

Affiches géo-poétiques

EN MOUVEMENT

La cité des associations

93 La Canebière Boîte n° 370

13001 - Marseille

Contact(s) : NORA GIBOUDEAUX

Tél. : 06 03 79 23 03

Courriel : asso.enmouvement@gmail.com

Site : impressionsvisuellesetsonores.fr

Contenu :

Portée par l'Association En Mouvement, l'action éducative « Affiches géo-poétiques » à destination des collégiens s'inscrit dans un long parcours de projets pédagogiques menés depuis 2003. Dès sa création en 2003, l'association organise des ateliers artistiques à l'occasion du Festival Impressions Visuelles § Sonores créée la même année.

Ces rencontres artistiques pluridisciplinaires où se croisent arts visuels et plastiques, musiques actuelles mais aussi arts vivants (danse, théâtre, performance), deviennent le laboratoire d'expériences pédagogiques à destination des plus jeunes mais aussi des adultes au sein de propositions souvent trans-générationnelles et inter-disciplinaires. Le credo du festival, « décloisonner les arts et les publics » permet à des dizaines d'artistes émergents et innovants issus de disciplines artistiques différentes de se rencontrer avec une mixité des publics unique et originale sur notre territoire.

À partir de 2010, l'association développe des projets pédagogiques en milieu scolaire, centres sociaux, collectivités ou encore à l'invitation d'autres événements culturels.

À partir d'une diversité de médiums: écriture, arts-plastiques et visuels, musiques, arts-vivants, échanges-discussions, ces temps d'ateliers allient créations, questionnements et réflexions autour de thématiques diverses qui visent à prendre conscience du monde qui nous entoure et à y trouver sa place.

LE PROJET:

Nous vivons dans et à travers notre corps qui contient et révèle l'intégralité de notre expérience de vie. C'est à travers lui que nos dimensions physiques, émotionnelles et mentales se rencontrent et dialoguent. C'est à travers lui que nous apprenons à nous connaître et à connaître le monde qui nous entoure. Quels trésors contiennent nos corps ?

Par l'expérience du « corps comme espace géographique » vécu ensemble dans la salle de classe, et en fonction des vécus et sensations de chacun, nous accompagnerons les élèves à réaliser une affiche grand format (A3) via l'écriture, le collage de visuels et le dessin. Ces affiches seront créées à partir d'images de lieux que les élèves auront choisis de nous faire découvrir accompagnées de textes et d'illustrations. Les lieux suscités sont des lieux communs (tels que lieux publics, monuments, grands ensembles, espaces naturels) ou des espaces privés.

Nos intentions :

Aborder les notions d'espace, de lieux de vies, de rapport au monde qu'ils soient urbains ou naturels et arriver à trouver et prendre pleinement sa place au sein de ces espaces, de nos sociétés. Développer l'expression de soi est l'un des ingrédients primordial à l'épanouissement de tout individu. C'est lorsqu'un espace d'expression nous est donné que nous pouvons alors explorer tout notre potentiel. Favoriser les échanges d'expériences avec les élèves, les amener

à s'interroger sur ce qui se passe dans leur corps « physique et émotionnel » en fonction des environnements où ils se trouvent. Éveiller son potentiel artistique via l'écriture poétique et en faisant des choix de couleurs, de typographies, de mise en page en fonction des intentions.

Durant 3 séances de 2h, les élèves auront chacun réalisé une affiche.

Juste après le 3ème atelier nous pouvons organiser une exposition afin que les élèves présentent leur travail et puissent échanger avec des personnes conviées ou entre eux si ce retour se fait qu'entre nous. Ce temps de présentation à la manière d'un vernissage permet aux élèves de travailler la mise en espace et l'oralité.

Déroulement :

SEANCE 1 : DISCUSSIONS / ECRITURE / EXPERIENCES EN MOUVEMENT

Présentation des ateliers puis temps d'expérimentation par le mouvement du rapport de nos corps à l'espace. Nous jouerons ensemble dans la classe à des exercices ludiques et accessibles permettant de mettre en valeur différents types d'espaces : ouvert, confiné, étroit, lumineux, rangé etc. Puis, nous continuerons par une discussion avec les élèves autour d'images de lieux d'ici et d'ailleurs. Nous projeterons un diaporama d'une diversité de lieux connus et symboliques de la ville où nous nous trouvons, du département ou encore ailleurs dans le monde. Chacun pourra citer des lieux et partager sa vision de ces lieux. Le but est de faire appel à leurs savoirs, leurs souvenirs et de les partager en interaction avec les autres.

Quels sont mes repères dans l'endroit où je vis? quels lieux publics partageons nous ? Où est-ce que je me sens bien ?

À l'aide d'un questionnaire, les élèves écriront sur un lieu de cœur, qu'ils affectionnent particulièrement et qu'ils souhaitent partager et un lieu qu'ils rêvent de découvrir. Nous les incitons à écrire de façon descriptives et/ou poétique.

Entre la séance 1 et 2 les élèves doivent collecter et imprimer des images des 2 lieux qu'ils ont choisi.

SEANCE2 : Créativité / expériences en mouvement.

Appréhender l'affiche dans son ensemble avant de se lancer dans sa composition.

À l'image du corps qui peut être pensé comme un espace géographique à part entière, nous inviterons les élèves à créer une affiche qui donnera sa place à chaque élément qui la compose. En partant du postulat que chaque individu est par essence créatif et singulier, nous inviterons les élèves à appréhender leurs corps via une expérience en mouvement autour d'une recherche sur les postures de corps exprimant le lieu qu'ils ont choisi. Puis ils se lanceront dans leurs affiches en agencant leurs images pour faire des essais de mise en page avant de passer au collage.

Ils choisiront un titre et travailleront son placement et sa typographie, ils feront des essais de taille d'écriture, de placements en fonction de ce qu'ils souhaitent mettre en valeur. Nous les aiderons à réfléchir au « mouvement » du contenu de leur affiche, entre équilibres et déséquilibres.

SEANCE3 : Le projet devient collectif

Les élèves corrigeront leurs textes avec notre aide puis les reporteront sur leurs affiches.

Des éléments collés seront ajoutés si cela est pertinent pour étayer leur message. Ils pourront illustrer leurs affiches via le dessin en imaginant par exemple le voyage d'un lieu à un autre, faire ressortir des éléments de l'affiche via la mise en couleur de certains éléments, apporter des motifs décoratifs.

En fin d'atelier, nous afficherons les créations afin de proposer un temps d'échanges oraux, c'est à ce moment là que le côté collectif du projet se révèle grâce aux points communs graphiques qui ressortent des affiches. La découverte du travail de chacun par les uns et les autres permet de prendre conscience du travail réalisé et du parcours pour y parvenir, ce moment est particulièrement fédérateur pour la classe et favorise l'esprit de groupe.

Si l'option accrochage et vernissage est choisie, c'est dans la continuité de la séance 3 que les intervenantes procéderont à l'accrochage des réalisations dans un lieu identifié préalablement. Pendant le vernissage, les intervenantes présentent le projet, le chef d'établissement et les professeurs disent quelques mots s'ils le souhaitent et les élèves présentent leurs réalisations.

Modalités pratiques :

Le niveau de classe concerné : de la 6e à la 3e / Classe Ulis, ENAF, SEGPA etc...

Les enseignements concernés : Français, Arts Plastiques, Histoire géographie, toutes langues, professeur documentaliste.

Les modalités de l'action : 3 séances de 2 h +En option : 2h hors atelier pour l'accrochage par les intervenantes et 1 h pour le temps de vernissage de l'exposition.

Le nombre de classes par action: 1

Le nombre, le nom et la qualité des intervenants :

- Aude Cartoux : Chargée d'action pédagogique et artistique / Nora Giboudeaux Kerkour: Chargée de projet pour En Mouvement

Contraintes :

Un vidéoprojecteur pour la séance 1. - S'assurer les droits à l'image pour le suivi photographique du projet / - Tout le matériel est fourni par l'association

Remboursements de transports : Non

Au c?ur du cinéma

L'Alhambra Cinémarseille

2 rue du cinéma
13016 - Marseille

Contact(s) : Cécile Durieux

Tél. : 04-91-46-02-83

Portable : 06-87-55-44-84

Courriel : polemed@wanadoo.fr

Site : <https://education.alhambracine.com/>

Contenu :

Au coeur du cinéma : quatre ateliers de pratique pour s'initier à la fabrication d'un film
Sur une journée complète dans les locaux du cinéma l'Alhambra, les élèves d'une même classe pratiqueront différentes activités autour d'un film du patrimoine, encadrés par trois intervenants artistiques professionnels de l'audiovisuel. Quatre ateliers vont leur permettre de porter un regard nouveau sur le cinéma, du côté de la fabrication des images. La journée débute par la projection du film L'émigrant, de Charlie Chaplin (noir et blanc, 25 min, 1917) suivie d'une discussion à partir des images du film. Chaque atelier est ensuite mené en petit groupe et permet de découvrir, à l'aide d'outils spécifiques, une étape de la fabrication du film, de la mise en scène à la sonorisation, en passant par le montage.

- Objectifs pédagogiques et artistiques, moyens mis en oeuvre
- Porter un regard averti sur les images et leur fabrication en abordant le cinéma sous l'angle de la pratique.
 - Décrypter la construction d'un film par l'analyse de l'image et du son.
 - Manipuler du matériel audiovisuel.
 - Aborder la notion de mise en scène au cinéma : penser le film comme le résultat d'une construction, réfléchir à la place de la caméra et à la manière de raconter quelque chose à travers une image.
 - Pratiquer le montage : travailler sur l'unité de base de la narration au cinéma, le plan, et envisager ainsi le montage comme un mode de narration.
 - Sonoriser une séquence : aller plus loin dans la fabrication d'un film et penser la musique et le son comme des éléments qui permettent, par exemple, de dramatiser l'image.
 - Travailler en petits groupes pour favoriser l'expression et la créativité de chacun.
 - Rencontrer trois intervenants spécialisés au cours de la journée.

Déroulement :

- 9h ? 9h30 : Présentation de la journée et projection du court métrage.
9h30 ? 10h30 : CinAimant le cinéma ? discussion à partir de photogrammes du film.
10h30 ? 12h : Atelier 1 / groupe 1 ? Atelier 2 /groupe 2 ? Atelier 3 / groupe 3.
12h ? 13h : Pause pique-nique.
13h ? 14h30 : Atelier 1 / groupe 2 ? Atelier 2 / groupe 3 ? Atelier 3 / groupe 1.
14h30 ? 16h : Atelier 1 / groupe 3 ? Atelier 2 / groupe 1 ? Atelier 3 /groupe 2.
16h ? 16h30 : Restitution des ateliers et retour sur la journée.

Détail des ateliers

- CinAimant le cinéma ? discussion à partir de photogrammes du film (en classe entière)
Méthode développée par Sylvie Matéo, enseignante spécialisée, et Tilt.

La discussion s'appuiera sur une série de photogrammes tirés du film, que les élèves choisiront et commenteront à tour de rôle. Nous privilégions de cette façon les thèmes et les questions que se posent les élèves sur les images qu'ils viennent de voir.

L'atelier mise en scène (en groupe)

À partir d'une séquence du film, les élèves réfléchiront à la notion de mise en scène au cinéma. Concrètement, les élèves vont eux même reconstituer l'espace cinématographique dans le studio de l'Alhambra et reproduire le tournage d'une séquence.

Une partie des élèves prendra le rôle des acteurs, tandis que l'autre partie du groupe formera l'équipe technique en charge de la réalisation, de la mise-en-scène et du cadrage.

En travaillant en volume et à échelle réelle, on aborde ainsi simplement et collectivement la mise en scène, le point de vue et la place de la caméra, mais également le plan cinématographique.

L'atelier mashup : initiation au montage avec la Table MashUp (en groupe)

Conçu par le réalisateur Romuald Beugnon, cet outil d'éducation à l'image permet d'animer des ateliers de montage où la question de la technique est abolie au profit de la créativité des participants. La Table MashUp offre la possibilité aux publics inscrits dans des projets d'éducation à l'image de travailler sur la question du montage cinématographique dans une logique collaborative et ludique. Ce dispositif comprend une table de jeu, des cartes codées qui correspondent à des sons et images de films, et un système de projection et de son permettant de «jouer» les images en direct sur un écran, seul ou à plusieurs.

L'atelier autour du court métrage proposera aux élèves de repenser et de détourner le film en abordant les gestes élémentaires du montage (choisir, trier, ordonner, couper).

L'atelier sonorisation : créer la bande-son d'un extrait du film (en groupe)

La séance commence par une courte partie théorique avec des écoutes de sons d'ambiances, une démonstration de bruitages, puis un blind-test de musiques de films. Pendant la partie pratique, chaque groupe travaille sur un extrait différent. Les élèves choisissent les sons d'ambiances, ils expérimentent et brulent eux-mêmes les scènes puis ils composent des musiques que les élèves ou l'intervenant pourront interpréter.

Modalités pratiques :

Les niveaux de classe : Élèves de la 6ème à a 3ème

Les enseignants concernés : Minimum deux enseignants par classe.

Les modalités de l'action ? durée : 1 journée, entre septembre et juillet.

Le nombre de classes par action : 1 classe par action (journée).

Le nombre, le nom et la qualité des intervenants :

1 personne à la coordination : Cécile Durieux, chargée de mission pour le Pôle régional d'éducation aux images.

4 intervenants artistiques agréés par l'Éducation nationale :

Atelier mise en scène : Ulrike Böhnisch, réalisatrice et productrice ; Atelier Mashup : Anne-Lise King, vidéaste plasticienne ; Charlotte Penchenier, réalisatrice ; Atelier sonorisation : Alexandre Barette, musicien et ingénieur du son.

Contraintes :

Transport à prévoir entre le collège et le cinéma l'Alhambra (peut être pris en charge par le Conseil Départemental pour les collèges hors Marseille).

Pique-nique à prévoir.

Tout le matériel est fourni par le cinéma ou les intervenants.

Remboursements de transports : Réel

Autour de l'Histoire, tout un Cinéma.

Compagnie d'Avril

12 Ter Boulevard du 14 Juillet
13500 - MARTIGUES

Contact(s) : Louisa Fourage

Tél. : 07 60 52 69 72

Courriel : ateliers@compagnie-avril.com

Site : www.compagnie-avril.com

Contenu :

« L'hypothèse ? Que le film, image ou non de la réalité, document ou fiction, intrigue authentique ou pure invention, est Histoire. »

Marc Ferro, Cinéma et Histoire

La Compagnie d'Avril propose un atelier d'initiation au cinéma autour de la question du film historique. Notre imaginaire historique, la manière dont on se représente une époque passée, est en partie fabriqué par les films. Les cinéastes, en procédant à la mise en scène de moments choisis de l'Histoire, de personnages ou encore de périodes particulières, se font tour-à-tour narrateurs de l'Histoire, enseignants, historiens... Ils façonnent notre point de vue sur le passé. Et pourtant, ces films en racontent autant sur l'époque qui les produit que sur celle qu'ils représentent. Il nous semble aujourd'hui important dans la formation des élèves d'explorer cet état de fait, au travers le visionnage et la comparaison d'extraits de films.

Sur une journée d'atelier, à partir d'un thème (sélectionné selon le niveau des élèves et l'intérêt du professeur ? Révolution française ; conquête des Amériques ; Guerres mondiales...), l'intervenant propose d'étudier la façon dont le cinéma représente l'Histoire. Les élèves découvriront d'abord différents extraits de films, qui seront comparés et analysés ; dans un second temps, ils seront amenés à interpréter un corpus (archives, iconographie) en groupe, avant une restitution collective. Il s'agit d'initier les élèves à la notion de mise en scène, à l'analyse de séquences, à l'écriture cinématographique

Objectifs :

- Initiation au langage cinématographique et à la mise en scène
- Introduction à la notion de construction du récit au cinéma
- Initiation à la pratique de l'analyse comparative

Supports pédagogiques :

- Projection de séquences de films
- Lectures de textes et d'images

Activités proposées :

- Analyse d'extraits de films
- Exercice de dessin à partir de description d'images
- Exercice de plan au sol
- Exercices d'écriture à partir d'un corpus documentaire

Exemples de corpus :

Période de l'Occupation : Casablanca (Michael Curtiz, 1942), La Grande vadrouille (Gérard Oury, 1966), L'armée des ombres (Jean-Pierre Melville, 1969).

Première Guerre Mondiale : J'accuse (Abel Gance, 1938), Capitaine Conan (Bertrand Tavernier, 1996), La Grande illusion (Jean Renoir, 1937).

Conquête de l'Amérique : 1492 (Ridley Scott, 1992) ; Aguirre, la Colère de Dieu (Werner Herzog, 1972) ; Zama

(Lucretia Martel, 2017) ; The Lost City of Z (James Gray, 2016) ; Apocalyp-to (Mel Gibson, 2006) ; Cabeza de Vaca (Nicolas Echevarria, 1991).

Bombardement d'Hiroshima : Le tombeau des lucioles (Isao Takahata, 1988), Hiroshima mon amour (Alain Resnais 1959), 200 000 fantômes (Jean-Gabriel Périot, 2007)

Crise de 1929 : On achève bien les chevaux (Sidney Pollack, 1969), Les raisins de la colère (John Ford, 1940)

Déroulement :

Matin :

- Découverte d'un corpus de films autour d'une même thématique historique.
- Comparaisons, études et analyse d'extraits (divers exercices pratiques)

La matinée est consacrée à l'étude d'un corpus, l'intervenant propose une réflexion sur les enjeux liés à la représentation de l'Histoire au cinéma : Quels points de vue sont donnés sur un même événement/une même période ? Quel contexte historique au moment de la sortie du film ? Quel imaginaire est mis en jeu dans la représentation cinématographique ?

A travers ces questions, il aborde également des principes de mise en scène, pour expliciter les extraits choisis.

Après-midi :

- Par groupes, les élèves travaillent à partir d'un corpus de documents (textes littéraires, archives, iconographie) à l'écriture d'un synopsis ancré dans un contexte historique donné, en lien avec ce qui aura été abordé au cours de la matinée. Au corpus de documents s'ajoutent des contraintes choisies par le groupe (personnage, unité de lieu ou de temps, genre cinématographique...). L'écriture peut être agrémentée d'images ou de dialogues à jouer.

- Les travaux des différents groupes sont présentés à l'oral, les élèves et l'intervenant questionnent les groupes sur leurs choix.

Modalités pratiques :

Le niveau de classe concerné : Cycle 4 : de la cinquième à la troisième

Les enseignements concernés : L'action est pensée pour les professeurs d'histoire mais accessible à tous les enseignants et les documentalistes

Les modalités de l'action : L'action a lieu dans l'établissement scolaire concerné, au cours d'une journée banalisée.

Le nombre de classes par action: L'action peut être proposée à une classe à la fois

Le nombre, le nom et la qualité des intervenants : Jonathan Le Fourn, Elise Tamisier, Hugo Bousquet, tous trois intervenants de la Compagnie d'Avril depuis plusieurs années.

Contraintes :

1. L'intervenant doit avoir accès à la salle de classe 30 minutes avant le démarrage de la journée, puis 30 minutes après la fin de l'atelier. Il doit pouvoir rester dans la salle de classe sur la pause déjeuner.
2. La salle doit être équipée d'un vidéo-projecteur.
3. Les horaires sont ajustables en fonction de l'emploi du temps des établissements.
4. A l'exception du vidéo-projecteur, l'intervenant fournit l'ensemble du matériel nécessaire au déroulé de l'action.

Remboursements de transports : Non

CinéPocket

Les films du delta

2, rue Marie Mauron, Résidence les vignes
13790 - Rousset

Contact(s) : Stéphane Degros

Tél. : 04.42.53.36.39

Portable : 06.80.71.56.67

Courriel : s.degros@filmsdelta.com

Site : www.filmsdelta.com

Contenu :

En cinq séances de deux heures nos actions proposent :

Des ateliers CinéPocket d'analyse et de réalisation "Pocket Film".

Un "Pocket Film" est un film réalisé à l'aide d'un téléphone portable, d'une console portable, d'une tablette. Le format "film de poche" permet de partager un regard unique et personnel. C'est aussi une manière de transformer l'usage du téléphone au quotidien comme moyen d'expression permettant ainsi de passer de simple usager à acteur. Ils viennent enrichir par une pratique créative, l'élaboration d'une culture cinématographique.

Par la fabrication des vidéos, il donne aussi des repères pour mieux comprendre le monde des médias et du numérique.

Objectifs pédagogiques et artistiques :

Réaliser des Pocket Films de façon collective et individuelle. Créer et imaginer des Fake News. Découvrir les étapes d'un tournage : l'écriture, la préparation, le tournage. Confronter, analyser et interpréter les différents points de vue d'un film. Initiation au langage cinématographique. Découvrir les métiers du cinéma. Découvrir des courts-métrages et des Pocket Films de réalisateurs.

Déroulement :

Le foisonnement d'images et la diversité des supports que l'univers audiovisuel offre à la jeune génération, soulèvent de plus en plus la nécessité d'une bonne compréhension et d'un éveil critique sur notre environnement visuel. A travers nos actions éducatives nous encourageons les jeunes à être acteurs de leur quotidien au sein de la société, nous les accompagnons dans le développement de leur regard, de la créativité et les aidons à développer un esprit critique et engagé.

Atelier "Pocket Films" (cinq séances de 2 heures par classe)

Discussion préparatoire :

Quelle expérience ont-ils de la vidéo ? Réalisent-ils des vidéos ? Que filment-ils ? Est-ce qu'ils aiment voir des films (cinéma, TV, internet) ? Qu'est-ce que ces films nous apportent ? Que regardent-ils et partagent-ils sur les réseaux sociaux ? Contrôlent-ils leurs sources ?

Organisation de l'atelier :

Consignes de réalisation : (thématique, durée, contrainte,...). Analyse : visionnage et discussion autour de Pocket Film et de courts-métrages. Conseils de réalisation : Initiation au langage cinématographique (plan séquence, voix-off, son, lumière, mouvement de caméra, cadre, les métiers du cinéma, ...). Organisation : Préparation au tournage, scénario, story-board, titre, générique, qui fait quoi ? Tournage et montage : réalisation collective et individuelle de Pocket Films. Récupération des fichiers sur ordinateur. Visionnage et discussion sur les films réalisés.

La réalisation de Pocket Films, permet aux jeunes de développer leur imaginaire, leur curiosité, leur sensibilité et les amène souvent sur leur propre histoire autour d'un projet commun. Ils partagent des idées, des points de vue différents, chacun a l'opportunité de trouver sa place en apportant sa particularité.

Cela favorise le dialogue, crée une dynamique au sein du groupe, respecte les rythmes et les aspirations individuelles tout en conservant une progression collective.

Les élèves découvrent aussi le travail technique derrière la caméra (l'image, le plan séquence, le son, le montage, le générique, le tournage, le cinéma d'animation, le "faux" film amateur, le documentaire, la fiction,...). A travers ces étapes, une histoire va prendre forme

concrètement : c'est la mise en relief d'un travail qui se construit pas à pas et la notion artisanale de la fabrication d'un film.

Les enfants sont créateurs et acteurs du projet.

"Le téléphone, aujourd'hui, c'est comme le stylo : l'objet le plus banal, avec lequel on vit notre quotidien. Mais, si on propose, avec le stylo, d'écrire un poème, une nouvelle, et puis de les éditer ? Là, ça change tout. Ce n'est pas la marque ni le modèle du stylo qui comptent, c'est le choix de l'employer à des fins créatives, généreuses, et cela change tout. On travaille ses intentions, son imagination, la mise en forme de son expression, et puis son inscription sociale : ce qu'on apporte au monde et aux autres. L'autonomie, la responsabilité... de la créativité à la citoyenneté."

Benoît Labourdette (cinéaste, pédagogue et expert en nouveaux médias)

OPTION POSSIBLE (sur demande)

Intégrer le projet « Ciné Pocket intergénérationnels » Ateliers intergénérationnels avec un groupe de seniors.

Création de Pocket-Films afin de favoriser l'usage du numérique et dans le but de préserver la perte d'autonomie et de développer les relations sociales des seniors isolés.

Valorisation des réalisations lors du festival nouv.o.monde à Rousset en octobre.

? Projection à la « Séance Pocket Film » d'une sélection des Pocket-Films réalisés lors des ateliers dans le cadre d'un festival de cinéma en présence d'un public scolaire invité.

? Projection d'une sélection de courts-métrages

? Présentation du travail par les jeunes élèves des films qu'ils ont réalisés. Pour plus d'info contacter Stéphane: 04.42.53.36.39

Modalités pratiques :

Le niveau de classe concerné :

Niveau des classes (6ème à 4ème) et classe ULIS, SEGPA, UP2A,... Les enseignements concernés : Un ou plusieurs enseignants de toutes disciplines et les documentalistes. Les modalités de l'action : 10 heures (5 séances de 2h).

Le nombre de classes par action :

Une classe

Le nombre, le nom et la qualité des intervenants :

Stéphane Degros, intervenant en audiovisuel.

Les modalités techniques et logistiques (500 caractères maxi):

Un ordinateur connecté à internet avec un système de vidéoprojecteur. Caméra de poche (smartphone, tablette, appareil photo) et câble USB. Avant l'action, si possible, une réunion de préparation avec l'enseignant.

Remboursements de transports : Non

CINEPOEME Regarder le monde, inventer des mondes. Une vision poétique

COLLECTIF COCOTTE MINUTE

MVA - 140 Allée Robert Govi - Les défensions
13400 - AUBAGNE

Contact(s) : Cécile Quaranta, Alexandre Lucchino

Tél. : 06 15 15 82 01

Portable : 06 89 85 04 77

Courriel : collectifcocotteminute@gmail.com

Site : <http://cocotteminute.wix.com/cocotteminute>

Contenu :

Un cinépoème est un poème visuel, une courte vidéo d'une grande liberté formelle écrite à partir d'un texte littéraire. L'un des enjeux majeurs de l'atelier de pratique CINEPOEME est la mise en perspective de différentes disciplines dans l'objectif de créer un oeuvre artistique personnelle, sensible portant un regard à la fois sur une oeuvre littéraire et sur le monde réel.

Comment analyser un texte littéraire, synthétiser son idée principale en la confrontant à sa propre sensibilité pour écrire, puis mettre en image un récit visuel court ? Nous expérimenterons collectivement puis individuellement par la pratique ce questionnement.

Nous travaillerons à partir d'un corpus de texte volontairement court (extraits de romans, nouvelles, poésies). Ces textes peuvent être choisis en amont et en collaboration avec les professeurs.

Cette action est directement inspirée du travail de création du Collectif Cocotte Minute.

Objectifs de l'action

Repérer la sensibilité du texte littéraire et la transposer

Découvrir par l'écrit et la mise en image la parole d'un auteur

Utiliser sa sensibilité et son rapport au monde dans un processus créatif personnel.

Concevoir une écriture visuelle et plastique

Aiguiser son regard par la pratique

Comprendre les enjeux et les partis-pris d'un choix d'écriture et artistique dans un récit visuel

Compétences travaillées

- Mise en perspective interdisciplinaire (français, arts plastiques)
- Affiner sa pensée en recherchant des idées ou des formulations pour préparer un écrit.
- Échanger, partager et argumenter.
- Créativité
- Passer d'une écriture littéraire à une écriture visuelle.

Déroulement :

Déroulé

- Initiation à quelques notions cinématographique (plan, axe, valeurs...)
- Analyse, interprétation du texte et passage du récit littéraire au récit visuel.
- Tournage avec moyen léger par petit groupe de films poétique d'une minute maximum
- Enregistrement audio du texte par les participants.

- Visionnage des films réalisés et discussion

A l'issue des séances les images seront montées pour constituer un court film transmis aux participants.

Modalités pratiques :

LE NIVEAU DE CLASSE CONCERNE : De la 6ème à la 3ème (les extraits seront adaptés en fonction du niveau de la classe)

LES ENSEIGNEMENTS CONCERNES : Français, arts plastiques, CDI, compétences croisées

LES MODALITES DE L'ACTION : 5 heures

2 séances de 2 heures + 1 séance de 1 heure (visionnage)

LE NOMBRE DE CLASSES PAR ACTION : 1 classe

LE NOMBRE, LE NOM ET LA QUALITE DES INTERVENANTS : 2

Magali Dusartel comédienne, metteur en scène, et Michael Curet, réalisateur

OU

Cécile Quaranta et Alexandre Lucchino, metteurs en scène et vidéastes.

RESPONSABLES : Cécile Quaranta et Alexandre Lucchino du Collectif Cocotte Minute effectueront le travail de préparation en amont et de coordination de l'action.

Contraintes :

Une salle de classe. Nécessité d'avoir accès à une prise de courant. Matériel technique fourni par nos soins. Une salle pouvant être obscurcie pour la restitution.

Remboursements de transports : Non

CLICHÉS EN TOUS GENRE

Association Films maison

119 Bd Chave
13005 - Marseille

Contact(s) : Gesa Matthies

Tél. : 06 77 14 08 06

Courriel : filmsmaison@free.fr

Site : <https://filmsmaison.wixsite.com/mysite>

Contenu :

Nous initions à l'analyse et à la déconstruction des stéréotypes de genre dans les images issues de différents médias.

A l'heure où la première pratique culturelle des jeunes est celle de l'image, les clichés sur les genres s'ancrent dans l'inconscient collectif et contribuent à figer la place des femmes et des hommes dans la société.

Dans le cadre de cette action nous croiserons éducation à l'image et éducation à l'égalité fille-garçon en nous focalisant sur le décryptage des stéréotypes sexués. Au cours de l'atelier nous présenterons une multitude de documents (images issues de films, TV, pub, clips musicaux, etc.). Cela permettra d'identifier les représentations réductrices et caricaturales relatives au genre mais aussi des stéréotypes plus subtils et complexes.

Après une découverte intuitive et ludique nous initierons les élèves à une analyse méthodique de l'image pour qu'ils aient un regard plus critique sur celles auxquelles ils sont exposés au quotidien. Ces échanges autour des images seront aussi l'occasion d'évoquer l'histoire des droits des femmes et l'évolution des rôles hommes-femmes dans la société contemporaine.

Nous nous appuyons en partie sur des documents mis à disposition par le site pédagogique Genrimage, développé par le Centre audiovisuel Simone de Beauvoir ().

Le choix des documents peut être adapté à différents enseignements comme l'EMC, l'EPS ou les arts plastiques et à des thématiques comme l'orientation professionnelle, la lutte contre les discriminations ou le fait d' « habiter une ville ».

Une grande partie de cet atelier sera réservée à la production d'images par les élèves où ils mettront en scène de manière critique les stéréotypes analysés au cours de l'atelier.

Déroulement :

Séance 1

- Découverte de différents documents : photos de publicité (abris-bus, vidéo publicité sur internet), vidéo de reportage format court, photos sur les réseaux sociaux, clip de musique, courts-métrage, extrait de film (choix en fonction de l'enseignement)
- Réactions spontanées, brainstorming
- Familiarisation avec les termes stéréotype, cliché, préjugé, fiction, réalité.
- Repérer et analyser les stéréotypes sexués présents: quelles valeurs, caractéristiques, rôles, sont mis en avant ?
- Travail en binôme à l'aide d'une grille d'analyse
- Premier exercice pratique de mise en scène photographique

Séance 2

- Initiation à l'analyse de l'image, apprendre la « grammaire » d'un plan
- Visionnage d'extraits de films ou de courts-métrages qui interrogent les images de féminité et de masculinité : super héros et héroïnes, guerrier et guerrières, princesses et princes (comptes Disney) et certaines caractéristiques : sauver

l'humanité, prendre soin des autres, pleurer, ne pas pleurer, respecter certains codes vestimentaires ou pas

- Premières expérimentations de mises en scène et prises de vue en binôme

Séance 3

- Sensibilisation ludique sur les notions de genre dans le sport : comprendre comment certains stéréotypes de genre persistent dans le sport et ses représentations dans les médias
- Poursuite de réalisation : mises en scène et prises de vue autour de la thématique de la féminité et de la masculinité
- Pendant les travaux pratiques : introduction des notions de réalité, fiction, regard subjectif, « regard féminin », « regard masculin »

Séance 4

- Sensibilisation sur les représentations des métiers et carrières professionnels dans les médias (téléfilms, polars, pub, cinéma)
- Visionnage d'extraits de films et d'un court-métrage qui présentent des filles et des garçons qui s'engagent dans des voies professionnelles considérées atypiques et analyse des images d'après la méthodologie apprise
- Discussion à partir d'un catalogue de questions sur la place des filles dans l'espace public et dans le monde professionnel
- Visionnage des réalisations des élèves
- Bilan final

Modalités pratiques :

Niveaux de classe : De la 6ème à la 3ème

Disciplines concernées : Enseignement moral et civique (EMC), Français, Arts plastiques, Sciences, Histoire Géographie, Education physique et sportive (EPS)

Durée de l'action : 4 séances de 2 heures rapprochées (1 par semaine ou par quinzaine)

Nombre de classes par action : 1 classe (30 élèves maximum)

Nom, nombre et qualités des intervenants : 1 intervenante pour la 1° et la 4° séance et 2 intervenantes pour la 2° et la 3° séance (réalisations par sous-groupes) : Gesa Matthies, réalisatrice, monteuse et médiatrice culturelle et Caroline de Sousa, cheffe-opératrice et intervenante artistique

Contraintes :

Possibilité de réunion de préparation en amont avec l'enseignant concerné.

Logistique et matériel à prévoir sur place par l'établissement scolaire : Salle équipée pour la projection (rideaux pour l'obscurcir).

Matériel pédagogique fourni par l'association (ordinateur, vidéoprojecteur, caméra et appareil photo).

Proposition d'adaptation en cas de crise sanitaire :

Afin de tenir compte de l'évolution de la situation sanitaire susceptible d'interdire temporairement l'intervention en présentiel au sein du collège, nous proposons une variante adaptée de ce déroulé avec les mêmes documents. Dans ce cas, nous privilégierions le travail en binôme avec des grilles d'analyses. Au lieu d'exercices pratiques de prises de vue et de mise en scènes, les élèves réaliseraient des montages et des collages à l'aide de consignes données à distance.

Liens utiles :

- <http://www.centre-simone-de-beauvoir.com>

Remboursements de transports : Non

Collège au cinéma

Les Ecrans du Sud

68 rue Saint Jacques
13006 - Marseille

Contact(s) : Céline Berthod

Tél. : 04 13 41 57 90

Courriel : cberthod@lesecransdusud.fr

Site : seances-speciales.fr

Contenu :

Collège au cinéma est un dispositif de sensibilisation des jeunes à l'art cinématographique mis en place par les ministères chargés de la Culture et de l'Education, en partenariat avec les collectivités territoriales et les professionnels du cinéma (exploitants de salles, distributeurs de films). De la 6^e à la 3^e, Collège au cinéma propose aux élèves de découvrir des oeuvres cinématographiques lors de projections organisées spécialement à leur intention dans les salles de cinéma et de se constituer ainsi, grâce au travail pédagogique d'accompagnement conduit par les enseignants et les partenaires culturels, les bases d'une culture cinématographique.

Le dispositif est un parcours cinématographique en trois films ; afin d'explorer le cinéma d'hier et d'aujourd'hui, le cinéma dans toute sa diversité.

Les partenaires de Collège au cinéma ambitionnent :

- de former le goût et susciter la curiosité de l'élève spectateur par la découverte d'oeuvres cinématographiques en salle dans leur format d'origine, notamment en version originale ;
- d'offrir, dans le cadre du partenariat entre les ministères concernés et les collectivités territoriales, des prolongements pédagogiques et des formations ;
- de faciliter sur l'ensemble du territoire, l'accès du plus grand nombre d'élèves à la culture cinématographique ;
- de participer au développement d'une pratique culturelle de qualité en favorisant le développement de liens réguliers entre les jeunes et les salles de cinéma ;
- d'offrir aux enseignants une activité complémentaire leur permettant de développer ou d'approfondir des objectifs de référence inscrits dans les programmes.

Chaque année, la sélection des films est établie par un comité de pilotage départemental à partir d'une liste nationale (99 films en 2021-2022) établie par le Centre national du cinéma et de l'image animée.

Pour l'année scolaire 2022-2023, six films sont proposés aux collèges. Les établissements choisissent trois films parmi les six titres. Ils peuvent faire une programmation commune à toutes les classes ou par niveau de classe ; 6e/5e et 4e/3e.

Alamar de Pedro Gonzales-Rubio (Mexique - 2010)

Brendan et le secret de Kells de Tomm Moore et Nora Twomey (Canada, Irlande, Luxembourg - 2008)

Le ciel est à vous de Jean Gremillon (France - 1944)

Jeune Juliette de Anne Emond (Canada - 2019)

La Pivellina de Tizza Covi et Rainer Frimmel (Autriche-Italie - 2009)

Rocks de Sarah Gavron (Grande-Bretagne - 2019)

Déroulement :

Les enseignants ont la possibilité de visionner l'ensemble des films du programme avant les séances avec leurs élèves au cours d'une journée de prévisionnement organisée en juin et d'une journée de formation en octobre sur les deux

derniers films du programme.

Tout au long de l'année, ils peuvent aussi emprunter les DVD des films à la coordination.

Le Centre National de la Cinématographie et de l'Image animée édite pour chaque film des documents pédagogiques à leur intention et pour les élèves ainsi qu'une affiche pour chaque classe.

Une formation Collège au cinéma est aussi organisée en partenariat avec la DAAC, chaque année. Elle ambitionne d'aborder des questions diverses comme l'oeuvre d'un cinéaste, une thématique ou encore des pistes pédagogiques pour aborder le cinéma en classe.

Modalités pratiques :

Le niveau de classe concerné : de la 6ème à la 3ème

Les enseignements concernés : L'équipe éducative en général

Les modalités de l'action : trois projections annuelles en salle de cinéma (une par trimestre)

Le nombre de classes par action: 1

Le nombre, le nom et la qualité des intervenants : Une coordinatrice : Céline BERTHOD

Deux intervenantes dans les classes : Francine CADET et Faustine MATHERON

Liens utiles :

- <http://www.centre-simone-de-beauvoir.com>

Remboursements de transports : Réel

Du pinceau au pixel

Image Clé

35 bis rue de la Bibliothèque
13001 - Marseille

Contact(s) : Pauliina SALMINEN

Tél. : 06 63 89 09 99

Courriel : contact.imagecle@gmail.com

Site : <https://www.imagecle.info>

Contenu :

Pourquoi s'arrête-t-on devant une publicité ou fixe-t-on une photographie sur les réseaux sociaux ? Certaines images ont le pouvoir de nous interpeller plus que d'autres, indépendamment de leur sujet. La couleur, la composition, la lumière... Ce sont les mêmes codes visuels qui s'affinent et s'utilisent depuis des siècles !

Cette action propose ainsi de comprendre les images d'aujourd'hui à partir de l'histoire de l'art de manière ludique et active. Les élèves sont invités à explorer et mettre en relation différentes situations, époques et contextes historiques, à partir d'analyses d'oeuvres et d'une initiation aux pratiques numériques (photographie et vidéo).

Dans un premier temps, par le biais de jeux collectifs d'analyse, les élèves découvrent un corpus composé de tableaux de maîtres et de photographies contemporaines explorant des thématiques similaires. Ils découvrent ainsi que des problématiques identiques peuvent advenir à des siècles et des kilomètres d'intervalle, et que les artistes s'influencent les uns les autres tout au long de l'histoire de l'art. Le corpus s'adapte en fonction du programme de l'enseignant et des potentielles thématiques qu'il souhaiterait aborder.

Dans un second temps, les élèves sont initiés à la pratique d'images numériques, par le biais d'exercices de prise de vue autour de notions clés telles que la perspective, la profondeur de champ, le point de vue ou le cadrage. Ils réfléchissent ensuite en petits groupes à une manière cohérente de réinterpréter dans leur contexte actuel une des oeuvres étudiées. Le but est d'en réaliser une réécriture en image numérique (photo ou vidéo) actualisée à leur échelle. Nous les guidons afin qu'ils envisagent et décident des éléments de mise en scène à employer pour rendre compte de l'histoire qu'ils souhaitent raconter. Ils déterminent ainsi le propos qu'ils veulent mettre en avant, ainsi que le cadrage et le point de vue à adopter sur la scène pour rappeler l'oeuvre originale. Ils définissent le rôle de chaque membre de l'équipe et listent les accessoires et le décor dont ils auront besoin.

Nous les accompagnons dans la réalisation collective de leurs réécritures photographiques. Un temps d'échange final est prévu pour discuter ensemble des notions abordées lors de l'action et de leurs ressentis sur l'histoire de l'art et le monde d'aujourd'hui.

Hors temps scolaire, nous réalisons une sélection des images réalisées par les élèves et nous faisons un travail de postproduction afin de les valoriser. Elles sont ensuite envoyées aux professeurs pour qu'ils puissent les diffuser aux élèves et/ou les utiliser comme support pour poursuivre le travail initié.

Déroulement :

Séance 1 :

Introduction et discussion avec les élèves sur leur rapport à l'art et aux images numériques Présentation d'un corpus de tableaux de 'maîtres' et de photographies contemporaines Jeux d'analyse d'image pour établir des liens entre les différentes oeuvres du corpus proposé Définition du vocabulaire et des notions techniques essentielles Exercices de prise de vue mettant en pratique les notions abordées précédemment Réflexion collective dans le but de réaliser des mises en scènes qui fonctionnent comme des réécritures photographiques des oeuvres étudiées

Séance 2 :

Visionnage des images réalisées en séance 1 et discussion, afin de valoriser ce qui fonctionne et d'améliorer ce qui a moins fonctionné. Réalisation des mises en scènes imaginées en séance 1. Chaque groupe met en pratique les connaissances acquises et les choix déterminés afin de réaliser sa version de l'oeuvre étudiée. Bilan collectif sur le ressenti des élèves par rapport à l'histoire de l'art, aux connaissances abordées et à leur vision du monde actuel.

Modalités pratiques :

Les niveaux des classes : tous niveaux de la 6ème à la 3ème y compris SEGPA et ULIS

Les enseignants concernés : Toutes disciplines, et notamment : Arts plastiques, Histoire/Géographie, Technologie, Sciences, ...

Les modalités de l'action

La durée : 2 séances de 2 heures

Le nombre de classes par action : 1 (30 élèves maximum)

Le nombre, le nom et la qualité des intervenants

2 intervenants de l'équipe Image Clé : artiste et médiateur culturel

Contraintes :

Matériel fourni par l'association Image clé pour les ateliers :

5 appareils photo 1 vidéoprojecteur et ordinateur Adaptation en cas d'impossibilité de réalisation en présentiel

Nous pouvons adapter l'action en réalisant les séances via des capsules-vidéos réalisées par l'association et les intervenants et envoyées comme support pédagogique au professeur pour la réalisation de chaque séance. Ces vidéos proposent d'une part des analyses théoriques de certaines oeuvres et images découvertes, mais aussi des exercices pratiques à réaliser en classe.

Tout au long de l'action, les travaux effectués avec les élèves sont envoyés via l'enseignant aux intervenants, qui réalisent à nouveau des retours via de courtes vidéos.

Un déroulé pédagogique est remis à l'enseignant comme guide dans la mise en oeuvre de l'action. Il est accompagné par l'association tout au long de l'action pour la réalisation à distance. L'association remet également à l'enseignant comme supports complémentaires un corpus d'images à découvrir avec les élèves ainsi qu'une méthodologie d'analyse d'image sous forme d'un dossier pdf.

Liens utiles :

- <http://www.centre-simone-de-beauvoir.com>

Remboursements de transports : Non

DYSTOPIA La dystopie dans la littérature : regarder le monde, la fiction pour interroger le réel

COLLECTIF COCOTTE MINUTE

MVA - 140 Allée Robert Govi - Les défensions

13400 - AUBAGNE

Contact(s) : Cécile Quaranta, Alexandre Lucchino

Tél. : 06 15 15 82 01

Portable : 06 89 85 04 77

Courriel : collectifcocotteminute@gmail.com

Site : <http://cocotteminute.wix.com/cocotteminute>

Contenu :

Une dystopie est une forme de récit de fiction se déroulant dans une société imaginaire sombre visant à en dénoncer les défauts.

Corpus de textes

1984 de Georges Orwell

Le meilleur des mondes d'Aldous Huxley

Fahrenheit 451 de Ray Bradbury

Le passeur de Lois Lowry

Comprendre comment se met en place un processus de création vidéo à partir d'un roman. Initiation à la pratique créative et construction d'un regard de spectateur averti et attentif.

L'atelier propose d'explorer les questions, les outils, la méthodologie propre à l'adaptation d'un texte littéraire en vidéo. Nous proposons pour ces séances de travailler autour d'un corpus d'extraits de roman du genre anticipation dystopique.

Cet atelier alterne des phases théoriques et pratiques avec le souci de conserver un aspect ludique. Il s'agit de se confronter à la création et à l'écriture vidéo.

Nous voulons que les participants comprennent que la vidéo est un langage, et qu'une image est toujours et avant tout une histoire racontée par un auteur. Réaliser une image c'est aussi tenir un discours.

Pour transmettre cette notion, de nombreux aller-retour entre écriture littéraire et écriture visuelle seront effectués. Il s'agit de faire prendre conscience aux élèves que l'adaptation d'une oeuvre contient aussi une part d'écriture personnelle. La réalisation d'une vidéo (écriture, prise de vue, choix de montage) permet également de rendre visible la multiplicité des points de vue sur un même objet.

Objectifs de l'action

Adapter un texte littéraire pour écrire un récit visuel personnel

Se confronter à la parole d'un auteur, sa sensibilité pour produire un oeuvre

S'interroger sur la société par le prisme de la littérature de genre dystopique et de la pratique artistique

Comprendre le rôle, la fonction et la portée d'un récit visuel

Mettre en oeuvre un processus de création vidéo à partir d'un roman

Construire un regard averti de spectateur et de citoyen

Interpréter à partir d'un texte

Compétences travaillées

- Être capable de relier une oeuvre littéraire et une oeuvre cinématographique

- Mobiliser une dynamique de travail collective, argumenter dans un projet créatif

- Créer une oeuvre personnelle

- Interpréter (travail d'acteur.trice sur les émotions)
- Adapter un langage littéraire en un langage cinématographique

Déroulement :

Chaque classe choisit 1 extrait du corpus du livre. Elle le communique en amont aux intervenants afin de préparer les séances. Les élèves travailleront par groupes.

Première séance (2 heures)

Créer un récit / S'initier à une écriture filmique personnelle :

Initiation au langage cinématographique en s'appuyant sur des extraits de films Comprendre l'intention de l'auteur, son univers, sa langue, sa sonorité. Interprétation du texte : réflexion sur le passage du langage littéraire au langage cinématographique Travail d'écriture autour de l'extrait choisi :

- passage d'un langage narratif littéraire à un langage narratif visuel
- extraire du texte tout ce qui est de l'ordre du sensible, du visuel, du poétique
- interpréter ces éléments et les mettre en concordance librement pour en donner sa propre traduction visuelle
- écriture simplifiée des séquences

Entre les 2 séances : Les élèves effectueront les repérage/recherche des décors au sein du collège

Deuxième séance (3 heures) :

Tournage avec moyen léger des séquences.

Entre les 2 séances : les intervenants effectueront le montage des séquences

Troisième séance (1 heure) :

Visionnage du montage des vidéos et discussion sur les différents points de vue, bilan.

Modalités pratiques :

LE NIVEAU DE CLASSE CONCERNE : 5ème, 4ème, 3ème, SEGPA

LES ENSEIGNEMENTS CONCERNES : Français, arts plastiques, documentaliste, svt, compétences croisées

LES MODALITES DE L'ACTION : 6 heures

Première séance : 2 heures

Deuxième séance : 3 heures

Troisième séance : 1 heure

LE NOMBRE DE CLASSES PAR ACTION : 1 classe

LE NOMBRE, LE NOM ET LA QUALITE DES INTERVENANTS : 2

Magali Dusartel comédienne, metteur en scène, et Michael Curet, réalisateur

OU

Cécile Quaranta et Alexandre Lucchino, metteurs en scène et vidéastes.

RESPONSABLES : Cécile Quaranta et Alexandre Lucchino du Collectif Cocotte Minute effectueront le travail de préparation en amont et de coordination de l'action.

Contraintes :

Deux salles dont une pouvant être obscurcie. (muni d'un écran et un vidéo projecteur).

Le vidéo projecteur peut être fourni par le collectif.

Liens utiles :

- <http://www.centre-simone-de-beauvoir.com>

Remboursements de transports : Non

Ex-Libris

Agent Troublant

7 rue pastoret,
13006 - Marseille

Contact(s) : Manon Strubel / Marion Jeudy

Tél. : 06 59 96 30 16

Portable : 06 30 00 12 56

Courriel : agenttroublant@gmail.com

Contenu :

Le projet d'intervention « Ex-libris » consiste à mener des actions auprès de collégiens de sensibilisation de l'objet livre par la découverte des anciens procédés d'édition.

Ce cycle est une proposition de Marion Jeudy, membre de l'association Agent Troublant et artiste plasticienne spécialisée dans les techniques d'impression (sérigraphie, eaux-fortes, monotype, linogravure, gravure sur bois...).

Il sera proposé aux élèves durant ces ateliers de lier une découverte d'un pan de l'histoire de l'édition à une pratique artistique. En effet, les manuscrits enluminés du Moyen-Âge portaient la liste de leurs propriétaires successifs, il s'agissait d'ex-libris rédigés à la main, souvent richement ornés et armoriés. La naissance et la diffusion de l'imprimerie au XVe siècle permettent de fabriquer l'ex-libris à un plus grand nombre. La technique passe alors par la Suisse puis arrive en France au début du XVIe siècle. Les Ex-libris ont connu un nouvel essor au XIXe siècle, alors que la diffusion du livre s'amplifie fortement avec l'industrialisation de la production de papier et de développement de la bibliophilie. Durant ces séances ils découvriront, réaliseront un ex-libris et ils seront initiés à la technique de la linogravure.

Ces ateliers seront menés par Marion Jeudy et Lou Gravez, également artiste plasticienne, ils initieront chaque cycle par une présentation de ce que sont les Ex-Libris et les enluminures avec une présentation d'images d'archive. Cette première séance sera suivie de trois séances de mise en pratique des différentes étapes de la création d'un ex-libris, conception de l'image, gravure, impression. À la fin, chaque élève possédera plusieurs images ainsi que le tampon Ex-libris qu'ils pourront utiliser à loisir.

Déroulement :

L'ensemble de l'action se déroule au collège et chaque séance dure 2h. Il faudra prévoir avant chaque cours un petit temps d'installation.

Phase 1 : Rencontre avec l'équipe pédagogique, les deux intervenant.es discutent du projet avec le ou les enseignant.es.

Phase 2 : Rencontre et présentation du projet aux élèves.
2 intervenant.es / 1 séance

Cette première séance servira à la présentation du projet par les deux artistes aux élèves. Cet atelier sera basé sur la présentation de ce que sont la linogravure, les Ex libris et les enluminures. En effet, Le terme d'Ex-libris, vient du latin ex libris meis (signifiant « faisant partie de mes livres »), et désigne une inscription ou une vignette ajoutée à l'intérieur d'un livre, par laquelle le propriétaire marque sa possession. L'ex-libris peut prendre une forme unique et manuscrite mais est plus communément visible sous la forme d'un tampon ou d'un cachet. Celui-ci, traditionnellement gravé, peut mentionner éventuellement le nom du propriétaire, sa devise ou divers symboles et motifs de son choix. Il s'agit donc d'une gravure personnalisée que le propriétaire colle sur le contre-plat (intérieur de la couverture) ou sur la page de garde de ses livres, comme marque d'appartenance.

Une démonstration sera proposée aux élèves.

Phase 3 : Fabrication de l'image, réflexion autour de ce qu'ils souhaitent représenter.

2 intervenant.es / 1 séance

Cette séance sera consacrée à la création d'une image, il sera demandé aux élèves de fabriquer une image qui les représente et les caractérise. Ils devront faire preuve d'imagination puis de synthèse afin de retranscrire leurs personnalités en une image symbolique forte.

Phase 4 : Préparation du dessin puis réalisation de la plaque de linogravure.

2 intervenant.es / 1 séance

Lors de cette séance les élèves concevront le passage d'une image crayonnée qu'ils auront fait précédemment en une plaque de linogravure. Ils seront initiés à cette technique : écrire en négatif, penser aux jeux de composition entre les pleins (noir) et les vides (réserve).

Phase 5 : Encre et impression manuelle de la plaque puis restitution avec les autres participants.

2 intervenant.es / 1 séance (prévoir un temps d'installation)

Lors de cette dernière séance, les collégiens imprimeront leurs tampons manuellement puis seront invités à les présenter chacun.es au reste de la classe. À la fin, chaque élève possédera plusieurs images ainsi que le tampon Ex-libris qu'ils pourront utiliser à loisir.

Modalités pratiques :

Le niveau de classe concerné : de la 6ème à la 3ème

Les enseignements concernés : professeurs d'art plastique, de français, d'histoire-géographie ou tout autre professeur curieux et motivé

Les modalités de l'action : 5 séances de 2h

Le nombre de classes par action: 1 classe par action

Les modalités techniques et logistiques : Un vidéoprojecteur

Liens utiles :

- <http://www.centre-simone-de-beauvoir.com>

Remboursements de transports : Non

Images numériques et multiples

Image Clé

35 bis rue de la Bibliothèque
13001 - Marseille

Contact(s) : Pauliina SALMINEN

Tél. : 06 63 89 09 99

Courriel : contact.imagecle@gmail.com

Site : <https://www.imagecle.info>

Contenu :

Avons-nous la même utilisation d'internet? Quelles images regarde-t-on sur internet, comment et pourquoi ? En posant ces questions, les élèves participants sont amenés à se questionner sur leur utilisation des images numériques et d'internet. Une réflexion est menée sur l'aspect global et/ou local des images, sur l'étendue de leur diffusion et leur sens. Les notions de droit à l'image ainsi que la visibilité de ce que nous publions sur internet sont également abordées.

Dans cette action les élèves réalisent des recherches d'images sur internet et se servent des applications courantes comme Google Maps. Ils les analysent et classent afin de développer un esprit critique et analyse de sources. Ils apprennent à utiliser le logiciel PhotoFiltre et emploient les images médiatiques circulant sur internet afin d'en réaliser leur propre création plastique et ainsi se les approprier.

Dans un premier temps, nous présentons les travaux d'artistes utilisant la répétition et la multiplicité d'images présentes sur internet. Ces oeuvres qui transforment les images en matériaux de création permettent de dégager des regards critiques et réflexifs sur les images numériques.

Afin d'expérimenter par eux-même les compositions via une accumulation d'images, les élèves sont amenés à réaliser une création sur PhotoFiltre à partir d'une sélection d'images similaires, pour composer un tableau d'images sérielles. Les élèves réalisent individuellement des recherches à partir de mots-clés de leur choix, analysent les résultats puis réalisent une sélection d'images en fonction de critères comme le cadrage, les couleurs dominantes, le sujet présenté, etc. En découle une réflexion sur les images choisies : qui les a réalisées ? Qui les regarde?

Après l'approfondissement des connaissances de retouche photographique, la dernière séance est consacrée à la découverte de références qui utilisent différents outils de navigation et cartographie numériques, qui ont développé d'autres manières de se rapporter au monde et ses images, notamment via les logiciels google map et google earth. Après avoir analysé et discuté d'oeuvres comme celles de Caroline Delieutraz et Andreas Rutkauskas, les élèves créent des paysages imaginaires constitués de paysages trouvés sur Google Maps de plusieurs endroits dans le monde.

Un temps collectif final est réservé afin de visionner et analyser ensemble les réalisations artistiques effectuées par les élèves.. Ce temps final permet également de faire un bilan et un retour critique sur les apprentissages et avis des élèves sur l'action.

Déroulement :

Séance 1 :

présentation du projet et des travaux d'artistes sur des images trouvés sur le web, analyse et débat choix d'un mot clé, recherche des images multiples sur le web. création d'une 'accumulation' d'images à partir de ces images collectées échanges autour des éléments choisis.

Séance 2 :

visionnage des travaux d'accumulation finalisés. découverte d'autres oeuvres d'art travaillant sur la multiplicité d'images découverte des outils de retouche photographique sur Photofiltre création d'une image abstraite par

transformation d'images figuratives

Séance 3 :

suite des réalisations par accumulation et transformation des images introduction à l'utilisation artistique de logiciels de navigation virtuelle via la découverte d'un corpus d'oeuvres création individuelle d'un paysage imaginaire numérique

Séance 4 :

finalisation des travaux individuels visionnage des différentes créations numériques réalisées explication des retouches effectuées si nécessaire. temps de retour autour de l'expérience vécue par les élèves.

Modalités pratiques :

Les niveaux des classes (6e à 3e)

tous niveaux de la 6ème à la 3ème y compris SEGPA et ULIS (le projet peut être adapté au besoin)

Les enseignants concernés :

Arts plastiques, Histoire/Géographie, Technologie, Français...

Les modalités de l'action

La durée (si plusieurs séances, préciser le nombre et la durée de chacune)

4 séances de 2 heures

Le nombre de classes par action

1 (30 élèves maximum)

Le nombre, le nom et la qualité des intervenants

2 intervenants de l'équipe Image Clé : artiste et médiateur culturel

Contraintes :

Matériel fourni par l'association Image clé pour les ateliers :

vidéoprojecteur ordinateur

Matériel nécessaire :

1 ordinateur par élève connexion internet et logiciel de montage photo sur chaque poste Adaptation en cas d'impossibilité de réalisation en présentiel

Nous pouvons adapter l'action en réalisant les séances via des capsules-vidéos réalisées par l'association et les intervenants et envoyées comme support pédagogique au professeur pour la réalisation de chaque séance. Ces vidéos proposent d'une part des analyses théoriques de certaines oeuvres et images découvertes, mais aussi des exercices pratiques à réaliser en classe.

Tout au long de l'action, les travaux effectués avec les élèves sont envoyés via l'enseignant aux intervenants, qui réalisent à nouveau des retours via de courtes vidéos.

Un déroulé pédagogique est remis à l'enseignant comme guide dans la mise en oeuvre de l'action. Il est accompagné par l'association tout au long de l'action pour la réalisation à distance. L'association remet également à l'enseignant comme supports complémentaires un corpus d'images à découvrir avec les élèves ainsi qu'une méthodologie d'analyse d'image sous forme d'un dossier pdf.

Liens utiles :

- <http://www.centre-simone-de-beauvoir.com>

Remboursements de transports : Non

Imprimez, partez !

Espace 10mil

69 rue Goudard
13005 - Marseille

Contact(s) : Manon Hachad

Tél. : 07-67-89-87-32

Courriel : espace10mil@gmail.com

Site : www.espace10mil.com

Contenu :

Imprimez, partez ! est une action éducative ayant pour but la sensibilisation à la technique d'impression de la sérigraphie par la réalisation d'un fanzine commun. Les thématiques traitées sont déclinables pour tous les types d'enseignements.

Dans une démarche de valorisation du langage par les mots et l'image, Imprimez, partez ! s'appuie sur la sérigraphie pour accompagner les jeunes dans leur épanouissement d'expression artistique. Cette technique d'impression artisanale très ancienne permet la reproduction d'une image de façon simple et ludique. La forme du fanzine (qui prend ses origines dans la culture underground) est accessible et simple à créer car peu coûteuse. Libre d'expression, c'est un médium qui favorise la réflexion sur notre place au sein des espaces que nous habitons : notre société d'abord, mais aussi nos villes, nos établissements scolaires, nos espaces publics, etc.

Dans un premier temps, Imprimez, partez ! propose aux jeunes de formuler une chose qu'ils et elles aimeraient voir se réaliser dans leur vie. Ce souhait sera à retranscrire en une image, par le dessin et/ou par les mots. Après avoir élaboré leur image, les jeunes seront initiés aux bases de la technique de la sérigraphie et imprimeront chacun leur tour plusieurs exemplaires du fanzine qui prendra la forme d'un petit journal plié en deux. Un corpus visuel composé de fanzines originaux et de reproduction de pages de fanzines sera proposé aux élèves afin de saisir la dynamique formelle de ce mode d'expression. Cet atelier est une invitation à la réflexion sur des thématiques contemporaines telles que notre rapport à notre planète, notre rapport aux autres, nos modes de vie, notre place dans la société, etc.

Au-delà de la dimension technique de l'atelier, la réalisation de ce fanzine implique les voix de plusieurs élèves d'un même établissement scolaire sur des thématiques qui leur sont communes. Cette façon d'utiliser le témoignage comme une forme de construction du souvenir et de participation à un récit commun est importante puisqu'elle complète l'histoire depuis l'individu à propos de situations vécues. Mises côte à côte, les images des élèves dessinent une réalité commune, elles font apparaître des similitudes et des différences, elles créent leurs propres conclusions et leurs propres évidences.

Déroulement :

L'action se déroule en deux séances de 2h, nécessairement sur deux journées différentes (en sérigraphie, la révélation des images nécessite un long temps de séchage).

Première séance :

- Présentation du projet à la classe et présentation de chacun des élèves et des intervenants.
- Moment d'échange sur le format fanzine, les élèves s'approprient l'objet et prennent du temps pour feuilleter les exemplaires présentés.
- Présentation de la sérigraphie et de son fonctionnement (histoire rapide, vocabulaire technique, matériel, gestes et règles de base).
- Temps de réflexion sur le souhait de chacun.

- Temps de création de l'image. L'étape de l'insolation en sérigraphie nécessitant une image noire et opaque, plusieurs moyens d'expression seront proposés : le papier découpé, l'encre de chine, le feutre noir et le fusain.
 - En parallèle au temps de création de l'image, les élèves se succèdent à l'impression de la première couche de la couverture du fanzine (préparée en avance par les intervenants).
 - Ensemble, dessin de l'image de la deuxième couche de la couverture.
 - Finalisation des images de chacun et chacune.
 - Échange et retour sur l'expérience.
- Deuxième séance :
- Découverte des écrans insolés avec les images de chacun et chacune.
 - Préparation du papier et de la table de sérigraphie.
 - Impression des pages du fanzine + de la seconde couche de la couverture.
 - Temps de séchage.
 - Façonnage.
 - Échange final sur le projet.
- Chaque élève repart avec 3 fanzines.

Modalités pratiques :

Les niveaux de classe concernés : De la 6e à la 3e

Les enseignements concernés : L'action est déclinable pour tous les enseignements

Les modalités de l'action : 2 séances de 2h

Le nombre de classes par action: 1 classe à la fois

Le nombre, le nom et la qualité des intervenants : Manon Hachad (graphiste et artiste plasticienne) et Lucas Bonilla (artiste plasticien).

Contraintes :

- Salle de classe commune avec agencement des tables en U.
- Le matériel est fourni (papier et encres incluses).
- Un t-shirt qui ne craint rien est recommandé pour chaque participant/participante.

Liens utiles :

- <http://www.centre-simone-de-beauvoir.com>

Remboursements de transports : Non

Initiation à la prise de vue et à l'analyse d'image

Image Clé

35 bis rue de la Bibliothèque
13001 - Marseille

Contact(s) : Pauliina SALMINEN

Tél. : 06 63 89 09 99

Courriel : contact.imagecle@gmail.com

Site : <https://www.imagecle.info>

Contenu :

Cette action est une séance d'initiation à l'analyse d'image et à la prise de vue photographique. A travers le jeu ludique et pédagogique l'Imanaliz, conçu par notre association, les élèves vont découvrir des images de grands photographes de l'Histoire de la photographie, ils devront retrouver le type de cadrage, de format, de point de vue ou encore de lumière propre à chaque image afin de gagner la partie.

Ce sera ensuite au tour des élèves de réaliser leurs propres images, grâce à un jeu de Défi-Photo, les élèves auront des contraintes de point de vue, de lumière et de cadrage pour réaliser leur photo. Munis d'appareils photo, chaque groupe ira réaliser les images correspondant à leurs cartes.

Cette action permettra à l'élève d'éveiller son regard à la construction plastique des images et de réaliser ses propres photographies avec un regard conscient. Le corpus d'images analysées dans cette action peuvent être adaptées selon le programme des enseignants et les spécificités de leur matière (photographies historiques, photographes de nationalité anglaise, italienne, espagnole, etc...)

Déroulement :

Les élèves jouent en groupe à l'Imanaliz, jeu de plateau d'analyse d'images photographiques créé par l'association. (50min) Les élèves piochent des cartes du jeu Défi-Photo. (15min) Les élèves réalisent des photos de prises de vues correspondant à leurs cartes. (55min)

Modalités pratiques :

Les niveaux des classes (6e à 3e)

tous niveaux de la 6ème à la 3ème y compris SEGPA et ULIS

Les enseignants concernés :

Arts plastiques, Français, Histoire/Géographie, EMC, Technologie, Anglais, Italien, Espagnol, Allemand...

Les modalités de l'action

La durée (si plusieurs séances, préciser le nombre et la durée de chacune)

1 séance de 2 heures

Le nombre de classes par action

1 (30 élèves maximum)

Le nombre, le nom et la qualité des intervenants

2 intervenants de l'équipe Image Clé : artiste et médiateur culturel

Contraintes :

Matériel fourni par l'association Image clé pour les ateliers :

vidéoprojecteur ordinateur 6 sets de jeu Imanaliz 6 sets de jeux DéfiPhoto 6 appareils photo

Adaptation en cas d'impossibilité de réalisation en présentiel

Nous pouvons adapter l'action en réalisant les séances via des capsules-vidéos réalisées par l'association et envoyées comme support pédagogique au professeur. Ces vidéos proposent d'une part des analyses plastiques photographiques mais aussi des exercices pratiques à réaliser chez eux. Un déroulé pédagogique est remis à l'enseignant comme guide dans la mise en oeuvre de l'action. L'association remet également à l'enseignant comme supports complémentaires un corpus d'images à découvrir avec les élèves ainsi qu'une méthodologie d'analyse d'image sous forme d'un dossier pdf.

Liens utiles :

- <http://www.centre-simone-de-beauvoir.com>

Remboursements de transports : Non

INITIATION AU MONTAGE CINÉMATOGRAPHIQUE

Association Films maison

119 Bd Chave
13005 - Marseille

Contact(s) : Gesa Matthies

Tél. : 06 77 14 08 06

Courriel : filmsmaison@free.fr

Site : <https://filmsmaison.wixsite.com/mysite>

Contenu :

La découverte et la pratique de la fabrication d'images sont abordées sous l'angle du montage cinématographique. Il s'agit d'initier les élèves aux principes du montage et par ce biais de les familiariser avec la « grammaire » du cinéma. A travers l'analyse de différentes séquences de films, les élèves vont découvrir comment les images sont montées, agencées avec le son et comment ces deux éléments produisent du sens, créent de l'émotion et organisent la narration. Dans l'atelier, une grande place est donnée à l'expérimentation pratique en groupe. Les élèves vont réaliser des montages de scènes simples et apprendre à sonoriser une séquence de film.

Objectifs

- Permettre aux élèves de se familiariser davantage avec la création cinématographique d'hier et d'aujourd'hui
- développer l'esprit critique des élèves.
- Aiguiser leur curiosité artistique.
- Les sensibiliser aux émotions véhiculées par les images.
- Développer leur culture cinématographique et leur imagination.
- Favoriser leur expression artistique.
- Contribuer à leur apprentissage par la pratique et par l'expérimentation.

Déroulement :

Séance 1

Comprendre la fabrication des images d'une séquence de film

- Visionnage collectif de scènes de films de fiction au montage radicalement différent et comptage des coupes : un extrait de « Les Oiseaux » d'Alfred Hitchcock et le début de « Elephant » de Gus Van Sant
- découverte du montage, repérage des valeurs de plan, familiarisation avec le langage du cinéma et quelques termes techniques

- pratiquer le montage d'une séquence courte à l'aide d'un support papier

Séance 2

Importance du montage comme créateur de sens et d'émotion

- « Expérience Koulechov » ? visionnage et mise en pratique : les élèves tournent leur propre séquence

Effet-Koulechov

- Introduction du logiciel libre Movie Maker et montage des images de l'exercice
- Expliquer la notion de hors-champ et de flashback à l'aide d'un extrait. Exercices de montage d'extraits fournis

Séance 3

Les techniques de découpage et réassemblage

Introduction aux techniques de champ-contrechamp, raccords, faux raccords

- Visionner une séquence avec des faux raccords extraite de « Le déshabillage impossible » de Georges Méliès

- Partie pratique en groupes : réaliser une scène simple de champ-contrechamp et une scène avec des faux raccords
- Visionnage collectif des productions des élèves

Séance 4

Le son

Sensibilisation aux éléments sonores d'un film, le lien entre son et image ainsi que le rôle du son comme créateur de sens

- Partie pratique : travail en binôme : sonoriser une séquence de film à partir de consignes et d'éléments fournis (banque de sons, musiques, bruitages)
- Visionnage des réalisations, présentation par les élèves
- Commentaires et discussion
- Bilan final

Modalités pratiques :

Niveaux de classe : De la 6ème à la 3ème

Disciplines concernées : Français, Arts plastiques, Histoire Géographie, Sciences

Durée de l'action : 4 séances de 2 heures rapprochées (1 par semaine ou par quinzaine)

Nombre de classes par action : 1 classe (30 élèves maximum)

Nom, nombre et qualités des intervenants : 1 intervenante pour la 1° et la 4° séance et 2 intervenantes pour la 2° et la 3° séance (réalisations par sous-groupes) : Gesa Matthies, réalisatrice, monteuse et médiatrice culturelle et Valérie Pelet, artiste plasticienne, réalisatrice et intervenante artistique.

Contraintes :

Possibilité de réunion de préparation en amont avec l'enseignant concerné.

Logistique et matériel à prévoir sur place par l'établissement scolaire : salle équipée de postes d'ordinateurs et équipée pour la projection (rideaux pour l'obscurcir). Installation du logiciel Movie Maker sur les postes d'ordinateur par l'intervenant.

Matériel pédagogique (logiciel libre et vidéoprojecteur) fourni par l'association.

Proposition d'adaptation en cas de crise sanitaire :

Afin de tenir compte de l'évolution de la situation sanitaire susceptible d'interdire temporairement l'intervention en présentiel au sein du collège, nous proposons une variante adaptée de ce déroulé avec les mêmes documents. Dans ce cas, nous privilégierions le travail en binôme avec des grilles d'analyses. Nous ne pourrions pas proposer les d'exercices pratiques de prises de vue et les élèves réaliseraient leurs montages à partir d'extraits de films déjà existants.

Liens utiles :

- <http://www.centre-simone-de-beauvoir.com>

Remboursements de transports : Non

LE JOURNAL D'ANNE FRANK

COLLECTIF COCOTTE MINUTE

MVA - 140 Allée Robert Govi - Les défensions

13400 - AUBAGNE

Contact(s) : Cécile Quaranta, Alexandre Lucchino

Tél. : 06 15 15 82 01

Portable : 06 89 85 04 77

Courriel : collectifcocotteminute@gmail.com

Site : <http://cocotteminute.wix.com/cocotteminute>

Contenu :

LECTURE VIDEO (Spectacle de forme légère) :

Nous avons choisi de transmettre Le journal d'Anne Frank par un dispositif original de lecture à voix haute et de projection de vidéos réalisées à partir du même texte.

Cette histoire, oeuvre de mémoire et de vérité, écrite par cette jeune fille de 13 ans, cachée pendant 2 ans permet de sensibiliser le jeune public à cette période tragique de l'histoire.

Cette lecture vidéo a été conçue comme une initiation originale et dynamique à une oeuvre littéraire importante, mais aussi et surtout comme un moment de transmission de notre devoir de mémoire.

L'âge d'Anne Frank est le même que les publics ciblés. Cela facilite évidemment la compréhension et l'identification. Nous suivons Anne Frank, au cours du journal, et ces mots font coïncider un moment crucial de l'Histoire et ses difficultés d'adolescente.

La forme littéraire du journal offre un accès direct au jeune public et lui donne des clés de compréhension historique qui lui permettront d'appréhender la société actuelle avec ses crispations identitaires et extrémistes.

Lire ce texte devant des citoyens en construction participe à réfléchir, construire le monde de demain en évitant les pièges du repli sur soi. Il est important de faire vivre ce texte pour rester vigilant, conscient et sans concession face aux dérives racistes et antisémites et à toutes les formes de xénophobie.

RENCONTRE BORD PLATEAU

Il s'agit d'un temps privilégié d'échange entre l'équipe artistique et les collégiens à l'issue d'une représentation. Cette rencontre permettra d'approfondir la compréhension de l'oeuvre et d'approcher au plus près le travail de création artistique qui se cache derrière le spectacle.

ATELIER DE PRATIQUE :

JOURNAL VIDEO

Et si Anne Frank avait eu une caméra et non un cahier pour ses 13 ans ?

Partant de cette idée de journal intime filmé, les participants réaliseront des courtes vidéos, filmées face caméra et inspirées du véritable texte. Ces vidéos, sous forme de vlog, permettent de mettre en avant la dimension personnelle, sensible et humaine de ce journal.

Ce travail de sensibilisation par la vidéo est une approche plus intime et personnelle et trouve un écho auprès des collégiens avec des outils qui leur sont familiers. Une entrée différente dans le journal d'Anne Frank qui met aussi l'accent sur l'identification à la jeune fille.

Créativité, respect de l'oeuvre, jeu et sensibilité sont autant de ressources que convoque cet atelier.

Objectifs de l'action

Analyser et ressentir la sensibilité du texte et questionner le rapport au monde de l'auteur

S'interroger sur sa propre sensibilité pour créer une oeuvre vidéo personnelle

Interpréter à partir d'un texte

- Comprendre par la pratique artistique les enjeux du monde et d'une période en particulier
- Mettre en oeuvre un processus de création vidéo de forme légère
- Construire un regard de spectateur averti.
- Développer un sens critique
- Compétences travaillées de l'action
- Ecriture : adapter et relier une oeuvre littéraire à une création artistique vidéo personnelle.
- Argumentation : échange et partage à partir d'un sujet artistique.
- Créativité : créer une oeuvre personnelle.
- Interprétation : travail sur les émotions.

Déroulement :

LECTURE VIDEO (Spectacle de forme légère) :

La complémentarité de la vidéo et de la lecture à voix haute en direct, permet de rendre la richesse et l'intimité de ce texte. Le dispositif scénographique est simple et épuré. Un cadre intimiste, un écran pour ce texte puissant et sensible. Cet équilibre entre image et parole lue donne ainsi toute sa force au texte.

Lecture

Nous avons choisi des extraits de moments dynamiques, physiques et enjoués.

Des phrases rythmées, l'évocation des souvenirs du passé, des mots d'amour, des anecdotes et de l'humour aussi...

Un travail est effectué sur les sonorités, le rythme, la proximité entre le public et le lecteur afin de favoriser une immersion sensible et d'accompagner la vidéo en distillant la parole à des moments clés. L'objectif est de retranscrire par la lecture en direct l'aspect intime de la forme littéraire du journal.

Vidéo

L'adaptation vidéo se concentre sur l'extérieur, l'imaginaire développé par la fillette pendant ce confinement forcé. La vidéo explore ses rêves, ses angoisses, ses craintes... L'image permet aussi des plans serrés pour être plus proche d'Anne Frank et partager ses émotions. Ces images révèlent le sensible et le non-dit, le hors champ. La vidéo lit entre les lignes du journal intime pour nous dévoiler ce qui se joue intimement. Des images de paysages en mouvement sans acteurs seront aussi diffusées pour créer un écran propice à une mise en valeur de la lecture. La vidéo est ici surtout sensible et poétique.

RENCONTRE BORD PLATEAU

A l'issue de la représentation, discussion, questions-réponses autour de l'oeuvre et du processus de création artistique de la lecture vidéo (spectacle de forme légère). La rencontre se déroule dans le même espace que la représentation.

ATELIER DE PRATIQUE : JOURNAL VIDEO

Règle du jeu

A partir de l'extrait choisi par le groupe en amont (extraits fournis par le collectif) pour le tournage, travailler ici sur une autre interprétation de cet extrait.

Choisir la sensation générale de l'extrait (verbe, émotion, action...) pour en faire une interprétation dans un geste filmique simple, sans contrainte technique et d'une durée de 30".

Avec un Ipad, un téléphone ou une caméra et par groupe de 2 :

- Se filmer face caméra (une réaction, une émotion...) de l'extrait ou d'un passage de l'extrait (au choix) OU
- filmer une interprétation libre de l'extrait ou d'un passage de l'extrait.

Déroulé

- Initiation rapide au langage et notion cinématographique (plan, axe, valeurs...)
- Ecriture, improvisation et interprétation autour du texte (initiation au jeu face caméra.)
- Tournage des journaux vidéos avec moyen léger et enregistrement audio simultané du texte par les participants (par binôme)

A l'issue des séances les images seront montées pour constituer un court film transmis aux participants.

Modalités pratiques :

LE NIVEAU DE CLASSE CONCERNE : De la 6ème à la 3ème (les extraits seront adaptés en fonction du niveau de la classe)

LES ENSEIGNEMENTS CONCERNES : Français, arts plastiques, histoire, CDI, compétences croisées

LES MODALITES DE L'ACTION : 5 heures comprenant

LECTURE VIDEO Durée : 40 minutes (2 classes)

RENCONTRE BORD PLATEAU Discussion, questions-réponses autour du processus de création artistique du spectacle et de l'oeuvre à l'issue de la représentation. Durée : 20 minutes (2 classes)

ATELIER JOURNAL VIDEO Et si Anne Frank avait eu une caméra et non un cahier pour ses 13 ans? ? Durée : 4 heures (2 heures/classe)

LE NOMBRE DE CLASSES PAR ACTION : 2 classes

LE NOMBRE, LE NOM ET LA QUALITE DES INTERVENANTS :

LECTURE VIDEO et RENCONTRE BORD PLATEAU : 3 intervenants

Magali Dusartel, Cécile Quaranta et Alexandre Lucchino

ATELIER JOURNAL VIDEO : 2 intervenants

Magali Dusartel comédienne, metteur en scène, et Michael Curet, réalisateur

OU Cécile Quaranta et Alexandre Lucchino, metteurs en scène et vidéastes.

RESPONSABLES : Cécile Quaranta et Alexandre Lucchino du Collectif Cocotte Minute effectueront le travail de préparation et de coordination de l'action

Contraintes :

LECTURE VIDEO

Fourni par le collectif : 1 vidéoprojecteur, 1 pico projecteur, 1 ordinateur, système diffusion son, lampes autonomes (type lampe de poche), rétroprojecteur.

Forme légère et autonome

A fournir par la structure d'accueil : salle pouvant être obscurcie avec au moins 1 mur blanc (support de projection vidéo) et une salle «loge».

Prévoir un temps de présence de l'équipe dans la salle en amont ainsi qu'un petit temps de démontage/rangement à l'issue de la lecture.

ATELIER JOURNAL VIDEO

1 salle pouvant être obscurcie muni d'un écran et si possible d'un vidéoprojecteur ainsi qu'un système de sonorisation (nous pouvons fournir ce matériel si nécessaire)

Prévoir un temps d'installation dans la salle.

Liens utiles :

- <http://www.centre-simone-de-beauvoir.com>

Remboursements de transports : Non

Le Sens des Images

Les Ateliers de l'image / Centre Photographique Marseille

2 rue Vincent Leblanc

13002 - Marseille

Contact(s) : Jane Le Barzic

Tél. : 04-91-90-46-76

Portable : 06 51 44 70 09

Courriel : mediation@centrefotomarseille.fr

Site : <http://www.centrefotomarseille.fr>

Contenu :

« Il n'y a pas de meilleure éducation à l'image que par la photographie ... » Serge Tisseron

Les images, omniprésentes, guident de plus en plus notre façon de percevoir le monde, notre manière de communiquer, de recevoir de l'information, voire notre capacité à vivre nos émotions.

Ces images occupent aujourd'hui une place centrale dans notre société : le monde d'aujourd'hui est celui des images et il faut d'urgence apprendre à les lire. Dans le même temps, la photographie a révolutionné ses métiers, ses pratiques, ses supports, et même ses utilisateurs. Pourtant dans leur grande majorité, les images que nous produisons n'ont que très peu évolué. La photographie aujourd'hui, de plus en plus présente, a toujours autant besoin d'explications.

Le Sens des Images est un programme de médiation et de sensibilisation aux différentes pratiques contemporaines de la photographie. Il est articulé autour de deux axes :

Photographies et Médias / Arts et photographie

Le programme s'inscrit dans la logique des actions menées par Les Ateliers de l'Image : agir sur plusieurs niveaux, prendre en compte les environnements et les contextes, éduquer, présenter l'art d'aujourd'hui, mettre en place des outils, connaître les enjeux, travailler les formes, créer des liens, donner du sens... Il a aussi pour but de faire découvrir aux jeunes adolescents la joie et le plaisir que peut procurer la création d'images photographiques. De leur montrer qu'il n'existe pas un type d'images toutes prêtes à être regardées et consommées, mais qu'il existe des moyens pour arriver à en produire des plus riches et des plus intéressantes.

1. Photographies-Médias

Les médias visuels sont la porte d'accès au monde pour les collégiens. Comment décryptent-ils les images ? Comment analysent-ils la véracité des photographies ?

Le projet permettra aux élèves de s'approprier le langage de l'image par la pratique en se confrontant à la construction de l'image. Mise en scène, photomontage, détournement d'images, effets, retouche puis mise en page seront explorés par les élèves pour donner à voir un message implicite ou explicite d'une photographie.

A partir de l'expérience d'un.e photographe/journaliste/vidéaste ? les élèves créeront un support de communication visuelle (page d'information, padlet, une de presse...) en lien avec une problématique du programme choisie avec l'enseignant.e. Analyses de « unes de presse » et observation d'éditions et médias en ligne, analyses de « Fake News », activeront l'esprit critique des jeunes autant que leur créativité pour produire leur propre média visuel.

Mots clés : Réseaux sociaux, pouvoirs de l'image, photomontage, mise en scène, editing.

2. Arts et photographie

Aujourd'hui les passerelles entre les pratiques artistiques sont de plus en plus fréquentes, et la photographie s'exporte de plus en plus vers les pratiques vidéo, le son, et les installations.

Parallèlement le numérique a permis aux photographes d'expérimenter de nouvelles ap-proches visuelles, et de multiplier les possibilités de tirages sur papier et autres supports.

A partir de l'expérience d'un.e artiste confirmé.e, choisi.e avec l'équipe enseignante, les élèves constitueront un dossier d'analyse et de réflexion sur l'art contemporain et la photo-graphie (la forme de ce dossier étant ouverte, papier ou numérique) et devront produire une image, marquante, affirmant un style, du sens, une « démarche ». Pour exprimer leurs expériences individuelles ou collectives.

Mots clés : mémoire familiale ou collective, autoportrait, mise en scène, construction de l'identité, représentation, transmission.

Déroulement :

A la réception des dossiers, le Centre Photographique Marseille identifie les intervenants qui s'inscriront dans les thèmes projetés par les enseignants. Le CPM met en contact les intervenants et les enseignants.

Au préalable de la mise en oeuvre des ateliers, enseignants et intervenants se concertent pour affiner le projet en fonction des attentes et objectifs.

Le Sens des Images s'articule autour de trois moments forts, communs à toutes les interventions :

La rencontre : Les élèves rencontrent un artiste ou un professionnel de l'image qui présente son travail et sa démarche.

La pratique : Au cours des 16 heures d'atelier, les élèves réalisent un travail précis en alternants temps de prises de vues, analyses les images, expressions et argumentation de leur choix. Ils acquièrent un vocabulaire spécifique.

La finalisation : A la fin du projet, le projet est mis en valeur par une exposition, une édition imprimée ou en ligne. Les élèves sont acteurs de cette restitution orientée par leur choix.

Les actions de sensibilisation et de médiation au milieu professionnel et artistique. Le Centre Photographique accueillera les élèves à l'occasion d'une médiation

Modalités pratiques :

Le niveau de classe concerné : de la 6ème à la 3ème

Les enseignements concernés : s'adresse à toutes les disciplines, à raison d'un enseignant référent pouvant être accompagné, de préférence, par un collègue afin de se répartir les heures.

Les modalités de l'action : 16h de face à face avec les élèves

Le nombre de classes par action : 1 seule classe

Le nombre, le nom et la qualité des intervenants : un(e) intervenant(e) photographe par action. Une quinzaine d'intervenant.e.s différent.e.s et expérimenté.e.s sont mobilisables.

Contraintes :

Le matériel de prise de vue est fourni, avec le petit matériel (trépied, réflecteur, éclairage...).

Dans le cas où la classe se déplace pour bénéficier d'une médiation autour d'une exposition dans notre galerie, le déplacement n'est pas pris en charge

Liens utiles :

- <http://www.centre-simone-de-beauvoir.com>

Remboursements de transports : Non

Les Bricoleurs du futur

ZINC

41 rue Jobin

13003 - Marseille

Contact(s) : Fabien Perucca

Tél. : 04 95 05 95 11

Portable : 06-20-51-47-21

Courriel : mediation@reperes-numeriques.org

Site : www.zinclafriche.org

Contenu :

Aujourd'hui, partout en France, les FabLabs et les Medialab se sont multipliés. Ces lieux d'innovation et de créativité sont devenus le symbole d'un monde digitalisé de plus en plus ouvert, favorisant la transmission de savoirs et la mutualisation des ressources. Au sein de ces lieux, de nombreux acteurs apparaissent, des amateurs, des créateurs, des professionnels et de plus en plus d'artistes.

Parallèlement à ce constat, malgré le nombre croissant de collègues équipés, peu d'enseignants se saisissent de ces outils par manque d'accompagnement ou de temps. ZINC, espace d'expérimentation et de démocratisation des pratiques artistiques et culturelles numériques, dispose à la Friche de la Belle de Mai d'un MEDIALAB et d'un FABLAB pour accompagner et stimuler la créativité d'un public toujours plus varié.

Le MEDIALAB est un espace gratuit et ouvert à tous, dédié à la découverte des arts, des cultures et pratiques numériques d'aujourd'hui. Librement on y découvre jeux vidéo, réalité virtuelle, le code ou encore la robotique.

Le FABLAB, le premier lieu de fabrication ouvert à Marseille en 2014 propose de découvrir la fabrication numérique (l'imprimante 3D, découpeuse laser, fraiseuse numérique...).

Pour l'année scolaire 2022-2023, ZINC propose aux classes de se saisir des outils de création numérique (essentiellement modélisation et impression 3D, code informatique, fabrication électronique mais aussi la découpe sur bois et gravure laser) en s'interrogeant sur les futurs possibles, souhaitables ou non. Entre utopie et dystopie, les élèves sont invités à réfléchir à la place de l'humain et de son environnement dans le futur lors d'une invitation sur une journée complète de création numérique au MEDIALAB et au FABLAB de ZINC. Pour préparer cette journée, une première rencontre a lieu au sein de l'établissement scolaire présentant ce que sont un fablab et un medialab (fonctionnement, outils, ainsi que les projets portés).

Par cette action, chaque élève aura l'opportunité, par le biais de la création numérique de découvrir l'univers des Fablabs, des Medialabs, de la fabrication numérique et du Do It Yourself (DIY), avec ces outils numériques qu'il peut retrouver dans son collège

Déroulement :

ZINC proposent d'articuler le parcours de chaque classe intéressée sur deux temps forts :

1 - Une rencontre dans l'établissement scolaire avec un responsable Fablab (2h)

Qu'est ce qu'un Fablab, un Medialab ? Présentation de la naissance des FabLabs et Médialabs et de leurs valeurs. Présentation des actions et projets menés dans le FABLAB et le MEDIALAB (atelier enfant et adulte, atelier de réparation et de robotique, initiation technique...) Manipulation des matériaux disponibles et des objets réalisés (Objets imprimés en 3D, découpés à la laser, etc ...) dans le fablab de la Friche Belle de Mai. Présentation et découverte des ressources mises à disposition par le lieu: tutos. Tout au long de la session, les élèves et les professeurs seront invités à échanger avec les intervenants.

2 - Immersion au coeur du Fablab de ZINC à la Friche la Belle de Mai et initiation aux machines à commandes numériques (journée de 6 heures)

Visite du MEDIALAB et du FABLAB de ZINC. Initiation aux machines à commandes numériques au cours de 2 ateliers de création numérique autour de la question des imaginaires du futur (essentiellement modélisation 3D, impression 3D, code informatique, makey makey)

Modalités pratiques :

Les niveaux des classes

Cette proposition est ouverte à tous : 6ème, 5ème, 4ème, 3ème

Les enseignants concernés

Professeur-documentaliste Enseignant Arts plastiques Enseignant Français Enseignant Technologique et Physique
Enseignant Mathématiques

Bien évidemment, l'action reste ouverte à la sollicitation des enseignants des autres matières.

Les modalités de l'action : la durée

(si plusieurs séances, préciser le nombre et la durée de chacune)

Chaque action peut-être adaptée aux créneaux de l'école et aux différents temps scolaires, et se découpe ainsi :

Une action sur 2 séances :

1 séance de présentation dans le collège (2h) 1 journée d'immersion au coeur du FABLAB et du MEDIALAB de ZINC à la Friche Belle de Mai (Journée complète - 6h)

2h en classe et 6h en sortie culturelle / Soit un total de 8h pour l'action.

Le nombre de classes par action

En raison de la mobilisation d'un parc matériel important, nous proposons 1 action par classe

Le nombre, le nom et la qualité des intervenants

Deux intervenants :

Aude Lazzarelli - ZINC Conseillère numérique - FabManager Fabien Perucca - ZINC Responsable de la formation

Contraintes :

Les intervenants sur cette action sont entièrement autonomes. L'action proposée est calibrée pour un déploiement en milieu scolaire (contenu, circulation, manipulation, assurance...) Possibilité pour les élèves et les professeurs de prendre leurs repas à la Friche (non pris en charge par ZINC)

Liens utiles :

- <http://www.centre-simone-de-beauvoir.com>

Remboursements de transports : Réel

Où sont passées les artistes femmes ?

Image Clé

35 bis rue de la Bibliothèque
13001 - Marseille

Contact(s) : Pauliina SALMINEN

Tél. : 06 63 89 09 99

Courriel : contact.imagecle@gmail.com

Site : <https://www.imagecle.info>

Contenu :

A travers la recherche ludique des artistes femmes, les élèves découvrent des éléments liés à l'histoire de l'art, mais aussi à l'histoire et la sociologie, sans oublier des questionnements sur l'égalité des sexes.

Les artistes femmes ont été empêchées d'apprendre et de pratiquer leur art, elles ont été effacées de l'histoire, et souffrent encore aujourd'hui de nombreuses inégalités à cause de discriminations de genre. Malgré ces obstacles, certaines artistes ont réussi à parvenir jusqu'à nous. Le jeu ludique et pédagogique créé par notre association 'Où sont passées les artistes femmes ?' permet de retracer leur parcours artistique personnel, mais aussi de rendre hommage aux tours de force qu'elles ont dû trouver afin de pouvoir apprendre, créer, exister.

Après une discussion avec les élèves sur l'égalité hommes-femmes et une introduction sur la présence des femmes dans les disciplines artistiques et scientifiques. Les élèves jouent par groupes (4-5 élèves) au jeu d'enquête 'Où sont passées les artistes femmes ?'.

Les règles sont les suivantes : vous incarnez une artiste femme et vous devez retrouver quelle artiste a disparu du jeu. Chaque élève est muni d'un livret d'enquête avec des informations sur les artistes, sur une de leurs oeuvres et sur leur époque.

A partir des informations trouvées sur le livret d'enquête, chacun doit poser à tour de rôle une question à un(e) camarade de jeu. Si la réponse à cette question est affirmative, la personne doit lui dévoiler son identité d'artiste. Le but est de découvrir le plus de cartes d'artistes sans se faire découvrir. Par élimination, l'élève déduit au fur et à mesure de la partie qui est l'artiste mystère.

Les artistes sélectionnées dans le jeu sont liées à l'histoire de l'accès des femmes à leurs droits fondamentaux : l'accès à l'éducation, la justice en cas d'agression sexuelle, le droit à choisir ou non le mariage et la maternité, à être reconnue comme majeure au yeux de la loi, à avoir une activité professionnelle, à disposer de leur propre argent, et même à porter le pantalon. Elles s'appelaient Artemisia Gentileschi (1593-1656), Anne Vallayer-Coster (1744-1818), Rosa Bonheur (1822-1899), Marie Bashkirtseff (1858-1884), Amélie Beaury-Saurel (1848-1924) et Frida Khalo (1907-1954).

Finalement, à la fin de la partie, les élèves nous raconteront leur expérience du jeu et nous parlerons de l'artiste qu'ils/elles ont incarné, nous permettant de découvrir tous ensemble les différentes personnalités présentes dans le jeu et de recueillir les avis et les ressentis.

Déroulement :

Séance de 2h :

Discussion introductive avec les élèves sur la présence des femmes dans l'Histoire. Réalisation du jeu d'enquête 'Où sont passées les artistes femmes ?' en groupe. Retour sur les artistes que les élèves ont incarné durant le jeu. Bilan sur leur expérience du jeu et leur sentiment personnel vis à vis du sujet.

Modalités pratiques :

Les niveaux des classes : tous niveaux de la 6ème à la 3ème

Les enseignants concernés : Arts plastiques, Histoire/Géographie, Français, EMC.

Les modalités de l'action

La durée : 1 séance de 2 heures

Le nombre de classes par action : 1 (30 élèves maximum)

Le nombre, le nom et la qualité des intervenants

2 intervenants de l'équipe Image Clé : artiste et médiateur culturel

Contraintes :

Matériel fourni par l'association Image clé pour les ateliers :

Jeu d'enquête 'Où sont passées les artistes femmes ?' vidéoprojecteur ordinateur

Adaptation en cas d'impossibilité de réalisation en présentiel

Réalisation par les intervenants de capsules vidéos pour présenter les 6 artistes femmes présentes dans le jeu. Les élèves choisiront une de ces artistes pour réaliser un exercice d'écriture libre autour de l'oeuvre correspondant à l'artiste dans le jeu. Ce texte aura comme contrainte de traiter une des trois informations données sur l'oeuvre.

Liens utiles :

- <http://www.centre-simone-de-beauvoir.com>

Remboursements de transports : Non

Portraits du collège

CLAP CLAP CINOEIL

1 rue Consolat
13001 - Marseille

Contact(s) : Adrienne Lo Carmine

Tél. : 07 63 20 63 02

Courriel : cc.cinoeil@gmail.com

Site : clapclapcinoeil.com

Contenu :

L'atelier s'inspire des 24 portraits d'Alain Cavalier sortis dans les années 1990. Dans ces courts métrages d'une douzaine de minutes, Cavalier raconte un métier à travers le portrait d'artisan(e)s. Il utilise de manière systématique des types de cadres et questionne les personnages sur leurs savoirs faire et les enjeux de leur métier. Nous proposons de reprendre ce dispositif en l'adaptant au contexte scolaire. Afin de simplifier le montage et de rendre plus accessible la reproduction des plans, les prises de vue seront photographiques, et posées, au montage, avec la bande son.

Un des objectifs de cet atelier est de rendre les élèves autonomes dans une pratique simple de narration cinématographique. Nous utiliserons au maximum les outils accessibles aux enfants.

Déroulement :

Première séance

Après visionnage de deux portraits d'Alain Cavalier, les élèves analysent

- 1 - ce qui est montré dans le film : les objets, le personnage et son environnement
- 2 - comment est montré le personnage : visage, gestes, habits.
- 3 - les types de plans utilisés dans le film

La classe est ensuite divisée en trois groupes.

Chaque groupe choisit une personne du collège.

A partir des plans utilisés par Cavalier, les élèves imaginent des photographies et des sons. Ils les notent dans un tableau.

Ils rencontrent leur personnage et observent l'environnement. Ils complètent le tableau des photos et des sons à enregistrer.

De retour en classe, les élèves réfléchissent aux questions à poser.

Deuxième séance

Chaque élève est désigné à un poste (cadreur objet, cadreur environnement, etc, intervieweur, preneur de son interview/sons d'ambiance)

Nous discutons ensuite des contraintes techniques liées à l'image et au son.

Les élèves prennent les photographies et les sons préalablement choisis et interviewent leur personnage.

De retour en classe les enregistrements sont écoutés et mis en discussion.

Troisième jour :

Après une présentation du logiciel de montage disponible sur les tablettes (en général movie maker), les élèves font le montage des films (générique/interview/voix-off)

A la fin de cette séance, nous projetons les résultats à l'ensemble de la classe.

Modalités pratiques :

Public : de la 6ème à la 3ème

Enseignants concernés : Français, histoire-géographie, art plastique, documentaliste, parcours avenir.

Durée de l'action : 2 heures x 3 séances

Nombre de classes par action : 1 classe

Nombre et noms des intervenants de l'association : 3 intervenants

Adrienne Lo Carmine (réalisatrice et coordinatrice du projet), Thierry Lassimouillas (réalisateur et enseignant avec une spécialité cinéma) et Gianna Moroldo (journaliste, reporter d'images)

Contraintes :

A fournir : mise à disposition d'une salle polyvalente, de matériel de projection et les tablettes des élèves.

Fournis : enregistreurs audio, appareils photos

Liens utiles :

- <http://www.centre-simone-de-beauvoir.com>

Remboursements de transports : Non

Prix du Court métrage des collégiens de Provence - Département 13

Rencontres Cinématographiques d'Aix-en-Provence

1 Place John Rewald

13100 - Aix-en-Provence

Contact(s) : Laurence Vivarelli

Tél. : 04 42 27 08 64

Portable : 06 24 40 39 47

Courriel : laurence@festivaltouscourts.com

Site : festivaltouscourts.com

Contenu :

En partenariat avec le Département des Bouches-du-Rhône, le Festival Tous Courts est heureux de vous présenter un nouveau prix : le Prix du Court des Collégiens de Provence - Département des Bouches-du-Rhône.

Les collégiens des Bouches-du-Rhône, idéalement des classes de 4ème et de 3ème, sont appelés à voter parmi plusieurs courts métrages sélectionnés à partir des compétitions officielles internationale et expérimentale et regroupés dans un programme d'environ une heure et demi. Leur vote récompensera le film qu'ils ont préféré.

Le lauréat se verra remettre une dotation de 1 000€ offerte par le Département des Bouches-du-Rhône ainsi que la possibilité de participer à une résidence d'écriture pour son futur film dans les Bouches-du-Rhône (dans la limite de 5000 euros de prise en charge directement versé à l'organisateur).

Déroulement :

Sur inscription sur festivaltouscourts.com, les enseignants se verront remettre login et mot de passe pour accéder au programme qu'ils pourront montrer à leur classe. Ils recevront également un bulletin de vote où figureront les films en lice.

Le programme sera d'une durée de 1h30 à 2h max et sera accessible du 7 novembre au 30 novembre 2022 inclus.

A l'issue des séances, chaque collégien votera pour le film qu'il a préféré : tous les votes devront être reportés dans le bulletin de vote préalablement fourni, et renvoyés avant la date limite de renvoi définie par le festival à scolaires@festivaltouscourts.com

Le film ayant recueilli le plus de votes sur l'ensemble des classes inscrites est désigné comme lauréat du Prix du Court des Collégiens de Provence - Département 13 2022. Son prix lui sera remis lors de la Cérémonie de Clôture du 40e Festival Tous Courts, le samedi 3 décembre à 19h30.

Modalités pratiques :

Les niveaux des classes : de la 6e à la 3e

Les enseignants concernés : Tous

Les modalités de l'action : 1 séance d'environ 1H30 à distance

Le nombre de classes par action : 1

Le nombre, le nom et la qualité des intervenants : Sans

Les modalités techniques et logistiques : Connexion internet / salle de projection ou écran et vidéo projecteur en classe.

Liens utiles :

- <http://www.centre-simone-de-beauvoir.com>

Remboursements de transports : Non

Rencontre avec la galerie ambulante

Art'ccessible

1 place des Etats Unis

Ancien Presbytère

13014 - MARSEILLE

Contact(s) : GUGLIELMET Stéphane

Tél. : 06 88 16 21 11

Courriel : artccessible@gmail.com

Site : artccessible.blogspot.com

Contenu :

Une exposition de Franck Pourcel

Franck Pourcel est né en 1965, vit et travaille à Marseille.

Photographe hyperactif, il porte une attention toute particulière aux failles de notre temps et aux régions qu'elles abîment ? dont l'espace intime des corps. Souci et poétique documentaires définissent son regard, qui longe sans cesse les lignes de partage entre l'habitable et l'inhabitable. Territoires, objets, techniques, gestes : l'accumulation joue un rôle important dans son oeuvre. Il s'agit en quelque sorte de faire l'inventaire des formes et modes de vie ayant cours dans un monde globalement ravagé par le capitalisme, pour mieux cerner ses possibilités de réinvention ? dont notre survie dépend.

« Ma démarche photographique allie un regard documentaire à une création artistique. Elle part d'une expérience, d'une mythologie personnelle, ... et se construit à partir de contraintes. J'explore une société dans laquelle je suis, je vis et je m'inscris, du local au global. De façon transversale, j'aborde des questions autour des rapports que l'homme entretient avec son territoire. Un territoire que j'interroge dans sa modernité où se confrontent immuabilité et changement. Mon écriture photographique se construit dans un langage poétique nourri de récits photographiques subjectifs. Ces récits photographiques proviennent de différentes thématiques, préalablement définies et développées à travers les prismes de la mythologie, de l'histoire, de la sociologie, de l'anthropologie, de la poésie. Ils sont les moteurs d'une création multipliant et croisant les points de vue. Les photographies traduisent une durée et les multiples temps de l'histoire. Elles évitent toute forme de spectaculaire et s'écartent de tous les types esthétiques qui conditionnent notre regard. J'élabore ainsi une nouvelle géographie, plus humaine, plus sensible et personnelle, ma Géopoétique. Par le mélange des traitements photographiques (noir et blanc, couleur, petits, moyens et grands formats), par la diversité des supports de création (photographies encadrées, bâches, vidéo projection, dispositif sonore, carte géographique revisitée, tracés, documents d'archives, écrits), ainsi que par l'appropriation et la participation du public (exemple 5000 photographies sur une table ronde dans Ulysse ou les constellations), je renforce et j'élargis ma création sans jamais la figer dans une seule réalité ou une seule représentation. L'installation dépasse le cadre traditionnel de la photographie, recréant une cartographie personnelle, une autre circulation du sujet, un volume, un univers en trois dimensions où tous les supports sont liés et prennent un sens dans le dispositif. Pour compléter cet esprit nomade, je propose une oeuvre qui offre une pluralité d'organisations permettant sans cesse de trouver des formes nouvelles et alternatives. Elle peut se modeler et s'adapter aux lieux d'exposition, s'enrichir de nouvelles créations et s'ouvrir ou se confronter à d'autres interprétations. L'oeuvre, que je souhaite ouverte, se retrouve toujours en mouvement. » Franck Pourcel

Déroulement :

Analyse d'oeuvres:

Présentation de l'artiste Franck Pourcel à travers un diaporama et différents documents pédagogiques.
Puis découverte du projet d'exposition dans la galerie ambulante. (Discussions, échanges, prises de croquis)
Regarder une oeuvre c'est aussi le lâcher-prise, ce qu'on ressent de manière intuitive.

-L'atelier de pratique artistique autour du projet de Franck Pourcel:
Deux propositions d'ateliers de pratiques artistiques en lien avec le travail photographique de Franck Pourcel

L'atelier de sténopé, (de la fabrication de l'appareil à la prise de vue) à partir d'une boîte à thé, les élèves fabriqueront un appareil photo argentique : Ponçage et positionnement du trou (objectif), application de la peinture noire à l'intérieur de l'appareil pour donner une opacité à leur appareil photographique.

Puis dans un second temps, un apprentissage pour comprendre et utiliser la boîte de façon autonome avec la prise de vues et la développement dans un mini labo photo.

-L'Atelier photographique Polaroid / dessin : En mêlant la pratique du dessin et de la photographie, les élèves pourront appréhender ces deux pratiques de façon autonome.

La prise de vues du paysage de leur collège, capter un moment, une action puis les photos apparaîtront de la bouche du boîtier polaroid. En cinq minutes la chimie et la magie fera le reste, l'image sera révélée.

Nous pourrions regarder et analyser les prises de vues pour construire un projet de dessin photo.

Lors des ateliers, l'association Art'ccessible prend en charge le matériel.

Une exposition au sein de l'établissement pourra conclure le projet.

Modalités pratiques :

Les niveaux des classes (6ème à 3ème) : Tous niveaux de la 6ème à la 3ème

Les enseignants concernés Les modalités de l'action : la durée (si plusieurs séances, préciser le nombre et la durée de chacune) 6 heures réparties en 2 fois 3 heures

Le nombre de classes par action: 1 classe par action /

Le nom et la qualité des intervenants: Stéphane Guglielmet (artiste plasticien intervenant pour le projet) Emma Jacot (artiste plasticienne intervenante pour le projet)

Contraintes :

Les modalités techniques et logistiques: la galerie ambulante doit pouvoir entrer dans l'établissement, un branchement électrique peut être demandé.

Liens utiles :

- <http://www.centre-simone-de-beauvoir.com>

Remboursements de transports : Non

Séances Cinésciences

Polly Maggoo

26 Bd des Dames
13002 - MARSEILLE

Contact(s) : DENTIN Serge

Tél. : 04 91 91 45 49

Portable : 06 82 20 98 59

Courriel : serge.dentin@pollymaggoo.org

Site : www.pollymaggoo.org

Contenu :

L'objectif de ces actions est de faire découvrir aux collégien.ne.s des oeuvres cinématographiques originales dont le sujet est lié à la thématique de la séance.

Elles permettent, d'une part d'échanger autour des effets de réception des films, et de leur fabrication, en proposant des rencontres avec des professionnel.le.s du cinéma ; d'autre part de les sensibiliser à la démarche scientifique à partir du thème de la séance, en proposant des rencontres avec des chercheur.e.s pouvant exposer les arguments qui étayent les théories et hypothèses validées collectivement par la communauté des pairs.

Elles ont ainsi pour ambition de transmettre aux élèves des outils de compréhension et d'analyse, tant du côté du cinéma que des sciences afin de concourir au développement de l'esprit critique et à l'exercice de l'argumentation, les amenant également à déplacer leurs représentations autour du sujet.

Un large éventail de thématiques peut être abordé, telles que : Le respect de notre environnement / Les sciences du numérique et de l'Intelligence artificielle / La prévention des addictions / Découverte du monde professionnel (le métier de chercheur.e) / Fake news et réseaux sociaux / Les illusions des sens / Égalité filles-garçons / Identité, genre, image de soi / La citoyenneté et les valeurs de la République / La vie dans l'univers / Les phénomènes physico-chimiques / Le Monde vivant / Le corps humain.

Pour chaque thématique, nous invitons des scientifiques de différents domaines : sciences physiques, sciences de la vie et de la terre, sciences de l'environnement, neurosciences, sociologie, histoire, droit, psychologie, médecine, santé, sciences du langage, sciences de l'information, sciences de l'éducation...

Ainsi, par le prisme du cinéma et de ses potentialités évocatrices et narratives ? entre réel et imaginaire ?, les élèves sont invités à verbaliser les émotions suscitées par les films, ce qu'ils transmettent (et de quelle façon) sur le thème de la séance ; d'autre part à approfondir leur connaissance d'un sujet, à découvrir des métiers et s'ouvrir à des questions, abordées ou non dans le cadre du cours, permettant un accompagnement complémentaire à leur travail en classe.

À l'issue de cette séance, les élèves sont invités à compléter un questionnaire (sur leurs tablettes numériques) sur lequel ils pourront faire part de leurs appréciations et commentaires sur la séance (sur les films et l'intervention scientifique) et dessiner une image d'un des films qu'ils auront particulièrement appréciés. Il nous servira de base pour un retour d'expérience et bilan de l'action, et sera partagé avec l'intervenant.e scientifique * et les enseignant.e.s.

* La rencontre avec l'intervenant.e scientifique peut ensuite permettre à certains élèves d'envisager un stage de 3ème dans le laboratoire au sein duquel il(elle) travaille. Une attention particulière est par ailleurs portée sur l'invitation de femmes scientifiques lors des séances, afin de déconstruire les représentations.

Déroulement :

À partir d'une sélection de courts-métrages autour de la thématique (choix effectué en amont, en étroite concertation avec les enseignant.e.s), en présence du (de la) scientifique spécialiste des questions et de l'animateur de la séance

(professionnel.le du cinéma), et sous forme d'échange avec les élèves après chaque film, les thèmes suivants seront abordés :

? Les techniques du cinéma : quand (par qui, et pourquoi) le cinéma a-t-il été inventé ? quelles sont les bases scientifiques du cinéma ?

? Le réel et l'imaginaire, la place du spectateur, la réception des images : quelle est la différence entre documentaire, fiction, film d'artiste, reportage ? Les films projetés sont-ils destinés à un public particulier ? Quels sont les effets des films sur le spectateur ? De quoi parlent-ils ? Qu'est-ce que ça évoque pour vous ? Y a-t-il un message particulier ? De quelle façon le film est-il lié au thème scientifique de la séance ?

? Les contextes et supports de diffusion : où sont diffusés ces films (cinéma, télévision, internet...) ? Qu'est-ce que cela change ? Que dit le droit sur l'utilisation de la musique, des images ?

? Le métier de chercheur.e : qu'est-ce qui m'a amené à choisir ce métier ? Quel est le cursus pour y accéder ? Quel est le sujet de mes recherches ou travaux ? A quoi ça sert ?

? Présentation d'images utilisées pour la recherche : qu'est-ce qu'on voit ? Pourquoi je trouve ça beau ? Comment le partager ?

? La démarche scientifique : comment vient une idée ? Quel est le mode de validation d'un résultat de recherche ? Est-ce un travail personnel, collectif ? Quel est le temps de la recherche (versus temps des médias/internet) ? Quelle est la différence entre sciences et pseudo-sciences ? Comment repérer les discours trompeurs/manipulateurs ? Quels sont les sites d'information scientifique fiables ?

Modalités pratiques :

Les niveaux des classes : Tous

Les enseignants concernés : Toutes disciplines (invitant vivement à leurs croisements).

Les modalités de l'action : la durée (si plusieurs séances, préciser le nombre et la durée de chacune) :

1 séance de 3h pouvant être planifiée entre octobre 2022 et juin 2023.

Les classes seront par ailleurs sollicitées pour participer aux séances réservées aux collégien.ne.s (Cinéma Le Gyptis, La Baleine, Les Variétés) dans le cadre de la 15^e édition des Rencontres Internationales Sciences & Cinémas (RISC), qui se déroulera à la fin du mois de mars 2023.

Le nombre de classes par action : 2

Le nombre, le nom et la qualité des intervenants

? Serge Dentin, directeur de l'association, titulaire d'un doctorat en physique-mathématique et d'un Master 2 en philosophie-épistémologie (Aix-Marseille Université)

? Denis Alcaniz, doctorant en cinéma, cinéaste, enseignant à Aix-Marseille Université

? Louise Farge, cinéaste, diplômée des Beaux-Arts de Marseille, intervenante cinéma

? Julien Lamy, cinéaste d'animation et artiste plasticien, diplômé des Beaux-Arts de Marseille, intervenant cinéma

? Membres du comité scientifique de l'association (une vingtaine de chercheur.e.s de toutes disciplines) ou autres intervenant.e.s scientifiques sollicité.e.s en fonction du thème de l'action, et relais via la vice-présidence de Aix-Marseille Université (Nicolas Claire, vice-président culture et patrimoine scientifique, Isabelle Régner, vice-présidente à l'égalité femmes-hommes et lutte contre les discriminations, Mariane Domeizel, vice-présidente développement durable) et les chargé.e.s de mission rattaché.e.s aux vice-présidences (discriminations, égalité des chances, sport, santé, numérique, biodiversité, harcèlement...).

Contraintes :

Lieu de projection (auditorium ou salle de classe) où l'on puisse faire suffisamment le noir, dotée d'un vidéoprojecteur et d'un équipement audio connectable à un ordinateur portable (apporté par les intervenant.e.s). Si nécessaire, le matériel de vidéoprojection + écran pourra être mis à disposition par l'association.

Liens utiles :

- <http://www.centre-simone-de-beauvoir.com>

Remboursements de transports : Non

Toute la lumière sur les SEGPA

L'Alhambra Cinémarseille

2 rue du cinéma
13016 - Marseille

Contact(s) : Cécile Durieux

Tél. : 04-91-46-02-83

Portable : 06-87-55-44-84

Courriel : polemed@wanadoo.fr

Site : <https://education.alhambracine.com/>

Contenu :

Pendant une année scolaire, des élèves de SEGPA des Bouches-du-Rhône s'engagent dans un projet d'éducation artistique et culturelle en réalisant un court métrage autour du thème « Toute la lumière sur les SEGPA ». Ils sont encadrés par des intervenants artistiques qui travaillent aussi bien l'image fixe ou/et en mouvement. Ces élèves bénéficient de 30 à 40 heures de pratique artistique combinant les 3 piliers de l'éducation artistique et culturelle : fréquenter, pratiquer, s'approprier. Le travail engagé repose sur les éléments suivants :

a/ Suivi d'un parcours culturel, de spectateur : découverte d'oeuvres et visionnage des films du cinéaste présidant le jury pour l'année en cours.

b/ Découverte technique du cinéma et de l'audiovisuel : vocabulaire, matériel, techniques...

c/ Constitution d'un projet artistique à partir de leur réalité de collégien et de ce qu'ils ont envie d'exprimer.

d/ Réalisation et production du film de l'écriture au montage en passant par le tournage, la prise de son...

En fin d'année scolaire, une journée « festival » est organisée au cinéma l'Alhambra de Marseille, regroupant l'ensemble des collèges du département engagés dans le projet. Tous les films produits sont projetés ce jour-là et un jury remet un trophée à chaque classe participante afin de mettre en valeur les qualités des productions.

La mise en valeur des productions se fait par la projection au cinéma l'Alhambra puis dans les collèges ainsi que par leur diffusion en ligne sur le site du projet, sur les sites des collèges, des partenaires et de la Direction Académique.

Objectifs

- Donner aux élèves un espace d'expression et de réflexion.
- Leur permettre de s'engager dans un projet artistique et culturel.
- Porter un regard critique et averti sur les images et leur fabrication.
- Manipuler et maîtriser des outils numériques et audiovisuels.
- Découvrir les métiers de l'image et du son au contact de professionnels.
- Favoriser une ouverture culturelle et artistique par la rencontre avec un artiste.
- Leur permettre de porter un regard analytique sur la vie scolaire et de redonner du sens aux apprentissages par la médiation de la vidéo.

Ce projet, au-delà des savoirs et compétences mobilisées, permet aux élèves une découverte de soi et du monde, de s'exprimer et de se sentir valorisés en tant qu'individus, spectateurs et citoyens.

Déroulement :

Septembre : lancement du projet, prise de contact avec les enseignants, réunion d'information avec les Directeurs Adjointes Chargés de SEGPA. Octobre-novembre : stage de formation des enseignants (24h). Novembre : début des interventions artistiques dans les collèges (minimum 30 heures, certaines séances peuvent se dérouler en dehors de l'établissement scolaire). Décembre : journée de projection de films au cinéma l'Alhambra en présence du président du

jury et réunion de suivi à mi-parcours avec les intervenants. Fin mai : restitution des courts métrages. Début juin : journée festival au cinéma l'Alhambra avec tous les collégiens, les enseignants, les artistes et l'ensemble des acteurs impliqués, remise des prix par un jury (les élèves reçoivent notamment un DVD avec les films réalisés par chaque collège. Juin : projection des films dans les collèges et/ou cinémas de proximité. Bilans avec les intervenants artistiques et les enseignants, évaluation du projet.

Modalités pratiques :

Les niveaux de classe : Élèves de SEGPA, de la 6ème à a 3ème

Les enseignants concernés : Minimum deux enseignants spécialisés par classe.

Les modalités de l'action ? durée : 10 mois.

Le nombre de classes par action : 1 classe pour un atelier ; 8 classes concernées au total par le projet sur une année scolaire.

Le nombre, le nom et la qualité des intervenants :

2 personnes à la coordination : Cécile Durieux (Alhambra Cinémarseille) et Nadège Blanc (directrice de SEGPA, partenaire Éducation nationale).

6 conseillers pédagogiques : Alice Benitah (ASH Ouest), Guillaume Le Touze (ASH Ouest), Pierre-Yves Blache (ASH Est), Didier Gosse (ASH Est), Julie Perone (ASH Marseille) et Anne Kern (ASH Marseille).

8 à 9 intervenants artistiques agréés par l'Éducation nationale, dont la sélection est communiquée au comité de pilotage du projet composé des institutions et partenaires.

Sur l'année 2021-2022 : Oriane Bault, Steeve Calvo, Sarah Dorival, Andréa Haug, Thierry Lanfranchi, Mariusz Grygielewicz, Matthieu Rosier, Axelle Schatz.

La formation : un stage de formation des enseignants est proposé (sous réserve de validation par la Direction Académique chaque année). Ce stage de 24 heures est réparti sur deux fois deux jours (deux jours début septembre puis deux jours vers la mi-octobre). Attention, le remplacement n'est pas prévu. Il est co-animé par les deux structures culturelles et par la Direction Académique. Par ailleurs en cours d'année des visites-conseils assurées par les conseillers pédagogiques sont proposées.

Contraintes :

Action pour 1 seule classe de SEGPA par collège (16 élèves maximum, tous niveaux) + 2 enseignants. Le matériel audiovisuel est fourni par les partenaires culturels ou les intervenants (tout équipement supplémentaire dont dispose l'établissement scolaire est le bienvenu). Chaque SEGPA doit budgétiser sur ses fonds propres la somme de 150 ? pour le financement des dépenses annexes. Le Conseil Département 13 prend en charge des frais liés aux 2 déplacements des élèves jusqu'au cinéma l'Alhambra à Marseille pour la journée de projection et la journée festival.

Liens utiles :

- <http://www.centre-simone-de-beauvoir.com>

Remboursements de transports : Réel

?Rendre perceptible l'imperceptible avec la création numérique?

Seconde nature / Zinc

27 bis rue du 11 novembre

13100 - Aix-en Provence

Contact(s) : Clémence Revuz, Fabien Perruca

Tél. : 04 42 64 61 00

Portable : 04 95 04 95 11

Courriel : transmission@secondenature.org

Site : <http://www.secondenature.org>

Contenu :

Les deux associations SECONDE NATURE et ZINC unissent leurs forces et proposent une initiation aux arts numériques autour de l'évènement culturel qu'elles portent ensemble : la Biennale des imaginaires numériques CHRONIQUES. En 2022 cet évènement traite de la thématique de 'La Nuit'. La nuit nous faisons l'expérience de l'altération de nos perceptions : infrarouges, ultrasons, pollution, en réalité, même le jour, une multitude d'éléments échappent également à nos sens.

Pour l'année scolaire 2022-2023, les élèves seront accompagnés par l'artiste-intervenant Diego Ortiz dont l'oeuvre The Shape of things to come sera présentée lors de la biennale. Cet artiste, installé à Marseille, cherche à rendre visible les phénomènes invisibles, notamment au moment de la Nuit. Il s'intéresse particulièrement à la question de la pollution, un des sujets citoyens majeurs de l'actualité, et pourtant un phénomène invisible. Nous avons besoin de créer des représentations sensibles de ces données abstraites pour mieux les saisir.

Ce parcours d'éducation artistique et culturelle débute par une visite des expositions qui a lieu à Aix-en-Provence et Marseille. Les élèves vont s'inspirer de la démarche de Diego Ortiz pour s'interroger sur comment rendre perceptible ce qui échappe à nos sens et pour créer des installations lumineuses et sonores révélant les phénomènes humainement imperceptibles qui nous entourent à travers l'utilisation de cartes arduino et capteurs.

Déroulement :

SECONDE NATURE et ZINC proposent d'articuler le parcours de chaque classe intéressée autour de deux temps forts :

Temps fort #1 : Une invitation des élèves sur la programmation artistique et culturelle la Biennale des imaginaires numériques CHRONIQUES à l'automne 2022. Cette programmation artistique est portée par Seconde Nature et ZINC, et se décline sur le premier trimestre, à l'échelle du territoire Aix-Marseille.

Cette invitation prendra la forme d'une visite-découverte de nos parcours d'exposition sur le thème de 'La nuit' sur Aix ou Marseille, selon les préférences de l'enseignant.

Temps fort #2 : Place à la pratique ! Plusieurs séances d'ateliers de pratique numérique en collège, animé par l'artiste-intervenant Diego Ortiz, pour explorer la thématique de 'La nuit' par 'le faire' et par la prise en main d'une sélection d'outils variés et accessibles à tous, accompagnés de méthodes pédagogiques qu'ils pourront ensuite réinvestir en classe ou à la maison, de manière autonome, pour explorer cette thématique et bien d'autres !

L'élève a besoin de s'appropriier les nouvelles technologies, de comprendre leurs fonctionnements pour en avoir un usage conscient et durable. Pour cela, nous pensons qu'il est intéressant de proposer aux élèves de directement 'bidouiller, produire, manipuler' dans un esprit D.I.Y. et makers.

Chacune de ces séances de pratique permettra d'aborder successivement des notions d'électronique et de codage informatique en vue de rendre sensible l'invisible.

Cette action repose sur les objectifs régulièrement visés dans nos actions culturelles auprès du jeune public. Ces

objectifs pédagogiques consistent en plusieurs points :

La rencontre avec des oeuvres contemporaines dans le cadre de l'institution muséale Poser les jalons d'une redéfinition de l'oeuvre d'art à l'ère du numérique grâce à un apport théorique Découvrir et pratiquer de nouveaux outils liés à la création numérique Rencontre et accompagnement par des intervenants qualifiés (artiste contemporain, médiateur culturel, ...) Informer et donner des repères pour mieux comprendre les mondes de l'image et du numérique Développer l'esprit critique face à l'information et au traitement de l'information Apprendre à utiliser les outils numériques avec discernement

Modalités pratiques :

Les niveaux des classes : Cette proposition est ouverte aux classes de 4ème et de 3ème

Les enseignants concernés : Les enseignants concernés par notre proposition peuvent être les professeurs d'arts plastiques et de sciences (technologies, physique-chimie et svt) mais également de français et les professeurs documentalistes.

Les modalités de l'action - la durée : Chaque action est adaptée aux créneaux de l'école et aux différents temps scolaires, et se découpe en 2 phases :

Temps fort #1 : Visite d'exposition

> Une visite au choix, soit sur Aix-en-Provence soit sur Marseille, d'une des expositions Chroniques Biennale des imaginaires numériques dont la thématique cette année sera 'La nuit' (compter 2h de visite environ)

Temps fort #2 : 3 séances de Pratique artistiques

> 1 séance (2h)

30 min de retour sur la visite de la classe sur la biennale Chroniques. 30 min rencontre avec l'artiste Diego Ortiz et découverte de son travail 1h de préparation et lancement des activités pratiques

> 2 séances (2h/séance)

4h de pratique, découverte et d'initiation aux outils techniques de création numérique : Création d'une installation sonore ou lumineuse utilisant des cartes arduino et capteurs (pollution, poussière, ultrason, infrarouge,...)

sur une fréquence définie entre l'enseignant et l'intervenant. Matériel fourni par la structure

pour un total de 6h en classe et une sortie culturelle de 2h de soit un total de 8h par action

Le nombre de classes par action : Notre proposition est accessible à une classe par action.

Le nombre, le nom et la qualité des intervenants : Nous avons sollicité 2 intervenants Diego Ortiz (Artiste) et India Enault (Salariée Seconde Nature)

Contraintes :

Les intervenants sur cette action sont entièrement autonomes.

L'action proposée est calibrée pour un déploiement en milieu scolaire.

Le matériel fourni par la structure

Liens utiles :

- <http://www.centre-simone-de-beauvoir.com>

Remboursements de transports : Réel

« ATELIER DU CINEMA AU JEU VIDEO ».?

Compagnie d'Avril

12 Ter Boulevard du 14 Juillet

13500 - MARTIGUES

Contact(s) : Louisa Fourage

Tél. : 07 60 52 69 72

Courriel : ateliers@compagnie-avril.com

Site : www.compagnie-avril.com

Contenu :

La Compagnie d'Avril propose pour la quatrième année une action éducative au croisement du cinéma et du jeu vidéo. Il s'agit une initiation à la mise en scène de cinéma par une pratique de réalisation virtuelle. Cette pratique, appelée machinima, permet aux élèves d'appréhender l'espace dans lequel s'inscrit une scène de film, de s'en approprier les enjeux narratifs et de détourner l'usage du jeu vidéo par la fiction. Cet atelier d'une journée est destiné aux collégiens des Bouches-du-Rhône.

En partant de l'analyse d'une scène d'un film de cinéma, les élèves seront amenés à en réaliser la suite. Accompagnés par l'intervenant à chaque étape du processus et à l'aide d'un outil virtuel présent dans le jeu vidéo, ils reprendront en main la mise en scène. Ainsi ils décideront de la disposition des personnages dans l'espace, des emplacements de la caméra, des mouvements de caméra, des valeurs de plans, de ce qu'ils souhaitent montrer ou de cacher de la scène, etc.

Une fois le montage image effectué, ils écriront les dialogues et désigneront des acteurs pour le doublage. Un ingénieur du son interviendra alors pour les guider lors de la sonorisation de la scène : enregistrement des voix, des effets, des ambiances et montage du son. Ce travail collectif donnera lieu à la production d'un petit court-métrage d'animation. En fin de journée une comparaison sera faite entre leur choix de réalisation et ceux du réalisateur du film, poussant un peu plus la réflexion sur le langage cinématographique et ses possibilités.

Objectifs pédagogiques :

Analyse d'une séquence de film

Apprentissage du vocabulaire du cinéma (valeurs de plan, focales, mouvement de caméra, hors-champ, etc...)

Découverte d'une pratique de détournement d'un jeu vidéo : le machinima

Pratique de mise en scène et réflexion autour de la notion de point de vue

Écriture de dialogues

Découverte de la prise de son et de la sonorisation

Initiation au jeu d'acteur et à la direction d'acteur

Film support envisagé : Comancheria, David Mackenzie, 2016

Déroulement :

L'atelier est mené en classe entière, les intervenants proposant des allers/retours entre la discussion de classe et les outils numériques. Il s'appuie sur la projection sur grand écran des extraits de film et du jeu vidéo. L'après-midi, l'ingénieur du son mobilise les élèves pour la fabrication d'une bande-son.

8h - 9 h

Présentation de la journée aux élèves, présentation du film support (en cours de sélection)

Visionnage d'un extrait de film

Discussion collective sur l'extrait de film

Analyse de mise en scène, par un exercice individuel de plan au sol

Présentation de la consigne : Réaliser la suite de l'extrait en Machinima

9 h ? 11 h

Découverte de la scène virtuelle dans le jeu vidéo

Poursuite du travail sur la notion de mis en scène

Découverte de l'outil virtuel de réalisation

« Tournage » plan par plan, montage de la séquence

11 h ? 12 h

Visionnage du montage image

Écriture des dialogues

Casting des acteurs

14 h ? 15 h

Enregistrement des voix, des sons seuls, etc...

15 h -16 h

Montage son

16 h ? 17 h

Visionnage de l'exercice fait en classe

Visionnage de l'extrait du film correspondant

Comparaison et discussion

Modalités pratiques :

Le niveau de classe concerné : de la sixième à la troisième

Les enseignements concernés : L'action est accessible pour tous les enseignants et les documentalistes.

Les modalités de l'action : L'action a lieu dans l'établissement scolaire concerné, au cours d'une journée banalisée.

Le nombre de classes par action: L'action peut être proposée à une classe à la fois.

Le nombre, le nom et la qualité des intervenants : 3 intervenants (Jonathan Le Fourn, Hugo Bousquet, Michaël Roche)

Contraintes :

1. Les intervenants doivent avoir accès à la salle de classe 30 minutes avant le démarrage de la journée, puis 30 minutes après la fin de l'atelier. Il doivent pouvoir rester dans la salle de classe sur la pause déjeuner.

2. La salle doit être équipée d'un vidéo-projecteur.

3. Les horaires sont ajustables en fonction de l'emploi du temps des établissements.

4. A l'exception du vidéo-projecteur, l'intervenant fournit l'ensemble du matériel nécessaire au déroulé de l'action : ordinateur de jeu, enregistreur son, micro, enceintes.

Liens utiles :

- <http://www.centre-simone-de-beauvoir.com>

Remboursements de transports : Non