



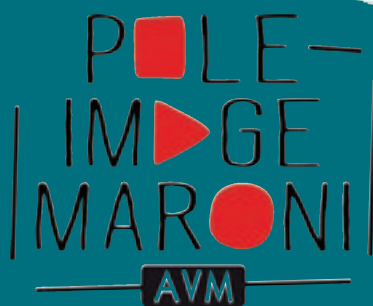
# ATELIERS PARCOURS PÉDAGOGIQUES ÉDUCATION AUX IMAGES

ÉCOLES, COLLÈGES  
ET LYCÉES  
DE  
GUYANE

ÉDITION  
2021/2022



ÉCOLES



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](mailto: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 ÉCOLES (ADAPTABLES POUR LES CLASSES DE TYPE ULIS)
    - Des parcours pédagogiques de 9h à 15h, en plusieurs séances
    - Pour les écoles, ces parcours sont gratuits.

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

Exemple : découverte des métiers du cinéma : tournage d'un remake de séquence p.19

**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 : école.**

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

### **Pour le catalogue école :**

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

### **Nous tenons aussi à votre disposition :**

#### **Le catalogue collège :**

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

#### **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.

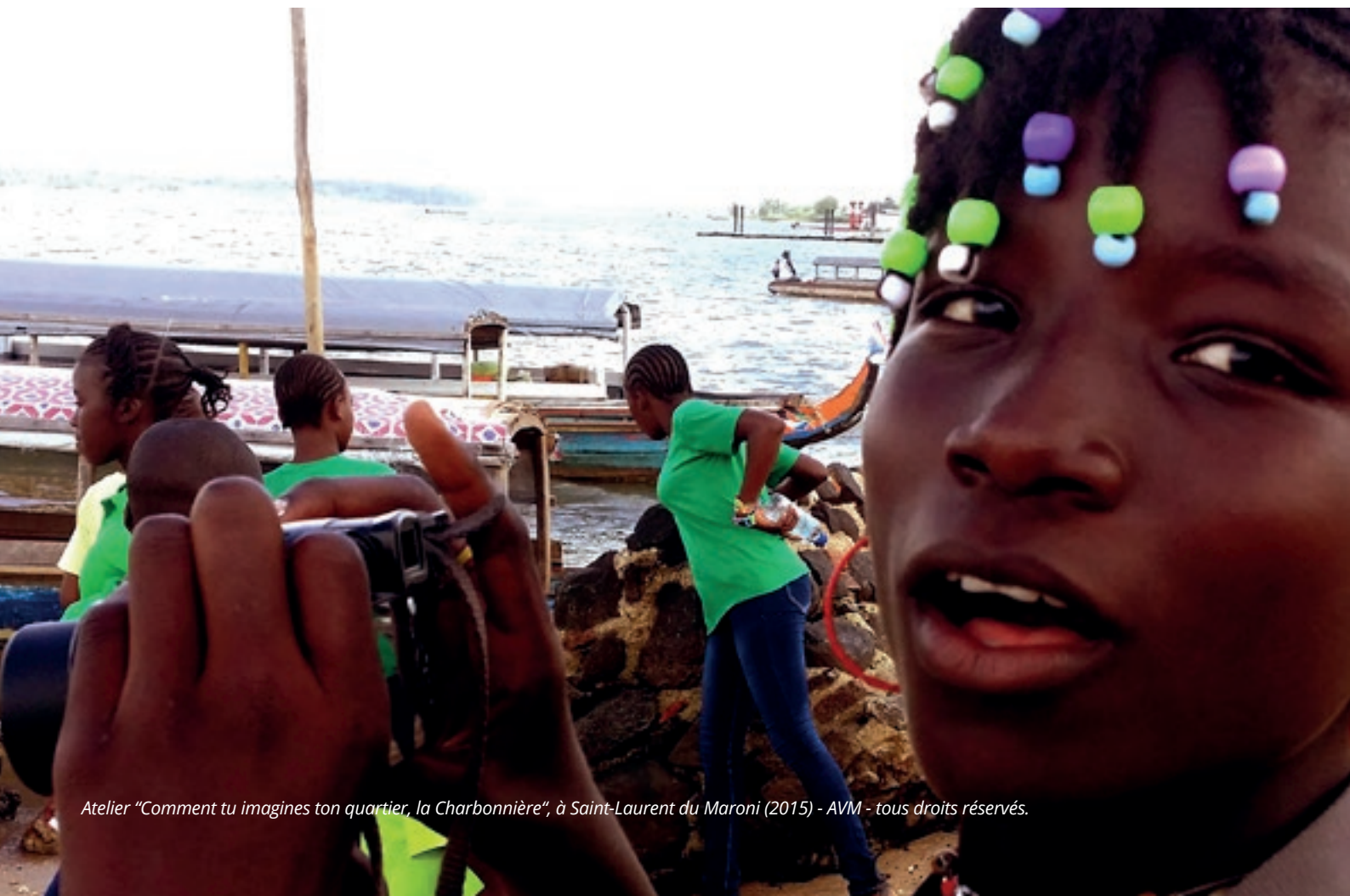
**POST-PRODUCTION :** la post-production est une des étapes de fabrication d'un film. Lorsque le film est fini, la post-production est le moment où l'on assemble les différents éléments de la vidéo lors du montage vidéo. On ajoute également les effets spéciaux et l'on procède au mixage, à l'étalonnage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

### ÉCOLE

|                                                                          |    |
|--------------------------------------------------------------------------|----|
| ▶ <b>C'EST QUOI LE CINÉMA ?</b>                                          | 9  |
| ■ <b>Film d'animation</b>                                                |    |
| ● Dessine-moi un film                                                    | 10 |
| ● Découvrir le film d'animation                                          | 11 |
| ● Mettre du son sur une séquence                                         | 12 |
| ● Parcours du son                                                        | 13 |
| ● Initiation au cinéma d'animation – Cycle 2                             | 14 |
| ● Initiation au cinéma d'animation – cycle 3                             | 15 |
| ■ <b>S'initier à la narration et au montage</b>                          |    |
| ● Je découvre le Mashup                                                  | 16 |
| ● Mashup, fais-moi rire ou fais-moi peur                                 | 17 |
| ■ <b>Découvrir les principes de réalisation</b>                          |    |
| ● Découverte des métiers du cinéma :<br>tournage d'un remake de séquence | 18 |
| ▶ <b>NOUVEAUX MÉDIAS</b>                                                 | 19 |
| ● Le grand détournement                                                  | 20 |





# ÉCOLE

## ► C'EST QUOI LE CINÉMA ?

**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

## ● DESSINE-MOI UN FILM

Le principe de cet atelier est que les enfants « redessinent » tous ensemble un film qu'ils viennent de visionner en réalisant une fresque collective, afin de se réapproprié ce qu'ils ont vu.

→ **Niveau : cycle 2, adaptable cycle 1**

→ **Modalité : classe entière**

→ **Durée : 3 heures**

### MATÉRIEL REQUIS

- Rouleau de papier ou grandes feuilles
- Scotch
- Gros feutres, peinture, crayons
- Ecran, ordinateur, vidéoprojecteur, enceintes.

### ► Notions abordées

- Éléments de narration : temps – personnage, lieu – structure narrative
- Découverte des notions cinématographiques : **storyboard\***

### ► Objectifs pédagogiques

- Rendre compte de sa compréhension d'un film et de ses impressions
- Proposer des réponses inventives dans un projet individuel ou collectif
- Coopérer dans un projet artistique
- Exercer ses capacités de mémorisation

### ► Déroulement

- Visionnage d'un court-métrage
- Retour sur le film : impressions, réactions, compréhension
- Réalisation d'une fresque collective : dessiner les étapes du film
- Découverte des notions cinématographiques : **storyboard\***

### ► Suite possible de l'atelier

- « Découvrir le film d'animation » (3h) – p. 11
- « Initiation au cinéma d'animation » (3\*3h) – p. 14





Atelier cinéma d'animation avec des écolier.es, à Saint-Laurent du Maroni (2011) - AVM - Tous droits réservés

## ● 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 : cycle 2, cycle 3, adaptable cycle 1**

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

➔ **Durée : 3 heures**

### ▶ Notions abordées

- **Persistence 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. 12
- « parcours du son » (9h) – p. 13

## 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.

# ● 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 : cycle 2, cycle 3

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

➔ Durée : 3 heures

## ▶ Notions abordées

- Narration sonore
- Dialogues, bruitages, sons d'ambiance, musique (chant, instruments), faire le choix d'1 ou 2 notions

## ▶ 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. 17
- « Initiation au cinéma d'animation » (3\*3h) - p. 14

## 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





AVM - tous droits réservés.

## ● 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.

➔ Niveau : cycle 3

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

➔ Durée : 3\*3 heures

### ▶ 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, par intermittence
  - 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
- Proposer une séquence à trous et refaire les dialogues
- Visionnage des productions.

### ▶ Suite possible de l'atelier

- « Je découvre la table Mashup » - p. 16
- « Mashup, fais-moi rire ou fais moi peur » - p. 17
- « Initiation au cinéma d'animation » (3\*3h) - p. 14

### MATÉRIEL REQUIS

- Vidéoprojecteur, écran, ordinateur, enceintes
- Paperboard,
- 3 lecteurs audio
- 3 caméras, 3 pieds.

# ● INITIATION AU CINÉMA D'ANIMATION – CYCLE 2

A partir d'un court-métrage d'animation fil rouge, 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 personnages en pâte à modeler, papier découpé, ou autres matières qu'ils fabriqueront. Les éléments, personnages, pourront être fabriqués à partir de matériaux divers, à définir avec l'enseignant, selon le projet.

Ils découvriront ensuite les métiers autour du son (bruitage, doublage) et la mise en son d'une séquence de film.

## MATÉRIEL REQUIS

### SESSION 1 :

- Jouets optiques
- Vidéoprojecteur, écran, ordinateur, enceintes
- Papier, feutres, crayons, ciseaux, baguettes

### SESSION 2 :

- 2 caméras (appareil photo), 2 trépieds, ordinateur avec logiciel d'animation
- Téléphones portables avec application animation en volume
- Vidéoprojecteur, écran, ordinateur, enceintes
- Pâte à modeler, papier divers à découper, matériaux, éléments divers

### 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

- ➔ Niveau : cycle 2
- ➔ Modalité : 1/2 classe ou entière
- ➔ Durée : 3\*3 heures

### ► Notions abordées

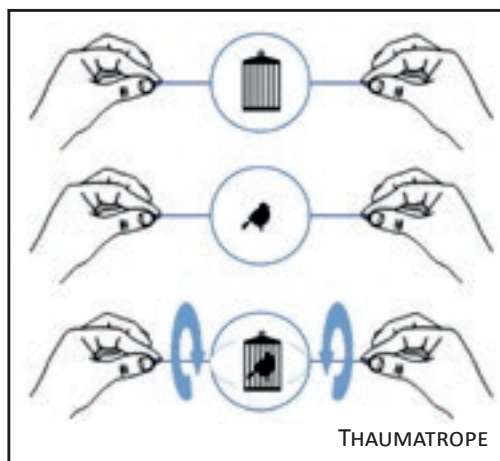
- **Persistance rétinienne\*** et mouvement au cinéma
- Image par image
- Narration sonore
- Dialogues, bruitages, sons d'ambiance, musique (chant, instruments)

### ► Objectifs pédagogiques

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

### ► Déroulement

- **SESSION 1 : « POURQUOI L'OISEAU EST-IL DANS LA CAGE QUAND JE TOURNE LE PAPIER ? »**
  - 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).
  - A partir d'une séquence lister les éléments à fabriquer
- **SESSION 2 : JE VEUX FAIRE PAREIL**
  - Finition des éléments à fabriquer
  - Répétition de la séquence devant la caméra
  - Enregistrement de la séquence en la « jouant » devant la caméra, sur l'extrait
- **SESSION 3 : FAIRE DU BRUIT SUR UN FILM, C'EST TROP BIEN !**
  - Découverte des métiers autour du son (bruitage, doublage)
  - Mise en son et doublage d'une séquence du court-métrage fil rouge



## 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 - CYCLE 3

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 : cycle 3

➔ 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

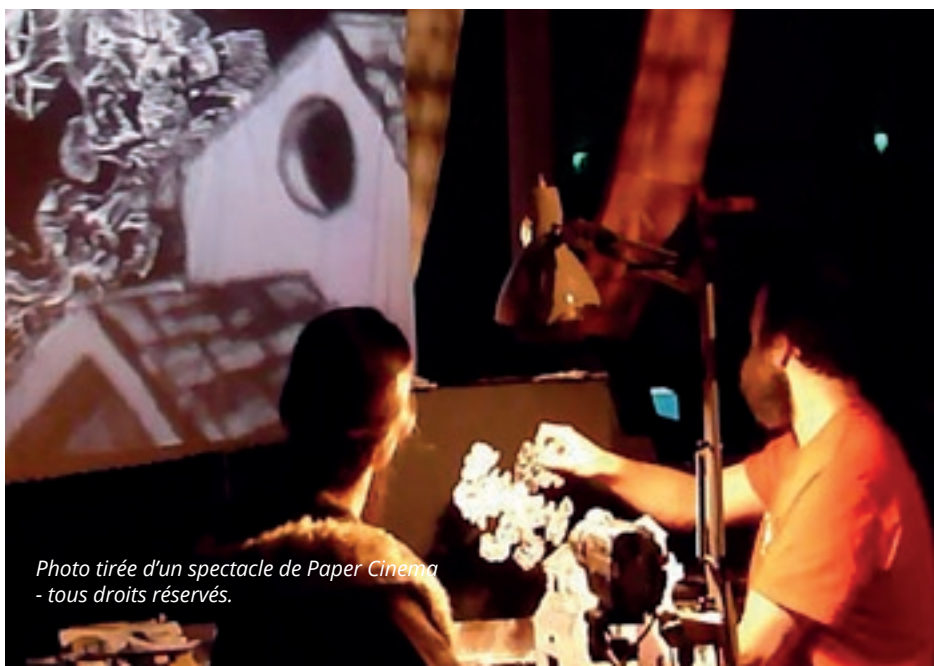


Photo tirée d'un spectacle de Paper Cinema  
- tous droits réservés.

# S'INITIER À LA NARRATION ET AU MONTAGE

## ● JEDÉCOUVRELEMASHUP

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...

### ► 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. 12

### MATÉRIEL REQUIS

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

—► Niveau : CE2, cycle 3

—► Modalité : 1/2 classe ou entière (2 intervenants)

—► Durée : 3 heures





## ● 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 : à partir du CE2

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

→ Durée :  
Session 1 : 1h30  
Session 2 : 3h

### MATÉRIEL REQUIS

- Table mashup, paper-board
- Vidéoprojecteur, écran, ordinateur, enceintes

#### ► 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

#### ► 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 mMashup.
  - 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. 12

# 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 : cycle 3
- ➔ Modalité : 1/2 classe de préférence
- ➔ Durée : 3 heures / A développer sur 3\*3 heures pour un résultat plus abouti

### MATÉRIEL REQUIS

- Une 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)

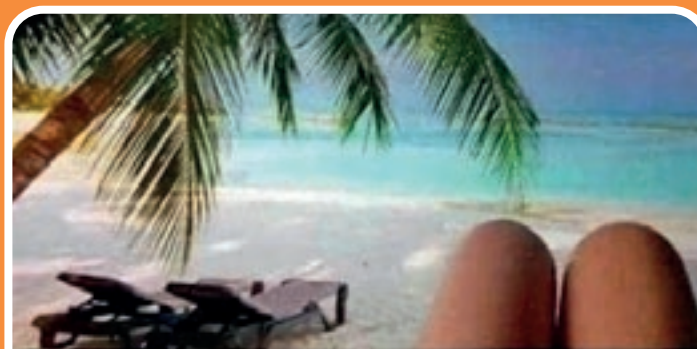


## ▶ NOUVEAU MEDIA

**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 : cycle 3

→ Modalité :  
1/2 classe  
ou entière  
(2 intervenants)

→ 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, ciseau

### 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 ?

##### 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 : 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

## 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](mailto:contact@poleimagemaroni.org)

<https://poleimagemaroni.org>

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

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