

## Pistes pour construire des ateliers mashUp et éviter les écueils les plus fréquents

### Pour mener un atelier sereinement

- Bon nombre de participants : 6-7 personnes
- Savoir où on veut emmener le groupe et y être à l'aise
- Trouver sa propre façon de faire
- Rédiger son atelier avant : permet d'en voir les forces et les faiblesses
- S'entraîner sur des collègues
- Commencer petit. Avoir un objectif et se donner les moyens de l'atteindre
- Etre présent pendant les manipulations techniques : jamais 2 cartes commande en même temps / ne pas oublier le générique avant de monter / veiller à ne pas dépasser le milieu de la table pour la musique (son trop fort sinon) / veiller à ce que les cartes ne soient pas pliées : risque d'erreurs de lecture
- Plus les consignes sont précises, plus l'atelier sera rapide à mener
- Ne pas donner toutes les consignes en même temps : c'est trop pour le groupe
- Une consigne importante à donner d'emblée : se lâcher ! (et prendre des décisions)
- Compter 10 minutes pour que le groupe fasse son film à la fin (essais, erreurs, etc)
- Etre concentré pour amener la concentration
- Etre particulièrement attentif à celui qui dit le texte dans le micro : c'est « celui qui rit ». Tester le niveau de la voix avant l'enregistrement final et corriger si besoin
- Veiller à ce que tous s'écoutent dans le groupe
- Veiller à ce que tout le monde voie les cartes (attention à l'enfant qui s'accapare le jeu pour choisir)
- Veiller à ce que tous soient capables de raconter l'histoire construite en groupe (au besoin, faire taire celui qui prend la parole immédiatement pour la donner à un autre plus timide)
- Vérifier que chacun joue son rôle et ne lorgne pas vers celui du voisin
- Garder à l'esprit que le cinéma est un travail d'équipe
- Ecueils fréquents :
  - partir des images sans avoir d'histoire
  - avoir une succession d'images (des scènes) plus qu'une histoire construite (ex du film d'horreur : on ne raconte pas un enchaînement de séquences sans intérêt -un homme se réveille, se lève, prend son petit déj, sort de chez lui, etc- mais une histoire avec une chute finale -c'est un groupe d'ados qui entre dans une maison abandonnée et ils se font tuer un par un, etc)
  - rassembler des images qui se ressemblent (la ressemblance ne donne pas de sens)
  - associer une séquence à une musique sans « déborder » sur les autres

### Exemples d'ateliers à mettre en place (ateliers à inventer selon les lieux, et liste à alimenter au fur et à mesure des expériences)

- créer une pub, un clip, un film doc, un journal TV, une série... (l'humour : le plus difficile) avec un nombre de séquences prédéterminé ou imposé
- détourner une pub, un film connu
- resonoriser un film
- atelier d'écriture : scénario, dialogue, etc
- remixer les films en compétition dans un festival
- remixer un film institutionnel sur la ville (par exemple)

- faire un film sur le modèle du portrait chinois (si j'étais un oiseau, je serais...)
- atelier express : la seule contrainte : le temps (par exemple : 10')
- atelier conte : scanner les images et raconter l'histoire avec la musique, les bruitages, le micro
- créer un nouveau corpus : filmage d'extraits immédiatement réutilisés (consigne de filmage pour une cohérence : des mouvements, des scènes d'intérieur, etc)
- imposer les images
- imposer la musique
- imposer un mot à placer dans le texte
- ne pas montrer les cartes / leur faire inventer une histoire / les laisser voir les cartes / se débrouiller pour que l'histoire colle aux images
- ateliers parents/enfants

**Un exemple d'atelier avec le temps imparti (être très attentif au respect du temps, les débordements sont rapides !)**

Consigne générale : créer 2 histoires différentes avec un même corpus d'images  
Plus les consignes sont précises, plus l'atelier sera rapide à mener

- Etape n°1 : tirer au sort 4 cartes plan (si nécessaire parmi une sélection préalable)
- Les visionner collectivement, ou pas, selon l'effet recherché. Si 2 groupes, l'un peut les visionner et l'autre pas.
- Etape n°2 : donner le thème que devra respecter le film. Avec 2 groupes, proposer 2 thèmes différents, par exemple film d'horreur et publicité, à réaliser avec les mêmes séquences.
- Rappel des codes de chaque genre pour ne pas partir sur de fausses pistes : film d'horreur = thème, mais aussi montage court, musique angoissante, etc. Publicité = film court, présence slogan publicitaire, etc.
- Faire une 1<sup>e</sup> ébauche d'histoire : donner 5 minutes
- Etape n°3 : annoncer le timing pour l'atelier : 20 minutes
- Etape n°4 : organiser l'équipe, définir un script, un scénariste, un dialoguiste, qui pour gérer les cartes
- Distribuer la feuille de script pour installer la répartition des rôles

Loin de la table (sinon la tentation est trop grande de tester des choses sans réfléchir au sens) : Ecrire le scénario

Puis envoyer à la table celui ou ceux qui sont en charge de la musique pour qu'ils fassent des tests sur l'histoire construite en commun : Trouver la musique / les bruitages + tester le mixage.

Ceux qui sont chargés de rédiger les dialogues ou la voix off restent loin de la table pour le moment.

- Etape n°5 :  
Une fois que tout est calé, le groupe se rassemble autour de la table et chacun fait des tests en fonction de son rôle (à quel moment poser la carte bruitage pour qu'il n'y ait pas de décalage, gérer les cartes musique, caler les dialogues ou la voix off, etc (pour dire le texte, choisir un lecteur qui a de la voix : faire des tests de voix avant l'enregistrement et jouer avec les niveaux si besoin.
- Etape n°6 : enregistrement et restitution des films réalisés

NB1 : Pour un atelier avec 2 groupes, 1 groupe peut réaliser son mashUp avec les cartes action, un autre avec la tablette pour tester deux modes de travail.

NB2 : S'il y a plusieurs groupes, chacun peut, loin de la table, inventer son scénario sans se gêner. Puis les représentants de chaque groupe chargés de trouver la musique et les bruitages peuvent être autour de la

table en même temps pour les tests (ceci pour ne pas avoir trop de monde qui touche à tout en même temps)

### **Timing hors consignes**

- 5' : histoire
- 10' : rédaction du texte / choix des musiques et bruitages
- 5' : essais
- 10' : enregistrement final