

MA PREMIÈRE SÉANCE 2020/2021

pour les enseignants inscrits au dispositif

/// SESSION 1

MERCREDI 14 OCTOBRE DE 14h À 17h AU MÉLIES, MONTREUIL

Les enseignants découvrent les films de la programmation dans les conditions de la salle de cinéma avant la projection avec leurs élèves. Un professionnel du cinéma accompagne les projections avec des éléments d'analyse filmique et des pistes pédagogiques. Il fournit des outils permettant l'acquisition d'une première culture cinématographique.

Intervenante : Marielle BERNAUDEAU

Après une vingtaine d'années dans l'Education Nationale, elle décide de créer sa propre activité afin de se consacrer pleinement à la passion des images et au désir de transmettre. Elle conçoit et anime des ateliers sur les images dans des structures culturelles (librairie, médiathèque, cinéma, musée). Elle intervient régulièrement dans les formations des dispositifs scolaires. Elle est rédactrice du blog *La Fille de Corinthe*.

PROGRAMME :

- ◇ Projection de *Drôles de lumières* suivie d'une analyse
- ◇ Projection de *Aventures du clair-obscur* suivie d'une analyse

/// SESSION 2

MERCREDI 18 NOVEMBRE DE 14h À 17h A L'INSPÉ, LIVRY-GARGAN

Atelier pratique au choix. L'objectif de cette deuxième session de formation est de permettre aux enseignants de réinvestir de manière autonome les connaissances et la pratique, indépendamment de la programmation du dispositif.

Intervenantes :

Marielle BERNAUDEAU

Formatrice indépendante en éducation à l'image. Rédactrice du blog *La Fille de Corinthe*.

Raphaël Yung MARIANO

Conférencier au service pédagogique de la Cinémathèque française et à la Maison Européenne de la Photographie. Également doctorant à l'Université Paris 8.

ATELIER AU CHOIX :

1) Entre ombre et lumière / Entre le réel et l'imaginaire, par Marielle BERNAUDEAU

Explorer le dispositif mis en jeu pour obtenir des ombres portées et jouer avec...

... par la découverte d'oeuvres fixes et animées

... par l'expérimentation (ombres mystérieuses, ombromanie, marionnettes)

2) (En)jeux lumineux, par Raphaël Yung MARIANO

Lorsque la lanterne magique est inventée au XVIIème siècle, le public découvre un nouveau spectacle : la projection de grandes images lumineuses. Véritable pont entre le théâtre d'ombres et le cinéma, la lanterne magique produit plusieurs transformations grâce à la lumière : agrandir des objets, faire entrer le monde dans une boîte, s'amuser avec la transparence. D'autres appareils, comme la boîte d'optique ou le sténopé, simples dans la fabrication et dans l'usage, permettent aussi de manipuler la lumière et de comprendre les enjeux de la projection à travers d'autres jeux lumineux.