

Fiche Action n°1

LE PRÉ-CINÉMA LA LUMIÈRE LE MOUVEMENT

Présentation des inventions
du pré-cinéma ;
Découverte du mouvement ;
Réalisation de jeux d'optique.

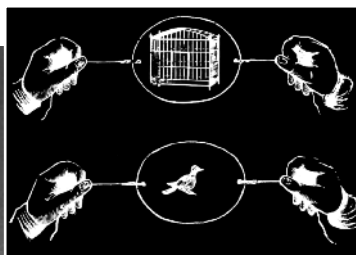
Programme

L'atelier se déroule au minimum sur 2 jours (consécutifs ou non).

● 1/2 journée :

Découverte des différents appareils et manipulation (lanterne magique et jeux d'optique)

En s'inspirant des exemples proposés, les enfants réalisent leur premier jeu d'optique : flip book ou thaumatrope



Flip book

Thaumatrope :
l'illusion d'optique

● 1/2 journée :

Fin de réalisation du jeu d'optique (si nécessaire) ;
Découverte du mouvement par le praxinoscope ;
Présentation de différentes bandes de praxinoscope ;
Reconstitution du mouvement à partir d'exercices simples.



● 1 journée :

A partir de scénarios simples, les enfants réalisent leur premier spectacle cinématographique en utilisant les supports au choix : lanterne magique ou praxinoscope.

Praxinoscope : la reconstitution du mouvement

Fiche Action n°2

LE CINÉMA D'ANIMATION VIDÉO SUPER-TOON

Utilisation d'un matériel de prise de vue pour la réalisation de films d'animation en vidéo.

Selon les conditions de travail, le temps et les effectifs, réalisation d'un court film d'animation, ou simple sensibilisation aux différentes techniques par le biais de petits exercices.

Programme

Une demi-journée de présentation de l'histoire du cinéma est indispensable pour démarrer chaque projet. Cet atelier peut représenter un aboutissement des ateliers de pré-cinéma à l'occasion d'un projet plus ambitieux sur plusieurs jours.

5 demi-journées représentent un temps minimum pour une sensibilisation au cinéma d'animation sans pour autant s'autoriser des projets trop sophistiqués.

Nous pouvons envisager des réalisations plus ambitieuses sur 5 journées pleines avec beaucoup plus de temps consacré au tournage et à la réalisation.



Les différentes techniques d'animation demandent plus ou moins de préparation :

- Objets animés** : Plus facile - plus rapide.
- Papiers découpés** : Plus de temps de préparation.
- Dessins animés** : Demande du temps et de la dextérité. (à éviter dans un premier projet).
- Pixillation** : Animation de personnages réels qui permet d'impliquer des enfants/acteurs.

Fiche Action n°3

LA RÉALISATION AUDIOVISUELLE LE CINÉMA DOCUMENTAIRE

Réalisation de courts métrages documentaires sur support vidéo.

Le film n'est pas envisagé comme une fin mais plutôt comme un moyen d'expérimentation et d'épanouissement personnel. Chaque participant travaille sur un projet collectif. Il peut à la fois écrire, réaliser, cadrer, être preneur de son.

Le documentaire est un outil pédagogique pour une découverte du langage cinématographique et une ouverture au monde à partir d'une démarche culturelle et artistique.



Filmer le réel, c'est d'abord le comprendre et prendre une part active dans une communauté.

Le projet est développé et tourné sur un territoire, autour d'un village ou d'un quartier qui accueille les participants.

Ces ateliers doivent disposer d'un minimum de temps. Une demi-journée est nécessaire pour une approche de l'histoire du cinéma.

Des notions techniques de base sont ensuite abordées pendant une journée (manipulation de la caméra, analyse de l'image, technique de prise de son...).

La pédagogie est basée sur la pratique et l'échange (par le biais de petits exercices).

Le temps d'écriture, de repérage et de tournage dépend du sujet choisi.

Le montage final est assuré par l'intervenant de Cinébus après concertation avec les participants autour des images filmées.

Programme

Le montage est une phase importante dans le processus de création d'un film. Le rythme, les sons, la musique, le silence, l'ellipse sont autant d'éléments qui peuvent changer le sens d'une image ou d'une séquence.

CINEBUS vous propose de comprendre, de découvrir et d'expérimenter cette dimension artistique du MONTAGE VIDÉO à partir d'outils simples de réalisation.

Modifier la lecture d'une séquence en mélangeant ses différents plans. Utiliser les sons pour créer des ambiances.

Autant d'éléments que vous aborderez de façon ludique grâce à des modules préparés par l'animateur.

Banque d'images – Banque de sons – Banque de transitions et d'effets spéciaux - Logiciel de montage simple et convivial seront à votre disposition.

Ces ateliers sont accessibles dès 6 ans. Ils peuvent se décliner sur des courtes séances de 1 à 3 jours.



Un parcours cinématographique ...

Circuit de cinéma itinérant basé dans les Pays de Savoie, CINEBUS a pour vocation de développer le cinéma dans les communes rurales à travers une programmation récente, régulière et orientée vers un cinéma d'Art et d'Essai.

... au service d'un projet

Parallèlement à cette mission première, CINEBUS vous invite à découvrir des techniques cinématographiques à partir de stages d'initiation :

- **Sensibiliser le spectateur à un cinéma de qualité.**
- **Développer la créativité artistique.**
- **Former le « goût » et le « plaisir » du cinéma.**
- **Apprendre à décrypter les images.**
- **Développer un projet social et éducatif.**
- **Accompagner des projets associatifs et/ou scolaires.**
- **Former des animateurs et/ou des enseignants.**

CONDITIONS

- Effectif d'une dizaine de personnes par groupe (pour des enfants, prévoir un adulte accompagnateur au-delà de 6). Ces ateliers peuvent s'adapter à tous les âges et à différents contextes.
- Nécessité d'un local assez grand faisant le noir. Prévoir des tables et des chaises pour installer le matériel et réaliser les travaux manuels en animation. Équipement de prises électriques. Local disponible une heure avant pour l'installation du matériel.
- Dans le cadre scolaire, l'activité peut être menée avec une classe entière, sur plusieurs semaines, en impliquant l'enseignant qui peut avancer sur le projet sans la présence de l'intervenant Cinébus.

Ateliers de découverte et d'initiation AU CINÉMA D'ANIMATION

ET DOCUMENTAIRE



CINEBUS

Cinéma itinérant
des Pays de Savoie

1200 route de Clermont
BP 8 - 74333 SILLINGY
Tél. 04 50 68 88 41

cinebus@wanadoo.fr
www.cinebus.fr