qui signifie que

la durée de prise de vue n'est limitée que par la capacité de la mémoire du téléphone. Ensuite, le réglage de taille d'image sera accessible.

Le son : élément primordial

• Le son est toujours le parent pauvre durant un tournage, alors qu'il est plus important que l'image. Je m'explique : imaginez un film aux images tremblotantes et mal éclairées mais dont le son est excellent : voix parfaites, musique et bruitages agréables. Vous pouvez suivre ce film avec plaisir. Imaginez maintenant un film aux images somptueuses, mais au son déplorable : on ne comprend pas bien ce qui est dit et on décrochera de ce film au bout de deux minutes. On est plongé dans le son, alors qu'on est libre de se détourner de l'image, voilà pourquoi le son est primordial. Il semble impossible, avec un simple téléphone, de produire un bon son. Détrompez-vous, le micro des téléphones est plutôt de bonne qualité.

• Alors comment faire ? Comme pour l'image, il s'agit d'employer les bonnes techniques. Pour le son, il y a trois paramètres :

1. Il faut être le plus proche possible de la source sonore.

2. Il faut prendre garde aux bruits d'ambiance (voitures, brouhaha, etc.), et faire en sorte d'être dans l'endroit le plus calme possible.

3. Il faut déclencher et arrêter de filmer par rapport au son (ne pas couper une phrase en plein milieu, par exemple).

• Le zoom est en partie responsable du très mauvais son : si vous filmez quelqu'un en gros plan, grâce au zoom, mais que vous êtes loin de lui, sa voix sera complètement inaudible au-delà de 2 ou 3 mètres. Par ailleurs, le micro du téléphone est omnidirectionnel, c'est-à-dire qu'il enregistre dans toutes les directions. Si derrière vous quelqu'un parle plus fort que celui que vous filmez devant vous, vous ne vous en rendez pas compte au moment du tournage, car vous êtes

concentré sur votre sujet, mais sur le film, on entendra davantage celui qui est derrière !

• Le bruit de l'ambiance est aussi très important : souvent, en se déplaçant de 2 ou 3 mètres, en passant une porte, on peut se retrouver dans un endroit calme, ou alors très bruyant. Bref, il faut ouvrir ses oreilles, tout le temps penser au son lorsqu'on filme. Ce faisant, on peut, avec un simple téléphone, obtenir un son de grande qualité.

Une belle lumière

• Quelle que soit la qualité technique de la caméra utilisée, une belle lumière rend une image immédiatement séduisante.



Le soin apporté à la lumière est essentiel.

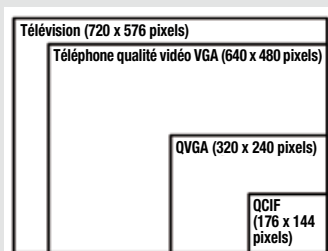
• Qu'est-ce qu'une belle lumière ? Faites avant tout confiance à votre regard, observez (et faites observer) ce qui change lorsqu'on se place d'un côté ou de l'autre d'un personnage, par rapport au soleil. Et faites regarder des films de fiction : il y a quasiment toujours un liseré lumineux autour des personnages, qui les détache du fond, et donne du relief à l'image. C'est ce qu'on appelle le contre-jour. Il est plus facile à obtenir le matin ou en fin de journée, lorsque la lumière du soleil est rasante. Dans un même lieu, avec les mêmes éléments, en fonction de l'endroit où l'on se place, on peut faire une image plate ou une image avec du relief. C'est une question d'attention, pas de taille de caméra. >>>

La bonne résolution

Sachez qu'il n'y a aucune relation de cause à effet entre la qualité de l'appareil photo d'un téléphone et la qualité de l'enregistrement vidéo. La qualité d'enregistrement vidéo dépend du nombre de pixels qui composent l'image. Comme référence, sachez que les images de la télévision font 720 x 576 pixels. Les vidéos des téléphones peuvent faire 176 x 144, 320 x 240, 640 x 480, et même 1280 x 720 pixels (soit plus nettes que la télévision). Le problème est que, le plus souvent, l'information sur ces résolutions d'images n'est pas donnée, même sur les documentations des sites Internet des constructeurs. Chacune de ces résolutions a un nom, qui, lui, est plus souvent mentionné :

- 176 x 144 : QCIF
- 320 x 240 : QVGA
- 640 x 480 : VGA
- 1280 x 720 : HD 720p

Donc, s'il est indiqué par exemple « VIDEO QCIF », alors ne prenez pas ce téléphone pour filmer !



Un bon cadrage

• Le cadrage, bien sûr, est un élément essentiel. Le principal défaut de cadrage que l'on constate est le centrage du visage dans l'image. C'est une sorte de réflexe, on met le visage au centre (fig. ❶). Mais, si l'on est en plan rapproché, cela a pour effet de couper le buste du personnage, alors qu'il y a un énorme espace vide au-dessus de sa tête. Et si l'on est dans un plan large, cela a pour effet de couper les pieds du personnage, alors qu'il y a, aussi, de l'espace libre en haut. Il faut donc se corriger en permanence, en baissant le cadrage par rapport à ce qui nous vient naturellement (fig. ❷).



Raconter une histoire

Faire un film, c'est raconter une histoire. Mais comment faire ?

Quelles sont les techniques spécifiques à l'audiovisuel ?

Et pourquoi est-ce si important ?

Les genres de films

• Il y a trois grands genres de films : la fiction (histoires inventées), le documentaire (point de vue sur la réalité) et l'expérimental (travail sur

les formes, plastiques, audiovisuelles). Le fait de raconter une histoire n'est pas spécifique au cinéma de fiction. Qu'est-ce que raconter une histoire ? C'est inscrire le spectateur dans une situation, qui a un début, un milieu et une fin. C'est-à-dire un point de départ, une situation qui évolue, et un point d'arrivée. Cette évolution peut être strictement visuelle. Par exemple, si l'on propose de faire un documentaire sur un bâtiment, sans paroles, on va réfléchir à ce qu'on montre au début, ce qu'on fait découvrir peu à peu, et ce qu'on comprend à la fin. C'est bien une histoire qu'on va faire vivre au spectateur.

Le scénario

• Le travail d'équipe avec des adolescents est toujours très productif dans la conception d'un scénario. En effet, il est plus facile de réfléchir à plusieurs, car en confrontant les idées, on se rend compte plus vite de ce qui fonctionne ou pas. Il s'agit aussi de travailler le point de vue : de quel côté on se place, qu'est-ce qu'on veut transmettre à travers l'histoire que l'on raconte ?

• Il ne faut pas hésiter à faire travailler les adolescents avec la voix-off. D'abord cela donne une certaine facilité à raconter une histoire, même sur des images qui a priori n'en racontent pas une. Et l'on a une latitude, au moment du montage, pour améliorer le film. La parole, la transmission de la parole, est tout de même au point de départ de l'usage du téléphone. Et enfin, construire une parole, écrire un texte, puis le dire, distinctement, est un travail très riche pour les jeunes, qui est loin d'être simple pour eux, et leur fait parcourir un chemin personnel.

Le montage, une difficulté

• Le montage est le point difficile des films tournés avec téléphone portable. En effet, les formats des vidéos tournées



Quelle histoire va-t-on raconter et comment ?

avec téléphone portable sont tous différents en fonction des marques et des modèles et ne sont, pour la plupart, pas reconnus par les logiciels de montage habituels. Il faut donc faire préalablement une conversion de format vidéo.

• Par ailleurs, cette étape est complexe à gérer, car le montage n'est pas un acte collectif. Il est difficile d'être plus de 2 ou 3 sur un poste de montage. Et enfin ce travail prend énormément de temps. Mais c'est aussi un moment essentiel : on peut tout manipuler, tout construire ou reconstruire, et comprendre, apprendre, beaucoup.

Le plan séquence, une solution

• Après plusieurs années d'expériences d'ateliers et d'animations avec téléphone portable, j'ai peu à peu abandonné l'étape du montage. Il me semble que l'enjeu essentiel, avec le téléphone portable, est l'apprentissage de cette nouvelle relation à l'autre, qui désormais passe par l'image. Dans cette relation, le moment du tournage est essentiel. Et au quotidien, on ne fait pas de montage, on tourne des séquences, qu'on transmet aux autres.

• Ce que l'on peut apporter, dans le cadre d'un atelier, d'un stage, c'est un autre usage, plus conscient, plus

concentré, de cet outil. Car si l'on sait qu'on fera du montage après, on peut filmer beaucoup, sans forcément être très attentif à ce que l'on fait. Voilà pourquoi je propose quasiment toujours des ateliers en plan séquence. Un plan séquence, c'est un film qui a été tourné en une seule fois, sans aucun montage.

- Tout est fait au moment du tournage : le titre, le son, l'ensemble du film, le générique. Cela oblige les réalisateurs à une concentration très importante. S'ils veulent une voix-off, une musique, il faut trouver des solutions pour les faire en direct. Ils y arrivent toujours, en se mettant près du téléphone, en diffusant la musique à partir d'un autre téléphone, etc. Le tournage du film, au lieu d'être fait de petits instants captés auxquels on espère donner sens ensuite au moment du montage, devient un moment de grande concentration, un vrai travail d'équipe, qui s'apprend, qui se reprend.

- L'apprentissage se passe « en direct », il faut produire des efforts, de la concentration sur tous les aspects en même temps pour que cela fonctionne. Cela permet aussi aux jeunes de sentir toute la complexité et la variété des éléments qui composent un film, puisqu'ils doivent tous les gérer en même temps. Le rôle de l'animateur, sa présence dans ce cadre-là, consiste à accompagner

les jeunes à prendre en compte le plus possible de paramètres. Bien sûr, tous les films ne sont pas réalisables en plan séquence, mais c'est une contrainte intéressante. Lorsqu'on propose un atelier, il y a un cadre. Et je peux vous assurer qu'en plan séquence, il est possible de faire des choses très multiples et très réussies. À condition de tenir le cadre !

Montrer des films

Montrer des films, ambitieux, qui nous font vivre des aventures, découvrir des univers, tout en étant très spécifiques à l'outil téléphone, cela ouvre le regard.

- Le lieu de référence, sur lequel vous pouvez trouver des centaines de films de qualité tournés avec téléphone portable, est le site internet du Festival Pocket Films : www.festivalpocketfilms.fr. Voici une sélection de films qu'il me semble intéressant de montrer. Ils sont de bonne qualité, le mode plein écran est disponible, donc ce site peut être utilisé comme un réel outil de diffusion. Ils sont répartis par année. Il peut être pertinent de constituer une petite chronologie.

- **Décroche**

2005. De Stéphane Galienni. 40 secondes d'humour sur le langage SMS.

- **Ceci n'est pas un film**

2005. De Pascal Delé. Réflexion poétique sur l'usage du téléphone-caméra. Un film très fin.

- **Occupé**

2006. De Léonard Bourgois-Beaulieu. Une fiction incroyable, un tour d'Europe à la recherche d'une baby-sitter, très drôle. Un film qui nous fait comprendre qu'on peut raconter une vraie histoire, embarquer le spectateur dans une aventure, avec un simple téléphone portable.



- **Perle**

2006. De Marguerite Lantz. Une véritable peinture vivante. Le téléphone comme outil plastique.

- **Reverse love**

2007. De Morgan Földi Mohand. Un clip rafraîchissant. Juste et spontané.

- **Brother**

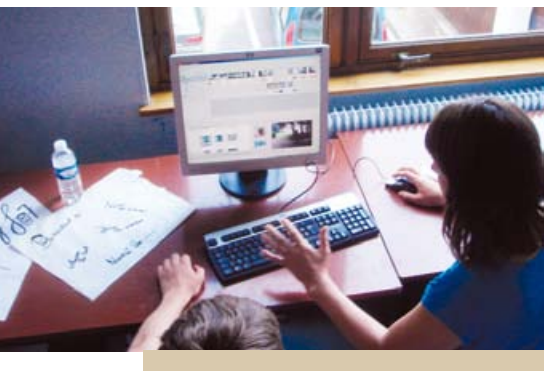
2007. De Kerim Bersaner. Un cri, un film politique, engagé. Le téléphone comme outil de revendication, d'expression à la fois intime et universelle.

- **The champion**

2008. De Rui Avelans Cœlho. Un film qui n'aurait absolument pas pu être tourné avec autre chose qu'un téléphone. Une expérience des plus inédites, très ludique.

- **Aventures urbaines**

2008. De Jocelyne Rivière et Serge Rustin. Un film à la fois spontané et extrêmement maîtrisé visuellement. Un travail d'orfèvre sur la poésie du quotidien. >>>



Pour surmonter la délicate étape du montage, une solution : le plan séquence.



• Incident

2009. De Michael Szpakowski. La rencontre entre l'accident du réel et le regard d'un artiste.

• Turbo 2088

2009. De Guillaume Ballandras, Aurélien Durand, Collectif Pied la Biche. Une performance visuelle amusante et profonde.

• Les ongles

2009. De Clément Deneux. Ames sensibles s'abstenir. Quand le téléphone portable rencontre le film à effets spéciaux. Impressionnant !

Gérer les films avec l'ordinateur

Pour montrer collectivement les films tournés avec téléphone, on passe par un ordinateur, branché sur un vidéoprojecteur. Il faut donc récupérer les films des téléphones vers l'ordinateur.

Récupérer les films

• Les téléphones portables sont tous équipés du Bluetooth (réseau local sans fil, gratuit), très pratique si vous avez un Macintosh, mais plus difficile à faire fonctionner si vous utilisez un PC. Par ailleurs, les temps de transfert sont assez longs.

• Le plus pratique, et le plus sûr, est de s'assurer que les téléphones utilisés pour le tournage sont pourvus d'une carte mémoire amovible. Pour accéder à son contenu, il suffit de la sortir du téléphone et de l'insérer dans un lecteur de cartes connecté à l'ordinateur par un port USB.

• Attention, toutefois, d'acheter un lecteur multicartes dans lequel on peut directement insérer les supports de petit format qui se trouvent dans les téléphones (principalement Micro SD et M2).

• Certains téléphones comme le LG Viewty (très répandu, et qui filme très bien) peuvent aussi, via un câble, se brancher sur l'ordinateur pour donner accès à la carte mémoire qui se trouve à l'intérieur.

• Une fois que les vidéos sont dans l'ordinateur, demandez aux participants de désigner laquelle ils ont choisie, et nommez-la avec précision. Il faut en effet faire preuve d'une organisation draconienne, avec des dossiers datés, car les éléments numériques sont si nombreux qu'on peut tout mélanger très rapidement.

Les logiciels de lecture

• Les formats des fichiers vidéo des téléphones sont extrêmement divers. Il y a trois logiciels de lecture qui sont à même de les prendre en charge :

- Quicktime (Mac /PC),
- VLC (Mac/PC),
- Media Player Classic Home Cinema (PC).

• Ces trois logiciels sont téléchargeables gratuitement. Le plus simple d'usage est Media Player Classic. Il suffit d'ouvrir le logiciel, de faire glisser le fichier vidéo dessus, et de double cliquer dans l'image pour le mode plein écran. Avec Quicktime, le mode plein écran n'est disponible que dans la version Pro (30 €). Et VLC ne lit pas absolument tous les formats des téléphones.



La diffusion sur place

• Grâce à un logiciel de lecture, en faisant une « playlist » et en se mettant en mode plein écran, on peut réaliser une vraie diffusion cinématographique. Il faut absolument faire une diffusion de qualité (en faisant le noir et avec un bon son), d'abord dans le groupe de réalisation, afin de parler sur les films, de leur donner toute leur importance. Puis, on peut envisager une diffusion collective pour un autre public.

Internet

• Il est très bien de mettre les films en ligne sur Internet, après qu'ils ont été diffusés collectivement. Mais il y a trois points préalables à mon sens :

1. Il faut avoir le droit de le faire (autorisation des parents pour les mineurs).
2. Ne pas utiliser Youtube et Dailymotion, qui ajoutent de la publicité. Il y a des moyens de mettre en ligne des vidéos, en faisant une conversion au format flv, sans passer par un site de partage.
3. Il faut éditorialiser la mise en ligne des vidéos. Que ce soit l'objet d'un atelier aussi : choix des images représentatives, écriture de textes, etc. ▶

Deux logiciels permettant de lire les films sur ordinateur :
à gauche, Quicktime ;
à droite, VLC.



LIVRE



Tournez un film avec votre téléphone portable, Benoît Labourdette, Dixit, 17 €

Comment choisir son téléphone portable, comment produire de belles images et un bon son, comment faire le montage, comment diffuser son film, interviews-conseils par les lauréats du Festival Pocket Films, bases techniques de la vidéo numérique en général, glossaire extensif... Ce livre couvre l'ensemble du sujet de la technique avec téléphone portable, c'est une « boîte à outils » utile pour trouver des réponses concrètes au cours de la démarche de création.

SITES INTERNET

<http://lesfilmsdepoche.com>



Un blog de Matthieu Chéreau, critique de cinéma, qu'il a tenu jusqu'en 2008, et qui reste une riche ressource. Il propose des regards critiques assez passionnants sur les enjeux des films tournés avec des téléphones portables.

Rencontres avec des cinéastes, explorations des thématiques propres à ce nouveau support et élaborations théoriques.

www.festivalpocketfilms.fr

Le site officiel du Festival Pocket Films est le lieu où sont rassemblés, et visionnables, le plus de films tournés avec téléphone portable. Tous les genres y coexistent. Vous trouverez aussi des conférences filmées ou audio (par exemple Serge Tisseron ou Bernard Stiegler), mais aussi des articles de fond (Roger Odin, Alain Fleischer...), des interviews, en texte et vidéo, de réalisateurs (Olivier Ducastel, Richard Texier, Marcel Hanoun...), l'information sur à peu près tous les autres événements culturels du même type, etc. Une large partie du site est consacrée aux expériences d'animation et pédagogiques. Les enjeux du droit



à l'image y sont aussi discutés. Le Festival Pocket Films est le premier et plus important événement consacré à la création audiovisuelle avec caméras de poche. Il existe depuis 2005.

www.danslapoche.org

Le site des actions et animations avec téléphone portable en région PACA. Des films à visionner et des expériences à partager. Site à suivre, car de nombreux partenariats autour du sujet en région PACA, que ce site fédère, laissent à penser que les ressources vont s'y enrichir.



www.quidam.fr

Le site internet de Quidam production, société de production de Benoît Labourdette, auteur de ce dossier et directeur artistique du Festival Pocket Films. Vous y trouverez un grand nombre de films qu'il a réalisés, tournés avec téléphone portable.

Exploration de concepts et expérimentations techniques et visuelles, font que ces films servent régulièrement de base à des ateliers et propositions d'animations culturelles. Vous découvrirez aussi des ressources techniques plus larges sur « les caméras d'aujourd'hui », « la convergence numérique » et des retours d'expériences concrets et opératoires d'ateliers menés avec des téléphones portables.

DVD



J'aimerais partager le printemps avec quelqu'un De Joseph Morder, Éditions La vie est belle

Le premier long métrage tourné avec téléphone portable qui ait été distribué en salles de cinéma en 2008. Le DVD est sorti en 2009. Joseph Morder, pionnier du journal filmé depuis 40 ans, explore la caméra du téléphone portable au quotidien. Un simple journal qui devient, au fur et à mesure, une histoire d'amour de fiction échevelée, dans la France de la campagne électorale de 2007.