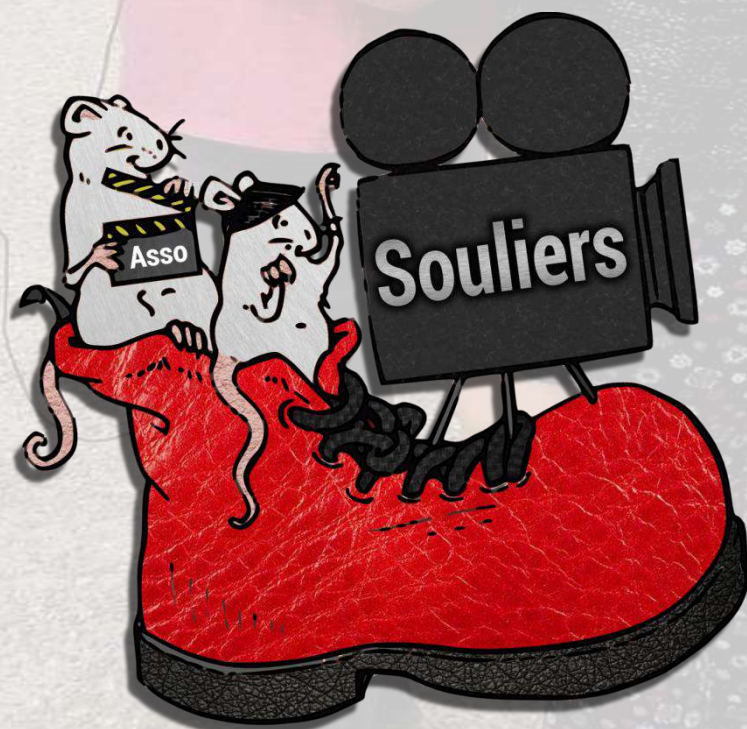


Dossier pédagogique

*Décrypter l'image, s'approprier l'audiovisuel,
maîtriser l'outil numérique*



L'**omniprésence des écrans** qui caractérise notre époque complique parfois les rapports de transmission entre la jeunesse et la "vieille génération". Elle questionne aussi sur ses effets quant à **l'appréhension de la réalité**, du temps, de l'information.

Plutôt que de mettre le public face à cette question de manière directe et frontale, l'association *Souliers* vous propose de **faire entrer l'audiovisuel dans votre structure**, votre classe. À travers des **ateliers de découverte et de pratique**, les élèves vivent une expérience concrète et collective en **réalisant des créations audiovisuelles** originales. Ainsi, les mains dans l'action, démystifiant la technique, se mettant dans la peau de ceux qui produisent l'image, ils ont accès au recul suffisant qui **aiguise le sens critique**.



Ces ateliers cinéma sont un formidable levier pour générer un **esprit de groupe** au sein des classes. Les formules proposées permettent d'aborder **l'éducation à l'image**, de comprendre **comment se fabrique une séquence filmée** et de **se questionner sur les émotions véhiculées** par les images et le son. L'approche pédagogique est avant tout **participative et ludique**. Concrètement, lors des ateliers, les élèves pourront pratiquer avec du **matériel audiovisuel adapté** à leur âge. Ils pourront expérimenter les différentes **techniques de prise de vues** : les valeurs de plans (plans larges, plans rapprochés, gros plan...), les axes de prise de vues (plongée, contre-plongée...), la prise de sons... Les élèves pourront également s'essayer au **travail d'acteurs** en incarnant des personnages: une découverte multidisciplinaire !



L'association *Souliers* propose plusieurs **formules modulables** selon les objectifs des enseignants et le temps dont ils disposent. Les ateliers sont encadrés par **des intervenants expérimentés**. Il s'agit de **réalisateurs audiovisuels** qui travaillent depuis plus de 15 ans auprès

du public scolaire et du grand public. Ils seront **à l'écoute du projet éducatif** afin de proposer des interventions au service des objectifs pédagogiques des enseignants.

L'association Souliers

Lors de la **création de l'association Souliers en 2007**, alors que la pratique amateur des autres formes artistiques est tout à fait intégrée dans le paysage, le cinéma restait encore fortement assimilé à une pratique professionnelle. Pourtant, **des milliers de films étaient produits chaque année juste pour le plaisir**. *Souliers* s'est donné pour mission d'accompagner cet élan. Explorant plusieurs pistes au cours de son histoire (soirées, ateliers ouverts, centre de ressource, partage d'infos, festival *Amateurs-Nés...*), c'est clairement dans le domaine de **l'animation et la transmission** que *Souliers* a porté ce qui devenait ses principaux objectifs : **la création collective et le décryptage de l'audiovisuel**. Le défi a été de savoir garder un œil sur **l'évolution constante des formes de l'audiovisuel** auxquelles nous sommes confrontés au quotidien, afin de toujours mieux les appréhender, les comprendre, et se les approprier.



Qu'est-ce que l'association *Souliers* ?

Il s'agit d'une association implantée dans le Morbihan qui a pour but de promouvoir le cinéma amateur de fiction comme :

- **moyen d'expression artistique** à part entière,
- **pratique accessible à tous**,
- **vecteur de liens** entre les personnes,
- **acteur de la dynamique locale**.

Ces objectifs sont d'autant mieux valorisés lorsqu'on accorde une vraie importance à la **qualité des œuvres produites**. Ainsi, l'association Souliers s'engage à **accompagner les élans créatifs collectifs amateurs** jusqu'au résultat visuel des productions professionnelles (qui sont nos références à tous), en y ajoutant un atout essentiel : **la valeur humaine**.

Quels sont nos buts ?

- ✓ Mettre notre savoir-faire à disposition pour **permettre à tous de produire du cinéma amateur de qualité**.
- ✓ **Développer la créativité** de chacun, permettre de s'exprimer.
- ✓ **Éduquer aux médias** : Apprendre à « manipuler l'image » pour ne plus être manipulé par elle.
- ✓ **Démocratiser l'art cinématographique**, favoriser l'expression, **raconter des histoires**.
- ✓ Sensibiliser à l'**action collective**, que chacun y trouve sa place par ses qualités et ses motivations.
- ✓ Pousser vers l'**autonomie**, la conscience des ressources disponibles autour de soi.
- ✓ Passer du bon temps.
- ✓ Enfin et surtout : **FAIRE DU CINÉMA !**

Les grandes lignes de ses actions

- **Proposer des animations, formations et autres prestations** visant à aider à la création de projets cinématographiques autonomes.
- **Diffuser et vulgariser** des productions amateur de qualité. Les utiliser comme supports lors d'interventions concrètes sur le thème de l'éducation à l'image.
- **Mobiliser les moyens** humains et techniques existant autour de soi.



Depuis 2019, l'association propose également un **spectacle tout public** (plutôt destiné à un public adulte), qui met en scène de manière ludique et interactive les objectifs portés par l'association.

L'équipe

Les trois animateurs que vous pourrez croiser aux commandes des ateliers proposés par Souliers partagent leur temps entre leur activité de réalisateurs indépendants et leurs fonctions de pédagogues et de formateurs dans le domaine de l'audiovisuel.



Issu d'un cursus scientifique, Rémi a construit son expérience professionnelle autour de l'animation et l'enseignement. Au cours de celle-ci, il s'est particulièrement intéressé au développement de l'autonomie et du sens critique, ce qui l'a amené à utiliser la création audiovisuelle en guise de support. Il assure [la coordination de l'association Souliers](#) depuis 2008, tout en étant [vidéaste](#).

D'atelier en atelier, il a pu travailler avec des publics différents, scolaires ou non. Animateur dans l'âme, le spectacle "On se fait un Film" lui ouvre la fenêtre vers le monde du spectacle vivant, nouveau terrain de jeu palpitant.



Lui aussi biologiste de formation, c'est pourtant sa passion du cinéma que Guillaume partage avec les élèves d'écoles élémentaires depuis 2009. La technique de l'audiovisuel, il la maîtrise grâce à son passage à l'ESRA de Rennes, mais surtout par son expérience de plus de 15 ans dans la réalisation audiovisuelle de films institutionnels. Attiré par la dimension pluridisciplinaire du cinéma, il s'intéresse autant au jeu qu'à la technique. Expérimenté dans les techniques théâtrales, Guillaume aime accompagner les groupes d'élèves vers la mise en scène de leur projet audiovisuel.



Véro a écumé les écoles de Cinéma (Conservatoire libre du cinéma Français et Louis Lumière à Paris, Greta à Brest), mais c'est surtout dans la rencontre avec les gens qu'elle a trouvé SON cinéma ; réalisatrice de [Manille, 20 ANS A MOLÈNE, JAMAIS MOLENAIS...](#) entre autres documentaires, elle privilégie le contexte social, culturel et institutionnel pour aborder ses créations ou films de commande. Tombée dans l'animation via l'association canal Ti-Zef - partenaire de *Souliers-* en 2012, elle a mais maintenant sa malice et ses connaissances également au service de la transmission et de la pédagogie.

Techniquement

Pour qui ?

Nos ateliers s'adressent à tout type de public pour lequel le groupe est déjà formé. Ainsi, il est tout à fait possible d'accompagner en faisant varier le curseur ludique - pédagogique suivant le groupe et ses attentes.

En revanche, nous évoquerons ici davantage le jeune public et les aspects pédagogiques, tout en garantissant une approche ludique de toutes les notions abordées.

En milieu scolaire, il est plus difficile d'adapter les ateliers proposés ici à un public plus jeune que le cycle 3. Toutefois, il est tout à fait possible de mettre en place des ateliers sur-mesure en petits groupes, de portée plus modeste, en fonction des objectifs visés par l'équipe enseignante : prise de vue, effets spéciaux, cinéma d'animation (stop-motion)...



Durée

Les ateliers sont divisés en séances. Basées sur un standard de 2h, elles peuvent être envisagées un peu plus longues suivant le contexte, la tranche d'âge et le type de public.

Conditions d'accueil

- Implication des enseignants

Si la présence et l'implication de l'équipe est nécessaire pendant les séances, **aucune compétence ou connaissance préalable n'est requise de la part des enseignants**. De même, la **préparation en amont des ateliers n'est absolument pas nécessaire**, bien

que possible, si le projet de l'équipe pédagogique va dans ce sens. Ces précisions vont dans le sens d'interrogations exprimées régulièrement par les enseignants, qui opposent leur absence de notion et d'aisance dans les domaines de la technologie, de la vidéo ou du cinéma à la réalisation de ces ateliers dans leur classe. Il est vrai que cette réaction nous étonne, car les mêmes personnes ne se donneraient jamais ces exigences pour faire venir un intervenant musique ou escalade, par exemple.

Si l'accent est mis sur la démarche de création, il nous semble indispensable que les élèves partagent et diffusent leur travail. Les intervenants Souliers pourront accompagner les élèves et les enseignants dans la mise en place d'une diffusion des créations audiovisuelles. Cette diffusion est une formidable occasion pour les élèves d'expliquer la démarche collective qu'ils ont empruntée pour créer leur œuvre.

➤ Lieu

Une salle de classe convient parfaitement à la réalisation de la plupart des séances. Il est également possible que l'ensemble de l'établissement scolaire devienne un plateau de tournage. Dans le cas d'un projet de création de courts métrages, selon les scénarios, il peut arriver que le tournage se déroule hors les murs en incluant l'environnement proche de l'école. Les intervenants, quant à eux, peuvent se déplacer et exercer directement dans les établissements scolaires, ou intervenir sur des classes de découverte en plus des prestations proposées sur place.

➤ Matériel

Les intervenants apportent tout le matériel nécessaire à la réalisation des ateliers. Celui-ci sera systématiquement simple, léger, accessible facilement à la tranche d'âge visée, et dans la mesure du possible, à la qualité d'image de ce dont les jeunes peuvent disposer dans leur établissement ou à la maison (appareils photos, tablettes, téléphones, ordinateurs, logiciels gratuits ou abordables, éclairage domestique ou destiné au bricolage...).

Les ateliers "Clé en main"



1- Atelier "Tu te fais un film, ou quoi ?"

Objectif : Décryptage de l'image, appropriation de l'outil audiovisuel

Durée : 2 ou 4 séances au choix, suivant la formule choisie

Taille du groupe : Intervention par classe, jusqu'à 35 jeunes (nécessité d'un cadre établi)

Déroulement :

- Projection d'extraits, dissection d'images.
- Analyse technique, initiation aux lois de l'image, jeux de mise en scène
- Mise en pratique : réalisation d'une scénette capable de générer des émotions.
- Montage, création de contenu audiovisuel en assemblant images et sons.

Age : dès le cycle 3 jusqu'aux niveaux universitaires

En détail

Les ateliers sont découpés en séance de 2 heures.

➤ Séance 1, Heure 1 : L'audiovisuel, fabrique des émotions.

Notions abordées : *l'expression des émotions ; écouter, comparer ; S'approprier des outils et des méthodes.*

Déroulé : Présentation de l'intervenant, échange avec la classe, discussion autour du contenu de leurs écrans puis analyse d'extrait(s) de film :

Le son : les codes universels; l'ambiance sonore comme décor émotionnel, la musique, incontournable de toute production vidéo.

L'image : La découverte du changement de plan, les valeurs de plan et leurs significations, la lumière, les détails, la conscience d'une intention cachée derrière toute création.



➤ Séance 1, Heure 2 : Mise en pratique - 2 options selon les souhaits de l'enseignant.

Option 1: Fabrique de la peur

Notions abordées: *exprimer des émotions ; expérimenter, produire, créer ; imaginer, réaliser ; s'approprier des outils et des méthodes ; démystifier les contenus anxiogènes.*

Déroulé : Le groupe est amené à utiliser toutes les notions acquises en S1H1 dans une séquence dont le but sera de fabriquer une émotion simple : la peur. La réalisation se déroule étape par étape : idée , synopsis, scénario, répartition des tâches / des rôles, préparation du tournage / tournage.

Option 2: Voyage à travers le temps et la technique

Notions abordées: *découvrir l'évolution des techniques; échanger sur les différents genres cinématographiques; s'approprier des outils et des méthodes d'analyse de films.*

Déroulé : Cette séquence se base sur la diffusion et l'analyse d'extraits de films diffusés aux élèves. A chaque fois, un temps d'échange qui permet de faire émerger des connaissances est mis en place. Exemple de films diffusés par ordre chronologique: Les temps modernes / Les Aristochats / L'âge de glace / Amélie Poulain / Harry Potter et l'école des sorciers.

➤ **Séance 2, Heure 1 et 2 : Découverte du montage, la magie de l'assemblage.**

Notions abordées: *la narration par les images ; s'approprier des outils et des méthodes ; démystifier les contenus anxiogènes ; mobiliser des outils numériques.*

Déroulé : L'animateur présente rapidement les bases techniques du montage vidéo pour les mettre directement en pratique en temps réel à travers des images tournées par les élèves dans la classe. Ainsi, le groupe découvre l'assemblage des plans (ours), la complexité et la richesse du montage du son, l'intérêt de l'étalonnage.

Pour la suite de l'atelier "Tu te fais un film, ou quoi ?", nous proposons de manière distincte une formule pour les écoles primaires et une pour les collèges.

Option pour les écoles primaires:

➤ Séance 3 : Tournage de sketches par petits groupes

Notions abordées: *la narration par les images ; s'approprier des outils et des méthodes ; démystifier les contenus anxiogènes ; mobiliser des outils numériques.*

Déroulé: Les élèves sont répartis en petits groupes de 7-8 élèves et vont tous s'exprimer librement à travers la réalisation de courtes séquences. Il s'agit de sketches écrits par les élèves ou proposer par les intervenants. La réalisation de ces sketches implique la mise en pratique de techniques et astuces qui rendent le cinéma si familier: le champ/contre-champ, la disparition par effets spéciaux, l'échange de voix (montage audio), faire peur au cinéma...

➤ Séance 4 : Montage et postproduction des sketches

Notions abordées: *Utiliser des outils numériques spécifiques, le logiciel de montage.*

Déroulé: Les petits groupes d'élèves passent à tour de rôle devant l'ordinateur pour faire le montage de leur sketch. Ils sont accompagnés par l'intervenant qui leur apprend les bases de la postproduction de films.

Option pour les collèges, lycées et études supérieures:

➤ Séance 3 : Tournage

Notions abordées: *la narration par les images ; s'approprier des outils et des méthodes ; démystifier les contenus anxiogènes ; mobiliser des outils numériques.*

Déroulé : Les élèves sont répartis en petits groupes et vont réaliser des courtes séquences en autonomie à l'aide d'une tablette numérique. Concrètement, il s'agit d'histoires construites selon les règles du schéma narratif, écrites par les élèves ou

proposées par les intervenants. Les intervenants rappellent les règles pour tourner un film puis les différents groupes se lancent dans le tournage sur des plateaux différents.

➤ **Séance 4 : Montage et postproduction des histoires**

Notions abordées : Utiliser des outils numériques spécifiques, le logiciel de montage.

Déroulé : Les petits groupes vont réaliser le montage en autonomie sur leur tablette numérique. L'intervenant circule entre les différents groupes afin d'apporter son aide et répondre aux questions.

2- Atelier "l'information, l'image et moi"



Objectif : À travers le thème du harcèlement, qui sera présenté aux élèves comme un simple exemple afin de les laisser aborder le sujet librement, nous chercherons à mieux évaluer la pertinence des infos/infox qui inondent le quotidien des jeunes (médias, réseaux sociaux...), se confronter à la réalité d'un journaliste, dissocier le fond de la forme, apprendre à vérifier une information. Ainsi, au fil des débats, sous prétexte d'alimenter l'atelier, des témoignages émergent, et ce qui était présenté comme un exercice de journalisme devient un espace de résolution des problèmes liés au harcèlement dans la classe.

Durée : 2 séances au choix

Taille du groupe : Intervention par classe, jusqu'à 35 jeunes (nécessité d'un cadre établi)

Déroulement :

- Projection d'extraits, dissection d'images.
- Présentation du métier de JRI, mise en pratique par le tournage d'un reportage type JT.
- Montage, questionnement sur le choix des images et des sons
- Présentation de 3 résultats radicalement différents réalisés avec les mêmes rushes suivi d'un débat.

Age : cet atelier est réalisable dès le cycle 3, mais son efficacité redouble au collège et au lycée.

*Note : afin de libérer au mieux la parole, il est préférable que l'atelier soit présenté aux élèves comme un atelier traitant du journalisme, et non du harcèlement.

En détail

Les ateliers sont découpés en séance de 2 heures.

➤ Séance 1, Heure 1 : L'audiovisuel, fabrique des émotions.

Notions abordées : l'expression des émotions ; écouter, comparer ; s'approprier des outils et des méthodes.

Déroulé : Idem que pour l'atelier "Tu te fais un film, ou quoi ?"

➤ Séance 1, Heure 2 : Dans la peau d'un JRI

Notions abordées : la narration et le témoignage par les images, expérimenter, produire, créer; s'approprier des outils et des méthodes.

Déroulé : Après la phase de dissection, l'animateur se met dans la peau d'un JRI, Journaliste Reporter d'Images. Après avoir présenté ce métier ainsi que ses réalités humaines et économiques, il demande à la classe de l'aider à produire un vrai reportage qui aurait sa place dans un JT. Le thème du harcèlement est systématiquement naturellement choisi par les élèves, et leurs propositions glissent forcément vers d'authentiques témoignages de ce qu'ils ont vécu, autant en tant

qu'harceleur qu'harcelé. Le tournage se fait donc naturellement, avec des prises d'images de la classe en plein débat, suivies d'interviews des élèves et du professeur.

*Note : à ce moment de l'atelier, il est fréquent que la parole se délie sur des événements vécus par certains élèves, ce qui peut permettre à l'enseignant d'envisager des actions.

➤ Séance 2, Heure 1 : les dilemmes du montage

Notions abordées: *la narration et le témoignage par les images, expérimenter, produire, créer; s'approprier des outils et des méthodes.*

Déroulé: Après un "résumé des épisodes précédents", les élèves visionnent tout d'abord l'ensemble des rushes filmés lors de la séance 1 heure 2, puis découvrent le logiciel qui leur servira à transformer cette matière en un résultat final précis : un reportage de journal télévisé. Peu à peu, une fois les bases techniques intégrées, les élèves se voient confrontés à des choix qui connotent et orientent indubitablement le résultat final.

➤ Séance 2, Heure 2 : les dilemmes du montage

Notions abordées: *la narration et le témoignage par les images, le discernement, initiation aux bonnes pratiques de la vérification d'informations sur internet, initiation aux biais cognitifs.*

Déroulé : Après la découverte du montage, l'animateur diffuse le résultat qu'il propose, destiné au journal de 13h, léger et positif. Mais que se passerait-il si le 13h était complet? Les élèves découvrent alors un reportage complètement différent, réalisé avec les mêmes rushes, mais censé être destiné au journal de 20h, plus grave et anxiogène. Un débat s'ensuit, où sont abordés entre autres notions et à renforts de divers supports pédagogiques, la notion d'information, les réalités humaines et économiques du monde de l'audiovisuel, les biais cognitifs, les réseaux sociaux et les fake news. Pour aborder ces dernières, l'animateur aura pris soin d'en générer une à partir des images des jeunes.

3- *Atelier "De l'idée à l'écran"*



Objectif : Décryptage de l'image, appropriation de l'outil audiovisuel

Durée : 6 séances ou +, suivant la formule choisie

Taille du groupe : Intervention par classe, jusqu'à 35 jeunes (nécessité d'un cadre établi)

Déroulement :

- Projection d'extraits, dissection d'images.
- Analyse technique, initiation aux lois de l'image, jeux de mise en scène.
- Mise en pratique : réalisation d'une scénette capable de générer des émotions.
- Production d'un court métrage écrit par les élèves.
- Montage, création de contenu audiovisuel en assemblant images et sons.

Age : dès le cycle 3 jusqu'aux niveaux universitaires

En détail

Les ateliers sont découpés en séance de 2 heures.

➤ **Séance 1 et 2:** Cf Atelier "on se fait un film"

➤ **Séance 3 : Écriture du court métrage**

Notions abordées: *développer le schéma narratif, écrire un synopsis, un scénario.*

Déroulé: L'intervenant met en place un atelier progressif d'écriture. En classe entière, les élèves se mettent d'accord sur l'idée générale du film pour la développer jusqu'à la transformer en scénario.

➤ **Séance 4 : Préparation de tournage**

Notions abordées: *s'organiser collectivement, rechercher des lieux de tournage en rapport avec l'écriture, travailler sur les émotions des personnages.*

Déroulé: Les élèves s'organisent selon le rôle qu'ils auront dans la production du film. Ainsi, l'équipe technique (réalisation, cadrage) réfléchit aux positions de caméra, au jeu des acteurs. Les comédiens travaillent sur leur rôle, d'autres élèves chargés du maquillage, des costumes, des accessoires, etc... préparent également le tournage.

➤ **Séance 5 : Tournage**

Notions abordées: *la narration par les images, s'approprier des outils et des méthodes, mobiliser des outils numériques.*

Déroulé : Par l'utilisation de caméra et boîtier numérique, les élèves réalisent les images et sons selon le scénario préétabli. L'intervenant accompagne les élèves dans cette phase active en leur rappelant au besoin les règles de cadrage, le fonctionnement de la caméra et du trépied etc...

➤ Séance 6 : Postproduction

Notions abordées: Utiliser des outils numériques spécifiques, le logiciel de montage.

Déroulé: La séance commence par un rappel sur le fonctionnement du logiciel de montage. Les élèves vont ensuite pouvoir à tour de rôle manipuler les images et les sons jusqu'à finaliser le montage du film.

Le découpage de cet atelier en 6 séances correspond à un minimum requis. Il est tout à fait possible d'augmenter le nombre de séances afin de réaliser par exemple un tournage sur plusieurs jours ou d'aller plus loin dans l'écriture et le montage. D'expérience, un Atelier "De l'idée à l'écran" sur 8 séances (soit une semaine de 4 jours scolaires) permet de produire un film dans de bonnes conditions.

4- Atelier "Films suédés"



Mais qu'est-ce qu'un film suédé?

Le concept est né dans le film "Be kind Rewind" de Michel Gondry. Il s'agit de réaliser, avec le système D, un remake d'une scène culte de cinéma. L'idée n'est pas de faire du copier-coller mais de s'approprier une scène en la tournant selon la vision des élèves.

Objectif : Décryptage de l'image, appropriation de l'outil audiovisuel, découverte de films cultes du cinéma.

Durée : 6 séances ou +, suivant la formule choisie.

Taille du groupe : Intervention par classe, jusqu'à 35 jeunes (nécessité d'un cadre établi)

Déroulement :

- Projection d'extraits, dissection d'images.
- Analyse technique, initiation aux lois de l'image, jeux de mise en scène.
- Mise en pratique : réalisation d'une scénette capable de générer des émotions.
- Production d'un ou plusieurs extraits de films suédés.

- Montage, création de contenu audiovisuel en assemblant images et sons.

Age : dès le cycle 3 jusqu'aux niveaux universitaires

En détail :

- **Séance 1 et 2:** Cf Atelier "on se fait un film"

- **Séance 3 : Diffusion des extraits de films à suéder et préparation des tournages**

Notions abordées: *analyser un extrait, être en mesure de résumer une séquence filmée en quelques lignes .*

Déroulé: L'intervenant diffuse un ou plusieurs extraits de films à 3 reprises (selon le nombre de films suédés réalisés lors de l'atelier). Les élèves doivent retenir les informations essentielles qui leur servira de plan de tournage (type de plans, dialogues, etc..). Dans un second temps, les élèves préparent le tournage en créant les éléments de décor, les costumes, les accessoires et en répétant leur rôle.

➤ **Séance 4 : Tournage**

Notions abordées: *la narration par les images, s'approprier des outils et des méthodes, mobiliser des outils numériques.*

Déroulé: Par l'utilisation de caméra et boîtier numérique, les élèves réalisent les images et sons selon ce qu'ils ont retenu des extraits diffusés en amont. L'intervenant accompagne les élèves dans cette phase active en leur rappelant au besoin les règles de cadrage, le fonctionnement de la caméra et du trépied etc...

➤ **Séance 5 : Postproduction**

Notions abordées: *Utiliser des outils numériques spécifiques, le logiciel de montage.*

Déroulé : La séance commence par un rappel sur le fonctionnement du logiciel de montage. Les élèves vont ensuite pouvoir à tour de rôle manipuler les images et les sons jusqu'à finaliser le montage du film suédé.

Le découpage de cet atelier "Films suédés" en 5 séances correspond à un minimum requis. Il est tout à fait possible d'augmenter le nombre de séances afin de réaliser davantage d'extraits suédés. Dans le cas d'un atelier avec un seul film suédé, l'intervenant choisira un extrait avec un grand nombre de comédiens et figurants à l'écran afin que tout le monde participe. Si plusieurs jours de tournage sont prévus, il sera possible de réaliser des séquences avec moins de comédiens. Une attention particulière sera portée sur la sélection des extraits à suédé. L'idée étant de varier les genres et les époques afin de profiter de l'atelier pour faire découvrir le grand éventail de films existants.

Il est possible de cumuler une ou plusieurs représentations du spectacle "On se fait un film ?" (plutôt orienté vers un public adulte) avec les ateliers proposés dans ce dossier.

Par exemple : lundi après-midi, représentation "sénior", avec également toutes les 3^e du collège, mardi, mercredi matin, jeudi et vendredi matin, travail sur la création d'un court-métrage avec les 3^e SEGPA ; vendredi soir, représentation publique comprenant la diffusion des films réalisés lors de la représentation de lundi et de l'atelier des 3^e SEGPA.



Toutes sortes d'autres formules sont à imaginer, **devis et infos** par téléphone au 06 76 20 99 33 ou par courriel à infos@asso-souliers.fr



Quelques photos





