



LEFRESNOY

STUDIO DES ARTS Tourcoing
NATIONAL CONTEMPORAINS

OUTILS CINEMA



Vous trouverez dans ce document quelques pistes possibles pour aborder la projection d'un film avec sa classe. Ces propositions sont à adapter à chaque film et à l'âge des élèves. Certaines oeuvres cinématographiques demandent plus ou moins de préparation. Certains films, porteurs d'émotions fortes, ou demandant des connaissances particulières, nécessitent une approche en amont pour une meilleure réception, compréhension, appropriation. D'autres se prêteront à une immersion directe afin de ne pas dévoiler d'éléments du film.

AMENER

UNE CLASSE AU CINÉMA



Tout en haut du monde - 2015

AVANT LA SÉANCE

Préparer la sortie en amont avec les élèves permettra de créer des attentes et de rendre les élèves réceptifs aux particularités thématiques et esthétiques du film.

L'affiche est un bon support pour une première approche.

On peut ainsi s'interroger sur :

- le titre
- le nom du réalisateur (renvoie-t-il à des films connus ?)
- la composition de l'image
- les sujets, éléments représentés
- les couleurs, choix de typographie
- l'ambiance qui se dégage
- le genre du film

Confronter, comparer :

- des affiches différentes du même film s'il y en existe plusieurs versions
- des affiches d'autres films aux sujets similaires ou du même réalisateur

- Prendre connaissance du synopsis et visionner la bande-annonce du film (Attention ! Vérifier auparavant que ceux-ci ne dévoilent pas trop d'éléments importants pour ne pas nuire au plaisir de la découverte !)

- Travailler sur le générique quand celui-ci est original. Cf. site américain/générique <http://www.artofthetitle.com/>

- Travailler sur des images du film (photogrammes). Ex. : est-ce un film en prise de vue réelle ou d'animation ? Prendre connaissance des personnages principaux du film, etc.

- Travailler sur la bande son : Si la bande-originale est disponible, en écouter des extraits pour émettre des hypothèses sur l'ambiance du film, ou écouter la bande-annonce sans les images.

- Pour donner des clés de lecture : Aborder le contexte historique. A quelle époque se passe le film ? Quelle est sa date de sortie ? Dater l'action du film et sa réalisation sur une frise chronologique. Situer géographiquement les lieux de tournage. Faire quelques recherches sur le réalisateur.

- Dans quelle langue le film sera-t-il projeté ? Est-ce la langue originale dans laquelle le film a été tourné ?

SUR PLACE

- Rappeler la posture du spectateur. Voir un film en salle de cinéma est l'occasion de découvrir un film dans les meilleures conditions possibles. Pour en bénéficier, il faut pouvoir se plonger dans le film : respect des autres spectateurs, chuchoter, rester assis, éviter de laisser des papiers dans la salle, éteindre son téléphone portable...
- Découvrir la salle. Repérer l'écran, la cabine du projectionniste et son vidéo-projecteur, le système de sonorisation.
- Si possible, rester durant le générique de fin, et essayer de retenir le nom des différents métiers qui apparaissent.
- Recueillir les premières impressions après le film. Quelle image, quel objet, quelle couleur, quel son garder du film? Pourquoi?
- Il est parfois possible de visiter la cabine de projection. Prenez contact avec la salle de cinéma en amont pour savoir si une visite de la cabine est possible le jour de votre projection.

DE RETOUR EN CLASSE

- Echanger collectivement sur le film : Parler du film. Donner des mots pour dire le film, traduire les émotions ressenties. Trier les idées formulées. Valider ou non les hypothèses émises avant le film.
- Faire dessiner un moment du film. Pourquoi avoir choisi ce passage en particulier?

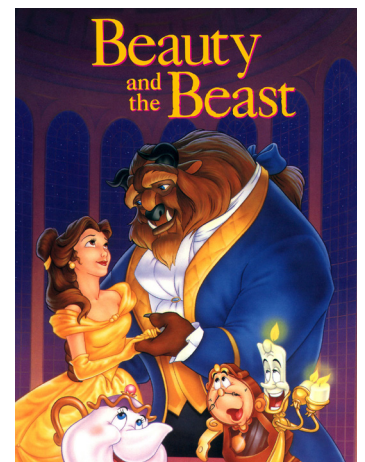
- Vers une analyse plus fine...

Mettre en relation les ressentis, les interprétations des élèves avec les choix filmiques et esthétiques du réalisateur :

S'interroger sur la forme du film à travers l'ensemble des moyens utilisés

Ex. Noir et blanc/couleur, cadrages, profondeur de champs, majorité de plans d'ensemble, ou de gros plans ? Montage rapide, ou au contraire plans très lents... S'interroger sur la structure narrative du film. Remettre dans l'ordre chronologique des photogrammes du film.

S'interroger sur le fond du film : débattre des notions, valeurs, questionnements qui traversent le film.



QUELQUES IDÉES POUR ALLER PLUS LOIN...

- Mettre en réseau le film avec d'autres références artistiques : littéraires, musicales, cinématographiques, iconographiques, chorégraphiques....
- Qu'a fait d'autre le réalisateur ? Regarder les bandes-annonces ou des extraits de ses autres films. Quels points communs ? Quelles différences ?
- Regarder en classe des extraits de films de différents réalisateurs sur le même sujet ou du même genre cinématographique (comédie, film d'action, science-fiction, péplum...)
- Comparer différentes versions du film si celui-ci a fait l'objet d'un remake
- Réaliser un abécédaire.
Construire au fur et à mesure des besoins lors de l'analyse du film un inventaire des mots spécifiques à ce film ou au cinéma en général. Choisir un mot pour chaque lettre, une définition et créer ou choisir une image pour l'illustrer.
- Arts Visuels
 - Reconstituer en plan ou en volume les différents décors du film ; Ex : Reconstitution d'un décor du film dans une boîte à chaussures, maquette d'un lieu, dessin, etc
 - Les personnages.
 - Travailler sur les personnages principaux et leurs caractéristiques. Réaliser une galerie de portraits, dessinés, en collage, ou écrits.
- De la naissance du film à la projection en salle.
 - Connaître les différentes étapes de réalisation d'un film, (idée, scénario, storyboard, tournage, montage, diffusion, promotion...)



Wadjda - 2012

Possibilité de le réinvestir en réalisant un petit film très simple.

- Découvrir les différents métiers du cinéma liés à la naissance d'un film, de l'idée originale de départ à la projection en salle (réalisateur, producteur, script, acteurs, accessoiriste, décorateur, ingénieur son....).

- Pour aller plus loin sur la technique : voir liens à la fin du document, notamment la série Le Truc d'Arte.

-Travailler l'image animée.

- Réaliser des petits films d'animation avec de la pâte à modeler, des figurines et des objets, du papier découpé.

- Pour le montage, utiliser Windows Movie Maker, Photo récit (logiciel gratuit à télécharger sur Internet) ou tout autre logiciel de montage. Pour le stop-motion, des applications comme Animation en volume sur smartphone permettent de s'y initier de façon très simple.

• Education musicale

Inventer une nouvelle bande son pour un extrait du film.

Réaliser des bruitages. Ex. : jeter des grains de riz dans un parapluie ouvert pour simuler la pluie, secouer une paire de gants en cuir pour simuler un oiseau qui s'envole...) Explorer un genre musical en rapport avec le film.

Réfléchir sur le rapport image/son. Essayer de mettre une autre musique sur un extrait de film, et voir comment cela change la perception qu'on en a.

Ecouter d'autres musiques de films.

- Souvenirs

Vous pouvez conserver les traces des moments d'échanges et de recherches

avec les élèves (écrits, croquis, enregistrements...) On peut noter dans un carnet des petites phrases évoquant son ressenti, mots, couleurs, dessins, croquis, photos, cartes, critiques et analyse du film pour les plus âgés...

Pour les plus jeunes, cette mémoire peut prendre la forme de mots, d'objets, d'images ou de sons pour les films visionnés.

Réaliser une fiche du film : Titre, réalisateur, date, durée, acteurs, nationalité. Film d'animation ou prise de vue réelle ? Documentaire ou fiction ? Noir et blanc/couleur, Muet / sonore ...



LEXIQUE

Plan : Un plan est une prise de vues, comprise entre la mise en marche de la caméra et son arrêt. Un plan dure généralement quelques secondes ou quelques dizaines de secondes et constitue l'unité de base du langage cinématographique.

Séquence : succession de scènes qui présentent chacune une unité de lieu, mais qui sont liées par le même temps, et qui sont découpées en plans.

Cadre : Le cadre au cinéma désigne ce que le cinéaste capture durant la prise de vue. Cela correspond au choix des limites de l'image : angles de prise de vue, échelle des plans ou encore organisation des objets et des personnages dans le champ. Le cinéaste compose son image en fonction de ces différents éléments et des mouvements (de l'appareil ou des acteurs) prévus au cours de la prise de vue.

Composition : La composition d'un plan résulte de la relation entre le cadrage et la distribution des objets dans le champ. Elle est déterminée par le cadre, qui institue des limites et un centre.

Elle est également déterminée par la perspective, qui fixe un point de fuite.

Pour décrire une composition, on peut repérer : les effets de centrage ou décentrage des objets filmés, les subdivisions du champ, les cadres dans le cadre, les lignes directrices, les figures géométriques, les effets de symétrie.

Champ : Une caméra dirigée sur un sujet couvre une portion d'espace qu'on appelle le champ. Le contre-champ est une prise de vue faite dans la direction opposée. L'effet de montage consistant à alterner deux points de vue opposés s'appelle champ/contrechamp. Ce procédé est très souvent utilisé pour les épisodes dialogués.

Hors-champ : Tout ce qui est situé hors du champ représenté sur l'écran. De nombreux rapports peuvent s'établir entre le champ et

le hors champ.(suspense, surprise,attente, curiosité...)

Scénario : Le scénario est une version écrite du projet de film. On y retrouve l'ensemble des scènes et des dialogues du film. Le scénario peut être original ou tiré d'une œuvre littéraire, d'un fait divers, d'un fait historique

Découpage : Le réalisateur découpe l'action du scénario en plans et en séquences et donne à ses collaborateurs les indications techniques nécessaires au tournage.

Story-board : Version écrite et dessinée du découpage présentant avec précision toutes les indications techniques. Sa mise en page ressemble à celle d'une bande dessinée dont chaque vignette représente un plan, décrit parfois en plusieurs dessins. L'ordre proposé est celui du montage final.

Tournage : ensemble d'opérations de prise de sons et de prise de vues utilisées dans la production d'un film.

Postproduction : ensemble des opérations qui viennent après le tournage

Rushes : Les rushes sont le résultat, à l'état brut, de l'ensemble des prises de vue qui ont été enregistrées. Le derushage, effectué en parallèle au tournage ou juste après, permettra de sélectionner les plans retenus pour le montage.

Montage : Le montage est l'étape principale de la post-production. Elle consiste à choisir parmi les différents plans obtenus lors des prises de vue, à les assembler et les raccorder dans l'ordre déterminé préalablement par le découpage. Le montage peut servir à construire un discours et à produire des effets rhétoriques. Le montage produit des effets plastiques de ressemblance, d'écho ou de contraste entre les plans. Il produit également des variations rythmiques.

Étalonnage : Opération de post-production dont l'objectif est d'harmoniser la luminosité et les couleurs sur l'ensemble du film.

Raccord : Le raccord est le terme désigné pour l'enchaînement de deux plans. Pour que le raccord ne choque pas, il faut veiller à

la cohérence des lumières, des costumes ou encore des objets.

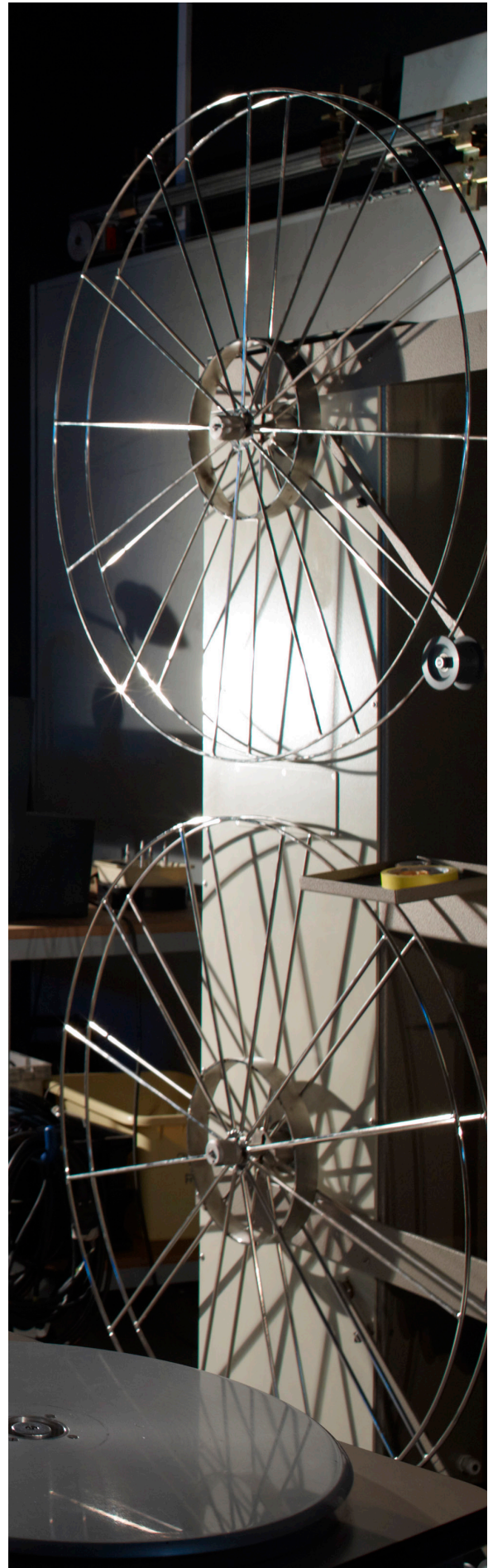
Montage son : Le montage son rassemble et assemble les éléments sonores d'un film, en lien avec les choix narratifs et esthétiques de ce dernier : dialogues en son direct, dialogues en son seul (enregistrés sur le tournage, hors caméra), dialogues postsynchronisés, bruitages, ambiances, effets sonores, musique... Ces sons sont ensuite harmonisés lors du mixage.

Son direct : Le son direct est enregistré lors du tournage, pendant les prises de vues.

Bruitage : Le bruitage est une opération effectuée en post-production qui consiste en la création de sons qui seront ajoutés aux images qui composent le film.

Voix-off : Voix hors-champ, généralement narrative ou descriptive.

Mixage : Mixer consiste à mélanger et doser les différents sons du film (ambiance, musique, voix, bruitage...) de façon à réaliser la bande son définitive du film afin que l'ensemble soit harmonieux à l'oreille. Le mixage son se fait après le montage vidéo. Il est la dernière étape avant la diffusion en salle.



LIENS

Transmettre le cinéma : Un outil pour comprendre, aimer et faire aimer le cinéma. Transmettrelecinema.com propose des vidéos d'analyse en ligne et des clefs pour le cinéma. Il accompagne les dispositifs de sensibilisation au cinéma : Ecole et cinéma · Collège au cinéma · Lycéens et apprentis au cinéma

<http://www.transmettrelecinema.com/>

Nanouk : Plateforme pédagogique en ligne accompagnant le dispositif École et cinéma.

<https://nanouk-ec.com/>

Dossiers pédagogiques des dispositifs nationaux : Dossiers pédagogiques d'Ecole et cinéma, Collège au cinéma et Lycéens et apprentis au cinéma sur le site du CNC

<http://www.cnc.fr/web/fr/dossiers-pedagogiques>

Upopi : On trouvera sur Upopi, en accès libre : des courts métrages, des analyses d'images (issues films de fiction, documentaires, amateurs, de séries, de clips, etc.), des contenus portant sur l'histoire et les métiers de l'image, un cours de cinéma interactif, ainsi que de nombreuses propositions pédagogiques.

<http://upopi.ciclic.fr/>

Initiation au vocabulaire de l'analyse filmique sur Upopi

<http://upopi.ciclic.fr/vocabulaire/>

ACAP : Le portail éducation aux images élaboré par l'Acap – Pôle régional image de la région Hauts-de-France constitue un espace de mise à disposition de ressources. Vous y découvrirez des documents de sensibilisation et de formation sur le cinéma, l'audiovisuel et les arts numériques, des repères favorisant la mise en œuvre de projets, des retours d'expériences et d'ateliers et de la matière à penser l'action d'éducation artistique à l'image.

<http://ressources.acap-cinema.com/>

Guide de l'action éducatif et culturelle cinéma de l'ACAP : Conseils, ressources, réglementations, contacts : tous les outils en un guide pour vous aider à préparer et mener vos actions cinéma et audiovisuelles!

<http://www.acap-cinema.com/wp-content/uploads/2017/11/guide-action-educative-culturelle-cinema.pdf>

Le cinéma d'animation : Petit carnet pédagogique de l'ACAP sur le cinéma d'animation

<http://ressources.acap-cinema.com/wp-content/uploads/2016/12/23-petit-carnet-pedagogique-le-cinema-d-animation.pdf>

Blow up : Web-magazine d'Arte qui pose un regard inspiré, ludique et décalé sur le cinéma, avec des vidéos thématiques comme « Le livre au cinéma », « L'arbre au cinéma », des focus sur des réalisateurs, etc.

<https://www.arte.tv/fr/videos/RC-014095/blow-up/>

Le fil des images : Le fil des images est la publication du réseau des pôles régionaux d'éducation artistique et de formation au cinéma et à l'audiovisuel.

<http://www.lefildesimages.fr/>

Benshi : Site de recommandation et d'échange autour de films de qualité adaptés aux enfants de 2 à 11 ans

<https://benshi.fr/>

Enfants de cinéma : Site de l'association Les enfants de cinéma qui mène, depuis son origine, une réflexion sur le cinéma et le jeune public. L'association est une structure ressource dans les domaines de la pédagogie et du cinéma.

<http://enfants-de-cinema.com/>

Education à l'image 2.0 : Livre pratique d'éducation à l'image à l'heure du numérique, éditions de l'ACAP.

http://www.benoitlabourdette.com/IMG/pdf/2015_livre_education_a_l_image_2.0.pdf

Le Kinetoscope : Le portail pédagogique de l'Agence du court-métrage. Des courts métrages en ligne, des ressources pédagogiques et des ateliers clé en main pour des actions d'éducation à l'image.

<http://www.lekinetoscope.fr/>

Site d'un conseiller pédagogique en arts visuels. Ce site est particulièrement destiné aux enseignants du 1er degré. Ils trouveront textes officiels, dossiers pédagogiques, ressources

<http://jp-giachetti.fr/>

Ciclic : Ciclic, l'agence régionale du Centre pour le livre, l'image et la culture numérique (Cinéma / Audiovisuel / Livre / Education / Patrimoine / Cinémobile)

<http://www.ciclic.fr/>

Koganada : Vidéos d'un cinéophile regroupant des cadrages typiques à différents réalisateurs.

<https://vimeo.com/koganada>

Art of the Title : Site en anglais consacré aux génériques de film.

<http://www.artofthetitle.com/>

Archi junior : *Des jeux en ligne autour du cinéma*

<https://www.archijunior.org>

Série Le truc d'Arte : Une série d'animations de 4 minutes qui explique avec humour le fonctionnement de certains outils et procédés cinématographiques, qu'il s'agisse de techniques ou de conventions artistiques.

Le son théorie : <https://www.youtube.com/watch?v=nL2AjYWBdpE>

Le son Micro : <https://www.youtube.com/watch?v=dcgBV8AH4y0>

Le cadre : <https://vimeo.com/630222>

La lumière (1) : <https://vimeo.com/630029>

La lumière (2) : <https://vimeo.com/630028>

Les formats : <https://vimeo.com/630642>

la caméra vidéo : <https://vimeo.com/671021>

La caméra film : <https://vimeo.com/630027>

Le scénario : <https://vimeo.com/630640>

Le pixel : <https://vimeo.com/630225>

La croix de malte : <https://vimeo.com/639084>

Le doublage : <https://vimeo.com/26666267>

Le clap : <https://vimeo.com/630224>

Portrait bruiteur : <https://vimeo.com/630643>





Document réalisé par Marie Demarcq, Maxime Eloir, Edmée Florczak, Jean-Pierre Gracetti, Delphine Mchieux, Lucie Ménard et Valérie Thomas