

À LA DÉCOUVERTE
DE
MEXICO
2011

La Película*

Livret pédagogique de mise en place d'un jeu autour du cinéma

Proposé par l'Association Rencontres Cinémas d'Amérique Latine de Toulouse (ARCALT)

18 rue St Rémésy - 31000 Toulouse - Tél. 05 61 25 96 93 - Fax 05 61 25 99 15
marion.casals@mairie-toulouse.fr - mathilde.sarrazin@mairie-toulouse.fr

www.rio-loco.org

MAIRIE DE



TOULOUSE

www.toulouse.fr

* Le Film

VALISE
¡Rio Loco!

À LA DÉCOUVERTE
DE
ALITAS 2011



L'idée

L'objectif de ce jeu intitulé *La película* est de sensibiliser les participants au cinéma.

Sur la base d'images extraites d'un court-métrage mexicain, *Alitas*, les participants fabriquent leur propre histoire sous la forme d'une bande de papier imitant la pellicule d'un film.

Par un biais simple et requérant peu de matériel, ils découvrent ainsi les principes élémentaires du montage et du cadrage, et l'importance du son dans le déroulement d'une scène qu'il s'agisse de la musique, des bruitages, des dialogues etc.

Ce jeu se veut coopératif car les joueurs, en équipe, sont en position d'échanger, d'argumenter et de s'écouter. Il leur permet également de développer leur imagination, d'être créatif, d'expérimenter le cinéma, et d'apprendre tout en s'amusant.

N'hésitez pas à prendre des libertés en fonction du profil et de la maturité de votre public !

Comment articuler cet atelier avec l'étape cinéma de la valise découverte ?

Ce jeu peut être mis en place pour donner suite à la projection de films mexicains proposée comme 1ère étape de la valise découverte (du 10 au 13 janvier 2011) ou indépendamment de cette sortie au cinéma.

Si vous avez participé à l'étape Cinéma

Les participants ont vu *Alitas*, ils doivent inventer une histoire différente de celle de la réalisatrice.

Si vous n'avez pas participé à l'étape cinéma :

Les participants n'ont pas vu *Alitas*, ils doivent inventer d'abord leur version de l'histoire avant de découvrir l'originale.

TEMPS MAXIMUM ESTIMÉ POUR LES JOUEURS POUR LES 5-8 ANS

1h45 sans compter l'éventuel coloriage – possibilité de découper l'atelier en deux ou trois séances selon le temps disponible.

TEMPS MAXIMUM ESTIMÉ POUR LES JOUEURS À PARTIR DE 9 ANS

2h possibilité de découper l'atelier en deux ou trois séances selon le temps disponible.



À LA DÉCOUVERTE
DE
APEXTES 2011



Règles du jeu

POUR LES 5-8 ANS

Matériel par équipe

- une paire de ciseaux
- 3 photocopies de la feuille A4 avec la pellicule
- 1 photocopie des encarts début et fin
- 2 photocopies des vignettes
- de la colle ou de la patafix
- un rouleau de ruban adhésif
- des crayons de couleurs
- un cutter pour découper le cache noir

A PARTIR DE 9 ANS

Matériel par équipe

- une paire de ciseaux
- 3 photocopies de la feuille A4 avec la pellicule
- 1 photocopie des encarts début et fin
- 2 photocopies des vignettes
- 1 photocopie du cache noir (format vignette)
- de la colle ou de la patafix
- un rouleau de ruban adhésif
- un cutter pour découper le cache noir

PRÉPARATION

- 1- Formez des équipes composées de trois ou quatre joueurs. Chaque équipe a en sa possession le matériel nécessaire à la réalisation de sa pellicule. **10'**
- 2- Découpez les vignettes en suivant les pointillés. Découpez les panneaux début et fin. **10'**
- 3- À l'aide du ruban adhésif, collez dans l'ordre : le « clap » de début, puis les 3 feuilles représentant la pellicule (afin d'obtenir une frise avec 6 emplacements pour les images) et terminer par le panneau « The end ». Cette bande est le support de votre histoire. **5'**



À LA DÉCOUVERTE
DE
Alexis 2011



1ère étape : le montage

POUR TOUS

1- Inventez une histoire en mettant les vignettes dans l'ordre de votre choix. Vous devez obligatoirement vous débarrasser de 2 vignettes. Pour cela, les groupes doivent se mettre d'accord sur les images essentielles à l'histoire qu'ils veulent raconter. **15'**

2- Une fois votre sélection faite et votre histoire inventée, collez les images sur les emplacements prévus à cet effet. **5'**

Montage

Quand on fait un film, on tourne d'abord beaucoup d'images, sans se préoccuper de les mettre dans l'ordre. Ensuite, on choisit d'en garder certaines qui nous plaisent plus et d'en jeter d'autres qui nous plaisent moins. Puis on les assemble et on les met les unes à la suite des autres pour qu'elles racontent l'histoire du film : cela s'appelle le montage. Vous verrez que si vous changez l'ordre de vos vignettes, le sens de votre histoire ne sera plus le même.

2ème étape : le cadrage

UNIQUEMENT À PARTIR DE 9 ANS SINON PASSEZ DIRECTEMENT À L'ÉTAPE 3

Utilisez le cache noir : le principe est de choisir une partie d'une image pour la mettre en valeur et occulter le reste ; cela peut être un tout petit détail, par exemple, ou une partie plus grande. Pour cela, vous devez découper une forme de votre choix dans la feuille noire et coller le cache troué sur l'image pour qu'il ne laisse apparaître que la partie voulue. **15'**

Cadrage

Pour chaque image d'un film, on peut choisir de montrer ou de ne pas montrer certains éléments, d'agrandir ou de réduire le champ visuel : cela s'appelle faire un cadrage, comme quand vous prenez une photo. Vous verrez qu'en recadrant votre image, elle n'aura plus tout à fait le même sens.



À LA DÉCOUVERTE
DE
Alexis 2011



3ème étape : le son

POUR LES 5-8 ANS

Pour chaque image, imaginez une musique, des bruits et/ou des silences et écrivez-les ensuite dans les encarts prévus à cet effet.

Attention : pour l'ensemble du jeu, vous devez utiliser au moins une fois l'un de ces éléments. **20'**

Voici quelques propositions mais vous pouvez aussi en inventer d'autres :

Musique rapide, lente, douce, forte, qui fait peur, qui fait rire, qui fait pleurer, qui donne envie de danser

Bruitage caquètement de poule, bruits de pas, frôlement etc.

Son

Quand on fait un film, on choisit de rajouter de la **musique** et des **bruitages** aux images qu'on a filmées. Cela permet de susciter des émotions : la même image peut sembler plus triste ou plus gaie selon la musique choisie. Cela peut permettre aussi de faire comprendre quelque chose que l'image ne raconte pas, par exemple qu'il faut avoir peur alors que le personnage ne s'en rend pas compte. On peut aussi décider de ne pas mettre de son du tout. Si on choisit **le silence**, alors c'est l'image qui parle. Vous verrez que l'impression donnée par votre histoire dépendra de la musique et des bruits que vous choisirez.

A PARTIR DE 9 ANS

Pour chaque image, imaginez le texte : un dialogue, une voix-off et/ou un silence et écrivez-les ensuite dans les encarts prévus à cet effet. N'hésitez pas à écrire des choses qui ne se voient pas forcément dans les images si cela vous aide à mieux raconter votre histoire.

Attention : pour l'ensemble du jeu, vous devez utiliser au moins une fois l'un de ces éléments.

Vous pouvez aussi utiliser les bruitages et les musiques (voir encart pour les 5-8 ans) en les mettant entre crochet pour les différencier du texte. **20'**

Son

Quand on fait un film qui n'est pas muet, on écrit le texte qui peut prendre la forme :

de dialogues : quand les personnages parlent entre eux. A l'écrit, le dialogue commence par un tiret et peut être sous forme de question, d'exclamation...

d'une voix off : c'est une voix qui raconte l'histoire mais qui n'est pas celle d'un des personnages. Par exemple, un film pourrait commencer avec un voix off qui dirait : « il était une fois... ».

On peut aussi laisser des moments **de silence** : s'il n'y a pas de son, c'est l'image qui parle.

Vous verrez que l'impression donnée par votre histoire dépendra du son que vous choisirez.



À LA DÉCOUVERTE
DE
Alexis 2011



4ème étape : le générique

1- Inventez un titre pour votre histoire et écrivez-le dans l'emplacement prévu à cet effet. **5'**

2- Signez votre travail : écrivez les noms de toutes les personnes qui ont participé dans chaque équipe. **5'**

Au cinéma, un film ne commence pas dès que la lumière s'éteint : on annonce d'abord le titre du film dans le générique de début. A la fin, on présente l'équipe qui a collaboré à la fabrication du film dans le générique de fin.

5ème étape : présentations et échanges

Quand chaque équipe a terminé sa pellicule, elle peut la présenter à ses camarades, en expliquant ses choix. Ce temps d'échanges entre les joueurs permet de se rendre compte qu'il y a autant d'histoires imaginées que de groupes participants. **15'**

Cette étape peut prendre différentes formes selon le nombre d'équipes, la configuration de la salle, l'âge des participants. Par exemple :

- Les pellicules peuvent être exposées dans la salle et les joueurs circulent pour regarder le travail de leurs camarades
- Les volontaires présentent leur pellicule à l'oral en expliquant leurs choix, leurs idées et ce qui leur a paru le plus plaisant, drôle, difficile... et pourquoi.
- Les équipes s'échangent leur pellicule et en parlent en petits groupes.

Quelle que soit l'option que vous choisirez, nous vous recommandons d'exposer les travaux dans votre structure pour que tout le monde puisse en profiter.



À LA DÉCOUVERTE
DE
¡Río Loco! 2011



Pour terminer : la projection

Réunissez tous les participants devant un grand écran pour découvrir la version originale du film dont les images du jeu ont été tirées. La projection est bien sûr un moment de plaisir et vous pouvez aussi demander aux spectateurs de prêter particulièrement attention à l'un de ces paramètres : l'ordre des images, le cadrage, la musique, les paroles, pour échanger ensuite sur les choix de l'auteur. **15'**

Et s'il vous reste encore du temps...

... **COLORISEZ LES IMAGES COMME IL VOUS PLAÎT**

Cela peut permettre d'aborder le passage du noir et blanc à la couleur en expliquant qu'aux débuts du cinéma, les films en couleur n'existaient pas.



FÍN



À LA DÉCOUVERTE
DE
MEXICO 2011



La conception pédagogique de ce livret a été réalisée par l'ARCALT
(Association Rencontres Cinémas d'Amérique Latine de Toulouse)

La 23^{ème} édition du festival aura lieu du 18 au 27 mars 2011

+ d'infos : www.cinelatino.com.fr