



# CATALOGUE DES INTERVENTIONS

OFFRES ÉGALEMENT DISPONIBLES SUR ADAGE

## Présentation des métiers du cinéma

 Temps : 1h à 2h

 Âge : de 11 à 18 ans

 Effectif : classe entière

Ce moment d'échanges est l'occasion de faire découvrir aux élèves les différents métiers du cinéma. Après une rapide présentation de l'économie du cinéma, un aperçu des métiers est proposé de façon ludique à partir d'un jeu de plateau.

Cette présentation peut également s'accompagner d'une séance au cinéma avec une visite de la cabine de projection.

### Les avantages :

- Rapide et adaptable à tous âges
- Accompagnement des élèves dans leur parcours de formation et d'orientation

### Liens disciplinaires :

Accompagner professeur.e principal.e, documentaliste, CPE, psychologue, dans leurs missions de tutorat.

### Pour aller plus loin :

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



**Tarif : catégorie A**

## Analyse filmique

 Temps : 1h à 2h

 Âge : de 11 à 18 ans

 Effectif : classe entière

A travers l'analyse de plusieurs extraits de films, cette intervention permet aux élèves d'acquérir les bases du vocabulaire d'analyse cinématographique et ainsi de mieux comprendre comment sont fabriqués les films.

### Les avantages :

Permettre aux élèves d'appréhender les différents ingrédients d'un film et de comprendre ce qui fait qu'une œuvre "fonctionne" ou pas. Cette intervention peut également servir de support pour développer l'esprit critique des élèves.

### Liens disciplinaires :

- Français, musique, arts : parallèle possible avec l'analyse d'autres œuvres artistiques
- EAC : permet, grâce aux compétences analytiques et au vocabulaire acquis, de rédiger une critique de film argumentée (par exemple dans le cadre des dispositifs Collège au cinéma, Lycéen et apprentis au cinéma ou du prix Jean Renoir...)

### Pour aller plus loin :

- Les ateliers "Musique de film", "Jeu de cadrage" et "Séquence d'ouverture" seront idéaux pour parfaire le regard critique de l'élève
- Réaliser un court métrage

**Tarif intervention classique : catégorie A**

**Tarif intervention sur un film en particulier : catégorie B**

## Jeu de cadrage

 Temps : 1h

 Âge : de 10 à 18 ans

 Effectif : classe entière

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

Premier temps : temps d'observation et de réflexion à l'aide d'exemples cinématographiques afin de prendre conscience que les images ne sont jamais neutres et que la mise en scène peut servir un propos.

Deuxième temps : 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 sort 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 :**

Permettre aux élèves de prendre conscience du pouvoir des images et de leur suggestivité.

### **Liens disciplinaires :**

Faire le lien avec les « fake news » évoquées par le professeur documentaliste en EMI et/ou l'enseignant d'EMC.

### **Pour aller plus loin :**

Ouvrir les élèves à l'éducation aux médias et à l'information par exemple lors de la semaine de la presse ou en lien avec le CLEMI.

**Tarif : catégorie A**

## Séquences d'ouverture

⌚ Temps : 1h

👤 Âge : de 11 à 18 ans

👥 Effectif : classe entière

Qu'est-ce qu'une séquence d'ouverture ? A quoi sert-elle ? Qu'apporte-t-elle au récit ? A travers plusieurs extraits, les élèves découvriront les différentes fonctions d'une séquence d'ouverture et ses nombreuses similitudes avec l'incipit de roman.

### Les avantages :

Permettre aux élèves de comprendre l'importance d'une introduction (de sa personne dans le cadre d'un oral, de la rédaction d'un CV, d'un devoir rédigé dans le cadre d'un écrit).

### Liens disciplinaires :

L'écriture, l'oral (grand oral, présentation du rapport de stage...).

### Pour aller plus loin :

Réutiliser les compétences acquises dans le parcours d'orientation de l'élève.



**Tarif : catégorie A**

## Le Cinéma fantastique

 Temps : 1h

 Âge : de 11 à 18 ans

 Effectif : classe entière

A travers l'analyse de plusieurs extraits de films, cette intervention propose un tour d'horizon d'un genre aux multiples facettes ; de l'épouvante à la fantasy, en passant par la science-fiction. Les élèves découvriront ainsi tous les ingrédients de cette recette à succès que l'on nomme cinéma fantastique.

### Les avantages :

Aborder l'imaginaire, les différents genres cinématographiques et littéraires.

### Liens disciplinaires :

Les différents genres littéraires, les adaptations cinématographiques (en quoi est-ce qu'elles répondent, ou non, à ma vision des personnages...).

### Pour aller plus loin :

Ateliers d'écritures pour développer l'imagination des élèves.



**Tarif : catégorie A**

## La Musique de film

⌚ Temps : 1h

👤 Âge : de 11 à 18 ans

👥 Effectif : classe entière

De la naissance du cinéma à aujourd'hui, la musique de film a connu de grands bouleversements et a toujours su se réinventer pour servir au mieux le film qu'elle accompagne. Discrète ou au contraire tonitruante, sa présence n'est jamais le fruit du hasard mais plutôt un savant dosage permettant de soutenir les émotions qui se dégagent à l'image, de les approfondir... voire de s'en éloigner totalement ! La musique de film n'a pas fini de nous surprendre !

### Les avantages :

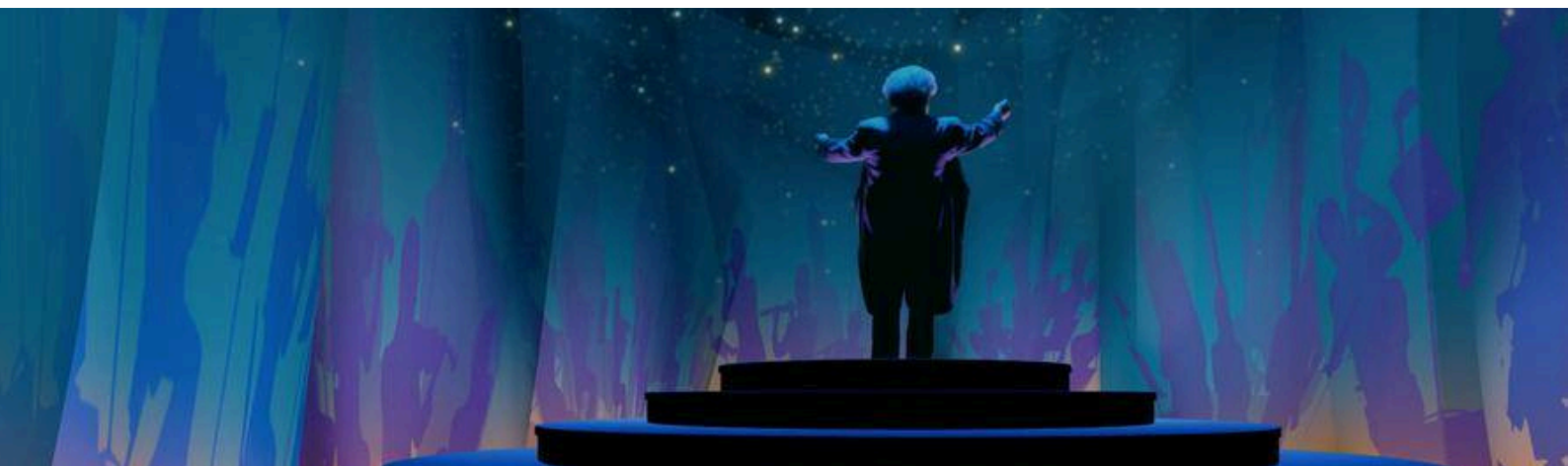
Permettre aux élèves de prendre conscience du pouvoir de la musique dans l'interprétation des images mouvantes.

### Liens disciplinaires :

- Histoire : utilisation de la musique par les pouvoirs totalitaires
- EMI, EMC : utilisation de la musique par les médias audiovisuels

### Pour aller plus loin :

- Écoute de récits radiophoniques afin d'évaluer comment la musique suggère le suspense (exemple Orson Welles et "La Guerre des mondes").
- Création de podcasts.



**Tarif : catégorie A**

# ANALYSE

## L'adaptation cinématographique

⌚ Temps : 1h

👤 Âge : de 13 à 18 ans

👥 Effectif : classe entière

A travers une étude comparée de quelques extraits d'œuvres littéraires et de leur(s) adaptation(s) à l'écran, cette intervention se propose de faire découvrir aux élèves l'importance de la littérature dans l'industrie cinématographique.

Harry Potter, Le Seigneur des anneaux en passant par les classiques qui ont fait la grandeur des studios Disney, on ne compte plus les adaptations à succès mais... que veut dire vraiment "adapter"?

### Les avantages :

Pointer les différences de regards sur un même événement.

### Liens disciplinaires :

EMC, EMI : vrai ou fausse information ?

### Pour aller plus loin :

A partir de différentes adaptations d'une même œuvre, relever les éléments divergents et convergents dans la compréhension du texte original.



Tarif : catégorie A



## Ciné débat

 Temps : 1h minimum

 Âge : de 10 à 18 ans

 Effectif : classe entière

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: chaque élève se positionne dans la salle en fonction de sa prise de position qu'il doit argumenter.
- Si j'étais scénariste : individuellement ou en groupes, les participant.es réécrivent un scénario. Chacun présente ensuite sa version.
- L'avocat : individuellement ou en groupes, les élèves doivent défendre un personnage. Cet exercice permet d'approcher l'analyse filmique, et de se questionner sur le processus de réalisation.
- Boule de neige : Chaque participant.e écrit une liste des 4 éléments qui lui paraissent les plus marquants/touchants dans le film. Cet exercice est ensuite reproduit en binôme, par groupe de 4 et de 8. Cela permet à chacun.e de s'exprimer et de se confronter aux opinions des autres.

### Les avantages :

Apprendre aux élèves à débattre, argumenter, solliciter son imagination, assumer ses choix, respecter les choix de l'autre, être empathique.

### Liens disciplinaires :

Par la diversité des compétences développées, cet atelier s'adresse autant aux enseignants de français, histoire, EMC, EMI...

### Pour aller plus loin :

L'atelier peut être une introduction à une activité centrée sur les compétences psychosociales (empathie, respect, écoute....).

**Tarif : catégorie B**

## Le thaumatrope

 Temps : 1h

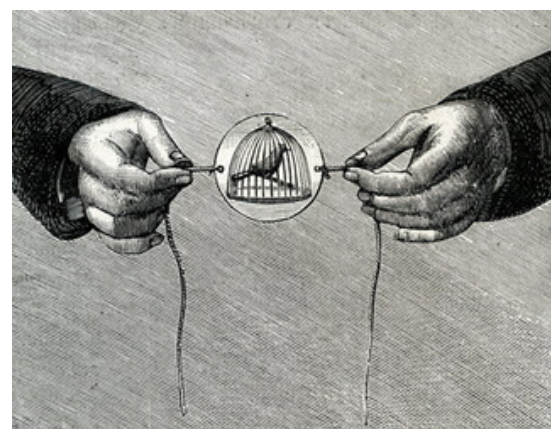
 Âge : de 5 à 18 ans

 Effectif : classe entière

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 dessinent 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
- Accessible dès 5 ans
- Permet d'aborder le fonctionnement scientifique de la vidéo (persistance rétinienne)



### Liens disciplinaires :


Occasion d'aborder l'image et le pouvoir de la suggestion en EMI, cet atelier peut également intéresser l'enseignant d'arts plastiques ou d'arts appliqués, de sciences... Il peut être un sujet d'EPI et faire partie d'un projet en EAC autour du cinéma...

### Pour aller plus loin :

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

**Tarif : catégorie A**

## Le folioscope ou flipbook

 Temps : 2h - adaptable pour 1h

 Âge : de 6 à 18 ans

 Effectif : classe entière

Le folioscope est un petit livret de dessins ou de photographies qui se base également sur le principe de la persistance rétinienne pour créer une petite histoire. Les participant.es dessinent une scène plan par plan sur des feuillets qui, déroulés rapidement, forment une scène animée.

### Les avantages :

- Accessible dès 6 ans
- Permet d'aborder le fonctionnement scientifique de la vidéo (persistance rétinienne)

### Liens disciplinaires :

Occasion d'aborder l'image et le pouvoir de la suggestion en EMI, cet atelier peut également intéresser l'enseignant d'arts plastiques ou d'arts appliqués, de sciences... Il peut être un sujet d'EPI et faire partie d'un projet en EAC autour du cinéma...

### Pour aller plus loin :

- Travail sur le fonctionnement de l'œil
- Présenter les différents jeux d'optique
- Histoire : utilisation de la photo et de la vidéo dans les découvertes scientifiques (ex : la décomposition du mouvement vue par l'américain Eadweard Muybridge)



**Tarif : catégorie A**

## Création de Gifs



Temps : 2h



Âge : de 7 à 18 ans



Effectif : demi-groupe

Cet atelier utilise la méthode de la "pixilation" et permet un premier rapport à l'image animée dans sa forme la plus basique : une succession de photographies mises bout à bout qui créent l'illusion du mouvement. Cela permet donc d'aborder l'aspect technique du cinéma et de la vidéo.

### Les avantages:

- Très rapide, demande peu de moyen
- Participe au développement de l'esprit critique
- Permet d'aborder le truchement des images et donc leur subjectivité
- Permet d'appréhender les bases de l'image animée

### Liens disciplinaires :

- EMI : images truquées, utilisation de l'IA
- Histoire : le pouvoir de l'image dans la propagande
- Art

### Pour aller plus loin :

- Construction et réalisation d'un film d'animation
- Apprendre aux élèves à reconnaître une image détournée ou truquée

**Tarif : catégorie B**

# INITIATION A L'IMAGE ANIMÉE

## Initiation / création en stop motion



Temps : 2h minimum pour l'initiation



Âge : de 6 à 18 ans



Effectif : demi-groupe

Cet atelier propose aux jeunes de réaliser une courte vidéo en utilisant la technique du stop motion (prise de vue image par image). On utilise ici le même procédé que le GIF mais en animant des objets. 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 papier, photographies, pâte à modeler, utilisation d'objets, de jouets...

### Les avantages :

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

### Liens disciplinaires :

Cet atelier se prête volontiers à une collaboration transdisciplinaire (écriture du scénario en français, création des personnages, décors en arts...), mais peut aussi intéresser les élèves d'un ciné club ou faire partie d'un projet autour du cinéma en EPI ou EAC...

### Pour aller plus loin :

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



**Tarif : catégorie C**

# INITIATION A L'IMAGE ANIMÉE

## Atelier d'initiation au cinéma d'animation



Temps : 1/2 journée à 1 journée



Âge : de 6 à 18 ans



Effectif : classe entière

Depuis quand fait-on du cinéma ? Et des films d'animation ? Comment fabrique-t-on aujourd'hui un film d'animation ? Pourquoi différencier dessin animé et cinéma d'animation ?

Entre théorie et pratique, cet atelier propose aux participant.es de découvrir l'histoire du cinéma d'animation, ses coulisses et ses ficelles.

### Les avantages :

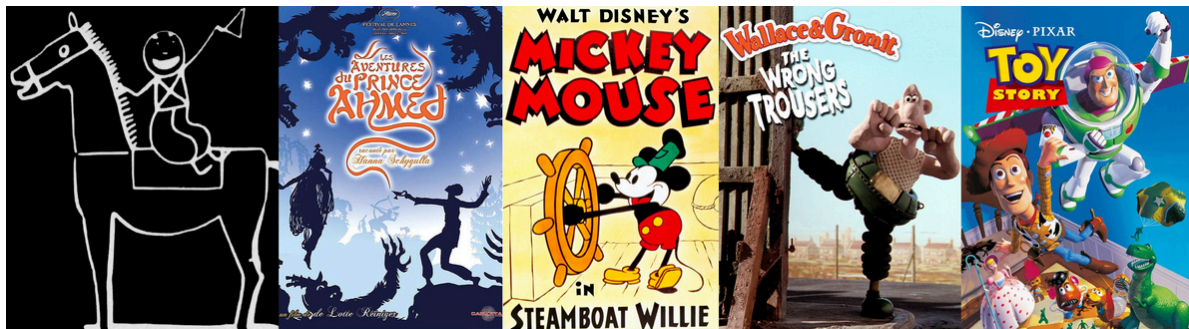
- Fabriquer et découvrir des jeux d'optique (thaumatrope, folioscope, zootrope, praxinoscope).
- Appréhender la difficulté à faire un film en s'initiant à plusieurs techniques cinématographiques.

### Liens disciplinaires :

Cet atelier se prête volontiers à une collaboration transdisciplinaire (écriture du scénario en français, création des personnages, décors en arts...), mais peut aussi intéresser les élèves d'un ciné club ou faire partie d'un projet autour du cinéma en EPI ou EAC...

### Pour aller plus loin :

Ce projet peut être mis en relation avec l'atelier "table mashup" afin d'initier les élèves à l'écriture du scénario, au montage, au choix de bruitages, de la musique... ou peut être suivi par la réalisation d'un court métrage animé.



Tarif : catégorie B

## Initiation au montage avec la table Mashup



Temps : 2h



Âge : à partir de 8 ans



Effectif : demi-groupe

La table Mashup est un outil qui permet de réaliser, en groupe, un film de façon instantanée à partir d'extraits vidéo, de musiques et de bruitages. L'atelier consiste à détourner ces extraits vidéo pour leur donner un nouveau sens par l'utilisation du son et l'enregistrement d'une voix off.

La table Mashup permet de travailler sur le langage cinématographique en abordant notamment la notion de montage. Elle permet aussi de travailler sur le rôle du son au cinéma.

Présentation de la table Mashup : <https://vimeo.com/225975053>

### Les avantages :

- Très rapide et ludique.
- Permet de se concentrer sur l'étape du montage.
- Permet d'aborder le détournement et la manipulation des images.

### Liens disciplinaires :

- Français : écriture du scénario, oralité, débat, argumentation (travail de groupe)...
- EMI, EMC : aborder les phénomènes de détournement d'images (mèmes, GIFs, etc) et la pop culture, réfléchir à notre rapport contemporain aux images (surexposition, retouchage, etc).
- EAC : aborder la critique de film en connaissant les étapes de fabrication d'un film.

### Pour aller plus loin :

Découvrir les particularités de la fabrication d'un autre type de cinéma : le cinéma d'animation.



**Tarif : catégorie C**

## Atelier de programmation



Temps : 1/2 journée à 1 journée



Âge : à partir de 11 ans



Effectif : classe entière

L'atelier de programmation consiste à accompagner un groupe de participants dans la sélection de plusieurs court-métrages qui formeront un programme. Le programme ainsi constitué donne lieu à une séance de restitution ouverte au public.

Les objectifs de cet atelier sont multiples. Les participant-es sont dans le rôle du programmateur et doivent repérer des liens (thématiques ou esthétiques) entre plusieurs films pour constituer un programme final. La séance de restitution permet de valoriser le travail effectué auprès d'un public plus large.

L'atelier peut porter au choix sur plusieurs corpus de films du catalogue Mèche courte, un catalogue de courts métrages soutenus par la Région Auvergne-Rhône-Alpes : les animaux, le voyage, la famille, l'amour et l'amitié, les droits humains / la société.

### Les avantages :

- Très bon entraînement pour apprendre le travail en groupe.
- Travailler l'argumentation.

### Liens disciplinaires :

L'oralité, l'argumentation, l'esprit critique, l'analyse...

Cet atelier peut faire partie d'un projet en français, mais aussi autour d'un projet en EAC ou concerner un ciné club.

### Pour aller plus loin :

- S'initier à la communication en réalisant les visuels qui annonceront la séance de restitution.
- Travailler la prise de parole en public afin de pouvoir présenter le programme devant les spectateurs.

**Tarif : catégorie B**



# LES TARIFS

Les ateliers		
Catégorie A	1 heure	90€ / heure TTC*
	+ de 2 heures consécutives	80€ / heure TTC*
Catégorie B	1 heure	110€ / heure TTC*
	+ de 2 heures consécutives	90€ / heure TTC*
Catégorie C	1 heure	120€ / heure TTC*
	+ de 2 heures consécutives	110€ / heure TTC*

\*TVA à 20%

**Le transport de l'intervenant est à la charge de l'établissement scolaire : 0,45€/km.**

Lors de l'élaboration du devis, des heures de préparation pourront être ajoutées en fonction de votre projet.

Pour les ateliers de moins de 2h, merci de mutualiser les demandes.

Paiement possible par chèque, virement ou via Adage.



## CONTACT

**Margot Deschamps - Médiatrice**

04 75 23 07 26 - [mediation@cinelaure.fr](mailto:mediation@cinelaure.fr)

**CIFC@E**  
CINÉMAS ART & ESSAI

**CNC** centre national  
du cinéma et de  
l'image animée

**CINÉ GALAÛRE**  
CINÉMA SAINT-VALLIER

**FÉLICINÉ**  
CINÉMAS

PORTE DE  
**DromArdeche**  
communauté de communes

 **La Région**  
Auvergne-Rhône-Alpes