

# Tap. Des élèves de CM derrière la caméra

16 septembre 2015



Les élèves de CM1 et CM2 de l'école Jules-Ferry qui ont choisi cette activité seront encadrés par Alain Martin (président), Joseph Monfort et Lucien Rohou (vice-présidents) de l'association Triskell-Pleyber-Patrimoine (de gauche à droite).

L'idée germait depuis un moment chez les vidéastes de l'association Triskell-Pleyber-Patrimoine : initier les jeunes au maniement du matériel de prise de vue, photo et vidéo. Elle s'est concrétisée à cette rentrée pour un groupe d'élèves volontaires de CM1 et CM2 de l'école Jules-Ferry, dans le cadre des activités périscolaires. Des séances de formation initiation à l'audiovisuel auront lieu le mardi et le vendredi, de 15 h à 16 h 30, au mille-club. L'association évolue dans le cadre d'une convention passée avec la commune. Elle a déjà à son actif une bonne douzaine de réalisations, documentaires et moyen métrages.

## Mémoire et patrimoine

Pour Alain Martin, président de Triskell : « Il est impératif pour nous de susciter des vocations si nous voulons que les générations futures possèdent des traces de la vie pleybérienne aujourd'hui ». S'il est pour l'instant difficile de leur faire intégrer les concepts de mémoire et de patrimoine, il est toujours possible de les engager dans cette démarche progressivement et de manière ludique. Dès la séance initiale, les élèves ont assisté à la projection d'un film de quinze minutes sur la « Légende de Mandrin » tourné en 1952 dans le bois de Coatlosquet par un groupe de jeunes qui avaient leur âge. Le film en noir et blanc, muet à l'origine et réalisé par Jean Crenn, a été adapté depuis par l'association Pleyber Patrimoine qui l'a sonorisé avant de partir à la recherche des acteurs de l'époque.

## Un clip et un vidéo film avant la fin de l'année

L'objectif est de réaliser, pour la fin de l'année, un clip qui devrait faire l'objet d'une projection publique et d'ici la fin de l'année scolaire, un vidéo film issu tout droit de leur imagination. Auparavant, ils vont devoir découvrir le matériel, s'initier à la prise de vue, maîtriser les logiciels de montage et la prise de son.