



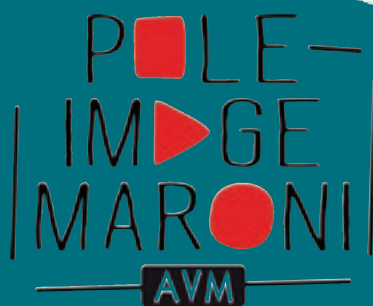
ATELIERS PARCOURS PÉDAGOGIQUES ÉDUCATION AUX IMAGES

ÉCOLES, COLLÈGES
ET LYCÉES
DE
GUYANE

ÉDITION
2021/2022



COLLÈGES



structure juridique :

ATELIER VIDÉO & MULTIMÉDIA

Case 10, Camp de la Transportation

97320 Saint Laurent du Maroni

Guyane Française

Tél.: 0594 27 65 18 - 0694 13 14 15

Mail : contact@poleimagemaroni.org

<https://poleimagemaroni.org>

<https://www.facebook.com/PoleImageMaroni>

<https://www.facebook.com/Atelier-Vidéo-et-Multimédia>

PRÉAMBULE

Aujourd'hui, les images sont omniprésentes dans notre quotidien. Nous sommes entrés dans l'ère des 4 écrans (Cinéma, télévision, ordinateur et smartphones / tablettes) et chacun est en mesure de produire des vidéos et de les partager sur les réseaux sociaux.

Mais qu'en est-il de la compréhension de ces images, de comment elles sont fabriquées et de ce qu'elles véhiculent ?

Plus que jamais, il est primordial d'accompagner les regards des enfants et adolescents par le biais de parcours simples et exigeants, mêlant le voir, le faire, et le programmer, afin que les jeunes puissent prendre du recul face aux images, qu'ils puissent apprendre à les décrypter, mais aussi qu'ils expérimentent la notion de citoyenneté et de vivre ensemble en développant leur altérité par le biais de l'éducation aux images.

L'association Atelier Vidéo & Multimédia (AVM)- Pôle Image du Maroni, forte de son expertise et de son expérience propose donc de mettre en place des modules d'éducation aux images, destinés à tous les niveaux scolaires, du CP jusqu'à la terminale.



SOCLE COMMUN

DE CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE

TOUTES LES ACTIVITÉS PROPOSÉES DANS LE CADRE DES PARCOURS S'INSÈRENT PARFAITEMENT DANS LE SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE DE L'ÉDUCATION NATIONALE À L'ÉCOLE, AU COLLÈGE ET AU LYCÉE.

- 1- Les langages pour penser et communiquer
- 2- Les méthodes et les outils pour apprendre
- 3- La formation de la personne et du citoyen
- 4- Les systèmes naturels et systèmes techniques
- 5- La représentation du monde et l'activité humaine

ILS ACCOMPAGNENT L'ÉLÈVE AFIN D'APPRENDRE AUTREMENT TOUT AU LONG DE SES PARCOURS ÉDUCATIFS.

- 1- Le parcours avenir
- 2- Le parcours d'éducation Artistique et Culturelle
- 3- Le parcours citoyen

DE PLUS LES MODULES PROPOSÉS PERMETTENT À TOUS LES ÉLÈVES DE TRAVAILLER :

- La concentration,
- Le repérage dans le temps,
- La coopération et l'esprit d'équipe,
- La découverte d'un nouveau langage,
- La créativité,
- La pratique de l'outil numérique,
- La réflexion sur le monde qui nous entoure et le décryptage des images,
- La capacité à argumenter et à donner son avis.



MODE D'EMPLOI

- **PRÉSENTÉS DANS CE CATALOGUE :**

- DES MODULES ET PARCOURS « CLÉ-EN-MAIN »**

- DES MODULES de 3h À L'UNITÉ, DÉCLINABLES DANS LES COLLÈGES (ADAPTABLES POUR LES CLASSES DE TYPE ULIS ET SEGPA)
 - Des parcours pédagogiques de 9h à 15h, en plusieurs séances
 - Participation demandée : 50 € par module de 3 heures

- **SUR DEVIS : DES PARCOURS PERSONNALISÉS ET CO-CONSTRUITS AVEC LES ÉTABLISSEMENTS ET LES ENSEIGNANTS**

- Contact : avm.educ973@gmail.com ou 05 94 27 65 18

COMMENT SE DÉROULENT LES INTERVENTIONS?

Chaque module, parcours, projet, fait l'objet d'une rencontre entre les intervenants et les enseignants en amont, qui permettra à chacun de s'approprier, s'impliquer, s'adapter, collaborer, et en aval sera réalisé un bilan pédagogique.

MODE D'EMPLOI DU CATALOGUE

Vous tenez entre les mains le catalogue : collège.

Vous trouverez pour chaque niveau plusieurs rubriques, qui permettent d'aborder différents aspects ou problématiques du domaine du cinéma et de l'audiovisuel :

Le catalogue collège :

- C'est quoi le cinéma ?
- Les nouveaux médias
- Documentaire – Aspects du réel
- Diffusion

Nous tenons aussi à votre disposition :

Le catalogue école :

- C'est quoi le cinéma ?
- Les nouveaux médias

Le catalogue Lycée :

- C'est quoi le cinéma ?
- Les nouveaux médias
- Documentaire – Aspects du réel
- Diffusion

Pour vous aider dans le vocabulaire «cinéma», vous découvrirez pages suivantes, un glossaire explicitant les termes spécifiques et signalés par une * dans le catalogue.

LEXIQUE

CHAMP : c'est l'espace visuel délimité par le plan lorsqu'on filme. Tout ce qui se trouve en dehors du champ s'appelle le hors champ. Pour filmer un dialogue le champ/contre-champ est souvent utilisé.

CADRE : délimitation physique du champ.

CINÉMA D'ANIMATION : c'est en fait une illusion, tout comme le cinéma. Il s'agit d'images fixes à qui on donne la vie. Pour cela, il existe toutes sortes de techniques, mais le principe reste le même : on présente rapidement une suite d'images à l'œil humain afin de donner l'illusion d'un mouvement continu. On nomme aussi le cinéma d'animation cinéma image par image.

DÉCOUPAGE TECHNIQUE : document permettant au réalisateur/trice d'exprimer ses choix en termes de cadrage, de mouvement de caméra, de rythme. Le découpage technique contient aussi des indications précises concernant les éléments composant la bande son du film.

ÉCHELLE DES PLANS : en fonction de la distance entre la caméra et le sujet filmé, celui-ci est plus ou moins « gros », c'est-à-dire occupe une plus ou moins grande partie du champ. Du plan d'ensemble au très gros plan, on définit ainsi une échelle des grosseurs de plan, d'abord fixée en fonction de la mesure humaine.

INCRUSTATION et FOND VERT : l'incrustation fond vert (et fond bleu) est une technique issue des effets spéciaux de la vidéo et du cinéma. Elle a pour but de remplacer la couleur du fond vert ou bleu par un décor.

Le choix du fond bleu ou vert s'explique par la quasi-absence de ces couleurs dans la peau humaine. Toutes les parties bleues ou vertes de l'image sont utilisées pour créer un signal de découpe : on les remplace par d'autres images.

JOUETS OPTIQUES : le jouet optique est un objet qui utilise l'illusion optique. Manipulable, il crée l'illusion du mouvement ou du relief. C'est au XIXe siècle que se sont développées les créations de jouets, parallèlement aux découvertes scientifiques, notamment la persistance rétinienne. Ainsi, de nombreuses techniques ont été mises au point pour appliquer cette théorie. Des brevets d'inventions ont été déposés et les objets commercialisés, pour le plaisir des yeux. Ces inventions sont tout de même un peu plus que de simples jouets, elles font partie intégrante de la période du pré-cinéma : de la création du cinématographe. Ce dernier étant leur aboutissement. Les jouets optiques sont les suivants : thaumatropes, folioscopes, praxinoscopes, zootropes, phénakistoscopes.

MOUVEMENTS DE CAMÉRA : il y en a 3 types, deux mécaniques, un optique :

- le panoramique : la caméra pivote sur son pied, lequel reste fixe.
- le travelling : la caméra se déplace au sol sur un pied lui-même monté sur un rail, et/ou dans les airs à l'aide d'un bras articulé (ou tout ce qui bouge).
- le zoom : permet de simuler un rapprochement ou un éloignement de caméra sans déplacer physiquement la caméra en faisant seulement varier la focale.

Lorsque la caméra reste immobile durant la prise, on parle de plan fixe.

PERSISTANCE RÉTINIENNE : particularité du fonctionnement de l'œil donnant l'illusion du mouvement lorsque l'on regarde un dessin animé par exemple. En effet, les cellules de la rétine gardent en mémoire une image pendant environ un dixième de seconde après son apparition. Ainsi, si l'on fait défiler très rapidement une séquence d'images, au rythme de 24 par seconde, l'œil a en permanence en mémoire les images et ne peut distinguer 2 images successives. Les cahiers cinétiques inventés en 1820 ou les thaumatropes datant de 1826 sont des objets ludiques faisant appel à la persistance rétinienne.

PIXILATION et STOP-MOTION : ce sont deux techniques du cinéma d'animation. Le stop-motion, ou animation en volume, consiste à photographier image par image des objets. Mises bout à bout, les images produisent des mouvements et les objets immobiles semblent se déplacer comme par magie. La pixilation est un cas particulier de l'animation en volume, qui consiste à animer des personnes en chair et en os.

PLAN : unité de temps 1 au cinéma. C'est l'ensemble des images enregistrées entre le moment où l'on met en marche la caméra et celui où l'on l'arrête (de « Action » à « coupez » !). Au montage, c'est l'ensemble des images comprises entre deux coupures.

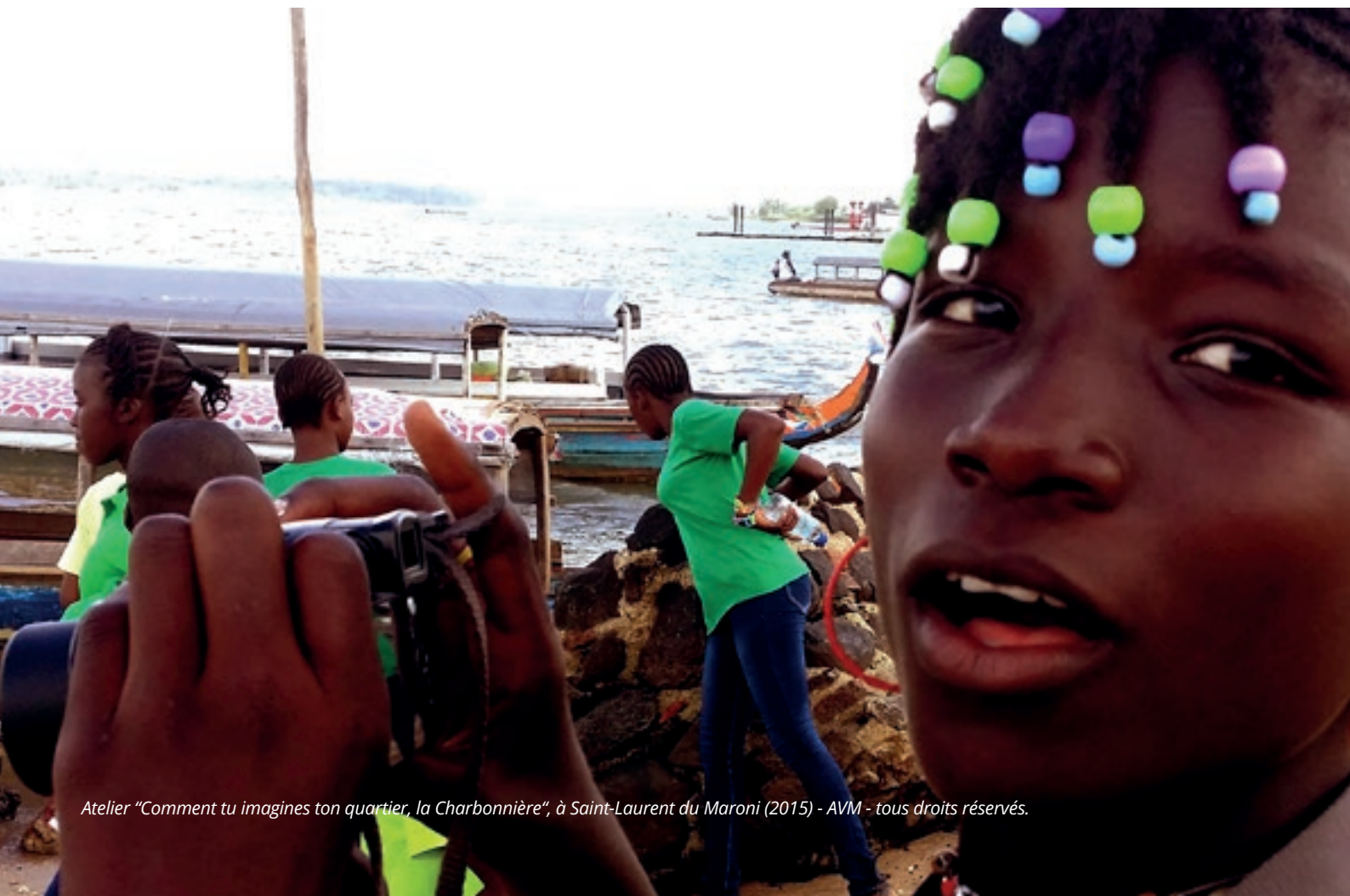
POST-PRODUCTION : la post-production est une des étapes de fabrication d'un film. Lorsque le film est fini, la post-production est le moment où l'on assemble les différents éléments de la vidéo lors du montage vidéo. On ajoute également les effets spéciaux et l'on procède au mixage, à l'étalonnage de la vidéo.

REMAKE : un remake (du verbe anglais « to remake » qui signifie « refaire ») est une nouvelle version ou une reprise d'un film dont l'histoire a déjà été portée à l'écran.

SÉQUENCE : unité de temps et de lieu composée d'un ensemble de plans, ou d'un seul plan (dans ce cas on parle de Plan- séquence).

STORYBOARD : un storyboard ou scénarimage, est un document sur papier ou fichier numérique, utilisé au cinéma et en téléfilm, lors de la préproduction afin de planifier les besoins de l'ensemble des plans qui constitueront le film, aussi bien au niveau technique (cadrages, mouvements de caméra, effets spéciaux) qu'au niveau artistique (décors construits, décors virtuels). Sa mise en page ressemble à celle d'une bande dessinée dont chaque vignette représente un plan, décrit parfois en plusieurs dessins. L'ordre proposé est celui du montage final.

TOURNÉ-MONTÉ : le tourné-monté est une technique de réalisation cinématographique qui consiste à tourner tous les plans d'un film en continuité, dans l'ordre chronologique, c'est-à-dire dans le même ordre que celui qui sera présenté au spectateur et en ne réalisant qu'une seule prise de vue par plan, de sorte que le film n'ait pas besoin d'être monté ultérieurement. Littéralement, il est tourné « déjà monté ».



Atelier "Comment tu imagines ton quartier, la Charbonnière", à Saint-Laurent du Maroni (2015) - AVM - tous droits réservés.

SOMMAIRE

MODULES ET PARCOURS

COLLÈGE

▶ C'EST QUOI LE CINEMA ?	9
■ Film d'animation	
● Découvrir le film d'animation	10
● Mettre du son sur une séquence	11
● Parcours du son	12
● Initiation au cinéma d'animation	13
■ S'initier à la narration et au montage	
● Je découvre le Mashup	14
● Mashup, fais-moi rire ou fais-moi peur	15
● Mashup power	16
■ Découvrir les principes de réalisation	
● Découverte des métiers du cinéma : tournage d'un remake de séquence	17
● Le cinéma : revisiter le réel	18
● Parcours de cinéma	19
● Réaliser une séquence d'angoisse, un genre : le film d'horreur	20
● Paye ton clip en plan séquence	21
▶ DOCUMENTAIRE – ASPECTS DU RÉEL	22
● Du selfie à l'autoportrait sensible (au téléphone portable)	23
● Aspects du réel	24
▶ NOUVEAUX MÉDIAS	25
● Le grand détournement	26
● Le vrai-le faux	27
● Tout sur le vrai-le faux	28
▶ DIFFUSION	29
● Atelier de programmation	30

COLLÈGE

► C'EST QUOI LE CINEMA ?

Le cinéma, c'est quoi ? C'est « l'écriture du mouvement, des lumières et des ombres », c'est le 7ème Art.

Le cinéma c'est l'illusion, celle du mouvement d'abord, avec à son origine l'animation. Une illusion pour raconter une histoire, la mettre en scène, pour transposer ou revisiter le réel.

Le cinéma, c'est alors aussi l'art de la réalisation d'un film, c'est l'ensemble des moyens et des techniques pour le faire, c'est de l'écriture, du tournage, de la narration, du montage, c'est aussi une équipe.

Le cinéma c'est un art, suscitant des réactions, portant des valeurs, s'adressant aux émotions comme à l'intellect.

Dans ces modules et parcours, les élèves découvriront, vivront tous ces grands principes, cette expérience à la fois personnelle et collective, d'expression, de création et de communication.



FILM D'ANIMATION

● DÉCOUVRIR LE FILM D'ANIMATION

A travers les jouets **optiques*** et la **pixilation***, les élèves pourront découvrir les principes de réalisation d'un film d'animation.

L'idée est de faire réaliser une histoire courte au groupe en travaillant à partir des personnes, objets, etc... présents dans la classe.

➔ **Niveau : collège**

➔ **Modalité : 1/2 classe ou entière**

➔ **Durée : 3 heures**

▶ **Notions abordées**

- **Persistance rétinienne*** et mouvement au cinéma
- Image par image

▶ **Objectifs pédagogiques**

- Comprendre le fonctionnement du cinéma d'animation
- Réaliser et donner à voir collectivement des productions d'art visuel
- Conserver une attention soutenue lors de situations d'écoute ou d'interactions
- Coopérer dans un projet artistique

▶ **Déroulement**

- Découverte du cinéma d'animation et de ses différentes techniques : **jouets optiques***, visionnage d'extraits de courts-métrages, etc...
- Mise en scène d'actions simples à réaliser à partir d'objets, etc...
- Tournage (technique de la **pixilation***)
- Visionnage et commentaires de la réalisation

▶ **Suite possible de l'atelier**

- « Mettre du son sur une séquence » (3h) – p. 11

MATÉRIEL REQUIS

- **Jouets optiques***
- **2 caméras (appareil photo), 2 trépieds, ordinateur avec logiciel d'animation**
- **Téléphones portables avec application animation en volume**
- **Paperboard**
- **Ecran, ordinateur, vidéoprojecteur, enceintes.**



Exemple de dessin pouvant être réalisé pour fabriquer une frise reprenant un extrait du film.



AVM - Tous droits réservés

● METTRE DU SON SUR UNE SÉQUENCE

A travers cet atelier, les enfants pourront découvrir l'importance du son dans un film et de quoi il est constitué.

- ▶ **Niveau : collège**
- ▶ **Modalité : ½ classe ou entière avec 2 intervenants**
- ▶ **Durée : 3 heures**

MATÉRIEL REQUIS

- 3 enregistreurs numériques et/ou table de mixage,
- 3 micros, 3 casques
- Vidéoprojecteur, écran, ordinateur, enceintes
- Paperboard,
- Objets pour créer des sons, instruments de musique

▶ Notions abordées

- Narration sonore
- Dialogues, bruitages, sons d'ambiance, musique (chant, instruments)

▶ Objectifs pédagogiques

- Découvrir les métiers du son et de postproduction d'un film
- Apprendre à synchroniser le son avec l'image
- Être à l'écoute des autres lors de la mise en son d'un extrait

▶ Déroulement

- Sensibilisation aux sons et à la narration sonore
- Visionnage d'un court-métrage d'animation sans le son
- **Mise en son d'un extrait** : préparation, répétition et enregistrement
- Visionnage son et image

▶ Suite possible de l'atelier

- « Mashup, fais-moi rire ou fais-moi peur » - p. 15
- « Initiation au cinéma d'animation » (3*3h) - p. 13

● PARCOURS DU SON

Au fil de ce parcours, les enfants pourront découvrir l'importance du son dans un film, de quoi il est constitué et ce qu'il convoque dans la narration visuelle, en mettant en images une situation imaginée à partir de sons donnés.

➔ Niveau : collège

➔ Modalité : 1/2 classe
ou entière avec
2 intervenants avec
2 groupes alternés

➔ Durée : 3*3 heures



MATÉRIEL REQUIS

- Vidéoprojecteur, écran, ordinateur, enceintes
- Paperboard,
- 3 enregistreurs audio
- 3 caméras, 3 pieds

► Notions abordées

- Narration sonore
- Écriture filmique
- **Le plan et l'échelle des plans***
- Connotations des sons

► Objectifs pédagogiques

- Découvrir les métiers du son et de postproduction d'un film
- Apprendre à synchroniser le son avec l'image
- Être à l'écoute des autres lors de la mise en son d'un extrait
- Comprendre que les sons sont connotés
- Comprendre que la narration peut être visuelle mais aussi sonore
- Convoquer l'imaginaire à partir d'un univers sonore et en rendre compte
- Proposer des réponses inventives dans un projet individuel ou collectif
- Coopérer dans un projet artistique

► Déroulement

- **SESSION 1 : METTRE DU SON SUR UNE SÉQUENCE**
 - Sensibilisation aux sons et à la narration sonore
 - Visionnage d'un court-métrage d'animation sans le son
 - Choix et mise en son d'un extrait : préparation, répétition et enregistrement

- **SESSION 2 : METTRE DES IMAGES SUR DU SON**

- Écoute de sons : impressions, réactions
- Choix d'un son (son d'ambiance ou extrait de musique classique)
- Écriture et préparation
- Réalisation d'un **plan*** à partir du son donné (**plan fixe***)

- **SESSION 3 : COMPARONS !**

- Séparation en 2 groupes
- A partir d'un extrait du même court-métrage que les élèves n'auront pas vu en amont, un groupe mettra du son sur une séquence qu'il aura eue muette, l'autre groupe mettra des images sur la séquence dont il aura eu uniquement la bande-sonore.
- Visionnage des productions et comparaison, commentaires

► Suite possible de l'atelier

- « Je découvre la table Mashup » - p. 14
- « Mashup, fais-moi rire ou fais moi peur » - p. 15
- « Initiation au cinéma d'animation » (3*3h) - p. 13

MATÉRIEL REQUIS

SESSION 1 :

- Jouets optiques*, lanterne magique et plaques
- Vidéoprojecteur, écran, ordinateur, enceintes
- Papier, feutres pour, plastique, ciseaux, rhodoïd épais

SESSION 2 :

- 2 caméras (appareil photo), 2 trépieds, ordinateur avec logiciel d'animation
- Téléphones portables avec application animation en volume
- Vidéoprojecteur, écran, ordinateur, enceintes

SESSION 3 :

- 3 enregistreurs numériques et/ou table de mixage, 3 micros, 3 casques
- Vidéoprojecteur, écran, ordinateur, enceintes
- Paperboard
- Objets pour créer des sons, Instruments de musique

● INITIATION AU CINÉMA D'ANIMATION

Ce parcours se décline en 3 sessions progressives qui permettront aux enfants de découvrir le pré-cinéma et la notion de mouvement au cinéma par la manipulation d'objets du pré-cinéma et la fabrication de **thaumatropes*** ; par la réalisation d'une séquence d'animation à l'aide de la technique de la **pixilation*** : puis par la découverte des métiers autour du son (bruitage, doublage) et mise en son de leur séquence.

—▶ Niveau : 6ème, 5ème

—▶ Modalité : 1/2 classe ou entière

—▶ Durée : 3*3 heures

▶ Notions abordées

- **Persistance rétinienne*** et mouvement au cinéma
- Image par image
- Narration sonore
- Dialogues, bruitages, sons d'ambiance, musique (chant, instruments)

▶ Objectifs pédagogiques

- Comprendre le fonctionnement du cinéma d'animation
- Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués
- Réaliser et donner à voir, individuellement ou collectivement, des productions d'art visuel
- S'initier aux techniques du cinéma d'animation

▶ Déroulement

● SESSION 1 : SENSIBILISATION

- Manipulation de **jouets optiques***
- Réalisation de **thaumatropes***
- Découverte du cinéma d'animation et de ses différentes techniques par le biais d'extraits courts de films (papier découpé, **pixilation***, marionnettes, dessin animé, sable, peinture sur verre, 3D synthèse).

● SESSION 2 : « MAIS COMMENT ÇA BOUGE TOUT SEUL ? »

L'idée est de faire réaliser une séquence à la classe entière, en travaillant avec des objets présents dans la classe et en écrivant une histoire simple mettant en relation ces objets. Les enfants devront animer simplement les objets choisis et les faire interagir avec d'autres objets animés par d'autres enfants.

- Initiation à la technique de la **pixilation***
- Choix des objets, écriture d'une histoire commune faisant interagir les objets
- Tournage de la séquence

● SESSION 3 : DU SON, DU SON, DU SON !

- Découverte des métiers autour du son (bruitage, doublage)
- Mise en son et doublage de la séquence tournée à la session 2 : préparation, répétition et enregistrement



AVM - Tous droits réservés

S'INITIER À LA NARRATION ET AU MONTAGE

● JE DÉCOUVRE LE MASHUP

Le Mashup est un procédé qui permet de créer des films à partir de séquences d'autres films. Il s'agit de réécriture et de détournement, souvent à des fins parodiques.

C'est un outil pédagogique intuitif qui permet de comprendre les principes de base du montage grâce à un système de cartes que l'on pose sur une plaque de verre. Ces cartes génèrent un **plan*** vidéo. Il est possible de faire interagir les plans ensemble afin de réaliser un film court. Il est également possible de mettre du son sur ces montages, grâce à des cartes musique et bruitage, ainsi que grâce à un micro qui permet d'enregistrer le son en direct.

A partir d'exercices ludiques, en utilisant des images, de la musique et des sons, les enfants pourront laisser libre cours à leur imagination et créer leurs propres histoires...

- ➔ **Niveau : collège**
- ➔ **Modalité : 1/2 classe ou entière (2 intervenants)**
- ➔ **Durée : 3 heures**

▶ **Notions abordées**

- Narration filmique et narration sonore
- Principes du montage
- Langage cinématographique : **plan***, **champ***, **cadre***, **échelle des plans***

▶ **Objectifs pédagogiques**

- Comprendre les principes de narration
- Apprendre les rudiments du montage
- Fabriquer un film à plusieurs

▶ **Déroulement**

- Définition de ce qu'est le Mashup en général : visionnage de films Mashups, présentation, démonstration
- Jeux de manipulation de la table Mashup

▶ **Suite possible de l'atelier**

- « Mettre du son sur une séquence » (3h) – p. 11
- « Mashup power » (9h)- p.16

MATÉRIEL REQUIS

- Table mashup, paper-board
- Corpus de cartes
- Vidéoprojecteur, écran, ordinateur, enceintes



● MASHUP, FAIS-MOI RIRE OU FAIS MOI PEUR

Le Mashup est un procédé qui permet de créer des films à partir de séquences d'autres films. Il s'agit de réécriture et de détournement, souvent à des fins parodiques. C'est un outil pédagogique intuitif qui permet de faire du montage grâce à un système de cartes que l'on pose sur une plaque de verre. Ces cartes génèrent un **plan*** vidéo. Il est possible de faire interagir les plans ensemble afin de réaliser un film court. Il est également possible de mettre du son sur ces montages, grâce à des cartes musique et bruitage, ainsi que grâce à un micro qui permet d'enregistrer le son en direct. En utilisant des images, de la musique et des sons, les enfants pourront laisser libre cours à leur imagination et voir comment des mêmes images, selon ce que l'on en fait, peuvent faire rire, faire peur, créer du suspense...

➔ **Niveau : collège**

➔ **Modalité : 1/2 classe ou entière. Besoin d'une salle supplémentaire (séparation en groupes)**

➔ **Durée :**
Session 1 : 1h30
Session 2 : 3h

▶ **Notions abordées**

- Narration filmique et narration sonore
- Principes du montage
- Les différents genres et registres
- Langage cinématographique : **plan***, **champ***, **cadre***, **échelle des plans***

▶ **Objectifs pédagogiques**

- Comprendre les principes de narration visuelle et narration sonore
- Apprendre les rudiments du montage
- Fabriquer un film à plusieurs

MATÉRIEL REQUIS

- Table Mashup
- Paper-board
- Vidéoprojecteur, écran, ordinateur, enceintes

▶ **Déroulement**

● **SESSION 1 : FAIRE RIRE, FAIRE PEUR**

- Projection de courts-métrages
- Découverte de différents genres et registres (compréhension, impressions, réactions) et leurs procédés
- Découverte du langage cinématographique

● **SESSION 2 : JE MASHUP**

- Présentation et démonstration de la table Mashup.
- À partir d'un même corpus de **plans***, réalisation en plusieurs groupes de Mashup de registres différents

▶ **Suite possible de l'atelier**

- « Mettre du son sur une séquence » (3h) – p. 11

➔ Niveau : collègue

➔ Modalité : 1/2 classe
ou entière.
2 intervenants

➔ Durée : 3*3 heures

● MASHUP POWER

Le Mashup est un procédé qui permet de créer des films à partir de séquences d'autres films. Il s'agit de réécriture et de détournement, souvent à des fins parodiques. C'est un outil pédagogique intuitif qui permet de faire du montage grâce à un système de cartes que l'on pose sur une plaque de verre. Ces cartes génèrent un plan* vidéo. Il est possible de faire interagir les plans ensemble afin de réaliser un film court. Il est également possible de mettre du son sur ces montages, grâce à des cartes musique et bruitage, ainsi que grâce à un micro qui permet d'enregistrer le son en direct.

Le principe de ce parcours est de faire travailler la classe à la réalisation d'un « corpus » pour la table Mashup et quelques bruitages à partir duquel ils pourront créer des réalisations mashup.

▶ Notions abordées

- Narration filmique et narration sonore
- Principes du montage
- Langage cinématographique : **plan***, **champ***, **cadre***, **échelle des plans***
- Manipulation de matériel de tournage léger : image et son

▶ Objectifs pédagogiques

- Apprendre les rudiments du montage
- Fabriquer un film à plusieurs

▶ Déroulement

- **SESSION 1 : ON JOUE AUX CARTES ?**
 - Découverte du Mashup et de films Mashup
 - Jeux de manipulation de la table
 - Visionnage d'un court-métrage. Analyse filmique : approche de la narration et approche des notions de **plan***, de **champ***, de **cadre***, d'**échelle des plans*** et de montage
- **SESSION 2 : TOURNER**
 - En groupes, tournage de **plans*** et enregistrements de bruitages à partir de catégories : personnage, action, émotion, objet, lieu



MATÉRIEL REQUIS

- Table mashup
- 4 caméscopes ou téléphones portables, 4 trépieds
- 1 enregistreur numérique
- Vidéoprojecteur, écran, ordinateur, enceintes
- Accessoires de déguisement

● SESSION 3 : CRÉER !

- Entre la session 2 et la session 3, l'intervenant aura pris soin de réaliser un corpus avec tous les **plans*** et sons réalisés par les enfants, augmentés de plans du court-métrage.
- Visionnage du corpus
- Réalisation de Mashups avec la table.

▶ Suite possible de l'atelier

- « Mettre du son sur une séquence » (3h) – p. 11

DÉCOUVRIR LES PRINCIPES DE RÉALISATION

● DÉCOUVERTE DES MÉTIERS DU CINÉMA : TOURNAGE D'UN REMAKE DE SÉQUENCE

A partir de la réalisation d'un remake de séquence, les élèves pourront découvrir les différents postes techniques sur un tournage.

- ➔ Niveau : collège
- ➔ Modalité : 1/2 classe ou entière
- ➔ Durée : 3 heures

MATÉRIEL REQUIS

- 1 unité de tournage image, éclairage, son
- 1 station de montage
- Vidéoprojecteur, écran, ordinateur, enceintes

► Notions abordées

- Etapes de fabrication d'un film
- Les métiers du cinéma
- Langage cinématographique : **plan***, **échelle des plans***, **mouvement de caméra***, etc...

► Objectifs pédagogiques

- Sensibiliser aux métiers du cinéma
- Comprendre les enjeux et l'organisation du tournage
- Soutenir son attention lors de situation d'interactions
- Respecter un protocole d'organisation et coopérer dans un projet artistique

► Déroulement

- Visionnage d'un court-métrage
- Approche des étapes de fabrication d'un film et des postes de tournage
- Analyse filmique d'une séquence: **échelle des plans***, **mouvement de caméra***, etc... et intentions du réalisateur / réalisatrice
- A partir d'une séquence choisie
- Préparation tournage, répartition des rôles
- Tournage plateau
- Visionnage et commentaires

► Suite possible de l'atelier

- Projet spécifique : réaliser une fiction (sur devis)





- ➔ Niveau :
4ème, 3ème
- ➔ Modalité :
1/2 classe
ou entière
- ➔ Durée :
3*3 heures

MATÉRIEL REQUIS

SESSION 1 :

- 3 caméras, 3 trépieds
- Vidéoprojecteur, écran, ordinateur, enceintes
- Crayon de couleurs, à papier, scotch de peintre, verre, hand skinner, élastiques, papier cartonné, ciseaux

SESSION 2 :

- 2 caméras (appareil photo), 2 trépieds, ordinateur avec logiciel d'animation
- Vidéoprojecteur, écran, ordinateur, enceintes
- Fond vert

SESSION 3 :

- Quatre caméras ou téléphones portables, 4 pieds

● LE CINÉMA : REVISITER LE RÉEL

Ce parcours se décline en trois étapes. Il se construit de manière évolutive, permettant de découvrir les relations entre réel et fiction, les possibles de composition / manipulation / détournement de l'image en passant par la découverte de l'histoire du cinéma jusqu'aux trucages, effets spéciaux et en abordant la notion de point de vue.

► Notions abordées

- Principes de fonctionnement du cinéma
- Trucages et effets spéciaux
- Langage cinématographique : **plan***, **échelle des plans***
- Notion de point de vue

► Objectifs pédagogiques

- Découvrir les grandes lignes des origines du cinéma
- Comprendre les principes cinématographiques
- S'initier aux pratiques techniques et créatives du trucage
- Comprendre les enjeux des choix artistiques (notion de point de vue)

► Déroulement

● SESSION 1 : L'HISTOIRE DU CINÉMA, LES PREMIERS TRUCAGES

L'ILLUSION D'OPTIQUE

- Découverte des illusions et **jeux d'optiques*** pour comprendre le fonctionnement du cinéma (**persistance rétinienne***, décomposition du mouvement)
- Histoire du cinéma : diffusion de courts-métrages
- Réalisation de **thaumatropes***

LES TRUCAGES PLATEAU :

PERSPECTIVE, PLACEMENT DE CAMÉRA

- Visionnage et analyse d'extraits
- Mise en pratique : Réalisation vidéo autour de la perspective, position de la caméra

● SESSION 2 : LES EFFETS SPÉCIAUX TRADITIONNELS ET NUMÉRIQUES

- Découverte des premiers films à trucage
- Atelier **Pixilation*** (apparition disparition, glissement...)
- Diffusion de films faisant usage de **l'incrustation*** et démonstration
- Mise en pratique : reproduction de trucages avec incrustation via le dispositif **fond vert***

● SESSION 3 : LE POINT DE VUE

- Analyse de photos de mêmes sujets pris avec différents points de vue
- Réalisation de photos ou vidéo avec différents plans (gros plan, plan moyen, plan large).
- Langage cinématographique : plan, échelle des **plans***
- Réalisation d'une même situation par différents groupes
- Discussion autour des films ainsi réalisés.

► Suite possible de l'atelier

- Projet spécifique : réaliser une fiction (sur devis)

● PARCOURS DE CINÉMA

A partir d'un court-métrage (fiction) choisi comme fil rouge du parcours, les élèves réaliseront un **plan-remake***, adapteront le scénario puis imagineront et réaliseront une séquence dans la continuité du court-métrage.

Ils découvriront ainsi les enjeux des choix artistiques et narratifs de l'écriture au tournage.

MATÉRIEL REQUIS

- 5 kits téléphones portable pour la session 1
- 2 unités de tournage image, son, éclairage
- Vidéoprojecteur, écran, ordinateur, enceintes
- Paperboard

► Notions abordées

- Etapes de fabrication d'un film
- Langage cinématographique : **plan***, **échelle des plans***, **mouvement de caméra***, etc...
- **Storyboard***, scénario
- Ecriture filmique

► Objectifs pédagogiques

- Sensibiliser aux métiers du cinéma
- Identifier les enjeux du tournage d'un **plan***
- Comprendre les codes de l'écriture de fiction
- Pratiquer avec efficacité les formes de discours attendues
- Soutenir son attention lors de situation d'interactions
- Respecter un protocole d'organisation et coopérer dans un projet artistique

—► Niveau : collège

—► Modalité : 1 classe

—► Durée : 3*3 heures

► Déroulement

● SESSION 1 : LE CINÉMA, C'EST QUOI DÉJÀ ?

- Visionnage d'un court-métrage
- Approche des étapes de fabrication d'un film et des postes de tournage
- Analyse filmique d'une séquence: **échelle des plans***, **mouvement de caméra***, etc... et intentions du réalisateur / réalisatrice
- tournage de **plans-remakes*** à partir d'un **plan*** choisi du court-métrage (en classe entière)

● SESSION 2 : ADAPTER

- Tournage d'une séquence à partir du scénario original du court-métrage fil rouge : **Storyboard***, **découpage technique***
- Préparation du tournage et tournage

● SESSION 3 : RÉALISER

- Réalisation d'une séquence qui fait suite au court-métrage fil rouge :
- Écriture scénario
- **Storyboard***, **découpage technique***
- Préparation tournage et tournage

► Suite possible de l'atelier

- Projet spécifique : réaliser une fiction (sur devis)



● RÉALISER UNE SÉQUENCE D'ANGOISSE, UN GENRE : LE FILM D'HORREUR

A travers cet atelier, les élèves pourront découvrir les codes d'un genre, celui du film d'horreur, apprendre les procédés et astuces mis en place lors de la réalisation : autour du cadre, de la lumière, du son, des effets spéciaux plateau, et les pratiquer.

Ils pourront transformer une séquence neutre qu'ils auront réalisée en une séquence d'angoisse, à partir d'ateliers leur permettant de découvrir les procédés en jeu dans ce genre.

➔ Niveau : à partir de la 4ème

➔ Modalité : classe entière ou 1/2 groupe

➔ Durée : 4*3 heures

► Notions abordées

- Étude du genre et de ses procédés
- Langage cinématographique : **plan***, **échelle des plans***, **champ/hors-champ***, etc...
- Son et lumière
- Effets spéciaux plateau (maquillage, faux sang, etc...)

► Objectifs pédagogiques

- Comprendre les codes de l'écriture de fiction
- S'initier aux techniques de réalisation
- Respecter un protocole d'organisation et coopérer dans un projet artistique

► Déroulement

● SESSION 1 : RÉALISATION D'UNE SÉQUENCE,

LES EFFETS SPÉCIAUX PLATEAU

- Visionnage de courts-métrages d'horreur et découverte du genre
- Approche des étapes de fabrication d'un film et des postes de tournage
- Les différents effets spéciaux plateau et analyse
- A partir d'un court-métrage choisi par nos soins : analyse filmique (**échelle des plans***, **mouvement de caméra***) et choix d'un **plan séquence*** à réaliser
- Création d'un effet spécial (faux sang, brûlures...)
- Reproduire un **plan remake***



MATÉRIEL REQUIS

- Unité caméra, unité lumière, unité son
- Vidéoprojecteur, écran, ordinateur, enceintes
- Matériel effet spéciaux

● SESSION 2 : A PARTIR DE LA MÊME SÉQUENCE, LA LUMIÈRE

- Analyse des procédés de réalisation en jeu
- La lumière et ses effets
- Création d'un effet spécial déjà vu sur la première session
- Tournage du même plan mais avec un dispositif de lumière élaboré

● SESSION 3 : A PARTIR DE LA MÊME SÉQUENCE, MISE EN SON

- Analyse de la construction d'une bande son, ce qui la compose, ses effets et ses intentions, le cadrage sonore (son «in», son «hors-champ», son «off»)
- La dramaturgie sonore
- Les bruitages
- A partir du même **plan*** création d'une bande son en **post-production***

● SESSION 4 : CRÉATION D'UNE SUITE AU PLAN SÉQUENCE* DÉJÀ RÉALISÉ

- Écriture scénaristique d'un **plan séquence***
- Découpage technique
- Préparation au tournage
- Tournage

Les élèves pourront ensuite, sous formes d'ateliers pratiques de tournage autour de la lumière, du cadrage, des effets spéciaux puis du son, transformer la séquence tournée à la session 1 en séquence de film d'horreur.

► Suite possible de l'atelier

- Réalisation d'un court-métrage d'horreur (sur devis)

● PAYE TON CLIP EN PLAN-SÉQUENCE

Ce module propose de mener un projet spécifique autour d'une réalisation d'un clip en **plan-séquence***, mélangeant cinéma, performance artistique et chorégraphie dans l'espace.

➔ Niveau : 4ème, 3ème

➔ Modalité : 1 classe

➔ Durée : 3*3 heures

MATÉRIEL REQUIS

- 2 unités de tournage, stabilisateur
- kit lumières
- Vidéoprojecteur, écran, ordinateur, enceintes

► Notions abordées

- **Plan-séquence***
- Langage cinématographique : **plan***, **échelle des plans***, **champ/hors-champ***, etc...
- Mise en scène

► Objectifs pédagogiques

- Comprendre l'enjeu artistique de la mise en scène
- Réaliser et donner à voir une production audiovisuelle
- Proposer des réponses inventives dans un projet collectif
- Coopérer dans un projet artistique
- Conserver une attention soutenue lors de situations d'écoute et d'interactions

► Déroulement

● SESSION 1 : DÉCOUVERTE DE CLIPS EN PLAN-SÉQUENCE

- Visionnage et analyse filmique de clips en **plan-séquence***
- Exercices pratiques de réalisation de plans-séquence (en groupe)
- Visionnage et commentaires des réalisations

● SESSION 2 : RÉALISATION D'UN CLIP EN PLAN-SÉQUENCE

- Choix d'une chanson à mettre en image (choix en amont)
- Analyse de la chanson et choix de réalisation
- Préparation du tournage (choix du lieu, des accessoires, etc...)

● SESSION 3 : TOURNAGE



► DOCUMENTAIRE ASPECTS DU RÉEL

Est-il possible de représenter le monde tel quel ?

Les modules et parcours proposent une réflexion sur l'écriture et la représentation du réel et par là sur les notions de point de vue et de subjectivité, dans leur expression mais aussi leur réception.

Qu'est-ce que je veux montrer ?

Pour dire quoi ?

Comment le montrer ?

Comment est-il interprété ?



- ➔ Niveau : 3ème
- ➔ Modalité : 1/2 classe
- ➔ Durée : 3 heures

MATÉRIEL REQUIS

- 8 Smartphones
- Vidéoprojecteur, écran, ordinateur, enceintes

● DU SELFIE À L'AUTO PORTRAIT SENSIBLE (AU TÉLÉPHONE PORTABLE)

Cet atelier permet d'aborder la notion de sensibilité artistique dans la réalisation.

Chaque élève devra réaliser un autoportrait de deux minutes maximum, en **plan-séquence***, au téléphone portable.

Cet autoportrait ne devra pas être une présentation de soi classique type selfie, mais plutôt une vision poétique de soi-même : il sera demandé aux élèves de faire appel à leur créativité, de parler le moins possible, mais ils pourront écrire, montrer des objets, etc. Ils pourront aussi se faire filmer par quelqu'un d'autre.

► Notions abordées

- Langage cinématographique : **plan***, **échelle des plans***, **champ/hors-champ***, etc...
- L'écriture de soi
- Notion de point de vue subjectif
- Les différents espaces de diffusion, de la sphère privée au festival

► Objectifs pédagogiques

- Comprendre les codes d'un genre : l'autoportrait, l'écriture de soi
- Sensibiliser à la création artistique et à sa capacité de rayonner dans la sphère publique

► Déroulement

- Introduction sur la représentation de soi (qui, où, comment, pourquoi) / le selfie. Visionnage, discussion
- Visionnage d'autoportraits ou extraits (qui, comment, pourquoi, où est-ce diffusé) et analyse, langage cinématographique : **plan-séquence***, approche des notions de **plan***, de **champ***, de **cadre***, d'**échelle des plans*** et leur intention
- Réalisation d'autoportrait sensible de deux minutes maximum, **plan-séquence***, au téléphone portable.
- Visionnage des autoportraits et discussion autour



► NOUVEAU MEDIA

À l'ère de la révolution numérique et face à la prolifération des images et des fausses informations, une éducation aux médias s'impose.

“La lecture critique et distanciée, la capacité à publier, produire de l'information, s'informer, relèvent d'une pratique citoyenne des médias qui nécessite le développement de littératies multiples. Il s'agit de permettre aux élèves d'exercer leur citoyenneté dans une société de l'information et de la communication, former des «cybercitoyens» actifs, éclairés et responsables de demain.”

(SOURCE : EDUSCOL)

A travers ces modules et parcours, de la découverte des techniques utilisées au cinéma posant les relations entre le réel et la fiction, le vrai et le faux, et employées par les nouveaux médias, les élèves découvriront les techniques de trucages, de manipulation, de détournement de l'image.



● LE GRAND DÉTOURNEMENT

Ce parcours se décline en trois étapes. Il se construit de manière évolutive permettant de découvrir les possibles de manipulation, détournement, mensonge de l'image, des 1ers trucages jusqu'aux Fake News.

Par la découverte des trucages, effets spéciaux au cinéma et simplement position de la caméra, les élèves pourront toucher du doigt le fait qu'un film est une création et que ce que le spectateur voit à l'écran ne s'est pas forcément produit tel quel au moment du tournage, tout en s'initiant à leur pratique, ou peut être interprété de différentes façons. Ils découvriront ainsi les relations entre le réel et la fiction, entre le vrai et le faux, les possibilités de détournement de l'image.

→ Niveau :
6ème, 5ème

→ Modalité :
1/2 classe ou entière

→ Durée :
3*3 heures

MATÉRIEL REQUIS

SESSION 1 :

- 3 caméras, 3 trépieds
- Vidéoprojecteur, écran, ordinateur, enceintes
- Crayon de couleurs, à papier, scotch de peintre, verre, hand skinner, élastiques, papier cartonné, ciseaux

SESSION 2

- 2 caméras (appareil photo), 2 trépieds, ordinateur avec logiciel d'animation
- Vidéoprojecteur, écran, ordinateur, enceintes
- Fond vert

SESSION 3 :

- Quatre caméras ou téléphones portables, 4 pieds

► Notions abordées

- Principes de fonctionnement du cinéma
- Trucages et effets spéciaux
- Langage cinématographique : **plan***, **échelle des plans***
- Notion de point de vue
- Principes de détournement et de manipulation de l'image

► Objectifs pédagogiques

- Comprendre les principes cinématographiques
- S'initier aux pratiques techniques et créatives du trucage
- Comprendre les enjeux des choix artistiques (notion de point de vue)
- Comprendre les notions de construction et de validation d'une information qu'elle soit en texte, photo ou vidéo.
- Développer l'esprit et le sens critique des jeunes par rapport aux médias au sens large (télévision, journaux, réseaux sociaux...) et à la multitude d'informations véhiculées sur ces derniers.
- Faire des « consommateurs » de l'information et de l'actualité mieux avertis et plus éclairés.

► Déroulement

● SESSION 1 : CINÉMA

QU'EST-CE QUE JE PENSE VOIR ?

- Histoire du cinéma : les 1ers trucages : visionnage et analyse d'extraits
- Mise en pratique : Réalisation vidéo autour de la perspective, position, placement de la caméra

- Analyse de photographies de mêmes sujets pris avec différents points de vue, avec illusions de perspective, etc... Qu'est-ce que je vois ? Vrai ou faux ?
- Réalisation de photographies ou vidéos avec différents **plans*** ou différentes perspectives

● SESSION 2 : TRAFIQUER L'IMAGE

LES EFFETS SPÉCIAUX TRADITIONNELS ET NUMÉRIQUES

- Découverte de films à effets spéciaux
- Atelier **Pixilation*** (apparition disparition, glissement...)
- Diffusion de films faisant usage de **l'incrustation*** et démonstration
- Mise en pratique : reproduction de trucages avec incrustation via le dispositif du **fond vert***

● SESSION 3 : MANIPULER L'INFORMATION

- Vraie ou fausse news ? Visionnage de différentes photos, vidéos trouvées sur internet. Quizz, commentaires autour de photos retouchées, truquées issues des médias
- Réaliser une fake news ou pas avec contrainte : cadre, perspective, apparition disparition...
- Visionnage des films réalisés, débats.
- Débat : discerner les intentions des fake news - Les réseaux sociaux - Les bonnes pratiques.

● LE VRAI-LE FAUX

Ce module a pour enjeu pédagogique le travail d'analyse des images, et la façon dont elles peuvent être manipulées, une fois sorties de leur contexte, et réinterprétées à différentes fins.

Par des outils simples, nous essaierons de comprendre à quel point il est facile de tordre le réel, que ce soit à titre de dénonciation, à visée artistique, ou avec l'intention de le « manipuler ».

➔ **Niveau : 4ème, 3ème**

➔ **Modalité : 1 classe**

➔ **Durée : 3 heures**

► Notions abordées

- Les images reflet d'un point de vue
- Les images et la manipulation

► Objectifs pédagogiques

- Acquérir des bases de lecture et de décryptage des images
- Savoir différencier le faux du vrai
- Permettre aux élèves de s'interroger sur leur mode de consommation des images en général.
- Développer l'esprit et le sens critique

MATÉRIEL REQUIS

- Vidéoprojecteur, écran, ordinateur, enceintes
- Photos, vidéos fournies par l'intervenant, magazine interactif : Le Vrai du Faux

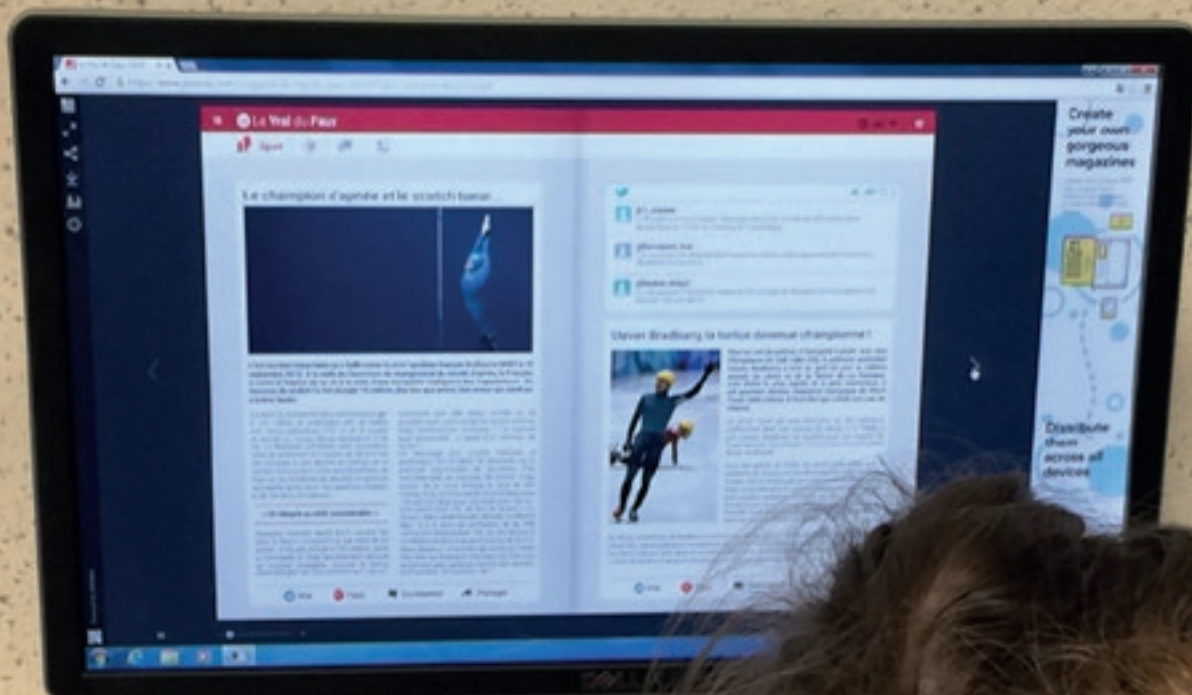
► Déroulement

VISIONNAGES ET ANALYSES

- Visionnage d'un bref historique des techniques permettant de détourner les images de Méliès au Deep Face.
- À partir de quelques exemples (propagande, théorie du complot, rumeurs, fake news...), nous montrerons, par des outils d'analyse simples, comment les images peuvent être manipulées, réinterprétées, et cela dans quel but.

PARTIE PRATIQUE

- Le Vrai du Faux est magazine papier et/ou interactif conçu par le groupe numérique de l'Union Nationale de l'Information Jeunesse. Il est constitué d'une vingtaine de pages où la vérité côtoie constamment le mensonge, la manipulation, le détournement... Articles, publicités, vidéos, tweets, images... on ne peut être sûr de rien.
- Au cours de l'atelier les élèves sont invités à démêler le Vrai du Faux. Une phase de décryptage/correction, interactive et ludique, permet de s'interroger sur sa manière de « consommer » l'information, d'aborder certaines techniques de manipulation des images.
- En fin de séance nous regarderons quelques vidéos choisies par les élèves et tenterons avec eux d'en apporter un regard neuf



● TOUT SUR LE VRAI-LE FAUX

Ce parcours, extension du module de 3h, a pour enjeu pédagogique le travail d'analyse des images, et la façon dont elles peuvent être manipulées, une fois sorties de leur contexte, et réinterprétées à différentes fins. Par des outils simples, nous essaierons de comprendre à quel point il est facile de tordre le réel, que ce soit à titre de dénonciation, à visée artistique, ou avec l'intention de le « manipuler ».

➔ **Niveau : 4ème, 3ème**

➔ **Modalité : 1 classe**

➔ **Durée : 3*3 heures**

Notions abordées

- Les images reflet d'un point de vue
- Les images et la manipulation

Objectifs pédagogiques

- Développer un regard critique
- Être capable de trouver les sources et identifier les informations crédibles
- Construire un point de vue argumenté
- Maîtriser la communication par l'image
- S'organiser et travailler en groupe
- Transmettre certains réflexes dans son cercle familial

Déroulement

● SESSION 1 /: TU Y CROIS TOI ?

- Visionnage de vidéos permettant de répondre à ces questions :
- Comment peut-on manipuler ou détourner des images audiovisuelles ? Choix du cadre, des plans montés, retouche des images, texte en légende, voix off
- A quelles fins ? Publicitaires ? Artistiques ? Politiques... Comment démêler le vrai du faux, avec quels outils ?
- Jeu avec les élèves à partir d'exemples : deviner ce qui est vrai ou au contraire faux à moins que la réalité se situe entre les deux.

● SESSION 2 : CE QUE L'ON NOUS MONTRE

- La démarche choisie est de ne pas adopter une posture descendante, mais au contraire d'utiliser les codes des élèves. Nous partirons de leurs usages, par leurs moyens propres de s'informer, construire du contenu avec leur codes.
- Discussion avec les élèves de leurs habitudes télévisuelles et sur internet. Que regardent-ils ? Quelles applications ou sites utilisent-ils pour s'informer, se divertir, communiquer ? Ont-ils conscience du pouvoir manipulateur des images ?
- Visionnage de photos ou vidéo qu'ils ont eux-mêmes consultées. Discuter de leur fabrication, leur éventuelle mise en scène. Décrypter ces vidéos pour qu'ils aiguisent leur œil.

MATÉRIEL REQUIS

- Smartphones
- Vidéoprojecteur, écran, ordinateur, enceintes
- Photos, vidéos fournies par les intervenants ET les élèves
- Plaquettes recherches sources images
- Magazine Le Vrai du Faux

Partie pratique

- Les jeunes auront la possibilité de réaliser des vidéos sur des sujets qui les touchent
- Séparation de la classe en groupes de cinq ou six.
- Au moyen d'un téléphone portable, chaque groupe devra réaliser un film (de 1 à 2 minutes maximum) qui présentera une courte action assez ambiguë, pouvant prêter à plusieurs interprétations. Elle devra sembler « réelle » par sa réalisation. Chaque groupe devra penser cette séquence avec un « avant » et un « après », comme une petite histoire en trois séquences, mais surtout ne pas la dévoiler aux autres groupes.

● SESSION 3 : ET ALORS, QU'EST-CE QU'ON EN DIT ?

- Au début de la séance, les élèves visionneront toutes les séquences. Les groupes de la séance précédente se reforment. Chaque groupe choisi le film d'un autre groupe et doit écrire :
- un commentaire sur la séquence filmée avec au choix : un commentaire publicitaire, propagandiste, conspirationniste, journalistique. Ils viendront ensuite lire ce commentaire devant la classe, en direct sur la séquence.
- Les séquences « d'avant » et « d'après » : chacune de ces deux séquences devra durer de 1 à 2 minutes maximum.
- Les groupes préparent ensuite le tournage de ces séquences.

● SESSION 4 : CE QUE L'ON CROIT VOIR.

- Les groupes de la séance précédente se reforment.
- Tourner-monter au téléphone portable des séquences « d'avant » et « d'après »
- Visionnage des films réalisés
- Débat autour des films, chaque groupe dévoilera l'histoire qu'il avait imaginé à la base de l'exercice.
- Par le biais d'un tableau simple, nous évaluerons avec la classe pourquoi ces exercices ont été réalisés.
- Nous donnerons aussi des outils simples aux élèves pour aller chercher la source des images et vidéos qu'ils peuvent voir sur les réseaux sociaux et internet

► DIFFUSION

Diffuser des films, c'est d'abord les voir, les critiquer, échanger, les choisir, pouvoir en parler, c'est poser la question du public, celle des idées, des valeurs que l'on diffuse, celle de la réception.



● ATELIER DE PROGRAMMATION

Ce projet a pour enjeu pédagogique de faciliter la mise en place de projections régulières, sous forme de ciné-club, dans les établissements scolaires.

Au delà du simple fait de montrer des films régulièrement, les élèves participants se transformeront en véritable programmeurs de l'atelier où ils choisiront les films à l'animation des débats lors des projections. Ils devront éditorialiser leurs séances, préparer la communication, réaliser des critiques filmées des films proposés et expliquer leurs choix.

► Notions abordées

- Analyse filmique et langage cinématographique : **plan***, **échelle des plans***, **champ/hors-champ***, etc...
- La fiche technique d'un film
- La critique de cinéma

► Objectifs pédagogiques

- Se familiariser avec le langage spécifique du cinéma
- Construire et élaborer un point de vue argumenté
- Manipuler les outils spécifiques au cinéma

► Déroulement

● SESSION 1 : REGARDER

Familiarisation avec l'analyse filmique :

- Les grandes étapes de la fabrication d'un film
- Langage cinématographique
- Analyse d'une séquence de film : technique, esthétique, intention du réalisateur
- Visionnage de deux courts-métrages, puis questions autour des films visionnés.

Exemples : décrire la première et/ou la dernière image du film. Décrire sa scène préférée ou détestée dans le film, répondre à une question précise en rapport avec le film, faire un résumé en trois lignes du film, faire un dessin « représentant » le film, choisir une image dans le film comme image support de communication. D'autres types de questions peuvent être inventées autour du film.

● SESSION 2 : PROGRAMMER, PRÉSENTER

Préparation d'une séance de projection :

- Écriture des fiches techniques et résumés des films, choix des visuels de chaque film pour les supports de communication.

→ Niveau : collège

→ Modalité : 1 classe

→ Durée : 15 heures

MATÉRIEL REQUIS

- 4 sets de tournage léger : caméra, micro, perche, pieds, micro sans fil
- Ordinateur équipé d'un logiciel de montage
- Vidéoprojecteur, écran, enceintes
- Paperboard

■ Initiation à l'écriture de critique et réalisation de critique filmée (tournage, montage simple). la critique filmée sera diffusée lors de la séance de projection. Ces deux premières sessions serviront de base aux autres dans l'année. Concernant les programmations de courts-métrage, l'intervenante choisira dans un « corpus » de films réunis par AVM, autour d'une thématique précise.

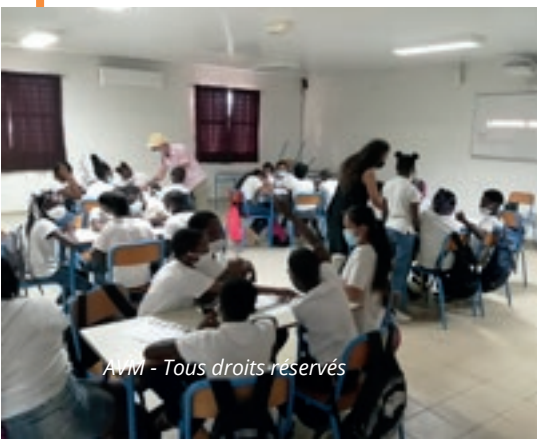
● SESSIONS BIMESTRIELLES (2*4 HEURES) : PROGRAMMATION

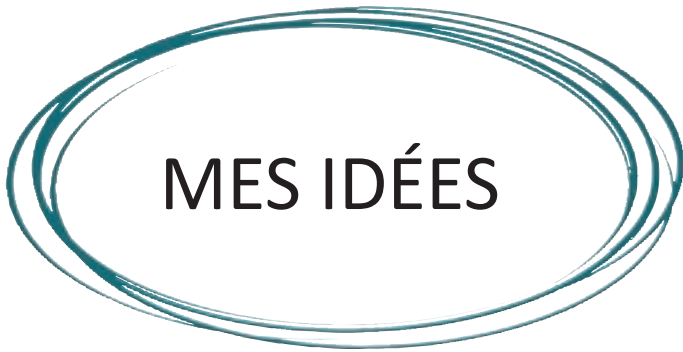
■ Visionnage des films (4 heures) : les élèves visionneront les films puis débattront, voteront et choisiront l'ordre dans lequel les programmer.

■ Préparation de la projection (2 heures) : les élèves se répartiront les tâches : écriture du/des résumé(s), choix du titre et du chapeau de la séance, fiches techniques, réalisation de tracts et d'affiches (à prévoir en amont avec le professeur référent). 2 élèves par film pour présenter le débat. Entre la dernière session et la projection, les élèves se chargeront de la communication (distribution de tracts, intervention dans d'autres classes, si possible).

● SESSIONS 4 : PROJECTION

■ Après avoir présenté la séance et projeté la critique filmée, les deux élèves choisis comme animateurs.trices de la séance débattront avec le public à propos du film.





MES IDÉES

A large area of horizontal dashed lines for writing, consisting of 25 rows of 20 lines each, providing a grid for notes.

PARTENAIRES

ETAT :

- ▶ DCJS Direction Culture Jeunesse et Sport / Préfecture de la Région Guyane
- ▶ Ministère de la Culture / Ministère de l'Outre Mer
- ▶ CGET / Commissariat Général à l'Egalité des Territoires
- ▶ Rectorat de la Guyane

COLLECTIVITÉS :

- ▶ Commune de Saint-Laurent du Maroni
- ▶ Collectivité Territoriale de Guyane
- ▶ Région Martinique

AUTRES STRUCTURES :

- ▶ Parc Amazonien de Guyane
- ▶ ARS / Groupe SOS Jeunesse
- ▶ Fondation Air France
- ▶ Guyane 1ère - France TV

SANS OUBLIER :

- ▶ Centre Dramatique Kokolampoe
- ▶ Association GCAM
- ▶ Association Passeurs d'Images National
- ▶ Docmonde
- ▶ Canopée des sciences
- ▶ FOKAL Haïti

RESPONSABLE DU PROJET : Vanina Lanfranchi, directrice du Pôle Image Maroni

RÉDACTION : Wilfried Jude, Virginie Raba, Thomas Sady, Sandra Quintin / GRAPHISME : Marianne Doullay

DIRECTION ÉDITORIALE : Didier Urbain, président d'AVM et Vanina Lanfranchi

AVEC L'AIDE DE : Béatrice Bourgeois, Marie Boutinot et Sandra Legrand, enseignantes

CRÉDITS PHOTOGRAPHIQUES :

AVM, Wilfried Jude, Ciclic, Le fil des images, Marianne Doullay, Virginie Raba, Thomas Sady - tous droits réservés



structure juridique :

ATELIER VIDÉO & MULTIMÉDIA

Case 10, Camp de la Transportation

97320 Saint Laurent du Maroni

Guyane Française

Tél.: 0594 27 65 18 - 0694 13 14 15

Mail : contact@poleimagemaroni.org

<https://poleimagemaroni.org>

<https://www.facebook.com/PoleImageMaroni>

<https://www.facebook.com/Atelier-Vidéo-et-Multimédia>