

Culture et pratique du cinéma

12-17 ans

Les *Artisans Filmeurs associés*, association d'éducation aux images et au cinéma, propose de faire découvrir au jeune public le cinéma, par son patrimoine, sa culture et sa pratique, sous formes de parcours plus ou moins longs et ambitieux.

Si nous voulons remettre la dimension artistique du cinéma dans les consciences, il faut aborder celui-ci comme les autres domaines artistiques, en mettant en perspective les œuvres du patrimoine, les techniques développées au cours de l'histoire et l'appropriation par la pratique.

L'association travaillant avec des jeunes publics depuis de nombreuses années s'est construit un trousseau d'outils varié permettant d'aborder tous les aspects du cinéma de manière ludique et active, quel que soit la durée de l'investissement possible du groupe dans la découverte du septième art. **En voici quelques axes.**

Les *Artisans Filmeurs associés* se réclament de l'éducation populaire et de ce fait, travaillent en s'adaptant perpétuellement au public. C'est pourquoi l'éventail des activités qui est déplié ici n'est donné qu'à titre d'exemples. Celles-ci peuvent être adaptées, allongées, raccourcies, et se combinent selon un parcours plus ou moins détaillé. Par exemple, un parcours qui s'inscrit sur toute l'année pourra faire le tour de ces ateliers qui seront donc repensés pour être liés (travail sur l'œuvre d'un auteur et réalisation d'un court-métrage dans son style par exemple) ; ou alors une classe pourra vivre un moment de sensibilisation avec *Roule ta bobine* ou *l'atelier d'écriture*.

Culture du cinéma

12-17 ans

Lecture de film

Minimum 3 séances de 2 heures

Pour voir la dimension artistique du cinéma, il faut parfois qu'un cinéphile donne quelques clés permettant de comprendre où et comment regarder. Il n'y a pas de secret, cette sensibilisation ne peut se faire que face aux œuvres, qui, dans le cadre de cet atelier, sont commentées et mises en contexte. Les élèves découvrent alors l'intérêt esthétique et historique de quelques chef-d'œuvres du septième art, et se façonnent un nouveau regard, averti, sur les films qu'ils seront amenés à découvrir en grandissant.

Jeu de carte : la Timeline du cinéma

Minimum 2 heures

L'histoire du cinéma est loin d'être une ligne droite reliant les frères Lumière à Denis Villeneuve, mais il faut bien choisir une ficelle à tirer pour en donner un aperçu ! Dans cet atelier très ludique, nous proposons sous la forme d'un jeu de carte inspiré du Timeline, de s'essayer à replacer des films culte dans le bon ordre chronologique, en découvrant à chaque fois un extrait du film et quelques mots qui donnent une idée de pourquoi celui-ci a-t-il marqué l'histoire.

Roule ta bobine : redécouvrir l'invention de l'image qui s'anime

1 heure à 3 heures

Mais comment on crée de l'image au mouvement au fait ? Roule ta bobine est une exposition itinérante et interactive faisant redécouvrir avec de vieux objets les principes mécaniques et optiques qui animent l'image sur la toile. Ce saut dans le temps permet aussi aux plus jeunes de découvrir le cinéma muet et de prendre conscience de la dimension physique de la bobine (le film!) et qui a disparu du numérique. C'est aussi l'occasion de s'exercer, à la manière des enfants du XIX^e siècle, à faire s'animer quelques scénettes dessinées sur des bandes de papiers, à l'aide des zootropes et autres praxinoscopes.

Analyse de styles et de techniques

12-17 ans

Analyse comparée de séquences

2 heures minimum

Faire prendre conscience que chaque plan a été pensé d'une manière plutôt qu'une autre pour des raisons très précises liées à la compréhension de l'action, à l'émotion du spectateur, à la volonté de le guider ou de le perdre... C'est un défi que nous pensons réalisable notamment par l'analyse comparée. Un personnage entre dans une pièce. Comment ? Pourquoi comme ça ? Comment un autre réalisateur l'a mis en scène ? Pourquoi y a-t-il plusieurs manières de faire ? Dans cet atelier, les enfants sont par petits groupes devant une séquence et apprennent à décrire l'image, dans l'espace et dans le temps, avec le vocabulaire propre au cinéma. Lors de la restitution ils découvriront qu'il y a autant de mise en scène qu'il y a de cinéastes.

Exercice réalisation "À la manière de"

2 séances minimum

Certains cinéastes (Tim Burton, Michel Ocelot, Quentin Tarantino, etc) ont des styles à la fois tranchés et accessibles au jeune public. L'idée de cet atelier est de mettre en scène un dialogue simple avec des choix de cadrage, de lumière, de son, de colorimétrie à la manière d'un réalisateur, puis d'un autre etc. C'est aussi l'occasion pour les jeunes de prendre conscience de la dimension collective de la création d'un film, de l'absolu nécessité de travailler en équipe et d'atteindre un consensus, et de s'initier aux techniques audios et visuelles.

Réalisation d'une séquence suédée

3 séances minimum

Le film suédé, inventé par Michel Gondry, est le fait de refaire un film ou une séquence en reprenant la mise en scène à l'identique. Cet exercice s'appuie sur un travail d'analyse qui décortique un extrait de film pour comprendre comment il marche, ainsi que sur un travail technique précis, allant jusqu'à la recreation de décors, de costumes et d'effets spéciaux. Ce "bricolage maison" avec ce qu'on a à disposition donne un nouveau regard sur le cinéma : c'est avant tout un art plastique, un artisanat qui a demandé de l'ingéniosité pour réussir à créer des tours de magie maintenant appelés effets spéciaux.

Expression audiovisuelle

12-17 ans

Écriture scénaristique

1 séance de 2 heures
minimum

L'écriture du scénario est une étape qui développe énormément la créativité. Au stade de l'écriture, toute idée est bonne, tous les univers sont abordables. Nous mettons en place différents exercices permettant d'écrire pour l'image, et donc d'aborder la particularité du scénario qui, contrairement au roman, est destiné à être montré et non lu. L'idée de chaque exercice est de s'appuyer sur la force du collectif pour que les idées s'enchaînent pour arriver à quelque chose de cohérent. Pour l'inspiration, nous mettons généralement sous les yeux des élèves des images depuis lesquels ils peuvent se raconter une histoire, et donc nous raconter une histoire. Ces exercices peuvent aussi aboutir à un genre de maquette filmée à partir d'images découpées.

Réalisation

3 séances minimum

À chaque film sa réalisation unique ! L'atelier de réalisation ne peut pas se penser sans une phase d'écriture. Tel qu'un tournage professionnel, le projet de classe demandera une répartition des rôles au sein des membres : accessoiristes, décorateur, cadreur, ingénieur du son, clap-guy, script, acteurs etc... Le scénario sera découpé plan par plan par rapport aux intentions des jeunes et un travail soigné de l'image et du son sera attendu. Quel que soit la durée du court-métrage, l'idée est d'obtenir un objet fini, dans lequel les élèves retrouveront leur investissement et verront les pièces du puzzle assemblées.

Montage mash-up

2 heures minimum

Le montage, souvent vu comme une phase de finalisation, est en fait lui aussi un moment d'écriture à part entière. L'idée de cet atelier repose sur le recyclage d'images préexistantes, afin de pousser les élèves à trouver comment raconter une histoire à travers un patchwork. Cet exercice peut se faire sur des ordinateurs avec des petits groupes, ou grâce à la Mashup table, un outil de montage interactif qui se branche directement sur un vidéoprojecteur.

Expression audiovisuelle

12-17 ans

Réalisation d'un film Mashup

8 séances de 2 heures
minimum

Le film Mashup est un genre cinématographique à part entière qui travaille à mettre en relation et/ou à détourner des images vidéos glanées sur internet. Il s'appuie donc sur une culture commune, la Pop culture, et travaille cet imaginaire collectif pour faire porter un nouveau discours aux images. Cette manière de créer est aussi une façon de démocratiser le cinéma et l'audiovisuel, apprenant aux artistes en herbe à se contenter d'un logiciel de montage et d'une connexion internet pour raconter une histoire.

Objectifs

- Apprendre à exprimer une opinion, à verbaliser une idée, à formaliser un discours
- Découvrir le langage cinématographique et plus spécifiquement celui du montage
- Maîtriser le montage audiovisuel
- Prendre conscience de la dimension malléable des images et de leur capacité à porter des discours antinomiques
- Travailler sur la responsabilité du monteur face aux images qu'il véhicule et son éthique

Déroulé

8 séances de deux heures en classe entière, avec un banc de montage disponible pour chaque binômes d'élèves, et un espace de stockage pour pouvoir retrouver le projet d'une semaine sur l'autre.

Séance 1 : Présentation du projet :

Qu'est-ce que le film de Mashup ? Quelles sont ses origines ? Quel intérêt de détourner des œuvres préexistantes ? Diffusions d'exemples de films tirées du Mashup film festival

Création des binômes

Séance 2 : Lancement de l'écriture, proposition de grands thèmes en lien avec le programme de français sur lesquels les binômes peuvent travailler. Remue-méninges pour mettre des images sur des idées.

Séance 3 : En binômes, collecte d'images et visionnage d'inspiration

Séance 4, 5, 6, 7 : Montage des images. La collecte continue selon les idées qui viennent au fur et à mesure du montage.

Séance 8 : Présentation du projet à la classe.