



10

stagiaires



70

heures



10

jours



3000^{€HT}

3600,00 €TTC

Techniques de jeu à l'image en situations professionnelles : casting / selftape / portrait / tournage léger

Profil professionnel des stagiaires

→ Comédiennes et comédiens désirant acquérir et / ou renforcer leurs techniques de jeu à l'image en situations professionnelles spécifiques.

Prérequis

→ Expérience significative d'artiste interprète.

Positionnement pédagogique

Un entretien téléphonique sera effectué en amont de la formation pour valider le parcours professionnel et les pré-requis du candidat.

Objectifs pédagogiques

- Identifier son identité artistique et ses spécificités de comédien-ne à l'image.
- Mobiliser et adapter des techniques de jeu spécifiques afin d'assurer une interprétation juste, lisible et cohérente dans différentes situations professionnelles à l'image, notamment :
 - + en situation de casting filmé (y compris selftape)
 - + en situation de portrait photographique
 - + en situation de tournage en conditions légères

Programme

jour
1

JOUR 1 – Intervenant·e : directrice ou directeur de casting

→ Présentations

- Présentation de l'intervenant·e et de son parcours.
- Présentation individuelle des stagiaires.

→ Les clés pour optimiser son accès aux castings

- Comment une directrice ou un directeur de casting sélectionne un·e comédien·ne pour le·la caster sur un rôle ?
- La nécessité de se positionner en tant qu'actrice ou acteur
- + Se connaître : identifier son identité et ses spécificités.
- Connaître son ou ses « emploi(s) »
- + Savoir mettre en valeur ses spécificités
- + Savoir composer un contre-emploi
- La nécessité de disposer d'éléments qualitatifs (bande démo, photos, CV), respectant son identité et mettant en valeur ses spécificités.
- Travailler sa visibilité.

→ Les éléments (bande démo, photos, CV) : attendus

- Les photos.
- + Ce que les photos doivent refléter
- Qu'attend de voir une directrice ou un directeur de casting dans les photos d'un·e comédien·ne ?
- + Les erreurs fréquentes : manque de lisibilité du visage, retouches excessives, photos réussies techniquement mais ne reflétant pas l'identité de comédien·ne du modèle.
- + Étude de cas. Analyse collective de séries de photos (étude d'exemples concrets)
- + Conseils pratiques sur le choix du ou de la photographe
- + L'indispensable préparation à la séance photos : avoir une intention claire et des objectifs cohérents par rapport à son profil (identité et spécificités)
- + Comment faire évoluer son book, quand renouveler ses photos, comment les présenter (sélection, diffusion)



Programme (suite)

Le jeu à l'image en situation de casting : attentes et critères artistiques

Intervenant-e : directeur-riche de casting

→ Présentations

- Présentation de l'intervenant-e et de son parcours.
- Présentation des stagiaires et de leurs expériences.

→ Comprendre le casting comme situation professionnelle d'interprétation

- Le casting comme espace de jeu à part entière.
- Attentes artistiques et critères d'évaluation du jeu à l'image.
- Lisibilité, justesse, présence, singularité.

→ Identifier ses spécificités de jeu

- Se connaître en tant qu'interprète à l'image.
- Notion d'emplois et de contre-emplois du point de vue artistique.
- Mettre en valeur ses singularités sans sur-interprétation.

→ Analyse de supports professionnels

- Analyse de portraits d'acteurs et d'actrices.
- Analyse de scènes filmées : enjeux, clarté du jeu, efficacité dramatique.
- Erreurs fréquemment observées en situation de casting.

→ Exercice – Auto-analyse du jeu à l'image

- Présentation de supports filmés existants.
- Analyse collective guidée.
- Identification d'axes de progression individuels.



Simulations de casting et techniques de jeu face caméra

Intervenant-e : directeur-riche de casting

→ Mises en situation professionnelles

- Simulations de casting filmées.
- Travail sur des scènes de drame et de comédie.
- Présentation, entrée en scène, interprétation face caméra.

→ Analyse du jeu filmé

- Visionnage collectif des essais.
- Retours individualisés portant sur :
 - + la présence à l'image
 - + la justesse de l'interprétation
 - + la gestion des enjeux
 - + la relation à la caméra

→ Identification des spécificités artistiques

- Ce que révèle l'image de chaque interprète.
- Axes de progression personnalisés.
- Premiers repères sur l'identité de jeu à l'écran.

Programme^(suite)

jour 4

Synthèse artistique et identité de jeu à l'image

Intervenant·e : directeur·rice de casting

→ **Analyse croisée**

- Mise en perspective du travail réalisé lors des jours précédents.
- Croisement entre auto-analyse et retours professionnels.

→ **Identifier son identité de jeu à l'image**

- Spécificités de présence, expressivité et photogénie.
- Registres et genres dans lesquels le jeu est le plus lisible.
- Axes de travail prioritaires.

→ **Définir des situations de jeu à travailler**

- Identifier les types de scènes favorables au travail du jeu.
- Définir des intentions claires pour les situations filmées à venir.

jour 5

Développer son jeu à l'image en situation de portrait photographique

Intervenant·e : photographe spécialisé·e dans le portrait d'acteurs

→ **Préparer une situation de portrait**

- Travail des intentions de jeu.
- Posture, respiration, regard.
- Cohérence entre intention artistique et présence corporelle.

→ **Comprendre le regard du photographe**

- Bases du portrait : lumière, cadrage, focales.
- Ce que révèle l'image fixe du jeu de l'acteur.
- Analyse de portraits efficaces et moins efficaces.

→ **Mise en situation professionnelle**

- Séance de portrait individuelle dirigée.
- Ajustements progressifs du jeu face à l'objectif.
- Recherche de justesse et de lisibilité émotionnelle.

→ **Analyse pédagogique**

- Analyse critique des images produites.
- Sélection argumentée de clichés servant de supports d'analyse du jeu.
- Retours individualisés de l'intervenant·e.

Programme^(suite)

jour 6

Interpréter des scènes filmées en conditions de tournage léger

Intervenant-e : réalisateur·rice

→ **Choisir des scènes adaptées au travail du jeu**

- Critères artistiques d'une scène efficace à l'image.
- Enjeux, conflit, trajectoire émotionnelle.
- Scènes écrites, adaptées ou improvisations cadrées.

→ **Fondamentaux du tournage léger**

- Contraintes techniques minimales et impact sur le jeu.
- Cadrage, lumière, son : principes essentiels.
- Adapter son interprétation à un dispositif simple.

→ **Spécificités du jeu en tournage léger**

- Mobilisation rapide du jeu.
- Peu de prises : précision et disponibilité.
- Ajustements en l'absence de dispositif lourd.

jour 7

→ **Préparation des scènes filmées**

- Distribution des scènes.
- Travail dramaturgique et intentions de jeu.
- Répétitions dirigées.
- Préparation des conditions de tournage.

jour 8 à 10

Tournage de scènes et direction d'acteurs

Intervenant-e : réalisateur·rice

→ **Mise en pratique intensive**

- Tournage de scènes avec une équipe légère.
- Interprétation de plusieurs scènes filmées par stagiaire.
- Direction d'acteurs continue.

→ **Analyse et progression**

- Ajustements en temps réel.
- Travail sur la précision du jeu.
- Analyse post-tournage des scènes réalisées.
- Identification des progrès et axes d'amélioration.

Les scènes réalisées constituent des supports pédagogiques destinés à l'analyse et au perfectionnement du jeu à l'image.

Modalités pédagogiques

Techniques pédagogiques

La formation repose sur une pédagogie active et progressive, centrée sur le développement des compétences de jeu à l'image à travers des situations professionnelles concrètes. Elle alterne :

Apports théoriques ciblés, issus de la pratique professionnelle des intervenant-es, permettant de contextualiser les enjeux artistiques et techniques du jeu à l'image (casting, portrait photographique, tournage en conditions légères) ;

Mises en situation professionnelles filmées, reproduisant les conditions réelles de travail du comédien ou de la comédienne face caméra ;

Exercices pratiques dirigés, portant sur l'interprétation, la présence à l'image, la lisibilité émotionnelle et l'adaptation du jeu aux contraintes de chaque situation ;

Visionnages collectifs commentés, favorisant l'analyse critique du jeu à partir de supports filmés et photographiques ;

Analyses individuelles et collectives, guidées par les intervenant-es, permettant d'identifier les axes de progression et les spécificités artistiques de chaque stagiaire ;

Travail d'auto-analyse, incitant les stagiaires à verbaliser leur ressenti, à prendre du recul sur leur pratique et à développer leur autonomie artistique ;

Direction d'acteurs continue, assurée lors des mises en situation de casting, de séance photo et de tournage, afin d'accompagner chaque stagiaire dans l'ajustement et l'affinement de son jeu.

Les supports produits au cours de la formation (essais filmés, scènes tournées, portraits photographiques) sont utilisés comme supports pédagogiques, au service de l'analyse, de la compréhension et de la progression du jeu à l'image.

Cette approche pédagogique immersive favorise une montée en compétence progressive, adaptée au niveau et au parcours de chaque stagiaire, et permet un transfert direct des apprentissages vers les situations professionnelles rencontrées par les comédien-nes.

Modalités pédagogiques

Supports de travail

- Supports audiovisuels professionnels (analyse)
- + Extraits de scènes de fiction (cinéma, séries, téléfilms) utilisés comme supports d'analyse du jeu à l'image
- + Extraits d'essais filmés de casting (anonymisés ou pédagogiques)
- + Exemples de scènes filmées courtes illustrant différentes approches de jeu (justesse, enjeux, lisibilité)
- Supports photographiques
- + Sélections de portraits d'acteurs et d'actrices servant à l'analyse de la présence à l'image
- + Images fixes utilisées comme supports de lecture critique (regard, posture, expressivité, photogénie)
- Textes de jeu et scènes de travail
- + Scènes dialoguées et monologues issus du répertoire contemporain
- + Scènes écrites ou adaptées spécifiquement pour les exercices de jeu à l'image
- + Textes courts servant aux simulations de casting et aux tournages

Evaluation

L'évaluation des acquis est réalisée de manière continue et formative, tout au long de la formation. Elle s'appuie sur l'observation du travail des stagiaires en situation, sur l'analyse de supports filmés et photographiques, ainsi que sur des temps d'auto-évaluation guidée.

À l'issue de la formation, une évaluation globale des acquis est réalisée par les intervenant·es, prenant en compte :

- l'atteinte des objectifs pédagogiques
- la progression observée

Cette évaluation fait l'objet d'un retour individualisé permettant à chaque stagiaire d'identifier ses acquis et ses axes de progression.

Modalités pédagogiques

Moyens Technique

→ Plateau de 100m2

→ Simulations de casting (jours 2, 3, 4) et préparation du tournage de séquences (jours 6,7) :

- 1 caméra HD + pied + combo
- Matériel d'éclairage léger
- Vidéoprojecteur + écran large + système de diffusion son pour les visionnages

Séance photo (jour 5) :

- Boîtier photo professionnel (plein format)
- Objectifs 50 mm f /1.4 ou f /1.8, 85 mm f /1.8 ou f /1.4 champ)
- Trépied photo stable
- Déclencheur à distance
- Torches flash (Profoto, Godox, Elinchrom...) ou panneaux LED (Aputure, Nanlite...)
- Softbox
- Réflecteur parapluie
- Réflecteurs manuels

→ Tournage de séquences (jours 8 à 10) :

- 1 unité légère de tournage :
- + Caméra Sony PXW - FX9 + Objectif Sony 70-200mm - FE 2.8/70-200 GM OSS
- + Objectif Sony 24-70mm - FE 2.8/24-70 GM + Moniteur Lilliput 28" 4K - BM280
- + Aputure LS 1200d PRO + Forza 300 + M18 High Speed + Fresnel 650W + Pied U126 Lourd en Acier + Bras Girafe Extensible Mini - D600 + Cadres 120x120cm + Floppy Noir/Noir
- + Drapeau M - 45x60cm + Panneau Polystyrène - 1x1m/2x1m - Blanc / Noir
- + Dimmer 2000 watts Ligne 10 mètres Triplette électrique + Pied 1000 en Acier - A0045CS
- + Travelling linéaire 1,80m
- Matériel de prise de son : enregistreur, micros (perche et cravate)

Équipe technique mobilisée :

- + 1 chef opérateur image
- + 1 chef opérateur son
- + 1 premier assistant réalisateur

Inscription

Sur notre site internet : escalesbuissonnieres.fr