

DOCUMENT ENSEIGNANTS

L'image animée

Anne-Marie Quéruef, Pierre Gallo

Conseillers pédagogiques en arts visuels
Inspection Académique du Calvados, 2, Place de l'Europe, 14200 Hérouville Saint-Clair
02 31 45 96 83 ia14-cpdarts@ac-caen.fr

A propos de l'image animée

Le désir de rendre compte du mouvement remonte aux origines les plus lointaines. Les peintures rupestres montrent le désir et la volonté des hommes de décrire leurs scènes de chasses, de figurer des courses d'animaux.

Au cours des siècles, toute une série de découvertes et de perfectionnements vont amener la connaissance, la maîtrise et la combinaison de trois éléments : la prise de vues photographiques en continu, la persistance rétinienne et la projection de ces images sur un écran.

Quelques étapes :

- la lanterne magique datant de plus de trois siècles, et constituant un divertissement très prisé aux XVIIIe et XIXe siècles
- les jouets d'optiques apparus au XIXe siècle (le thaumatrope, le phénakistiscope, le zootrope, le praxinoscope)
- l'invention de la photographie en 1829 par Nicéphore Niepce
- la chronophotographie perfectionnée grâce aux recherches de Jules Etienne-Marey à la fin du XIXe siècle
- la photographie animée et le début du cinéma ; le kinétoscope d'Edison ; le cinématographe mis au point par les frères Lumière en 1895 ; l'arrivée du son rendue possible grâce aux recherches de Léon Gaumont et ses collaborateurs (le premier long métrage sonore apparaît en 1926).

Dès lors, le cinéma participe à l'ouverture sur le monde. Jusque là, les peuples ne se connaissaient que par des images figées : le cinéma donne vie aux sociétés. Le monde n'est plus réservé à quelques privilégiés.

Fascination, sidération

Le cinéma est un art : celui d'une illusion plastique et sonore. Au cinéma tout n'est que fiction même dans un genre aussi balisé que le documentaire ou le reportage.

Etudier le cinéma est d'autant plus difficile que l'image est mobile. Il s'agit de faire émerger les ressentis, les intentions, les discours, de prendre du recul par rapport au pouvoir hypnotique de l'image, s'inscrire « hors champ », être un spectateur actif, intelligent, être critique.

C'est aussi s'ouvrir à toutes les références sur lesquelles les images appuient leur légitimité : contes, faits divers, drames, mythes. Derrière l'aventure technique, il y a des intentions, des ressentis, des manipulations et le génie de celui qui vous raconte une histoire et vous fait parcourir son univers intérieur.

Intérêts et enjeux de l'éducation à l'image

L'image animée est sortie de la salle de cinéma, lieu de rituel, et se trouve actuellement partout et bien sûr dans la télévision dont la particularité est l'absence de récit, de hors-champ et de limites, contrairement au cinéma. Afin d'éviter la sidération par l'image qui interdit toute forme de mise à distance, tout esprit critique, il apparaît essentiel de l'étudier, en apprenant à la regarder. Il s'agit *d'apprendre à voir ce que l'on voit et non ce que l'on voudrait voir. (...) Regarder, ça n'est pas simplement recevoir, c'est chercher. La formation et l'éducation à l'image, c'est la formation à l'intelligence de l'intentionnalité du regard.*¹

Apprendre à regarder l'image passe aussi nécessairement par apprendre à la fabriquer afin de mieux comprendre ce qui s'y joue.

Au cinéma, la présence du « récit » est fondamentale car il fait sens. Le film permet également la construction du symbolique, c'est-à-dire, *la capacité à entendre ce qui avec le minimum de dépense, produit le maximum d'impact psychique*¹, à comprendre ce qui n'est pas montré mais suggéré.

1 Philippe Merrieu, extraits de sa conférence « Images : de la sidération à l'éducation », rencontre Ecole et cinéma à Paris, février 2004

Les constituants d'un film, message composite¹

L'image

- Matérialité / support (pellicule, vidéo)
- Dimension iconique / choix diégétique (tout ce qui se rattache au récit : les personnages, les accessoires, les décors...). Ce que l'on voit dans l'image.
- Dimension plastique / cinématographique : mise en scène, comment on le voit ; couleur / noir et blanc ; lumières, chromatisme
- Organisation du cadre ; échelle des plans, orientation (plongée, contre-plongée...)
- Conception du champ dans sa réalisation avec le hors-champ ; profondeur du champ
- Plans (durée, mouvement-panoramique, travelling, zoom)
- Montage ; rythme et disposition (succession, flash-back, modalités de liaison-cut, fondu enchaîné...)

Les traces écrites

- Dimension linguistique (que signifie ce qui est lu ou entendu ?), voix off ou in
- Dimension plastique (comment c'est écrit ?)
- Statut (diégétique ou extradiégétique)

La voix

- Dimension linguistique / la parole : est-elle présente ou pas ?
- Cinéma muet / cinéma parlant (qu'est-ce qui est dit ?)
- Dimension « plastique » : le grain de la voix ou le timbre, l'intensité...
- Statut (relation aux autres constituants visuels ou sonores)

Les bruits ou le silence

- Dimension référentielle (à quel objet du monde réel ce bruit nous renvoie-t-il ?)
- Dimension « plastique » (comment peut-on caractériser ce bruit ?)
- Statut (relations aux autres constituants visuels et sonores)

La musique

- Genres (classique, jazz, rock, chanson, marche militaire...), formes (agencement du rythme, fugue, sonate...), instrumentation
- Disposition (fortement présente, discrète...)
- Statut (diégétique : souligne l'action, renforce l'émotion, redondante,...extradiégétique : vient en contre point, dimension poétique...relations aux autres constituants visuels et sonores)

¹ Vocabulaire expliqué dans le glossaire, pages suivantes

Glossaire

Acousmatique : se dit d'un son que l'on entend sans voir la source qui en est la cause. L'*écoute acousmatique* consiste à écouter la bande sonore d'un film sans en regarder les images.

Allégorie : figure de style qui fait correspondre des représentations à des idées.

Amorce : un personnage ou un objet sont dits en *amorce* lorsqu'ils apparaissent au bord du **cadre**, parfois flous.

Analogie : ressemblance entre un objet du monde et sa représentation sur l'image.

Ancrage (fonction d') : se manifeste lorsque le message verbal vient renforcer le message porté par l'image.

Angle de vue (ou angle de prise de vue) : il varie en fonction de la place de la caméra par rapport à l'objet regardé. L'angle normal est à hauteur du regard. Voir **plongée** et **contre-plongée**.

Aplat : couleur uniformément répartie sur une surface.

Arrière-plan : éléments d'une image perçus comme les plus éloignés de l'œil du spectateur.

Axe de regard : axe sous lequel le spectateur voit le ou les personnages dans le plan ou dans l'image. Un personnage peut être filmé de *face*, de *dos*, de *profil*, de *trois-quarts* gauche ou droite.

Bords perdus : se dit d'une image qui couvre une page jusqu'à la rognure, sans marge.

Bulle ou **phylactère** : espace dessiné, relié à la bouche d'un personnage de bande dessinée et contenant son discours sous forme textuelle ou imagée.

Cadrage : opération qui détermine le champ visuel enregistré par la caméra. Un cadrage peut être plus ou moins large ou serré. Voir **plan** et **échelle des plans**.

Cadre : bords de l'image qui marquent les limites de l'espace représenté ou **champ**. Le cadre sépare le **champ** du **hors-champ**.

Case (ou **vignette**) : image généralement cernée d'un trait et faisant partie d'une **planche** de bande dessinée.

Champ : portion d'espace prise en compte par la caméra ou perceptible dans l'image. Il est limité par le **cadre**.

Composition : art de disposer dans le cadre les différents éléments composant une image. La composition hiérarchise et oriente la vision. Voir **lignes de force**.

Connotation : interprétation spontanée associée à un signe et dépendant des références du spectateur.

Contre-plongée : **angle de vue** résultant d'un abaissement du **point de vision** par rapport au sujet.

Contrechamp : portion d'espace opposée au **champ**. Le **champ-contrechamp** fait se succéder par montage deux **plans** aux **champs** opposés, notamment pour présenter deux interlocuteurs face-à-face.

Découpage : description détaillée d'un film, **plan** par plan.

Diégèse : « Tout ce qui appartient à l'histoire racontée, au monde supposé ou proposé par la fiction du film . » (E. Souriau). Sont diégétiques les éléments du film appartenant au monde représenté ; sont extra-diégétiques ceux qui n'y appartiennent pas.

Dénotation : signification littérale d'une image mise en évidence par sa description.

Echelle des plans (voir *cadrage*) : Gamme des plans définis selon leur taille : chaque taille de **plan** correspond à un rapport de surface entre la dimension de l'image et celle du principal motif inscrit dans le **cadre**.

L'**échelle des plans** permet de nommer et de décrire les plans qui constituent une **séquence**. Le centre de l'échelle est le **plan moyen** (personnages cadrés en pied). Par rapport à lui, il y a toute une gradation possible entre le **plan d'ensemble** (personnages lointains dans un vaste espace), le **plan de demi-ensemble** (personnages identifiables dans un espace plus

Echelle des plans



Plan d'ensemble



Plan de demi-ensemble



Plan moyen



Plan américain



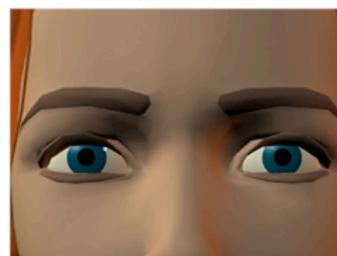
Plan rapproché taille



Plan rapproché poitrine



Gros plan



Très gros plan

ou moins large), le **plan américain** (personnages coupés à mi-cuisse), le **plan rapproché** (personnages coupés au-dessus de la ceinture), le **gros plan** (personnage cadré au visage), le **très gros plan** (isole un détail, partie du visage, objet).

Ellipse : dans un discours narratif, élément d'histoire qui ne donne pas lieu à une narration.

Énonciateur filmique : instance impersonnelle responsable de l'énonciation. L'énonciateur filmique est généralement effacé de telle sorte que le récit filmique semble se raconter de lui-même pour le spectateur. Il peut aussi marquer sa présence et orienter la réception du film.

Espace linéaire : la bande dessinée comme simple succession de **cases**, lues de gauche à droite.

Espace tabulaire : la bande dessinée lue globalement, comme un tableau composé de **cases**.

Focalisation interne : polarisation du récit filmique qui fait partager au spectateur le savoir (foyer cognitif) d'un personnage notamment en donnant accès à son **point de vision** et à son **point d'écoute**.

Fondu : effet optique qui mêle deux séries d'images (fondu enchaîné) ou qui fait disparaître ou apparaître progressivement une image (fondu au noir ou fondu au blanc).

Forme : signe visuel non iconique : figure géométrique, graphème, point, etc.

Formes d'adresse : regards, paroles, mentions écrites énoncés de l'intérieur de l'image en direction du spectateur

Gros plan : voir **échelle des plans**.

Hors-champ : 1. Espace invisible, généralement contigu au **champ**, et imaginé par le spectateur. 2. Un personnage ou un objet, présent dans la **diégèse** mais invisible dans le cadre est dit hors-champ. De même, sont dits hors-champ les sons diégétiques dont la source n'est pas visible dans le **champ**.

Icone (iconique) : **signe** caractérisé par les traits de ressemblance qu'il entretient avec l'objet qu'il désigne.

In : sont dits *in* les sons dont la source est visible dans le **champ**.

Lignes de force : lignes visibles qui structurent la **composition** d'une image.

Lignes de fuite : dans la représentation en perspective, tracés idéaux se rencontrant au point de fuite.

Message iconique : ensemble de **signes** présents dans une image et tenant à son caractère de représentation d'objets du monde.

Message linguistique : texte associé à une image.

Message plastique : ensemble de **signes** présents dans une image et tenant aux caractéristiques matérielles de l'image.

Métaphore visuelle : figure de style permettant de transférer les **connotations** d'un **signe iconique** sur un autre.

Métonymie visuelle : figure de style consistant à représenter un fragment du **réfèrent** pour signifier celui-ci dans sa totalité.

Montage : opération consistant à assembler à des fins narratives, rythmiques et expressives les différents éléments visuels et sonores du film.

Montage alterné : montage faisant alterner deux séries de **plans** se rapportant à deux actions simultanées.

Nombre d'or : dans le partage asymétrique d'une composition picturale, rapport considéré par les Anciens comme idéal et harmonieux entre la plus grande des deux parties et la plus petite.

Off : sont dits *off* les sons qui n'appartiennent pas à la **diégèse**. La voix du commentaire est *off*.

Panoramique : mouvement d'appareil correspondant à une rotation de la caméra sur son axe, que celle-ci soit de droite à gauche, de gauche à droite ou verticalement vers le haut ou vers le bas.

Perspective : art de représenter les objets sur une surface plane de façon que cette représentation donne l'impression d'une vision « naturelle ».

Photogramme : une des images (24 photogrammes par seconde) constituant un film.

Phylactère : voir **bulle**.

Plan : 1. Unité de base de la fabrication d'un film. Pellicule impressionnée entre l'ordre « Moteur ! » et l'ordre « Coupez ! ». 2. Unité de base d'un film monté, entre deux collures. 3. Type de **cadrage**. Voir **échelle des plans**. 4. Position respective des objets dans la **profondeur de champ** : premier plan, arrière-plan.

Plan rapproché, plan américain, plan moyen, plan de demi-ensemble, plan d'ensemble : voir **échelle des plans**.

Planche : page de bande dessinée, généralement composée de plusieurs **cases**.

Plan-séquence : type de construction cinématographique consistant à traiter en un seul **plan** l'ensemble d'une scène ou d'une **séquence**.

Plongée : **angle de vue** résultant d'une élévation du **point de vision** par rapport au sujet.

Point de vision, point d'écoute : si la prise de vues ou la prise de sons paraissent ancrées dans le regard ou l'écoute d'un personnage, on parlera de *point de vision interne* ou de *point d'écoute interne*. Lorsque la prise de vues ou la prise de sons ne sont pas ancrées dans la perception d'un personnage, les *points de vision et d'écoute* seront appelés *externes*.

Points forts : zones où se rencontrent les lignes de force d'une composition.

Polysémie : multiplicité des significations d'une image.

Profondeur de champ : partie du **champ** qui est nette dans la troisième dimension et qui contribue à donner l'impression de volume.

Raccord : dans le **montage**, enchaînement simple entre deux **plans** (*cut*) ou liaison soulignée par un effet (volet, **fondue**, etc.). Les règles de raccord en usage sont : le raccord par le mouvement, le raccord par le geste, le raccord par le regard et le raccord par le son.

Récitatif : commentaire additionnel, généralement encadré, directement adressé par l'auteur d'une bande dessinée au lecteur.

Référent : objet du monde représenté dans l'image.

Relais (fonction de) : se manifeste lorsque le message verbal vient suppléer les carences expressives de l'image.

Réserve : espace d'un dessin laissé intact, blanc.

Rush : prise de vues brute allant de l'ordre « Moteur ! » à l'ordre « Coupez ! ». Les rushes sont choisis, découpés et assemblés au **montage**.

Scénario : texte présentant une histoire destinée à être réalisée cinématographiquement.

Séquence : suite de **plans** constituant une unité narrative, le plus souvent dans une unité d'action ou de lieu.

Signe : toute image est un ensemble de signes, c'est-à-dire d'éléments matériels (les signifiants) reliés par **analogie** à des objets du monde (les **référents**) et associés à des significations (les signifiés).

Support : matériau sur lequel l'image est inscrite.

Synopsis : récit de quelques pages résumant un film et précédant l'écriture du **scénario**.

Texture : qualité de surface d'une image liée à la matière même de l'image et renvoyant à une perception tactile de celle-ci.

Trajectoire : mouvement d'appareil complexe associant **panoramiques** et **travellings**.

Travelling : mouvement d'appareil résultant d'une translation de la caméra.

Vignette : voir **case**.

Zoom : mouvement optique semblant rapprocher (zoom avant) ou éloigner (zoom arrière) vivement le sujet de l'œil du spectateur.

Objectifs spécifiques

- Permettre à l'élève de reconnaître et d'identifier les différents types de discours iconiques
 - la fiction
 - le documentaire
 - le reportage
 - le film publicitaire
 - le magazine
 - le journal télévisé

- Permettre à l'élève de voir, de reconnaître et d'identifier les différentes pratiques de l'image animée :
 - vidéo
 - cinéma
 - multimédia
 - photographies
 - arts graphiques

- Donner aux élèves des éléments de la grammaire de l'image (plan, cadrage, point de vue, montage...)

- Permettre à l'élève de se doter d'outils de lecture critique de l'image

- Permettre à l'élève de fabriquer différents types d'images (photo, vidéo...) ou de transformer des images existantes (photomontage, travail de retouche avec des logiciels...)

Les images animées au service de **nombreux domaines d'apprentissage** à l'école

L'éducation à l'image permet :

Dans le domaine de la langue,

de mettre l'accent sur les démarches de construction de sens, les situations d'interlocutions orales, l'enrichissement lexical, l'affinement de l'écoute et du regard.

Dans le champ de l'histoire,

de travailler particulièrement avec les élèves sur l'histoire de l'image et surtout sur l'histoire de l'image animée mais aussi comprendre ou connaître des événements historiques par le cinéma (le moyen-âge, la révolution française ...).

Dans le domaine de la géographie,

de sensibiliser les élèves à diverses cultures d'où l'importance de voir des films de réalisateurs de différentes nationalités. On peut également découvrir de nombreux paysages.

Dans le domaine des sciences et de la technologie,

de mettre en place un travail d'observation autour de la lumière et de la fabrication d'images animées. L'étude de différents appareils tels que le praxinoscope, le zootrope, le thaumatrope, le projecteur,... permettra également de comprendre ce phénomène.

Dans le domaine de l'éducation artistique,

de rencontrer des œuvres cinématographiques, mais aussi graphiques (affiches, photos...) ou musicales. La rencontre avec des artistes ou professionnels de l'image viendra renforcer cette expérience.

La pratique créative, où l'élève sera amené « à donner corps » à un projet, est fondamentale. Cette pratique lui permettra de comprendre le processus de création des images.

Outils de lecture critique de l'image animée

UNE GRILLE DE LECTURE (à destination des enfants)

Objectifs:

- discerner la logique (cohérence ou non) du film
- déterminer ses principes esthétiques
- comprendre le travail de la caméra (techniques et manies du réalisateur)
- relier ce film à des références et approcher ainsi une définition du style au cinéma

Le début

Visionner le générique puis les cinq minutes qui suivent :

- Que nous indiquent les premières images ?
- Le générique se distingue-t-il particulièrement de la suite ?
- Y-a-t-il une forte présence de textes écrits (lus ou entendus en voix off) ?
- Où et quand se situe l'action ?
- Les premières images sont-elles lentes, rapides, le montage est-il nerveux, souple, simple, sophistiqué ?
- Quels mouvements la caméra décrit-elle ?
- Entre-t-on immédiatement dans l'action ?
- Nous présente-t-on un cadre naturel, sociologique (le définir) ?
- A quel genre cinématographique le film fait-il référence ?
- Sommes-nous à la place d'un personnage ou à la place du spectateur (point de vue) ?
- Qui sont les personnages et leurs caractéristiques ? (les définir)
- De quoi est composée la bande sonore ?
- La musique joue-t-elle un rôle important ? Est-elle là pour soutenir l'action ou crée-t-elle une dimension poétique narrative ?
- Entend-on un thème musical précis que l'on réentendra par la suite et si oui, à quoi est-il relié ?

Références :

Cinéma à l'école, école du cinéma - Hervé Dalmais - Colin-Bourrelier 1988
Précis d'analyse filmique - Francis Vanoye - Nathan Université 1992

GRILLE D'ANALYSE D'UNE SEQUENCE FILMIQUE (à destination des adultes)

L'ESPACE

1. Situation géographique, description
2. Orientation de l'espace ; haut-bas, droite-gauche, intérieur-extérieur
3. Objets : leur fonction
4. Gestuelle des personnages : occupation de l'espace

LE TEMPS

1. Simultanéité et succession
2. Ponctuation par l'image et/ou le son
3. Éléments de l'image et du son exprimant le temps
4. Temps de l'histoire-temps de la narration
5. Reconstitution du plan temporel de la séquence

LE POINT DE VUE

1. Point de vision (= place de la caméra)
 - a) interne (= la caméra à la place de l'œil du personnage)
 - b) zéro (= la vision ne renvoie au regard de personne)
2. Point de vue ou focalisation (= ce que nous savons du récit)
 - a) interne (= le récit se limite au savoir du personnage)
 - b) externe (= nous en savons moins que le personnage)
 - c) spectoriel (= nous en savons plus que le personnage)

L'IMAGE

1. Cadres et angles employés : quand ? pourquoi ?
2. Composition de l'image : lignes dominantes et points forts
3. Mouvements dans le cadre
4. Champs et hors-champs : ce qui est vu ou montré – ce qui n'est pas vu ou montré

LE SON

1. Bruits : leur nature, leur fonction
2. Musique : sa nature, sa source, ses connotations, ses fonctions
3. Voix et paroles : timbre, ton, débit, intelligibilité, mots clés du dialogue, rythme
4. Articulation des différents sons entre eux
5. Statut du son : in, hors-champ, off
6. Cadre sonore : premier plan – arrière-plan – gros plan – plan d'ensemble

LE MONTAGE

1. Types de raccords : cut, fondus ...
2. Formes de raccords : regards, mouvements, objets, mouvements de caméra, formes, éclairage, couleurs ...
3. Agencement des plans, du son, dans le temps

	Accompagnement pédagogique pour l'exploitation d'un film dans le cadre scolaire
<p>Avant la projection Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - détacher les enfants de la sidération des images, - rendre les enfants actifs lors du visionnement. 	<p>Définir des règles de vie, de comportement au cinéma. Susciter les représentations initiales des élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> - à partir de l'affiche - à partir du titre - Amener les enfants à prendre conscience des relations son/image. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Les enfant n'ont pas vu le film. Travailler sur la bande sonore seule, décrochée de l'image. Créer une fiction à partir de cette bande sonore, puis réaliser les illustrations (dessins, mises en scène photographiées...) de cette fiction. <p>Numériser en diaporama ces productions plastiques et y superposer la bande sonore. Découvrir le film original et y confronter la création des enfants</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Les enfants découvrent le film sans la bande sonore. Essayer d'écrire l'histoire et les dialogues. Réaliser une bande sonore en fonction des images du film et de l'histoire réécrite. Découvrir le film original et y confronter l'adaptation des enfants. <p style="text-align: center;">Formuler des hypothèses</p> <p>Dresser les référents littéraires se rapportant au thème, à l'histoire du film. Classifier le genre du film à partir de la fiche technique, de l'affiche (comédie musicale, documentaire, dessin animé, film d'animation, court/long métrage, couleur/noir et blanc, V.O., parlant/muet...) Profil du réalisateur, situer son origine sur une carte géographique, extraits de sa filmographie. Inciter les élèves à être actifs durant la projection (parler d'indices à retrouver, rechercher les objets d'une quête, définir le personnage principal...) Associer les parents au vécu des enfants en lien avec film (présentation de la fiche technique sans le résumé).</p>
<p>Pendant la projection</p>	<p>Comportement social du spectateur : Silence (parole, téléphone portable) , respect du lieu, propreté</p>
<p>Après la projection Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en fonction des cycles 2 ou 3 	
<p>Dire</p>	<p>Faire part de ses émotions juste après la projection. Développer l'esprit critique en confrontant les différents points de vue. Argumenter en dépassant le « j'aime / j'aime pas » Résumer le film. Répondre aux problèmes d'incompréhension (dus à la V.O. ou non). Procéder à une dénotation puis à une connotation des éléments présents dans le film (les images et les sons, leurs mises en séquences produisent du sens, donnent accès à un langage symbolique). Revisionner des séquences de films avec arrêts sur images.</p>

	<p>Ils permettent de décrire l'image cinématographique par la composition des plans, le point de vue, le cadrage, la lumière, les décors... (cf. doc. analyse de l'image)</p> <p>Utiliser des arrêts sur images pour vérifier les hypothèses.</p> <p>Enumérer les personnages reconnus. Définir leurs rôles, composer une fiche d'identité, préciser leurs relations.</p> <p>Expliciter les actions principales et moments forts, le thème ou le problème posé par le film. Débattre sur les thèmes abordés dans le film (le vol, la maladie, le pouvoir, le mal, la représentation d'un animal...)</p> <p>Reconstituer le récit (de vive voix, à partir de photogrammes ou de dessins). Travail sur la chronologie.</p> <p>Retrouver les références littéraires si elles sont présentes (conte ou roman).</p> <p>Elaborer une comédie musicale sur une ou plusieurs scènes (créer des dialogues, trouver des musiques, jouer et chanter).</p>
Lire	<p>Lecture du synopsis, du scénario, des dialogues.</p> <p>Lecture de contes ou d'œuvres littéraires en relation avec le film projeté.</p> <p>Lecture d'affiches, de cartes postales, de photogrammes à classer chronologiquement.</p> <p>Lecture d'images arrêtées (sans le son puis avec le son)</p> <p>Enumérer : je vois / j'entends / je me demande</p> <p>Lecture sonore de musiques, de bandes-son.</p> <p>Tri d'images (selon le point de vue, le cadrage...)</p> <p>Lectures complémentaires (histoire, géographie...) en liaison avec le thème filmique</p> <p>Inciter à la recherche documentaire (livres, Internet...)</p>
Ecrire	<p>Raconter sa scène préférée. Justifier. Retrouver des scènes comiques, dramatiques...</p> <p>Remplir une grille d'observation pour la structure du conte, la description des lieux, les portraits...(Penser à l'écriture schématique, à l'organigramme).</p> <p>Texte puzzle, images séquentielles à remettre en ordre avec des légendes.</p> <p>Imaginer une suite.</p> <p>Partir d'un ou plusieurs personnages du film et inventer un nouveau scénario (film Série)</p> <p>Faire une fiche critique. Débattre au sujet d'un thème du film.</p> <p>Réaliser une enquête sur les perceptions du film au sein d'une école.</p> <p>Envisager une correspondance avec une équipe de tournage.</p> <p>Réaliser un jeu de société sous forme de jeu de l'oie ou autre, consistant en une série de questions sur le film, le réalisateur...</p>
Arts visuels Imaginer, créer, réaliser	<p>Réaliser des personnages en modelage.</p> <p>Dessiner des scènes du film. Amener les enfants à recréer, par le dessin, le collage ou la peinture, des images séquentielles, les organiser chronologiquement façon storyboard, et réécrire le scénario.</p> <p>Créer des décors en dessins, en maquettes. Travail autour de la couleur, de la lumière et des ombres.</p> <p>Trier des images selon des paramètres plastiques (angle, échelle de plan, profondeur de champ...)</p> <p>Exprimer la valeur des plans : l'impression ou l'émotion produite.</p> <p>Prendre des prises de vues en jouant sur le cadrage, les échelles de plans, le point de vue. A partir des photos prises, les retravailler (sur</p>

	<p>papier ou ordinateur). Collages, morcellement, coloriage, hors-champ</p> <p>Réaliser un album (l'histoire ou une autre histoire)</p> <p>Réaliser un court métrage animé ou un roman photo</p> <p>Rejouer une scène (en caméra fixe)</p> <p>Réaliser une affiche</p> <p>Tisser des réseaux entre le film étudié et d'autres films visionnés en dehors de l'école, à partir d'une photo, d'une œuvre d'art...(image ricochet)</p>
<p>Dossier cinéma (sur une année ou un cycle)</p>	<p>Une partie :</p> <ul style="list-style-type: none"> • technique - le vocabulaire cinématographique (échelle de plan, mouvement de caméra, scénario...) Composer un abécédaire de l'univers cinématographique. - l'histoire du cinéma à replacer sur une frise chronologique (les grands moments : l'invention en 1895, le parlant en 1927, le technicolor en 1937) - l'origine géographique des films étudiés à repérer sur une carte géographique - la réalisation d'un film (organigramme sur les métiers du cinéma) - les genres cinématographiques (cf. doc. sur les genres) - la salle de cinéma (visite, documents sur son fonctionnement) • pratique - à partir du catalogue des films visionnés, recenser les différentes activités pédagogiques menées en classe <p>(Dans un classeur ou un cahier)</p>

Pistes de travail pour une pratique en classe

Réaliser des courts-métrages en classe

Avant de se lancer dans l'écriture d'un film, voici quelques conseils techniques et quelques exercices.

- Réaliser des images en circuit fermé, en monitoring de telle sorte que les élèves visualisent sur un écran de télévision le champ et se rendent directement compte, sans même enregistrer, du rendu de leur film. Par ailleurs, ceci vous permettra de matérialiser avec différents types de repères visuels, les variations du champ en fonction des variations de plans prévues (effets de zoom, travelling)
- Utiliser un caméscope qui dispose d'une prise de son externe (avec micro additif) afin de valoriser l'aspect sonore du film.
- Mettre les élèves en équipes techniques avec des rôles définis : les acteurs, le script, le réalisateur, le preneur de son, le chef opérateur, le clapman...

Par ailleurs quelques exercices simples doivent permettre aux élèves de comprendre les différences fondamentales entre le cinéma et le théâtre, entre le plan séquence large et la succession de plans différents montés, ce qui modifiera leur analyse et leur perception des images filmées.

Par exemple tourner une séquence où deux personnages se rencontrent et se saluent donne en plan séquence quelque chose d'assez perfectible, proche d'un regard théâtral alors que cela demande plusieurs plans de tournage au cinéma (plan lointain, proche – champ, contre-champ...)

Afin de perfectionner l'aspect cinématographique, on peut tourner ainsi un dialogue en se rendant compte qu'il faut changer de plan à chaque réplique ou bien même filmer un enfant qui récite un poème en changeant régulièrement de plan ce qui l'oblige à couper le texte en autant de prises.

Un autre exemple, particulièrement riche en surprises et en enseignements, est celui de l'entrée dans une pièce d'un personnage, filmée des deux côtés de la porte. (Principe du *passage de la porte*, base du cinéma historique)

A ce stade, il est essentiel de travailler sur un constat : le cinéma, ce n'est pas la réalité ni la vérité mais un travail sur une certaine partie de la réalité. Il y a écriture avant le tournage, pendant le tournage et au montage.

Dans le contexte de l'école, compte-tenu des contraintes matérielles et de temps, il est indispensable de peaufiner les phénomènes d'écriture afin de travailler en Tourné-monté, ce qui fige les prises mais évite des montages trop lourds.



Voici quelques synopsis susceptibles de générer l'écriture d'un scénario et la réalisation d'un court métrage.

	<u>Thème</u>	<u>Plan de tournage</u>
P O R T R A I T S	<u>Le portrait chinois</u> Un personnage est assis face à la caméra ; il déclame un court texte : « si j'étais un arbre, je serais ...si j'étais un objet, je serais... »	<u>Le portrait chinois</u> La caméra est sur pied. Au moment où le personnage termine sa dernière phrase, elle opère un zoom avant sur ses yeux.
	<u>Le portrait éclairé.</u> Largement inspiré des atmosphères de Georges de La Tour, un personnage est debout, immobile. Il tient à la main une chandelle qu'il protège de sa main. Une variante consiste à faire tourner au pied du personnage une torche lumineuse qui éclaire son visage, allonge les ombres et donne l'impression de mouvement.	<u>Le portrait éclairé.</u> La caméra est fixe, sur pied, ne bouge pas. Tout le temps du tournage, une musique donne le ton du portrait.
	<u>Le portrait subjectif.</u> Le personnage est assis sur une chaise. Il ne bouge pas, ne dit rien. On entend ses pensées en voix off.	<u>Le portrait subjectif.</u> La caméra passe du plan large au gros plan puis revient au plan large. Un second acteur dit un texte.
	<u>Le portrait Koulechov (effet Koulechov 1922)</u> Un personnage est filmé immobile. Entre chaque prise (20 secondes) on introduit un plan de même durée d'un objet. Par collusion, le personnage prendra du relief : 3 plans d'interférences : un livre ; un téléphone, un plat ou une bouteille...	<u>Le portrait Koulechov.</u> La caméra est sur pied, en plan fixe. Le film est totalement muet.
	<u>A partir de « J'aime, je n'aime pas »,</u> créer chacun une liste de sujets patrimoniaux et réaliser un diaporama ou un film commenté. Réaliser un diaporama, un film documentaire ou une fiction sur un sujet. Ex : « Mon école comme vous ne l'avez jamais vue », projet clip	

O B J E T S	Poser sur une surface plane un objet, le filmer, couper. Poser un second objet, le filmer, couper. Un troisième, un quatrième, ...un dixième. Puis retirer le dixième, le neuvième... jusqu'au premier. Ces objets sont choisis selon plusieurs critères : <u>Le bazar</u> : des objets hétéroclites. <u>Le bazar organisé</u> : des objets hétéroclites de couleur ou de formes similaires, de matière ou d'utilisation identique. <u>La monographie</u> : des objets de même genre (chaussures, fourchettes...)	La caméra est fixe, sur pied. Elle ne bouge pas. Par contre, sa position par rapport aux objets peut être latérale, en plongée, en contre-plongée. Le son est muet en prise directe. Ce petit film demandera un doublage son au montage avec des choix de musiques qui feront sens en dynamisant, dramatisant, égayant l'image.
N A T U R E M O R T E	<u>Dans un cadre</u> : une boîte, un fond d'armoire, sur une table : des objets sont disposés selon une thématique plasticienne : le choix des objets se fera selon des couleurs, des matières, des tailles, des genres. <u>Objets monochromatiques</u> : des objets rouges, bleus... <u>Objets réfléchissants</u> : des objets en métal ou absorbants : en paille ou en cuir. <u>Des objets mixtes</u> alternant réfléchissement et transparence : des objets en métal et en verre.	La caméra est fixe puis elle opère un panoramique et s'arrête sur chacun des objets. Une torche lumineuse la suit. Selon une ambiance musicale déterminée d'avance, la caméra effectuera un parcours dans la composition.

Par ailleurs la caméra se révèle être un outil exceptionnel de communication, d'insertion et de socialisation lorsqu'elle se met au service d'un questionnement ou d'une question. Ainsi, à partir d'un thème, la réalisation d'un reportage ou d'un documentaire, peut amener vos élèves à investir la cité.

Aller dans la rue, poser des questions, faire se rencontrer des générations et des populations différentes sont autant de pistes à exploiter dès lors qu'il s'agit de donner du sens et de tisser du lien.

Autres propositions : l'illustration. Mettre en images des textes lus ou écrits par des enfants.

<u>Illustrer une sentence morale.(Fables de La Fontaine...)</u> « La vengeance est un plat qui se mange froid. » « Tout est bien qui finit bien ! » « L'important, c'est de participer ! »
<u>Illustrer une chanson.</u> Sur le texte de la chanson, bande sonore, réaliser des prises sur le mode du point, du contre-point, de la cohérence ou de l'incohérence, du mime ou de la mimique, du cinéma muet.

A partir d'émissions télévisées : explorer des genres

Après analyse d'un genre d'émission (journal télévisé, météo, jeu, publicité), amener les enfants à recréer des mises en scène pour faire « comme » à la télévision.

Créer un décor, un texte, un éclairage...

Jouer à faire une émission selon un genre. Filmer les mises en scène.

Réaliser des publicités.

- Enregistrer quelques publicités à la télévision en variant les supports et les heures d'enregistrement (ne pas se cantonner aux publicités pour enfant.) Les montrer en classe en appliquant une grille de lecture et d'analyse. Démontrer tous les mécanismes de fabrication du spot : la durée, la musique, les couleurs, les choix vestimentaires, les plans cinématographiques.

Analyse d'un spot publicitaire.

Grille de lecture à adapter et à perfectionner en fonction du spot concerné.

Combien dure ce spot publicitaire ? Quel est le produit vanté ? Quelle est la première image du spot ? Quelle est la dernière image ? A qui s'adresse ce film, quelle est sa cible ? Combien y – a – t - il de personnages dans ce film ? Comment sont-ils habillés ? Quelles sont leurs activités dans le film et par projection dans « la vie » ? Quelle est l'histoire racontée dans ce film ? Sur quel sentiment joue-t-on pour convaincre ? Quel est l'argument du vendeur ? Quelle est la première phrase prononcée en voix off ? Pouvez-vous chanter la musique du film ? Combien de fois le nom du produit est-il cité ? Avez-vous envie d'acheter le produit ? Etes-vous séduit(e) par le film ?

Imaginez que vous êtes un créatif de publicité. Votre agence vous demande un story-board pour le même produit. Avancez vos idées.

Il est très intéressant ensuite de réaliser de courts spots en classe (20 à 30 secondes) soit sur le mode du cinéma muet, soit sur le mode du décalage son / image, soit sur le mode du pastiche, soit au contraire sur un sujet de société

(en liaison avec l'éducation civique), un sujet concernant l'école...

Faire du cinéma expérimental.

Pour rentrer dans une démarche expérimentale, c'est à dire à la fois technique et intuitive, créative et hasardeuse, il est essentiel dans un premier temps de se libérer de toute contrainte de production, de partir d'hypothèses ou d'idées jetées en l'air et de se lancer le défi de tenter, de prendre le risque.

Changer de point de vue en n'utilisant pas la caméra dans sa position traditionnelle.

- accrocher la caméra en hauteur
- utiliser alternativement en va et vient le bouton marche arrêt
- utiliser les gros plans Macroscopie : Faites des séries de plans fixes ou en mouvement, en vision macroscopique, de matières différentes (peau, tissu, bois, eau, polystyrène...). Analysez les effets obtenus.
- mettre la caméra sur roulettes
- filmer en marchant, en courant...

Proposer des rencontres entre matières et couleurs sous l'œil de la caméra.

- Réaliser des œuvres en arts plastiques par succession d'images filmées sans la présence (à l'image) des mains des enfants plasticiens.

Réaliser des montages en faisant apparaître et disparaître des personnes, des objets...

Expérimentez diverses techniques plastiques de travail sur différents supports (bois, carton, sable, eau, encre ...) Inventez formes abstraites ou figuratives. Filmez en choisissant un rythme précis. Sonorisez éventuellement.

Collage

- Détournez par la technique du montage des images récupérées. Filmez-les et montez-les dans le désordre, variez les possibilités. Analysez les résultats obtenus.

Essayer de filmer ce qui n'est pas.

Remplacer le temps réel par celui du cinéma (art de l'ellipse) : filmer un même objet selon les mois ou les saisons en quelques prises ; filmer les étapes de la vie d'une personne en 3 ou 4 plans...

filmer en utilisant des miroirs afin de mettre le réel en doute : jeux de reflets, trompe l'œil... Dérégler la caméra

Filmez des images surexposées, floues, sous-exposées, filtrées et des surimpressions. Expérimentez des mouvements rapides de zoom, de la caméra et de votre corps. Sonorisez éventuellement.

Filmer de l'ordinaire en variant les points de vue, les commentaires en voix off, les musiques. Espace et points de vue

Choisissez un lieu de tournage : cuisines, restaurant scolaire, bureaux, couloir, cour, etc.

Réalisez par petit groupe un plan fixe de 1mn maximum (plan Lumière), à partir du point de vue choisi.

« 1 sujet-1 minute ». Privilégier un angle de cadrage.(Plongée/contre-plongée, courte/longue focale...)

Réalisez en même temps une photographie témoin.

Analysez vos prises : repérez les similitudes et différences dans le choix des points de vue, de l'angle, du cadrage.

Action et point de vue

Mettez en scène une action simple : quelqu'un entre dans la classe ou bien ouvre une fenêtre ou efface le tableau ou sort ou s'assoit ou se lève...

Répétez cette même action et filmez-la 3 fois de points de vue différents. Comparez les réalisations.

Une journée en images Photo-roman Formez une équipe de réalisation et distribuer les rôles : responsable de la mise en scène, assistants, photographe, script, acteurs...

Insérez vos photos dans un logiciel d'animation et organisez la mise en séquence...Analyse et critique.

Inspirez-vous d'un fait divers. Rédigez un scénario, puis un découpage par unités narratives qui fragmentent le récit : moments forts, ellipse, raccords...

Du son aux images

Enregistrez une courte bande sonore (3mn) extraite de films ou de dramatiques radiophoniques (sur France Culture par ex). Réalisez une séquence de diapositives à partir de cette bande sonore.

Faites écouter des bruitages et demandez d'imaginer l'espace et les images qu'ils appellent.

Film d'animation / Cinéma de Papier.

L'invention du cinéma puis la première projection publique payante des Frères Lumière en décembre 1895, résultèrent de l'expérimentation au XIX ème siècle de différentes sortes de jouets utilisant le phénomène de la persistance rétinienne. Pour comprendre ce phénomène, voici trois expériences qui vont vous rapprocher du cinématographe :

Le folioscope ou Flip book

Le folioscope est un petit carnet cinématographique. En reliant les pages avec le pouce, on peut reconstituer un mouvement dessiné ou photographié.

Pour faire un folioscope, il faut au moins 30 feuilles d'épaisseur minimum 120 grammes et de format rectangulaire (10 à 12 cm sur 7 à 8 cm) et une table lumineuse ou une fenêtre. Chercher l'idée simple, action ou métamorphose, impossible dans la vie mais possible en dessin. Dessiner l'idée sur une feuille avec ce que sera la première puis la dernière image du folioscope puis commencer. Superposer exactement la page 2 sur la 1 pour modifier le dessin par transparence puis la 2 sur la 3 etc. Ne dessiner que sur la moitié du format, l'autre moitié servant à tenir en main et àagrafer. Si le mouvement est bon en feuilletant, tracer à l'encre, faire une page de couverture etagrafer le bloc...

Le thaumatrope.

Inventé en 1825 par le Docteur Ayrton (USA)

Il suffit simplement sur un petit disque de carton bristol de créer un dessin et de la compléter au recto par transparence (la cage et l'oiseau, le visage et le chapeau).Un des deux dessins doit être réalisé inversé par rapport à l'autre.

On réalise deux trous sur le carton et on adjoint une ficelle. Faisons tourner en pivotant rapidement : les deux images se superposent sur la rétine de notre œil en un seul mouvement : c'est la persistance rétinienne.

Le praxinoscope.

Breveté en 1877 à Paris par Emile Reynaud qui le transforma ensuite en théâtre optique.

Confection d'une bande de papier comportant 12 dessins (mouvement sans fin) décomposant un mouvement complet à placer dans le cylindre tournant du praxinoscope. Pour voir les dessins en mouvement, il faut faire tourner le cylindre en observant un des miroirs situés au centre.

Procédez comme si vous faisiez un petit folioscope de 12 pages volantes de 6,5 cm/6,5 cm au crayon.

Si l'animation est satisfaisante en feuilletant ces 12 dessins, prenez alors les dessins 1 à 6 et placez les sous la pile des dessins de 7 à 12. Votre folioscope présentera ses dessins dans l'ordre suivant : 7,8,9,10,11,12,1,2,3,4,5,6.

Feuilletez maintenant votre pile dans cet ordre et vous verrez si votre mouvement est bon pour être reproduit à l'encre par transparence sur la bande.

Pratique en arts plastiques : pistes de travail en classe autour de l'image animée

Espace temps et image

Le mouvement et sa trace

Visualisez le mouvement d'un objet ou d'une partie de votre corps enduit d'encre ou de peinture en produisant son déplacement sur le support de papier : éponge, chiffon, boule, main...Faites commencer et finir le mouvement de l'intérieur de l'espace défini par la feuille de papier. Variez les vitesses de déplacement.

Etudiez les qualités de ces traces. De quoi témoignent-elles : épaisseur, transparence, disparition, effacement, bavure, rapidité, lenteur, violence, légèreté, pesanteur, calme... ?

Le fil de la séquence

Photocopiez une planche de bande dessinée (sans bulle, ni texte). Découpez dix vignettes successives.

Echangez votre corpus « en vrac » avec un partenaire de travail. Cherchez à reconstituer la séquence d'origine.

Explicitez votre ordre séquentiel : qu'est qui, dans chaque vignette, vous conduit à « retrouver » la suivante, à identifier le raccord spatial, temporel, le raccord de mouvement, du regard, le jeu du hors-champ... ?

Photos en séquence

Organisez dix photos (noir et blanc, d'origines différentes) en séquence linéaire de façon à produire une cohérence narrative, formelle...Collez-les sur une longue feuille pour produire une lecture linéaire.

Rédigez un texte qui rende compte de cette cohérence. Légendez brièvement-dialogues ou textes-chaque image de la séquence. Affichez et confrontez les propositions. Variez l'origine des photos, choisissez des grosseurs de plans, des points de point de vue, des scènes différentes...Cherchez des photos avec personnages et sans personnages. Il ne s'agit pas d'un roman-photo, les images sont hétérogènes. Vous devez « inventer » une continuité là où il n'y en a pas.

Une journée en images

Découpez dans un quotidien toutes les photos, exceptées les publicités.

Cherchez une organisation et réunissez toutes les photos sur un panneau que vous afficherez. Quelle synthèse obtenez-vous d'une image du jour ?

Planche contact

Choisissez un trajet. En un temps donné, réalisez une dizaine de prises de vue qui jalonnent l'espace et le temps. Variez les axes, les angles et les distances selon les motifs rencontrés et la vitesse de votre marche.

Le temps passe

Réalisez une photo chaque jour, pendant une semaine, d'un même sujet (un arbre, une table de cuisine, une chambre, un parking, une cour de récréation...) à un point de vue constant. Gardez strictement le même cadre.

Quelles mutations apparaissent d'une image à l'autre dans cette séquence de temps : changement de lumière, d'aspect, déplacement d'objet ? Comment le temps s'inscrit-il dans la succession de photos ?

Extraits du livret de l'enseignant réalisé par M. Papazoff – Conseiller pédagogique Arts Visuels des Maureaux
Consulter aussi La petite fabrique de l'image de [Jean-Claude Fozza](#), [Anne-Marie Garrat](#), [Françoise Parfait](#) – Magnard



Bibliographie

CINEMA

Pour commencer

- **Vanoye Francis, Goliot-Lété Anne** : Précis d'analyse filmique, Nathan Université, Collection 128, Paris, 1992.
- **Vanoye Francis, Frey Francis, Goliot-Lété Anne** : Le cinéma, Nathan, Repères pratiques, Paris, 1998.

Ouvrages sur l'analyse de film

- **Aumont Jacques, Marie Michel** : L'Analyse des films, Nathan Université, Paris, 1989.
- **Aumont Jacques, Bergala Alain, Marie Michel, Vernet Marc** : Esthétique du film, Nathan Université, Paris, 1993.
- **Bazin André** : Qu'est-ce que le cinéma ? Ed du Cerf 1985
- **Beylie Claude/Pinturault Jacques** : les films-clés du cinéma du cinéma Ed Larousse 2002
- **Chion Michel** : La Voix au cinéma, Cahiers du Cinéma, Paris, 1982.
- **Chion Michel** : Le Son au cinéma, Cahiers du Cinéma - Edition de l'Etoile, Paris, 1985.
- **Chion Michel** : La Musique au cinéma, Fayard, Paris, 1995.
- **Ferro Marc** : Cinéma et histoire, le cinéma, agent et source de l'histoire, Denoël - Gonthier, Paris, 1972, Médiations.
- **Gardies André** : Le Récit filmique, Hachette Supérieur, Collection Contours Littéraires, Paris, 1993.
- **Gardies André, Bessalel Jean** : 200 mots-clés de la théorie du cinéma, Cerf, Septième Art, Paris, 1995.
- **Gaudreault André** : Du Littéraire au filmique - Système du récit, Armand Colin - Editions Nota Bene, Paris, 1999.
- **Genin Bernard** : Le cinéma d'animation. Cahiers du Cinéma, Paris
- **Jost François** : L'Oeil-caméra - Entre film et roman, Presses Universitaires de Lyon, Paris, 1989, 2ème édition.
- **Leurat Jean-Louis** : Le Cinéma en perspective : une histoire, Nathan Université, Collection 128, Paris, 1992.
- **Loiseleux Jacques** : La lumière en cinéma, Cahiers du Cinéma, Paris 2004
- **Magny Joël** :
Le point de vue, Cahiers du Cinéma, Paris 1987
Vocabulaire du cinéma, Cahiers du Cinéma, Paris 2004
- **Metz Christian** : Langage et cinéma, Larousse, Paris, 1971, rééd. Albatros, 1977.
- **Mouellec Gilles** : La musique de film, Cahiers du Cinéma, Paris
- **Peeters Benoît, Faton Jacques, De Pierpont Philippe** : Storyboard, le cinéma dessiné, Editions Yellow Now, 1992.

IMAGE

Pour commencer

- **Battut Eric/Bensimhon Daniel** : Lire et comprendre les images à l'école élém Retz 2001
- **Fozza Jean-Claude, Garat Anne-Marie, Parfait Françoise** : Petite fabrique de l'image, Magnard, 1988.
- **Joly, Martine**: Introduction à l'analyse d'image, Cinéma 128, Nathan Université, 1994.

- Des images à l'école maternelle, Scéren CNDP 2004 - DVD

Ouvrages pour l'étude de l'image

- **Aumont, Jacques** : L'Image, Cinéma et image, Nathan, Paris, 1994.
- **Cadet Christiane, Charles René, Galus Jean-Luc** : La Communication par l'image, Repères pratiques, Nathan, 1993.
- **Dubois Philippe** : L'acte photographique et autres essais, Cinéma image, Nathan, Paris, 1992.
- **Joly Martine** : L'Image et les signes, Cinéma image, Nathan, 2000.
- **Pradier, Zettl et al.** : Le Téléspectateur face à la publicité, Nathan Université, Nathan, 1993.
- **Thiebaut, Michel** : L'Image dans tous ses états, propos sur la peinture figurative, la bande dessinée, le cinéma et le storyboard - Contrib à une pédagogie de l'image, CRDP de Poitou-Charentes, 1997.

Apprendre avec l'information télévisée, par Guy Lochard. Clemi-Editions Retz, 1989

L'éducation aux médias de la maternelle au lycée, ouvrage réalisé par Josiane Savino (Cleml), Catherine Marmiesse et Fabienne Bensa (Direction de l'enseignement scolaire, ministère de l'Education nationale). Sceren/Cndp, collection Pratiques innovantes, Témoigner. Paris 2005

Apprendre avec l'actualité - Théorie et pédagogie de l'événement, par Christian Hermelin. Cleml - Editions Retz, 1993

Le 13h de TF1 : un journal TV et ses coulisses (une vidéocassette de 52 minutes, un livret pédagogique de 136 pages). Conception et réalisation: Denis Fays-Long. Livret pédagogique: Claude Jamet, Cleml. Production: CNDP, Réédition mars 2003

L'information dans les médias, 75 séquences d'activités pour comprendre comment se traite l'actualité. Coordonné par Jean Agnès et Josiane Savino - Cleml.

- **Pinel Vincent** : Ecoles, genres et mouvement au cinéma
Ed Larousse 2000
Le montage, Cahiers du Cinéma, Paris 2001
- **Siety Emmanuel**: Le plan, Cahiers du Cinéma, Paris 2001
- **Vassé Claire** : Le dialogue, Cahiers du Cinéma , Paris 2003
- **Weber Alain** : Idéologies du montage ou l'art de la manipulation, CinémAction - L'Harmattan, Paris, revue trimestrielle n° 23, s.d.
- **Etudes de films** : la collection Synopsis, éditée par Nathan, propose une quarantaine d'études critiques de longs métrages.

OUTILS DIDACTIQUES

- **Bergala Alain** : Le Cinéma en jeu/ Initiation à la sémiologie du récit en images, (une K7 vidéo, un livret pédagogique, des fiches de travail), Institut de l'Image, Aix-en-Provence, 1992 Un outil de réflexion sur les choix qui s'effectuent au moment du montage. Les fiches de chaque séquence guident le travail de montage qui peut se faire en groupe.
- **Bergala Alain** : L'hypothèse cinéma. Petit traité de transmission du cinéma à l'école et ailleurs. Cahiers du Cinéma.2002
- **Schapiro Catherine et Reyt Claude** : Quel cinéma ! Découverte de la réalité d'un art à l'intention des enfants. Coll documentaire Autrement junior 2003
- **Bergala Alain** : Une histoire de plans (Deux cassettes vidéo éditées dans le cadre de *Ecole et cinéma* par *Les enfants de cinéma*) Commentaires de plans par différents comédiens. 47min/60min
- **Delavaud Gilles** : Le Montage, collection Magi-e-mage, Langages et techniques, (cassette vidéo 33 minutes couleur et livret), CNDP, Paris, 1990.
Réalisé à partir d'extraits du film d'Alain Resnais, Mon Oncle d'Amérique, ce vidéogramme aborde les notions fondamentales de l'esthétique du montage au cinéma. (Malheureusement épuisé aujourd'hui, cet ouvrage peut être emprunté dans les médiathèques des CDDP).
- **Apprendre à lire les images en mouvement** avec "Les pinces à linge", un court métrage de Joël Brisse, coproduction Sauve qui peut le court métrage, CRDP d'Auvergne, 2000. Ce cédérom, accompagné d'une cassette vidéo du court métrage "Les pinces à linge", permet de découvrir séquence par séquence la structure et l'écriture d'un film.
- **Lectures de films**, un cédérom et un DVD vidéo, Collection Maîtrise des langages, CRDP de Grenoble, 2004.
Un outil pour se former à l'étude du cinéma et pour préparer ses cours à partir de deux courts métrages libres de droits pour une utilisation dans un cadre pédagogique "Ayrton la bête" et "Maman, regarde" .
- **Le cinéma à l'école**. Une cassette vidéo 30 min. Trois études de cas sur trois niveaux : primaire/maternelle, collège et lycée. Aller au cinéma et travailler autour du film :écrire un scénario, produire des images et des sons. Collection Démarches et Pédagogie. CRDP Nord-Pas de Calais 2002.
- **De l'école au collège, le cinématographe, c'est pas l'Himalaya !** Une cassette vidéo 20 min. Rencontre entre élèves, à partir du film « Himalaya l'enfance d'un chef ». Comment aborder une éducation au cinéma.
- **Textes et Documents pour la Classes TDC** La naissance du cinéma. N°696 Mai 1995 L'entreprise-cinéma. N°723 Novembre 1996 Le cinéma d'animation. N°834 Avril 2002
- **Petit à petit le cinéma**, Un DVD 179 min compilant des films courts et des séquences de films longs. Concerne les tous petits de maternelle jusqu'aux grands des écoles d'art. Coll Eden Cinéma CNDP 2002
- **Des premiers pas au premier clap**, Une cassette vidéo de 15min conçue sous forme de conte relate l'invention du cinéma CRDP Lyon 1995
- **Le cinéma d'animation**, 2 DVD contenant 30 films (en intégralité ou en extrait), des bonus pédagogiques, des jeux, un portfolio. Coll. Eden Cinéma CNDP 2005