



# Guide de l'action éducative et culturelle cinéma

## 2 La PRATIQUE AUDIOVISUELLE

Les possibles - Matériels et outils

# Navigation

Document optimisé pour Acrobat 9 et supérieur



## Utilisateur Mac

en utilisant les liens interactifs et le clavier



page précédente



page suivante



retour à la page précédente

## Utilisateur PC

en utilisant les liens interactifs et le clavier



page précédente



page suivante



retour à la page précédente



# Préambule

**Qui contacter pour faire un atelier audiovisuel près de chez moi ?**

**Comment choisir un film pour mon groupe d'élèves ?**

**Quelles sont les réglementations en matière de diffusion ?**

**Comment monter un ciné-club ?**

**Est-ce possible d'initier un partenariat avec une salle de cinéma ?**

**Y a-t-il des structures d'éducation aux images dans ma ville ?**

Voici quelques unes des questions auxquelles le **Guide de l'action éducative et culturelle cinéma** cherche à répondre. Cette nouvelle publication de l'Acap – Pôle régional image apporte ainsi des conseils, des astuces, des réponses concrètes aux interrogations les plus courantes des professionnels de l'éducation, de l'animation, du social, de la culture souhaitant mettre en place des projets dans le champ du cinéma et de l'audiovisuel.

Développée dans le cadre de la mission de pôle régional d'éducation artistique aux images, soutenue par la DRAC Hauts-de-France, la Région Hauts-de-France et le CNC, cette édition interactive vise à

la fois à accompagner l'émergence et le développement de projets éducatifs et culturels cinéma, à identifier les ressources existantes et les acteurs du territoire régional, et à favoriser les croisements et les rencontres.

Succédant à un premier guide publié en 2015, cette nouvelle version, élargie à l'ensemble de la région Hauts-de-France, se construit autour de trois axes : la diffusion et l'accompagnement des films, la pratique audiovisuelle amateur, l'annuaire des structures d'éducation aux images et d'action culturelle cinéma, des festivals, des formations, ... en Hauts-de-France.

La création de cette publication a bénéficié des apports et du concours des acteurs référencés au sein de ce document. Qu'ils en soient remerciés.

Enfin, si l'Acap s'est attachée dans la réalisation de ce guide à vérifier l'ensemble des informations et à tendre vers l'exhaustivité, des erreurs et des oublis peuvent subsister. Dans ce cas, n'hésitez pas à nous contacter !

# Sommaire

## 1

### PARTAGER DES FILMS

#### ORGANISER UNE PROJECTION

Pour qui ? Pour quoi ?  
Où ? Comment ? Avec qui ?  
Quelles sont les règles ?  
Des temps forts

#### TROUVER UN FILM

Le choix  
Les catalogues institutionnels  
Les sources d'inspiration

#### ACCOMPAGNER UNE PROJECTION

En amont de la projection  
Conditions de projection et accueil du public  
Après la projection

## 2

### La pratique audiovisuelle

#### LES POSSIBLES

La fabrication d'un film  
Partir d'une contrainte  
Rencontrer une pratique ou un métier  
Programmer et découvrir des films

#### MATÉRIELS ET OUTILS

Le matériel et les logiciels libres  
Les outils pédagogiques

#### RÉGLEMENTATIONS

Droits à l'image  
Droits musicaux  
Assurances

#### DIFFUSER SON FILM AMATEUR

En salle de cinéma  
En ligne  
Sur des télévisions ou Web TV locales  
En festival

## 3

### Annuaire en Hauts-de-France

#### STRUCTURES

#### SALLES DE CINÉMA ET CIRCUITS ITINÉRANTS

Aisne | Nord | Oise  
Pas-de-Calais | Somme

#### FESTIVALS ET MANIFESTATIONS CINÉMATOGRAPHIQUES

Aisne | Nord | Oise  
Pas-de-Calais | Somme

#### PRESTATAIRES DE CINÉMA EN PLEIN AIR

#### FORMATIONS AU CINÉMA ET À L'AUDIOVISUEL

Les options Cinéma-Audiovisuel en lycée  
Les formations supérieures

#### TÉLÉVISIONS ET WEB TV LOCALES



# La PRATIQUE audiovisuelle

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11

ma Haine  
gros S.  
Rapport de force

Bar  
Dixillation



Danceuses

le J son va-  
avec le bouteil  
à l'incertains  
e).

6  
m adreage  
1

Marche  
mal assurée.  
prouve

7  
J accède  
à sa voiture

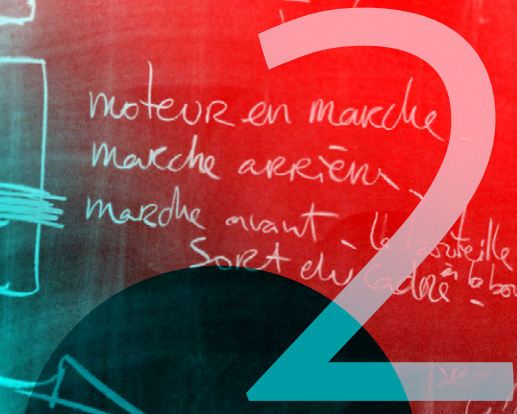
moteur en marche  
marche arrière  
marche avant - le  
Sort de la bouteille  
à la bord

Les filles

9  
10  
11

cocktail mortel  
- Soirée mortelle  
- Soir de vie

La voiture passe  
sans s'arrêter  
Freine vite



The image features a teal background with several overlapping geometric shapes. A large, semi-transparent teal circle is on the left. Overlapping its right side is a solid black circle. To the right of the black circle is a solid dark red circle. Further right is a light blue circle. A small, solid dark teal circle is positioned above the light blue circle. A square frame is centered behind the large teal circle, containing a faint golden spiral and a smaller circle. The text "Les possibles" is centered in white over the black circle.

Les possibles



**Les ateliers de pratique ne consistent pas seulement à fabriquer des films. Ils proposent avant tout une aventure de création qui permet de répondre à plusieurs objectifs : prendre du recul face aux images qui font partie intégrante de nos sociétés en passant de l'autre côté de la caméra, vivre une expérience collective qui favorise les liens entre les jeunes, les adultes, le monde qui nous entoure, développer les imaginaires et mettre en œuvre sa créativité.**

**Les ateliers de pratique peuvent prendre des formes extrêmement variées et s'appuyer sur des contenus d'une grande diversité. En fonction du temps disponible et du groupe touché n'hésitez pas à oser !**



# La fabrication d'un film

Faire un film en atelier, en passant par toutes les étapes nécessaires à sa fabrication, nécessite, en premier lieu, un peu de temps (quatre journées pleines est un minimum). Les possibilités sont très ouvertes : fiction, documentaire, cinéma d'animation, cinéma expérimental. Dans ces ateliers où l'on a le temps d'expérimenter, d'essayer, de tâtonner, les enjeux sont différents selon la forme choisie : il s'agit, dans le cas d'une fiction, de travailler l'écriture du projet, d'inventer une histoire et de l'étoffer ; dans le cas d'un documentaire, de définir un sujet et d'inventer le dispositif de filmage ; dans le cas d'un film d'animation ou expérimental, de choisir une idée et ses modes de représentation artistique. La phase de définition du projet et d'écriture est primordiale : il est important de créer un collectif afin d'impliquer chacun dans la réalisation d'un projet dont tout le monde est partie prenante.

## ► Suggestions pour éviter «l'angoisse de la page blanche» et stimuler l'imagination collective :

- partir d'une photo, d'un objet, d'un décor pour inventer une histoire,
- demander à chacun de raconter un souvenir marquant et voir s'il peut être le point de départ d'une histoire,
- s'appuyer sur les savoir-faire et talents du groupe : voir s'il y a des musiciens, des dessinateurs, des danseurs, etc.,
- jouer avec les genres cinématographiques en étudiant les codes et en choisissant, par exemple, de faire un faux reportage, ou un film policier parodique, etc.,
- partir d'improvisations de jeu d'acteur,
- demander à chacun de rapporter une œuvre qui les a marqués : un livre, une musique, un film, un dessin, une photo, etc.,
- voir s'il y a un sujet d'actualité propre à la commune où se déroule l'atelier, un lieu intéressant ou une personnalité spécifique à proximité qui pourrait être le thème d'un film documentaire,
- etc.

## Pièges à éviter :

- ne pas partir sur une histoire trop complexe qui nécessiterait un gros travail d'écriture scénaristique,
- limiter le nombre de séquences à tourner : plus il y a de séquences, plus le montage est long,
- prendre en compte les contraintes de l'atelier : les décors à disposition, les outils de prise de vue et de prise de son, le temps limité, l'âge des participants,
- si le groupe n'a pas l'habitude de jouer la comédie, éviter d'écrire trop de dialogues : privilégier l'improvisation ou les effets de mise en scène pour raconter une action,
- éviter la simple reproduction des images formatées des clips ou films d'action : aller plus loin que les clichés en les détournant, les parodiant, en jouant avec.

# Partir d'une contrainte

Partir d'une contrainte permet de se concentrer sur un aspect spécifique : comprendre la mise en scène par un atelier «remake», comprendre les effets de montage par un atelier «réemploi d'images d'archives», travailler le jeu d'acteur face caméra sur un scénario déjà donné, etc. Lorsque le temps de l'atelier est restreint, il est conseillé de partir d'une contrainte formelle forte.

## Quelques exemples d'ateliers «contraints»

### TOURNÉ-MONTÉ

Il s'agit d'éviter la phase de montage en tournant tous les plans du film en continuité, c'est-à-dire dans le même ordre que celui qui sera présenté au public et en ne réalisant qu'une seule prise par plan. Attention : ce type d'atelier nécessite de passer beaucoup de temps sur l'écriture et sur la préparation du tournage.

👁️ Atelier raconté : «Le tourné-monté»

### VUES LUMIÈRE

On appelle «vues Lumière» les premiers films de l'histoire du cinéma tournés par les opérateurs de l'industrie des frères Lumière. Ces films, contraints par la technique de l'époque, étaient des plans séquences de 50 secondes, muets, au cadre fixe, en noir et blanc. Reprendre ces contraintes des débuts du cinéma permet non seulement de plonger dans l'Histoire, mais aussi de se concentrer sur des notions fondamentales du cinéma. Quel sujet choisir ? Où placer la caméra ? Quelle échelle de plan ? Comment raconter une histoire dans un cadre et une durée donnée, sans son ?

👁️ Atelier raconté : «Les vues Lumière»

### MONTAGE

Il s'agit de concentrer l'atelier sur la phase de montage, en partant d'images pré-existantes (archives, images de familles, images glanées sur internet, etc.). Cette pratique peut se révéler particulièrement créative (quelques grands cinéastes créent des films de cette manière sans tourner eux-mêmes d'images). Il est conseillé de travailler en petits groupes, le montage étant une pratique difficilement collective. Quelques exemples de consignes : montage d'une bande-annonce, détournement d'un film existant en remodelant le montage, variation de montages à partir d'un même corpus d'images et de sons, mashup (mélange d'images et de sons provenant de sources différentes), etc.

👁️ Atelier raconté : le «found footage»

### SONORISATION ET BRUITAGES

Là encore, on part d'images pré-existantes, mais le montage des images est déjà fait. L'atelier se focalise sur la réalisation de la bande-son du film, avec tout ce que cette dernière implique : réalisation des bruitages, invention des dialogues, choix d'une voix off ou non, bande musicale.

👁️ Vidéo pédagogique «Jouer avec les bruits»

👁️ Retour sur un atelier création sonore : ciné-bruitage

👁️ Atelier raconté : «Le son»

👁️ Sonorisation de planches de BD

👁️ Parcours pédagogique sur le son en 9 séances

### ► Autres possibilités :

- filmer à la manière de... : à la manière d'un réalisateur, ou en reprenant les codes d'un genre (western, film policier, film d'horreur, etc.)
- travailler une période de l'histoire du cinéma (faire un film muet, un film surréaliste, un film Nouvelle vague, etc.),
- travailler autour d'un thème ou d'un sujet fort,
- travailler à partir d'archives de films,
- etc.

# Rencontrer une pratique ou un métier

Il peut être intéressant d'organiser un cycle de rencontres autour de métiers du cinéma en faisant appel à des professionnels qui viennent témoigner, images, documents et exercices à l'appui, de leur pratique professionnelle.

Les métiers sont nombreux au cinéma : réalisateur, monteur, acteur, chef opérateur, ingénieur du son, régisseur, scripte, décorateur, maquilleur, producteur, compositeur de musique de film, bruiteur, responsable de casting, repéreur de décors, costumier, etc.

- **Vidéos pédagogiques** sur les métiers du cinéma
- **Les métiers de l'audiovisuel filmés**
- **Apprendre les métiers du cinéma**

# Programmer et découvrir des films

## Ateliers de programmation

Les ateliers de programmation de courts métrages invitent un groupe à vivre une expérience de programmation dans toute sa richesse artistique et pédagogique : découvrir un panel de films courts, en dégager les enjeux, constituer collégalement un programme de courts métrages le présenter lors d'une projection publique.

Atelier notamment proposé par l'Agence du court métrage : [www.agencecm.com](http://www.agencecm.com)

## Constituer un jury sur un festival

Certains festivals peuvent proposer à des enfants, adolescents et jeunes adultes de faire partie d'un jury de jeunes. Ce jury découvre ainsi, outre la sélection des films en compétition, le fonctionnement d'un festival et participe activement à son bon déroulement.

## Atelier critique de cinéma

Le cinéma, ce n'est pas que des images et des sons, c'est aussi de l'écrit ! Passer par un exercice écrit de critique de films permet, d'une part, d'approfondir la découverte du film et, d'autre part, de s'essayer à ce genre spécifique de l'écriture journalistique. On peut aussi imaginer travailler ces critiques sous forme de vidéos ou d'émissions de radio.

- **Fiche pédagogique** «Pour un atelier d'écriture critique»
- **Site de publication de critiques cinéma**
- **Site des élèves critiques de cinéma**
- **Atelier d'écriture critique**
- **Vocabulaire d'analyse filmique**





# Matériels et outils

# Le matériel et les logiciels libres

## Prêt par des structures audiovisuelles de la région

Certaines associations de la région peuvent mettre à disposition du matériel de prise de vue, de prise de son ou de montage, sous certaines conditions.

- **Retrouvez-les dans la partie annuaire**

## Logiciels libres

**Photo** : Gimp ; Paint.net

**Montage vidéo** : Jahshaka ; Shotcut

**Script, scénario, storyboard** : Celtx

**Montage son** : Audacity

**Stop motion** (animation image par image) :

Monkey Jam ; Stop-anime

**Compression/convertisseur vidéo** : Handbrake, mpeg streamclip

**Animation 3D** : Blender

**Mapping vidéo** : Mapmap

**Lecteur vidéo** : VLC

Une large gamme de logiciels libres sont par ailleurs accessibles sur **Linux**.

Pour obtenir davantage de renseignements sur les logiciels libres, n'hésitez pas à contacter l'association **Oisux** qui défend l'utilisation des logiciels libres dans l'Oise.



# Les outils pédagogiques

## Malette pédagogique

- **Boîte à Balbu-ciné**

Conçue et réalisée par l'association Colorant 14, **cette mallette pédagogique** permet d'explorer les bases du cinéma à travers l'expérimentation des premières tentatives d'animation des images. Véritable cabinet de curiosités, la mallette acquise par l'Acap - Pôle régional image invite à manipuler divers objets du pré-cinéma, tels que le praxinoscope, le zootrope, le thaumatrope, etc.

**Modalités** : mise à disposition gratuite sous convention, frais de transport et d'assurance à la charge de l'emprunteur, en fonction du projet et de la disponibilité de la mallette.

[info@acap-cinema.com](mailto:info@acap-cinema.com) / 03 22 72 68 30

Ou achat auprès des créateurs de la boîte :

[colorant14@Ntymail.com](mailto:colorant14@Ntymail.com) / 02 99 71 08 64

## Expositions

- **Expositions de photographies sur les tournages et les salles de cinéma**

L'Acap - Pôle régional image possède six expositions de photographies, entre 15 et 35 cadres d'environ 40 cm x 60 cm, réalisées par le photographe Gaël Clariana.

### Collection «Tendre l'œil»

Cette collection présente des photographies prises sur des tournages dans l'Aisne, l'Oise et la Somme et regroupées sous différents thèmes : «Femmes de cinéma», «Hors du temps», «Les gestes du cinéma», «Regards», «Sous l'œil du cinéaste». Ces expositions sont accompagnées de livrets pédagogiques.

### «Le 35, de l'invisible au visible»

Cette exposition propose de s'immiscer dans le «hors champ» de la salle de cinéma en dévoilant les gestes des projectionnistes, du temps où les projecteurs 35 mm étaient la norme.

**Modalités** : mise à disposition gratuite sous convention, frais de transport et d'assurance à la charge de l'emprunteur, en fonction du projet et de la disponibilité des expositions.

[info@acap-cinema.com](mailto:info@acap-cinema.com) / 03 22 72 68 30

- **Expositions sur le cinéma**

L'association Ciné-Jeune de l'Aisne possède de nombreuses expositions sur le cinéma, notamment sur des films, qu'elle met à disposition des établissements désireux de les exploiter auprès des élèves et des jeunes.

[scolaire.cinejeune02@free.fr](mailto:scolaire.cinejeune02@free.fr) / 03 23 79 39 37

- **Exposition fabrication de jeux optiques**

CinéLigue Hauts-de-France et le collectionneur Daniel Najberg ont imaginé et conçu une exposition itinérante pour montrer aux enfants, à leurs parents et à tous les amoureux du cinéma des jeux optiques anciens et magnifiques, des projecteurs et caméras, des affiches de films... couplée avec des ateliers de manipulation des images et de fabrication de jeux optiques.

[contact@cinelique-hdf.org](mailto:contact@cinelique-hdf.org) / 03 20 58 14 13

- **Exposition «Clin d'œil»**

L'association Bande annonce, qui rassemble un réseau de salles et de professionnels du cinéma dans l'Oise autour d'actions cinématographiques pour le jeune public, a conçu et construit une exposition ludique et interactive sur le pré-cinéma, autour de 5 jeux d'optique à grande échelle : praxinoscope, thaumatrope, anamorphoses, miroirs cylindriques et stéréoscope.

[bandeannonce@gmail.com](mailto:bandeannonce@gmail.com)

## Outils numériques et interactifs

- **Archijunior**

Archipop, association d'archives audiovisuelles, propose avec **Archijunior** des jeux en ligne qui permettent de mieux comprendre la construction de la mémoire audiovisuelle.

- **Ciné-jeux**

**Ciné-jeux**, développé par le Forum des images, est une manière de découvrir, en jouant, les coulisses du cinéma en passant par les images, les sons et le montage d'un film.

- **Grammaire de l'image**

Comme tout langage, le cinéma a sa grammaire et cette dernière a des codes. L'association Hors Cadre a décortiqué les codes de **quelques grands principes du cinéma** pour mieux appréhender les enjeux de réalisation d'un film.

- **Serious Games**

Les Rencontres Audiovisuelles ont créé deux serious games pour aborder la création et le langage audiovisuel de façon souple et ludique !

«**Images 2.0**»

L'objectif est d'apprendre à **réaliser un film** en passant par plusieurs étapes : décoder les images et leurs messages, appréhender les différentes techniques de création des images, distinguer les différentes formes de production audiovisuelle, etc.

«**Anim 2.0**»

**Un site** dédié spécifiquement au film d'animation accessible à tous, utilisable à la fois comme support pédagogique au sein d'ateliers pour des structures d'encadrement de jeunes, et pour une utilisation individuelle sur le web.

- **Table MashUp**

Outil pédagogique créé par Romuald Beugnon, et co-produit par quatre pôles régionaux (l'Acap - Pôle régional image - Hauts-de-France, Ciclic - Centre, l'Alhambra - PACA et la MJC Centre Image - Bourgogne-Franche-Comté), cette table permet un accès intuitif et ludique au montage vidéo. Une table de montage au sens premier du terme qui permet de mixer en direct des extraits vidéos, des musiques, des bruitages et même d'enregistrer des doublages de voix.

- **Présentation de la table 1**

- **Présentation de la table 2**

**Modalités** : la table nécessite un accompagnement par un professionnel de l'image formé.

**info@acap-cinema.com** / 03 22 72 68 30



## Vidéos pédagogiques

- **«Faut décoder» : la série qui décrypte l'info !**

Cette série, créée par l'association Carmen, est composée de **4 modules de films courts**, dynamiques, démontrant l'influence qu'ont les choix techniques et éditoriaux sur l'information délivrée : le point de vue ; le commentaire ; les formes ; le montage.

- **«La fabrique de l'information»**

France 3 Hauts-de-France a ouvert ses portes à l'association Carmen pour leur permettre de suivre la journée type d'une rédaction. **7 films** ont été réalisés. Le premier sujet suit le chemin d'une information depuis la conférence de rédaction du matin jusqu'à sa présentation lors du journal télévisé. Les six films suivants proposent un focus sur les différents métiers qui composent une rédaction.

- **Collection «L'histoire des salles de cinéma»**

Six documentaires réalisés par Pierre Boutillier produits par l'Acap - Pôle régional image sur **l'histoire des salles de cinéma** de ses origines jusqu'à aujourd'hui.

- **Collection «De l'écrit à l'écran la naissance d'un film»**

Une collection de neuf films produite par l'Acap - Pôle régional image, montrant les métiers et étapes de la création d'un film **de l'écrit à l'écran.**

- **Collection «L'invention du cinéma»**

Pour tout savoir sur **l'invention du cinéma**, plongeons dans le récit de sa création. Un voyage à la découverte des outils du pré-cinéma, de l'invention des frères Lumière, des premiers films et des évolutions formelles. Collection produite par l'Acap - Pôle régional image.

## Sitographie

- **Sitographie dédiée à l'éducation aux images et aux médias**





Guide de l'action éducative et culturelle cinéma | Acap - Pôle régional image

Trouver l'intégralité du [GUIDE DE L'ACTION ÉDUCATIVE ET CULTURELLE CINÉMA](#) sur le [PORTAIL RESSOURCES DE L'ACAP - PÔLE RÉGIONAL IMAGE](#)

## ACAP - PÔLE RÉGIONAL IMAGE

8 rue Dijon - CS 90322

80003 Amiens Cedex 1

☎ 03 22 72 68 30

✉ info@acap-cinema.com

🌐 www.acap-cinema.com

---

Crédits photos : Gaël Clariana, Mathilde Derôme et Istock

Comité de rédaction : Pauline Chasserieu, Mathilde Derôme et Dorien Heyn Papousek

Conception graphique : Guillaume Bergeret

L'Acap - Pôle régional image reçoit le soutien du Ministère de la Culture - DRAC Hauts-de-France, de la Région Hauts-de-France, du Centre national du cinéma et de l'image animée et du Conseil départemental de l'Oise.

