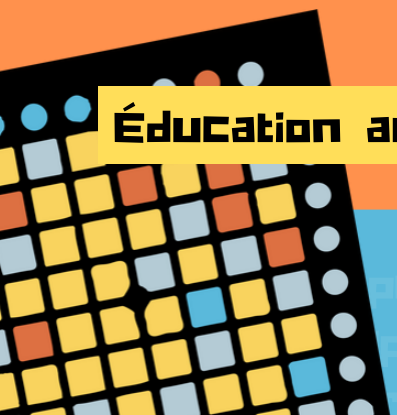
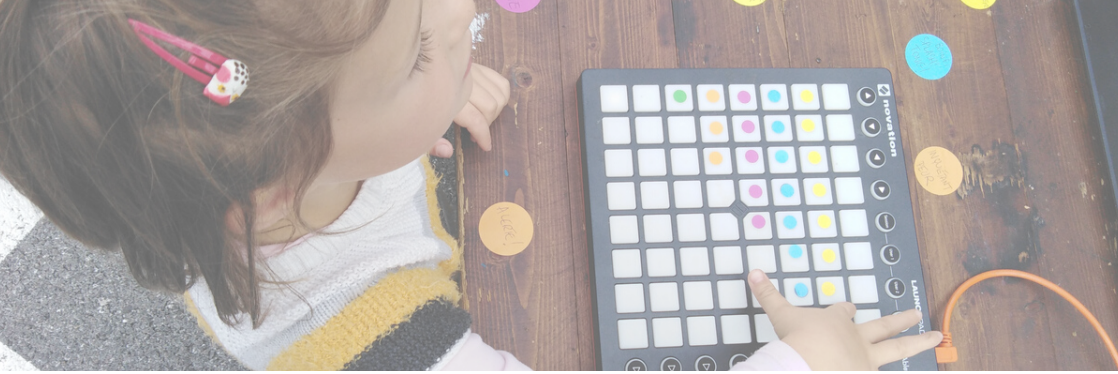
LES ATELIERS DE

LA RÉTINE

ANIMATION PÉDAGOGIQUE
PRATIQUE ARTISTIQUE
MÉDIATION CULTURELLE & SOCIALE

Éducation aux images & Arts numériques




novation

ENREGISTRER LE SON
TRANCE HOUSE
SINGES

Sommaire

Le projet associatif page 2

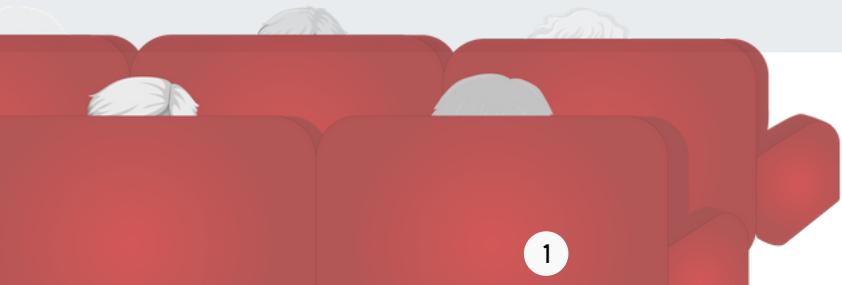
Les interventions pédagogiques page 4

Les ateliers de pratique artistique page 8

La KinoMobile page 14

La médiation culturelle & sociale page 16

Informations & Contact page 17



Le projet associatif

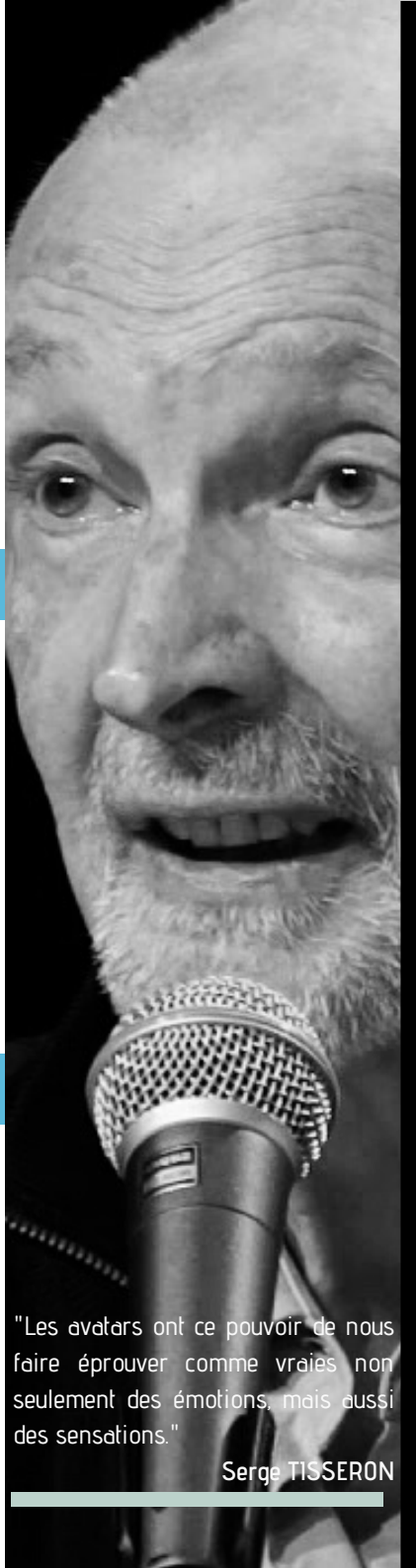
L'association **Les Ateliers de la Rétine** mène des actions éducatives, artistiques et culturelles autour des images à destination de divers publics. Animées par des professionnels, nos propositions invitent à interroger et construire collectivement notre relation aux images qui nous entourent.

Un projet transversal pour toutes les images

Notre projet souhaite interroger toutes les images. Si nos actions évoluent naturellement dans les domaines éducatifs, culturels et artistiques, elles épousent également les champs du social et de la santé. Ce choix d'une approche plus globale est une réponse à la multiplication des images et de leurs outils, à l'évolution d'usages qui ne cessent de reconfigurer et d'interroger notre vie quotidienne.

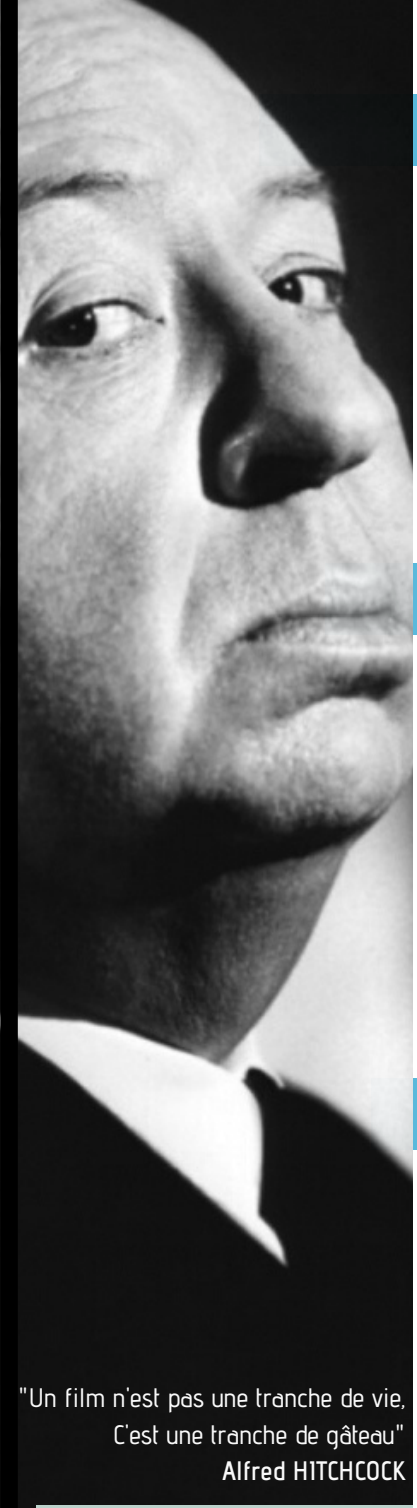
Croiser la théorie & la pratique

Si notre projet souhaite motiver le regard critique de l'individu, il doit l'appréhender comme spectateur et créateur d'images. Notre pédagogie s'appuie sur l'analyse et la déconstruction des nombreux mécanismes liés aux images, la mise à nu méthodique de leur langage pour mieux le comprendre. La pratique artistique invite ensuite à se l'approprier pour mieux l'investir comme moyen d'expression personnel ou collectif.



"Les avatars ont ce pouvoir de nous faire éprouver comme vraies non seulement des émotions, mais aussi des sensations."

Serge TISSERON



"Un film n'est pas une tranche de vie,
C'est une tranche de gâteau"
Alfred HITCHCOCK

Explorer, innover & proposer

Nos intervenants assurent une exploration permanente des nouveaux outils et des nouveaux usages qui viendront enrichir le projet éducatif. Ce rôle de veille permet au projet de rester innovant et pertinent. Car si nous devons être au plus proche des usages de nos contemporains, nous devons également les préparer aux images de demain.

Valoriser les territoires

Notre projet a été pensé pour animer l'espace public et parcourir les territoires. La Kinomobile et ses barnums sont un dispositif itinérant qui permet à nos actions de s'inscrire durablement sur des territoires éloignés de ce type de propositions culturelles. En articulation avec son existant, nos propositions participent activement à la cohésion d'un territoire en proposant des projets à son échelle en accord avec ses spécificités.

S'inscrire dans la durée

La légitimité pédagogique de notre projet se fonde à partir d'actions pérennes et collaboratives qui interrogent les publics durablement sur différents temps et dans des contextes variés. Aux actions égrenées de façon sporadique, nous privilégierons la construction de parcours structurés avec des dispositifs et articulés avec différents équipements et partenaires.

Les interventions pÉdagogiques

Animées par des professionnels, nos interventions sont des actions légères et modulables qui proposent de découvrir et d'explorer une facette du langage cinématographique. En les associant, nous pourrons construire avec vous un parcours éducatif et culturel dont les contenus seront adaptés à l'âge des participants

La table MASHUP

La **table Mashup** est un outil intuitif et ludique qui permet une approche sensible des techniques du montage grâce à un ensemble de cartes interactives qui constituent un *corpus*. Extraits de films, bruitages, voix et musiques sont manipulés collectivement pour un résultat restitué immédiatement.

A partir de thèmes et de séquences célèbres du cinéma, Les Ateliers de la Rétine proposent des corpus qui permettent :

- **D'interroger la chronologie des plans et la narration qui lui est associée**
- **D'appréhender la notion de raccord entre les plans.**
- **D'explorer la relation entre le son et les images.**

A partir de séquences de cinéma décomposées, la table Mashup invite à leur reconstruction et révèle certains mécanismes du langage cinématographique. Dans un deuxième temps, l'approche thématique permettra un travail de création collectif guidé par les mains de chaque participant.

Nos ThÈmes

Reconstruire une **séquence de poursuite** de *Star Wars*, de *Mission Impossible* **ou une séquence de combat** d'un *film asiatique*... Proposer l'histoire chronologique d'un super-héros à travers ses **multiples représentations**... Faire un **montage de vignettes de bandes-dessinées** qu'il faudra sonoriser... Mélanger **un film et son remake**....

Aux origines du cinéma

Des interventions pour découvrir les fondements du cinéma, des jeux optiques du précinéma à la chronophotographie d'Etienne Jules-Marey et renouer avec ce qui fait sa magie : la création du mouvement *(kínēma/κίνημα en grec)*.

Les Jeux Optiques

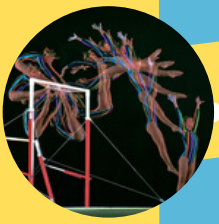
Nous manipulerons et construirons des jeux optiques pour découvrir les nombreux mécanismes à l'origine du mouvement des images. Avec notre *zootrope géant*, nous pourrons ensuite créer collectivement une courte animation!

A partir de 6 ans

Les Anamorphoses

Grâce à un logiciel, nous pourrons imprimer des anamorphoses à partir de vos propres dessins. Nous construirons ensuite un *anamorphoseur cylindrique* qui vous permettra d'en restituer une vision non déformée!

A partir de 6 ans



La Chronophotographie

A partir de l'enregistrement vidéo de vos mouvements, nous produirons des *images chronophotographiques* qui pourront être imprimées. Et pourquoi ne pas créer ensemble une *exposition* à partir de nos impressions?

A partir de 8 ans

Les images sont un simulacre

Des interventions pour appréhender l'image comme espace fictif. Deux propositions complémentaires pour comprendre comment l'image s'approprie l'espace et le temps pour déjouer une réalité dont elle n'est que représentation.

Les Effets SpÉciaux (#1)

A partir de manipulations simples, nous découvrirons quelles possibilités offre l'image pour modifier notre perception du temps et de l'espace.

- *Manipuler le temps* nous permettra de créer des effets d'apparition/disparition et des effets d'accélération.
- *Manipuler l'espace* nous permettra de simuler la verticalité et de jouer avec la profondeur de champ.

A partir de 6 ans

Les Effets SpÉciaux (#2)

Dans notre barnum dédié au fond vert, nous pourrons partir sur des terres lointaines et imaginaires grâce à la magie des *incrustations numériques*. Nous composerons donc une image qui en dissimule plusieurs et pourrons également moduler la relation entre premier plan et arrière plan pour créer des *effets de nanisme et de gigantisme*!

A partir de 6 ans

La bande son au cinéma

Des interventions pour appréhender le cinéma comme une association d'images et de sons. Pour appréhender tous les éléments de la bande son du cinéma, découvrir comment elle produit du sens et moduler son articulation avec les images..

Le Marathon Sonore

A partir de nos claviers dédiés et de cartes de jeux, vous serez collectivement invités à *sonoriser un film en direct* à partir de codes couleurs qui vous permettront d'identifier les différents éléments de la bande son : bruitages, présences, ambiances et musiques. Nous pourrons alors moduler la relation entre sons et images, transformer l'épouvante en comédie... où l'inverse!

A partir de 8 ans

La Bande Rythmo

La Bande Rythmo est un outil qui permet de *s'approprier des dialogues de films* et de les récréer.

Nous pourrons associer nos voix à des personnages célèbres puis envisager un travail de réécriture pour réfléchir sur les enjeux d'un dialogue... Pourquoi ne pas infléchir sur la relation entre hommes et femmes par exemple?

A partir de 8 ans

Les ateliers de pratique artistique

La pratique artistique invite un collectif à s'engager dans une création qui lui permettra de s'initier aux outils audiovisuels et numériques, d'appréhender et de s'approprier les mécanismes d'un langage qui deviendra son moyen d'expression. Construites comme un stage continu ou un atelier hebdomadaire, nos propositions engagent les participants sur le long terme. Inscrits dans la continuité d'une phase de sensibilisation, nos ateliers sont un temps de réinvestissement des connaissances.

Le Roman VidÉo

Au croisement de l'image fixe et animée

Le roman vidéo associe l'image fixe et le montage audiovisuel. A partir de photographies ou d'images dessinées, il s'agira de réaliser un photo roman qui pourra être rythmé par le montage puis sonorisé. Un atelier pour les plus jeunes qui permet de découvrir les outils audiovisuels et de s'initier au langage cinématographique.

1 ÉCRITURE

CONSTRUIRE SON HISTOIRE, SES PERSONNAGES & SES DIALOGUES

Une phase d'écriture collective construite autour de nombreux outils pédagogiques

RÉALISATION 2

A PARTIR DE PHOTOGRAPHIES OU DE PLANCHES DE BD

3 MONTAGE

DONNER DU RYTHME & SONORISER LES IMAGES

A partir d'un logiciel informatique ou de la table Mashup!

A partir de 8 ans
Collèges, lycées, structures jeunesse

Découvrez nos créations sur youtube!
@Les Atelier de la Rétine

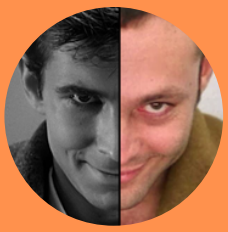
Le Mashup & le Live Creative

Manipulez et mélangez les oeuvres!

Le mashup est une pratique artistique dont la matière première sont des extraits d'œuvres destinés à être manipulés et mélangés. Il associe la pratique du montage à l'exploration de l'histoire du cinéma.. Une pratique qui peut également donner lieu à une performance "live" en invitant les participants à mixer images et sons en direct grâce à des claviers dédiés.

1 LES MONTAGES MASHUP

CONFRONTER & MANIPULER LES CLASSIQUES DU CINEMA



Nous réaliserons collectivement un mashup construit en deux étapes: expérimentation sur la **table mashup** puis montage sur logiciel informatique.

Atelier Détournement(s) || Détournement sonore de séquences célèbres du cinéma.

Atelier Remake || Création à partir d'une oeuvre et de ses remakes.

2 LE LIVE CREATIVE

DECOUVRIR & MANIPULER LES OUTILS DE TOURNAGE

Nous créerons collectivement un mixage d'images à partir de nombreux extraits de films. Vous constituerez votre propre banque d'images puis manipulerez les claviers de mixage par binôme pour offrir une performance live à votre public.

Le Live'n music || Création en partenariat avec une formation musicale pour accompagner sa performance scénique.

Le Live'n moviz || Création à partir d'un thème ou d'un film qui pourra être valorisée en première partie de sa projection en salle.

Le Cinépoème || Création à partir d'un poème pour illustrer sa lecture publique.

A partir de 12 ans
Collèges, lycées, structures jeunesse

Découvrez nos créations sur youtube!
@Les Atelier de la Rétine

L'Autofiction des RÉseaux Sociaux

Imaginez la vie fictive d'un personnage!

L'atelier autofiction propose la création et l'animation, à travers différents réseaux sociaux, d'une vie et d'un personnage fictif pour réfléchir à la porosité entre réalité et fiction et interroger la frontière entre vie privée et vie publique.

ÉCRITURE 1

CONSTRUIRE UN PERSONNAGE & SCENARISER UNE VIE FICTIVE

Nous offrirons un visage à notre personnage puis une vie construite à partir de *50 questions fondatrices*. A partie de cette vie fictive maintenant portée par un passé imaginaire, nous construirons ensemble un récit crédible pour en *déterminer l'avenir*.

2 RÉALISATION

CREÉR DES SUPPORTS MULTIMEDIA

Il faudra offrir à cette vie un ensemble de supports comme autant de preuves d'une vie faite d'*une suite d'événements du quotidien*. C'est le moment de produire du *faux* qui se dissimule sous les "effets de réel", de construire des "fakes" pour mieux appréhender et comprendre les mécanismes qui les animent!

DIFFUSION 3

ANIMER UNE VIE SOCIALE VIRTUELLE

Nous construirons une toile qui associera différents réseaux sociaux et plateformes pour diffuser nos supports et *animer une vie fictive et publique*. Nous interrogerons la frontière entre vie privée et publique, nous explorerons la notion de *mise en scène de soi* et de ses effets.

A partir de 12 ans
Collèges, lycées, structures jeunesse

2 ateliers pour explorer la porosité entre le vrai et le faux

Le Documenteur & les Fake News

Dramatisez le réel et dissimulez la fiction!

Les ateliers documenteur & fake news sont deux propositions complémentaires qui se jouent de la frontière entre fiction et réalité. A partir d'archives, vous pourrez détourner le réel et le dramatiser en utilisant des principes fictionnels. A l'inverse, votre fiction aura tendance à se nourrir d'effets de réel pour mieux dissimuler son simulacre.

1 DÉTOURNER LE RÉEL

CONSTRUIRE UNE FAKE NEWS À PARTIR D'ARCHIVES

A partir d'archives réunies autour d'un fait historique, nous tenterons de *réécrire l'histoire* en les manipulant. Nous utiliserons des mécanismes qui déforment le sens des images:

- Enregistrements de fausses interviews et de fausses voix-off.
- Montages d'images qui entremêlent archives et fictions jusqu'à les confondre.
- Dramatisation du réel avec l'utilisation de la bande son.

2 DISSIMULER LA FICTION

REALISER UNE FICTION NOURRIE D'EFFETS DE RÉEL

Nous commencerons cet atelier en découvrant des oeuvres fondatrices pour mieux analyser et comprendre les mécanismes des *effets de réel*. Nous serons alors prêts pour les utiliser dans une phase d'écriture collective. Nous tenterons de dissimuler la fiction sous ces effets pour l'ancrer dans la réalité et duper nos spectateurs. Le documentaire deviendra *documenteur* tandis que la fiction pourra s'approprier les techniques du *found footage*.

A partir de 12 ans
Collèges, lycées, structures jeunesse

Découvrez nos créations sur youtube!
@Les Atelier de la Rétine

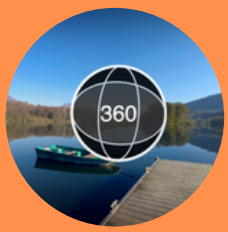
La RÉalitÉ virtuelle & la 360°

Imaginez une histoire aux points de vue multiples!

L'atelier 360° et réalité virtuelle permet d'interroger les principes qui régissent ces nouvelles images, dans leur création comme dans leur réception. Quels récits peuvent s'affranchir de l'échelle de plan de l'image classique? Qu'apporte le réalité virtuelle à la notion de point de vue? Autant de questions auxquelles cet atelier, à travers l'exploration et l'expérimentation, souhaite répondre.

1 DÉCOUVRIR & S'INITIER

DES NOUVEAUX OUTILS & DES NOUVELLES IMAGES



La réalité virtuelle et les images en 360° sont *une nouvelle expérience de spectateur* dont il faut saisir les nombreux enjeux et les nouveaux outils. Pour commencer, nous découvrirons ensemble plusieurs créations qui seront débattues collectivement.

ECRITURE 2

REFLECHIR COLLECTIVEMENT SUR DE NOUVELLES ECRITURES

Nous découvrirons comment ces nouvelles images *réorganisent l'espace filmique, multiplient les point de vue et favorisent la construction de récits simultanés*. Des nouvelles données à prendre en compte pour écrire notre création.

3 TOURNAGE

UTILISER DES NOUVEAUX OUTILS

Nous manipulerons ensemble de nouveaux outils qui *réinventent le fonctionnement d'un tournage*. Cette phase de réalisation aura été précédé de la création d'un outil indispensable : le découpage technique spatialisé.
Le montage sera assuré par un technicien de l'association.

A partir de 12 ans
Collèges, lycées, structures jeunesse

2 ateliers pour explorer le point de vue et la construction du récit

Le Film Interactif

Faites participer les spectateurs!

L'atelier Film interactif propose la réalisation collective d'une fiction au scénario simplifié mais dont les possibilités d'expression demeurent multiples. Une belle façon d'explorer la narration au cinéma et d'interroger la notion de point de vue.

1 ÉCRITURE

CREER LA STRUCTURE DE NOTRE FILM INTERACTIF

Le principe d'écriture interactive proposée ne se fonde pas ici sur des choix narratifs multiples mais privilégie le principe du *point de vue*. Le logiciel *Twine* nous permettra de construire de *multiples points de vues* à partir d'une histoire simple.

2 RÉALISATION

DECOUVRIR & MANIPULER LES OUTILS DE TOURNAGE

Ensemble nous découvrirons les outils de création audiovisuelle et réaliserons toutes les images nécessaires à notre film interactif. Ce n'est pas si simple lorsque l'on doit *tourner la même séquence sous plusieurs angles différents* qui sont autant de points de vue!

3 DIFFUSION INTERACTIVE

FAIRE PARTICIPER LES SPECTATEURS!

A partir de cartes à voter, *le public sera invité à choisir les différentes trajectoires que propose l'œuvre*. Ce vote collectif fonctionne à partir de QR codes qui interagissent avec une application. On pourra même imaginer plusieurs projections de l'œuvre pour en épuiser toutes les solutions!

A partir de 12 ans
Collèges, lycées, structures jeunesse

LA RÉTINE VOUS INVITE A LA KINOMOBILE

Village cinÉmatographique itinÉrant

Anamorphose

Marathon sonore

Chronophotographie

Jeux Optiques

Bande RYthMo

Effets SpÉciaux

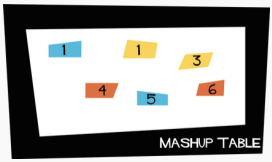
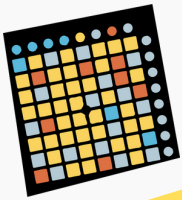


Table Mashup



Live Creative

Une proposition de 8 ateliers pour animer 3 Barnums

La KINOMOBILE **est un village cinématographique itinérant** qui propose des actions culturelles, éducatives et ludiques dans le domaine du cinéma, des images et des technologies numériques. Il s'installe en plein air de Mai à Octobre et peut se réfugier en intérieur pour le reste de l'année.

La KINOMOBILE **aime s'articuler avec l'existant d'un territoire**. Elle intègrera facilement une fête de village ou de quartier, accompagnera vos festivités estivales et vos séances de cinéma en plein air!

La KINOMOBILE **est modulable et s'adapte à tous les publics.**
Ses propositions s'adaptent à un flux de participants en accès libre comme un public déterminé sur des créneaux horaires modulables.

L'équipe des Ateliers de la Rétine installera la KINOMOBILE en deux heures sur votre territoire. Sol dur ou sol tendre, la KINOMOBILE s'adapte à tous les terrains! En cas d'intempéries, une salle avec des hauteurs de plafond à 4,00m pourra nous accueillir.

Les besoins de la KINOMOBILE sur place :

- Un espace accessible de 100m2 pour accueillir nos trois barnums.
- Du mobilier (tables et chaises) et un accès à l'électricité.

Notre coordinateur est à votre disposition pour construire votre projet de Kinomobile! Avec lui, vous pourrez :

- Choisir les ateliers et en déterminer les contenus.
- Organiser un circuit itinérant sur votre territoire et en étudier la faisabilité technique.
- Étudier l'utilisation de l'un de nos barnums pour vos animations locales.

La MÉdiation Culturelle et soCiale

Les CafÉs MÉdiatik

Les **cafés Médiatik** sont des rendez-vous conviviaux destinés aux familles pour débattre et réfléchir à nos relations aux images et aux écrans du quotidien. Autour d'une colation, un intervenant professionel anime une discussion libre sur un thème décidé en commun et motive la réflexion collective à partir de nombreux supports.

Nos thèmes :

- La vrai du faux : fake news, documenteurs et factchecking.
- La publicité et ses mécanismes de séduction.
- Le traitement de l'information et la mise en scène du réel.
- Les réalités de la téléréalité.

lescafesmediatik Une page pour profiter d'outils et d'informations sur notre société de l'image!

L'atelier du spectateur

La **cinéphilie** est notre cœur de métier! Nos intervenants proposent d'accompagner les films en salles, de guider le public dans une histoire du cinéma et de lui proposer un décryptage de l'œuvre qui pourra être débattu.

- **Pour le jeune public**, nous concevons des outils interactifs qui motivent les échanges.
- **Pour les adultes**, nous proposons nos "petites histoires du cinéma".
- **Pour les festivals et les salles**, nous construisons avec vous des programmations thématiques que nous aurons plaisir à accompagner.

Les Ateliers de la Rétine s'engagent auprès des dispositifs scolaires!

Classes d'analyse filmique, ateliers de décryptage de l'image, formations pour les enseignants et création de supports pédagogiques... Nous apportons notre savoir faire à l'ensemble des dispositifs d'éducation aux images!

L'Équipe

Benjamin COCQUENET

Coordinateur & Intervenant

Historien du cinéma, Benjamin propose des actions en lien avec sa cinéphilie. Il intervient en salles de cinéma et pour des dispositifs scolaires. Ses ateliers proposent le recyclage et le détournement de grands classiques du cinéma. Il coordonne l'association depuis 2019 et développe sa dimension pédagogique.

Son dada : le mashup, le cinéma américain, la culture pop, les genres au cinéma, la téléréalité, l'analyse d'images.

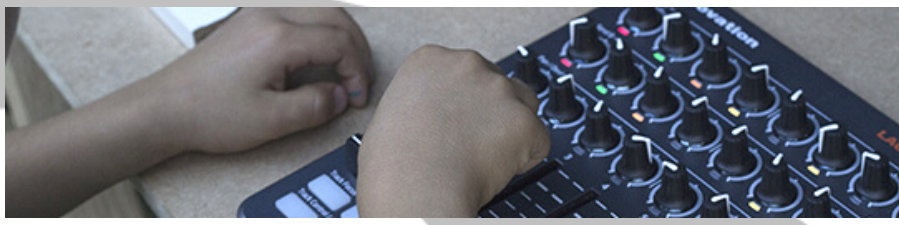
Florian LEFEBVRE

Explorateur & Intervenant

Technicien audiovisuel et explorateur insatiable des technologies numériques, Florian propose des ateliers en lycées, collèges et structures jeunesse. Ses propositions interrogent la mutations des images et la pédagogie qui les accompagnent. Il est également en charge de la production des supports de communication de l'association.

Son dada : la réalité virtuelle, les effets spéciaux, les films interactifs, l'esthétique steampunk.

Ils nous soutiennent et nous accompagnent:



Contact : 0642007078

lesateliersdelaretine@gmail.com

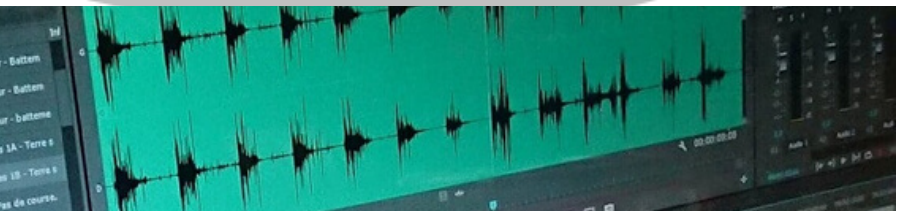
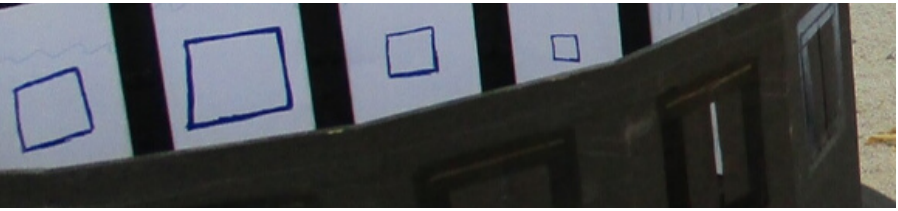
www.laretine.org

lesateliersdelaretine

Association loi 1901

39 rue de Verdun

38620 Saint Geoire en Valdaine

Code APE : 9003B

SIRET : 818 945 826 00027