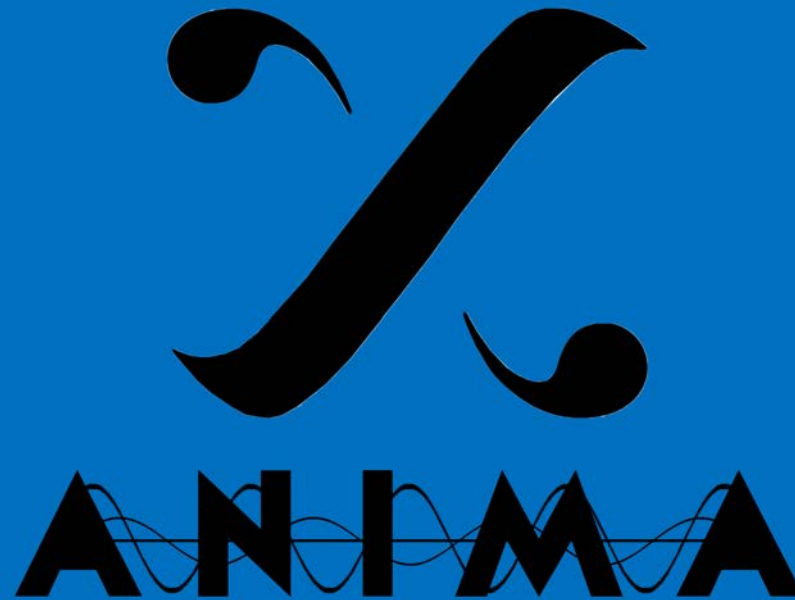


ANIMA

INTERVENTIONS EN MILIEU SCOLAIRE & PROPOSITIONS D'ATELIERS

Autour du Cinéma, de la Vidéo & de l'image en mouvement



Association ANIMA

Le ZO, 18 rue de l'Agau - 30000 Nîmes

zoanima@gmail.com / www.zoanima.fr

SOMMAIRE

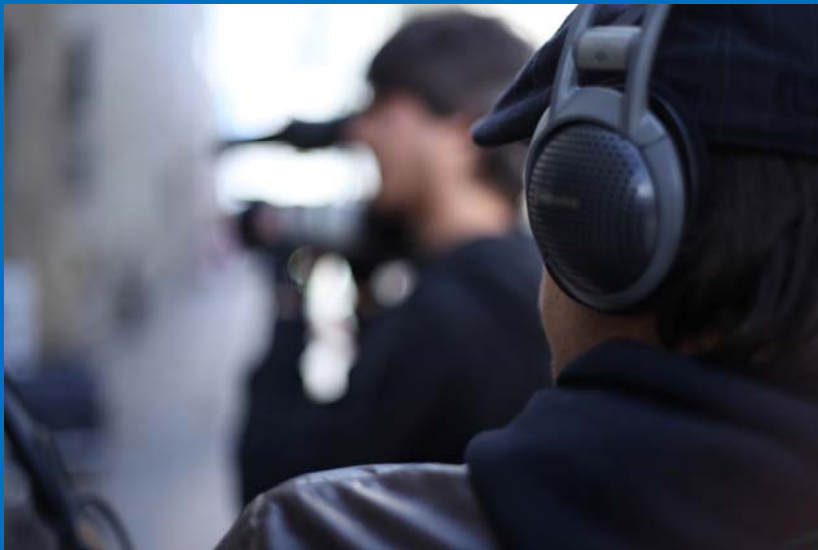
L'Enseignement de l'Audiovisuel.....	p.3
Programme de sensibilisation	p.5
Les ateliers vidéos	p.7
Cycles d'interventions.....	p.9
Contact	p.11



L'ENSEIGNEMENT DE L'AUDIOVISUEL

Dans le cadre de l'enseignement de l'histoire des arts en collège et lycée, *Anima* propose une série d'ateliers qui permet, par sa diversité, de valoriser une approche pluridisciplinaire et surtout transversale. Construits en collaboration avec les enseignants, ces ateliers peuvent ainsi s'articuler autour d'une thématique et développer un programme d'activités cohérent, adapté au groupe (sémiologie en classe, sortie au cinéma, visite d'une exposition, atelier pratique, rencontre...) Voici quelques exemples de thèmes :

- *Le cinéma d'animation (& particularités du procédé image par image)*
- *Une préhistoire du cinéma – Autour des jouets optiques*
- *Magie de l'image – La fiction*
- *Objectivité de l'objectif – Autour du documentaire*
- *De l'idée à l'histoire – L'écriture d'un scénario*
- *Peinture/Cinéma – Les relations qu'entretient le cinéma avec les arts plastiques*
- *Musique & Cinéma, une histoire de longue date*
- *Littérature & Cinéma – les voies de l'adaptation*



PROGRAMME DE SENSIBILISATION

Transmettre de manière vivante, replacer dans son contexte historique, apprendre à manipuler, donner à s'émouvoir et s'émerveiller, partager le plaisir de la connaissance et de la création, au moyen du jeu collectif... Tels sont les objectifs pédagogiques qu'*ANIMA* se fixe.

Les projections de films (extraits, courts-métrages...) pendant le temps scolaire sont accompagnés d'un dispositif de sensibilisation. Trois approches sont proposées :

- ▶ L'atelier vidéo au sein de l'établissement scolaire (temps scolaire ou périscolaire)
- ▶ Des formations s'adressant aux enseignants
- ▶ Des ressources pédagogiques disponibles en prêt sur demande.

Les artistes de la structure *ANIMA* se déplacent dans les établissements pour sensibiliser les enfants à l'image en mouvement dans le cadre d'ateliers vidéo. Grâce à une approche ludique, créative et participative, les enfants se retrouvent immergés au cœur du processus de la création vidéo, où ils occupent à tour de rôle les postes importants (réalisateur, cadreur, preneur de son, script...).

Sur inscription, une formation gratuite est prévue pour les enseignants ayant réservé une séance pour leur classe dans le festival du court-métrage *Court-Bouillon*.



LA PRATIQUE VIDEO

Les ateliers de pratique vidéo s'adressent à tous les niveaux scolaires, des primaires aux enseignements supérieurs en passant par le collège et le lycée.

La pédagogie en est essentiellement collective et orale. Pour les plus jeunes, la découverte du monde de l'image en mouvement développe la créativité et aiguisé le regard. C'est en jouant avec les images qu'ils se familiarisent avec les notions essentielles que sont le Plan, le Cadre ou le Hors-champ ; c'est en apprenant à travailler en groupe qu'ils découvrent le plaisir de la pratique.

A partir du collège, l'accent est mis sur la découverte des styles cinématographiques (documentaire, fiction, animation, expérimental...) ANIMA désire travailler en étroite collaboration avec les enseignants en amont des interventions.



L'ANALYSE FILMIQUE

L'initiation à l'analyse filmique, via la pratique collective et un enseignement essentiellement oral, familiarise les jeunes avec un domaine de la culture que l'on croit dominer car on y a fréquemment et facilement accès, mais qui apparaît paradoxalement difficile à aborder.

Ces quelques heures d'ateliers, durant lesquelles chaque jeune est invité à participer activement, donnent l'occasion d'un contact direct avec un artiste et une œuvre, offrent la possibilité de développer en accord sensibilité et intellect.



LES ATELIERS VIDEOS

Les nouvelles technologies constituent un potentiel immense pour la création vidéo. Ces ateliers offrent l'occasion de découvrir concrètement les différents outils (caméra, appareil photos, logiciel de montage virtuel, mixage son...) qui permettent de réaliser un projet vidéo.

Les participants manipulent et enregistrent de nombreuses images qui serviront de matériaux filmiques. Ils utilisent les techniques les plus appropriées pour élaborer ensemble une forme cinématographique de manière concertée. Ils sont guidés dans ce travail par des réalisateurs, des techniciens, et des pédagogues.

Plusieurs ateliers sont proposés par *ANIMA* :

De l'Idée au Scénario (6 x 1h30)

Grâce aux jeux littéraires et autres supports dynamiques d'aide à la créativité, cet atelier propose sous une forme ludique une approche collective de l'élaboration d'un scénario, reposant sur l'utilisation des techniques de narration et ressources dramaturgiques.

*

Pratique et Analyse (4 x 2h)

Les participants découvrent une œuvre filmique par une double approche : abstraite, avec les outils d'analyse du langage filmique, et concrète, grâce à une approche pratique et une remise en situation. Aborder conjointement l'analyse et la pratique permet une meilleure compréhension de l'œuvre proposée, relative aux notions fondamentales de « signifiant » et de « signifié ».

*

Le Cinéma d'animation (20h)

Depuis toujours, le cinéma d'animation possède un véritable pouvoir d'attraction sur le jeune public. Avec ses effets expérimentaux à leur portée, son langage à la frontière des genres artistiques, le procédé image/image et ses techniques multiples s'apparente souvent à un laboratoire – ce qui constitue pour les enfants un terrain de jeu fertile. L'alternance entre ateliers pratiques et visionnage de courts-métrages originaux et malicieux stimule encore leur créativité.

Magie de l'Image - Réalisation (entre 20 et 50h en fonction du projet défini en commun)

De l'écriture d'un scénario au tournage, en passant par le découpage et le story-board, cet atelier engage les participants dans une réflexion globale sur l'image, de sa conception à sa matérialisation (mise en scène, jeu d'acteur, etc.) :

- ▶ Maîtrise et appropriation des codes de la création audiovisuelle ;
- ▶ Acquisition des outils et données de lecture permettant une meilleure compréhension du monde environnant, essentiellement régi par les images.

Voici quelques-uns des sujets possibles à traiter : le(s) point(s) de vue, le souvenir et l'oubli, l'oralité, *le mensonge, la réversibilité du temps, le fantasme et la déformation du réel...*

*

Le Montage (3 x 2h)

A partir de rushes déjà existants, les participants établissent des correspondances intuitives et liens formels entre les différentes images, concourant à donner une force de mouvement, à composer un rythme entre ses éléments structurels, scéniques et séquentiels. Ils utilisent des outils informatiques et s'initient à la pratique du montage virtuel.

*

Une préhistoire du cinéma – Autour des jouets optiques (25h)

A la découverte des jouets optiques : de la *Camera Obscura* au phénakistiscope en passant par le thaumatrope, ce cycle d'interventions sera consacré au phénomène dit de la *persistance rétinienne*. Il se développera en 2 temps : un premier temps théorique, qui retrace l'histoire de ces inventions et leurs fonctionnements physiques ; puis un second temps consacré à la création et production d'objets ludiques.

*

Objectivité de l'objectif – Autour du documentaire (20h)

Dès sa naissance, le cinéma se développe dans deux directions qui constituent, aujourd'hui encore, ses deux aspects fondamentaux : d'une part le réalisme soucieux de vraisemblance, né des frères Lumière ; d'autre part la fiction, fruit de l'imagination, représenté par Georges Méliès. Cet atelier met l'accent sur le versant réaliste de la création audiovisuelle, mais à travers un réalisme dont on s'apercevra qu'il n'est pas toujours très objectif !

*

Peinture/Cinéma – Les relations qu'entretient le cinéma avec les arts plastiques (3 x 3h)

Comment les papiers découpés de Georges Braque ont influencé le montage, et comment le procédé de montage, à son tour, eut des répercussions sur les collages de Joseph Cornell ? Quelles relations entretenaient Rodtchenko et Dziga Vertov ? Quelles résonances y-a-t-il entre une peinture de Rembrandt et un film de Peter Greenaway ? Entre la peinture préraphaélite et les films de Dario Argento ? Grâce à un riche fonds visuel et un nombre important d'extraits de films, ce cycle met à jour les parallèles et les croisements entre arts plastiques et cinéma tout au long du XXe siècle.

*

Musique et Cinéma, une histoire de longue date (3h)

Consacré aux liens qui unissent la musique et l'image, cet atelier amène les participants à identifier les procédés et les utilisations de la musique au cinéma, et à analyser la façon dont ils dirigent le regard et la compréhension d'une image. La musique est un élément indispensable d'un film, au point qu'images et musique semblent parfois indissociables. Cet atelier, rendant perceptible le rôle de la musique dans l'élaboration d'un film, permet d'analyser cette relation privilégiée, autour de nombreux extraits de films célèbres (Federico Fellini et Nino Rota, Sergio Leone et Ennio Morricone, Alfred Hitchcock et Bernard Hermann, Charles Chaplin, Henri Mancini, Tim Burton et Danny Elfman, David Lynch et Angelo Badalamenti, John Carpenter, John Williams...).

*

Adaptation : Littérature et Cinéma (3 x 3h)

Le fonds littéraire offre une matière abondante et les conditions d'organisation d'une adaptation constituent toujours un travail instructif. Bien entendu, le travail d'adaptation ne saurait être une simple « mise en images » : d'un medium à l'autre, les qualités changent et avec elles, ce n'est pas seulement un moyen d'expression qui diffère, mais de façon plus générale, une forme de communication. La question du « passage » entre littérature et

cinéma implique donc une réflexion sur la relation texte/image, qui met en jeu le visible et l'invisible, l'explicite et l'implicite, l'objectif et le subjectif. Depuis que le cinéma existe, il n'a jamais cessé de puiser aux sources de la littérature et si les cinéastes ont beaucoup emprunté aux écrivains, ceux-ci ont été influencés à leur tour par le formidable développement des arts visuels et sonores, explorant de nouvelles formes narratives et approches de la lecture. Les voies de l'adaptation sont nombreuses et tout l'intérêt est là, qui est de faire le choix d'une interprétation visuelle pertinente et inventive.

*

La Manipulation (3 x 3h)

Les procédés de manipulation sont nombreux et fréquent dans toutes les pratiques, autant audiovisuelle (de M. Night Shymalan au "documenteur" en passant par Hitchcock et Dario Argento), que littéraire, (au hasard de milliers d'autres : *Le Golem* de Gustav Meyrink ou *Le Meurtre de Roger Ackroyd* d'Agatha Christie) en passant par la BD (*Fractions* de Shintaro Kôgo pour prendre un exemple très récent). Le spectateur, en s'asseyant dans une salle de cinéma, accepte d'emblée d'être manipulé. Mais quels sont les ficelles de ces pratiques ? Et quels sont les tenants et aboutissants éthiques de ce type de procédés ? Quand est-ce qu'on perd pied sur ce si terrain glissant ?

CYCLES D'INTERVENTIONS

(3 x 2h pour les écoles et les collèges ; 3 x 3h lycées et supérieurs)

Les cycles offrent une approche progressive de la création audiovisuelle et des codes cinématographiques.

Des moments d'expérimentation en groupe et d'observation se combinent aux visionnages de films. Effectués par le même intervenant, ces séances permettent la mise en place d'un suivi pédagogique pour la classe.

Les différents cycles proposés sont :

PATRIMOINE CINEMA

Ces 3 interventions permettent de comprendre la quête humaine de la représentation du réel, depuis l'invention de la photographie. De la naissance du médium, son évolution, ce cycle traverse l'histoire du Cinéma et redéfinit sa place dans l'histoire des Arts depuis la fin du XIXème siècle.

*

LE PLAN & LE CHAMP

Ce cycle permet une première initiation aux notions de cadre, de champ et hors-champ, via la prise de vue photographique, et familiarise les élèves avec le vocabulaire technique du cinéma (échelles de plan, profondeurs de champ, angles de prise de vue, axes ...).

*

POLYSEMIE DE L'IMAGE

Ce cycle permet de comprendre les mécanismes du récit en images et l'importance du montage, d'une part grâce à l'initiation théorique à la communication audiovisuelle (Eisenstein, Koulechov), et d'autre part grâce à des exercices ludiques autour du roman-photo.

*

LE REEL AU CINEMA

Peut-on vraiment être objectif avec un objectif ? Qu'est-ce que la représentation, quels en sont ses pièges, ses limites ? Depuis Magritte, la question reste entière : est-ce que ceci est une pipe ? Depuis son invention, on dit que le cinéma se divise en 2 catégories : celui du réel, représenté par Les Frères Lumière, et celui de l'imaginaire, représenté par Georges Méliès. Mais les choses sont loin d'être aussi simples, catégoriques et surtout imperméables...

*

L'ANALYSE FILMIQUE

Ces interventions mettent l'accent sur la lecture de l'image, et la réflexion qu'elle induit, afin de sensibiliser les participants sur le rapport étroit qui existe entre les différents points de vue (auteur/réalisateur/personnages/spectateurs) qui peuvent coexister au sein d'une œuvre cinématographique. Des visionnages de films (extraits ou courts-métrages) sont prévus, suivis dans un premier temps d'analyses filmiques et de sémiologie, puis de discussions et d'ateliers dont l'objectif est de mettre immédiatement en pratique les informations transmises. Il s'agit moins de faire une analyse formelle ou esthétique que de faire prendre conscience à l'élève de l'outil sémiologique dont se sert le cinéma pour représenter la réalité, développer l'imaginaire, et notamment aborder les questions de l'objectivité et de la subjectivité. Le but des interventions n'est pas d'apporter des réponses toutes faites, mais de susciter la réflexion des participants en ouvrant la discussion sur ces différents points de vue.

*

BD & CINEMA

Du découpage de la bande-dessinée, qui entretient des rapports étroits avec le story-board, jusqu'aux adaptations hollywoodiennes des comics-books de super-héros, mythologie américaine du XXe siècle, ce cycle met en parallèle et perspective les relations entre ces 2 médiums nés en même temps à la fin du XIXème siècle.

CONTACT

Association ANIMA
Le ZO, 18 rue de l'Agau - 30000 NÎMES
zoanima@gmail.com / www.zoanima.fr
