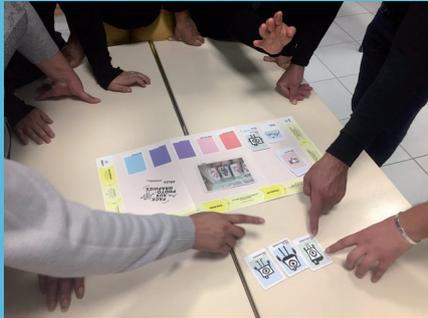


à l'Alhambra Cinéarseille

Rencontre annuelle  
du Pôle régional d'éducation  
aux images Provence-Alpes-  
Côte d'Azur

**VERS UN RENOUVEAU  
DE L'ÉDUCATION  
AUX IMAGES ?**

mardi 13 octobre 2020



© Rencontres de la Photographie d'Arles

Organisée avec le soutien de la Région Sud, de la Direction Régionale des Affaires Culturelles Provence-Alpes-Côte d'Azur, du Centre national du cinéma et de l'image animée et de la Ville de Marseille, en partenariat avec la Délégation Académique à l'Action Culturelle.

Cette journée est destinée aux professionnels intervenant dans le domaine de l'éducation aux images et à toutes personnes concernées et intéressées par cette thématique.

### **VERS UN RENOUVEAU DE L'ÉDUCATION AUX IMAGES ?**

L'éducation aux images prend forme sous de multiples facettes et s'inscrit dans un cadre qui évolue. Chaque action se développe de façon singulière selon le public auquel elle s'adresse, le territoire concerné, l'objectif choisi et suivant le contexte dans lequel elle s'inscrit. Mais justement, on s'adresse à qui ? comment ? et pourquoi ? Et si nous creusions un peu la façon dont les projets se pensent, se mènent et s'évaluent ?

Cette rencontre va vous permettre de découvrir de nouvelles expériences, avec des formes inédites d'ateliers. Elle abordera également la question de comment intégrer le point de vue et le regard féminin dans la transmission du cinéma. Et ainsi avancer ensemble vers un renouveau de l'éducation aux images.

## **PROGRAMME**

### **9h... ACCUEIL**

9h30... **OUVERTURE** officielle par les représentants de la Région Sud, de la Direction Régionale des Affaires Culturelles et du Ministère de l'Éducation Nationale.

### **10h... ATELIERS-EXPÉRIMENTATIONS**

Vous aurez la possibilité de découvrir et expérimenter un des 7 ateliers à l'honneur de cette journée (voir détail ci-contre), à préciser sur la fiche d'inscription.

11h30... **PITCHS DE PROJETS** issus de l'appel à dispositif innovant d'éducation aux images lancé par l'Alhambra en mars 2020.

### **12h15... RÉALITÉ VIRTUELLE**

présentation de projets de réalité virtuelle par **Sébastien Duclocher**, Festival du court-métrage de Clermont-Ferrand, et **Black Euphoria**, agence de production de contenus numériques innovants.

### **12h30... DÉJEUNER**

### **14h... LE REGARD FÉMININ : UNE RÉVOLUTION À L'ÉCRAN, CONFÉRENCE D'IRIS BREY**

Dans son livre *Le regard féminin, une révolution à l'écran*, **Iris Brey** théorise le regard féminin, ou female gaze, une façon de filmer les femmes sans en faire des objets, de partager la singularité des expériences féminines avec tous les spectateurs, quel que soit leur genre, et renouveler notre manière de désirer en regardant sans voyeurisme. Des bijoux du cinéma à certaines œuvres plus confidentielles, en passant par quelques séries et films très contemporains, **Iris Brey** nous invite à nous interroger sur le sens caché des images.

À partir de l'exposé de son travail, nous nous interrogerons ensemble sur les conséquences de cette révolution et de la dynamique du collectif 50/50\*, dans la transmission du cinéma et l'éducation aux images.

*\*Le Collectif 50/50 a été créé avec l'objectif de promouvoir l'égalité des femmes et des hommes et la diversité dans le cinéma et l'audiovisuel.*

**Iris Brey**, critique, universitaire et journaliste, spécialiste de la représentation du genre au cinéma et dans les séries télévisées.

### **15h30... RETOUR SUR LES 7 ATELIERS**

### **16h30... CLÔTURE**

Retour vers le turfu © collège Miramaris



© Google illustrations

© Jaune Sardine



© Rencontres de la Photographie d'Arles



Retour vers le turfu © collège Miramaris

© Les Déclencheurs



L'Écume des jours © Black Euphoria

## SEPT ATELIERS À EXPÉRIMENTER

Pour débiter la rencontre, nous donnons la possibilité aux participants de découvrir concrètement une des 7 propositions suivantes dans le cadre d'un atelier qui aura lieu de 10h à 11h30.

### ATELIER N°1

#### JE CRÉE MON AFFICHE DE CINÉMA

Créer l'affiche d'un film par le biais d'un outil pédagogique et ludique qui s'inspire du design graphique le **Graphinéma**.

par **Jaune Sardine**, collectif de design graphique.

### ATELIER N°2

#### REVISITER L'HISTOIRE DES ARTS

Permettre aux jeunes générations de s'appropriier le patrimoine artistique en détournant des œuvres à l'aune des codes et représentations culturelles d'aujourd'hui.

par **Steve Calvo**, réalisateur, chef-opérateur et intervenant artistique.

### ATELIER N°3

#### UTILISER LES NOUVEAUX MODES DE NARRATION

Utiliser les réseaux sociaux comme matière première de la création artistique pour raconter des histoires spécifiquement conçues pour leur format.

par **Black Euphoria**, agence de production de contenus numériques innovants, et **Jean-Laurent Feurra**, auteur-réalisateur.

### ATELIER N°4

#### S'EMPARER DES ÉMOTIONS DU SPECTATEUR

Déplier l'expérience de la rencontre avec un film à partir de son ressenti et de ses émotions.

par **Marlène Lahalle**, médiatrice, intervenante et formatrice en éducation aux images.

### ATELIER N°5

#### LE CINÉMA COMME MOYEN D'EXPRESSION POUR TOUTES ET TOUS

Favoriser l'expression cinématographique et l'implication citoyenne des jeunes.

par **Axelle Schatz**, réalisatrice, chef-monteuse et intervenante artistique.

### ATELIER N°6

#### UN ESCAPE GAME POUR TRAQUER LE VRAI DU FAUX

Questionner les images et débloquent la parole avec l'escape game **Traqueurs d'infox**.

par **Isabelle Saussol**, responsable de projets culturels et éducatifs, **Les Déclencheurs**, et **Anaïs Lasnier**, étudiante en master Métiers de l'exploitation, de l'éducation à l'image et de la médiation.

### ATELIER N°7

#### AVEC DES PHOTOS, SUSCITER L'ÉCHANGE ET LA PRISE DE PAROLE

Inviter les participants à engager, avec le jeu **Face aux photographies**, une réflexion collective et favoriser la prise de parole, l'échange, l'affirmation de soi et de ses différences.

par le Pôle d'éducation aux images des Rencontres de la Photographie d'Arles, **Anne Fournès** responsable et **Elsa Acosta** professeure relais.



# LE REGARD FÉMININ : UNE RÉVOLUTION À L'ÉCRAN

CONFÉRENCE D'IRIS BREY, critique universitaire et journaliste, spécialiste de la représentation du genre au cinéma et dans les séries télévisées

Dans son livre *Le regard féminin, une révolution à l'écran*, Iris Brey théorise le regard féminin, ou female gaze, une façon de filmer les femmes sans en faire des objets, de partager la singularité des expériences féminines avec tous les spectateurs, quel que soit leur genre, et renouveler notre manière de désirer en regardant sans voyeurisme. Des joyaux du cinéma à certaines oeuvres plus confidentielles, en passant par quelques séries et films très contemporains, Iris Brey nous invite à nous interroger sur le sens caché des images.

« Il existe un regard féminin, ou female gaze, un regard qui nous fait ressentir l'expérience d'un corps féminin à l'écran. Ce n'est pas un regard créé par des artistes femmes, c'est un regard qui adopte le point de vue d'un personnage féminin pour épouser son expérience. Pour le faire émerger, les cinéastes ont dû tordre le corps de la caméra, inventer et réinventer une forme filmique afin de s'approcher au plus près de l'expérience des femmes. D'Alice Guy, qui utilise pour la première fois le gros plan au cinéma à des fins dramatiques dans *Madame a des envies* en 1906, à Phoebe Waller-Bridge, qui utilise le regard caméra pour créer non plus une distanciation mais un lien entre l'héroïne et les spectateur.trice.s (*Fleabag*, 2016), le regard féminin est là, sous nos yeux.

Pourtant, même si de nombreuses œuvres privilégient cette perspective depuis les débuts du cinéma, le regard féminin semble avoir été relégué à une culture souterraine, invisible. Dès lors, il s'est doté d'une autre puissance, d'une autre aura, celle des œuvres secrètes qui existent dans un murmure, dans les soupirs de celles et ceux qui ne se reconnaissent pas dans le cinéma dominant. Un régime d'images qui appellent à désirer autrement, à explorer nos corps, à laisser nos expériences nous bouleverser. Des images qu'il faut aujourd'hui nommer et définir.»

« S'il fallait proposer une grille de lecture pour caractériser le female gaze, voici les six points qui me semblent cruciaux :  
Il faut narrativement que :

- 1/ le personnage principal s'identifie en tant que femme ;
- 2/ l'histoire soit racontée de son point de vue ;
- 3/ son histoire remette en question l'ordre patriarcal.

Il faut d'un point de vue formel que :

- 1/ grâce à la mise en scène le spectateur ou la spectatrice ressent l'expérience féminine ;
- 2/ si les corps sont érotisés, le geste doit être conscientisé (Laura Mulvey rappelle que le male gaze découle de l'inconscient patriarcal) ;
- 3/ le plaisir des spectateurs ou spectatrices ne découle pas d'une pulsion scopique (prendre du plaisir en regardant une personne en l'objectifiant, comme un voyeur).»

Extraits choisis de *Le regard féminin, une révolution à l'écran*, d'Iris Brey, Édition de l'Olivier, 2020.

*Ce sont ses étudiants qui lui ont signalé ce qu'elle perçoit désormais comme « une scène d'agression » dans A bout de souffle, de Jean-Luc Godard, quand Patricia/Jean Seberg dit non, plusieurs fois, et que Michel/Jean-Paul Belmondo continue à « la contraindre ». « Nous avons été habitués à voir des scènes censées incarner l'érotisme, alors qu'elles nient le refus des femmes. » Pour la jeune prof, « il faut réinterroger nos œuvres et former une nouvelle génération de spectateurs et de spectatrices ».*

Stephanie Marteau - Le Monde

*Il y a une idée fondamentale dans ce livre, qui échappe aux impuisants. Au-delà du geste moral, si l'on veut, et politique du discours, de l'horizon formel qu'il appelle de ses vœux, fondé sur un désir de régénérescence du cinéma, non formaté, il y a le plaisir. Celui des héroïnes de films que Brey regarde se déployer comme un puissant moteur où se réinvente la mise en scène. Mais il y a aussi son plaisir. L'autrice fait entrer cette notion dans la liste des critères d'approche esthétique des films. Aucun critique avant elle n'avait pensé, osé, daigné mettre cette notion au centre de l'analyse d'images - en décrivant l'expérience filmique comme une aventure phénoménologique. Une aventure de la sensation et du ressenti. Brey n'écrit jamais : « je suis émue », mais « j'ai le cœur qui bat ».*

Emily Barnett - Les Inrocks





# LES ATELIERS

# LE GRAPHINÉMA

*Conçu par Jaune Sardine, collectif de design graphique et  
Les Marsiens, collectif de design urbain.*

*Créer l'affiche d'un film par le biais d'un outil pédagogique et ludique, qui s'inspire du design graphique.*

## Inspiration

L'outil fonctionne sur le principe du jeu et du format des panneaux d'affichage urbains. Il s'inspire de la pratique d'affichiste de cinéma et se déploie en suivant les différentes étapes d'une démarche de conception visuelle.

L'ensemble de ses composantes graphiques (à savoir le tracé des formes, les choix typographiques et les univers colorés) est extrait d'une analyse approfondie d'affiches de cinéma, notamment de films au programmes des dispositifs nationaux *École et cinéma*, *Collège au cinéma* et *Lycéens et apprentis au cinéma*.

Les données récoltées ont permis de définir des environnements colorés ainsi que des choix de polices d'écriture par genre cinématographique et d'établir un vocabulaire de formes originales abstraites et figuratives, en lien avec la thématique.

## Descriptif

Le Graphinéma invite le public à réaliser l'affiche en volume d'un film en abordant certaines composantes du design graphique.

Les participants tirent au sort un genre cinématographique (parmi la comédie, le drame, le film d'aventure, le thriller, le film de science-fiction et le film d'épouvante) ainsi qu'un synopsis de film.

Ce tirage au sort permet d'aborder les règles de composition permettant d'incarner le rôle d'un affichiste.

L'atelier aborde les différentes étapes de création d'une affiche tels que l'habillage du fond à partir de bandes colorées, le titrage, l'illustration des scènes principales du film ou encore le placement des crédits (réalisateurs, acteurs, scénariste, etc.).

## Contexte

Le Graphinéma est un outil ludique et pédagogique co-produit par le cinéma l'Alhambra et Cannes Cinéma, Pôles régionaux d'éducation aux images en région Sud. Initié à la demande du cinéma l'Alhambra, il résulte de la conception graphique et pédagogique du collectif Jaune Sardine, engagé dans le design participatif et de sa collaboration avec le collectif des Marsiens, designers des usages communs, sur sa conception technique et sa fabrication.

## Objectifs

- Proposer un usage simple, compréhensible et instinctif.
- Permettre des compositions visuelles libres et multiples.
- Sensibiliser à la démarche de designer graphique.
- Amener des connaissances sur la culture cinématographique.
- Faire le lien entre le sens et les images.

## Moyens humains

2 personnes sont nécessaires au montage et à l'installation de l'outil avant l'animation.

La médiation peut s'effectuer à une ou deux personnes si on fait travailler deux groupes en simultané (un groupe par face).

## Moyens techniques

Prévoir un espace d'environ 12m<sup>2</sup> au sol pour déployer l'outil et permettre de se déplacer autour.

Au niveau du matériel, tout est compris dans le caisson hormis les feutres effaçables et la notice d'utilisation (fichier imprimable).

## Public

À partir de 6 ans.

## Effectif

De 3 à 30 personnes.

## Durée

Entre 45min et 1h.

## Contacts

Jaune Sardine, collectif de design graphique

[www.jaune-sardine.fr](http://www.jaune-sardine.fr)

- Lucie Martin : [lucie@jaune-sardine.fr](mailto:lucie@jaune-sardine.fr)

- Julien Lannone : [julien@jaune-sardine.fr](mailto:julien@jaune-sardine.fr)

Pour utiliser l'outil :

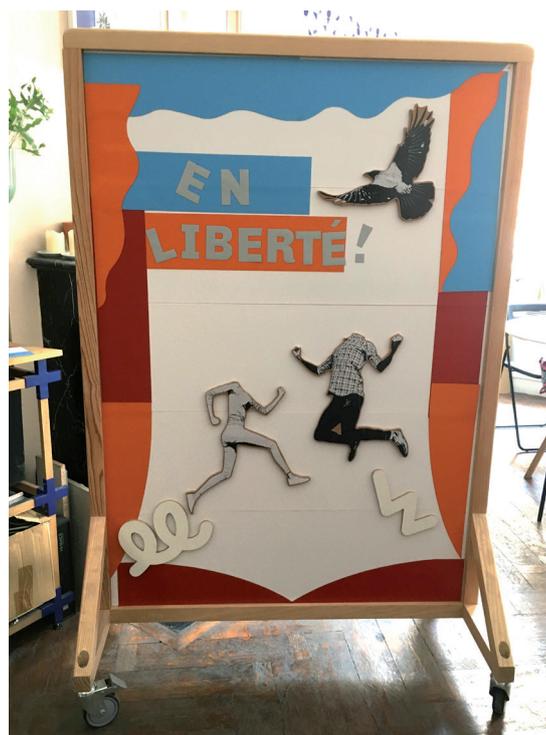
- Cécile Durieux, chargée de mission pour le Pôle régional d'éducation aux images : [polemed@wanadoo.fr](mailto:polemed@wanadoo.fr)

- Aurélie Ferrier, directrice de Cannes Cinéma : [aurelie.ferrier@cannes-cinema.com](mailto:aurelie.ferrier@cannes-cinema.com)



# LE GRAPHINÉMA

© Jaune Sardine



# HISTOIRE DES ARTS AUGMENTÉES

*Imaginé par Steeve Calvo, réalisateur, chef opérateur et intervenant artistique.*

*Permettre aux jeunes générations de s'approprier le patrimoine artistique en détournant des oeuvres à l'aune des codes et représentations culturelles d'aujourd'hui.*

## Inspiration

Pour moi le cinéma est très souvent sous l'influence de la peinture. Les réalisateurs célèbres s'inspirent des cadrages, de la lumière, des gestes et des ambiances des œuvres de grands maîtres pour nourrir leur création. Un constat qui prouve que l'art influence l'art quelles que soient les époques. Ce que l'on voit aujourd'hui est le fruit d'une réflexion sur ce qui a été déjà fait.

## Descriptif

Dans cet atelier je propose de faire rejouer - à l'identique - des scènes de tableaux célèbres mais en y rajoutant un ou plusieurs éléments anachroniques issus de la culture pop.

Une console de jeu dans les mains de la laitière de Vermeer, un haut de survêtement et une canette de Redbull dans *Le Souper à Emmaüs* du Caravage, un Pokémon dans un tableau de Magritte... L'anachronisme sera expliqué aux jeunes par une erreur de temporalité.

Une belle manière de leur apprendre l'importance de mixer les cultures dans l'art du passé, du présent et du futur.

Après avoir analysé les tableaux, les participants s'investissent dans toutes les étapes de la réalisation du film : scénario, élaboration des décors, des costumes, tournage...

## Contexte

Cet atelier a été mené pour la première fois avec une classe de 4<sup>ème</sup> SEGPA dans le cadre du projet *Toute la lumière sur les SEGPA* en 2018-2019 dont l'objectif final était la réalisation d'un court métrage. Cette proposition peut tout à fait s'inscrire dans un temps plus court en travaillant sur un seul tableau.

## Objectifs

- Analyser et présenter une oeuvre d'art.
- S'approprier l'art par une identité culturelle actuelle.
- S'engager dans un projet artistique et culturel collectif.
- Manipuler et maîtriser des outils numériques et audiovisuels.

## Moyens humains

1 ou 2 intervenants  
(réalisateur + intervenant sur le jeu d'acteur)

## Moyens techniques

Une unité de tournage.  
Une vidéoprojecteur.  
Éléments de décor et lumière.  
Livre d'Histoire de la peinture.  
Accessoires : draps, perruques, maquillage...

## Public

À partir de 10 ans.

## Effectif

Jusqu'à 25 personnes.

## Durée

3h minimum.

## Contact

Steeve Calvo : [steeve.calvo@gmail.com](mailto:steeve.calvo@gmail.com)



*Retour vers le turf* © collège Miramaris



*Retour vers le turf* © collège Miramaris

# NOUVEAUX MODES DE NARRATIONS

*Imaginé par Black Euphoria, agence de production de contenus numériques innovants, et Jean-Laurent Feurra, auteur-réalisateur.*

*Utiliser les réseaux sociaux comme matière première de la création artistique pour raconter des histoires spécifiquement conçues pour leur format.*

## Inspiration

Cette idée d'atelier autour des réseaux sociaux est le fruit de longues réflexions entre la société Black Euphoria, spécialisée dans les nouveaux médias et Jean-Laurent Feurra, auteur-réalisateur. Il s'agit ici de la concrétisation d'un souhait réciproque de transmission de leur expérience et leurs conseils à des jeunes intéressés par l'écriture et l'image. L'occasion de découvrir peut être les nouveaux talents de demain et de leur ouvrir les yeux sur les opportunités professionnelles offertes par les nouveaux médias (développeur, animateur, podcasteur...).

## Descriptif

Cet atelier *Narration sur les réseaux sociaux* est destiné à un jeune public (15-18 ans) qui connaît bien les usages d'Instagram, Snapchat ou Tiktok sans se douter que ceux-ci constituent aussi et surtout d'excellents lieux de diffusion pour des projets créatifs et artistiques.

En partant du constat que la réussite dans le cinéma ou l'audiovisuel pour un jeune talent ressemble très souvent à un véritable parcours du combattant semé d'embûches, nous avons souhaité démystifier cet univers fantasmagorique et montrer que la réussite peut très bien passer par le Net et notamment les réseaux sociaux ou Youtube.

Ainsi nous présenterons tout d'abord plusieurs projets phares de ces dernières années sur Instagram notamment *Amours Solitaires* ou *Été* (ARTE), de manière à dévoiler les très nombreuses potentialités offertes par le téléphone portable, cet outil du quotidien. Et notamment la palette de moyens graphiques utilisés sur Instagram pour raconter des histoires : roman graphique (ex : Théo Grosjean), collages (ex : Mathilde Aubier), animation, roman photo, etc.

S'il comprend bien entendu une introduction somme toute théorique permettant de contextualiser le propos, cet atelier comportera bien entendu un aspect plus pratique avec l'élaboration par petits groupes d'élèves d'histoires sérielles, découpées en épisodes. L'encadrement de professionnels venus des « nouveaux médias » permettra d'aiguiller les jeunes dans l'élaboration de leurs projets de séries et de faire éclore des contenus innovants qui leur ressemblent et répondent à leurs attentes.

## Objectifs

L'objectif est simple : leur faire comprendre que faire de la vidéo est souvent compliqué puisque cela nécessite des moyens (caméra, micros...) et du personnel spécialisé (chef OPV, ingénieur son, chef décorateur, régisseur etc). A contrario, ils ont tous (ou à quelques rares exceptions près) en leur possession un téléphone qui peut devenir un outil créatif de développement personnel et réaliser des projets qui leur tiennent à cœur.

Pour ce faire, nos encadrants les aideront à multiplier leurs potentialités et aptitudes en petit groupes (scénario, image, direction artistique etc) pour imaginer des séries pour Instagram via quatre traitements possibles : le roman photo, le roman BD ou « roman graphique », le strip (un récit en quelques cases Instagram), le documentaire ou « collecte d'infos ».

## Moyens humains

Jean-Laurent Feurra, auteur Réalisateur et Enseignant en BTS Audiovisuel

Josselin Colletta, spécialiste Nouveaux Médias VR/XR/AR/Réseaux sociaux

Jean-Baptiste Loi, directeur de production Black Euphoria

Quentin Baraton, chargé de production Black Euphoria

Eventuellement intervention de professionnels renommés à confirmer, par exemple Julien Aubert, Jean-François Comminges...

## Moyens techniques

Un vidéoprojecteur ou grand écran.

Des logiciels libres de droit.

Si les élèves n'ont pas le droit d'utiliser leur téléphone personnel, il est indispensable de nous mettre à disposition des téléphones avec appareil photo et accès internet.

## Public

Entre 15 et 18 ans.

## Effectif

De 3 à 15 personnes.

## Durée

1 demi-journée : atelier pédagogique (contexte, exemples et constitution des groupes).

1 demi-journée : idées de séries et écriture

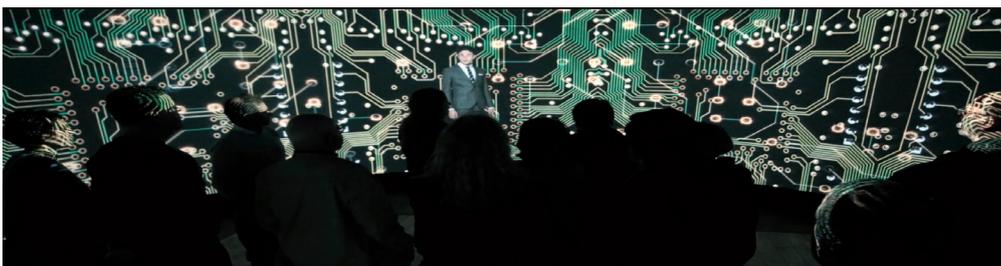
1 demi-journée : fabrication des idées et traitement graphique.

Soit 3 à 4 demi-journées au total.

## Contact

Black Euphoria : <https://www.black-euphoria.com/>

Jean-Baptiste Loi, Directeur de production Black Euphoria : [jbloi@dark-euphoria.com](mailto:jbloi@dark-euphoria.com)



# LA ROUE DES ÉMOTIONS

*Développée par Marlène Lahalle, médiatrice, intervenante et formatrice en éducation aux images.*

*Déplier l'expérience de la rencontre avec un film à partir de son ressenti et de ses émotions.*

## Inspiration

J'ai toujours été sensible à la question des émotions au cinéma. J'ai d'ailleurs vécu une expérience cinématographique très forte en tant qu'adolescente, qui a à la fois bouleversé ma manière de voir le cinéma, mais aussi la vie en général.

Je suis revenue sur cette question en réalisant un court métrage documentaire intitulé *La Faute à Hitchcock*.

A travers l'expérience d'enfants en classe de maternelle et les souvenirs d'adultes cinéphiles, le film évoque la rencontre sensible avec un film et les traces qu'il peut laisser.

L'Alhambra a saisi cet intérêt en me proposant d'animer une formation sur la question en direction des volontaires d'Unis-Cité, engagés dans la mission Cinéma et Citoyenneté, puis en imaginant avec eux un outil dédié.

## Descriptif

La Roue des émotions est un objet grand format pouvant être utilisé avant la séance de cinéma pour aborder de manière ludique les émotions et après la projection pour revenir sur les émotions ressenties, que ce soit par les spectateurs ou les personnages eux-mêmes.

La Roue des émotions compte quatre anneaux. Le premier recense six émotions (joie, surprise, peur, tristesse, dégoût, colère). Le deuxième anneau est vierge pour permettre aux participants de venir y ajouter des dessins ou des mots. Le troisième représente une palette de sentiments à associer à une émotion. Le quatrième anneau propose des défis pour découvrir les émotions. Au milieu, se trouve un cache qui permet à la fois de sélectionner une émotion, un sentiment et un défi, les anneaux pouvant tourner de manière dissociée.

## Objectifs

- Proposer un outil pour mener des échanges autour des émotions.
- Découvrir de manière ludique les émotions, sensations et sentiments.
- Identifier et formuler des émotions en tant que spectateurs.
- Échanger sur l'expérience de spectateurs en salle de cinéma.
- Identifier et formuler les sensations liées aux émotions.
- Identifier et formuler les émotions ressenties par un personnage.
- Identifier et réfléchir aux causes de ces émotions.

## Moyens humains

Un maître du jeu est nécessaire pour le mode Jeu. Il est nécessaire qu'il se soit familiarisé avec la théorie des émotions, afin de pouvoir préciser le vocabulaire pendant la partie.

Un animateur convient pour le mode Outil. Il est important qu'il ait vu au préalable le film et qu'il se soit nourri d'analyses à partir de documents pédagogiques.

## Moyens techniques

La Roue des émotions est un outil clé en main, qui ne nécessite pas de matériel technique.

## Public

À partir de 6 ans.

## Effectif

De 3 à 30 participants.

## Durée

45 minutes minimum.

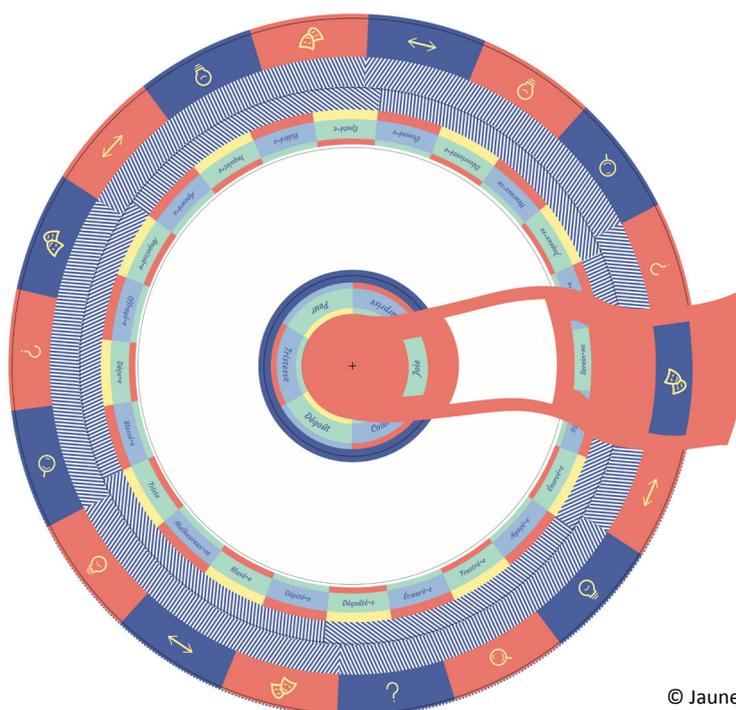
Durée variable suivant le projet.

## Contacts

Marlène Lahalle : [marlene@plein-les-mirettes.com](mailto:marlene@plein-les-mirettes.com)

Pour utiliser l'outil :

Cécile Durieux, chargée de mission pour le Pôle régional d'éducation aux images - cinéma Alhambra : [polemed@wanadoo.fr](mailto:polemed@wanadoo.fr)



© Jaune Sardine

# CINÉMA CITOYEN

*Proposé par Axelle Schatz, réalisatrice, chef-monteuse et intervenante artistique.*

*Favoriser l'expression cinématographique et l'implication citoyenne des jeunes.*

## Inspiration

Mon parcours professionnel dans le cinéma a toujours été, dès le début, partagé entre ma pratique de monteuse documentaire et celle d'ateliers de réalisation auprès de publics « en difficulté ».

Ma première expérience d'atelier a été d'accompagner durant 4 ans les réalisateurs accueillis en résidence par l'association Lieux Fictifs dans l'enceinte de la prison des Baumettes. Un lieu et un public qui n'étaient pas anodins. Et c'est ici que j'ai pu entrevoir ce que l'expérience de création cinématographique pouvait déclencher, provoquer, accomplir.

J'ai poursuivi ce travail d'atelier de réalisation auprès de jeunes adolescents scolarisés en REP<sup>+</sup>, en classe Relais, en SEG-PA, en ULIS ou encore en ITEP et j'ai développé, au fil des années, une approche particulière où le cinéma, en abordant des grandes questions de sociétés (la discrimination, la violence, la radicalisation, l'exil, l'égalité fille/garçon...) devient un média « social », qui favorise l'expression, la réflexion, la dynamique collective, la conscience de soi et du monde qui nous entoure.

## Descriptif

### 1. Écriture et réflexion

À chaque séance de travail les élèves visionnent des images : films de fiction (ou extraits), archives, documentaires. Il s'agit d'entrer dans la thématique choisie par le cinéma. S'ensuit un temps de débat : les images marquantes, les questions, les idées retenues, puis je propose un atelier d'écriture en lien direct avec sujet.

C'est un temps parfois complexe pour les élèves mais essentiel à la construction d'une cohésion de groupe, d'une relation intervenant-professeur-élève, et d'une certaine confiance qui leur permettra de partager leur propre histoire mais aussi d'être curieux de celle de « l'autre », d'être capable de se mettre à la place de l'autre et d'oser poser toute sorte de questions relatives au sujet choisi.

### 2. Tournage et réalisation

Parallèlement aux ateliers d'écriture, les élèves apprennent à manier caméra et matériel son à travers différents exercices de tournage. Ils apprennent aussi à être face caméra et à appréhender leur image.

La phase de réalisation à proprement dite passe par une recherche de mise en images des textes, des idées, de notre sujet. Cette étape intervenant après plusieurs semaines de travail, les élèves deviennent force de proposition. Les séquences peuvent prendre différentes formes : évocation poétique, interview, portrait, scène fictionnée, journal télévisé, dessin, jeu télévisé ... Les élèves filment, prennent le son, interprètent et enregistrent leur texte.

### 3. Montage

Une initiation au montage peut être proposée aux participants si le nombre d'interventions le permet. Sinon je réalise le montage et viens le présenter aux élèves.

### 4. Projection

Une projection du film est organisée dans l'établissement où est réalisé le projet et à l'Alhambra lorsqu'il est partenaire du projet.

## Contexte

Je travaille généralement en collège, lycée, ou établissement spécialisé (ITEP par exemple) avec des publics « en difficulté ».

## Objectifs

Une expérience cinématographique menée en étroite collaboration avec un enseignant / un éducateur permet de changer le cadre traditionnel des apprentissages.

Au-delà d'une initiation aux techniques de fabrication du film, les élèves peuvent trouver une manière personnelle et nouvelle de se dévoiler et de dialoguer, à travers textes et images.

Ce type d'atelier favorise le développement de la créativité et du sens critique, la conscience de soi et l'échange.

Réaliser un film permet d'inscrire une production personnelle dans une œuvre collective et de la valoriser.

## Moyens humains

Je travaille en collaboration avec l'enseignant ou l'éducateur.

## Moyens techniques

Un vidéoprojecteur.

Une unité de tournage.

## Public

À partir de 6 ans.

## Effectif

De 3 à 12 personnes.

## Durée

30h minimum (séances de deux ou trois heures).

## Contact

Axelle Schatz : [axellesurmars@yahoo.fr](mailto:axellesurmars@yahoo.fr)



# TRAQUEURS D'INFOX

*Conçu par Isabelle Saussol de l'association Les Déclencheurs.*

*Un escape game pour questionner les images.*

## Inspiration

Passionnée par la médiation et l'éducation, Isabelle Saussol a créé une toute nouvelle structure, gestionnaire de projets culturels et éducatifs : Les Déclencheurs. C'est en lien avec la PJJ (Protection judiciaire de la jeunesse) et en partenariat avec le Ministère de la Culture et de la Justice, que les Déclencheurs ont travaillé sur la conception de *Traqueurs d'infox*, un outil d'éducation aux médias à l'attention des éducateurs et des jeunes de ces structures.

Le constat fait par Isabelle Saussol est qu'en PJJ, pour pouvoir parler de sujets compliqués, il faut utiliser la pédagogie du détour. C'est ainsi qu'a été pensé l'outil, il s'agit tout d'abord d'un jeu. Le jeu permet d'instaurer le débat auprès des jeunes, restaurer la confiance des médias, éveiller la réflexion face aux «fakes news» et élargir la relation fusionnelle aux écrans.

## Descriptif

*Traqueurs d'infox* invite par le jeu et l'expérimentation collective à questionner les images qui nous traversent tous, tous les jours, sans hiérarchie dans le but d'instaurer une position active et attentive dans l'univers des médias et des réseaux en proposant un dispositif complet d'apprentissage en trois étapes :

- un temps pour expérimenter collectivement et avec plaisir (un escape game nomade);
- un temps pour prendre du recul et échanger (5 activités);
- un temps pour agir avec la confiance acquise et les bons outils (outils numériques en libre accès).

## Objectifs

- Apprendre dans un contexte ludique, à utiliser les médias et l'information de manière responsable et raisonnée.
- Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement : distinguer ce qui relève d'une croyance ou d'une opinion et ce qui constitue un savoir scientifique.
- Par le décryptage des images, distinguer la perception subjective de l'analyse objective.
- Coopérer, échanger, et communiquer au sein d'un groupe.

## Moyens humains

Un maître du jeu est nécessaire pour encadrer l'escape game et l'échange qui s'en suit.

Il est nécessaire qu'il se soit familiarisé avec le jeu, afin de pouvoir aiguiller les participants pendant la partie.

## Moyens techniques

Un ordinateur et un vidéoprojecteur.  
Le jeu doit se dérouler dans un espace clos.  
Des documents à imprimer en amont.  
Quelques fournitures à prévoir (papier, stylos, feutres, stabilos...).

## Public

À partir de 12 ans.

## Effectif

De 6 à 8 participants.

## Durée

Entre 45 minutes et 2h.

## Contacts

Isabelle Saussol : [isabelle.lesdeclencheurs@gmail.com](mailto:isabelle.lesdeclencheurs@gmail.com)

Les Déclencheurs : <https://www.les-declencheurs.com/traqueurs-d-inox>

Pour utiliser le jeu :

Cécile Durieux, chargée de mission pour le Pôle régional d'éducation aux images - cinéma Alhambra :  
[polemed@wanadoo.fr](mailto:polemed@wanadoo.fr)



# FACE AUX PHOTOGRAPHIES

*Conçu par le Pôle d'éducation aux images des Rencontres de la Photographie d'Arles, Anne Fourès responsable et Elsa Acosta professeure relais.*

*Inviter les participants à engager avec le jeu une réflexion collective et favoriser la prise de parole, l'échange, l'affirmation de soi et de ses différences.*

## Descriptif

*Face aux photographies* se compose d'un plateau, de 33 cartes et d'une fiche glossaire.

L'animateur est soutenu et guidé tout au long de la séance pour appréhender la photographie et orienter le dialogue. Après avoir exprimé leurs ressentis face à la photographie choisie, imaginé une histoire et fait part de leur interprétation, les participants sont invités à «entrer» au sein de l'image par une observation fine des techniques de prise de vue et de traitement de l'image.

À l'aide des indices récoltés, ils imaginent alors ce que le photographe a voulu dire, découvrent son intention réelle ainsi qu'un usage qui a été fait de la photographie observée.

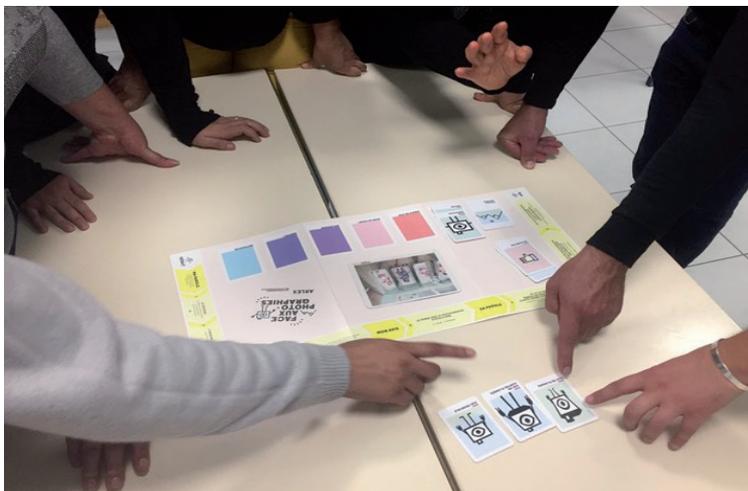
## Contexte

Cet outil développé par l'équipe pédagogique des Rencontres de la Photographie d'Arles et conçu spécifiquement pour la Protection Judiciaire de la Jeunesse, s'appuie sur le jeu *Pause Photo Prose* dont il est une extension. Il a été pensé pour de petits groupes afin de favoriser, par le biais des images, les échanges et l'acceptation des différences de chacun.

## Objectifs

L'enjeu de cet outil est d'apprendre à décrypter les images et plus largement de rendre compréhensible et intelligible la photographie contemporaine.

En invitant les participants à engager une réflexion collective autour des images, il permet de prendre conscience du décalage qu'il peut parfois y avoir entre l'intention qui précède la prise de vue, son interprétation et l'usage qu'il peut en être fait. Il favorise par ailleurs la prise de parole, l'échange, l'affirmation de soi et de ses différences.



## Moyens humains

Un maître du jeu pour encadrer la partie.

## Moyens techniques

Cet outil nécessite actuellement l'acquisition du jeu *Pause Photo Prose*.

Il sera possible dans un second temps de se baser sur des images et des fiches auteurs de la rubrique « Images de photographes » de la plateforme numérique observatoire.com développée par les Rencontres de la Photographie d'Arles (projet actuellement à l'étude).

## Public

À partir de 12 ans.

## Effectif

De 3 à 8 personnes.

## Durée

1h30.

## Contacts

Pôle d'éducation aux images des Rencontres de la Photographie d'Arles :

[www.rencontres-arles.com/fr/education-aux-images/](http://www.rencontres-arles.com/fr/education-aux-images/)

Anne Fourès : [anne.foures@rencontres-arles.com](mailto:anne.foures@rencontres-arles.com)

Elsa Acosta : [elsa.boite@gmail.com](mailto:elsa.boite@gmail.com)







# LES PROJETS PITCHÉS

Fin mars 2020, nous avons invité les acteurs de la région Sud à nous transmettre leurs idées de création de dispositif innovant en lien avec l'éducation aux images. Nous avons reçu des propositions aux formes et thématiques variées. Certaines ont déjà été expérimentées, d'autres sont en phase de conception ou à développer.

# FOTOTRIO

*Outil expérimenté et développé par Frédéric Nait Sidous,  
membre de la Ligue de l'Enseignement.*

*Un kit clé en main pour découvrir l'art de la photographie par le jeu, la critique et la pratique.*

## Inspiration

Directeur de centre de loisirs, Frédéric Nait Sidous utilise depuis de nombreuses années la photographie comme outil avec les enfants. Ces derniers apprécient la liberté d'avoir entre les mains un appareil photo et de pouvoir s'exprimer de façon différente.

Il intervient également avec des classes et les professeurs n'ayant pas forcément les moyens ou compétences pour proposer des ateliers autour de la photo et de la lecture d'image. Sa passion pour la photographie lui a permis d'imaginer un kit : *Fototrio*. Ce kit est un bon compromis entre jeu, analyse et pratique et permet d'appréhender la photographie de manière simple et sans être un professionnel.

## Descriptif

*Fototrio* est un kit divisé en trois parties :

- Jeu de 7 familles. Les cartes sont divisées en deux parties. La partie haute correspond au jeu simple avec le nom de la famille ainsi que la personne à trouver. La partie basse présente des photographes dont la famille est une catégorie, le type de photographie.
- Analyse d'œuvre. Les enfants, déjà familiarisés avec les différents types de photographies et certains photographes grâce au jeu précédent, devront à l'aide d'icônes et de définitions, proposer une interprétation de photographies.
- Pratique. En utilisant des appareils photo les jeunes pourront mettre en pratique leurs récentes connaissances découvertes dans les deux parties précédentes.

## Objectifs

- Rendre l'enfant actif.
- Varier les apprentissages.
- Découvrir des éléments de langage de la photographie.
- S'approprier des connaissances artistiques de façon ludique.
- Faciliter la compréhension, la concentration et la mémorisation.
- Associer des images à des mots.
- Utiliser un outil de création.
- Mettre en pratique les connaissances assimilées.

## Moyens humains

Une personne pour animer la séance, interne ou extérieure à la structure.

## Moyens techniques

Le kit et des appareils photos numériques ou téléphones portables avec appareil photo.

## Public

À partir de 6 ans.

## Effectif

De 3 à 30 personnes.

## Durée

2h pour chaque partie, soit 6h en tout.

## Contact

Frédéric Nait Sidous, Directeur de centre de loisir :  
f.naitsidous@gmail.com



# ANIMALLETTE

*Mallette en phase d'étude, développée par Anne-Lise King et Ulrike Böhnisch.*

*Une mallette pédagogique pour s'initier au cinéma d'animation.*

## Inspiration

Anne-Lise King et Ulrike Böhnisch sont intervenantes artistiques. Leur expérience en tant qu'intervenantes pour animer des ateliers de stop-motion a depuis toujours été frustrée par différents constats :

- la difficulté d'occuper une classe entière avec peu d'appareils de prise de vue ;
- la lenteur de la réalisation ;
- la lourdeur de l'équipement ;
- le prix de l'équipement ;
- l'impossibilité de pratiquer le stop-motion en extérieur ;
- la pauvreté pédagogique des kits disponibles dans le commerce ;
- les freins financiers pour la rémunération de l'intervenant.

## Descriptif

*Animallette* est une mallette pédagogique d'initiation au cinéma d'animation « clé en main ».

La mallette offre la possibilité à n'importe quel opérateur d'animer un atelier de stopmotion en autonomie, sans prérequis ni paramétrage préalable, et ceci pour un grand groupe. Il s'agit de s'initier au cinéma d'animation en créant de petits films.

## Contexte

Cette animation peut s'inscrire dans le cadre d'une initiation « one shot », ou pour un projet de film plus ambitieux avec un groupe, se déroulant sur plusieurs séances. La mallette peut être utilisée sans intervenant, toutefois la personne référente devra se former à l'outil durant une demi-journée avant de l'emprunter.

## Objectifs

- Découvrir, apprécier, analyser, s'inspirer des différents types de cinéma d'animation.
- Comprendre le principe de décomposition du mouvement dans l'animation image par image et de se l'approprier pour le pratiquer soi-même.
- Savoir raconter une histoire en images et en sons.
- Développer sa créativité, sa concentration, sa motricité fine.
- Encourager le travail d'équipe.
- Valoriser un lieu ou un territoire, y déceler son potentiel poétique dans le cadre d'un tournage en extérieur.
- Favoriser le croisement et l'hybridation entre les arts.

## Moyens humains

Une personne pour animer la séance, interne ou extérieure à la structure.

## Moyens techniques

Une valise comprenant 1 pc équipé de logiciels.  
10 kits de prise de vue (smartphones, appli, trépied, déclencheur, éclairage).  
3 modules d'animation.

## Public

À partir de 6 ans.

## Effectif

De 3 à 30 personnes.

## Durée

Minimum 2h.

## Contacts

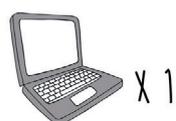
Anne-Lise King : [annelise.king@gmail.com](mailto:annelise.king@gmail.com)

Ulrike Böhnisch : [ulrike.boehnisch@gmail.com](mailto:ulrike.boehnisch@gmail.com)



## L'ANIMALLETTE

Un outil clés-en-main pour le cinéma d'animation à l'école



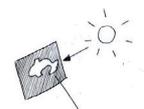
[ANIMALLETTE@GMAIL.COM](mailto:ANIMALLETTE@GMAIL.COM)



ANIMATION À PLAT



ANIMATION EN VOLUME



LIGHT-STOP-MOTION

# CARTE SONORE

*Atelier expérimenté et développé par Lorine Carton et Juliette Chartier,  
association Copie Carbone.*

*S'initier à la création sonore à travers la construction d'une carte sonore.*

## Inspiration

C'est une rencontre autour de l'intérêt du monde sonore dans ce monde d'images. Lorine Carton et Juliette Chartier sont deux documentariste sonores. Cette collaboration part de l'envie de mener des ateliers de création sonore, dans une direction : tisser un pont entre documentaire sonore et perception d'un territoire. La rencontre avec Laurène Donot Bouty, spécialiste en orientation et mobilité en déficience visuelle et désireuse d'une connivence inclusive entre les milieux culturels et ceux du handicap sensoriel, a abouti à penser un atelier avec ce public : comment celles et ceux qui vivent la ville sans la voir ou sans la voir exhaustivement, l'entendent-ils ?

Comment la voient-ils à travers leur écoute, leur représentation, leur imagination ? Comment la collecte de sons et la construction d'une cartographie sonore pourrait elle initier la création d'une image multimodale commune ?

## Descriptif

Il s'agit de co-construire la cartographie sonore d'un territoire grâce à des enregistrements dans le quartier. À travers cette construction ce sont nos perceptions et notre rapport à l'environnement qui vont être questionnés, en laissant la liberté aux participant.e.s d'élaborer une représentation « réelle » ou « imaginaire » du territoire sonore.

Module 1 : Présentation du groupe et introduction à l'écoute à travers différents sons.

Découverte des outils et réflexion commune (découverte de la carte tactile et des principes de construction des divers outils d'enregistrement disponibles, et de l'outil MaykeMayke). Enregistrements de sons dans le quartier.

Module 2 : Écoute et dérushage des sons du premier module.

Élaboration de la carte.

Co-construction par les choix de sons, matières et textures ; représentation finale du territoire puis construction pratique : découpe et collage des matières, insertion des sons grâce au MaykeMayke.

## Contexte

Bien que pensé pour des personnes avec une déficience visuelle, cet atelier peut s'effectuer dans divers cadres avec tout type de public.

## Objectifs

- Sensibilisation à la charge attentionnelle et émotionnelle dans sa perception et sa représentation du monde sonore, et sensibilisation aux diversités individuelles (perceptions, catégorisations, représentations).
- Appréhension du patrimoine sonore d'un territoire et sa mise en valeur.
- Initiation aux techniques de représentation et d'adaptations tactiles.
- Prise de confiance, se découvrir créateur-riche et acteur-riche de son environnement, en co-construction avec un groupe.

## Moyens humains

2 intervenants formés à l'atelier et un accompagnateur minimum par groupe.

## Moyens techniques

Zoom, petit matériel pour la fabrication de la carte tactile, dispositif MaykeMayke, un ordinateur, une imprimante et des enceintes.

## Public

À partir de 6 ans.

## Effectif

De 3 à 30 personnes.

## Durée

2h par module, soit 4h en tout.

## Contacts

Copie Carbone : <https://www.copiecarbone.fr/>  
Lorine Carton : [lorine.carton@gmail.com](mailto:lorine.carton@gmail.com)



# LE CINÉMA DANS TOUS LES SENS

*Atelier en partie expérimenté et imaginé par Pauliina Salminen et Mélanie Métier,  
intervenantes artistiques au sein de l'association Image Clé.*

*Un éveil au cinéma à travers ses cinq sens.*

## Inspiration

Pauliina Salminen et Mélanie Métier sont artistes intervenantes auprès de publics variés. Elles mènent depuis plusieurs années des projets d'éducation à l'image au sein de l'association Image Clé. Au fil d'ateliers et d'échanges avec des équipes pédagogiques, elles ont constaté que les enfants sont submergés d'images dès leur petit âge, avec pourtant peu de moyens pour les appréhender. C'est pourquoi elles ont voulu réfléchir à des outils de compréhension adaptés à ce public. Comment analyser autrement que par l'intellect, la parole, la raison ? Habitues à utiliser des approches sensorielles dans des projets de création artistique, elles souhaitent adapter ces méthodes à l'éducation à l'image. Cela leur a inspiré un atelier qui prend le temps d'explorer des choses essentielles que nous avons tous en commun : nos cinq sens. Il s'agit de plonger dans une expérience à travers laquelle on comprend mieux comment est fait un film et pourquoi il nous fait sentir des choses.

L'atelier est destiné à la petite enfance et propose d'analyser et s'approprier le cinéma par le biais d'expériences multisensorielles, réalisées à partir du visionnage répété d'un même film ou séquence de film.

Au fil de l'atelier, chaque enfant consigne les réalisations dans un carnet de bord individuel. Le remplissage du carnet est adapté à l'âge des enfants, avec des vidéogrammes et des vignettes à coller.

## Descriptif

A partir du titre de l'atelier, échanges autour des 5 sens :

- 1) L'ouïe : écoute du film les yeux fermés, reproduction des rythmes avec les mains, écriture d'une partition en vignettes.
- 2) La vue : visionnage du film puis visualisation des images les yeux fermés. Choix d'une couleur correspondant aux émotions ressenties et dessin.
- 3) Le toucher : exploration de l'espace de projection, se déplacer pour voir d'un autre point de vue, tendre les bras pour mesurer la distance entre son corps et l'écran, etc.
- 4) L'odorat : association d'une odeur au film, à l'aide d'odeurs proposées par les artistes.
- 5) Le goût : création d'un plat imaginaire comme un film à manger.
- 6) Partage des émotions ressenties, reliées à des notions d'analyse cinématographique.

## Contexte

Nous souhaitons proposer un atelier qui vise à sensibiliser au cinéma dès le plus jeune âge, dans un cadre qui favorise la découverte sensible.

Il pourra s'agir d'un cadre scolaire, péri-scolaire ou culturel, soit de manière isolée en réalisant l'atelier à partir d'un court métrage, ou en co-construction avec un professionnel de l'éducation et/ou de l'animation, comme préambule à une sortie au cinéma. L'atelier, de par sa forme légère et la mise à disposition par l'association du matériel nécessaire, pourra s'adapter à des conditions très différentes. Dans ce cadre, un lieu non dédié pourra facilement être aménagé comme salle de cinéma.

## Objectifs

- Expérimenter une approche innovante auprès d'un public peu sollicité pour l'éducation à l'image : la petite enfance.
- Éduquer à l'image par une expérience multisensorielle commune.
- Aborder des notions cinématographiques (image, bande son, scénario, etc) par une approche sensible.

## Moyens humains

Deux intervenants professionnels de l'éducation à l'image assureront l'animation de l'atelier afin de garantir une qualité d'attention et de transmission aux enfants ainsi que la gestion technique de l'atelier.

## Moyens techniques

Un vidéoprojecteur, un ordinateur, un écran de projection, des enceintes, des carnets de bord pour chaque participant, crayons et feutres à dessin.

## Public

À partir de 3 ans.

## Effectif

De 3 à 15 enfants.

## Durée

2h.

## Contact

Image Clé : [coordination.imagecle@gmail.com](mailto:coordination.imagecle@gmail.com)



# ATELIER DOUBLAGE

*Atelier expérimenté et développé par Romain Cherbonnier, Stakki Production.*

*Initiation au doublage et à l'animation cinématographique.*

## Inspiration

Je réfléchissais à des propositions d'atelier pour le festival Cinéanimé 2019 sur le film *Jacob et les chiens qui parlent*, d'Edmunds Jansons. Afin d'élargir le champ des pratiques par rapport aux éditions précédentes, et d'après l'une des caractéristiques principales du film (des chiens qui parlent), je décidais donc de mettre en œuvre un atelier de doublage de courtes séquences avec plusieurs personnages. J'étoffais ensuite mon approche en déclinant 3 façons de donner de la voix à des personnages fictifs :

- doublage classique ;
- logiciel d'animation faciale ;
- stopmotion du visage.

## Descriptif

L'atelier propose 3 approches pour se familiariser avec la création de voix de personnages d'une œuvre audiovisuelle.

### 1/ Le doublage classique

L'idée est de travailler sur de courtes séquences avec plusieurs personnages. Les participants rejouent des scènes du film à l'aide d'une bande rythmo sur laquelle défilent les dialogues (ou d'un panneau avec un texte à apprendre pour ceux qui ne savent pas encore lire). Les répliques sont enregistrées puis montées (prévoir un temps de montage très court) pour une restitution immédiate et concrète du travail effectué. En option, selon la durée de l'atelier, et pour les participants plus âgés (fin d'écoles primaires, collèges et lycées), il est possible, dans un second temps, d'improviser et revisiter les dialogues de la scène déjà jouée dans l'optique d'intégrer une dimension encore plus ludique et plus personnelle de l'interprétation d'une œuvre.

### 2/ Animation faciale

Cette approche est plus pertinente avec les plus petits mais peut aussi fonctionner avec les plus grands. Grâce à un logiciel d'animation faciale, les participants pourront inventer une réplique de leur choix (en lien avec le film tout de même) et la faire dire par le personnage du film de leur choix. Le logiciel s'applique à recréer l'expression et les mouvements du visage.

### 3/ Animation en stopmotion du visage des personnages

Les participants manipulent la bouche, les yeux et les lèvres pour donner l'illusion de la parole aux protagonistes du film.

## Contexte

Cette activité peut s'inscrire dans tout événement lié à l'éducation à l'image, en privilégiant l'approche sonore.

Cette proposition peut être mise en œuvre dans le cadre d'une activité scolaire ou extra-scolaire, ou encore lors d'ateliers pratiques au cours de festivals de cinéma. Elle peut être aussi utilisée comme complément lors de cours/stages de théâtre ou de comédie.

## Objectifs

- Apprendre à jouer la comédie.
- Comprendre les techniques de doublage.
- Aborder la technique d'animation en stopmotion.

L'objectif est de se familiariser avec les techniques cinématographiques et plus spécifiquement le doublage. C'est un champ d'investigation important pour les enfants dans leur approche d'une œuvre audiovisuelle. La possibilité d'incarner le personnage d'un film ou d'un dessin animé relève du merveilleux pour un enfant.

## Moyens humains

Un intervenant maîtrisant le son et le stopmotion et un encadrant de l'établissement concerné.

## Moyens techniques

Un ordinateur, une carte-son, un micro + un câble XLR + anti-pop, un pied de micro, un appareil photo, un trépied et logiciels son, montage et animation.

Le matériel est fourni par l'intervenant.

## Public

À partir de 6 ans.

## Effectif

De 2 à 15 enfants.

## Durée

2h.

## Contact

Romain Cherbonnier : [stakkiproduction@gmail.com](mailto:stakkiproduction@gmail.com)



# LE CARNET DE CINÉMA

*Conçu et expérimenté par François Renucci, enseignant de français  
et professeur relais auprès de la DAAC à l'Institut de l'Image.*

*Travailler de manière ludique sur la réception d'un film par le spectateur.*

## Inspiration

En 2015 j'avais imaginé trois pages d'activités après le visionnage d'un film, à destination des élèves. La deuxième page proposait notamment de dessiner un des plans du film. J'ai remarqué à l'usage que cette activité plaisait beaucoup aux élèves qui la réalisaient volontiers, sans forcément se rendre compte qu'ils en disaient parfois plus par ce dessin que par des phrases.

J'ai par la suite suivi une formation à l'outil *Cinaimant* (imaginé par Sylvie Mateo) et j'ai beaucoup apprécié l'usage du dessin d'un souvenir de plan articulé à d'autres activités sur les photogrammes du film et son travail précis sur les mots des consignes. Cela m'a donné envie de développer cet usage du dessin du souvenir d'un plan d'un film, dans un outil plus élaboré, varié, susceptible d'être un bon support d'interprétation. Je l'ai mis en place pour la première fois en 2018, avec une classe de seconde, après le visionnage du film de Charles Chaplin *Les lumières de la ville*.

## Descriptif

Le carnet est composé de six pages où chaque élève est engagé à évoquer par le dessin et/ou par l'écriture six souvenirs d'éléments suscités par le film :

- Un souvenir visuel (un plan, un visage, un paysage...).
- Un souvenir auditif (bruits, paroles, musiques...).
- Un souvenir corporel (sensation corporelle ressentie par le spectateur).
- Un souvenir émotionnel.
- Un souvenir personnel.
- Un souvenir de pensée personnel.

## Contexte

J'ai utilisé cet outil dans les cadres suivants :

- la minute après le visionnage du film ;
- en laissant aux élèves du temps, un week-end par exemple, avant de me rendre le carnet.

La première proposition a l'avantage de la spontanéité.

La deuxième a permis à certains élèves d'avoir le temps de s'approprier l'outil et de personnaliser le carnet (dessin de couverture, dessin figolé).

## Objectifs

- Faciliter l'engagement des élèves en sollicitant des capacités simples et personnelles (souvenirs, sensations, émotions, vie personnelle, pensée ouverte à tout type de sujet).
- Produire un matériau souvent symboliquement très riche et très varié car les dessins et les mots sont rapidement proposés, sollicitant de l'inconscient.
- Interpréter ce matériau collectivement pour faire ressortir la grande variété des perceptions du film, leur légitimité et la nécessité de les expliciter ou nuancer.
- Se servir de ces interprétations pour revenir vers le film et mieux l'analyser.

## Moyens humains

Un encadrant pour animer la séance.

## Moyens techniques

Les carnets consacrés à cet exercice.

## Public

À partir de 6 ans.

## Effectif

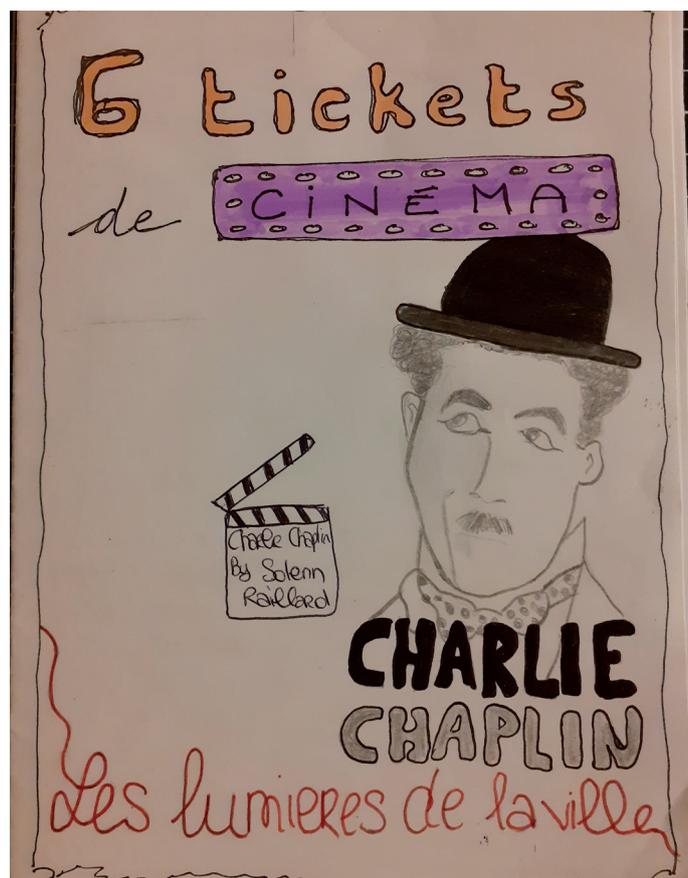
De 3 à 30 personnes.

## Durée

Entre 45 min et 2h.

## Contact

François Renucci : [f.renucci@free.fr](mailto:f.renucci@free.fr)



VERS UN RENOUVEAU DE L'ÉDUCATION AUX IMAGES ?

rencontre annuelle  
du Pôle régional d'éducation  
aux images Provence-Alpes-Côte d'Azur

Les Pôles régionaux d'éducation aux images ont été créés en 1999, à l'initiative du CNC, afin de renforcer la coordination et la mise en cohérence des actions de sensibilisation et d'éducation au cinéma en région.

Les missions du Pôle s'articulent autour de 5 axes : animation du réseau régional, observatoire, actions d'éducation artistique, laboratoire et ressources, formation.

À l'échelle de la région Provence-Alpes-Côte d'Azur, trois structures sont porteuses du projet et animent le Pôle : le **cinéma l'Alhambra** à Marseille, l'**Institut de l'Image** à Aix-en-Provence et **Cannes cinéma** à Cannes.

[www.pole-images-region-sud.org](http://www.pole-images-region-sud.org)

La publication nationale des Pôles, site référence pour les acteurs de l'éducation aux images <https://www.lefildesimages.fr/>

En collaboration avec le **Réseau Canopé - Direction territoriale Provence-Alpes Côte d'Azur** et le **Réseau MED**.

Avec la contribution du **Master Professionnel « Les métiers du film documentaire »** de **Aix-Marseille Université**.

