



LE STUDIO TV

DOSSIER THÉMATIQUE

Dès son plus jeune âge, l'enfant est exposé au monde de l'image : omniprésence, abondance, diversité, ...
Les techniques de fabrication d'images évoluent et peuvent transformer de plus en plus la réalité.

Dans cet espace, l'enfant joue différents rôles : auteur, acteur, technicien, spectateur. Les images fabriquées le plongent dans des représentations réelles, virtuelles, fictives, imaginaires. Il appréhende ce nouvel univers dans lequel nous vivons par l'observation, la manipulation, la production, la transformation d'images. Il acquiert des notions de cadrage, de point de vue, de trucages, d'effets spéciaux. Il apprend la collaboration en équipe et inter équipes.

SOMMAIRE

Le studio TV

<i>Présentation des îlots</i>		p 3
<i>Filmer en direct</i>	L'orchestre en play-back	p 4
	Les coulisses du play-back	p 5
	Le travelling	p 6
	Fais l'acteur	p 7
	La météo	p 8
	Le journal télévisé	p 9
<i>L'image animée</i>	Le Bullet time	p 10
<i>Effets spéciaux</i>	L'incrustation vidéo	p 12
	La transparence	p 13

Le studio TV

FILMER EN DIRECT

Cet îlot permet à l'enfant de pénétrer un monde mystérieux mais, ô combien attractif : celui d'un plateau TV. En jouant différents rôles comme acteur, présentateur de la météo, cadreur, régisseur, il acquiert des clés pour comprendre ce monde de l'image qui l'entoure.

L'IMAGE ANIMÉE

Dans cet îlot, l'enfant découvre une technique permettant de mettre les images en mouvement et faire des effets spéciaux.

EFFETS SPÉCIAUX

Cet îlot permet à l'enfant de découvrir et de comprendre différents principes de trucage qui sont employés au cinéma. Il perçoit ainsi que les images ne sont pas forcément le reflet de la réalité.

Le studio TV

Filmer en direct

L'ORCHESTRE EN PLAY-BACK



OBJECTIFS MUSÉOLOGIQUES

Fabriquer des images en proposant un jeu de rôle aux enfants qui encourage la coopération, côté scène ou côté régie.

ACTIVITÉS DE L'ENFANT

Jouer le rôle de musicien, de chanteur.

Apprécier sa prestation sur l'écran de retour.

Comprendre le principe du play-back.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Développer son imagination.

Exprimer des sentiments, des émotions, des intentions par le geste, le déplacement.

Prendre conscience qu'une image est une représentation, une reconstruction de la réalité.

Le studio TV

Filmer en direct

LES COULISSES DU PLAY-BACK



OBJECTIFS MUSÉOLOGIQUES

Fabriquer des images en proposant un jeu de rôle aux enfants qui encourage la coopération, côté scène ou côté régie.

ACTIVITÉS DE L'ENFANT

Jouer le rôle de cadreur.

Produire des images.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Produire des images en visant la maîtrise des effets et du sens.

Prendre conscience qu'une image est une représentation, une reconstruction de la réalité.



Filmer en direct

LE TRAVELLING



OBJECTIFS MUSÉOLOGIQUES

Comprendre comment les images sont fabriquées.
Utiliser une technique issue de l'univers du cinéma qui permet de filmer les scènes en mouvement.
Développer le travail d'équipe et la coordination entre les mouvements des enfants.

ACTIVITÉS DE L'ENFANT

S'associer pour expérimenter.

Jouer le rôle du cadreur et filmer la scène.

Déplacer le chariot pour suivre la scène.

Découvrir une technique cinématographique.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Produire des images en visant la maîtrise des effets et du sens.

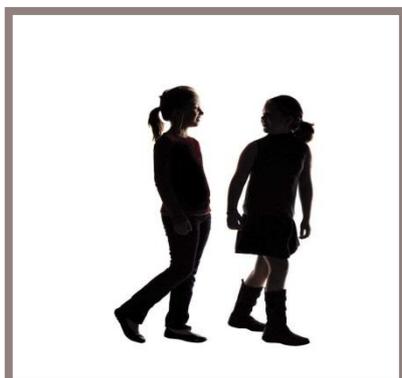
Prendre conscience qu'une image est une représentation, une reconstruction de la réalité.

S'ouvrir au monde du cinéma.

Le studio TV

Filmer en direct

FAIS L'ACTEUR



OBJECTIFS MUSÉOLOGIQUES

Comprendre comment les images sont fabriquées.
Utiliser une technique issue de l'univers du cinéma qui permet de filmer les scènes en mouvement.
Développer le travail d'équipe et la coordination entre les mouvements des enfants.

ACTIVITÉS DE L'ENFANT

Créer une scène qui sera filmée en direct.

Jouer un rôle.

Apprécier sa prestation sur l'écran de retour.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Développer son imagination.

Exprimer des sentiments, des émotions, des intentions par le geste, le déplacement.

S'ouvrir au monde du cinéma.

Le studio TV

Filmer en direct

LA MÉTÉO



OBJECTIFS MUSÉOLOGIQUES

Apprendre à utiliser certains outils audiovisuels.
Permettre à deux enfants de se coordonner pour réaliser une image, faire percevoir le travail d'équipe nécessaire à toute production télévisuelle.
Permettre à l'enfant de se mettre dans le rôle de différents professionnels.

ACTIVITÉS DE L'ENFANT

S'associer pour expérimenter.

Jouer le rôle du présentateur météo.

Jouer le rôle du cadreur et filmer la scène.

Établir un lien entre la scène vécue et les images vues quotidiennement à la télévision.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Prendre conscience qu'une image est une représentation, une reconstruction de la réalité.

S'ouvrir au monde télévisuel.

S'exprimer à l'oral dans un vocabulaire approprié et précis.

Le studio TV

Filmer en direct



LE JOURNAL TÉLÉVISÉ

OBJECTIFS MUSÉOLOGIQUES

Se mettre dans le rôle d'un présentateur télé qui doit s'exprimer sans donner l'impression de lire, qui doit moduler sa voix et la rendre expressive tout en contrôlant l'expression de son visage. Prendre conscience de ses capacités expressives en revoyant sa propre image à l'écran.

ACTIVITÉS DE L'ENFANT

Jouer le rôle du présentateur télé.

S'exprimer oralement en suivant le prompteur.

Découvrir une technique télévisuelle.

Apprécier sa prestation sur l'écran de retour.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Prendre conscience qu'une image est une représentation, une interprétation de la réalité.

S'ouvrir au monde télévisuel.

Lire avec aisance un texte qui défile.

Exprimer des sentiments, des émotions, des intentions par la tonalité de la voix et par les expressions du visage.

Le studio TV

L'image animée



LE BULLET TIME ou 360°

4 enfants occupés. Durée de la manipulation = 1 à 2 minutes.

Face à l'entrée de l'espace, un dispositif ouvert permet de découvrir comment est réalisée la prise de vue dite « Bullet time », en jouant à l'acteur et à l'opérateur.

40 caméras sont disposées en cercle avec une distance de 3 mètres entre les objectifs des caméras posées.

OBJECTIFS MUSÉOLOGIQUES

Découvrir les coulisses des trucages ciné / télé
Se mettre en scène dans des images à effets spéciaux.

ACTIVITÉS DE L'ENFANT

Les acteurs (un petit groupe) sont invités à entrer au centre d'une série de caméras. Ils y sont pris en photo ou filmés sur quasiment 360°.

Un autre visiteur a le rôle d'opérateur. Il gère le déclenchement de la prise de vue, guidant ainsi le(s) visiteur(s) - acteur(s).

Ensuite, ils regardent ensemble la prise de vue transformée en petit gif animé. S'ils choisissent de valider cette prise de vue, elle ira enrichir la base de données diffusée sur l'espace d'exposition.

Les visiteurs ont également accès à un QR code qu'ils peuvent enregistrer avec un smartphone pour récupérer leur image animée, via un lien internet. Il donne accès à une version PDF de leur prise de vue. Il est possible de l'imprimer pour l'assembler sous forme de flip book.

Devant l'espace, à l'instar des autres installations du studio TV, un grand écran diffuse en boucle le résultat des prises de vues validées par les visiteurs précédents.

PREPARER SA VISITE

Histoire des images animées : en passant par les jeux et jouets optiques (taumathrope, zootrope, praxinoscope, phénakistiscope, folioscope ou flip book...), les premières images de Méliès et des frères Lumière jusqu'aux images de synthèse et l'ère du numérique.

Le Bullet time est un effet visuel, obtenu grâce à un grand nombre d'appareils photos disposés autour de l'action.

Des scènes de films à effets spéciaux, tels que « Matrix » utilisent ce procédé.

Imaginer une petite scène à filmer ou photographier en classe et la réaliser dans le studio TV.

PROLONGER SA VISITE

Ecrire un scénario, fabriquer les images et les filmer en « stop motion ».

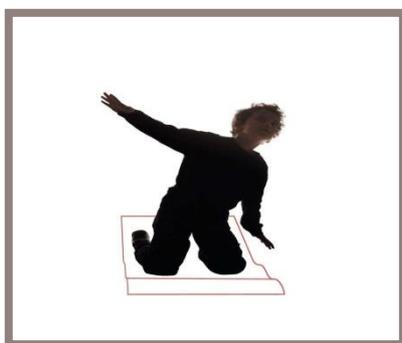
Un « stop motion » est une technique d'animation d'objets, de personnages, d'images à partir d'une succession de prises de vues qui défilent rapidement. Cela crée le mouvement. Entre chaque prise de vue, l'objet (image ou personnage) est très légèrement déplacé.

Matériel : tout support qu'il est possible de fabriquer (objet, personnage, décor ...), un appareil photo numérique et un ordinateur (ou une tablette).

Le studio TV

Les effets spéciaux

L'INCRUSTATION VIDÉO



OBJECTIFS MUSÉOLOGIQUES

Développer un regard averti sur l'image et sur le film en dévoilant un trucage spectaculaire. Permettre aux enfants de réaliser un rêve commun : le désir de voler.

ACTIVITÉS DE L'ENFANT

Se placer sur le tapis.

Observer les trois écrans vidéo et comprendre le principe du trucage.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Pratiquer une démarche d'investigation : savoir observer, questionner.

S'ouvrir aux techniques des effets spéciaux.

Prendre conscience qu'une image est une représentation, une reconstruction de la réalité.

Avoir un regard critique sur les images vues au cinéma ou à la télévision.

Le studio TV

Les effets spéciaux

LA TRANSPARENCE



OBJECTIFS MUSÉOLOGIQUES

Découvrir et apprendre à utiliser certains outils audiovisuels.

Sensibiliser au langage de l'image et à sa fabrication.

Permettre aux enfants de se coordonner pour réaliser en commun une image mythique du cinéma.

ACTIVITÉS DE L'ENFANT

S'asseoir dans la voiture.

Observer et analyser son image à l'écran.

Comprendre le principe du trucage.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Pratiquer une démarche d'investigation : savoir observer, questionner.

S'ouvrir aux techniques des effets spéciaux.

Prendre conscience qu'une image est une représentation, une reconstruction de la réalité.

Avoir un regard critique sur les images vues au cinéma ou à la télévision.