

Fiche pédagogique

Mashup

Littéralement, *mashup* signifie « purée » ! Le *mashup* consiste à emprunter des échantillons de films, de vidéos, de reportages, de dessins animés pour en faire une compilation – et donc recréer un film – ainsi qu'à écrire de nouveaux dialogues à la place de ceux existants.

Durée : min. 18 heures
réparties en 10 séances

Âge : dès 10 ans,

Participants : groupe de 10 à 20 élèves
pour 2 animateurs et 1 enseignant/accompagnant



**Jeunes
Pensées
Pixels**

c-paje.be



Le Collectif
pour la Promotion
de l'Animation
Jeunesse Enfance
est une Organisation
de Jeunesse
reconnue par
la Fédération
Wallonie-Bruxelles

C-paje ASBL
rue Henri Maus 29
4000 Liège
T. 04 223 58 71
F. 04 237 00 31
BE36 0010 7453 5381

www.c-paje.be

Sommaire

- C'est quoi,
le mashup?
 - Durée
 - Objectifs
 - Prérequis
 - Matériel
- Déroulement
 - Intérêts
- Points d'attention
- Retours d'expériences
 - Prolongements
possibles
- Bibliographie
et ressources

C'est quoi, le mashup?

Littéralement, *mashup* signifie « purée » ! Le *mashup* consiste à emprunter des échantillons de films, de vidéos, de reportages, de dessins animés pour en faire une compilation – et donc recréer un film – ainsi qu'à écrire de nouveaux dialogues à la place de ceux existants. Le nouveau film créé aura un sens tout à fait différent par rapport aux extraits originaux. Légalement parlant, le *mashup* s'apparente donc à ce qu'on appelle de la parodie et n'est (en théorie) pas un plagiat. La réalisation d'un *mashup* sera complétée par une bande-son, inventée de toute pièce, et qui fera le lien entre les séquences ; elle donnera ainsi un autre sens au film. L'enregistrement des paroles et des bruitages est une étape importante du *mashup*. Le *mashup* peut dès lors porter un message, raconter quelque chose, faire rire ou faire réfléchir. Il est un bon moyen de s'exprimer à travers une création vidéo... sans matériel de tournage !

Durée

Minimum 18 h réparties en 10 séquences :

- 1h : visionnage de *mashup* et explication du processus
- 1h : écriture d'une première histoire
- 1h : remplir la fiche scénario (personnages, etc.)
- 2h : sélection de films et choix des séquences
- 2h : découpe des séquences et montage
- 2h : écriture des dialogues

- 2h : s'entraîner à doubler, travailler l'intonation, les émotions, la voix
- 2 × 2h : enregistrer les voix
- 2h : enregistrer les bruitages
- 1h : mixage et postproduction

Objectifs

Au terme de l'activité, les participants seront capables de... :

- Rédiger un scénario et créer une histoire en lien avec une thématique
- Identifier les différents éléments qui composent une histoire
- Analyser un film ou une vidéo pour cibler des séquences utilisables pour la réalisation du *mashup*
- Apprendre à utiliser un logiciel de montage (méthode de base)
- Écrire des dialogues cohérents entre les personnages afin de transmettre un message, de rendre l'histoire compréhensible
- Enregistrer les dialogues et les bruitages du film
- Choisir les musiques adéquates
- Jouer avec sa voix pour interpréter des émotions

Prérequis

Pour les animateurs :

- Savoir utiliser un logiciel de montage vidéo sur ordinateur
- Savoir utiliser micro, carte son et les divers branchements

Matériel

- Un ordinateur disposant d'un logiciel de montage par sous-groupe de jeunes
- Une carte son par PC
- Un micro par PC
- Un casque par PC
- Une connexion à Internet
- Des copies de la fiche scénario
- Un projecteur (facultatif)
- Un baffle par PC

Déroulement

Étape 1 (1h) : visionnage de *mashup* et explications du processus

Il s'agit de montrer quelques exemples de *mashup* aux jeunes afin de stimuler leur créativité et montrer l'aspect ludique de la discipline. Quelques liens sont disponibles dans la bibliographie en fin de fiche.

Étape 2 (1h) : écriture d'une première histoire

- Répartir les participants en groupes de 2.
- Chaque groupe invente une histoire en lien avec la thématique (une histoire faisant référence aux impacts positifs ou négatifs d'Internet, des réseaux sociaux, des Smartphones, etc.)
- Une fois les histoires écrites, un représentant de chaque groupe lit l'histoire à tous les participants.
- Pendant la lecture de chaque histoire, l'animateur liste les mots-clés contenus dans celle-ci sur un tableau afin de mettre en évidence le sujet et les principaux éléments.
- Note : de nombreuses techniques d'animation facilitant l'écriture d'une his-

toire sont décrites dans *la fiche pédagogique « Chronophotographie »*

Étape 3 (1h) : remplir la fiche scénario

- Répartir les participants en groupes de 3 ou 4
- Chaque groupe remplit une fiche « Scénario » (une autre fiche « Scénario » est accessible en *Annexe 1*, dans « Chronophotographie »).
- Les participants ré-écrivent une histoire en suivant les étapes de la fiche :
 - Titre
 - Nom du groupe
 - Sujet/Thème
 - Histoire
 - Personnages
- À la fin de la séance, les groupes ont une histoire complète à illustrer en *mashup*

Étape 4 (2h) : sélection de films et choix des séquences

Une banque de films et de vidéos est établie au préalable avec les participants. Pour faire son montage *mashup*, il faut se créer une banque de données de vidéos. Pour compiler toutes ses vidéos, il faut entreprendre des fouilles. On peut récupérer de vieilles cassettes vidéos, des DVD ou télécharger des vidéos directement sur Internet. YouTube est évidemment un très bon outil pour se créer une banque de données. Attention, il faut savoir que le téléchargement de films sans paiement est souvent illégal. L'utilisation d'extraits de films et de vidéos sans accord préalable des éditeurs, auteurs responsables de cette œuvre est illégale également. On peut cependant se dire qu'à titre d'usage professionnel avec des jeunes, et dans la mesure où la vidéo n'est pas utilisée dans un objet commercial, les risques sont minimes. Cependant pour être en accord total avec la loi, il est possible de trouver des vidéos libres de droits ou tombées dans le domaine public.

Quelques sites :

- search.creativecommons.org
- www.pond5.com
- www.mazwai.com
- vimeo.com/creativecommons
- www.openbeelden.nl/media
- publicdomainreview.org/

Quelle que soit la matière première que vous utilisez, n'oubliez pas de citer les auteurs. Le *mashup* est un cinéma d'emprunt (et non de vol). Il a pour but de « *partager la reconnaissance à travers tous ses créateurs* » ! (Extrait d'un texte de mashupcinema.com)

Lorsque l'on se crée une banque de données vidéos avec des jeunes ou des enfants, il est important de partir de films, séries, dessins animés qui leur parlent. Des choses qu'ils connaissent, qu'ils ont l'habitude de voir et qui peuvent leur donner envie de travailler à les transformer.

Étape 5 (2h) : découpe des séquences et montage

- Cette partie est la plus technique et fastidieuse. Dans certains cas, il est préférable de la réaliser sans les jeunes pour ne pas les décourager. Ceci dépend du groupe, de sa motivation et de ses aptitudes.
- À l'aide d'un ordinateur et d'un logiciel de montage, visionner les séquences vidéos de la banque de données collective et découper des parties qui peuvent illustrer l'histoire.
- Placer les différentes parties dans l'ordre pour constituer le film. Faire les raccords, les fondus et tous les aspects esthétiques liés à la technique de montage.
- Couper le son des vidéos pour n'avoir qu'un film muet auquel il faudra ajouter ultérieurement des paroles, des bruitages et des musiques.
- Pour que cette étape se déroule bien, il faut parfois accepter de modifier légèrement son histoire pour qu'elle colle avec les séquences vidéos. Il s'agit d'un travail délicat d'adaptation progres-

sive et réciproque entre le scénario écrit et les séquences vidéos trouvées.

Étape 6 (2h) : écriture des dialogues

- Chaque groupe a à ce stade un montage illustrant son histoire. Les participants la visionnent et écrivent les dialogues.

Étape 7 (2h) : s'entraîner à doubler, travailler l'intonation, les émotions, la voix

- Une fois les dialogues écrits, les participants se répartissent les rôles entre les différents personnages. Un même participant peut interpréter plusieurs personnages et modifier sa voix (ceci peut apporter un côté humoristique voire décalé à la réalisation, mais attention à ne pas en faire trop. Les accents surjoués peuvent parfois nuire à la compréhension du texte par le spectateur.
- Un ou plusieurs exercices et jeux théâtraux peuvent être proposés à cette étape pour aider les participants à interpréter les émotions adéquates et ainsi rendre les dialogues plus cohérents et le message plus fort.

Étape 8 (4h) : enregistrer les voix

- Installer le matériel vidéo et son afin de pouvoir enregistrer les dialogues.
- Chaque groupe enregistre ses dialogues. Plusieurs prises sont souvent nécessaires pour chaque phrase ; cette partie prend donc du temps, mais est très satisfaisante et valorisante, car un résultat sera visible assez rapidement.
- Une fois les dialogues enregistrés, chaque groupe montre aux autres sa réalisation afin de vérifier la clarté du message et la compréhension des paroles.
- À ce stade, la matière produite par les jeunes nécessite un prémixage. Ce prémixage peut être effectué avec les jeunes, mais un travail en postproduction reste nécessaire pour obtenir une réalisation plus explicite et compréhensible par tous (voir étape 10).

Étape 9 (2h): enregistrer les bruitages

- Faire des bruitages d'un film est un vrai métier. Les bruiteurs travaillent dans ce qu'on appelle des studios de bruitages et passent leurs journées à doubler les films qui passent sur nos écrans et dans nos oreilles !
- Des vidéos sont disponibles sur Internet afin de découvrir ce métier. (Pascal Mazière, les métiers du cinéma: *Bruiteur, Les bruitages au cinéma, Les recettes du bruiteur...*). Chaque bruiteur a ses propres techniques et petits trucs et astuces. La plupart du temps, il faut faire appel à son imagination pour reproduire avec de simples objets du quotidien pas mal des sons dont on a besoin pour doubler un film.
- On ne bruite pas forcément un objet avec le même objet ! Voici quelques exemples de bruitages et leur objet source:
 - Chevaux, avec boucle de ceinture, chaîne en métal
 - Une grille qui grince: fourchette contre plateau en métal
 - Bruit de manipulation d'une arme en main: agrafeuse industrielle
 - Frein à main: trouver un frein à main dans une casse
 - Bruit de vélo: un dérailleur
 - Glaçons dans un verre: utiliser des dés
 - Bruits de pas: avoir toutes sortes de chaussures
 - Pas de chevaux: deux entonnoirs utilisés au sol + paille si on veut ou demi-noix de coco
 - Une cascade: un robinet
 - La pluie: une douche
 - Coup de poing: coup de poing dans un melon
 - Des os broyés: coquilles d'escargots qu'on écrase
 - Coup de feu: berlingot qui éclate
 - Des oiseaux qui s'envolent: des gants de différentes sortes que l'on remue
 - Un cow-boy recharge son fusil: une vieille serrure

- Souris/rats: un morceau de frigolite et une vitre
- Bruit de scie: deux tiges filetées qui se frottent
- Tirette: morceau de tuyau-gainage frotté avec une tige filetée
- Plat qui cuit à l'huile: frotter dans ses mains un sac de plastique bruyant
- Crépitements d'un feu: utiliser un amas de bande de cassette VHS et un sachet plastique bruyant
- Brisage de nuque: sachet à bulles
- Verre qui casse: un seau de verres cassés ou un verre + papier emballage cd + clé
- Crissement de pneu: bouillotte ou semelle de chaussure frottée contre planche en bois
- Une fois tous les objets collectés, enregistrer les bruitages.
- Cette étape peut être réalisée également à l'aide de bruits trouvés sur Internet. Tout comme pour la vidéo, la musique et les sons peuvent être protégés par des droits d'auteurs et donc interdits pour certains usages. Il existe cependant quelques sites Internet qui permettent de trouver des sons, des samples et des musiques libres de droits:
 - www.musicradar.com
 - www.auboutdufil.com
 - freemusicarchive.org
 - www.jamendo.com

Étape 10 (1h): mixage et postproduction

Une fois la réalisation terminée, il est souvent nécessaire de peaufiner les vidéos afin d'améliorer le mixage des parties sonores pour une meilleure compréhension auditive et d'optimiser les transitions vidéos.

L'intérêt

- Travailler l'expression et la diction.
- Accroître la confiance en soi et l'expression au sein d'un groupe.
- Expérimenter les techniques de montage audio et vidéo.
- Développer la créativité.
- Renforcer la dynamique du groupe.
- Utiliser des technologies modernes au service d'aspects pédagogiques et réflexifs.
- Poser un regard critique sur le monde et l'exprimer à travers une réalisation diffusable.

Points d'attention

- Avec certains groupes, l'expression et la prise de parole devant tout le monde est un énorme défi. L'avantage de ce genre d'exercice est que le jeune peut enregistrer seul derrière un micro pour ensuite présenter le résultat fini au groupe.
- Veiller à ce que chacun soit autant impliqué que les autres afin de ne délaissier personne et répartir le poids du travail.
- Il est important de passer régulièrement dans chaque groupe afin de voir la progression, aider à l'écriture et donner des pistes pour contrer certains blocages sans pour autant écrire le scénario à la place des participants.
- Il est important aussi de les amener à répéter oralement devant la vidéo muette afin de voir ce qui marche, ce qui ne marche pas et les détails à peaufiner.
- La répartition de rôles est à considérer chez chaque personnalité. Par exemple, si un jeune plus timide a du mal à prendre la parole, son rôle ne doit pas pour autant être réduit et une plus grande

implication peut se faire dans les bruitages, l'écriture et le montage vidéo.

- Leur montrer régulièrement des exemples de *mashup* (sur Internet) les aide à trouver des directions et des inspirations en cas de blocage.
- En fonction du timing disponible en animation, les aspects de postproduction pourront ou non être finalisés par l'animateur.

Retours d'expériences

- Dans un groupe qui éprouve une grande difficulté à s'exprimer de manière générale, le *mashup* s'avère un très bon moyen d'expression.
- L'avantage est de créer des sous-groupes, ce qui dans un premier temps facilite la prise de parole, mais aussi donne envie de présenter son travail aux autres.
- L'humour par le détournement est très à la mode sur les réseaux sociaux et cette technique est un parfait support pour le jeune qui voudrait faire passer ses idées.

« L'humour par le détournement est très à la mode sur les réseaux sociaux et cette technique est un parfait support pour le jeune qui voudrait faire passer ses idées. »

Prolongements possibles

- Mettre en place une formation spécifique à un logiciel de montage pour donner plus d'autonomie aux participants dans la réalisation du *mashup* ou d'autres créations audiovisuelles.
- Une formation visant à donner diverses techniques théâtrales sur l'expression, la diction, l'improvisation, etc. seraient de bons acquis dans la discipline du *mashup*.

Bibliographie et ressources

- *Mashup* à montrer aux jeunes:
 - *La classe américaine*
 - *Dance mash up*
 - *What's the Mash up*
 - *Mozinor*
 - *C'est l'awacs* (détournement info):
 - *Pull up the bunker*
 - *La vie privée des animaux*

- Logiciel de montage vidéo:
 - Windows movie maker
Gratuit pour les utilisateurs de Windows, très limité à l'utilisation (découpe, collage, montage, enregistrement, superposition des pistes, etc.) **Tutoriel**
 - Adobe Première, Sony Vegas, iMovie, Final Cut
Payants, logiciels complets permettant de nombreuses manipulations, des effets, des corrections d'images et de son, des superpositions, des découpes de pistes, etc.
Tutoriels: tapez « nom du logiciel + tutoriel + difficulté rencontrée/question » dans YouTube et vous trouverez de nombreuses explications en fonction de vos problèmes ou questions.
- Utilisation des micros, carte son, l'enregistrement son et divers branchements
 - Notre dossier pédagogique **Un projet rap, de la cave au Studio** propose un plan de branchement du matériel (voir page 15). Ce dossier donne en outre quelques pistes pour l'installation d'un mini-studio.

