

Proposer à un groupe de concevoir une affiche de cinéma à partir d’un film ou d’un programme de courts métrages, en réfléchissant aux codes visuels, aux choix graphiques et à l’intention de communication.

MODALITÉS

Public :

à partir de 6 ans

Nombre de participants :

10 à 25 personnes

Durée de l’atelier :

2h (adaptable)

Coûts associés :

- droits des films pour l’atelier : abonnement au Kinéscope ou location des films du catalogue de L’Agence du court métrage
- + droits si projection publique : réduction de 30% sur les tarifs de L’Agence du court métrage

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Comprendre la fonction d’une affiche de cinéma comme outil de communication
- Identifier les codes visuels associés aux genres cinématographiques
- Développer une lecture d’image et une réflexion sur les choix graphiques
- Exprimer une interprétation personnelle d’un film par la création
- Favoriser la créativité individuelle et/ou collective

PRÉPARATION DE L’ATELIER : CHOIX DU FILM

- Élaborer une sélection de films directement depuis Le Kinéscope ou contacter L’Agence du court métrage pour disposer d’une pré-sélection.
- Préparer des images ou éléments graphiques des films (photogrammes, lettres, formes géométriques, etc.) sauf si création intégrale par les participants.
- Prévoir des exemples d’affiches pour nourrir la discussion (différents genres et périodes)



DÉROULÉ DE L’ATELIER :

1. Introduction / 15 minutes

Fonction de l’affiche :

L’affiche est un outil de promotion conçu pour donner envie de voir un film et pris en charge par le distributeur. Ce professionnel intervient entre le producteur et les salles de cinéma afin d’organiser la sortie et la visibilité des films. L’affiche accompagne d’autres supports (bande-annonce, interviews, etc.) et participe à l’identité du film.

Repères historiques :

- À ses débuts, le cinéma est une attraction et présente des affiches informatives et événementielles (date, lieu, tarif)
- À mesure que le cinéma devient un art, l’affiche devient un objet graphique à part entière, participant à l’univers du film
- Aujourd’hui, elle est à la fois objet commercial et objet culturel et artistique

Les genres cinématographiques :

Un genre regroupe des films partageant des codes visuels et narratifs et détermine la direction artistique de l’affiche.

Question aux participants :

Quels éléments visuels associez-vous à tel ou tel genre ?

Exemples :

- **Épouvante** : couleurs sombres, contrastes forts, atmosphères inquiétantes
- **Comédie romantique** : couleurs douces ou pastel, personnages en gros plan, tonalité lumineuse
- **Aventure / road movie** : grands espaces, couleurs naturelles, personnages en pied

2. Visionnage des films ou du programme / 30 minutes

En amont du visionnage et pour préparer l’activité pratique, attirer l’attention des spectateurs sur :

- Les éléments du récit
- Les émotions
- L’univers visuel



3. Création de l’affiche / 1 heure

Rappels théoriques :

› L’affiche comme prolongement du langage cinématographique

Rappeler aux participants que l’affiche reprend les codes du cinéma et anticipe l’expérience du spectateur.

Le cadrage :

Un personnage en gros plan suggère un film centré sur les émotions ou l’intimité, tandis qu’un plan large peut évoquer un univers, un paysage ou une aventure.

Comme dans un film, le choix du cadrage oriente le regard et le sens.

Les couleurs et la lumière :

Elles traduisent une ambiance (lumineuse, sombre, inquiétante, joyeuse...) et donnent des indices sur le ton du film.

La typographie du titre :

Révèle un type d’écriture narrative :

- › une écriture manuscrite peut évoquer l’intime ou l’enfance
- › une typographie rigide ou géométrique peut suggérer quelque chose de froid ou structuré
- › une typographie expressive peut annoncer un film dynamique ou humoristique

L’affiche fonctionne donc comme **une première mise en scène du film**, qui en traduit à la fois le récit, les émotions et les choix esthétiques.

› Proposition d’outil : les mots-clés

Demander aux participants de définir collectivement 3 à 5 mots-clés liés au film :

- › **mots liés au récit** (ex : voyage, amitié, transformation)
- › **mots liés aux émotions** (ex : joie, tension, mélancolie)
- › **mots liés à l’univers visuel** (ex : nuit, forêt, ville)

Ces mots-clés servent de base pour la création de l’affiche et permettent de vérifier que les éléments choisis (images, couleurs, composition) traduisent bien l’identité du film.

L’objectif est de passer de la réception du film à une intention visuelle.

Ressource pratique

ANIMER UN ATELIER DE CRÉATION D’AFFICHE



Activité pratique

► Consignes possibles :

Créer une affiche qui donne envie de voir le film à l’aide d’éléments graphiques à disposition ou d’une création libre (dessin, peinture, collage, création numérique, etc.) :

- › Choisir une composition (centrée, fragmentée, symbolique...)
- › Intégrer un titre
- › Faire des choix de couleurs et de formes cohérents avec le film

► Modalités possibles :

- › Création individuelle ou en petits groupes
- › Travail comparatif (plusieurs affiches pour un même film)

4. Présentation et échanges / 15 minutes

- › Chaque groupe présente son affiche
- › Explication des choix (images, couleurs, composition, titre)
- › Comparaison des différentes propositions

Mettre en valeur la diversité des interprétations