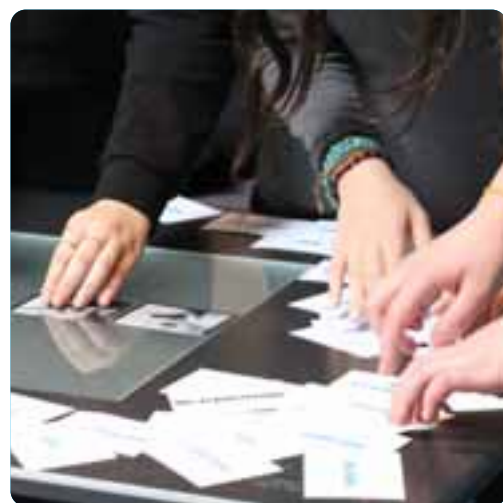


Outils pédagogiques d'éducation à l'image

CONÇUS PAR L'ACRIRA



8 ateliers à animer, faciles à prendre en main

Pour chaque activité sont mis à disposition :

- des fiches pédagogiques exposant un exemple concret d'atelier,
- le matériel nécessaire,
- des tutoriels pour les éléments techniques (logiciel de montage, appareil prise de vue...),
- des coordonnées de personnes-ressources en capacité d'animer l'atelier.

Informations, réservation :

AcirA - 2 rue des Arts et Métiers - 38000 Grenoble
04 76 21 05 19 - administration@acirA.org - www.acirA.org





PAUSE PHOTO PROSE

LECTURE D'IMAGES

Public : à partir de 6 ans - de 4 à 10 joueurs
Durée : environ 1h



Objectifs

- Prendre conscience de la polysémie de l'image
- Expérimenter différents chemins de lecture
- Former une réflexion collective

Matériel

- 32 photographies (x 4)
- 4 carnets à spirales
- 4 cartes consigne
- 32 cartes « Paroles de photographe » (dos jaune)
- 32 cartes « Contexte » (dos vert)
- 2 livrets d'accompagnement
- 4 dés

Les Rencontres d'Arles ont pris la riche initiative de créer un jeu autour de la photographie : Le Jeu Pause Photo Prose. Constitué d'un corpus de 32 photographies diverses, il se joue en trois manches progressives, par équipe. Par ce jeu, les joueurs prennent conscience de la polysémie de l'image et expérimentent différents chemins de lecture. Construit pour des adolescents et jeunes adultes, ce jeu est adaptable à toutes tranches d'âge à partir de 6 ans grâce à la mise à disposition d'un livret jeune public.

DÉCOUVERTE DU CINÉMA

CADRAGE

Public : à partir de 6 ans

Durée : entre 15 et 45 minutes

Objectifs

- Prolonger et interroger l'expérience cinématographique
- Développer un regard avisé
- S'initier au langage cinématographique en abordant la notion d'échelle de plan et de cadrage

Matériel

- Les Cahiers du Jeune et Petit Critique de cinéma
- Divers outils permettant d'aborder la notion d'échelle de plan et de cadrage :
 - une scène en plan d'ensemble (carton I) représentant une jeune fille cueillant des fleurs dans un champ
 - 7 cartons couleurs correspondant à une échelle de plan du carton I, du très gros plan au plan de demi-ensemble
 - 7 cartons en noir et blanc au centre desquelles une fenêtre est découpée
 - 55 cartes représentant des plans de films
 - 9 cartons blancs par échelle de plan
 - 9 feuilles volantes imprimées des photos de scène de film et répertoriant les scènes en fonction de l'échelle de plan

Suite à une projection, l'enfant découvre les rudiments du cinéma. Grâce aux différents outils proposés, il prolonge et approfondit son expérience cinématographique. Il s'interroge sur sa réception du film mais également la construction et le sens de ce dernier. Qu'a-t-il compris de l'histoire ? Qu'a-t-il aimé ? Les personnages, l'histoire, les couleurs, la musique ? Quelle a été la scène la plus marquante pour lui ? Il s'initie à quelques éléments du langage cinématographique tels que la narration ou les échelles de plan.



MUSIQUE AU CINÉMA

Public : à partir de 6 ans

Durée : entre 1h et 2h30

Objectifs

- Comprendre le pouvoir de la musique au cinéma à travers ses principales fonctions
- S'initier à l'histoire du cinéma
- Être sensibilisé à quelques notions du langage cinématographique

Matériel

- 2 clé USB avec dossiers :
 - “Vidéo musique au cinéma”
 - “Images musique au cinéma”
 - “Audios musique au cinéma”
- 1 livret « Musique au cinéma enfant », avec glossaire
- 1 livret « Musique au cinéma + 12 ans », avec glossaire
- 1 mallette de percussions (1 triangle, 1 cymbalette à manche, 1 grelot à manche, 4 claves, 1 get, 2 tambours au maillet, 2 cymbales 15 cm, 2 cymbales à doigt)

Le participant découvre les fonctions, les pouvoirs de la musique au cinéma (les rapports entre musique et image, son rôle dans les films). À travers cette découverte, il s'initie à l'histoire du cinéma et aux codes du langage cinématographique : le plan, le montage, le son, le horschamp... Un dossier pédagogique propose un contenu d'atelier accompagné d'extraits vidéo qui seront mis à disposition sur clé USB. Deux versions d'ateliers sont proposées : l'une pour les enfants et l'autre, adaptable à tout public à partir de 12 ans. L'activité consiste en un échange, notamment par des jeux, autour d'extraits de films et de musiques. À la version pour enfants s'ajoute un volet pratique : doubler un extrait de Mickey est de sortie grâce à des percussions ou réaliser une courte scène à mettre en musique.



BRUITAGE AU CINÉMA

Public : de 6 à 12 ans

Durée : entre 1h et 2h



Objectifs

- Comprendre l'importance du son au cinéma
- Découvrir certains aspects de la construction d'un film
- S'initier à l'histoire du cinéma et aux bases du langage cinématographique
- Expérimenter la création collective d'une bande-son

Matériel

- un ordinateur équipé d'un logiciel de montage
- une clé USB contenant : un dossier "Vidéos bruitage au cinéma", un dossier "Audios bruitage au cinéma"
- des enceintes
- une « malle à bruitage »
- un enregistreur son
- un trépied

À travers cette expérience, le participant prend conscience de l'importance du son au cinéma et de son influence sur sa perception de l'image. Une première partie consiste en la réalisation de petits jeux autour d'extraits de films. Au cours de la seconde partie de l'atelier, les participants peuvent créer la bande-son d'un extrait (bruitage et voix).



LA BOÎTE À BALBUCINÉ

PRÉ-CINÉMA

Public : à partir de 6 ans

Durée : entre 20 min et 1h30

Objectif

- Découvrir les origines du cinéma
- Comprendre le mécanisme d'animation et de projection de l'image



Matériel

- 1 lanterne magique
- 1 échelle de Jacob
- 2 thaumatropes
- 1 phénakistiscope
- 1 zootrope
- 1 praxinoscope
- 1 kinora (feuilleton)
- 7 folioscopes (flip book)
- 1 ombro-cinéma (livre "au galop")
- 1 polyorama panoptique

Mais aussi :

- des modes d'emploi pour chaque objet
- des fiches d'ateliers qui guident à la réalisation d'un des jouets optiques au choix, avec lequel le participant pourra repartir
- une fiche de bibliographie et une fiche d'inventaire du contenu

Grâce à la « Boîte à BalbuCiné », le participant part à la découverte des origines du cinéma, des premières animations de l'image grâce aux jouets optiques à la création du système de projection. La « Boîte à BalbuCiné » est une valise en bois contenant tous les outils nécessaires à l'animation de l'atelier, de très beaux objets taillés artisanalement dans le bois.



Cinéma d'animation

Public : à partir de 10 ans
Durée : entre 45 min et 1h

Objectifs

- Découvrir les notions de base du cinéma
- Prendre conscience du travail engagé dans la réalisation du film
- Exprimer sa créativité par une réalisation collective

Matériel

- une tablette numérique avec application et support
- une table lumineuse
- un éclairage
- deux mini projecteurs
- des personnages
 - Éléments magnétiques (600 aimants pixels, 200 aimants robot, 92 mots magnétiques)
 - Éléments à plats (animaux, personnages "cirque" et "inde", cubes)
 - Éléments en volume (animaux aimantés, super-héros, monstres en plastique, personnages en laine feutrée...)
- des décors et leurs supports
 - 2 supports en carton pour fond de scène
 - 4 plateaux en polystyrène, 2 noirs et 2 blancs
 - 34 fonds de décors
 - 10 sols en lino
 - 4 supports en plastique pour supports déco



A travers la réalisation d'un court film d'animation, le participant s'initie à une technique cinématographique. Élodie Pelloux, réalisatrice de film d'animation et animatrice d'atelier d'éducation à l'image, a conçu cette malle qui contient des personnages et des décors constituant différents univers. Le participant prend conscience du travail nécessaire à la réalisation d'un tel film, découvre des notions de base du cinéma et exprime sa créativité



TABLE MASHUP

INITIATION AU MONTAGE



Public : à partir de 6 ans

Durée : entre 1h et 2h

Objectifs

- Découvrir les éléments constitutifs d'un film
- Appréhender l'étape du montage et en comprendre les enjeux

Matériel

- une Table MashUp

La table MashUp est un outil permettant de faire un montage simple sans aucune connaissance préalable. Cette table a été conçue par Romuald Beugnon, qui, par ses expériences, a tiré le constat que l'étape du montage est souvent négligée dans les ateliers. Il a donc réfléchi à un outil permettant d'initier au montage de façon plus simple, plus pratique et moins abstraite en utilisant des supports physiques. Au cours de cet atelier, le participant est amené à monter un court film ou un extrait de film de manière collective grâce à la table MashUp et sa base de données. Ainsi, il laisse parler sa créativité et s'initie aux bases du montage : comment l'association de plans donne-t-elle un sens ? Comment le son ajoute-t-il du sens à l'image ? Comment créer un sentiment de continuité filmique ?



Doublage Postsynchronisation

Public : à partir de 6 ans - de 4 à 10 joueurs
Durée : environ 1h

Objectifs

- Comprendre l'importance du son au cinéma
- Distinguer les différentes composantes d'une bande son
- Comprendre la notion de doublage au cinéma (prises de vue réelles) et de post synchronisation (animation)
- S'initier au dialogue à plusieurs voix
- Expérimenter la synchronisation image/son

Matériel

- Tutoriel doublage
- Un ordinateur équipé d'un logiciel de montage (Final Cut Pro X)
- Un micro voix-off Rode et son trépied de table
- Un vidéo-projecteur

Grâce à cet atelier, les participants expérimentent les différentes composantes d'une bande sonore, s'initient à la postsynchronisation et à la relation entre image et voix.