



Moteur... ça tourne !

Patricia Lamouche

conseillère pédagogique en arts visuels, coordinatrice *Ecole et cinéma*

Ecole et cinéma un dispositif privilégié pour les classes

L'aventure que propose "Les enfants de cinéma", l'association qui supervise le dispositif *Ecole et cinéma*, c'est que chaque élève inscrit puisse assister à au moins une projection par trimestre. Les films de l'année sont choisis dans chaque département par un comité. Ils sont sélectionnés parmi un catalogue d'une soixantaine de films du patrimoine cinématographique mondial, mais aussi des films contemporains. Chaque film est accompagné d'un document pour les maîtres "le carnet de notes sur..." et d'un document enfant "la carte postale".

Les classes expérimentales Ecole et Cinéma. Pourquoi ? Comment ?

De nombreuses classes de l'Yonne se sont inscrites pour ce projet.

Lors de "l'exploitation des films", un grand nombre d'enseignants s'appuie sur l'étude des personnages, la compréhension du récit, l'étude de photogrammes. Un nombre infime de classe se lance dans l'analyse de séquences, la création de courts métrages.

Il m'a semblé que mon rôle, en temps que conseillère pédagogique en Arts Visuels et coordinatrice *Ecole et Cinéma*, était de rendre possible ce passage au tournage. Il a fallu constituer des équipes de travail (des artistes, des enseignants) motivées et toutes convaincues par le postulat de départ : l'importance de l'apprentissage par l'expérience.

Chaque enseignant a dû oser franchir ses doutes, ses incertitudes (c'est un projet dévoreur de temps, trop dur, trop cher, trop technique..., mes élèves sont trop jeunes, le projet est trop ambitieux...) pour accepter

d'entrer dans le cheminement artistique.

Pour chaque artiste il a fallu comprendre les contraintes de l'école, se mettre à l'écoute des projets du maître. Le but n'étant pas de rajouter aux classes du travail supplémentaire mais bien de concevoir ensemble des dispositifs en lien direct avec les projets d'enseignement pour apprendre autrement.

Les projets expérimentaux

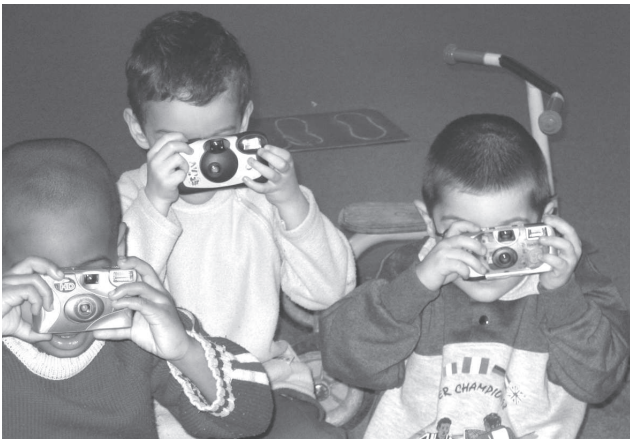
Les équipes se centrent alors sur les démarches pédagogiques et artistiques, les objets (vidéo, diaporama, expo-photo...) produits ne sont pas une priorité.

Pour chaque classe expérimentale, chaque projet est différent. Cependant à chaque fois élèves, enseignants, artistes acceptent de participer activement à l'aventure artistique (ce que l'on va apprendre, ce que l'on va vivre, ce que l'on va échanger. Cette attitude souple, ouverte de chacun va permettre l'acte de création pour comprendre, apprendre à négocier, apprendre en expérimentant.

1- Comprendre

Découvrir des films du patrimoine culturel, des films étrangers, parfois en VO, des films Noir et Blanc, des films muets, des documentaires c'est apprendre à voir des images animées différentes de celles proposées habituellement en salle. Éprouver des émotions ensemble, devant le grand écran et échanger ensuite nos perceptions c'est découvrir qu'à plusieurs on enrichit nos propres ressentis.

Lors des classes expérimentales on s'appuie sur des études de courtes séquences pour comprendre qu'un film est le résultat d'une multitude de choix. Ces choix de réalisation portent sur une multitude de critères (le cadrage, le point de vue, le son, le mixage, le mon-



tage...). Ceux-ci sont essentiels pour produire des émotions chez les spectateurs.

On va par exemple comprendre que les mêmes images montées sur des bandes-sons différentes peuvent provoquer des sensations opposées.

2- Apprendre à négocier

On pense tout de suite aux échanges riches qui vont pouvoir émerger dans un projet de tournage : accepter les contraintes de tournage, négocier entre pairs sur comment répondre à ces contraintes, défendre chacun sa façon d'envisager le projet, imaginer les images que l'on va obtenir pour anticiper sur les effets produits lors de la projection...

Par exemple... Pour "créer un film qui fait peur" chacun propose telle ou telle stratégie : on peut pousser des cris lors des enregistrements de la bande son, mais aussi chuchoter ou encore pousser des gémissements, choisir de produire des sons angoissants à la scie musicale ou en grattant une porte, en la claquant violemment ou par des crisements... Mais la peur peut venir essentiellement des images alors on peut prévoir des personnages monstrueux ou un simple voile déambulant dans le cadre de l'image, ou jouer sur le hors-champs, les ombres portées, la lumière...

En fait les négociations se mettent en place avec les autres élèves, avec l'artiste, avec le maître mais aussi avec les matériaux dont on va disposer, la technique, les gestes artistiques que l'on va expérimenter.

Par exemple : filmer une séquence en gros plan donne une vision inhabituelle d'un objet ou d'une personne. L'effet d'interrogation va produire de l'inquiétude, voire de la peur chez le spectateur déstabilisé par cette prise de vue originale.

Négocier c'est aussi avec soi-même car il faut pour entrer dans un projet accepter le décalage inévitable qui va se produire entre l'image mentale¹ de chaque élève et la

séquence produite (ce que chacun voit, ressent, interprète au final).

En effet si les enfants s'enferment chacun dans leur propre image mentale, tout est coincé, rien n'est possible. Le rôle de l'adulte (artiste, enseignant) est de s'appuyer sur la démarche de création² pour mettre en évidence le processus³ de création. Il s'agit d'être attentif à cette "souplesse" mentale pour permettre une vraie créativité enfantine.

L'enfant négocie alors aussi avec lui-même. Apprendre à négocier c'est être curieux des propositions d'autrui, c'est rebondir sur les effets du hasard, de l'inattendu mais c'est aussi accepter de tout remettre en question, de reprendre à zéro le cheminement ou d'assumer le choix rigoureux d'une coupe sombre sans regret...

Au-delà du projet de tournage on saisit bien ici les enjeux pour la construction du citoyen. Construire cette souplesse intérieure c'est apprendre à percevoir quel cheminement adopté pour être au plus prêt des objectifs visés, c'est apprendre à adapter son comportement, ses actes pour mener à bien, avec ténacité, ses projets personnels ou collectifs.

3- Apprendre en expérimentant

La résolution de problème est courante en sciences, en éducation physique, trop rare en arts visuels. Clarifier des intentions, mettre en mots des stratégies, effectuer des choix, analyser des effets, comparer ce que je vois, ce que je ressens, ce que j'interprète... est indispensable pour mener à bien le projet de création. Les expérimentations du tournage donnent alors tout leur sens aux apprentissages visés : éduquer le(s) regard(s), construire une culture commune, développer l'esprit critique, vivre des liens concrets entre la vie scolaire et la vie...

Il s'agissait par ailleurs d'encourager l'enseignant à s'appropriier les actions de l'atelier "images animées" pour enrichir sa pratique pédagogique en maîtrise des langages (langage des images, du son, langage écrit ou oral). Les élèves, en s'exerçant à la production d'images en mouvement transforment leurs habitudes, de consommateurs goulus d'images diverses et variées ils deviennent petit à petit des spectateurs actifs, capable de choisir plutôt que de subir l'image.

Les classes expérimentales ne touchent qu'une douzaine de classes du département c'est dire la modestie de notre travail. Partager ici celui-ci donnera peut être l'envie d'une mise en oeuvre prochaine dans votre classe. Début 2009 la mise en ligne des comptes-rendus de certaines classes expérimentales pourra compléter ces

1 Image mentale : idée plus ou moins élaborée que chacun se fait à priori du résultat. L'image mentale est tout à la fois chargée de stéréotypes, d'idéaux mais aussi de ce que je crois que l'on attend de moi.

2 Démarche : ensemble des différentes étapes mises en oeuvre.

3 Processus : ce que nous allons faire, ce que nous avons fait pour répondre aux contraintes.

écrits et aider à la germination de nouvelles idées. D'ores et déjà l'ensemble des ateliers menés en stage autour du dispositif *Ecole et Cinéma* sont "pillables" à loisirs et avec plaisir sur le site IA 89.⁴

Les cahiers de cinéma, un outil pour apprendre à penser, pour garder trace...

Le cahier de cinéma est la mémoire de l'aventure pour chacun des élèves...

De classe en classe, les cahiers sont souvent très différents par leur forme mais aussi par leur contenu.

Dans la majorité des cas, les textes des cahiers sont ceux des élèves. Ils finalisent bon nombre d'expressions écrites. L'enfant peut également inscrire des impressions toutes personnelles sur les films, sur le travail autour du cinéma.

Les cahiers de cinéma de formes, de formats différents suivant les classes recueillent les traces des apprentissages effectués autour du cinéma et plus généralement d'une éducation réfléchie, active et sensible à l'image, fixe ou animée. Ainsi se construisent non seulement des connaissances de plus en plus précises autour desquels on peut échanger en employant un lexique spécifique, mais aussi s'échafaude, film après film, une culture commune riche et contextualisée.

Certains cahiers contiennent des traces de l'ordre d'un travail direct sur les films vus en classe

- ◆ une transcription des premières paroles collectives après la projection
- ◆ des échanges d'avis critiques et parfois contradictoires
- ◆ une analyse de l'affiche du film (avant la projection pour poser des hypothèses sur le scénario, après pour comprendre comment l'affiche rend compte du contenu du film)
- ◆ des résumés du déroulant
- ◆ des dessins symbolisant telle ou telle séquence provoquant peur ou rire (un gag dans un burlesque, le plan précis qui donne un indice sur l'énigme d'un policier...)
- ◆ des études de personnages
- ◆ des suites imaginaires du récit ou de nouvelles aventures pour son héros
- ◆ des photographies de l'atelier peinture où l'on a réalisé le portrait en couleurs d'un héros en noir et blanc à l'écran, l'atelier modelage où on a sculpté les animaux du film, assemblé une maquette des décors...
- ◆ des transcriptions de débats autour de thématiques portées par la projection
- ◆ des photos des divers lieux du cinéma...

D'autres pages des cahiers vont présenter des recherches sur l'univers du cinéma

- ◆ Qu'est-ce qu'un film ? Transcriptions des échanges en classe. Les enseignants font émerger les représentations des élèves en s'appuyant sur les films qu'ils ont vus en famille, ceux découverts grâce au dispositif. Définition progressive des éléments du film pour essayer d'effectuer des classements (fiction/document, bande annonce, film pub...)
- ◆ Voir un film au cinéma, voir un film sur sa télévision ? Comment se comporter dans l'un ou l'autre lieu (se lever, commenter, manger, arrêt sur image...)? Quelles différences ? Quelles sensations produites ?
- ◆ Production d'exposés par les élèves sur les différents métiers du cinéma, le genre des films, les conditions d'un tournage, plusieurs adaptations d'une même histoire (*Pinnocchio, Alice, Jason et les Argonautes...*)
- ◆ Présentation d'un reportage – photo sur une rencontre avec un professionnel du cinéma, répertoire des questions des élèves, des réponses données par le projectionniste par exemple
- ◆ Lettre rédigée à la Commission du film de la région, chargée de l'organisation des tournages dans des lieux proches de notre département
- ◆ Construction de quelques clés d'analyse filmique par de petites études de séquence. Les codes cinématographiques sont mis en évidence par des dispositifs pédagogiques très simples. Un groupe repère les gros plans du film, un autre les moments où on entend tel motif musical, un autre les séquences où le hors champ a de l'importance...
- ◆ Prise de repères dans l'histoire du cinéma en fonction des films rencontrés

D'autres parties des cahiers proposent de faire des rapprochements avec d'autres disciplines artistiques

Des pages tissent progressivement des liens entre le film vu en classe et d'autres vus en famille, entre amis dans une salle de projection, en DVD, grâce aux programmes TV.

Il s'agit aussi de pointer les "images-ricochets" produites par la projection ("Tiens j'ai déjà vu cela ...", "Cela me rappelle...") et organiser des réseaux avec des lectures, des visites aux musées, des sorties théâtre... (coller alors le ticket du musée, la photo de l'affiche du spectacle, le texte d'un conte, la couverture d'un album). L'outil cinéma devient alors un véritable cahier culturel et peut suivre l'élève de classe en classe. ■

⁴ http://ia89.ac-dijon.fr/index.php?ecole_et_cinema