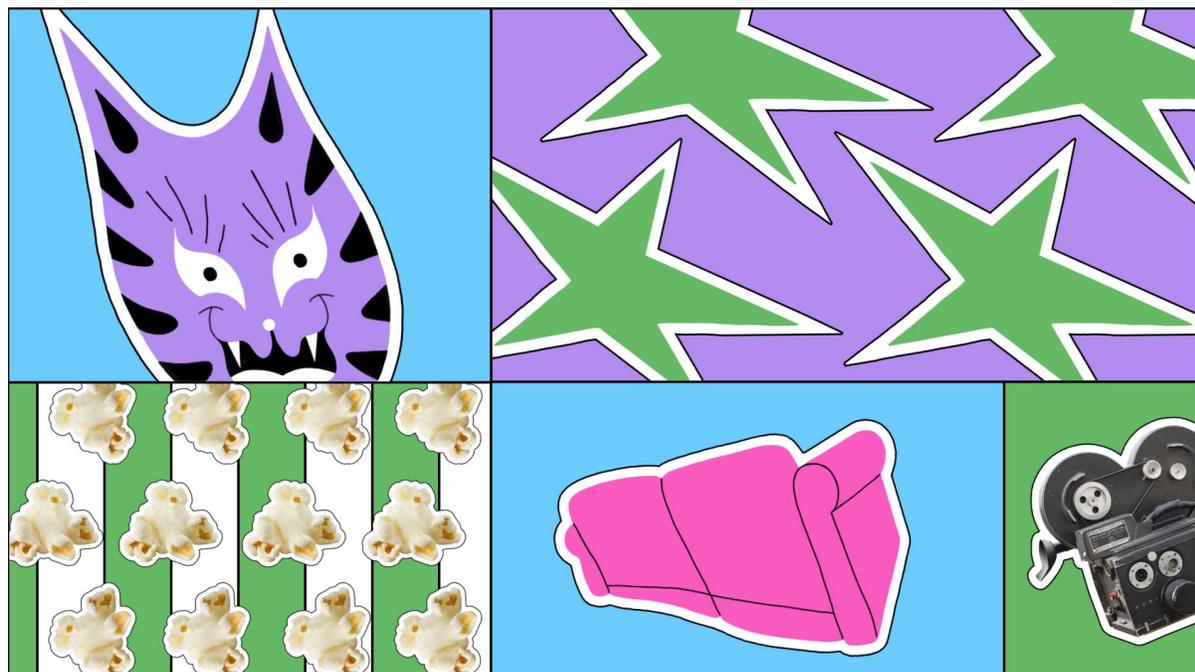


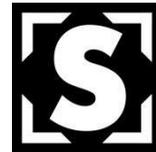
# BOÎTE À OUTILS

créé par Plein(s) Écran(s)  
pour le MIFO



Présentation de Plein(s) Écran(s).....	2
Le court métrage.....	3
Lexique cinématographique.....	4
Les rôles sur un plateau de tournage.....	5
Rencontre virtuelle avec des cinéastes.....	6
Les échelles de plan.....	7
Les angles de caméra.....	8
Les mouvements de caméra.....	9 à 11
L'importance de la couleur.....	12 à 13
Le montage et le son.....	14
Le scénarimage.....	15 à 16
Le personnage principal.....	17 à 18
Le scénario.....	19 à 37
Le schéma narratif.....	38 à 39
Le schéma actantiel.....	40
Guide pédagogique.....	41 à 49
Ressources utiles.....	50

# C'EST QUOI PLEIN(S) ÉCRAN(S)?



## NOTRE MISSION

---

La mission de Plein(s) Écran(s) est de rendre accessible le court métrage québécois auprès du plus grand public dans le but d'éduquer, de sensibiliser et de divertir par le cinéma. Plein(s) Écran(s) fait la promotion à l'année des talents d'ici afin de le faire rayonner partout dans le monde. Notre singularité est que nous sommes le premier festival au monde à avoir adopté un modèle virtuel et que notre identité numérique est inscrite à 100% dans notre ADN.

# PLEIN[S] ÉCRAN[S]

Pour nous, incarner un festival en ligne où tout le contenu est gratuit est un réel moyen d'exister. Cette particularité permet au public d'interagir avec les films et les artisan.e.s malgré les frontières physiques qui les séparent. Depuis 2016, c'est une quarantaine de courts métrages sélectionnés qui sont disponibles gratuitement sur notre site web et nos réseaux sociaux pendant une dizaine de jours. Pour consulter notre programmation, c'est ici : [pleinsecrans.com](http://pleinsecrans.com). Pour joindre l'équipe de Plein(s) Écran(s) et organiser une activité dans votre classe : [info@pleinsecrans.com](mailto:info@pleinsecrans.com).

## Le court métrage

Les courts métrages sont des films d'une durée de moins de 30 minutes. Ils se distinguent des autres catégories de film que sont les moyens métrages (entre 30-60 minutes) et les longs métrages (60 minutes et plus). Il ne s'agit ni des extraits de film, ni des bandes-annonces, mais bien des films autonomes, qui se suffisent à eux-mêmes. Chaque court métrage présente une histoire dans son ensemble, du début à la fin.



### Pourquoi faire un court métrage ?

**Faire des films en peu de temps** : Alors que réaliser un long métrage prend en moyenne trois ans (de l'écriture à la post-production puis à la sortie en salle), il est possible de réaliser des courts métrages en peu de temps. Les réalisateurs du groupe Kino réalisent souvent des courts métrages dans l'urgence, dans l'espace de 24 à 48h.

**Se faire connaître** : Les courts métrages sont un bon terrain d'apprentissage pour les jeunes réalisateurs. Ils peuvent développer leur style, apprendre de leurs erreurs, rencontrer des collaborateurs, se faire connaître dans les festivals.

**Expérimenter** : Les courts métrages sont un parfait terrain de jeu pour expérimenter et trouver une nouvelle façon de raconter des histoires.

**Une question d'argent** : Faire un long métrage coûte cher. Au Québec, en 2011, le budget moyen d'une production s'élevait à 3,9 millions de dollars.

Il existe deux moyens de produire un film : financer son film avec son argent personnel ou demander de l'appui financier de compagnies de production et de subventions gouvernementales. Obtenir du financement est difficile : les enveloppes budgétaires se retrouvent dans les mains des projets prometteurs et de ceux qui ont déjà fait leurs marques. Pour être reconnu et penser à obtenir un jour du financement, un réalisateur doit donc commencer par réaliser des courts métrages, de la publicité ou des vidéoclips.

**Continuer de travailler** : L'association des réalisateurs et des réalisatrices du Québec (ARRQ) compte aujourd'hui des centaines de membres. Pourtant, en 2011, le Québec n'a produit que 36 longs métrages, ce ne sont donc pas tous les réalisateurs qui ont produit des longs métrages durant l'année. En effet, certains réalisateurs renommés réalisent des courts métrages pour assurer une diffusion de leurs idées et garder la main.



## QUELQUES MOTS DE VOCABULAIRE

---

### → COURT MÉTRAGE

Le court métrage est un film (**image + son**) d'une durée de moins de 30 minutes. Il se distingue des autres catégories de film : le moyen métrage (de 30 mins à 1h) et le long métrage (1h ou +). Il ne s'agit pas d'un extrait de film mais bien d'un film autonome, qui se suffit à lui-même.

### → SCÉNARIO

Le scénario est une version écrite du projet de film. On y retrouve l'ensemble des scènes et des dialogues du film. C'est un plan de travail pour toute l'équipe qui devra réaliser le film.

### → RÉALISATION

Action de diriger la préparation et l'exécution créative d'un film. La réalisatrice/le réalisateur est comme un chef d'orchestre; il doit communiquer sa vision du film à son équipe et prendre en charge toutes les décisions créatives.

### → PLAN

Le plan est le morceau de film entre deux raccords. Il est donc un choix du réalisateur lors du tournage, pour déterminer quelles informations visuelles et/ou psychologiques il souhaite donner aux spectateurs.

### → SÉQUENCE

Une séquence est un passage, une scène d'un film se situant dans un seul et même lieu et reposant sur une action principal constituée d'un (plan-séquence) ou plusieurs plans.

### → CHAMP/ HORS-CHAMP

Le champ désigne le fragment d'espace donné à voir dans l'image, délimité par les quatre côtés du cadre. Tout l'espace non montré par le champ, qui se situe hors du cadre, appartient donc au hors-champ.

**Voici quelques fonctions essentielles lors d'un tournage :**

<p>1. <b>Réalisateur</b> : Responsable de la vision d'ensemble du projet, chef d'orchestre, responsable de tous les aspects créatifs de la production, il donne le style au film. <i>Moteur/Action/Coupez</i></p>	
<p>2. <b>Assistant-réalisateur</b> : Tour de contrôle, responsable de la planification et de la communication entre tous les membres de l'équipe, il gère l'équipe sur les lieux de tournage et planifie l'horaire. <i>Silence !</i></p>	
<p>3. <b>Cadreur</b> : Responsable de la caméra (aspect technique), de la prise de vue et des mouvements de caméra.</p>	
<p>4. <b>Directeur Photo</b> : Qualité et composition de l'image, positionnement de la caméra pour obtenir le meilleur effet visuel. Décide du cadrage et des mouvements de caméra.</p> <p style="text-align: right;">Posemètre →</p>	
<p>5. <b>Scripte/Photographe</b> : Prendre des photos du tournage, actionne le clap, mémoire du film (continuité entre les plans).</p>	
<p>6. <b>Preneur de son</b> : S'assure d'avoir le meilleur son enregistré possible. Installe les micros et s'assure que s'il y a une perche, elle soit hors-champ lors du tournage. <i>On tourne !</i></p>	

# RENCONTRE

avec les cinéastes émergent.e.s

L'abat (fiction)  
d'Olivier Côté

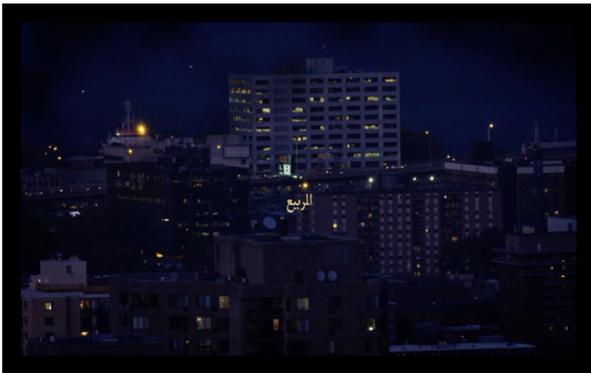
Love-moi (documentaire)  
de Romane Garant Chartrand

<https://vimeo.com/789360291/63ef5b922b>



Au cinéma, le réalisateur décide ce que le spectateur peut voir. Il peut choisir de montrer un détail ou au contraire de filmer l'action de loin. C'est ce qu'on appelle **l'échelle des plans**. Chaque échelle de plan a une fonction qui lui est propre et met en valeur différents éléments. En plan éloigné, on se concentre sur l'environnement et le **contexte**. Plus on s'approche, plus on peut ressentir les **émotions** des personnages.

## PLAN GÉNÉRAL



## PLAN MOYEN



## PLAN RAPPROCHÉ



## PLAN D'ENSEMBLE



## PLAN AMÉRICAIN



## GROS PLAN



# LE LANGAGE CINÉMATOGRAPHIQUE



Les **angles de caméra** sont toujours significatifs au cinéma et permettent de créer une composition d'image plus expressive. Lorsque la caméra est placée à la hauteur du sujet filmé, on dit que c'est un **ANGLE NEUTRE**.

## → LA PLONGÉE

La caméra est au-dessus du sujet filmé, le plan suggère le danger ou la tristesse. Les personnages filmés en contre-plongée semblent plus faibles, plus vulnérables.

## → LA CONTRE-PLONGÉE

À l'inverse, lorsque la caméra filme le sujet par en-dessous, elle magnifie le personnage, le rendant ainsi plus puissant, en position de domination.

Ces deux angles de caméra sont souvent utilisés pour suggérer un rapport de pouvoir entre 2 personnages.

## → LA CAMÉRA SUBJECTIVE

Elle adopte le point de vue du personnage et montre ce qu'il voit, créant ainsi un effet d'immersion pour le spectateur qui se retrouve à sa place.

**PLONGÉE**



**CONTRE-PLONGÉE**



**L'éclairage** influence aussi la composition de l'image et les couleurs jouent quant à elles un rôle expressif. Un film peut utiliser les connotations symboliques traditionnellement attachées aux couleurs, ou en créer de nouvelles. Pour décrire un éclairage, on peut se fonder sur trois critères essentiels : **l'intensité, le contraste, les directions d'éclairage**.

# LES MOUVEMENTS DE CAMÉRA

*Il existe 4 grands types de mouvements de caméra que tout cinéaste se doit de connaître, que ce soit pour suivre le mouvement d'un personnage, faire découvrir un lieu progressivement, ou tout autre idée qu'il/elle aurait en tête.*

## 1. Le plan séquence

### C'est quoi ?

Une scène filmée en un seul plan, sans coupure.

### À quoi ça sert ?

Rendre une scène plus réaliste, créer une immersion avec le sujet, faire ressentir les difficultés que peut rencontrer un personnage.

## 2. Le travelling

### C'est quoi ?

Un déplacement réel de la caméra durant la prise de vue (à l'aide d'un chariot, rail, grue, hélicoptère, etc). 5 grands mouvements de travelling :

#### - Le travelling horizontal ou latéral

### C'est quoi ?

Suit au même rythme un sujet, une voiture ou un personnage.

### À quoi ça sert ?

Montrer un décor qui se dévoile ou qui change progressivement aux yeux du spectateur, montrer le ou les personnages principaux d'une séquence ou d'un film.

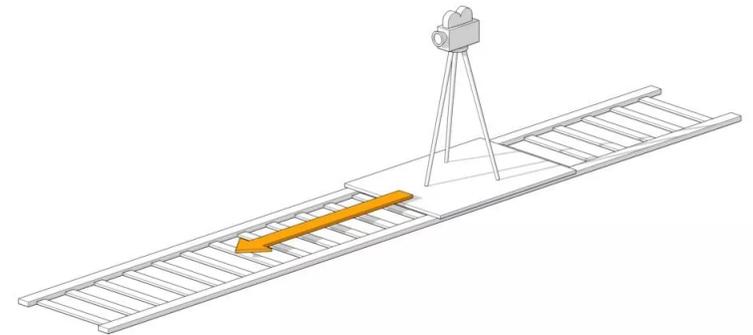
#### - Le travelling vertical

### C'est quoi ?

Descendre ou monter la caméra vers un sujet ou une action.

### À quoi ça sert ?

Introduire une séquence, révéler progressivement le lieu et l'action, montrer une information importante ( ex: un nom sur une pierre tombale).



– **Le travelling avant**

**C'est quoi ?**

La caméra s'approche du sujet filmé.

**À quoi ça sert ?**

Suivre un personnage, en adopter le point de vue, conclure une scène, révéler au spectateur un objet ou une émotion (fin en gros plan).

– **Le travelling arrière**

**C'est quoi ?**

La caméra recule, s'éloigne du sujet filmé.

**À quoi ça sert ?**

Révéler de nouvelles informations au spectateur, montrer les émotions d'un personnage qui se déplace (le voir avancer vers la caméra), créer une certaine distance entre le spectateur et le sujet.

– **Le travelling circulaire**

**C'est quoi ?**

Mouvement de caméra autour de l'action.

**À quoi ça sert ?**

Renforcer l'idée de mouvement, le dynamisme d'une scène ou indiquer la folie, le changement chez un personnage.

**3. Le panoramique**

**C'est quoi ?** un mouvement, une rotation de la caméra sur son propre axe. 2 types :

**- Horizontal :**

**C'est quoi ?**

Mouvement de caméra autour de l'action.

**À quoi ça sert ?**

Donner une vision globale d'un lieu, révéler un personnage ou un objet jusqu'alors hors du cadre, suivre un personnage ou un véhicule se déplaçant généralement lentement dans le décor.

**- Vertical :**

**C'est quoi ?**

Mouvement de haut en bas (et inversement).

**À quoi ça sert ?**

Montrer de façon progressive une architecture ou un personnage, et révéler des informations au spectateur.



#### 4. La caméra à l'épaule

##### C'est quoi ?

Caméra portée par le cadreur.

##### À quoi ça sert ?

Suivre une scène très mouvementée ou représenter l'instabilité, créer un malaise, une incertitude chez le spectateur. Renforce le dynamisme.

 Pour un exemple imagé :

<https://youtu.be/xndDzQDHLyU>

## Choisir la bonne palette de couleurs pour votre film



### 1. Prendre conscience des émotions transmises par les couleurs

Dans l'imaginaire collectif, chaque couleur est associée à un certain symbolisme :

**Rouge** : agression, violence et colère.

**Orange** : avertissement, appel à la prudence.

**Jaune** : sentiment de danger, de jugement et d'affirmation de soi.

**Vert** : nouvelle vie, nouveau départ et survie.

**Bleu** : fidélité, loyauté et émerveillement enfantin.

**Violet** : sentiment d'ambiguïté et d'extravagance.

**Rose** : romance, amour et passion.

## 2. Se poser les bonnes questions

Avant d'écrire une histoire, il est essentiel de déterminer les thèmes, les conflits et le message à faire passer. Cela vous aidera à choisir la palette de couleurs la plus adaptée.

Voici quelques questions utiles à se poser au moment de définir une palette de couleurs :

- Quelles caractéristiques définissent les personnes à l'image ?
- Quel est le conflit essentiel ou la problématique abordée ?
- Quel est, ou quels sont les thèmes de mon film ?
- Quel message (le cas échéant) aimerais-je faire passer ?

Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses ici, et vos idées peuvent évoluer à mesure que la production progresse. Néanmoins, pour un bon départ, mieux vaut y penser sérieusement dans le lancement d'un projet.



LIGHT



MEDIUM



DARK



GENERAL SPECTRUM



## LE MONTAGE

Le montage est l'action d'assembler bout à bout plusieurs plans pour former des séquences qui forment à leur tour un film. Cette étape, considérée comme la 3<sup>e</sup> écriture du film après le scénario et le tournage, détermine en grande partie le rythme du film. Il faut toujours porter une attention particulière à la longueur des plans et aux effets de transition (comment passe-t-on d'une image à une autre, d'une scène à une autre).

→ **MONTAGE NARRATIF** : Son but est de raconter le plus clairement l'histoire de manière linéaire ou non.

→ **MONTAGE PARALLÈLE** : Consiste à montrer simultanément deux actions à deux endroits différents en s'appuyant sur des liens thématiques.

→ **MONTAGE RYTHMIQUE** : Donne le rythme à la séquence, voir au film tout entier.

## LE SON

Le son est un outil largement sous-estimé puisqu'il est invisible et son effet presque insidieux. Une image n'aura pas le même sens en fonction du son qui lui est accolé (par exemple cette image tirée d'un film de danse où on privilégie la respiration de l'artiste plutôt qu'une musique).

→ **MUSIQUE** : Très porteuse d'émotions, elle permet de donner un sens particulier à la narration. Elle peut être en adéquation avec les images et venir appuyer les émotions dans une scène ou au contraire créer un contraste marqué qui déstabilise le spectateur.

→ **DIALOGUES** : En plus de permettent de faire avancer l'histoire de façon naturelle, de bons dialogues révèlent la couleur des personnages.

→ **EFFETS SONORES** : Comme la musique, ils permettent de rythmer une scène et de créer une tension ou une ambiance particulière.



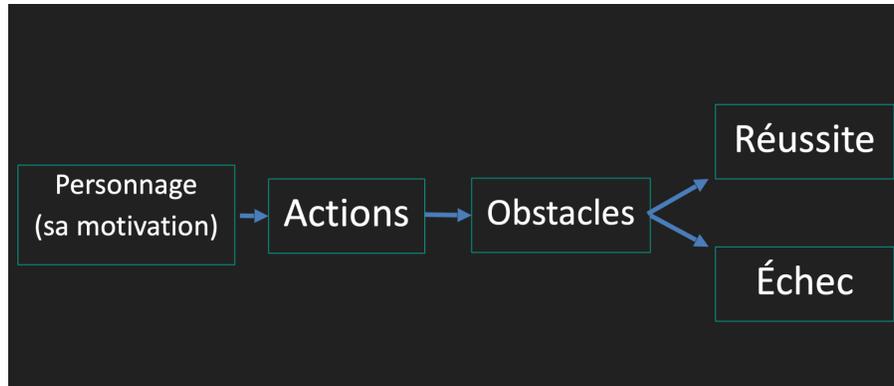
**SCÉNARIMAGE (STORYBOARD)**

<p>Scène _____ Plan _____</p>    <p>Échelle de plan : _____</p> <p>Angle de caméra : _____</p>	<p>Scène _____ Plan _____</p>    <p>Échelle de plan : _____</p> <p>Angle de caméra : _____</p>
<p>Scène _____ Plan _____</p>    <p>Échelle de plan : _____</p> <p>Angle de caméra : _____</p>	<p>Scène _____ Plan _____</p>    <p>Échelle de plan : _____</p> <p>Angle de caméra : _____</p>
<p>Scène _____ Plan _____</p>    <p>Échelle de plan : _____</p> <p>Angle de caméra : _____</p>	<p>Scène _____ Plan _____</p>    <p>Échelle de plan : _____</p> <p>Angle de caméra : _____</p>

## Création d'un personnage

Le personnage principal est celui qui porte le film. Il est donc d'une importance capitale et il est primordial qu'il évolue au cours de l'histoire.

Tout d'abord, il faut déterminer sa mission. Ensuite, les actions qu'il va entreprendre pour y parvenir. Il doit **IMPÉRATIVEMENT** se confronter à des obstacles. Pour un scénario de court métrage, on se limite généralement à 2 obstacles.



Chaque obstacle peut être...

**INTERNE** : l'obstacle est le personnage lui-même et relève généralement de ses peurs ou de ses incapacités (ex: peur de l'eau, manque de connaissance ou de confiance en soi)

**EXTERNE** : l'obstacle est quelque chose sur lequel le personnage n'a aucun contrôle (ex: un personnage qui interrompt sa quête, un événement météorologique, un accident, etc)

⚠ pour garder le spectateur attentif, il est conseillé de hiérarchiser les péripéties: chaque obstacle devient de plus en plus difficile à résoudre.

Pour trouver un personnage, on peut...

- S'inspirer de soi (une version améliorée ou empirée de soi-même)
- S'inspirer de personnes réelles (et faire ses recherches!)
- Inventer un personnage fictif (aller puiser dans son imagination)

Il faut ensuite réfléchir aux caractéristiques du personnage, à son passé, ses goûts et préférences afin de lui donner de la texture et une personnalité.

Pense à ton personnage de fiction préféré...

- Pourquoi tu l'aimes tant ?
- Peux-tu nommer sa plus grande qualité ? Son plus grand défaut ?
- Est-ce que tu t'identifies à lui ? Si oui, pourquoi ?

**FICHE DE PERSONNAGE**

Nom :

Surnom :

Âge :

Occupation :

Lieu d'origine :

Lieu de résidence :

Liens personnels importants (amis, famille, travail) :

Passe-temps préféré :

Déjeuner quotidien :

Désir ou grand projet :

Plus grande qualité :

Plus gros défaut :

Plus grande peur :

Caractéristiques physiques :

Style vestimentaire :

Animal de compagnie ?

Expression favorite :

Animal totem :

## Mise en page d'un scénario

La mise en page d'un scénario est rigoureuse. La façon d'introduire et de présenter les didascalies obéit à tout un ensemble de règles de mise en page.

Lorsqu'on rédige un scénario, il est important de garder à l'esprit qu'il ne s'agit pas d'un texte littéraire, mais d'un outil de travail puisqu'il sera déchiffré par plusieurs personnes dont les besoins sont profondément différents (réalisateur, équipe technique, acteurs, etc).

D'une manière générale, le scénario est **la transcription de ce qui être vu et entendu à l'écran** : il s'agit de décrire, scène après scène, les décors, les personnages et leurs actions dans l'ordre dans lequel ils apparaîtront à l'écran. Si l'histoire n'est pas racontée de façon linéaire, il faut indiquer au scénario lorsqu'il y a des sauts dans la temporalité. Il regroupe aussi bien les **dialogues** que les **didascalies**.

Une didascalie est une description brève mais précise de l'action, des lieux et des personnages. Les didascalies doivent être claires et concises, pas littéraires et poétiques. La description de la scène doit contenir l'essentiel de l'action et mentionner les détails importants tels que les accessoires indispensables à une scène.

Il faut toujours écrire les didascalies à l'indicatif présent. Il ne faut pas donc pas écrire « Jean entra dans le bar et se dirigea vers la table du fond », mais « Jean entre dans le bar et se dirige vers la table du fond ».

Lorsqu'un personnage apparaît pour la première fois, on doit écrire son nom en majuscule et son âge entre parenthèses. Si on ne connaît pas son nom, on écrit HOMME ou FEMME.

Pour rappel, il faut éviter les indications techniques (cadrage, mouvement de caméra, etc.), indications que l'on placera plutôt dans le scénarimage. Si toutefois des indications étaient absolument nécessaires, il faut les écrire entre parenthèses et en lettres majuscules (exemples: TRAVELLING, CAMÉRA AU RAS DU SOL).

### Quelques règles de base

- Une page de scénario = environ une minute à l'écran
- Police d'écriture Courier New (grandeur : 12 à 14 points)
- Les dialogues sont centrés, avec des marges de 3cm de chaque côté
- Numéroter les pages ainsi que les scènes
- Toujours écrire en majuscule : l'intitulé des scènes, le nom du personnage avant qu'il parle, sons et musiques

### EXEMPLE CI-BAS

FAUVE

version 24

Écrit par Jérémy Comte

**pour visionner le film gratuitement:**

<https://vimeo.com/293033666>

1 INT. WAGON DE TRAIN ABANDONNÉ - PM 1

De vieilles banquettes sont tapissées de poussière dans un vieux wagon de train abandonné. Des morceaux de vitre éclatés traînent près de vieilles canettes de bière écrasées. Le chant d'un grillon rappelle la chaleur insupportable d'une journée de juillet.

La voix étouffée d'un garçon, BENJAMIN, retentit au bout du wagon.

BENJAMIN (V.H.C.)

Laisse-moi sortir esti d'tapette.

Un son de coup de poings qui frappe de la fêraille résonne dans la pièce vide.

BENJAMIN (V.H.C.)

(CONT'D)

Ouvre-moé.

Les coups de poings redoublent d'ardeur.

La voix hors champ d'un nouveau garçon, TYLER, se fait soudainement entendre.

TYLER (V.H.C.)

(en riant)

T'es tu pogné?

BENJAMIN (V.H.C.)

T'es juste une grosse tapette.

TYLER (V.H.C.)

T'es tu pogné?

TYLER

Arrête.

BENJAMIN (V.H.C.)

(V.H.C.)

C'est tu encore 2-0? C'est tu encore 2-0?

BENJAMIN (V.H.C.)

C'est peut-être 2-1, mais j'ai encore de l'avance.

Tyler entre dans le wagon. Il a une mâchoire carrée et des

traits atypiques. Il est torse nu avec un t-shirt bleu attaché à sa taille. Il se place en avant d'une petite cabine en retenant la poignée de la porte.

2.

2.

TYLER

Bon au moins t'as avoué c'était  
2-1.  
Ok c'est bon. Sors.

Tyler ouvre la porte. Benjamin sort et pousse Tyler amicalement.

BENJAMIN

La série est pas finie.

TYLER

Ça sent la coupe.

Les garçons se dirigent vers la sortie du wagon. Benjamin devance Tyler en le poussant. Tyler rit.

BENJAMIN

Anyways, c'est le premier qui a 7.

Ils se chamaillent amicalement. Les garçons sortent du

wagon. 2 EXT. PRÈS DE VIEUX TRAINS ABANDONNÉS - PM 2

Benjamin court vers une locomotive abandonnée. Il grimpe dans la structure rouillée et dangereuse. Une lumière chaude et paisible illumine la scène.

Tyler marche lentement, nonchalant.

Benjamin utilise ses mains et toute sa force pour se hisser plus haut. Ses pieds glissent sur la courbe de la voiture. Après quelques manoeuvres risquées, il se retrouve sur le toit de manière habile. Il marche rapidement jusqu'à l'autre extrémité de la locomotive. Il s'écrie vers Tyler.

BENJAMIN

Yo tu montes tu?

Tyler se dirige vers la locomotive. Benjamin aperçoit une vieille bouteille de bière sur le toit. Il la ramasse,

puis, de sa hauteur, verse son contenu sur la tête de Tyler.

Tyler saute sur le sol aussitôt.

TYLER

Arrête, arrête. Tu m'en mets dans les cheveux osti.

BENJAMIN

Ooouuuuh. 3 à 2. 3 à 2.

TYLER

3. 3.

Descends.

Tyler ramasse un roche par terre et regarde Benjamin en le menaçant avec celle-ci. Benjamin se penche et essaie de se cacher en souriant.

BENJAMIN

(un peu nerveux)

Aweille lance.

TYLER

J't'ai averti.

Benjamin se couche à plat ventre sur le toit du train.

Tyler lance sa roche dans la direction de Benjamin en riant. Benjamin sourit en fermant les yeux et en se collant contre la structure de métal.

Tyler prend plusieurs roches par terre et les jette dans la direction de Benjamin. Il les lance tellement vite et agressivement qu'il ne prend pas la peine de regarder où il les envoie.

Quelques-unes percutent le train avec un bruit sourd, d'autres filent dans les airs dans le silence.

BENJAMIN

Okok j'descends.

Benjamin se penche et commence à descendre du train, hésitant.

TYLER

4-3 pour moi.

N TYLER

Pentoute

BENJAMI

Aweille viens-t-en.

Tyler cherche quelque chose au sol, dos au train. Son regard s'arrête sur un bâton de bois dans l'herbe. Au moment même où il le récupère, le bruit d'un corps qui frappe le sol se fait entendre. Tyler se retourne aussitôt.

Benjamin est couché sur la terre irrégulière, face au sol, et il ne bouge pas.

TYLER (CONT'D)

(En souriant)

Qu'essez tu fais man?

4.

4.

Un silence inquiétant règne. Le sourire de Tyler disparaît.

TYLER (CONT'D)

T'es tu correct?

Tyler court vers Benjamin. Benjamin ne bouge toujours pas.

Tyler s'agenouille et le retourne. Benjamin sourit de pleine gueule.

BENJAMIN

5-4 pour moi!

Benjamin se lève aussitôt. Tyler est nonchalant.

Maaaaan TYLER

Tout d'un coup, Benjamin agrippe Tyler en l'arrêtant dans son élan. Benjamin bouge au ralenti en regardant quelque chose hors champs.

BENJAMIN

(En chuchotant)

Bouge pas. Bouge pas. Bouge pas.

Tyler est nonchalant.

TYLER

(De vive voix)

Essaye-pas.

Tyler ne bronche pas.

BENJAMIN

Shhh. Y'a un renard. Y'a un renard.

TYLER

(Fort)

Ta

gueule. BENJAMIN

(En chuchotant)

SHHHH.

Tyler se retourne finalement nonchalamment.

Les arbres ondulent au gré du vent à l'orée de la forêt. Aucun animal n'est en vue.

TYLER

Je savais, y'avait rien pentoute.

Benjamin perd son sourire.

5.

5.

BENJAMIN

Y'était là y'a deux secondes.

Benjamin marche rapidement en direction de l'endroit où il regardait plus tôt. Tyler fouette les hautes herbes avec son bâton en suivant Benjamin.

3A EXT. CHAMPS QUI MÈNE AUX STRUCTURES MINIÈRES - JOUR 3A

TYLER

Tu sais tu quoi? J'ai une question pour toi.

Ils poursuivent leur chemin et Tyler prend les devants.

TYLER

(souriant) (CONT'D)

Ça se mange-tu du renard?

BENJAMIN

Esti que tu gosses.

TYLER

Je te questionne sur les  
petites affaires que t'es pas  
capable de faire.

N TYLER

Dequoi?

BENJAMI

Ben que t'es végé.

BENJAMIN

(en riant)

Toi-même.

TYLER

Ta geule, moi j'en mange d'la  
viande.

BENJAMIN

Anyways, c'est même pas bon en  
manger.

TYLER

Ah ouin? Pourquoi tout le monde en  
bouffe debord.

3B EXT. CLÔTURE QUI MÈNE AUX STRUCTURES MINIÈRES - JOUR 3B

6.

6.

Les garçons se rapprochent d'une clôture sur laquelle  
une pancarte annonce;

PROPRIÉTÉ PRIVÉE/ NO TRESPASSING.

BENJAMIN

Parce que l'monde s'foutte de  
manger nimporte quoi.

TYLER

Tu répètes juste après tes parents.

Tyler passe dans le trou de la clôture.

BENJAMIN

Toi tu serais même pas capable de  
tuer un animal.

Benjamain passe à son tour.

TYLER

J'ai déjà été à chasse ak mon père.

BENJAMIN

Tu le vois jamais ton père.

TYLER

Mon père y te traite de mangeux  
gazon.

4A EXT. STRUCTURES MINIÈRES - JOUR 4A Benjamin regarde à travers  
les vitres cassés d'une fenêtre.

BENJAMIN

Enhhhh! Wooo. Viens voir.

Tyler le rejoint et utilise ses mains pour faire de  
l'ombre et voir à travers la fenêtre.

BENJAMIN (CONT'D)

Check, y'a du fil barbelé.

4B EXT. EN DESSOUS DES TUYAUX DES STRUCTURES MINIÈRES - JOUR 4B

Les garçons marchent en dessous d'une vieille  
structure abandonnée de métal jadis utilisée par les  
travailleurs miniers. Une longue passerelle rejoint  
deux vieilles bâtisses.

7.

7.

Ils lancent des roches qui rebondissent sur un des  
tuyaux. Suite à la percussion de la roche sur le métal,  
un bruit d'écho résonne dans l'espace.

TYLER

(imitant le bruit)

T'as tu entendu ça? Ça fait genre  
"Shhhhiioo".

Au même moment, un bruit éloigné de camion en marche se fait entendre.

Les garçons figent et cherchent des yeux la provenance du son.

Ils aperçoivent un énorme camion jaune minier qui se dirige vers eux dans la carrière de roche à deux cents mètres de leur position.

TYLER  
(CONT'D)

Fuck.

En panique, les garçons s'éloignent du camion en courant précipitamment.

5 EXT. PAYSAGE LUNAIRE - JOUR 5

Tyler prend les devants avec son bâton et Benjamin est derrière. En courant, ils se retournent pour voir si le camion les a suivis.

Ils descendent une grande pente de terre blanchâtre/ grisâtre qui est très abrupte. Le paysage lunaire autour d'eux est exempt de nature verdâtre.

Lorsqu'ils se retrouvent en bas, ils sont complètement isolés par de grands monticules terreux dans une atmosphère très silencieuse. Ils reprennent finalement leur souffle.

BENJAMIN  
Y'est tu encore là?

Les garçons se retournent sur eux même. Aucun son de moteur.

TYLER  
Ça pas l'air.

Tyler remarque qu'il patauge dans de la boue. Il se penche et touche à la texture avec ses deux mains.

8.

8.

TYLER (CONT'D)  
Wooo c'est fucké ça. Viens toucher  
man.

BENJAMIN

J'suis arrivé avant toi mon gars.

6-4. 6-4.

Tyler lance de la boue en riant à Benjamin. Benjamin réplique à son tour en rigolant.

Dans son élan, Tyler remarque que ses souliers sont pris dans une boue opaque. Derrière lui, une large mare de boue grise s'étend. Il se retourne, apeuré.

TYLER

BENJAMI

Oh

N TYLER

Shit.

Quoi?

Bah, je peux pas sortir. Je suis pris enh.

Tyler essaie de lever ses jambes, mais est incapable de bouger. Il s'énerve avec vigueur.

TYLER (CONT'D)

Viens m'aider. C'est pas une joke.

Benjamin s'avance vers lui et lui donne la main. Tyler essaie de l'aggriper, mais Benjamin la retire au même moment.

BENJAMIN

Ouhh. 7-4. Victory. Victory.

TYLER

Va chier man.

Benjamin danse en faisant des signes de victoire.

BENJAMIN

J'ai gagné le match. J'ai gagné.

Pourquoi je gagne toujours enh?

Tyler force de tout son corps.

Avec l'aide de son bâton, la jambe droite de Tyler se

libère et se pose devant lui sur un sol ferme.

9.

9.

Incapable de retirer son deuxième soulier, il s'exprime nerveusement en tirant sur sa jambe gauche de plus en plus fort.

Tyler retire son pied gauche de son soulier, mais celui-ci reste pris dans la boue. Tyler laisse tomber son bâton de bois près de lui sur le sol ferme.

Tyler se retourne et s'agenouille en tirant sur son soulier pour l'extraire.

Benjamin l'observe en se mordillant les lèvres, se sentant clairement mal. Il se dirige finalement vers Tyler pour l'aider.

Tyler lui jette un regard, sourire en coin, et le POUSSE soudainement dans la boue, en s'esclaffant exagérément.

Benjamin, violemment projeté, tente de reprendre son équilibre, mais tombe au centre de la mare.

BENJAMIN

(CONT'D)

Oh fuck...

Benjamin est incapable de s'en sortir même s'il bouge frénétiquement. Il est à plus de deux mètres de Tyler.

Tyler se tord de rire. Il imite la danse que Benjamin avait fait plus tôt en l'exagérant.

TYLER

C'est qui qui gagne maintenant?

Benjamin a maintenant de la boue jusqu'aux cuisses. Il s'agite nerveusement.

BENJAMIN

Calic. Moi j'suis dans le milieu.

Toi, t'étais sur le bord.

TYLER

Check l'autre qui joue dans

bouette. On dirait que t'es dans un carré de sable. T'as tu deux ans man?

BENJAMIN

J'peux pas bouger.

Le sourire de Tyler disparaît, il devient sérieux. Il s'avance nonchalant.

10.

10.

TYLER

Chill. Fais juste marcher vers moi.

Tyler tend son bras vers Benjamin, mais est trop loin pour l'atteindre. La boue recouvre maintenant Benjamin jusqu'à la taille.

BENJAMIN

J'SUIS POGNÉ. J'PEUX PAS BOUGER.

Tyler commence à s'inquiéter. Benjamin est en panique.

Tyler, le souffle court, regarde à gauche et à droite et saisit son bâton sur le sol à proximité. Il le tend à Benjamin qui est trop loin pour l'atteindre.

!

TYLER

ATTRAPE

Tyler lance le bâton vers Benjamin. Le bâton tombe dans la boue à quelques pieds de Benjamin. Benjamin n'est pas capable de l'atteindre.

BENJAMIN

Pas capable.

Benjamin est maintenant dans la boue jusqu'à la moitié du buste. Il bouge dans tous les sens, en panique. Sa voix s'éteint de plus en plus, en pleurs.

BENJAMIN (CONT'D)

Fais de quoi. Fais de quoi. Fais de quoi...

Tyler remonte la pente qu'il avait descendue ultérieurement avec Benjamin.

Tyler aperçoit au loin le camion jaune de chantier qu'il avait vu plus tôt. Il jette un regard à Benjamin qui est couvert de boue jusqu'aux épaules maintenant. Son regard passe du camion à son meilleur ami.

Tyler court furieusement vers le véhicule. Derrière lui, la mine désertique semble se dissoudre alors qu'il court à perdre haleine, en panique.

On voit Benjamin, à vol d'oiseau en douce circonvolution, qui s'enfonce plus profondément dans la boue, pris dans un tourbillon de boue aux teintes gris/turquoise qui l'avale.

11.

11.

#### 6 EXT. CAMION PAYSAGE DÉSERTIQUE - JOUR 6

Tyler fait des grands signes de bras en avant du camion, à bout de souffle. Le véhicule semble en arrêt malgré le vacarme assourdissant qu'il produit.

TYLER

HEY! (pause) HEY!

Tyler se rend sur le côté. Personne ne semble être présent à l'intérieur de la cabine. Le moteur est en marche, oublié de manière étrange. Benjamin court autour du véhicule d'un pas débalancé; personne en vue.

Tyler s'arrête avec le vertige. De toute ses forces, il s'écrie en se retournant sur lui-même.

TYLER (CONT'D)

(en criant)

À L'AIDE. (pause) À L'AIDE.

Le bruit du moteur étouffe les cris de Benjamin. Il recule tranquillement, sous le choc.

Tyler se retourne subitement en courant rageusement vers Benjamin.

#### 7 EXT. PAYSAGE LUNAIRE - JOUR 7

Arrivé sur les lieux du sable mouvant, il n'y a aucune trace de Benjamin.

Un silence brutal emplit l'espace. Tyler retient son souffle. Il se dirige tranquillement vers le sable mouvant. Il s'arrête et s'accroupit. Il plonge ses mains dans le sol.

Tyler s'enfonce soudainement. Pris par l'effet de surprise, il s'élançe et tombe sur son dos. En abandonnant sa deuxième botte, il rejoint la terre ferme.

Tyler se relève en reculant, effrayé. Il vacille.

Tyler est assis sur le sol au même endroit, le regard dans le vide.

Tyler monte avec difficulté la pente abrupte. Ses pieds glissent. Il manque de force.

12.

12.

#### 10 EXT. PAYSAGE LUNAIRE - JOUR 10

Dans l'immensité du paysage, la petite forme de Tyler se mélange à la texture blanchâtre du lieux.

Une musique orchestrale minimaliste appuie le visuel grandiose.

Une série d'aplats de paysage s'enchaînent, où on voit Tyler se perdre dans l'immensité des lieux où tout se ressemble et s'assemble.

Un lac bleu azur repose dans le creux d'une petite vallée blanche, des ondulations forment une pente inégale à la texture blanchâtre et de vieux barils rouillés traînent dans l'univers désertique.

Un gros plan de la même texture blanchâtre mélange l'échelle de plan. Soudainement la jambe de Tyler entre dans cadre.

Tyler est confus. Il revisite les mêmes lieux, comme l'effet d'une labyrinthe.

#### 11 EXT. ORÉE DE LA FORÊT - JOUR 11

Dans un paysage qui mélange graduellement les arbres verts au sol grisâtre, Tyler marche seul dans le paysage. Tyler, tentant de se repérer, se dirige vers la route la plus près, d'une démarche chancelante, le visage livide. Il est épuisé et ses lèvres sont sèches.

12A EXT. ROUTE DE CAMPAGNE - JOUR 12A

Sale, plein de boue, de terre et de poussière, Tyler met un pied devant l'autre avec une seule botte et peu de force en longeant la route.

Un silence inquiétant règne.

Une automobile apparaît au loin d'une courbe. Une vieille voiture rouillée d'un bleu pâle des années 90 ralentit pour se placer parallèlement à Tyler.

Une FEMME, la cinquantaine, se penche et tourne la poignée qui fait descendre la fenêtre du côté passager.

FEMME

(Voix rassurante)

T'es tu correct?

Tyler ignore la dame en continuant le pas.

13.

13.

FEMME (CONT'D)

T'as tu besoin d'aide?

Tyler reste silencieux, en piteux état. La femme remarque son désarroi.

Elle arrête la voiture et ouvre la portière passager d'un coup.

FEMME (CONT'D)

Aweille embarque, je te ramène chez toi!

Tyler s'arrête et hésite.

12B INT. VOITURE - JOUR 12B

Tyler monte finalement à ses côtés et s'installe. Il ferme

la portière.

FEMME

Comment tu t'appelles?

Silence.

FEMME (CONT'D)

T'habites où?

Tyler regarde par terre.

FEMME

Disraëli? (CONT'D)

Tyler ne dit toujours rien.

FEMME (CONT'D)

Stratsford?

Tyler hoche légèrement de la tête. La voiture démarre.

FEMME

(Douce) (CONT'D)

Mets ta ceinture mon chou.

Tyler boucle sa ceinture de sécurité.

FEMME (CONT'D)

Tu savais que t'allais pas dans le bon sens?

La voiture fait demi-tour. Tyler hausse légèrement les épaules.

14.

14.

FEMME (CONT'D)

T'étais perdu?

Silence.

FEMME (CONT'D)

Comment ça t'étais aussi loin tout seul?

La femme remarque qu'il est nu pieds.

FEMME (CONT'D)

Où ce qui sont tes running?

Tyler se retourne vers la femme, puis baisse la tête à nouveau.

FEMME (CONT'D)

C'est qui ton père à toi?

Tyler respire de manière plus saccadée. Il bouge sur son banc de manière inconfortable.

TYLER

(une voix épuisée)

J'peux tu te dire un secret?

TYLER

Ben

oui.

FEMME

Non mais, un gros secret.

TYLER

Oui...

FEMME R

E

Je... Je...

FEMME

Prends ton temps...

TYLER

Mon

ami... FEMME

(surpri

se) Ton TYLER

ami?

Je l'ai...Je l'ai... Je l'ai...

15.

15.

La femme lâche soudainement un cri de surprise en appuyant

sur les freins en tournant le volant. Tyler sursaute. La voiture zigzague, puis s'immobilise sur le bord de la route.

La femme reprend son souffle.

FEMME

Attends-moi deux secondes.

12C EXT. CHAMPS - COUCHER DE SOLEIL 12C

Tyler regarde par la fenêtre droite côté passager. On entend la femme dans l'arrière-plan qui sort et qui ferme la portière.

Un renard roux trotte dans un grand champ. Un coucher de soleil orangé réchauffe le ciel.

Tyler est profondément ému.

## SCHÉMA NARRATIF

UNE ÉTAPE NÉCESSAIRE À LA RÉDACTION D'UN SCÉNARIO

Situation initiale	Qui ?	
	Quand ?	
	Où ?	

Élément déclencheur	
---------------------	--

Péripétie 1 (- difficile)	
Péripétie 2	
Péripétie 3 (facultatif) (+ difficile)	

Dénouement	
------------	--

Situation finale	
------------------	--

⚠ Le **schéma narratif** met l'accent sur les actions, alors que le **schéma actantiel** porte sur les personnages et les relations qui existent entre eux.

## SCHÉMA ACTANTIEL

Personnage principal	
Sa mission	
Son objectif	

LES ADJUVANTS (personnages, événements, ou objets qui contribuent positivement à la mission)	
---	--

LES OPPOSANTS (personnages, événements, ou objets qui cherchent à freiner ou empêcher l'objectif)	
--	--

## *L'abat* par Olivier Côté

Pour les élèves du 2e cycle du secondaire.

<https://www.tv5unis.ca/labab>

**Résumé du film** *L'abat*, c'est l'histoire de Jules, un adolescent de 17 ans, qui est invité à passer la soirée avec des jeunes fêtards. Excité de pouvoir intégrer la bande et désireux de les impressionner, il leur ouvre les portes de la salle de quilles familiale.

**Thèmes**                      amitié O influence et pression des pairs O consommation d'alcool et de drogues O confiance

**Note**  
!!!  
Ce film est destiné à un public averti et doit être accompagné d'une discussion autour de la consommation responsable d'alcool et de drogue. Des pistes de discussions sont proposées dans le présent guide (⇒ activité 3).

### Intention pédagogique

*Pourquoi visionner ce court-métrage en classe?*

- Pour initier les élèves au **langage cinématographique** et les intéresser au **cinéma québécois** et pour travailler la compréhension, l'interprétation, la réaction, le jugement critique **en situation d'écoute** (⇒ activité 1);
- Pour réviser les caractéristiques de la **nouvelle littéraire**, en particulier l'évolution psychologique (⇒ activité 2);
- Pour travailler les **ressources de la langue et les procédés d'écriture susceptibles de véhiculer des émotions dans un récit**, à partir de l'analyse des procédés employés par le réalisateur dans son film (⇒ activité 2 et 4).
- Pour ouvrir une **discussion** avec les élèves sur l'influence et la pression des pairs, la consommation d'alcool et de drogues, la confiance (⇒ activité 3);



## Activités

### 1- Introduction au cinéma et au langage cinématographique en situation d'écoute

Avant de visionner le court-métrage *L'abat*, nous vous invitons à réviser avec les élèves le document en annexe *Le langage cinématographique* et à poser les questions de mise en contexte.

#### Questions de mise en contexte

- À quoi sert le cinéma? La fiction? Le documentaire?
- Que connaissez-vous du cinéma québécois? Quels films québécois avez-vous déjà vus?
- Que connaissez-vous du langage cinématographique?
- Connaissez-vous la mission de Plein(s) Écran(s)?

#### Intention(s) d'écoute

- Observez les choix cinématographiques d'Olivier Côté et leurs effets sur vous, en particulier le son, la musique, les plans de caméra, le décor, l'éclairage et le montage.
- Observez les différents éléments de l'univers narratif (époque, lieu, personnages, actions, objets).

### Situation d'écoute sur *L'abat*

#### Questions et réponses

Choisissez les questions qui vous semblent les plus pertinentes pour votre groupe d'élèves.

★ Questions se rapportant **au langage cinématographique**

**Critères** : C. Compréhension I. Interprétation R. Réaction J. Jugement critique

#### Visionner le court-métrage jusqu'à la 13e minute (13min07) :

1. À quoi vous attendez-vous pour la suite, que se passera-t-il durant les trois dernières minutes du court-métrage? (I)

#### Visionner jusqu'à la fin...

2. Quel personnage réagit le moins bien par rapport à l'état inconscient de Vince? (R)  
Jules, Theo ou Charles ?

Les réponses peuvent varier selon la perception et les valeurs des élèves.

**Liste des réactions par personnage :**

**Theo** : relève Vince et l'amène hors de l'allée de quilles, essaie de le raisonner «c'est quoi ce niaisage-là», laisse faire « laissez-le respirer un peu», lui tape dans la face, empêche Jules d'appeler quelqu'un.

**Charles** : le relève et l'amène hors de l'allée, lui souffle dans la face, décide de mettre de la musique pour le relaxer, demande à Jules de s'en occuper, dit «y va être chill pour vrai, faut juste qu'y dorme un peu», appelle Sophie, la sauveteuse.

**Jules** : demande à Vincent s'il est correct en le brassant un peu, va chercher des gobelets d'eau, essaie d'appeler sa mère (Theo l'en empêche et lorsque sa mère rappelle, il lui ment). Il allonge Vince au sol, lui détache sa chemise.

**Exemple de réponse** : C'est Jules qui réagit le moins bien , car il essaie des solutions qui sont logiques et pertinentes, mais il les abandonne sous l'influence de Theo. Il tente d'appeler sa mère et tente d'apporter de l'eau à Vince. Malheureusement, ses solutions ne fonctionnent pas, puisqu'il ment à sa mère lorsqu'elle le rappelle et il renverse l'eau sur Theo.

3. Quel impact aura cette soirée sur la vie de Jules? (I)

**Plusieurs réponses possibles. Voici quelques pistes de réponse :**

- Impact sur le lien de confiance entre Jules et sa mère (si elle découvre la vérité concernant la soirée... elle verra à son retour les blessures de Jules et probablement certains bris dans le salon de quilles).
- Impact sur la relation entre Jules et Vince. Si Jules est invité à rejoindre la gang au début de la soirée, son geste de destruction sur le scooter de Vince vient probablement de nuire au développement de cette amitié. Vince et Jules fréquentent la même école secondaire, il se peut que l'histoire soit rapportée à l'école.
- Impact sur sa relation avec les autres gars, Theo et Charles.

4. Au départ, la mère dit à Jules que si les gars dans le stationnement ne partent pas, elle devra appeler la police. À quel moment de l'histoire aurait-il été pertinent de les appeler? (R)

5. Selon un jury, « le film réussit à créer une atmosphère de désespoir ». Quant à vous, quelle émotion avez-vous ressentie? (R)

6. À propos de l'évolution psychologique de Jules :

- a. Si on devait résumer son évolution psychologique, quelles seraient les grandes étapes phares? Quelle émotion Jules a-t-il vécue à chaque étape? (C)
- b. Comment Olivier Côté s'y est-il pris pour nous faire ressentir les émotions nommées? Revoyez certains extraits et tentez de nommer le choix cinématographique principal. Référez-vous à l'annexe «Le langage

cinématographique» au besoin. ★

(⇒ un tableau à compléter par les élèves est fourni en annexe)

Langage cinématographique		
• Montage	• Décor	• Son
• Musique	• Plans de caméra	• Éclairage

## Évolution psychologique de Jules et choix cinématographiques

Étapes	Émotion	Langage cinématographique	Explications
Jules doit aller avertir les gars dans le stationnement Extrait : 1min00 à 1min 20	gêné, mal à l'aise	Plans de caméra	Plan rapproché (plan buste) qui montre bien les réactions sur les visages des comédiens.
Jules est invité par Vince Extrait : 2min28-2min43	détendu, soulagé	Plans de caméra Montage	Plan rapproché (plan buste) qui montre bien les réactions sur les visages des comédiens en alternance.
Jules rejoint les gars avec des bières et se fait offrir une pilule. Extrait : 4min35 à 5min056	incertain, mais curieux	Plans de caméra Son	Gros plan et très gros plan qui montrent une certaine nervosité dans les mouvements (doigts), l'émotion dans le visage.  Diminution du volume des voix pour créer un effet écho et montrer le ressenti de Jules (monologue intérieur). Les conversations sont en écho, comme si nous étions dans la tête de Jules.
Jules joue aux quilles Extrait : 5min23 à 6min06	Euphorique, fier, détendu	Musique Décor (costumes)	La musique est festive, rythmée. Le manteau de fourrure est un objet partagé par les personnages, symbole de leur complicité.
Jules voit que Vince est inconscient Extrait : 9min40 à 10min15	Inquiet	Musique Éclairage Décor Plans de caméra	La musique devient stressante (battement de cœur, accélération du rythme) et le montage accélère.
Jules voit Theo arriver avec le scooter Extrait : 12min50 -13min09	très inquiet, alarmé	Montage	Le choix des éclairages soutient l'action, donne l'impression que tout bouge, tout est chaotique, ce qui vient augmenter le ressenti d'angoisse. Le décor, avec les éclats de verre, a un effet similaire. Les plans de

			caméra d'ensemble montrent l'étendue du chaos.
Jules se réveille Extrait : 12min50 -13min09	confus, sonné, émotif, irritable (il dit «faut que tu t'en ailles» avec un trémolo dans la voix)	Éclairage Plans de caméra	La lumière n'est plus du tout festive, il fait clair, Jules a l'air blême.  Plan rapproché (plan buste) pour montrer les émotions de Jules
Jules accueille les participants au tournoi Extrait : 14min27 à 15min09	calme, heureux	Musique Plans de caméra	

7. À plusieurs occasions dans le film, Jules a dû choisir entre deux actions qui dévoilait un conflit de valeurs. Par exemple, dire aux gars de partir pour de bon ou leur proposer le compromis de revenir plus tard, accepter la drogue ou non, faire entrer les gars dans le salon de quilles ou aller se coucher. Pourquoi Jules hésite-t-il ? Justifie ta réponse à partir de ses valeurs. (1)

**Exemple de réponse :**

Deux valeurs entrent en conflit : Fiabilité/Responsabilité/Confiance (envers sa mère) et Acceptation (par la gang)

Jules est pris entre deux valeurs : être fiable et responsable (sa mère lui confie le salon de quilles la veille d'un tournoi important) et être respectueux envers elle (il accepte d'aller parler aux gars pour lui éviter d'appeler la police).

Cela entre en contradiction avec son désir de faire partie de la gang, de montrer à Vince qu'il est cool, de se faire accepter.

## 2- *L'abat* et la nouvelle littéraire

### Du langage cinématographique à l'écriture...

- En quoi le court-métrage *L'abat* ressemble-t-il à une nouvelle littéraire? En quoi diffère-t-il d'une nouvelle littéraire?
    - ◆ Pistes de réponse : c'est un huis-clos. On suit l'évolution psychologique de Jules. Tout se passe en une nuit (de la fermeture du salon de quilles à son ouverture le lendemain), dans un seul lieu (salle de quilles), autour d'un seul événement (la fête improvisée).
  - Dans une nouvelle littéraire, le dénouement est souvent inattendu. Est-ce le cas?
  - En écriture, comment pourriez-vous faire ressentir à votre lecteur le sentiment de joie de Jules? Son sentiment d'inquiétude qui s'amplifie? Quelle nouvelle littéraire, parmi celles que nous avons lues en classe, fait ressentir des émotions similaires?
    - ◆ Pistes de réponses: Nous vous conseillons de relire une nouvelle littéraire et de faire ressortir les différents procédés d'écriture employés pour faire ressentir des émotions (évolution psychologique du personnage principal) : figures de style, longueurs des phrases, ponctuation expressive, ellipse, vocabulaire des émotions et des 5 sens (verbe, nom, adjectif...)
- Suggestion de nouvelle : *Le Horla* de Guy de Maupassant.
- Comment pourriez-vous montrer les pensées de Jules?
    - ◆ Pistes de réponses : Avoir recours à un narrateur participant, qui sait tout ce qui se passe dans la tête du personnage principal, ou un narrateur omniscient, qui a accès aux pensées de tous les personnages dont Jules. Il est alors possible d'utiliser le discours rapporté (guillemet, tiret).

### 3- Discussion sur la consommation d'alcool et de drogue et l'influence des pairs

#### L'influence et la pression des pairs et la consommation d'alcool et de drogues

Selon Educ'Alcool, «plus des deux tiers des jeunes ont déjà consommé de l'alcool à l'âge de 14 ans». Les discussions entourant la consommation ont donc leur place en classe et sont nécessaires pour justifier la pertinence du visionnement de ce film dans un contexte pédagogique.

- Est-ce que seuls les ados peuvent être influençables ? Une histoire comme celle qui est arrivée à Jules aurait-elle pu arriver à des adultes?
- Pourquoi Jules hésite-t-il à appeler de l'aide, à donner de l'eau à Vince, à demander aux gars de partir?
- Quels conseils donneriez-vous à Jules pour qu'il prenne confiance en lui?
- Quels rôles les amis ont-ils à jouer par rapport à la consommation ?
  - ◆ Pistes de réponse : les amis peuvent s'assurer que leurs amis ne consomment pas trop, évitent les mélanges dangereux. Ils doivent aussi veiller les uns sur les autres et être capable de réagir en cas d'urgence.
- En te basant sur le [tableau d'Éduc'alcool](#) (p.2) et sur l'état de Vince, quel serait son taux d'alcoolémie ?
  - ◆ Réponse : l'incontinence urinaire et le sommeil profond laisse penser que Vince est dans un état d'intoxication grave (stupeur) et que son taux d'alcoolémie est de 300 à 400 mg/100 ml (0.3 à 0.4). Le 9-1-1 aurait dû être appelé.
- Olivier Côté affirme en entrevue que «dans les fêtes où certains repoussent leurs limites, la situation se revire contre eux». Comment a-t-il illustré cela dans son film? Êtes-vous d'accord avec lui?

#### Liens intéressants autour de la consommation responsable

- Tableau présentant les différents niveaux d'intoxication et les effets associés. Le calage d'alcool, EducAlcool, [https://www.educalcool.qc.ca/wp-content/uploads/2019/09/Le\\_calage\\_d\\_alcool.pdf](https://www.educalcool.qc.ca/wp-content/uploads/2019/09/Le_calage_d_alcool.pdf) (p.2)
- SAÉ sur la prise de décision, 4e secondaire, Educ'Alcool, <https://www.educalcool.qc.ca/nos-programmes/a-toi-de-juger/4e-secondaire/>

#### 4- Proposition et liens avec la *Progression des apprentissages (PDA)*

##### **4e secondaire**

Compétence *Écrire des textes variés*

Les élèves sont invités à rédiger un court extrait d'un récit avec comme objectif de faire ressentir des émotions. Ils doivent donc réinvestir certains procédés d'écriture dans leur texte : figures de style, longueur de phrases, champ lexical, ponctuation expressive, vocabulaire des 5 sens.

Tâche d'écriture A: rédiger un paragraphe dans lequel une atmosphère inquiétante est ressentie.

Tâche d'écriture B : rédiger un bout de récit dans lequel le lecteur suit l'évolution psychologique d'un personnage alors qu'il doit prendre une décision importante ou comme Jules, réagir à un danger.

##### **Liens avec la PDA:**

- Nouvelle ou récit original ou inspiré d'un film (p.28);
- Se situer en tant qu'auditeur de texte littéraire et se donner comme intention d'écoute de développer sa sensibilité esthétique (p.29);
- Cerner ou décrire les personnages en tenant compte de l'intrigue et du genre de récit vocabulaire exprimant les sentiments, les émotions, les valeurs, les croyances ou d'autres caractéristiques sociales et culturelles (p.30);
- Apprécier les effets créés par la manière de raconter ou chercher à en produire (ex. : une caractérisation d'un personnage provoquant le rire, un récit au présent de l'indicatif créant une impression d'actualité, la création d'images donnant une dimension poétique, des phrases courtes pour créer un rythme haletant) (p.32).

MEES. (2011). Progression des apprentissages au secondaire, français, langue d'enseignement. [http://www.education.gouv.qc.ca/fileadmin/site\\_web/documents/education/jeunes/pfeq/PDA\\_PFEQ\\_francais-langue-enseignement-secondaire\\_2011.pdf](http://www.education.gouv.qc.ca/fileadmin/site_web/documents/education/jeunes/pfeq/PDA_PFEQ_francais-langue-enseignement-secondaire_2011.pdf)

## **Ressources**

- Page Facebook du film : <https://www.facebook.com/LABATfilm>
- [Balado] Épisode du balado de Plein(s) Écran(s), un entretien avec Olivier Côté, réalisateur : <https://pleinsecrans.com/podcast/labat/>
- [Vidéo] Entretien avec Olivier Côté, <https://www.youtube.com/watch?v=qHxFE1rCOWQ>

Cette fiche a été réalisée avec la collaboration du RÉCIT Culture-Éducation, de Marie-Ève Bibeau, enseignante de français au secondaire et de Josée Beaudoin, conseillère pédagogique au Centre de services scolaire de la Capitale.



Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification  
CC BY-NC-ND

Nom de l'élève : \_\_\_\_\_ Groupe: \_\_\_\_\_

## Évolution psychologique de Jules et choix cinématographiques

Étapes	Émotion	Langage cinématographique		Explications
<p>Jules doit aller avertir les gars dans le stationnement</p> <p>Extrait : 1min00 -1min 20</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Son</li> <li>• Éclairage</li> <li>• Montage</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Décor</li> <li>• Plans de caméra</li> <li>• Musique</li> </ul>	
<p>Jules est invité par Vince</p> <p>Extrait : 2min28-2min43</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Son</li> <li>• Éclairage</li> <li>• Montage</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Décor</li> <li>• Plans de caméra</li> <li>• Musique</li> </ul>	
<p>Jules rejoint les gars avec des bières et se fait offrir une pilule.</p> <p>Extrait : 4min35- 5min056</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Son</li> <li>• Éclairage</li> <li>• Montage</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Décor</li> <li>• Plans de caméra</li> <li>• Musique</li> </ul>	
<p>Jules joue aux quilles</p> <p>Extrait : 5min23- 6min06</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Son</li> <li>• Éclairage</li> <li>• Montage</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Décor</li> <li>• Plans de caméra</li> <li>• Musique</li> </ul>	
<p>Jules voit que Vince est inconscient</p> <p>Extrait : 9min40- 10min15</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Son</li> <li>• Éclairage</li> <li>• Montage</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Décor</li> <li>• Plans de caméra</li> <li>• Musique</li> </ul>	
<p>Jules voit Theo arriver avec le scooter</p> <p>Extrait : 12min50 -13min09</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Son</li> <li>• Éclairage</li> <li>• Montage</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Décor</li> <li>• Plans de caméra</li> <li>• Musique</li> </ul>	
<p>Jules se réveille</p> <p>Extrait : 12min50 -13min09</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Son</li> <li>• Éclairage</li> <li>• Montage</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Décor</li> <li>• Plans de caméra</li> <li>• Musique</li> </ul>	
<p>Jules accueille les participants au tournoi</p> <p>Extrait : 14min27 à 15min09</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Son</li> <li>• Éclairage</li> <li>• Montage</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Décor</li> <li>• Plans de caméra</li> <li>• Musique</li> </ul>	

## Liens utiles

Plein(s) Écran(s) rencontre des cinéastes émergent.e.s

<https://vimeo.com/789360291/63ef5b922b>

Scénarios de films québécois

[toutpartdela.ca](http://toutpartdela.ca)

Pour voir des courts-métrages

[pleinsecrans.com](http://pleinsecrans.com)

[tou.tv](http://tou.tv)

[onf.ca](http://onf.ca)

[lafabriqueculturelle.tv](http://lafabriqueculturelle.tv)

[tv5unis.ca](http://tv5unis.ca)

Pour préparer un tournage

<https://youtu.be/HqPynjnRwh4>

Chaîne Apprendre le cinéma

<https://www.youtube.com/@ApprendreLeCinema>

Trucs pour tourner avec son téléphone ou sa tablette

Épisode 1 : <https://youtu.be/d5CrQSi588E>

Épisode 2 : <https://youtu.be/8gPzRxOYlkw>

Épisode 3 : <https://youtu.be/MSeijohnbWU>

Épisode 4 : <https://youtu.be/7HUqiresgvk>

Les mouvement de caméra

<https://youtu.be/xndDzQDHLYU>

Dictionnaire de traductions de termes techniques du cinéma et de l'audiovisuel

<https://www.lecinedico.com>

Banques de sons et musique libre de droit

[lasonotheque.org](http://lasonotheque.org)

[auboutdufil.com](http://auboutdufil.com)

[soundjay.com](http://soundjay.com)