

Jeux de cinéma Propositions et consignes

On joue avec quoi ? Le corpus de travail.

À partir d'un **ensemble de photogrammes** (présentés sous forme de **planches d'images** au format pdf) issus de deux films d'animation du programme (*Oripeaux* de Sonia Gerbeaud et Mathias de Panafieu et *Beach flags* de Sarah Saidan), nous vous proposons de travailler sur les films de la programmation 2022-2023 de **manière ludique** et dans une **dynamique d'échanges plus horizontale**. Voilà en effet pour vos publics d'élèves des **jeux de cinéma** pour réfléchir aux films et à leur construction (narration, montage), aux enjeux et effets qu'ils renferment.

Quels jeux ?

Deux jeux vous sont proposés.

À travers ces deux jeux, il s'agit de proposer le montage de deux plans (CHAMP/CONTRECHAMP) ou le montage d'une séquence d'images entière (GENRE DÉTOURNÉ).

JEU N°1 : CHAMP/CONTRECHAMP

JEU N°2 : GENRE DÉTOURNÉ

Du Cinaimant au cinéscrabble

Qu'est-ce que le Cinaimant ?

Inventé par **Sylvie Matéo**, enseignante du premier degré, de l'association Tilt, le **Cinaimant** est un **outil pédagogique** qui permet d'appréhender le **montage** par le biais de la manipulation de photogrammes, et de travailler sur la **dimension mémorielle** des images. En effet, quel ordre d'images pour quelle histoire ? Avant de voir le film ou après sa projection, quel film je (re)construis dans mon imagination ? Le **Cinaimant** peut être ainsi utilisé **en amont et en aval à la projection d'un film**, à travers diverses **activités de montage**.

L'outil du **Cinaimant** a trois objectifs principaux : s'il permet une **rencontre différente, non linéaire et plus horizontale avec les films** (travailler sur le langage du cinéma, ses formes et ses effets en manipulant des images), il impulse aussi un **travail actif et ludique de réception du film** inspiré des **pédagogies alternatives** (hypothèses de lecture, compréhension du montage par la manipulation d'images). Enfin, il favorise l'**appropriation culturelle** du film par les publics (jouer avec les images d'un film pour en créer d'autres, à soi, et créer des dispositifs d'échange plus souples au sein d'une programmation commune).

Du Cinaimant au Cinéscrabble

Avec le jeu du **Cinéscrabble**, Cinémas 93 vous propose de vous approprier de manière ludique le principe du **Cinaimant** pour jouer avec les films de la programmation de cette année ! Nous partons du principe que jouer avec les images des films peut à la fois venir nourrir des échanges riches autour des récits et interprétations que renferme chaque film, et aussi permettre de faire dialoguer des personnages, atmosphères ou thématiques communs de film en film. Le jeu du **Cinéscrabble** permet ainsi d'interroger la « **programmation** » et les jeux d'échos (matières d'images, genres, personnages, etc) présents de film en film

À travers la manipulation de photogrammes *via* les deux jeux proposés, vous pourrez ainsi ouvrir une discussion sur le montage et ses effets avec les élèves : réfléchir aux **valeurs de cadre**, à la notion de **point de vue** ou encore aux **angles de prise de vue** et leurs effets par exemple. Changer l'ordre des images avec le montage induit aussi d'autres pistes narratives, d'autres interprétations, donc d'autres histoires !

Petit lexique de cinéma

Photogramme: il s'agit d'une capture d'écran d'un film matérialisée ici en image ou carte imprimée.

Montage: l'écriture du film qui consiste à assembler des images pour créer une histoire.

Champ/contrechamp: montage d'images qui consiste à associer un plan 1 d'un personnage qui voit un élément à un plan 2, ce que voit ce personnage (autre personnage, objet, lieu).

Cadrages, échelles de plan, ou valeurs de cadres: du plan d'ensemble au très gros plan (ou *insert* pour un objet), le réalisateur choisit de placer sa caméra plus ou moins près de l'élément filmé. Plus la caméra est proche de l'élément, plus une relation intime se crée entre celui-ci et le spectateur. S'il s'agit d'un personnage, les émotions sont davantage perceptibles voire même au cœur du cadre.

Point de vue: se demander, avec les élèves, s'il s'agit d'un personnage qui regarde ou si les actions filmées le sont de l'extérieur. La question du point de vue a des effets sur la matière filmée.

Angles de prise de vue/plan frontal: ou de face. La caméra est placée face au personnage

Angles de prise de vue/Plongée et contre-plongée: orientée vers le bas ou vers le haut, la caméra est positionnée en plongée ou contre-plongée sur l'élément filmé. Les effets produits sur l'élément ainsi filmé sont à débattre: effet de malaise, de déséquilibre ou bien de puissance.

Attention: le zoom n'est pas un angle de prise de vue, c'est un mouvement optique de la caméra.

Quelles consignes ?

JEU N°1 : CHAMP/CONTRECHAMP

Associer un CHAMP (qui voit ?) à un CONTRECHAMP (que voit le personnage ?).

Vous pouvez proposer aux élèves plusieurs pistes :

-choisir un CHAMP/CONTRECHAMP du même film : sans modifier le sens du film ou en proposant au contraire aux élèves de modifier le sens.

-mélanger les deux films : faire se rencontrer, ainsi, les personnages, décors etc du film *Oripeaux* et ceux de *Beach flags* pour créer de nouvelles confrontations et de nouveaux liens ! Le CHAMP/CONTRECHAMP proposé crée un montage d'un nouveau film, un film imaginaire à partir d'une même matière d'images animées.

CHAMP



CONTRECHAMPS POSSIBLES



JEU N°2 : GENRE DÉTOURNÉ

À partir du montage d'un corpus de photogrammes empruntés aux deux courts métrages, modifiez le genre initial du film.

Vous pouvez proposer aux élèves d'imaginer une séquence de film de genre SF/DYSTOPIE par exemple. Mais d'autres genres peuvent être envisagés : HORREUR, POLAR.

- Quelques codes pour les genres de l'horreur ou de la dystopie : un décor sombre, une atmosphère et des personnages inquiétants, un danger ou un climat de catastrophe, etc.

ANNEXES

PDF JEU 1 planches de photogrammes : CHAMP/CONTRECHAMP

PDF JEU 2 planches de photogrammes : GENRE DÉTOURNÉ