

COLLÈGE AU CINÉMA


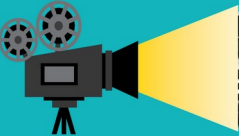
2022-2023

Formation


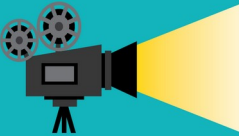
mardi 08 novembre / mercredi 09 novembre

**COLLÈGE AU CINÉMA
EN VENDEE**
ANNÉE 2022-2023


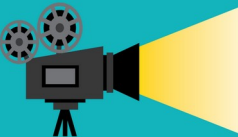
SÉLECTION 6E / 5E :



LES TEMPS MODERNES, CHARLES CHAPLIN, 1936



LE GARÇON ET LE MONDE, ALÉ ABREU, 2013




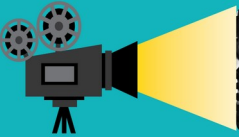
BILLY ELLIOT, STEPHEN DALDRY, 2000

EN PARTENARIAT
AVEC
LE CONCORDE


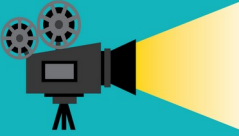
ET 15 SALLES
VENDEENNES

**COLLÈGE AU CINÉMA
EN VENDEE**
ANNÉE 2022-2023


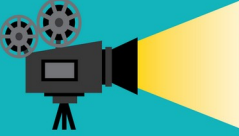
SÉLECTION 4E / 3E :



LES TEMPS MODERNES, CHARLES CHAPLIN, 1936



LE TABLEAU, J.-F. LAGUIONIE, 2011



JEUNE JULIETTE, ANNE ÉMOND, 2000

EN PARTENARIAT
AVEC
LE CONCORDE

ET 15 SALLES
VENDEENNES



Qu'est-ce que l'éducation artistique et culturelle ?

L'éducation artistique et culturelle (EAC) consiste à mettre l'élève en contact avec les œuvres, les artistes, les scientifiques ou les experts. C'est avant tout une démarche éducative qui engage l'élève dans un projet partagé et une expérience personnelle, alliant sensibilité et intellect, pour mieux comprendre le monde qui l'entoure et agir en citoyen éclairé.

Une démarche qui repose sur trois piliers

Un projet d'éducation artistique et culturelle combine trois champs d'action indissociables, visant à engager l'élève dans les démarches suivantes : Rencontrer, Fréquenter/Pratiquer/Connaître, S'approprier.



Les Temps Modernes, Charles Chaplin, 1936

6^e / 5^e - 4^e / 3^e

Le parcours peut être réalisé dans son intégralité avec différentes classes ou de manière fractionnée ; chaque activité n'est pas la continuité directe de la précédente. Il y a pourtant une progression de la 6^e à la 3^e : animation d'image, le cinéma muet, le choix du cadrage et enfin la sonorisation des images animées.

6e: réaliser une illusion d'optique

Ces illusions d'optique sont souvent appelées le pré-cinéma. Les élèves découvrent l'animation d'images et le principe de la persistance rétinienne.

5e: imaginer une scène burlesque

Le gag est une véritable ponctuation pour Charles Chaplin. Il apparaît de manière ponctuelle et répétitive. Après avoir visionné quelques gags, les élèves vont écrire un mini scénario puis vont filmer leur gag.

4e: identifier l'échelle des plans et le cadrage

Le cadrage doit faire l'objet d'un véritable choix comme on le voit dans les *Temps Modernes* ; rien n'est cadré par hasard. Le plan rapproché de la femme aux boutons en forme de boulon le prouve. Les élèves sont initiés aux différents plans et angles de caméra.

3e : sonoriser un extrait de film

Le parlant apparaît en 1927 avec *Le chanteur de jazz*. Charles Chaplin va résister et utiliser le son mais d'une manière habile et originale. Pour le reste, tout est à inventer. Les élèves vont imaginer les différents sons d'un court extrait.

Le Garçon et le monde, Alê Abreu, 2013

6^e / 5^e

La représentation de la figure humaine avec des formes simples dans le film permet d'engager un travail de création avec les élèves. Ceux-ci ne sont pas obnubilés par la ressemblance avec le réel. Le personnage ne rencontre que des doubles de lui-même. Il traverse le film dans la plus grande solitude. Il ne rencontre donc personne. Nous allons essayer d'imaginer une rencontre. Cette rencontre peut se faire avec un personnage féminin ou avec un personnage masculin, ami(e) ou ennemi(e). Elle peut se faire en ville, en pleine nature ou dans le monde du travail.

Le Tableau, Jean-François Laguionie, 2011

4^e / 3^e

Dans le film, des tableaux de peintre connus apparaissent ou sont suggérés. Ils participent à la création d'une nouvelle œuvre. À partir d'un tableau connu, les élèves vont imaginer une histoire entre les personnages du tableau pour créer leur propre œuvre. Ils vont donc (re)créer chaque personnage et lui donner une personnalité, une expression,...

Les Temps Modernes, Charlie Chaplin, 1936**6e****Présentation rapide**

Chaplin a réalisé de très grands films dont *les Temps Modernes*. Avant lui, de nombreuses innovations ont permis l'émergence du cinéma. Cette activité s'inscrit dans ce qui est appelé le pré-cinéma. Elle peut être réalisée avant ou après le visionnage des *Temps Modernes*.

Durée de l'activité

L'activité est modulable en 1 ou 2 heures selon le temps pouvant lui être consacré.

Objectifs

- Découverte de l'animation
- Compréhension de la notion de persistance rétinienne
- Approche pratique de cette technique à travers la réalisation d'une illusion d'optique

Lieu

Salle de classe

Classes concernées

Collège, 6e

Disciplines pouvant être impliquées

Français/ Arts plastiques/
Mathématiques

Objectifs transversaux

- Être capable de travailler en groupe et de se partager les tâches
- Parcours d'éducation artistique et culturelle :
 - Fréquenter une œuvre
 - Pratiquer : Mettre en œuvre un processus de création
 - S'approprier : Utiliser un vocabulaire approprié à chaque domaine artistique

Objectif disciplinaire

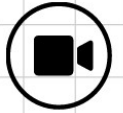
(programme cycle 3)

- S'engager dans un projet de création et publication sur papier

Support

Papier

COLLÈGE AU CINÉMA



Atelier de pratique

Le thaumatrope

Inventé par l'astronome John Hershel, commercialisé par l'Anglais John Ayrton Paris en 1825, le thaumatrope est un jouet basé sur un principe visuel qui se nomme la « persistance rétinienne ». Notre œil « imprime » une image fixe déjà vue et la superpose avec une image fixe vue immédiatement après : notre esprit mélange les deux images, il n'en perçoit qu'une seule.

Matériel

- Les deux dessins de Charlot
- une paire de ciseaux
- Un stylo
- une agrafeuse
- des élastiques fins ou de la ficelle

Objectifs

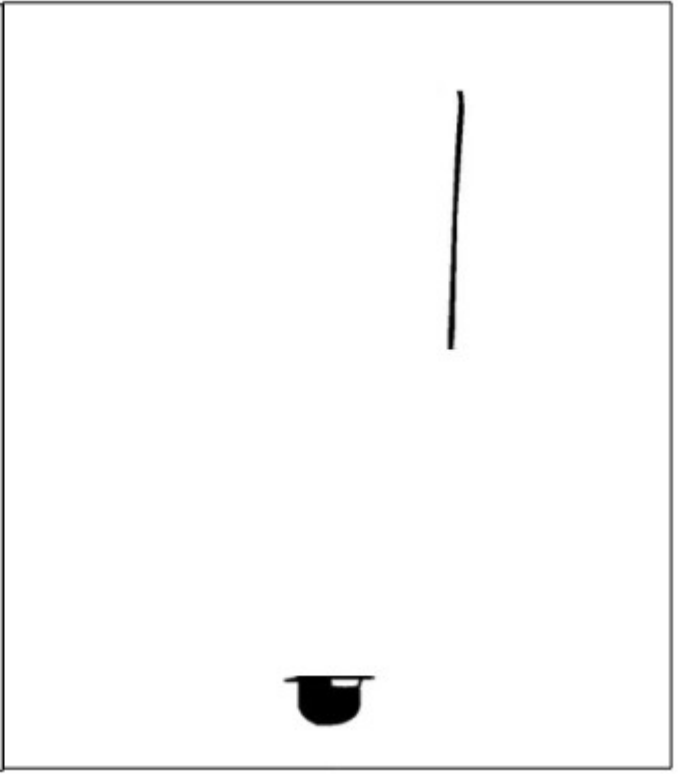
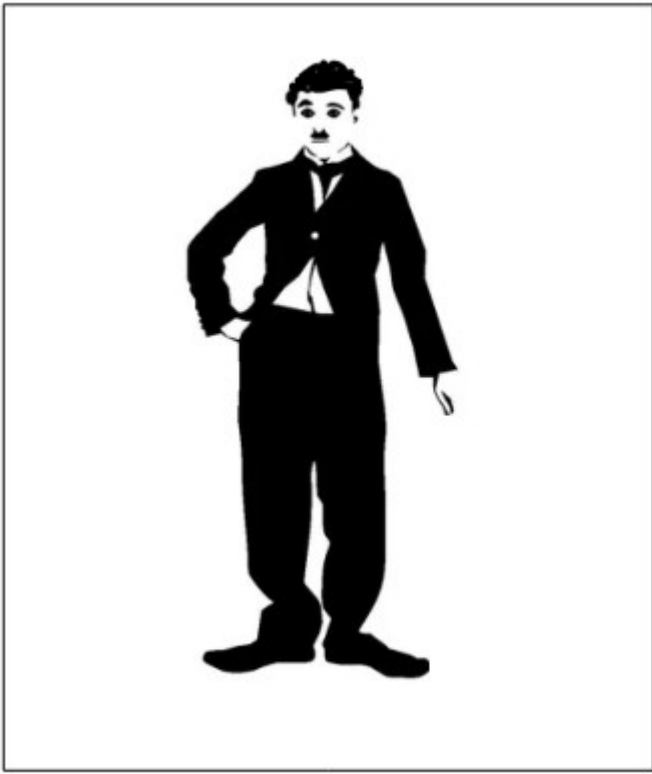
- Comprendre le principe de la persistance rétinienne
- Réaliser une illusion d'optique

Activités:

- Découper les deux vignettes.
- Coller dos à dos (l'une des vignettes doit être à l'envers).
- percer deux trous de chaque côté.
- Couper l'élastique en deux.
- Insérer chaque partie dans un trou et faire un nœud. Faire un nœud au bout de chaque partie.
- Tirer doucement sur les élastiques et souffler sur les images.

Le plus célèbre thaumatrope est l'oiseau en cage :





COLLÈGE AU CINÉMA



Atelier de pratique

Le folioscope

Le principe du folioscope repose sur celui d'un livre qu'on feuillette avec le pouce. À chaque page, on trouve un dessin légèrement différent du précédent. Les images se succèdent au rythme du doigt sur le carnet et l'animation se crée petit à petit. À la fin du livre, le mouvement se termine.

Puisqu'il s'agit d'un seul mouvement, et non d'un mouvement cyclique (comme pour le zootrope ou le phénakistiscope), on peut improviser les dessins au fur et à mesure et on n'est limité que par le nombre de pages.

Ainsi, avec trois planches de Charlot, on peut réaliser trois tours de canne.

Matériel

- La planche de dessin de Charlot
- une paire de ciseaux
- un rapporteur
- un stylo/un crayon de bois
- une agrafeuse

Objectifs

- Comprendre le principe de la persistance rétinienne
- Réaliser une illusion d'optique

Activités:

- Dessiner la canne de Charlot sur chaque vignette en changeant sa position à chaque fois. Pour changer la position de la canne, effectuer une rotation dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, d'angle 45° avec pour centre, la main de Charlot.
- Découper chaque vignette.
- Empiler les vignettes etagrafer le côté gauche seulement.
- Feuilletter les vignettes rapidement pour créer l'illusion d'optique.

Calcul de l'angle:

Placer votre rapporteur sur la vignette 2. Tracer un point au crayon de bois à 135° ($180 - 45 = 135^\circ$). Tracer une droite qui passe par ce point et la main de Charlot.

Au stylo, en partant de la main de Charlot, tracer la canne (longueur : 2.5 cm).

Renouveler la procédure pour chaque vignette.

Pour la deuxième colonne, mettre le rapporteur dans l'autre sens.



1ère séance (1h) :

- Présentation du projet.
- Rappel sur le film et sur le réalisateur.
- Constitution des groupes (2 ou 3 élèves)
- Distribution des documents et explication des deux principes
- Réalisation des illusions d'optique

2ème séance (1h) :

- Bilan de la première séance
- Réalisation d'illusions d'optique imaginées par les élèves

Les Temps Modernes, Charlie Chaplin, 1936**5e****Présentation rapide**

Avec *Les Temps modernes*, Chaplin signe en 1936 son premier film parlant. Pour autant la mécanique du gag fonctionne toujours aussi brillamment sans l'aide du son. Cette activité peut être réalisée avant ou après le visionnage des *Temps Modernes*.

Durée de l'activité

L'activité est modulable en 4 ou 5 heures selon le temps pouvant lui être consacré.

Objectifs

- Comprendre les mécanismes du burlesque
- Imaginer un scénario
- Réaliser un petit film burlesque

Lieu

Salle de classe

Classes concernées

Collège, 5e

Disciplines pouvant être impliquées

Français/ Éducation musicale / Arts plastique

Objectifs transversaux

- Mener à bien une production artistique dans le cadre d'un projet collectif
- Être capable de travailler en groupe et de se partager les tâches
- Parcours d'éducation artistique et culturelle:

- Fréquenter une œuvre
- Pratiquer : Mettre en œuvre un processus de création
- S'approprier : Utiliser un vocabulaire approprié à chaque domaine artistique

Objectifs disciplinaires

Français (programme cycle 4)

- Adopter des stratégies et des procédures d'écriture efficaces

Arts plastiques (programme cycle 4)

- Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.

- Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.

Éducation musicale (programme cycle 4)

- Respecter les sources et les droits d'auteur et l'utilisation de sons libres de droit.

- Réaliser des projets musicaux d'interprétation ou de création

Support

papier et numérique

COLLÈGE AU CINÉMA



Atelier de pratique

Le cinéma burlesque

Dès les origines du cinéma, le burlesque (mot issu de l'italien burlesco, dérivé de burla qui signifie « farce, plaisanterie ») s'impose comme genre à part entière. Il s'articule autour du corps considéré comme vecteur d'accidents comiques, que ce soit sur le mode du conflit (les fameuses batailles de tartes à la crème), de l'accident (la chute, gag basique du burlesque) et plus généralement de la confrontation, aussi agile que maladroite, à des obstacles divers et variés. Le tout dans une certaine démesure, sur un mode visuel et fortement spectaculaire.

Matériel

- un ordinateur pour le visionnage et le montage
- un smartphone ou une tablette
- le support papier pour le story board

Objectifs

- Comprendre le principe du gag
- Imaginer un gag et le filmer

Activités:

- Visionner le court métrage de Charlot
- Lister les gags
- Choisir une idée de gag ou en inventer un
- Rédiger le scénario et le story board
- Répéter la scène
- Filmer le gag
- Monter et sonoriser le film

Le premier gag de l'histoire du cinéma est celui de l'arroseur arrosé des frères Lumière (1895).



1ère séance (1h) : identifier

- Présentation du projet.
- Rappel sur le film et sur le réalisateur.
- Visionnage d'un film burlesque de Charles Chaplin
- Identification des gags par groupes ou en classe entière

Charlot s'évade (The adventurer), Charlie Chaplin, USA, 1917, noir et blanc, 25 min.

(55) Charlie Chaplin s'évade 1917 - YouTube

Par exemple, dans *Charlot s'évade* :

- *Charlot sort sa tête à côté du canon de fusil*
- *Le gendarme tombe dans le trou*
- *Charlot essaie de monter sur la falaise*
- *Charlot se fait surprendre*
- *Le gendarme qui tombe*
- *Les coups de pied aux fesses*
- *Les acrobaties et chutes*
- *Charlot trébuche sur la pierre*
- *L'homme qui se déshabille dans la barque*
- *Charlot sauve la plus jolie fille*
- *Charlot fume la pipe dans l'eau*
- *Charlot tire l'homme par la barbe*
- *L'oreiller*
- *Chute de l'homme à l'eau*
- *Le pyjama à rayures+ le lit à barreaux//prison*
- *Charlot renverse la bouteille dans son dos*
- *Il brûle l'homme avec son cigare*
- *Série de coups de pied aux fesses//musique,piano*
- *Gendarme cache dans le placard*
- *Coup de fusil // bouchon*
- *Boule de glace dans le pantalon, dans la robe*
- *Charlot cache sous l'abat-jour*

2ème séance (1h) : écrire

- Répartition des élèves en groupes : 4 à 5 élèves
- Trouver l'idée. Les élèves racontent en quelques phrases ce qui va se passer : le synopsis respecte le schéma narratif. Pour cela, ils peuvent reprendre l'idée d'un gag de Charlot ou inventer un autre gag.
- Écrire le scénario. Les élèves élaborent le story-board ou scénarimage avec le document papier.
- Préparer le tournage. Avant tout tournage, les élèves doivent bien définir :
 - les éléments du film : lieux (repérages) et décors, costumes et accessoires, acteurs ;
 - la répartition des rôles au sein de l'équipe : cadreur, metteur en scène, acteurs.

3ème séance (1h) : tourner

- Réaliser le tournage. Pour faciliter le montage, on pourra tourner le film en une seule séquence. On pourra aussi tourner la séquence en plusieurs plans.

4ème séance (1h) : monter

Quels que soient les logiciels utilisés, le montage numérique procède des mêmes étapes incontournables :

- Import : importer les éléments vidéo/photos (rushes, photos sous forme de fichiers), importer les éléments sonores (bruitage, musique sous forme de fichiers);
- Montage-ajouter les rushes choisis chronologiquement sur la timeline pour constituer son montage,-couper, ajuster pour ne conserver que les passages retenus ;
- Effets-appliquer si nécessaire des effets sur les plans du film (aspect, couleur...) ;
- Transitions-appliquer si nécessaires des transitions entre les plans du film (fondu enchaîné, etc.) ;
- Sons-ajouter des éléments sonores supplémentaires (musique de fond, bruitages), régler le volume de chaque élément sonore ;

Quelques banques de sons libres de droit:

La Sonothèque : <https://lasonotheque.org/>

Au bout du fil : <https://www.auboutdufil.com>

- Titrages-ajouter le générique de début, de fin et les titrages intermédiaires ;
- Export-créer le fichier film définitif qui servira pour la diffusion

5ème séance (30 minutes) : Bilan

Visionnage des productions des élèves et bilan de l'activité avec les élèves.

Atelier cinéma burlesque

Mon groupe :

Gag choisi ou inventé :

Le synopsis :
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Titre :

Groupe :

Croquis

1

2

3

4

Cadrage/ mvt

Bruitage/
Musique

Croquis

5

6

7

8

Cadrage/ mvt

Bruitage/
Musique

Les Temps Modernes, Charlie Chaplin, 1936

4e

Présentation rapide

Avec *Les Temps modernes*, Chaplin utilise l'ensemble de l'échelle des plans et les différents angles de vue. C'est l'occasion pour les élèves de se familiariser avec un vocabulaire spécifique, d'identifier les différents et d'en analyser les différents effets.

Durée de l'activité

L'activité est modulable en 1 ou 2 heures selon le temps pouvant lui être consacré.

Objectifs

- Découverte de l'échelle des plans
- Découverte des angles de prise de vue
- Approche pratique de ces techniques à travers un travail sur papier

Lieu

Salle de classe

Classes concernées

Collège, 4e

Disciplines pouvant être impliquées

Français/ arts plastiques

Objectifs transversaux

- Être capable de travailler en groupe et de se partager les tâches

- Parcours d'éducation artistique et culturelle :

- Fréquenter une œuvre
- Pratiquer : Mettre en œuvre un processus de création
- S'approprier : Utiliser un vocabulaire approprié à chaque domaine artistique

Objectifs disciplinaires

Français (programme cycle 4)

- Participer de façon constructive à des échanges oraux
- Développer des méthodes d'analyse spécifiques pour l'image fixe ou mobile
- Enrichir le lexique

Arts plastiques (programme cycle 4)

- Proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une œuvre.

Support

Papier

COLLÈGE AU CINÉMA



atelier de pratique

Les plans cinématographiques et les angles de vue

En fonction de la distance entre la caméra et le sujet filmé, celui-ci est plus ou moins «gros», c'est-à-dire occupe une plus ou moins grande partie du champ. Du plan d'ensemble au très gros plan, on définit ainsi une échelle des grosseurs de plan, d'abord fixée en fonction de la mesure humaine.

L'angle de prise de vue désigne l'inclinaison de l'objectif de la caméra par rapport au sujet filmé. Si l'objectif est à l'horizontale, l'angle est dit « normal ». S'il est incliné vers le bas, c'est une plongée ; vers le haut, une contre-plongée. D'autre part, si le cadre est penché vers la droite ou la gauche à la prise de vue, on obtient un plan oblique ou incliné. Le choix d'un angle de prise de vue produit des effets de sens variables.

Matériel

- le polycopié à découper
- une paire de ciseaux
- de la colle

Objectifs

- identifier les différents cadrages et angles
- comprendre leur rôle

Activités

Pour les plans cinématographiques:

- Découper les sept plans, les noms des plans, leur définition puis leur rôle.
- Remplacez sous chaque plan, son nom, sa définition et son rôle
- Collez les différents éléments

Pour les angles de vue:

- Découper les trois plans, les noms des angles, leur définition puis leur rôle.
- Remplacez sous chaque plan, le nom de l'angle, sa définition et son rôle
- Collez les différents éléments

Le gros plan:



Le plan oblique:

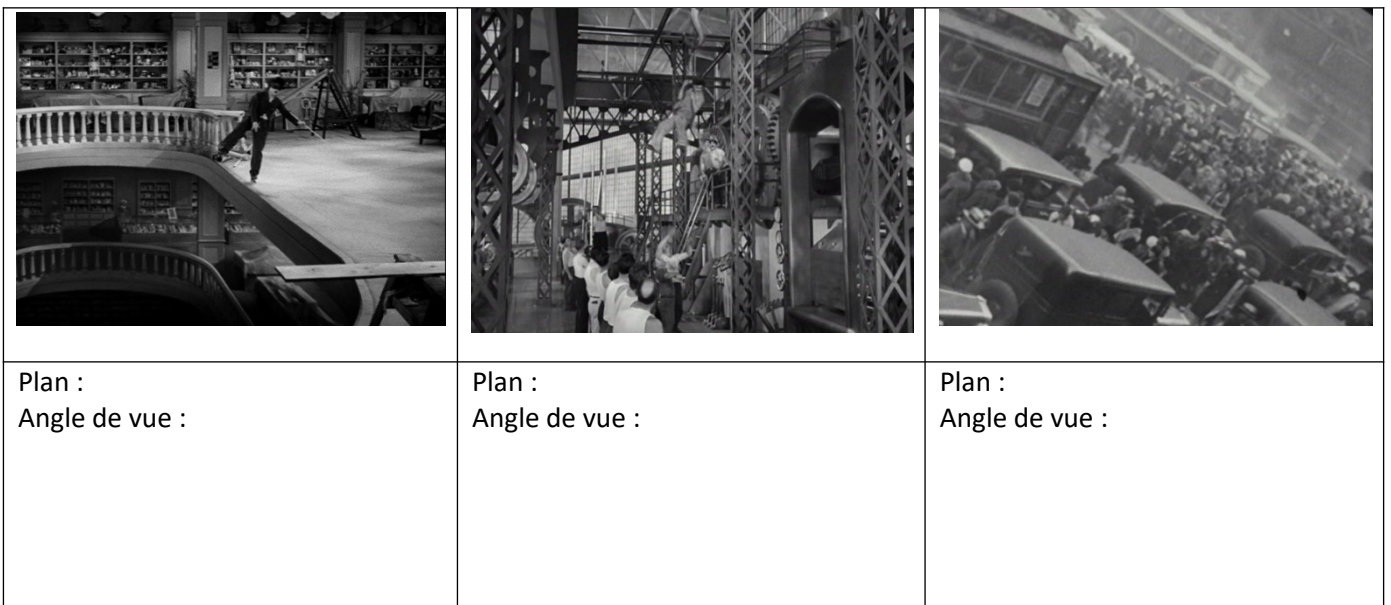


Les plans cinématographiques (version 1 : plus longue)

- 1- Replacer le vocabulaire des plans et angles de vue : *plan rapproché, plan américain, insert (très gros plan), gros plan, plan général, plan moyen, plan demi-ensemble*
- 2- Définir le **plan** (ce qui apparaît dans le champ de la caméra) **puis le rôle des plans** (pourquoi il est utilisé)



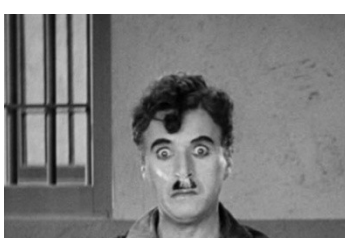
Les angles de vue : *contre-plongée, plan oblique, plongée*



Les plans cinématographiques (version 2)

Découpez en suivant les pointillés et remplacez au-dessous de chaque image **le nom du plan**,
la définition du plan (ce qui apparaît dans le champ de la caméra), **puis le rôle des plans** (pourquoi il est utilisé)

Plan rapproché	<i>On voit la totalité du décor. (Un plan d'ensemble, plus serré, montre un bâtiment.)</i>	<i>Pour situer le lieu dans lequel se déroule l'action (forêt, montagnes, ville..)</i>
Plan américain	<i>L'action du personnage dans le décor.</i>	<i>Pour situer le personnage, son action dans le décor.</i>
Insert	<i>Le personnage des pieds à la tête.</i>	<i>Pour voir le personnage entièrement (habits, gestes, attitude..)</i>
Gros plan	<i>Le personnage à mi-cuisse (comme dans les westerns afin de voir le revolver sur la cuisse.)</i>	<i>Pour les dialogues (entre plusieurs personnages.)</i>
Plan général (ou Plan d'ensemble)	<i>Plan taille ou plan poitrine.</i>	<i>Pour voir le personnage de plus près, avoir des gestes et ses réactions.</i>
Plan moyen	<i>On voit surtout la tête du personnage.</i>	<i>Pour connaître les sentiments, les émotions.</i>
Plan demi-ensemble	<i>On voit un détail d'un corps, un objet.</i>	<i>Pour insister sur un élément essentiel à la scène.</i>



Même activité avec les angles de vue : Remplacez le vocabulaire des angles de vue



Plan demi-ensemble



Plan demi-ensemble



Plan demi-ensemble

Contre-plongée	<i>Scène filmée de bas en haut.</i>	<i>Pour souligner la hauteur d'un personnage, pour insister sur la domination d'un personnage.</i>
Plongée	<i>Scène filmée de haut en bas.</i>	<i>Pour souligner le risque d'un personnage, pour insister sur la soumission d'un personnage.</i>
Plan oblique	<i>Plan filmé avec la caméra penchée.</i>	<i>Pour exprimer l'idée de grande perturbation, de grandes difficultés, de chaos.</i>

Les plans cinématographiques (Version 3 : activité plus simple, plus rapide)

Découpez en suivant les pointillés et remplacez au-dessous de chaque image **le nom du plan**,
la définition du plan (ce qui apparaît dans le champ de la caméra), **puis le rôle des plans** (pourquoi il est utilisé)

<p>Plan rapproché</p> <p>-Plan taille ou plan poitrine.</p> <p>-Pour voir le personnage de plus près, avoir des gestes et ses réactions.</p>	<p>Insert</p> <p>-On voit un détail d'un corps, un objet.</p> <p>-Pour insister sur un élément essentiel à la scène.</p>	<p>Gros plan</p> <p>-On voit surtout la tête du personnage.</p> <p>-Pour connaître les sentiments, les émotions.</p>	<p>Plan général</p> <p>-On voit la totalité du décor. (Un plan d'ensemble, plus serré, montre un bâtiment.)</p> <p>-Pour situer le lieu dans lequel se déroule l'action (forêt, montagnes, ville..)</p>
<p>Plan américain</p> <p>-Le personnage à mi-cuisse (comme dans les westerns afin de voir le revolver sur la cuisse.)</p> <p>-Pour les dialogues (entre plusieurs personnages.)</p>	<p>Plan moyen</p> <p>-Le personnage des pieds à la tête.</p> <p>-Pour voir le personnage entièrement (habits, gestes, attitude..)</p>	<p>Plan demi-ensemble</p> <p>L'action du personnage dans le décor.</p> <p>-Pour situer le personnage, son action dans le décor.</p>	



Même activité avec les angles de vue : Remplacez le vocabulaire des angles de vue



Plan demi-ensemble



Plan demi-ensemble



Plan demi-ensemble

<p>Contre-plongée</p> <p>-Scène filmée de bas en haut.</p> <p>-Pour souligner la hauteur d'un personnage, pour insister sur la domination d'un personnage.</p>	<p>Plan oblique</p> <p>-Plan filmé avec la caméra penchée.</p> <p>-Pour exprimer l'idée de grande perturbation, de grandes difficultés, de chaos.</p>	<p>Plongée</p> <p>- Scène filmée de haut en bas.</p> <p>-Pour souligner le risque d'un personnage, pour insister sur la soumission d'un personnage.</p>
---	--	--

Les plans cinématographiques (Correction)

Apprendre le nom du plan, la définition du plan (ce qui apparaît dans le champ de la caméra),
et le rôle des plans (pourquoi il est utilisé)



Plan général

-On voit la totalité du décor. (Un plan d'ensemble, plus serré, montre un bâtiment.)
-**Pour** situer le lieu dans lequel se déroule l'action (forêt, montagnes, ville..)



Plan demi-ensemble

L'action du personnage dans le décor.
-**Pour** situer le personnage, son action dans le décor.



Plan moyen

-Le personnage des pieds à la tête.
-**Pour** voir le personnage entièrement (habits, gestes, attitude..)



Plan américain

-Le personnage à mi-cuisse (comme dans les westerns afin de voir le revolver sur la cuisse.)
-**Pour** les dialogues (entre plusieurs personnages.)



Plan rapproché

-Plan taille ou plan poitrine.
-**Pour** voir le personnage de plus près, avoir des gestes et ses réactions.



Gros plan

-On voit surtout la tête du personnage.
-**Pour** connaître les sentiments, les émotions.



Insert

-On voit un détail d'un corps, un objet.
-**Pour** insister sur un élément essentiel à la scène.

Apprendre les angles de vue



Plan demi-ensemble

Plongée

- Scène filmée **de haut en bas**.
-**Pour** souligner le risque d'un personnage, pour insister sur la soumission d'un personnage



Plan demi-ensemble

Contre-plongée

-Scène filmée **de bas en haut**.
-**Pour** souligner la hauteur d'un personnage, pour insister sur la domination d'un personnage.



Plan demi-ensemble

Plan oblique

-Plan filmé **avec la caméra penchée**.
-**Pour** exprimer l'idée de grande perturbation, de grandes difficultés, de chaos.

Les Temps Modernes, Charlie Chaplin, 1936**3e****Présentation rapide**

Avec *Les Temps modernes*, Chaplin signe en 1936 son premier film parlant. Pour la première fois, les spectateurs entendent la voix de Charlot et sa célèbre interprétation, proche du charabia, sur l'air de la chanson « Je cherche après Titine ». Souvent à l'origine du comique, la langue, le bruit et la musique occupent une place prépondérante dans ce film. Pourtant, le film n'est pas totalement sonorisé. À partir d'une très courte séquence des *Temps modernes*, les élèves imaginent leur propre bande-son.

Durée de l'activité

L'activité est modulable en 2 ou 4 heures selon le temps pouvant lui être consacré.

Objectifs

- Découverte d'une technique de sonorisation
- Compréhension à travers différentes notions : son in/off/hors-champs, bruit/voix/musique
- Approche pratique de cette technique à travers un travail sur ordinateur

Lieu

Salle multimédia ou salle de classe avec classe mobile

Classes concernées

Collège, 3e

Disciplines pouvant être impliquées

Français/ Éducation musicale

Objectifs transversaux

- Mener à bien une production artistique dans le cadre d'un projet collectif

- Être capable de travailler en groupe et de se partager les tâches
- Parcours d'éducation artistique et culturelle :
 - Fréquenter une œuvre
 - Pratiquer : Mettre en œuvre un processus de création
 - S'approprier : Utiliser un vocabulaire approprié à chaque domaine artistique

Objectifs disciplinaires

Français (programme cycle 4)

- Exploiter les ressources expressives et créatives de la parole
 - Adopter des stratégies et des procédures d'écriture efficaces
- Éducation musicale (programme cycle 4)
- Respecter les sources et les droits d'auteur et l'utilisation de sons libres de droit.
 - Réaliser des projets musicaux d'interprétation ou de création

Support

Cinq extraits du film ayant pour thème les conditions de travail et leurs conséquences

Pré-requis : visionnage du film *Les Temps Modernes*.

COLLÈGE AU CINÉMA



atelier de pratique

La sonorisation d'un extrait

Le cinéma est né muet, mais très tôt on a tenté de le faire parler et il est aujourd'hui pleinement audio-visuel. Le cinéma parlant est apparu en 1927 avec le Chanteur de jazz. Pourquoi parler ? Pour sauver le monde, nous dit Chaplin dans le discours enflammé du barbier juif à la fin du Dictateur. Sauf que Chaplin lui-même a longtemps refusé de faire parler ses personnages. Dans les Temps Modernes, il utilise le son mais d'une manière habile et sournoise. Les voix et les sons sont toujours durs, froids et inhumains pour mieux dénoncer.

Essayons de redonner la parole aux personnages en sonorisant un extrait.

Matériel

- un ordinateur

Objectifs

- identifier les différentes sources du son
- sonoriser un extrait de film

Activités

- Visionnage de la scène
- Analyse de la scène
- Improvisation sur le film qui défile.
- Échange
- Écriture de la bande son
- Enregistrement des dialogues et des sons
- Réalisation du montage vidéo

Les bruits émis par les brachiosaures dans Jurassic Park étaient une combinaison de sons émis par une baleine et un âne.

Et le son utilisé pour les vélociraptors est en fait un enregistrement de deux tortues en plein accouplement.

Il fallait y penser...



1ère séance (1h) :

- Présentation du projet.
- Rappel sur le film et sur le réalisateur.
- Constitution des groupes (2 ou 3 élèves dans chaque)
- Attribution d'un court extrait du film (1-2 minutes environ) à chaque groupe.
- Visionnage de la scène sur ordinateur sans prise de note.
- Analyse de la scène : description des différents plans (les personnages, leurs actions et leurs émotions, les objets) et du minutage + choix de la sonorisation (bruitages, musiques, dialogues).
- Avec la voix, les élèves tentent d'improviser sur le film qui défile. Ils essayent de produire des sons correspondants aux éléments observés pendant le visionnement.
- Un temps d'échange entre les élèves suit cette improvisation : éléments qui ont été sonorisés, sons produits, réussites, tri des sons les plus adéquats, sons à améliorer, éléments qui n'ont pas été sonorisés, rôle de chacun.
- Les élèves complètent la fiche de sonorisation.
- Ils reprennent la sonorisation de l'extrait avec la voix, en prenant en compte les échanges et les choix réalisés.

2ème séance (1h) : Oral ou enregistrement des dialogues et montage vidéo

Deux choix sont possibles :

- Passage à l'oral devant la classe pour que chaque groupe présente son travail.
- a) Enregistrement des dialogues à l'aide d'un enregistreur vocal (mp3 ou directement sur Audacity)
- b) Réalisation du montage vidéo via le logiciel Openshot.

3ème séance (1h) (facultative): Choix des sons et des musiques

- Présentation de quelques banques de sons libres de droit.

La Sonothèque : <https://lasonotheque.org/>

Au bout du fil : <https://www.auboutdufil.com>

- Choix des sons et des musiques libres de droit parmi ces banques de sons.

4ème séance (20 minutes) : Bilan

Visionnage des productions des élèves et bilan de l'activité avec les élèves.

Atelier sonorisation

Mon groupe:

Analyse d'une scène de film

Titre du film :

Nom du réalisateur :

Année de sortie :

Résumé de la scène :

La bande son :

De quoi doit-elle être composée : bruitages, bruits naturels, musique, chants, paroles, cris, silence ?

Le son va-t-il crescendo (en montant) ? decrescendo (en descendant) ? Quelle atmosphère (dramatique, inquiétante, romantique, joyeuse,...) le son va-t-il créer ?

[illegible]

Fiche de sonorisation

Minutage	Origine	Voix	Bruit	Musique

Présentation rapide

La représentation de la figure humaine avec des formes simples dans le film permet d'engager un travail de création avec les élèves. Ceux-ci ne sont pas obnubilés par la ressemblance avec le réel. Dans le film, le personnage ne rencontre que des doubles de lui-même. Il traverse le film dans la plus grande solitude. Il ne rencontre donc personne. Nous allons essayer d'imaginer une rencontre.

Cette rencontre peut se faire avec un personnage féminin ou avec un personnage masculin, ami(e) ou ennemi(e). Elle peut se faire en ville, en pleine nature ou dans le monde du travail.

Durée de l'activité

L'activité est modulable en 4 ou 6 heures selon le temps pouvant lui être consacré.

- Pratiquer : Mettre en œuvre un processus de création
- S'approprier : Utiliser un vocabulaire approprié à chaque domaine artistique

Objectifs

- Découverte de l'animation
- Approche pratique de cette technique à travers la réalisation d'un film d'animation façon kamashibai

Lieu

Salle de classe

Classes concernées

Collège, 6e/5e

Disciplines pouvant être impliquées

Français/ Arts plastiques/ Éducation musicale

Objectifs transversaux

- Être capable de travailler en groupe et de se partager les tâches
- Parcours d'éducation artistique et culturelle:
 - Fréquenter une œuvre

Objectifs disciplinaires

Français (programme cycle 4)

- Exploiter les ressources expressives et créatives de la parole
- Adopter des stratégies et des procédures d'écriture efficaces

Éducation musicale (programme cycle 4)

- Respecter les sources et les droits d'auteur et l'utilisation de sons libres de droit.
 - Réaliser des projets musicaux d'interprétation ou de création
- Arts plastiques
- S'engager dans un projet de création

Support

Papier, numérique

COLLÈGE AU CINÉMA



Atelier de pratique

Le cinéma d'animation

L'animation est à l'origine du cinéma. Animer, c'est en effet donner l'illusion du mouvement à partir d'une suite d'images fixes. On décompose un mouvement en une série de dessins qu'on projette ensuite tellement vite que l'œil ne perçoit pas séparément chaque phase du mouvement, mais un mouvement continu.

Au fond, tous les films sont donc des films d'animation. Les Frères Lumière et leurs successeurs ont laissé tourner la caméra, mais quelques artistes patients ont continué de fabriquer leurs films image par image, avec diverses matières premières : papier, poupées, peinture, pâte à modeler... jusqu'aux pixels des PC.

Matériel

- un ordinateur pour le montage
- un smartphone ou une tablette pour tourner
- le support papier pour le story board

Objectifs

- Comprendre le principe du cinéma d'animation
- réaliser un petit film d'animation

Activités:

- Choisir un décor et imaginer une rencontre
- réaliser le story board
- Dessiner les personnages sur les décors
- Tourner: filmer chaque plan avec prise de son directe des dialogues
- Monter et sonoriser le film

En avril 1906, le premier dessin animé sur support argentique de l'histoire du cinéma est l'œuvre de James Stuart Blackton, l'un des fondateurs de la Vitagraph Company : Humorous Phases of Funny Faces (Phases amusantes de figures rigolotes). Le film dure 3 minutes, Blackton le qualifie de lightning sketch (sketch éclair). Le dessin est tracé en blanc à la craie sur un tableau noir.



1ère séance (1h) :

- Présentation du projet.
- Rappel sur le film et sur le réalisateur.
- Constitution des groupes (4 ou 5 élèves dans chaque groupe)
- Trouver l'idée. À partir d'une image du film, les élèves racontent en quelques phrases ce qui va se passer : respecte le schéma narratif.

Liste des images : - Le manque du père (se confier à un.e ami.e) ;
 - La plantation de coton (parler avec un cueilleur) ;
 - la filature (parler avec un ouvrier) ;
 - la décharge sordide (parler avec un.e enfant)

Cacu rencontre soit un enfant, soit un adulte.

- Écrire le scénario. Les élèves élaborent le story-board ou scénarimage avec le document papier. Ils varient les plans et imaginent les dialogues.

2ème séance (1h) : dessiner

- Réaliser les dessins. Les élèves représentent les deux personnages sur les décors. Chaque dessin est repéré grâce aux marque-pages.

3ème séance (1h) : tourner

- Réaliser le tournage. Pour faciliter le montage, on pourra tourner le film en une seule séquence avec enregistrement des voix en direct. On pourra aussi tourner la séquence en plusieurs plans, un pour chaque dessin, avec prise de sons directe.
 - Positionner tous les dessins dans l'ordre dans le butai (le butai est une sorte de petit théâtre de bois japonais, dans lequel on insère des histoires sur feuilles cartonnées, les kamishibai).
- Un élève s'occupe de retirer les dessins au bon moment. Un autre s'occupe du cadrage. Deux autres font le doublage voix.

4ème séance (1h) : monter

Quels que soient les logiciels utilisés, le montage numérique procède des mêmes étapes incontournables :

- Import : importer les éléments vidéo/photos (rushes, photos sous forme de fichiers), importer les éléments sonores (bruitage, musique sous forme de fichiers);
- Montage-ajouter les rushes choisis chronologiquement sur la timeline pour constituer son montage,-couper, ajuster pour ne conserver que les passages retenus ;
- Effets-appliquer si nécessaire des effets sur les plans du film (aspect, couleur...) ;
- Transitions-appliquer si nécessaires des transitions entre les plans du film ;
- Sons-ajouter des éléments sonores supplémentaires (musique de fond, bruitages), régler le volume de chaque élément sonore ;

Quelques banques de sons libres de droit:

La Sonothèque : <https://lasonotheque.org/>

Au bout du fil : <https://www.auboutdufil.com>

- Titrages-ajouter le générique de début, de fin et les titrages intermédiaires ;
- Export-créer le fichier film définitif qui servira pour la diffusion

5ème séance (30 minutes) : Bilan

Visionnage des productions des élèves et bilan de l'activité avec les élèves.

Atelier cinéma d'animation

Mon groupe:

Décor choisi :

Le synopsis

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Titre : la rencontre

Groupe :

Croquis

1

2

3

4

Cadrage/ mvt

Bruitage/
Musique

Dialogues

Croquis

5

6

7

8

Cadrage/ mvt

Bruitage/
Musique

Dialogues

Le Tableau, Jean-François Laguionie, 2011**4e/3e****Présentation rapide**

Les arts se nourrissent les uns des autres. Dans le film, plusieurs tableaux célèbres ont inspirés le réalisateur. Ainsi ces tableaux prennent vie. Ce procédé avait déjà été utilisé précédemment notamment par d'Edgar Allan Poe dans sa nouvelle, *La Cafetière*. C'est l'occasion pour les élèves de partir d'un tableau et de donner vie aux personnages sur fond d'amours impossibles ou de luttes des classes.

Durée de l'activité

L'activité est modulable en 4 ou 6 heures selon le temps pouvant lui être consacré.

Objectifs

- Découverte de l'animation
- Approche pratique de cette technique à travers la réalisation d'un film

Lieu

Salle de classe

Classes concernées

Collège, 4e/3e

Disciplines pouvant être impliquées

Français/ Arts plastiques/ Éducation musicale

Objectifs transversaux

- Être capable de travailler en groupe et de se partager les tâches
- Parcours d'éducation artistique et culturelle:
 - Fréquenter une œuvre

- Pratiquer : Mettre en œuvre un processus de création
- S'approprier : Utiliser un vocabulaire approprié à chaque domaine artistique

Objectifs disciplinaires

Français (programme cycle 4)

- Exploiter les ressources expressives et créatives de la parole
 - Adopter des stratégies et des procédures d'écriture efficaces
- Éducation musicale (programme cycle 4)
- Respecter les sources et les droits d'auteur et l'utilisation de sons libres de droit.
 - Réaliser des projets musicaux d'interprétation ou de création
- Arts plastiques
- S'engager dans un projet de création

Support

Papier, numérique

COLLÈGE AU CINÉMA



Atelier de pratique

Le cinéma

Le cinéma est un art du spectacle. En français, il est désigné comme le « septième art », d'après l'expression du critique Ricciotto Canudo dans les années 1920. Celui-ci lorgnait souvent sur les six autres. En fait, les arts se nourrissent les uns des autres. Dans le film, plusieurs tableaux célèbres ont inspirés le réalisateur. Ainsi ces tableaux prennent vie. Ce procédé avait déjà été utilisé précédemment notamment par d'Edgar Allan Poe dans sa nouvelle, La Cafetière. C'est l'occasion, à partir d'un tableau, donner vie aux personnages sur fond d'amours impossibles ou de luttes des classes.

Matériel

- un ordinateur pour le montage
- un smartphone ou une tablette pour tourner
- le support papier pour le story board

Objectifs

- réaliser un petit film

Activités:

- Choisir un tableau et imaginer le thème de la conversation
- réaliser le story board
- Répéter la scène
- Tourner: filmer avec prise de son directe des dialogues
- Monter et sonoriser le film

Le visage de Claire fait référence dans ses traits allongés aux portraits féminins de Modigliani, notamment Yeux bleus (Portrait de Madame Jeanne Hébuterne), 1917.

Le 22 janvier 1920, Modigliani est emmené inconscient à l'Hôpital de la Charité et y meurt deux jours plus tard d'une méningite tuberculeuse sans avoir repris connaissance.

Le 26 janvier, apprenant la nouvelle, Jeanne Hébuterne, sa dernière compagne, âgée de 20 ans et enceinte de huit mois se jette du cinquième étage de l'immeuble de ses parents.



1ère séance (1h) :

- Présentation du projet.
- Rappel sur le film et sur le réalisateur.
- Constitution des groupes (4 ou 5 élèves dans chaque)
- Choix du tableau :

Le visage de Claire fait référence dans ses traits allongées aux portraits féminins de Modigliani, notamment *Yeux bleus (Portrait de Madame Jeanne Hébuterne)* 1917 .

Tableau supplémentaire : **Modigliani, Jacques et Berthe Lipchitz, 1916**

La forêt rappelle le tableau de **Gutave Klimt, L'arbre de vie de 1909**

Garance pose comme une Odalisque qui évoque celles d'Henri Matisse.

Tableau supplémentaire : **Henri Matisse, Paravent mauresque, 1921**

L'autoportrait renvoie à l'art de Paul Cézanne

Tableau supplémentaire : **Paul Cézanne, Les Joueurs de cartes, 1892**

- Trouver l'idée à partir du tableau. Les élèves racontent en quelques phrases ce qui va se passer : le synopsis respecte le schéma narratif.
- Écrire le scénario. Les élèves élaborent le story-board ou scénarimage avec le document papier.
- Préparer le tournage. Avant tout tournage, les élèves doivent bien définir :
 - les éléments du film : lieux (repérages) et décors, costumes et accessoires, acteurs ;
 - la répartition des rôles au sein de l'équipe : cadreur, metteur en scène, acteurs.

3ème séance (1h) : tourner

- Réaliser le tournage. Pour faciliter le montage, on pourra tourner le film en une seule séquence avec enregistrement des voix en direct. On pourra aussi tourner la séquence en plusieurs plans, avec prise de sons directe.

4ème séance (1h) : monter

Quels que soient les logiciels utilisés, le montage numérique procède des mêmes étapes incontournables :

- Import : importer les éléments vidéo/photos (rushes, photos sous forme de fichiers), importer les éléments sonores (bruitage, musique sous forme de fichiers);
- Montage-ajouter les rushes choisis chronologiquement sur la timeline pour constituer son montage,-couper, ajuster pour ne conserver que les passages retenus ;
- Effets-appliquer si nécessaire des effets sur les plans du film (aspect, couleur...);
- Transitions-appliquer si nécessaires des transitions entre les plans du film (fondu enchaîné, ...);
- Sons-ajouter des éléments sonores supplémentaires (musique de fond, bruitages), régler le volume de chaque élément sonore ;

Quelques banques de sons libres de droit:

La Sonothèque : <https://lasonotheque.org/>

Au bout du fil : <https://www.auboutdufil.com>

- Titrages-ajouter le générique de début, de fin et les titrages intermédiaires ;

- Export-cr  er le fichier film d  finitif qui servira pour la diffusion

5  me s  ance (30 minutes) : Bilan

Visionnage des production des   l  ves et bilan de l'activit   avec les   l  ves.

Atelier cinéma

Mon groupe:

Tableau choisi :

Le synopsis

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Titre : la rencontre

Groupe :

Croquis

1

2

3

4

Cadrage/ mvt

Bruitage/
Musique

Dialogues

Croquis

5

6

7

8

Cadrage/ mvt

Bruitage/
Musique

Dialogues