

Catalogue des ateliers et animations

Année 2020/21



LE FELLINI
CINÉMA VILLEFONTAINE

Pour le cinéma Fellini
rue Serge Mauroit
38090 Villefontaine

LE DAUPHIN
CINÉMA MORESTEL

Pour le cinéma Le Dauphin
Place Antonin Chanoz
38510 Morestel

Contact : Lise Teani - médiatrice
06 35 53 56 60 - anim@felicine.fr
Sarl Féliciné
29 rue Condorcet, 38090 Villefontaine

La Région 
Auvergne-Rhône-Alpes

Découvrir le monde du cinéma

Présentation des métiers du cinéma

Temps : 1h

Âges : adaptable de 6 à 18 ans

Ce temps de découverte comprend une visite de la salle de projection avec une présentation rapide du matériel de projection. Il est suivi d'une présentation des différents métiers du cinéma. Cette découverte est adaptable à des enfants d'élémentaire pour leur donner un aperçu du monde du cinéma, ou à des enfants du secondaire pour leur parler de pistes professionnelles.

Les avantages :

- Rapide et adaptable à tous âges
- Ouverture sur l'avenir professionnel

Pour aller plus loin :

- Formations et parcours du cinéma
- Rencontres avec des réalisateurs, des scénaristes, des acteurs, etc.

Tarif : catégorie A

Analyse de l'image

Jeu de cadrage

Temps : 1h30

Âges : de 10 à 18 ans

Cet atelier propose aux enfants de s'interroger sur l'utilisation et l'importance du cadrage au cinéma.

Premier temps (30 min) : temps d'observation et de réflexion avec les enfants à l'aide d'exemples cinématographiques. L'idée est de prendre conscience que les images ne sont jamais neutre, et que la mise en scène peut servir un propos.

Deuxième temps (1h) : Jeu « Dès cadrage ». Les participant.es sont divisés en petits groupes. Tous les groupes doivent photographier la même personne/le même objet, situé au même endroit MAIS, chaque groupe tire au dès les conditions de prises de vue (angle de vue, cadrage, filtre de couleurs, etc). A la fin de l'exercice, on observe les résultats, et la diversité des rendus malgré le même sujet photographié.

Les avantages :

- Passe par de la pratique
- Permet d'aborder le vocabulaire du cadrage de façon ludique

Pour aller plus loin :

- Analyser des scènes de films en utilisant le vocabulaire acquis
- Aborder la subjectivité de l'image et ses risques (média, réseaux sociaux, ...)

Tarif : catégorie B

Ciné-débat

Temps : 1h au minimum

Âges : adaptable de 6 à 18 ans

De nombreuses formes sont envisageables pour amener les jeunes à débattre à l'issue d'une projection. En voici une liste non-exhaustive :

- **Débat mouvant :** une liste d'affirmations clivantes est donnée au groupe. Chacun doit se positionner d'un côté de la salle en répondant par la positive ou la négative. Les participant.es sont alors amenés à expliquer leur prise de position, et peuvent changer de côté si les différents arguments exposés par le camp opposé les font changer d'avis.

Cette forme apprend aux jeunes à construire une argumentation, mais aussi à se positionner face aux opinions des autres.

- **Si j'étais scénariste :** individuellement ou en groupes, les participant.es sont amenés à ré-écrire le film en gardant les mêmes personnages. Chacun présente ensuite sa version et explique ce qu'il a changé et pourquoi.

Cette forme permet aux jeunes de s'interroger sur les choix scénaristiques et sur la construction d'un film.

- **L'avocat :** individuellement ou en groupes, les jeunes se voient attribuer un des personnages du film. Chaque groupe doit préparer une liste d'arguments pour la/le défendre, expliquer davantage ses actes et les raisons de ses actions. En plus, chaque groupe peut réfléchir à des questions que leur personnage aurait pu poser aux autres personnages.

Cet exercice permet de travailler sur l'empathie, la compréhension de l'autre, sur les nuances qui peuvent exister au sein d'un individu. Cet exercice permet également d'approcher l'analyse filmique, et de se questionner sur le processus de réalisation.

- **Boule de neige :** Individuellement chaque participant.e écrit une liste des 4 éléments qui lui paraissent les plus marquants/touchants dans le film. Puis se forment des binômes qui doivent créer une liste commune de 4 éléments. Puis 2 binômes, en groupe de 4 créent une liste commune. Puis 8 jeunes ensemble. A la fin, les groupes restituent les idées principales qui sont sorties pendant le débat au sein de leur groupe.

Le plus de ce débat : il permet à chacun.e de s'exprimer et de se confronter aux opinions des autres.

Tarif : catégorie A

Initiation à l'image animée

Le thaumatrope

Temps : 1h
Âges : de 3 à 14 ans

Le thaumatrope est un jouet optique qui exploite le phénomène de la persistance rétinienne. Très simple à réaliser, il permet aux plus jeunes d'aborder le passage de l'image fixe à l'image animée. Les enfants sont amenés à dessiner des scènes différentes sur deux faces d'une feuille. Grâce à des élastiques, les images tournent et se superposent à la vue.

Les avantages :

- Très rapide
- Abordable dès 3 ans
- Permet d'aborder le fonctionnement scientifique de la vidéo (persistance rétinienne)

Pour aller plus loin :

- Physique-chimie : travailler sur le fonctionnement de l'oeil
- Présenter les différentes machines optiques
- Histoire : découverte du procédé chimique photographique et utilisation de la vidéo dans les découvertes scientifiques (ex : galop du cheval)

Tarif : catégorie B

Le folioscope ou flipbook

Temps : 2h minimum
Âges : de 8 à 18 ans

Exemple de flipbook

Le folioscope est un petit livret de dessins ou de photographies qui se base également sur le principe de la persistance rétinienne, mais qui se compose de beaucoup plus d'images, pour créer une petite histoire. Les participants sont amenés à dessiner une scène, plan par plan, sur des feuillets, qui déroulés rapidement forme une scène animée.

Les avantages :

- Abordable dès 8 ans
- Permet d'aborder le fonctionnement scientifique de la vidéo (persistance rétinienne)

Pour aller plus loin :

- Physique-chimie : travailler sur le fonctionnement de l'oeil
- Présenter les différentes machines optiques
- Histoire : découverte du procédé chimique photographique et utilisation de la vidéo dans les découvertes scientifiques (ex : galop du cheval)

Tarif : catégorie C

Création de GIFs

Temps : De 1 à 2h
Âges : de 8 à 18 ans

Cet atelier permet un premier rapport à l'image animée dans sa forme la plus basique : une succession de photographies mises bout à bout créent le mouvement. Cela permet donc d'aborder l'aspect technique du cinéma et de la vidéo. Cet atelier permet également d'aborder le trucage avec les jeunes. La succession de photographies prises à différents moments permet de créer des « effets spéciaux ». Cet aspect permet d'aborder le rapport à la réalité, à la soit-disant vérité des images et à leur manipulation.

Les avantages :

- Très rapide, demande peu de moyen
- Permet d'aborder le trucage des images et donc leur subjectivité
- Permet d'appréhender les bases de l'image animée

Pour aller plus loin :

- Construction et réalisation d'un film d'animation
- Développer son regard critique des images, fake news

Tarif : catégorie B

Cinéma et création

Ateliers de création plastique

Temps : de 1h à 2h
Âges : de 3 à 12 ans

La projection d'un film peut être suivi d'une activité manuelle, où les enfants sont amenés à réaliser un objet autour d'une thématique abordée dans le film. Ce moment de création est également l'occasion de discuter avec les enfants du film, de manière informelle.

Les avantages :

- Passer par de la pratique
- Discussion de manière informelle

Pour aller plus loin :

- Approfondissement des thématiques abordées dans le film (l'écologie, l'égalité, etc).

Tarif : catégorie C

Création audiovisuelle

Le storyboard

Temps : 4h

Âges : de 8 à 18 ans

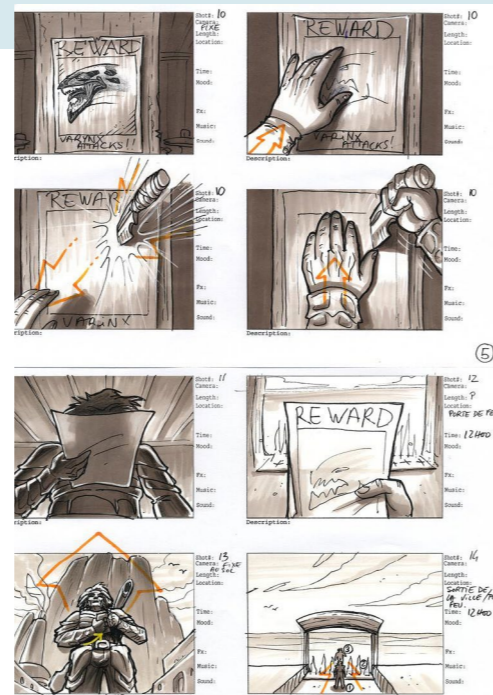
Le storyboard est un document utilisé au cinéma lors de la préparation d'un film afin de planifier les besoins de l'ensemble des plans qui constitueront le film. Dans cet atelier, il est proposé aux jeunes d'imaginer leur film, en dessinant plans après plans leur histoire. C'est ainsi l'occasion d'aborder l'une des étapes de préparation d'un film, ainsi que le vocabulaire cinématographique, comme celui du cadrage.

Les avantages :

- Permet d'aborder le vocabulaire cinématographique

Pour aller plus loin :

- Réalisation de l'oeuvre imaginée
- Aborder les autres étapes de fabrication d'un film (écriture du scénario, montage, etc).



Tarif : catégorie B

Le roman photo

Temps : De 4 à 8h

Âges : de 12 à 18 ans

Le roman-photo est un genre narratif proche de la bande dessinée, dans lequel une succession de photographies agrémentées de textes conduit la narration. Proche de la création d'un story-board, il permet d'aborder l'utilisation des plans et du cadrages au cinéma de façon plus concrète car mis en pratique à travers la photographie.

Les avantages :

- Techniquement moins lourd que la réalisation d'un film
- Permet de se concentrer sur un aspect : le cadrage



Pour aller plus loin :

- Analyser des scènes de films en utilisant le vocabulaire acquis
- Réalisation concrète d'un objet graphique

Tarif : catégorie C

Création de vidéos en stop-motion

Temps : 1h pour une initiation - à partir de 6 ans

2h30 pour une réalisation vidéo sans la création des décors - à partir de 10 ans

minimum 6h pour une création complète - à partir de 10 ans

Cet atelier propose aux jeunes de réaliser une vidéo en utilisant la technique du stop-motion (prise de vue image par image). On utilise ici le même procédé que le GIF mais pour créer une histoire plus longue, et qui peut être accompagné de son. Cela permet aux participants de comprendre, grâce à la pratique, la réalisation des films d'animations. Plusieurs techniques peuvent être utilisées pour cela : dessins sur papiers, photographies, pâte à modeler, utilisation d'objets, de jouets, mise en scène des jeunes eux-mêmes.

Les avantages :

- Permet de créer un objet cinématographique sans acteurs, prises de son, etc.
- Passe par un travail de création plastique

Pour aller plus loin :

- Etude des longs-métrages réalisés en stop-motion (Shaun le mouton, Wallace et Gromit, Chicken Run, etc).
- Travailler le montage d'un film

Exemple de stop-motion

Tarif : catégorie C

Création d'un documenteur

Temps : 2h minimum

Âges : de 12 à 18 ans

Le terme de «documenteur» désigne un canular qui, tout en ayant l'apparence d'un vrai documentaire, présente une histoire fictive et/ou défend une thèse farfelue. Fabriquer du faux permet aux participants d'explorer une rhétorique que l'on retrouve aujourd'hui dans des formes audiovisuelles telles que les fake news, les sujets complotistes, etc. Il s'agit ici de découvrir ces mécanismes pour aiguïser le regard critique des participants.

Les avantages :

- S'interroger sur la manipulation des images

Pour aller plus loin :

- Interrogation sur le rapport aux médias, aux réseaux sociaux
- S'interroger sur la subjectivité des images
- Sensibilisation aux fake-news

Exemple de documenteur

The Centrifuge Brain Project de Till Nowak

Tarif : catégorie C

NOUVEAU

Suédage

Temps : 8h minimum

Âges : à partir de 12 ans

Le concept de suédage est tiré du film «Soyez Sympa, Rembobinez» de Michel Gondry. Le principe est de rejouer des scènes de film avec « les moyens du bord », et de façon parodique. L'idée est de sélectionner un film assez connu, de repérer les scènes les plus marquantes, et de les rejouer avec ses propres moyens. Il s'agit d'une sorte de parodie du film. La scène est étudiée en détail, et les différents éléments adaptés. Cette adaptation demande un véritable travail d'imagination aux participants.

Bande annonce du film de Michel Gondry «Soyez sympa, rembobinez»

Exemples de suédage, «Harry Potter»

Les avantages :

- Aspect « amateur » voulu et drôle, plus facile à présenter à un public
- Pousse à développer l'imagination, la concertation
- Passe par une analyse de la mise en scène

Pour aller plus loin :

- Discussion et interrogation autour du concept de «films cultes»
- Approfondir certains métiers du cinéma (monteur, cadreur, perchman, etc).

Tarif : catégorie C

Initiation au mash-up

Temps : 1h minimum

Le mash-up est une pratique qui consiste à utiliser des extraits d'oeuvres existantes, de les mélanger, de les recouper, de modifier la musique où le son, afin de leur donner un sens complètement différent. Cette pratique permet de s'interroger sur l'importance du montage dans une oeuvre vidéo, et de mettre en lumière la malléabilité du sens donné aux images.



L'ACRIRA, Association des Cinémas de Recherche Indépendants de la Région Alpine, propose à la location une «table mash-up», qui permet de s'initier à cette pratique de façon ludique et rapide. Cela permet aux participants de «monter» une oeuvre vidéo collectivement et en peu de temps. Cet atelier peut être organisé à la suite d'une projection.

Exemple de mash-up

Présentation de la table mash-up

Les avantages :

- Très rapide et ludique
- Permet de se concentrer sur l'étape du montage (peu abordée et pourtant essentielle)
- Permet d'aborder le détournement et la manipulation des images

Pour aller plus loin :

- Aborder les phénomènes de détournement d'images (mèmes, GIFs, etc) et la pop culture
- Réfléchir à not rapport contemporain aux images (surexposition, retouchage, etc)

Tarif : catégorie C

Les tarifs

La projection

4 euros /enfant	Groupe de 50 minimum	Accompagnateurs gratuits (à raison de 1 pour 10 enfants)
5 euros /enfant	Groupe de 20 à 50 (nous contacter pour mutualiser des dates avec d'autres groupes et obtenir des tarifs dégressifs)	Accompagnateurs gratuits (à raison de 1 pour 10 enfants)

Les ateliers

Catégorie A	Au cinéma		36€ / heure TTC*
Catégorie A	En déplacement	Pour 1 heure	90€ / heure TTC*
Catégorie A	En déplacement	Pour 2 heures consécutives et plus	60€ / heure TTC*
Catégorie B	Au cinéma		48€ / heure TTC*
Catégorie B	En déplacement	Pour 1 heure	102€ / heure TTC*
Catégorie B	En déplacement	Pour 2 heures consécutives et plus	72€/ heure TTC*
Catégorie C	Au cinéma		60€ / heure TTC*
Catégorie C	En déplacement	Pour 1 heure	114€ / heure TTC*
Catégorie C	En déplacement	Pour 2 heures consécutives et plus	84€ / heure TTC*

*TVA à 20%