

## FICHE OUTIL CINEMA DEMARCHE GENERALE

*Voici quelques pistes possibles pour aborder un film avec sa classe, à adapter à chaque film, à l'âge des élèves...*

*Les films demandent plus ou moins de préparation. Certains, porteurs d'émotions fortes, ou demandant des connaissances particulières, nécessitent un travail réfléchi pour une meilleure réception, compréhension, appropriation.*



### AVANT LA SEANCE

En amont, préparer le film permettra de créer des attentes et de rendre les élèves perceptifs aux particularités thématiques et esthétiques du film.

- Travailler sur l'affiche
  - S'interroger sur :
    - le titre
    - le nom du réalisateur (renvoie-t-il à des films connus ?)
    - la composition
    - les sujets, éléments représentés
    - les couleurs, graphismes
    - l'ambiance qui se dégage
    - le genre....
      - Confronter, comparer :
        - des affiches différentes de ce film
        - des affiches proposant d'autres genres de films.
- Prendre connaissance du synopsis et visionner la bande annonce du film (quand ceux-ci ne dévoilent pas trop d'éléments importants avant).
- 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. : pour prendre connaissance des personnages principaux et des lieux du film.
- Travailler sur la bande son : musiques, bruitages, voix. En écouter des extraits pour émettre des hypothèses.
- Pour donner des clés de lecture :
  - Aborder le contexte historique de réalisation du film.
  - Dater le film sur la frise chronologique d'histoire des arts.
  - Situer géographiquement les lieux de tournage.
  - Faire quelques recherches sur le réalisateur Ex. Cocteau (poésies, théâtre, dessins...)



### **SUR PLACE**

- Découvrir la salle, l'écran, le système de sonorisation.
- Donner des conseils sur la posture du spectateur.
- Recueillir les premières impressions  
Quelle image, quel objet, quelle couleur, quel son garderais-tu du film? Pourquoi?
- Dans la mesure du possible, effectuer une visite de la cabine de projection.



### **DE RETOUR EN CLASSE**

- Echanger collectivement sur le film :
  - Parler du film. Donner des mots pour dire le film, des mots pour traduire ses émotions, ses ressentis...
  - Trier les idées formulées
  - Valider ou non les hypothèses émises avant le film.

- Faire dessiner un moment du film.

Faire expliciter le choix : « *c'est le moment qui m'a fait peur* », « *c'était beau* »...

- 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 (les partis pris esthétiques et filmiques).  
Ex. Noir et blanc / couleur, plan, cadrage, profondeur de champs...
- S'interroger sur la structure narrative du film.  
Ex. 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 IDEES POUR ALLER PLUS LOIN...**

- Mettre en réseau le film avec d'autres références artistiques, littéraires, musicales, cinématographiques, iconographiques....
- Découvrir un genre cinématographique par la confrontation de films ou d'extraits de films de réalisateurs différents.
- Comparer différentes versions du film.
- Découvrir un réalisateur, son œuvre.
- Réaliser un abécédaire. Il s'agit avec les classes de construire petit à petit, et au fur et à mesure des besoins, un inventaire des mots spécifiques au film ou au cinéma en général. Pour chaque lettre, choisir un mot, une définition et créer une image pour illustrer, évoquer, donner vie à ce mot.

- **Arts Visuels**

→ Les décors.

- Réaliser des compositions en plan ou en volume sur les différents décors du film ; Ex : Reconstitution d'un décor du film dans une boîte à chaussures.

→ Les personnages.

- Travailler sur les personnages principaux et leurs caractéristiques. Réaliser une galerie de portraits.
- Choisir un personnage du film et inventer pour lui une nouvelle aventure.
- Réaliser un photomontage pour que se rencontrent des personnages empruntés aux trois films de la sélection.

→ De la naissance du film à la projection en salle.

- Connaître les différentes étapes de construction d'un film (idée, scénario, storyboard, tournage, montage, promotion.)

Réinvestir en réalisant un petit film très simple.

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

Pour aller plus loin sur la technique consulter les vidéos « *Le truc* », en ligne sur le site 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.

- **Education musicale**

→ Inventer une nouvelle bande son sur 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.

→ Ecouter d'autres musiques de films.

- **Trace écrite**

Dans le cadre de ces activités, afin d'approfondir peu à peu l'approche du cinéma, il est fortement conseillé de conserver les traces des moments d'échanges et de recherches avec les élèves (écrits, croquis, enregistrements...). Pour garder en mémoire la rencontre avec l'œuvre, on conservera :

→ des traces personnelles

En lien avec l'appropriation sensible : petites phrases évoquant son ressenti, mots, couleurs, dessins, croquis, photos, cartes, critiques... Cette mémoire peut prendre la forme, pour les plus jeunes, d'une « boîte-mémoire » avec MOTS, OBJETS, IMAGES ou SONS pour chacun des films visionnés.

→ des traces collectives Ex. : la carte d'identité des films :

Titre, réalisateur, date, durée (court, moyen ou long métrage), acteurs, nationalité ; VOST

Catégorie : Film de fiction, documentaire ou d'animation

Genre : Burlesque, western, policier, drame, comédie, fantastique, aventure...

Noir et blanc/couleur

Muet / sonore Musique de ....

Choisir collectivement quelques mots-clés

Mettre en lien le film avec d'autres films, d'autres œuvres plastiques, musicales, littéraires....et des pratiques éclairantes



## LEXIQUE

### Scénario

Ecriture d'une œuvre par un scénariste en vue d'une réalisation cinématographique. Le scénario peut être original ou tiré d'une œuvre littéraire, d'un fait divers, d'un fait historique ...

### Découpage

Dernier stade du scénario où le réalisateur découpe l'action 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.

### Cadrage

Détermination du champ de visée par la caméra. Le cadrage fixe les limites du champ et l'organisation plastique de l'image.

### Prise de vue

Portion de film enregistrée entre l'ordre « moteur » et l'ordre « coupez », c'est à dire la mise en marche et l'arrêt de la caméra. la prise de vue prend en compte de nombreux paramètres comme l'éclairage, le cadrage, le profondeur de champ...

### Angle de vue

Terme photographique qui désigne la hauteur et la direction du regard. L'angle de vue est qualifié de normal lorsqu'on se trouve au même niveau que le sujet regardé. Il est en plongée lorsque le sujet est plus bas que le niveau des yeux. Il est en contre-plongée lorsqu'on regarde un sujet placé plus haut que le niveau des yeux.

### Séquence

Segment de film constitué de plusieurs plans présentant une unité d'action. Plan-séquence : séquence réalisée en un seul plan.

### 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/contre-champ. 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...).

### Flash-back

Interruption du déroulement de la narration pour effectuer un retour en arrière (ex: souvenir).

### Montage

Le montage résulte du choix et de l'organisation des plans d'un film entre eux dans certaines conditions d'ordre et de durée.

### Plan

Unité de base de la fabrication d'un film. Le plan est la portion de film comprise entre deux collures.

### Raccord

Terme de montage qui désigne l'enchaînement de deux plans.

### Mixage

Phase ultime de la sonorisation d'un film réalisé généralement à partir de trois bandes sonores : la bande « paroles », la bande de bruitage et la bande de musique. Ces trois bandes sont ensuite mélangées et dosées par le mixage.

### Voix-off

Voix hors-champ, généralement narrative ou descriptive.