

**Artistes-animateurs**  
en **milieu de loisir**  
**2012-2013**

**FICHES D'ACTIVITÉS**  
**IMAG-IN**  
**MON QUARTIER**  
**Sessions**  
**automne-hiver-été**

**ATELIERS D'INITIATION**  
**À LA CRÉATION VIDÉO POUR**  
**LES 8 À 12 ANS**

Par Marie-Pierre Labrie, Geneviève Godin et Paul Tom  
Centre Turbine

ENTENTE SUR LE DÉVELOPPEMENT CULTUREL DE **MONTREAL**

Montréal 

Culture  
et Communications

Québec 

# PRÉSENTATION DE ARTISTES-ANIMATEURS EN MILIEU DE LOISIR

Artistes-animateurs en milieu de loisir vise à expérimenter, à Montréal, des initiatives qui favorisent la pratique des arts, dans leur temps libre, par les enfants de 6 à 12 ans vivant dans des milieux où l'offre en loisir culturel est peu développée pour ce groupe d'âge.

Ces projets visent à agir directement auprès des enfants et dans leur milieu de vie afin de développer et de maintenir, à moyen et à long terme, l'intérêt pour une pratique artistique amateur.

Afin d'assurer aux activités un niveau de qualité élevé, d'enrichir l'offre en loisir culturel pour les enfants et de favoriser la collaboration entre les artistes du milieu culturel et les intervenants du milieu du loisir, des organismes culturels sont approchés pour développer des contenus et animer les activités, dans leur champ disciplinaire, en fonction des besoins spécifiques à chacun des organismes de loisir ou des arrondissements participants.

Les objectifs spécifiques sont les suivants :

- développer l'intérêt des enfants pour la pratique d'une discipline artistique en leur donnant l'occasion d'expérimenter, dans leur milieu de vie, des activités artistiques attrayantes pendant toute une année;
- susciter des collaborations entre des organismes culturels et des organismes de loisir;
- stimuler le renouvellement de la programmation en loisir culturel.

Artistes-animateur en milieu de loisir a été élaboré en 2011 par le Bureau du loisir de la Direction de la culture et du patrimoine de la Ville de Montréal en collaboration avec la Table d'échanges en loisir culturel.

## ATELIERS D'INITIATION À LA CRÉATION VIDÉO POUR LES 8 À 12 ANS

**Objectif général :** Développer l'intérêt des enfants pour différentes activités artistiques offertes dans leur quartier en les initiant à la création vidéo. Ce projet a été réalisé avec deux groupes d'enfants. Au cours des ateliers 2 à 5, le groupe 1 filmait les activités d'arts visuels réalisées par le groupe 2. Au cours des ateliers 6 à 9, le groupe 2 filmait les activités de danse réalisées par le groupe 1.

**Durée des activités :** 90 minutes

ATELIER 1			
ACTIVITÉS	OBJECTIFS	ÉQUIPEMENT/ MATÉRIEL	DESCRIPTION
Accueil du groupe et introduction au contenu de la session	Initier les jeunes aux disciplines abordées		Présentation des activités communes et des disciplines artistiques auxquelles les enfants pourront s'initier : arts visuels, danse et création vidéo.  Division du groupe en deux : le groupe 1 travaille les arts visuels, le groupe 2 fait de la vidéo.  Inversion, au milieu de la session : le groupe 2 fait de la danse et le groupe 1 fait de la vidéo.  Pour les arts visuels, les enfants ont choisi un projet de dessin/murale et pour la danse, ils ont choisi la danse chorégraphique.
Visionnement d'une animation de l'artiste BLU	Initier les jeunes à la vidéo de création	Ordinateur portable, projecteur multimédia, écran, haut-parleurs	Présentation d'une vidéo d'animation (de l'artiste BLU).  Appréciation de la vidéo d'animation en groupe.
Création d'une vidéo de présentation de chaque enfant	Mettre les jeunes en action	Caméra vidéo, trépieds, feuilles de plexiglass, crayons-feutres lavables, gomme à effacer	À tour de rôle, chaque enfant écrit son nom sur une feuille de plexiglass fixée par deux trépieds. La caméra filme les enfants qui écrivent. On voit chaque nom écrit à l'envers, mais au montage, on inverse l'image qui se retrouve à l'endroit.

## ATELIER 2

ACTIVITÉS	OBJECTIFS	ÉQUIPEMENT/ MATÉRIEL	DESCRIPTION
<b>Exercice de visionnement dynamique</b>	Initier les enfants au langage vidéographique de base en lien avec les arts visuels (spécifiquement le dessin/murale)	Extraits filmiques en lien avec le dessin/mural, ordinateur portable, projecteur multimédia, écran, haut-parleurs, cartons identifiés avec termes liés au langage vidéographique	Présentation de plusieurs extraits filmiques aux enfants. Définition des expressions suivantes : valeurs de plans, mouvements de caméra, angles de prises de vue, éclairage. Jeu d'association argumenté entre les extraits filmiques et les différents éléments du langage vidéographique inscrits sur des cartons.
<b>Démonstration de manipulation technique de la caméra vidéo</b>	Initier à la manipulation d'une caméra vidéo	Caméras vidéo (appareils photo avec fonction vidéo)	Présentation et démonstration d'utilisation des caméras vidéo : bouton d'enregistrement, zoom in et out, mouvements de caméras, focus. Chaque enfant reçoit un appareil photo pour la durée de l'atelier.
<b>Filmage du dessinateur en mouvement et du dessin qui se crée</b>	Comprendre comment filmer le corps en mouvement Intégrer les notions abordées en première partie d'atelier	Caméras vidéo (appareils photo avec fonction vidéo)	Démonstration par l'animatrice pour filmer un corps en mouvement (ex. : une personne qui dessine/peint sur une surface 2D). Invitation aux enfants à formuler leurs remarques sur ce qu'ils ont observé (ex. : la caméraman se déplace, épouse les mouvements des artistes, elle est mobile, ses genoux sont fléchis, elle est parfois proche des enfants dessinateurs, parfois loin, elle se penche, filme en plongée ou contre-plongée, etc.). Captation des images vidéo, par les enfants, des artistes visuels de l'autre groupe.

## ATELIER 3

ACTIVITÉS	OBJECTIFS	ÉQUIPEMENT/ MATÉRIEL	DESCRIPTION
<b>Visionnement des séquences vidéo tournées avec les dessinateurs lors du dernier atelier</b>	Initier les enfants aux commentaires constructifs sur le travail vidéo Approfondir le langage vidéographique	Ordinateur portable, projecteur multimédia, écran, haut-parleurs, extraits des vidéos réalisées par les enfants à l'atelier précédent	Les enfants et l'animatrice commentent les séquences (une séquence pour chaque enfant) en nommant les divers types de plans tournés (valeurs de plan, mouvement de caméra, angles de prises de vue) et en commentant de façon constructive l'expressivité des plans.

## ATELIER 3 (SUITE)

ACTIVITÉS	OBJECTIFS	ÉQUIPEMENT/ MATÉRIEL	DESCRIPTION
<b>Initiation à l'animation</b>	Initier à la technique de l'animation	Caméras vidéo (appareils photo avec fonction vidéo)	<p>Explication du principe de l'animation et illustration par un extrait filmique (<i>Il était une chaise</i>, 1957, Jutra et McLaren).</p> <p>Animation en équipe de deux : les enfants animent un accessoire réel (crayon, papier, élément lié au dessin). Un exercice d'animation a lieu avec les dessinateurs. Dans l'atelier de dessin, chaque enfant choisit un des enfants-dessinateurs, un emplacement et un cadre fixe.</p> <p>Captation, par les enfants, d'images fixes à intervalles réguliers avec la caméra.</p>

## ATELIER 4

ACTIVITÉS	OBJECTIFS	ÉQUIPEMENT/ MATÉRIEL	DESCRIPTION
<b>Retour en groupe sur l'exercice d'animation</b>	Formuler des commentaires constructifs sur le travail d'animation	Ordinateur portable, projecteur multimédia, écran, extraits des animations réalisées par les enfants à l'atelier précédent	Visionnement par le groupe des assemblages photographiques (animation) réalisés par les enfants et commentaires constructifs.
<b>Préparation au tournage de l'atelier suivant</b>	<p>Initier les enfants au scénarimage (<i>storyboard</i>)</p> <p>Choisir le rôle de chaque enfant pour le tournage</p>	Ordinateur portable, projecteur multimédia, écran, haut-parleurs, extrait de film, bandes-dessinées, canevas de scénarimage (photocopies pour chaque enfant), dictaphones	<p>L'animatrice explique ce qu'est un scénarimage et présente un exemple de film avec son scénarimage (<i>Nightmare before Christmas</i>).</p> <p>Illustration de scénarimages avec des bandes-dessinées.</p> <p>Explication du canevas de base de la vidéo expérimentale et des sections à filmer pour sa réalisation.</p> <p>Répartition par les enfants de la section pour laquelle ils vont réaliser un scénarimage sur la section qu'ils ont choisie.</p> <p>Démonstration d'utilisation des dictaphones (enregistreurs sonores) qui permettront d'enregistrer des sons durant le tournage.</p>
<b>Tempête d'idées pour le début de la vidéo</b>	Trouver une idée vidéo pour le générique		L'animatrice et les enfants font une tempête d'idées pour trouver une idée pour le début de la vidéo.

## ATELIER 5

ACTIVITÉS	OBJECTIFS	ÉQUIPEMENT/ MATÉRIEL	DESCRIPTION
<b>Création sonore en groupe</b>	Initier les enfants à la captation sonore	Dictaphone placé au milieu de la salle, ordinateur portable, haut-parleurs	Création par les enfants d'une ambiance sonore pour la vidéo en enregistrant des sons à distance plus ou moins près avec les accessoires propres au dessin/mural (ex. : ciseaux, papier découpé ou froissé). Les enfants réalisent que le volume du son varie selon que l'on est près ou loin du micro.
<b>Tournage</b>	Tourner toutes les images et capter tous les sons pour la vidéo de création  Réaliser un générique de début avec les enfants devant la caméra	Caméras vidéo (appareils photo avec fonction vidéo), dictaphones, micro, écouteurs	Récapitulatif des scénarimages et des sections à tourner.  Distribution du matériel (appareils photo, dictaphones, trépieds).  Explication à nouveau du fonctionnement des dictaphones.  Déplacement du groupe des vidéastes vers le groupe des artistes visuels (à l'intérieur et à l'extérieur).  Vérification par l'animatrice que tous les plans planifiés se tournent et que les enfants ont des idées pour de nouveaux plans.  Identification de la vidéo sur une feuille de plexiglass. Les enfants écrivent le titre de la vidéo au crayon-feutre, et une petite mise en scène est réalisée avec les enfants devant la caméra.

Pour les ateliers 6 à 9, le groupe 2 filme les activités de danse réalisées par le groupe 1.

## ATELIER 6

ACTIVITÉS	OBJECTIFS	ÉQUIPEMENT/ MATÉRIEL	DESCRIPTION
<b>Exercice de visionnement dynamique</b>	Initier les enfants au langage vidéographique de base en lien avec les arts visuels (spécifiquement la danse)	Extraits filmiques en lien avec la danse, ordinateur portable, projecteur multimédia, écran, haut-parleurs, cartons identifiés avec termes liés au langage vidéographique	Présentation de plusieurs extraits filmiques aux enfants.  Définition des expressions suivantes : valeurs de plans, mouvements de caméra, angles de prises de vue, éclairage.  Jeu d'association argumenté entre les extraits filmiques et les différents éléments du langage vidéographique inscrits sur des cartons.

## ATELIER 6 (SUITE)

ACTIVITÉS	OBJECTIFS	ÉQUIPEMENT/ MATÉRIEL	DESCRIPTION
<b>Démonstration de manipulation technique de la caméra vidéo</b>	Initier à la manipulation d'une caméra vidéo	Caméras vidéo (appareils photo avec fonction vidéo)	Présentation et démonstration d'utilisation des caméras vidéo : bouton d'enregistrement, zoom in et out, mouvements de caméras, focus. Chaque enfant reçoit un appareil photo pour la durée de l'atelier.
<b>Filmage du danseur en mouvement</b>	Comprendre comment tourner le corps en mouvement Intégrer les notions abordées en première partie d'atelier	Caméras vidéo (appareils photo avec fonction vidéo)	Démonstration par l'animatrice pour filmer un corps en mouvement en train de danser. Invitation aux enfants à formuler leurs remarques sur ce qu'ils ont observé (ex. : la caméraman se déplace, épouse les mouvements des danseurs, elle est mobile, ses genoux sont fléchis, elle est parfois proche des danseurs, parfois loin, elle se penche, filme en plongée ou contre-plongée, etc.). Captation des images vidéo par les enfants, des danseurs de l'autre groupe.

## ATELIER 7

ACTIVITÉS	OBJECTIFS	ÉQUIPEMENT/ MATÉRIEL	DESCRIPTION
<b>Visionnement des séquences vidéo tournées avec les danseurs lors du dernier atelier</b>	Initier les enfants aux commentaires constructifs sur le travail vidéo Approfondir le langage vidéographique	Ordinateur portable, projecteur multimédia, écran, haut-parleurs, extraits des vidéos réalisées par les enfants à l'atelier précédent	Les enfants et l'animatrice commentent les séquences (une séquence pour chaque enfant) en nommant les divers types de plans tournés (valeurs de plan, mouvement de caméra, angles de prises de vue) et en commentant de façon constructive l'expressivité des plans.
<b>Initiation à l'animation</b>	Initier à la technique de l'animation	Caméras vidéo (appareils photo avec fonction vidéo)	Explication du principe de l'animation et illustration par un extrait filmique ( <i>Il était une chaise</i> , 1957, Jutra et McLaren). Animation en équipe de deux : ils animent un accessoire réel en lien avec la danse (drapeau, souliers). Un exercice d'animation a lieu avec les danseurs. Dans le studio de danse, chaque enfant choisit un des danseurs, un emplacement et un cadre fixe. Captation, par les enfants, d'images fixes à intervalles réguliers avec la caméra.

## ATELIER 8

ACTIVITÉS	OBJECTIFS	ÉQUIPEMENT/ MATÉRIEL	DESCRIPTION
<b>Retour en groupe sur l'exercice d'animation</b>	Formuler des commentaires constructifs sur le travail d'animation	Ordinateur portable, projecteur multimédia, écran, extraits des animations réalisées par les enfants à l'atelier précédent	Visionnement par le groupe des assemblages photographiques (animation) réalisés par les enfants et commentaires constructifs.
<b>Préparation au tournage de l'atelier suivant</b>	Initier les enfants au scénarimage ( <i>storyboard</i> ) Choisir le rôle de chaque enfant pour le tournage	Ordinateur portable, projecteur multimédia, écran, haut-parleurs, extrait de film, bandes-dessinées, canevas de scénarimage (photocopies pour chaque enfant)	L'animatrice explique ce qu'est un scénarimage et présente un exemple de film avec son scénarimage ( <i>Nightmare before Christmas</i> ). Illustration de scénarimage avec des bandes-dessinées. Explication du canevas de base de la vidéo expérimentale et des sections à filmer pour sa réalisation. Répartition par les enfants de la section pour laquelle ils vont réaliser un scénarimage sur la section qu'ils ont choisie. Démonstration d'utilisation des dictaphones (enregistreurs sonores) qui permettront d'enregistrer des sons durant le tournage.

## ATELIER 9

ACTIVITÉS	OBJECTIFS	ÉQUIPEMENT/ MATÉRIEL	DESCRIPTION
<b>Création sonore en groupe</b>	Initier les enfants à la captation sonore	Dictaphone, ordinateur portable, haut-parleurs	Création par les enfants d'une ambiance sonore pour la vidéo en enregistrant des sons à distance plus ou moins près en lien avec la danse. Les enfants réalisent que le volume du son varie selon que l'on est près ou loin du micro.



## ATELIER 10

ACTIVITÉS	OBJECTIFS	ÉQUIPEMENT/ MATÉRIEL	DESCRIPTION
<b>Présentation des créations vidéo aux enfants</b>	Présenter aux enfants et à leurs parents le fruit du travail créatif des enfants	Ordinateur, projecteur, écran, 2 créations vidéo	<p>Pour le dernier atelier, le Centre du Plateau invite les parents et les enfants à venir visionner les créations vidéos et artistiques (murale et danse) que les enfants ont créées durant la session.</p> <p>Geneviève du Centre du Plateau, accueille le groupe et explique le déroulement et les objectifs de l'atelier.</p> <p>Marie-Pierre, du Centre Turbine, explique le processus de création vidéo vécu avec les enfants.</p> <p>Christine et Audrey, les animatrices des ateliers de dessin/murale et de danse expliquent le processus de création de la murale et de la danse.</p> <p>Visionnement des créations vidéo, commentaires constructifs sur les créations et questions.</p>
<b>Retour sur la session d'atelier</b>	Discuter en groupe sur le contenu de la session	Ordinateur, projecteur, écran	<p>Geneviève, Marie-Pierre animent un échange avec les enfants sur ce qu'ils ont appris, aimé et moins aimé de l'atelier</p> <p>Explication de la suite des ateliers à l'hiver 2013.</p>

## ATELIERS D'INITIATION À LA CRÉATION VIDÉO POUR LES 8 À 12 ANS

**Objectif général :** Développer l'intérêt des enfants pour différentes activités artistiques offertes dans leur quartier en les initiant à la création vidéo

Ce projet a été réalisé avec deux groupes d'enfants. Au cours des ateliers 1 à 5, le groupe 1 filmait les activités de théâtre d'ombres réalisées par le groupe 2. Au cours des ateliers 6 à 10, le groupe 2 filmait les activités de sculpture-installation réalisées par le groupe 1.

**Durée des ateliers :** 90 minutes

ATELIER 1			
ACTIVITÉS	OBJECTIFS	ÉQUIPEMENT/ MATÉRIEL	DESCRIPTION
Accueil des enfants et introduction au contenu de la session	Initier les jeunes au théâtre d'ombres	Présentation individuelle des enfants et de leur intérêt pour cette activité.	Présentation des activités communes et des disciplines artistiques auxquelles les enfants pourront s'initier : théâtre d'ombres et création vidéo.
Survol des différentes formes de la création vidéo	Initier les enfants aux principales techniques de prise de vue	Extraits vidéo, ordinateur portable, projecteur multimédia, écran	Survol rapide de l'histoire du cinéma, des frères Lumières à Harry Potter. Présentation des techniques de prises de vue réelle (cinéma de fiction, cinéma documentaire), d'animation et de vidéo d'art abstrait.
Démonstration de manipulation technique de la caméra vidéo	Initier à la manipulation de différentes sortes de caméra vidéo	Caméras vidéo (appareils photo avec fonction vidéo), caméra mini-DV, caméra DSLR HD, caméra 8 mm	Présentation et démonstration d'utilisation des caméras vidéo : bouton d'enregistrement, zoom in et out, mouvements de caméras, focus. Démonstration par l'animateur de l'utilisation des autres caméras (8 mm, caméra mini-DV, caméra DSLR HD) Chaque enfant reçoit un appareil photo pour la durée de l'atelier.
Filmage «sans-filet» des artistes du théâtre d'ombres	Laisser les enfants capter les images selon leur propre jugement	Caméras vidéo (appareils photo avec fonction vidéo)	Les enfants filment les artistes du théâtre d'ombres comme bon leur semble, sans avoir appris les notions de base de la vidéo. Apprentissage par essai-erreur.

## ATELIER 2

ACTIVITÉS	OBJECTIFS	ÉQUIPEMENT/ MATÉRIEL	DESCRIPTION
<b>Visionnement des séquences vidéo tournées lors du dernier atelier</b>	Initier les enfants aux commentaires constructifs sur le travail vidéo  Approfondir le langage vidéographique	Ordinateur portable, projecteur multimédia, écran, haut-parleurs, extraits des vidéos réalisées par les enfants à l'atelier précédent	Les enfants et l'animatrice commentent les séquences (une séquence pour chaque enfant).  Ils réalisent que sans notions de base, la plupart des séquences tournées ne peuvent pas être utilisées (mauvais cadrage ou image instable par exemple).
<b>Exercice de visionnement dynamique</b>	Initier les enfants au langage vidéographique de base en lien avec les arts visuels	Extraits vidéo, ordinateur portable, projecteur multimédia, écran, haut-parleurs, cartons identifiés avec termes liés au langage vidéographique	Présentation de plusieurs extraits filmiques aux enfants.  Définition des expressions suivantes : valeurs de plans, mouvements de caméra, angles de prises de vue, éclairage.  Jeu d'association argumenté entre les extraits filmiques et les différents éléments du langage vidéographique inscrits sur des cartons.
<b>Filmage des artistes du théâtre d'ombres</b>	Intégrer de façon pratique les notions de la vidéo	Caméras vidéo (appareils photo avec fonction vidéo)	Les enfants doivent filmer les artistes du théâtre d'ombres selon une grille (voir annexe). Ils doivent intégrer les différentes valeurs de plans, mouvements de caméra et angles de prise de vue.

## ATELIER 3

ACTIVITÉS	OBJECTIFS	ÉQUIPEMENT/ MATÉRIEL	DESCRIPTION
<b>Visionnement des séquences vidéos tournées lors du dernier atelier</b>	Initier les enfants aux commentaires constructifs sur le travail vidéo	Ordinateur portable, projecteur multimédia, écran, haut-parleurs, extraits des vidéos réalisées par les enfants à l'atelier précédent.	Les enfants et l'animateur commentent de façon constructive les séquences en identifiant les éléments à améliorer.
<b>Initiation à l'animation</b>	Initier les enfants à la technique de l'animation	Caméras vidéo (appareils photo avec fonction vidéo)	Explication du principe de l'animation et présentation des différentes techniques en animation par des extraits vidéos : animation traditionnel dessiné, <i>stop-motion</i> , animation de sable, pixillation, animation de papier découpé.

## ATELIER 3 (SUITE)

ACTIVITÉS	OBJECTIFS	ÉQUIPEMENT/ MATÉRIEL	DESCRIPTION
<b>Exercices d'animation</b>	Expérimenter différentes techniques en animation	Caméras vidéo (appareils photo avec fonction vidéo), feuille de papier, crayons, pâte à modeler	Expérimentation de l'animation par le dessin et une feuille pliée en deux : avec deux dessins qu'ils font alterner rapidement, les enfants comprennent l'illusion du mouvement.  Expérimentation de l'animation en pâte à modeler.

## ATELIER 4

ACTIVITÉS	OBJECTIFS	ÉQUIPEMENT/ MATÉRIEL	DESCRIPTION
<b>Visionnement des séquences d'animation tournées lors du dernier atelier</b>	Formuler des commentaires constructifs sur le travail d'animation	Ordinateur portable, projecteur multimédia, écran, extraits des animations réalisées par les enfants à l'atelier précédent	Visionnement par le groupe des animations réalisées par les enfants et commentaires constructifs.
<b>Suite de l'activité d'animation Captation image par image du théâtre d'ombre</b>	Appliquer la technique d'animation à l'activité de théâtre d'ombres	Ordinateur portable, projecteur multimédia, écran	Présentation d'exemples vidéos de <i>time-lapse</i> (images prises sur une longue période de temps).

## ATELIER 5

ACTIVITÉS	OBJECTIFS	ÉQUIPEMENT/ MATÉRIEL	DESCRIPTION
<b>Présentation du son dans la création vidéo</b>	Initier les enfants à l'importance du son	Extraits vidéo, ordinateur, projecteur multimédia, écran	Survol rapide de l'histoire du son au cinéma.  Présentation des différents types de sons : dialogue, voix-off, ambiance, effets spéciaux. Explication par des exemples.
<b>Création sonore en groupe</b>	Initier les enfants à la captation sonore	Dictaphone, ordinateur portable, haut-parleurs, enregistreur sonore numérique (Zoom H4n), microphones	Les enfants créent une bande sonore pour la vidéo en enregistrant des sons en lien avec le théâtre d'ombres. Les enfants portent une attention particulière aux niveaux et aux ambiances sonores. Ils peuvent aussi utiliser à tour de rôle l'équipement semi-professionnel (enregistreur numérique et microphones).

Pour les activités 6 à 10, les enfants du groupe 2 filment les activités de sculpture-installation réalisées par le groupe 1.

<b>ATELIER 6</b>			
<b>ACTIVITÉS</b>	<b>OBJECTIFS</b>	<b>ÉQUIPEMENT/ MATÉRIEL</b>	<b>DESCRIPTION</b>
<b>Accueil des enfants et introduction au contenu de la session</b>	Initier les jeunes à la sculpture-installation		Présentation individuelle des enfants et de leur intérêt pour cette activité. Présentation des activités communes et des disciplines artistiques auxquelles les enfants pourront s'initier: sculpture-installation et création vidéo.
<b>Survol des différentes formes de la création vidéo</b>	Initier les enfants aux principales techniques de prise de vue	Extraits vidéo, ordinateur portable, projecteur multimédia, écran	Survol rapide de l'histoire du cinéma, des frères Lumières à Harry Potter. Présentation des techniques de prises de vue réelle (cinéma de fiction, cinéma documentaire), d'animation et de vidéo d'art abstrait.
<b>Démonstration de manipulation technique de la caméra vidéo</b>	Initier à la manipulation de différentes sortes de caméra vidéo	Caméras vidéo (appareils photo avec fonction vidéo), caméra mini-DV, caméra DSLR HD, caméra 8mm	Présentation et démonstration d'utilisation des caméras vidéo: bouton d'enregistrement, zoom in et out, mouvements de caméras, focus. Démonstration par l'animateur de l'utilisation des autres caméras (8mm, caméra mini-DV, caméra DSLR HD). Chaque enfant reçoit un appareil photo pour la durée de l'atelier.
<b>Filmage «sans-filet» des artistes-sculpteurs</b>	Laisser les enfants capter les images selon leur propre jugement	Caméras vidéo (appareils photo avec fonction vidéo)	Les enfants filment les artistes-sculpteurs comme bon leur semble, sans avoir appris les notions de bases de la vidéo. Apprentissage par essai-erreur.

<b>ATELIER 7</b>			
<b>ACTIVITÉS</b>	<b>OBJECTIFS</b>	<b>ÉQUIPEMENT/ MATÉRIEL</b>	<b>DESCRIPTION</b>
<b>Visionnement des séquences vidéo tournées lors du dernier atelier</b>	Initier les enfants aux commentaires constructifs sur le travail vidéo. Approfondir le langage vidéographique	Ordinateur portable, projecteur multimédia, écran, haut-parleurs, extraits des vidéos réalisées par les enfants à l'atelier précédent.	Les enfants et l'animateur commentent les séquences (une séquence pour chaque enfant). Ils réalisent que sans notions de base, la plupart des séquences tournées ne peuvent pas être utilisées (mauvais cadrage ou image instable par exemple).

## ATELIER 7 (SUITE)

ACTIVITÉS	OBJECTIFS	ÉQUIPEMENT/ MATÉRIEL	DESCRIPTION
<b>Exercice de visionnement dynamique</b>	Initier les enfants au langage vidéographique de base en lien avec les arts visuels	Extraits vidéo, ordinateur portable, projecteur multimédia, écran, haut-parleurs, cartons identifiés avec termes liés au langage vidéographique	Présentation de plusieurs extraits filmiques aux enfants. Définition des expressions suivantes : valeurs de plans, mouvements de caméra, angles de prises de vue, éclairage. Jeu d'association argumenté entre les extraits filmiques et les différents éléments du langage vidéographique inscrits sur des cartons.
<b>Filmage des artistes-sculpteurs</b>	Intégrer de façon pratique les notions de la vidéo	Caméras vidéo (appareils photo avec fonction vidéo)	Les enfants doivent filmer les artistes-sculpteurs selon une grille. Ils doivent intégrer les différentes valeurs de plans, mouvements de caméra et angles de prise de vue.

## ATELIER 8

ACTIVITÉS	OBJECTIFS	ÉQUIPEMENT/ MATÉRIEL	DESCRIPTION
<b>Visionnement des séquences vidéo tournées lors du dernier atelier</b>	Initier les enfants aux commentaires constructifs sur le travail vidéo	Ordinateur portable, projecteur multimédia, écran, haut-parleurs, extraits des vidéos réalisées par les enfants à l'atelier précédent.	Les enfants et l'animateur commentent de façon constructive les séquences en identifiant les éléments à améliorer.
<b>Initiation à l'animation</b>	Initier à la technique de l'animation	Caméras vidéo (appareils photo avec fonction vidéo)	Explication du principe de l'animation et présentation des différentes techniques en animation par des extraits de vidéos : animation traditionnelle dessinée, <i>stop-motion</i> , animation de sable, pixillation, animation de papier découpé.
<b>Exercices d'animation</b>	Expérimenter différentes techniques en animation	Caméras vidéo (appareils photo avec fonction vidéo), feuille de papier, crayons, pâte à modeler	Expérimentation de l'animation par le dessin et une feuille pliée en deux : avec deux dessins qu'ils font alterner rapidement, les enfants comprennent l'illusion du mouvement. Expérimentation de l'animation en pâte à modeler.

## ATELIER 9

ACTIVITÉS	OBJECTIFS	ÉQUIPEMENT/ MATÉRIEL	DESCRIPTION
<b>Visionnement des séquences d'animation tournées lors du dernier atelier</b>	Formuler des commentaires constructifs sur le travail d'animation	Ordinateur portable, projecteur multimédia, écran, extraits des animations réalisées par les enfants à l'atelier précédent	Visionnement par le groupe des animations réalisées par les enfants et commentaires constructifs.
<b>Suite de l'activité d'animation</b>	Appliquer la technique d'animation à la sculpture-installation	Ordinateur portable, projecteur multimédia, écran	Présentation d'exemples de vidéos de <i>time-lapse</i> (images prises sur une longue période de temps).
<b>Captation image par image de l'activité de sculpture-installation</b>	Expérimenter la technique du stop-motion	Caméras vidéo (appareils photo), pâte à modeler	Les enfants utilisent cette technique d'animation pour créer des séquences d'images.

## ATELIER 10

ACTIVITÉS	OBJECTIFS	ÉQUIPEMENT/ MATÉRIEL	DESCRIPTION
<b>Présentation du son dans la création vidéo</b>	Initier les enfants à l'importance du son	Extraits de vidéos, ordinateur, projecteur multimédia, écran	Survol rapide de l'histoire du son au cinéma. Présentation des différents types de sons : dialogue, voix-off, ambiance, effets spéciaux. Explication par des exemples.
<b>Création sonore en groupe</b>	Initier les enfants à la captation sonore	Dictaphone, ordinateur portable, haut-parleurs, enregistreur sonore numérique (Zoom H4n), microphones	Les enfants créent une bande sonore pour la vidéo en enregistrant des sons en lien avec la sculpture-installation. Les enfants portent une attention particulière aux niveaux et aux ambiances sonores. Ils peuvent aussi utiliser à tour de rôle l'équipement semi-professionnel (enregistreur numérique et microphones).

# PROJECTION

ACTIVITÉS	OBJECTIFS	ÉQUIPEMENT/ MATÉRIEL	DESCRIPTION
<b>Présentation des créations vidéo aux enfants et à leurs parents</b>	Présenter aux enfants et à leurs parents le fruit du travail créatif des enfants	Ordinateur, projecteur, écran, 2 créations vidéo	<p>Pour le dernier atelier, le Centre du Plateau invite les parents et les enfants à venir visionner les créations vidéos et artistiques que les enfants ont créées durant la session.</p> <p>Geneviève du Centre Turbine accueille le groupe et explique le déroulement et les objectifs de l'atelier.</p> <p>Paul explique le processus de création vidéo vécu avec les enfants.</p> <p>Anne-Sophie et Christine, les animatrices des ateliers de théâtre d'ombres / sculpture-installation expliquent le processus de création.</p> <p>Visionnement des créations vidéo.</p>
<b>Création parents-enfants</b>	Initier les parents à la création vidéo	Caméras vidéo (appareils photo)	<p>Les enfants expliquent à leurs parents comment fonctionne la caméra. Ils élaborent ensemble un court scénario et les parents filment ensuite leurs enfants. Ces séquences seront utilisées pour compléter le générique de fin des vidéos créées par les enfants.</p>

## ANNEXE

### EXTRAITS VIDÉOS

#### Histoire, création et langage

*L'arrivée du train* – Frères Lumières

*La cage du lion* – Charlie Chaplin

*Beasts of the Southern Wild* – Benh Zeitlin

*Harry Potter et l'Ordre du Phénix* (bande-annonce)

Les mouvements de la caméra Kinema.fr

*The man who lived on his bike*

*Woo Hoo* – The 5.6.7.8s (plan séquence dans Kill Bill)

Foley Artist Gary Hecker

#### Animation

*Les voisins* – Norman McLaren

*L'étrange Noël de monsieur Jack* – Tim Burton

*Amazing Gangnam Style Animation Flipbook*

*Coinstar* – PES

*Human Skateboard* – PES

*Animated Light Painting*

*Montreal 24h timelapse*

*Kids animation*

*Fell in love with a girl* – The White Stripes

*Luminaris* – Juan Pablo Zaramella



## ATELIERS D'INITIATION À LA CRÉATION VIDÉO POUR LES 9 À 10 ANS

**Objectif général :** Développer l'intérêt des enfants pour différentes activités artistiques offertes dans leur quartier en les initiant à la création vidéo. Ce projet a été réalisé dans le cadre d'un camp de jour.

**Durée des ateliers :** 120 minutes

ATELIER 1			
ACTIVITÉS	OBJECTIFS	ÉQUIPEMENT/ MATÉRIEL	DESCRIPTION
Accueil des enfants et introduction au contenu de la session	Initier les jeunes aux différentes activités de la session		Présentation individuelle des enfants et de leur intérêt pour la vidéo. Présentation des différents aspects abordés durant les ateliers.
Survol des différentes formes de la création vidéo	Initier les enfants aux principales techniques de prise de vue	Extraits vidéo, ordinateur portable, projecteur multimédia, écran	Survol rapide de l'histoire du cinéma, des frères Lumières à Harry Potter. Présentation des techniques de prises de vue réelle (cinéma de fiction, cinéma documentaire), d'animation et de vidéo d'art abstrait.
Démonstration de manipulation technique de la caméra vidéo	Initier au fonctionnement de la caméra utilisée durant les ateliers	Caméras vidéo (appareils photo avec fonction vidéo)	Présentation et démonstration d'utilisation des caméras vidéo : bouton d'enregistrement, zoom in et out, mouvements de caméras, focus. Chaque enfant reçoit un appareil photo pour la durée de l'atelier.
Exercice de visionnement dynamique (cadrage)	Initier les enfants au cadrage en photographie	Extraits vidéo, ordinateur portable, projecteur multimédia, écran, haut-parleurs, cartons identifiés avec termes liés au langage vidéographique	Présentation de plusieurs extraits filmiques aux enfants. Explication du cadrage et des valeurs de plan. Jeu d'association argumenté entre les extraits filmiques et les différents cadrages.
Jeu de devinettes-photos	Laisser les enfants se familiariser avec la caméra	Caméras vidéo (appareils photo avec fonction vidéo).	En équipe, les enfants prennent des photos en gros plan d'objets ; les autres devront deviner de quel objet il s'agit.

## ATELIER 1 (SUITE)

ACTIVITÉS	OBJECTIFS	ÉQUIPEMENT/ MATÉRIEL	DESCRIPTION
<b>Transfert des photos</b>	Initier les enfants au transfert de photos sur l'ordinateur	Caméras vidéo (appareils photo avec fonction vidéo), ordinateur portable, fil USB.	L'animateur montre à chaque enfant comment connecter la caméra à l'ordinateur et comment transférer les fichiers numériques sur l'ordinateur.
<b>Jeu de devinettes-photos (suite)</b>	Exercer l'œil à reconnaître des objets	Caméras vidéo (appareils photo avec fonction vidéo)	Une fois les photos visionnées, chaque équipe doit retrouver les objets et prendre une photo en plan d'ensemble de leur emplacement.

## ATELIER 2

ACTIVITÉS	OBJECTIFS	ÉQUIPEMENT/ MATÉRIEL	DESCRIPTION
<b>Exercice de visionnement dynamique (prise de vue)</b>	Poursuivre l'initiation des enfants au langage vidéographique de base en lien avec les arts visuels	Extraits vidéo, ordinateur portable, projecteur multimédia, écran, haut-parleurs, cartons identifiés avec termes liés au langage vidéographique	Présentation de plusieurs extraits filmiques aux enfants. Définition des expressions suivantes : mouvements de caméra, angles de prises de vue, éclairage. Jeu d'association argumenté entre les extraits filmiques et les différents éléments du langage vidéographique inscrits sur des cartons.
<b>Filmage de scénettes</b>	Intégrer de façon pratique les notions de la vidéo	Caméras vidéo (appareils photo avec fonction vidéo)	Les enfants doivent filmer des situations selon une grille (voir annexe). Ils doivent intégrer les différentes valeurs de plans, mouvements de caméra et angles de prise de vue.
<b>Transfert des photos</b>	Initier les enfants à être techniquement autonomes	Caméras vidéo (appareils photo avec fonction vidéo), ordinateur portable, fil USB	Les enfants, sous la supervision de l'animateur, transfèrent les vidéos sur l'ordinateur.
<b>Visionnement des séquences vidéo tournées lors du dernier atelier</b>	Initier les enfants aux commentaires constructifs sur le travail vidéo Approfondir le langage vidéographique	Ordinateur portable, projecteur multimédia, écran, haut-parleurs, extraits des vidéos réalisées par les enfants à l'atelier précédent.	Les enfants et l'animateur commentent de façon constructive les séquences en identifiant les éléments à améliorer.

## ATELIER 3

ACTIVITÉS	OBJECTIFS	ÉQUIPEMENT/ MATÉRIEL	DESCRIPTION
<b>Exercice de visionnement dynamique (cinéma d'animation)</b>	Initier les enfants aux techniques d'animation	Extraits vidéo, ordinateur portable, projecteur multimédia, écran, haut-parleurs	Présentation aux enfants de plusieurs extraits de vidéos d'animation réalisées par différentes techniques.
<b>Initiation à l'animation</b>	Expliquer le processus de création en animation	Caméras vidéo (appareils photo avec fonction vidéo)	Explication du principe de l'animation et présentation des différentes techniques en animation par des extraits vidéos : animation traditionnelle dessinée, <i>stop-motion</i> , animation de sable, pixillation, animation de papier découpé.
<b>Exercices d'animation</b>	Expérimenter différentes techniques en animation	Caméras vidéo (appareils photo avec fonction vidéo), feuille de papier, crayons, pâte à modeler	Expérimentation de l'animation par le dessin et une feuille pliée en deux : avec seulement deux dessins qu'ils font alterner rapidement, les enfants comprennent l'illusion du mouvement. Expérimentation de l'animation en pâte à modeler.

## ATELIER 4

ACTIVITÉS	OBJECTIFS	ÉQUIPEMENT/ MATÉRIEL	DESCRIPTION
<b>Visionnement des séquences d'animation tournées lors du dernier atelier</b>	Formuler des commentaires constructifs sur le travail d'animation	Ordinateur portable, projecteur multimédia, écran, extraits des animations réalisées par les enfants à l'atelier précédent	Visionnement par le groupe des animations réalisées par les enfants et commentaires constructifs.
<b>Exercice de visionnement dynamique (cinéma d'animation, deuxième partie)</b>	Montrer aux enfants les possibilités infinies du cinéma d'animation	Extraits vidéo, ordinateur portable, projecteur multimédia, écran, haut-parleurs	Présentation d'extraits de vidéos d'animation plus poussés et plus complexes.
<b>Initiation à la peinture de lumière</b>	Initier les enfants à une nouvelle technique d'animation	Caméras vidéo (appareils photo avec fonction vidéo), trépied	Explication de la technique de peinture de lumière.
<b>Suite de l'activité d'animation (peinture de lumière)</b>	Expérimenter la peinture de lumière	Caméras vidéo (appareils photo avec fonction vidéo), trépied	Les enfants regroupés en équipe utilisent des sources lumineuses pour animer des dessins.

## ATELIER 5

ACTIVITÉS	OBJECTIFS	ÉQUIPEMENT/ MATÉRIEL	DESCRIPTION
<b>Visionnement des séquences de peinture de lumière captées lors du dernier atelier</b>	Formuler des commentaires constructifs sur le travail d'animation	Ordinateur portable, projecteur multimédia, écran, extraits des animations réalisées par les enfants à l'atelier précédent	Visionnement par le groupe des animations réalisées par les enfants et commentaires constructifs.
<b>Exercice de couleurs et de formes</b>	Initier les enfants à explorer les couleurs et les formes	Caméras vidéo (appareils photo avec fonction vidéo)	Explorer le quartier et filmer des objets selon une couleur et une forme en particulier.

## ATELIER 6

ACTIVITÉS	OBJECTIFS	ÉQUIPEMENT/ MATÉRIEL	DESCRIPTION
<b>Présentation du son dans la création vidéo</b>	Initier les enfants à l'importance du son	Extraits vidéo, ordinateur, projecteur multimédia, écran	Survol rapide de l'histoire du son au cinéma. Présentation des différents types de sons : dialogue, voix-off, ambiance, effets spéciaux. Explication par des exemples.
<b>Création sonore en groupe</b>	Initier les enfants à la captation sonore	Dictaphone, ordinateur portable, haut-parleurs, enregistreur sonore numérique (Zoom H4n), microphones	Les enfants créent une bande sonore pour une scénette. Ils portent une attention particulière aux niveaux et ambiances sonores. Ils peuvent aussi utiliser à tour de rôle l'équipement semi-professionnel (enregistreur numérique et microphones).
<b>Initiation au scénario et au storyboard</b>	Planifier le tournage de la semaine suivante	Papier, crayons	Les enfants sont appelés à développer en équipe une histoire de fiction, de documentaire ou d'animation. Ils doivent planifier plan par plan les différentes scènes à tourner la semaine suivante par l'entremise d'un <i>storyboard</i> .

## ATELIER 7

ACTIVITÉS	OBJECTIFS	ÉQUIPEMENT/ MATÉRIEL	DESCRIPTION
<b>Tournage des vidéos</b>	Laisser les enfants appliquer les notions acquises durant la session	Caméras vidéo (appareils photo avec fonction vidéo), trépied, dictaphone, écouteurs	Les enfants tournent en équipe selon le <i>storyboard</i> établi la semaine passée.

## PROJECTION

ACTIVITÉS	OBJECTIFS	ÉQUIPEMENT/ MATÉRIEL	DESCRIPTION
<b>Présentation des créations vidéo aux enfants du camp de jour</b>	Présenter à tout le camp de jour le fruit du travail créatif des enfants	Ordinateur, projecteur, écran, capsule vidéo	Pour le dernier atelier, le Centre du Plateau invite tous les enfants du camp de jour à venir visionner les vidéos lors de la fête de fin de camp.

### ANNEXE

#### ATELIER 2 - Exemples de cadrage

Plan d'ensemble	
Plan moyen	
Plan taille	

Plan poitrine	
Gros plan	
Très gros plan	