

Année 2016-2017

Support pédagogique de la formation :

«Faites parler vos héros»



Formateur

Jonathan WINTHAGEN

Animateur/Formateur C-Paje



Collectif pour la Promotion de l'Animation Jeunesse Enfance

Rue Henri Maus, 29 | B-4000 Liège

Tel : 04/223.58.71 | Fax : 04/237.00.31

Contact : valentine@c-paje.be (Valentine DURIAUX)

Assistante administrative

Site : www.c-paje.be



Faites parler vos héros

19 et 20 janvier 2017 – Asbl Orbitale/Le Vecteur à Charleroi

Avec le soutien de :



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES

Opérateur de formation

C-paje

Rue Henri Maus, 29 | B-4000 Liège

Tel : 04/223.58.71 | Fax : 04/237.00.31

Site : www.c-paje.be



Collectif pour la Promotion de l'Animation Jeunesse Enfance

Sommaire

I. Introduction au mash up

- D'où vient le mash up ?

II. Fiches d'activités

- Jeu de présentation
- Deux façons de rentrer dans la production d'un mash up
- La table mash up
- Trouver un thème commun, un sujet
- Le choix des extraits
- Les bruitages
- Fonds musicaux et sonores
- Le matériel
- Utilisation d'un logiciel de montage vidéo

Annexe I : C-Paje, Qui sommes-nous ?

Les traces de la formation

Vous trouverez dans ce portefeuille différentes activités vécues en formation ainsi que des techniques plastiques. Nous vous invitons à les redécouvrir et à les décliner en modifiant les supports, l'âge visé, la technique, les modes de travail, les alternances dans ces modes ...

Ce dossier reprend des questionnements et des réflexions autour des leviers de la pensée créative, mais ne pourra vous présenter une trace exhaustive de tout ce que nous avons pu aborder en formation.

Des questions en suspens ?

Le C-paje se tient à votre disposition pour répondre à vos questions éventuelles à la suite de la formation. Vous trouverez aussi des idées à puiser sur notre site (www.c-paje.be) .

C-paje

Rue Henri Maus, 29 | B-4000 Liège

Tél. : 04/223.58.71 | Fax : 04/237.00.31

Contact : Valentine DURIAUX, Assistante administrative valentine@c-paje.be

I. Introduction au mash up

D'où vient le Mash Up ?

Un mashup (littéralement purée) est un mélange d'images et de sons numériques, un peu dans la tradition du sample. C'est un art du recyclage, du emploi d'images empruntées et tournées par d'autres. Le mashup relève avant tout d'un état d'esprit. Intimement lié à la nature même d'Internet, à son histoire, ses usages, c'est un pilier du Web participatif. (Wikipedia). Le Mash Up n'est pas une école artistique mais plutôt une démarche, un état d'esprit. Emprunter, remonter, transformer, relier...se souvenir, éclairer, actualiser, partager. (www.mashupcinema.com).

"La pratique a grandi avec le développement des plates-formes d'échange, les logiciels de montage et de retouche libres et accessibles, la multiplication des appareils photo, caméras et autres enregistreurs numériques. Car la matière première du mashup, c'est évidemment l'information numérisée au sens large, vidéos, photos, musique et sons que l'on récupère et que l'on échange sur les réseaux." (Olivier Zilberstein, LE MONDE).

Quelques exemples d'artistes du mash up :

- La classe Américaine : <http://www.mashupcinema.com/fr/one-shots/la-classe-americaine/>
- Dance mash up : <https://www.youtube.com/watch?v=MIF0lBnsnkE>
- Animal mash up : <https://www.youtube.com/watch?v=r5ONgrAdfS8>
- Derick : <https://www.youtube.com/watch?v=WEaDVeMBHOs>
- What's the Mash up : <http://www.mashupcinema.com/fr/one-shots/la-classe-americaine/>
- Mozinor : http://www.dailymotion.com/video/xglfr7_-j-aime-pas-le-rap-mozinor-2011_fun
- C'est l'awacs (détournement info) : http://www.dailymotion.com/video/x2aquin_mozinor-c-est-l-awacs_fun
- Pull up the bunker : <https://www.youtube.com/watch?v=MWr8DoK9Rmg>

II. Fiches d'activités

Jeu de présentation

« Si j'étais un héros de film je serais...
Si j'étais le méchant d'un film je serais...
Si j'étais un personnage drôle je serais...
Si j'étais un personnage triste je serais... »

Les participants ont 5 minutes pour répondre à ces 4 questions sur un papier. Ensuite ils se mettent deux par deux et lisent à l'autre personne les réponses. Chacun présente l'autre devant le groupe en expliquant les réponses qu'ils ont donné. On ne juge pas, on ne donne pas son avis, on ne dit pas si c'est bien, ou mal, on essaie d'être objectif. L'autre peut rectifier à la fin si il souhaite.

Deux façons de rentrer dans la production d'un mash up

La première façon de démarrer son projet Mash Up est de partir directement d'une ou plusieurs séquences vidéos. On peut utiliser une séquence entière, lui enlever le son et ré-enregistrer dessus afin de lui donner un autre sens. (exemple : « c'est l'awacs »)

On peut également partir d'un montage, assemblage de plusieurs séquences semblant coller les unes avec les autres.

Exercice : Partir d'une même vidéo. Un extrait de journal parlé ou un extrait de film. Projeter l'extrait devant le groupe puis proposer au groupe de le modifier. On va essayer de lui donner un autre sens. La deuxième façon de démarrer son projet est plus lente mais permet parfois d'être mieux au service du sujet et de la ligne directrice. Il s'agit alors de partir d'un scénario choisi puis de créer un montage vidéo correspondant le plus possible au scénario. Une fois le montage effectué, on peut procéder au doublage des voix, des sons et des musiques.

La table mash up

Concept inventé par Romuald Benion.

Cette méthode permet de créer un scénario pour Mash Up en peu de temps, en groupe et sans passer par un logiciel de montage.

Déroulement :

- **Étape 1 : Image** : Les participants prennent place devant la table face à un écran de projection. Ils ont à disposition 4 jeux de cartes : Les cartes images, les cartes musiques, les cartes bruitages, les cartes fonctionnalité. L'animateur montre quelques séquences vidéos recoupées de films. Il pose sur la table un tas de photos correspondant aux séquences. On tire au hasard les cartes et on les place sur la ligne « vidéo » afin de créer une séquence. Dès qu'une séquence sort, on la visualise. Lorsque toutes les cartes sont sorties, on visualise l'ensemble de l'enchaînement de séquence. C'est à ça que ressemblera notre montage. Lorsque le groupe a déterminé l'ordre des images, l'animateur lance l'enchaînement de séquence.
- **Étape 2 : Qu'est-ce qui se passe ?** Sur la ligne « qu'est-ce qui se passe », ensemble et oralement, on décrit ce qui se passe dans la séquence, le plus précisément possible, ce que l'on voit, ce que l'on interprète. Toutes les idées sont bonnes, à la manière d'un « brain storming ».
- **Étape 3 : Musique** : On joue des musiques choisies au préalable. Les musiques sont choisies afin d'évoquer des émotions ou des états variés (tristesse, joie, colère, rapide, calme, peur, suspense, etc...). Les enfants sont placés en 3 groupes. Pour chaque musique jouée, les enfants du premier groupe miment quelque-chose en lien avec ce qu'ils ressentent ou perçoivent de la musique. Le deuxième groupe dessine des traits, des formes et couleurs en fonction également de ce qu'ils ressentent ou perçoivent. Le troisième groupe écrit des mots sur une feuille. Une fois toutes les musiques écoutées, on débriefe ensemble. (Attention, un animateur doit prendre note de tout ce qui ressort). On décide dès lors des endroits où placer les musiques sur la table de mash up à l'aide des cartes musiques.

- **Étape 4 : Voix** : Un participant raconte l'histoire telle qu'il la perçoit. On distribue des rôles pour chacun des personnages de l'histoire et les enfants improvisent à partir de cette histoire. On recommence plusieurs fois afin que tout le monde participe au moins une fois et on débriefe avec les enfants sur ce qui est ressorti des différentes improvisations (points communs, différences, aspects marquants, rebondissements,...). On peut décider de mimer des séquences pour éviter une mise en scène trop longue. Jeu d'écriture sur la thématique afin de créer une liste de mots en lien avec le concept de « frontières ». En sous groupes, les enfants écrivent les dialogues d'une séquence définie. Ils utiliseront dans leurs dialogues des mots de la liste créée auparavant. Ils viennent ensuite coller leurs dialogues sur la table de mash up dans la ligne « voix » et à l'endroit de la séquence correspondante. Les enfants s'inscrivent sur une liste des personnages. Ceux qui n'ont pas eu de personnages feront des bruitages. On place sur la table de mash up les dialogues écrits sur les cartes « voix ». On enregistre les voix des personnages.

- **Étape 5 : Bruitages** : Animation autour du son/écoute/bruitage : On place devant les enfants des objets qui servent aux bruitages. Les enfants doivent trouver à quoi peut servir cet objet, qu'est-ce qu'il peut doubler, imiter ? On inscrit au tableau les réponses. Les enfants inscrivent sur des petits papiers les bruitages et les placent sur la table de mash up dans la ligne « bruitage » et à l'endroit où ils doivent apparaître dans la séquence. On enregistre les sons.

- **Étape 6 : Finaliser** : On choisit ensemble des dernières modifications à faire et on exporte le montage. On a terminé le montage Mash Up.

Trouver un thème commun, un sujet

Il est important de permettre au groupe de trouver un sujet commun pour développer le scénario du projet. C'est à partir de ce sujet, de cette thématique que va se construire toute la réalisation. Il est donc important que ce fil rouge soit accepté par tous et concerne réellement le groupe. Pour trouver un sujet commun, il existe de nombreuses animations, de nombreux exercices. Voici ceux proposés :

- **Fresque d'idée/brainstorming** : Placer devant le groupe, sur une table, une grande feuille de papier. Les participants munis de bics et marqueurs de couleurs, écrivent des mots, des idées ou des dessins de leur choix. Ensuite les participants tournent autour de la table et annotent les mots ou dessins des autres. On ne peut pas barrer ni déformer, on peut ajouter des choses, questionner, mais pas de jugements de valeurs. Les participants tournent encore jusqu'à ce qu'on revienne à sa place. On débrieфе ensuite sur ce qui est ressorti, les grandes idées, les points communs,... Un des participants écrit sur le tableau les idées retenues sous forme de mots clés. Cette liste de mots clé pourra servir dans la réalisation des dialogues.
- **Pyramide de mots** : Chaque participant propose trois mots au hasard. Ces mots sont écrits dans une première colonne sur une grande feuille placée au centre du groupe. Ensuite, on va rassembler les mots par deux en trouvant ainsi un nouveau mots qui rassemble les deux précédents. On écrit ces mots dans la deuxième colonne. On continue de cette manière jusqu'à obtenir une liste plus courte de mots.

Le choix des extraits

Pour faire son montage mash up, il faut se créer une banque de données de vidéos. Pour compiler toutes ses vidéos, il faut entreprendre des fouilles. On peut récupérer des 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 gratuitement est souvent illégal. **L'utilisation d'extraits de film et de vidéos sans accords préalable des éditeurs, auteurs responsable 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 minimales. 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 :

- ◆ <https://search.creativecommons.org/>
- ◆ <https://www.pond5.com/>
- ◆ <http://www.mazwai.com/#/>
- ◆ <https://vimeo.com/creativecommons>
- ◆ <http://www.openbeelden.nl/media>
- ◆ <http://publicdomainreview.org/>

Quelle que soit la matière première que vous utilisez, n'oubliez-pas de citer leurs auteurs. Le Mash up est un cinéma d'emprunt (et non de vol). Il a pour but de partager la reconnaissance à travers tous ses créateurs ! (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-animé qui leurs parlent. Des choses qu'ils connaissent, qu'ils ont l'habitude de voir et qui peuvent leur donner envie de travailler à les transformer.

Les bruitages

Faire des bruitages d'un film est un vrai métier, le bruiteur. Des personnes travaillent réellement dans ce qu'on appelle des auditorium de bruitages et passent leurs journées à doubler les bruitages de tous 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 des simples objets du quotidiens pas mal des sons dont on a besoin pour doubler un film. La première étape avant d'y arriver est de réapprendre à écouter les sons des objets autour de nous.

Exercice d'écoute : Les participants sont chargés d'amener un objet de chez eux dans un sac opaque. Ils doivent amener un objet qui produit un ou plusieurs sons qui peuvent faire penser à autre chose que l'objet en question. A tour de rôles, les participants font écouter le son de leur objet au reste du groupe qui à les yeux fermés. Les autres participants doivent trouver de quel objet il s'agit.

Quelques trucs et astuces : On ne bruite pas forcément un objet avec le même objet !

- ◆ 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 écrases
- ◆ Coup de feu : Berlingots qui éclate
- ◆ Des oiseaux qui s'envolent : Des gants de différentes sortes
- ◆ Un cowboy 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 brouillant
- ◆ Crépitements d'un feu : Utiliser un amas de bande de cassette vhs et un sachet plastique brouillant
- ◆ Brisage de nuque : Sachet à bulles qui pètent
- ◆ Verre qui casse : Un seau de verre cassés ou un verre + papier emballage cd + clé
- ◆ Crissement de pneu : Bouillotte ou semelle de chaussure frottée contre planche en bois

Exercices de bruitages :

- **Exercice 1 :** Amener des vidéos sans sons (scène de bagarre, démarrage de voiture, cow-boy a cheval, femme qui marche dans la rue,...). On visionne les vidéos et on s'aperçoit qu'il manque quelque chose...Le bruitage ! On se met par sous-groupes et on essaie de reproduire les sons avec des objets. L'animateur à amené au préalable une grande quantité d'objets qui fonctionnent pour les bruitages à reproduire. Les groupes doivent trouver parmi tous ces objets ceux ou celui qui lui est nécessaire. Les sous groupes essaie de reproduire avec leurs objets les sons de la séquence vidéo. Un fois le groupe prêt on ré enregistre les sons et les rajoutes à la vidéo.
Attention : il est très important d'instaurer un contexte de calme et d'écoute pour travailler sur les bruitages. Pour ce faire des animation de retour au calme et de concentration existent.
- **Exercice 2 :** Doubler un geste, une action en live. Exemple : craquage de nuque avec les escargots ou avec un sachet à bulles. On prévois des objets qui permettent de reproduire les sons d'une action particulière. Les participants sont placés par groupe. Une partie des participants du groupe va mimer l'action, l'autre parti va reproduire le son avec un ou des objets. Les groupes s'entraînent de leur côté. Une fois les groupes prêts, chaque groupes font la démonstration en live de leur doublage.

Fonds musicaux et sonores

« Relier des images et des sons provenant d'univers différents permet de mieux comprendre le langage des images. Le Mash up Cinéma peut également aider des jeunes à s'intéresser à l'Histoire et à l'Art, à construire des récits cohérents et à manipuler des concepts abstraits par des réalisations pratiques. » (www.mashupcinéma.com). Il est évidemment possible d'intégrer à son montage Mash Up des éléments sonores recueillis sur internet ou enregistrés d'un ancien support (cd, cassette, vinyl,...). Tout comme pour la vidéo, la musique et les sons peuvent être protégés par des droits d'auteurs et donc interdit pour certains usages.

Il existe cependant quelques sites internet qui permettent de trouver des sons, des samples et des musiques libres de droits :

- ◆ <http://www.musicradar.com/news/tech/free-music-samples-download-loops-hits-and-multis-627820>
- ◆ <http://www.auboutdufil.com/>
- ◆ <https://freemusicarchive.org/>
- ◆ <https://www.jamendo.com/fr>

Le matériel

Le Mash Up a pour intérêt de permettre à celui qui le pratique de créer un film, une séquence vidéo sans forcément passer par la prise de vue ou de son. L'idée du mash up est donc de se servir de parties de médias en notre possession pour en reformer un qui porte notre message ou raconte l'histoire que l'on a choisie. L'arrivée d'internet et des nouvelles technologies a permis l'émergence de cette pratique. En effet, internet est une ressource considérable pour le créateur de Mash Up, c'est là qu'il puise sa matière première. Cependant un mash up n'est pas réalisable sans l'utilisation d'un logiciel de montage, aussi simple soit-il.

Pour faire un mash up, il nous faut donc :

Un ordinateur
Un logiciel de montage

Une connexion internet (si possible)
Un logiciel de traitement de sons (si on souhaite enregistrer ses propres bruitages)

Un micro
Des baffles

Un casque

Utilisation d'un logiciel de montage vidéo

Un logiciel de montage professionnel représente un coup mais il existe des alternatives gratuites de logiciel facilement trouvable sur internet.

Sous Linux, OPEN SHOT est simple et instinctif. Il ressemble dans son interface à Final Cut 7, une des références professionnelles du genre.

Annexe I : C-paje, Qui sommes-nous ?

Identité Une asbl



- *Collectif pour la Promotion de l'Animation Jeunesse Enfance
- *une équipe pluridisciplinaire
- *un siège social à Liège (rue Henri Maus, 29 4000 Liège)
- *une reconnaissance d'Organisation de Jeunesse (Communauté française)

Un réseau



L'asbl C-paje est un réseau qui réunit plus d'une centaine de structures regroupant divers acteurs de l'animation jeunesse enfance (animateur socioculturel, éducateur, accompagnateur social, enseignant).

Toutes personnes proposant un travail d'animation peut intégrer le réseau C-paje.

Objectif



Notre objectif : soutenir, développer et promouvoir une animation de qualité au service de l'épanouissement social et culturel de l'enfant et du jeune.

Activités

Point commun de nos activités : la créativité comme outil favorisant le développement de savoirs, de savoir-faire et de savoir-être.

Formation



L'objectif de nos formations est de renouveler ou d'approfondir les compétences, de varier les possibilités d'actions en fonction des différents publics ou de simplement échanger avec d'autres travailleurs du secteur. Participer à nos formations permet de bénéficier de l'expérience et de la créativité d'artistes-formateurs et de praticiens confirmés.

Animation



Le C-paje orchestre, depuis plusieurs années, des projets communautaires d'envergure où se mêlent le travail social, culturel et créatif. Ceux-ci réunissent plusieurs structures d'animation et bénéficient d'une large diffusion. Ces projets valorisent et développent les capacités d'expression et les ressources créatives des enfants et des jeunes, au sein d'une dynamique collective.

Information



Nous proposons à travers nos différents canaux d'informations un large panel d'idées, d'outils d'animation et de personnes-ressources. Nous permettons aux acteurs du secteur de se tenir au courant de ce qui se passe dans le réseau C-paje et dans le monde socioculturel.

Diffusion



Par diverses publications, C-paje fait connaître le travail ambitieux et de longue haleine du secteur de l'animation jeunesse-enfance, la variété de ses méthodes et l'impact socioculturel de ses actions.