



MUSÉE **ROUEN**
DES BEAUX-ARTS

rm
RÉUNION DES MUSÉES MÉTROPOLITAINS
ROUENNORMANDIE



ARTS & CINÉMA

Les liaisons heureuses

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

EXPOSITION 18 OCTOBRE 2020 • 10 FÉVRIER 2021



métropole
ROUENNORMANDIE

Table des matières

À propos de l'exposition	3
Parcours.....	4
Avant le cinéma	4
Les frères Lumière et la coïncidence impressionniste	4
Charlot, peintre cubiste	5
Rythmes formels	6
L'inquiétude expressionniste.....	6
Le dynamisme révolutionnaire	7
Le cinéma, art surréaliste par excellence.....	7
Filmer le geste des peintres	8
L'invention du cinéma moderne : la Nouvelle Vague.....	9
Chronologie	11
Les pionniers :.....	11
L'âge d'or :.....	11
Nouvelles vagues :.....	12
Frise chronologique	13
Glossaire	15
Technique.....	15
Mouvements esthétiques.....	16
Arrêts sur image : un film, une œuvre	19
Points de programme	22
L'éducation à l'image, au cinéma et à l'audiovisuel : de la maternelle au baccalauréat	22
Français cycle 3 et 4 : à adapter selon les classes	25
Arts plastiques.....	27
Histoire – Géographie.....	27
Histoire des arts.....	28
Cinéma et audiovisuel – Enseignement de spécialité L	29
Arts plastiques – Option facultative toutes séries	31
Les dispositifs pédagogiques complémentaires	32

<i>Pistes pédagogiques : Notions pédagogiques interdisciplinaires et propositions de pistes pédagogiques</i>	33
Le corps	33
Récit :	36
Motifs	38
Image fixe / Image animée	39
<i>Sites pour les curieux</i>	43
<i>Filmographie</i>	45
<i>Bibliographie « Arts & cinéma »</i>	46
<i>Bibliographie« Cinéma »</i>	47
<i>Infos pratiques</i>	48

À propos de l'exposition

L'exposition « Arts et cinéma : les liaisons heureuses » est la première en France à explorer les liens entre les arts plastiques et l'une des plus grandes révolutions visuelles du monde moderne : le cinéma. Un parcours chronologique mêlant extraits de films, peintures, sculptures, affiches, photographies, costumes, dessins et maquettes permet d'apprécier les relations que les artistes du 20^e siècle nouèrent avec le cinéma, depuis son émergence jusqu'à son admission au rang de septième art.

Coproduite par la Cinémathèque française, cette exposition itinérante a été présentée en Espagne en 2017 (au Caixaforum de Madrid, puis au Caixaforum de Barcelone), et sera de nouveau proposée à la Fondation de l'Hermitage de Lausanne en 2020. L'étape rouennaise de l'exposition resserre le propos chronologique (1890-1960), et renforce la présence de son versant plastique, en mêlant aux riches collections de la Cinémathèque française, des œuvres issues des plus grands musées français (Musée d'Orsay, Centre Pompidou, Musée des Beaux-arts de Rouen, Musée d'art Moderne André Malraux, Musée des Beaux-arts de Reims...)

Avant le cinéma



Fig. 1

Le 19^e siècle est le théâtre d'innombrables innovations techniques qui bouleversent profondément les pratiques artistiques et le regard porté sur le monde. Parmi elles, de nombreux procédés visuels tentent de retranscrire le mouvement ou le passage du temps.

Au début du siècle, le peintre et physicien français Louis Daguerre met au point un nouveau dispositif illusionniste appelé « diorama ». De taille très variable, ces décors peints en double face sur un support translucide sont soumis à de savants jeux d'éclairage pour donner l'illusion d'une animation. Faisant alterner les vues nocturnes et diurnes, le diorama met en image le déroulement du temps et anticipe l'invention du cinéma.

L'avènement de la photographie en 1840 fait naître l'espoir de saisir les mouvements de la matière et de transcrire l'évolution motrice des animaux et des hommes.

C'est avec cette ambition que le photographe britannique Eadweard Muybridge, puis le physiologiste et ingénieur français Étienne-Jules Marey mettent au point un procédé consistant à photographier plusieurs fois le même sujet de manière à décomposer les différentes étapes d'un mouvement : la chronophotographie. Tout est en place pour la naissance du cinéma, effective en 1891. Le dialogue entre les arts anciens et ce nouvel art peut alors commencer.



Fig. 2

Fig. 1 : Etienne-Jules Marey, Photographie de courants de fumée pour étude des mouvements de l'air, 1899 – 1902. France, Paris, Cinémathèque française

Fig. 2 : Eadweard Muybridge, Mouvement animal : homme (nu). France, Paris, Cinémathèque française

Les frères Lumière et la coïncidence impressionniste

Les premiers films réalisés par Auguste et Louis Lumière et leurs opérateurs partagent de nombreux motifs avec les tableaux impressionnistes. À l'instar de Claude Monet ou de Camille Pissaro, ils explorent les thèmes du monde industriel, du paysage, des trains et des gares, de la vie intime, ou des littoraux maritimes accueillant leurs premiers touristes, et se montrent sensibles aux transformations profondes des villes.



Fig. 1

Les deux frères doivent leur intérêt pour les arts picturaux à leur père Antoine Lumière, peintre et photographe, qui a guidé leur formation artistique. Des films tels que *L'Arrivée du train en gare de la Ciotat* (1895) ou *Les Rochers de la Vierge* (Biarritz) l'année

suiuante, témoignent de leur maîtrise de la composition, de la perspective et du cadrage. Travaillant comme les impressionnistes en plein air, les frères Lumière comprennent vite le potentiel esthétique et cinématographique de la nature et s'attachent à restituer le scintillement de l'eau et l'éclairage contrasté d'un paysage de neige.

L'invention du cinématographe en 1895 ne marque pas la fin des recherches des frères Lumière, qui déposent le brevet de l'autochrome, premier procédé commercial de restitution photographique des couleurs. Le "grain" de ces images et le surgissement de la couleur évoquent la peinture impressionniste, et dégagent une mélancolie picturale qui n'est pas sans rappeler les tableaux d'Eugène Boudin.

Fig. 1 : Auguste et Louis Lumière, *Rochers de la Vierge* (Biarritz), 1896. Film.

Fig. 2 : Armand Guillaumin, *Tempête de vent d'est à Agay*, 1895. France, Rouen, Musée des Beaux-Arts



Fig. 2

Charlot, peintre cubiste



Fig. 1

Découvert en 1916 en France grâce à Guillaume Apollinaire, le personnage de Charlot interprété par Charlie Chaplin est à l'origine de l'intérêt que Fernand Léger porte au cinéma. En 1920, ce dernier conçoit un pantin à l'effigie du cinéaste, qui apparaîtra dans une partie du générique du film *Ballet mécanique*. Avec ce film expérimental, Léger veut restituer un dynamisme évoquant l'intensité de la vie. L'artiste collabore par ailleurs à plusieurs films, de *La Roue* d'Abel Gance dont il signe l'affiche (1923) à *L'Inhumaine* de Marcel L'Herbier (1924), dont il réalise une partie des décors.

En raison de ses limites techniques, le cinéma reste pour de nombreux peintres, comme Pablo Picasso, un divertissement : « *J'y allais beaucoup, mais sans penser à rien de particulier, comme nous serions allés au café.* » Charlot semble pourtant l'avoir fortement influencé pour certains costumes du ballet de Jean Cocteau, *Parade*, en 1917.

En retour, Charlie Chaplin explore dans *Les Temps modernes* (1936) le motif de la mécanique, qui a tant fasciné les artistes de son époque. À rebours de l'idée de progrès qui imprègne l'art des avant-gardes, le film alerte sur la puissance destructrice de la machine, aliénant une humanité que Charlot, aspiré par les engrenages, incarne toute entière.

Fig. 1 : Sergei Yourkévitch, *Charlot*, 1926. France, Paris, Cinémathèque française

Fig. 2 : Dijo Bourgeois, *L'inhumaine*, 1923. France,



Fig. 2

Rythmes formels



Fig. 1

Les avant-gardes picturales des années 1910 et 1920 tentent de s'affranchir de la matière et du réel en travaillant les formes, les rythmes et les couleurs pour eux-mêmes.

Art de la lumière par excellence, le cinéma devient un nouveau champ d'expérimentation vers lequel se tournent les artistes qui veulent contester les salons officiels, les académies de tous ordres et les conventions dites bourgeoises.

Les peintres sont tentés d'abandonner leurs pinceaux et de prendre la caméra : Francis Picabia, Marcel Duchamp, Hans Richter, Viking Eggeling expérimentent la porosité entre les pratiques picturales et cinématographiques. Ils trouvent des équivalences entre toile et pellicule, deux supports qui enregistrent de semblables recherches. Cinéastes autant que peintres, certains transforment leurs toiles en rouleaux que l'imagination du spectateur peut faire défiler comme une monumentale pellicule. Sous leur impulsion, le cinéma ne se borne plus à enregistrer le réel et entre dans l'univers de l'abstraction.



Fig. 2

Fig. 1 : Anonyme, *Danse serpente*, Paris, Cinémathèque française

l'après la danse de Loïe Fuller, 1897-1899. France,

Fig. 2 : Léopold Survage, *Rythmes colorés : études pour le film*, 1913. Paris, Cinémathèque française

L'inquiétude expressionniste



Apparu au début du 20^e siècle, le courant expressionniste, est défini dans la revue *Der Sturm* en 1910, comme « un art qui donne forme à une expérience vécue au plus profond de soi-même ». En s'affranchissant des conventions de la représentation, les artistes de ce mouvement cherchent à restituer une vision du monde à travers le filtre d'une sensibilité exacerbée. Le phénomène est particulièrement puissant en Allemagne où il s'étend après-guerre au cinéma avec *Le cabinet du Docteur Caligari* (1919) de Robert Wiene. Ce dernier connaît un tel succès qu'il donne naissance au terme « caligarisme », utilisé pour désigner des films au style analogue, privilégiant les décors peints, un jeu outré et le déséquilibre des formes. Chargés d'élaborer les décors du long-métrage, les peintres Walter Reimann, Herman Warm et Walter Röhrig accentuent à l'extrême les contrastes entre ombre et lumière, tandis que le cinéaste impose aux acteurs un espace

Walter Schulze Mittendorff, Copie du Robot de Metropolis réalisée par l'auteur du robot, 1970. France, Paris, Cinémathèque française

Le film de Fritz Lang *Métropolis* (1927) est lui aussi traditionnellement rattaché au courant expressionniste. Alors que les décors, le récit et les personnages gagnent en complexité et en profondeur, ce film de science-fiction intègre en parallèle des références à la peinture et à la littérature romantique allemande du 18^e siècle, et restitue l'architecture d'une gigantesque métropole, préfigurant ainsi les tendances totalitaires modernes.

Le dynamisme révolutionnaire

Malgré l'isolement diplomatique de la nouvelle Union soviétique après la Révolution de 1917, les artistes russes restent profondément imprégnés par les innovations des avant-gardes européennes auxquelles ils ont contribué. Le nouveau régime qui nationalise la production et la distribution des films en 1919 accorde une place de premier plan à l'art cinématographique, perçu comme un puissant instrument de propagande.

Cette industrie en plein essor devient un terrain d'expérimentation pour une nouvelle génération de cinéastes. Dziga Vertov se montre influencé par le Futurisme, un mouvement artistique italien qui exalte les machines, la vitesse, la vie urbaine, présent à Moscou dès 1914.



Sergueï Eisenstein, *Le cuirassé Potemkine*, 1925. France, Paris, Cinémathèque française

Nourri par le théâtre de Vsevolod Meyerhold fondé sur un langage corporel expressif, Sergueï Eisenstein (par ailleurs dessinateur prolifique) exploite au cinéma les ressources du music-hall, de la caricature, ainsi que sa prodigieuse mémoire visuelle pour produire des images « coup de poing. »

Cette esthétique se prolonge dans l'art de l'affiche (en Russie les frères Stenberg, en France Boris Bilinsky) qui mobilise les codes du constructivisme d'Alexander Rodchenko pour atteindre une efficacité prodigieuse.

Le cinéma, art surréaliste par excellence

En 1928, André Breton ouvre son manifeste *Le Surréalisme et la peinture* d'une phrase désormais devenue célèbre : « L'œil existe à l'état sauvage ».

À travers leurs œuvres, nombre d'artistes du milieu du 20^e siècle cherchent ainsi à déranger le regard, à brutaliser les convenances visuelles. L'œil tranché qui ouvre le *Chien Andalou* (1929) réalisé par Luis Buñuel et Salvador Dali inaugure l'un des motifs majeurs du surréalisme, qui fut une révolution esthétique autant que sociale et morale. Dali sera sollicité plus tard par Alfred Hitchcock pour concevoir les décors de la scène



Fig. 1

du rêve dans *La Maison du Docteur Edwardes* (*Spellbound*, 1945), qui s'inspirent de son travail sur l'œil dans *Un Chien Andalou*.

Les historiens s'accordent cependant pour estimer que pas plus d'une dizaine de films proprement surréalistes ont été réalisés entre 1928 et 1930, *L'Âge d'Or* de Man Ray (1930) demeurant à ce jour le chef-d'œuvre incontesté de cette faible production.

Un poème de Robert Desnos inspire à Man Ray un autre film, son essai cinématographique le plus onirique, *L'Etoile de mer* (1928). Interprété entre autres par la légendaire muse des années 20, Kiki de Montparnasse, le film est un équivalent visuel des expériences littéraires que les surréalistes menaient par les mots, une « alchimie des apparences » selon Desnos : automatisme du montage, lyrisme, collage repoussant toute soumission narrative.



Fig. 2

Le Sang d'un poète (1930), financé par les mécènes de *L'Âge d'Or*, la famille Noailles, a été inspiré par ce même esprit du temps. Bien que Jean Cocteau ait été détesté par André Breton, l'artiste fut par ailleurs largement considéré comme un cinéaste surréaliste qui perpétua des expérimentations à coloration mélancolique et orphique.

Fig. 1: Man Ray, *Indestructible objet*, 1923/1959. France, Paris, Centre Pompidou, MNAM

Fig. 2 : Luis Bunvel, *Un chien Andalou*, 1929. France, Paris, Cinémathèque française

Filmer le geste des peintres

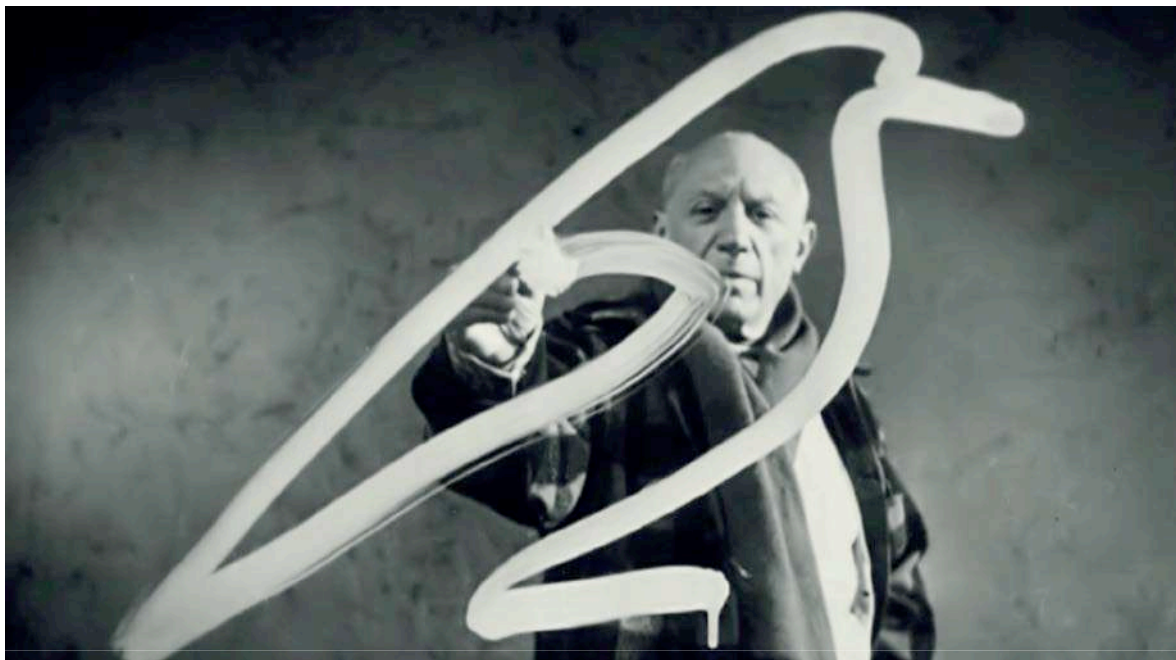


Fig. 1

Le cinéma devient après la seconde guerre mondiale un média d'information culturelle dans un monde occidental ayant retrouvé la paix. Les cinéastes s'intéressent alors aux arts plastiques et plus précisément aux artistes, qui sont les véritables héros de plusieurs films dans les années 1950.

Ainsi, en 1956, avec *Le Mystère Picasso*, Henri-Georges Clouzot plonge le spectateur au cœur même de la création et donne à voir les gestes assurés et la concentration intense de l'artiste au travail. Grâce à un procédé inédit lié à l'utilisation d'un papier spécial, certains plans permettent de voir le dessin en train de se faire face à la caméra, et occultent Picasso tout occupé à peindre. Le dessin surgit sous l'œil du spectateur.

Derrière la caméra, Hans Namuth filme Jackson Pollock qui exécute une danse autour de sa toile, et contribue à populariser la technique du dripping ainsi qu'à diffuser le succès de l'École de New York, en plein contexte de Guerre Froide. Il réalise un second film en couleur, où, placé sous un panneau en verre, il peut enregistrer la manière dont la surface est progressivement recouverte de peinture.

Dans un cas comme dans l'autre, c'est le geste du peintre qui est au centre de l'attention des réalisateurs.



Fig. 2

Fig. 1 : Pablo Picasso, Calque du film *Le Mystère Picasso*, 1955. France, Paris, Musée national Picasso

Fig. 2 : Hans Namuth, *Jackson Pollock 51*, 1951.

L'invention du cinéma moderne : la Nouvelle Vague



Fig. 1

La remise en cause de la narration cinématographique traditionnelle, opérée par la Nouvelle Vague, ouvre l'esthétique cinématographique aux autres arts, particulièrement à la peinture moderne.

À la fin des années 1950, Jean-Luc Godard baigne dans l'atmosphère artistique bouillonnante de Paris et il est probable que, comme tous les jeunes intellectuels de cette époque, il ait connu ou entendu évoquer autour de lui les expériences autour de la couleur menées par l'artiste Yves Klein avec son monochrome IKB, *International Klein Blue*. Comment ne pas y songer avec le final de *Pierrot le Fou* où Jean-Paul Belmondo se peint le visage en bleu ? Déjà, dans *A bout de souffle*, il conclut la fuite de son héros, également interprété par Belmondo, rue Campagne-Première, devant l'atelier d'Yves Klein où ce dernier réalisa une des versions de son célèbre photomontage *Le saut dans le vide*.

Lorsque les films de Godard sont présentés aux États-Unis, les artistes dialoguent avec eux, comme Guido Augusts qui laisse par exemple une remarquable série de sérigraphies à la manière du Pop Art, auquel il fut lointainement affilié. Le Pop Art est un mouvement consommateur d'images de



Fig. 2

cinéma, et les icônes du grand écran se retrouvent rapidement dans les œuvres de nombreux artistes, de Andy Warhol à Mimmo Rotella. Peintres et cinéastes sont dans un échange permanent à travers leurs œuvres et au-delà des frontières, à l'instar de Jacques Monory - et de nombreux autres peintres réunis sous le vocable de la Figuration narrative – qui pillent des images de cinéma et en particulier du « film noir » américain qui parvient en Europe après la guerre.

Soudain, face aux événements qui agitent anciennes. les affiches de cinéma deviennent

Fig. 1 : Augusts Guido, *La Chinoise*, 1968. France, Paris, Cinémathèque française

Fig. 2 : Jean-Luc Godard, *Pierrot le fou*, 1965. France, Paris, Cinémathèque française

Chronologie

Les pionniers :



1832-1891 : préhistoire du cinéma (ou « précinéma »). Durant cette période, de nombreux scientifiques inventent des objets qui reproduisent le mouvement : le Thaumatrope (Docteur John Ayrton Pâris), le Phénakistiscope (Joseph Plateau), le Praxinoscope (Emile Reynaud).



1891 : Thomas Edison, secondé par William Kennedy Laurie Dickson et William Heise, enregistre les premiers films de cinéma. Ils mettent pour cela au point le « kinétographe » (appareil de prise de vue, première caméra de l'histoire du cinéma) et le « kinétoscope » (appareil permettant le visionnage individuel). L'invention est brevetée et présentée pour la première fois au public la même année.



1892 : Le photographe et réalisateur français Émile Reynaud conçoit les premiers dessins animés dans l'histoire du cinéma. Il invente sa propre machine, « le théâtre optique », pour organiser des projections publiques de ses films sur grand écran.



1893-1895 : Edison et Dickson perfectionnent leur invention, grâce à laquelle ils réalisent pas moins de 70 films en deux ans. C'est Laurie Dickson qui est chargé des prises de vues (ce qui fait de lui le premier réalisateur de l'histoire du cinéma). Il fait même construire le premier studio de cinéma : le Black Maria. Pour montrer leurs créations, Edison ouvre un peu partout sur le territoire américain des « Kinetoscope Parlors », ancêtres des salles de cinéma.



1894 : les premières démonstrations du kinétoscope sont données à Paris. Antoine Lumière, père de Louis et Auguste assiste à l'une d'entre elles. Il encourage ses fils à développer un appareil concurrent qui puisse enregistrer et projeter des vues photographiques en mouvement.



1895 : Les frères Auguste et Louis Lumière déposent le brevet du Cinématographe en mars et organisent la première représentation publique et payante dans le salon indien du Grand Café à Paris. Au programme : *La sortie des usines Lumière*, *Le déjeuner de bébé* et *L'arrivée d'un train à La Ciotat*.



Avec le court-métrage *La Fée aux choux*, Alice Guy devient la première réalisatrice de l'histoire du cinéma.



1897 : George Méliès réalise dans ses studios à Montreuil les premiers films utilisant des effets spéciaux et trucages. *Le Voyage dans la lune* (1902) reste l'un des plus célèbres.


L'âge d'or :





1920 : *Le Cabinet du docteur Caligari* de Robert Wiene, sort en salle. Ce film-manifeste ouvre la voie au cinéma expressionniste allemand.





1925 : Sergueï M. Eisenstein et l'école russe révolutionnent l'art du montage. *Le Cuirassé Potemkine* permet à Eisenstein de mettre en pratique ses théories sur le montage.


 1927 : *Le chanteur de Jazz* d'Alan Crosland est considéré comme le premier film parlant de l'histoire du cinéma.


 1928-1929 : Les films surréalistes révolutionnent le monde du cinéma. Le 9 février 1928, le studio des Ursulines projette le premier film surréaliste : *La Coquille et le Clergyman* de la cinéaste Germaine Dulac. Signé par Antonin Artaud, le scénario de ce moyen-métrage transpose le spectateur dans un monde onirique. Un an plus tard, le 6 juin 1929, Luis Buñuel et Salvador Dalí signent *Un chien andalou*. Le film est immédiatement reconnu et légitimé par la mouvance surréaliste.

 1936 : Alors que le cinéma parlant est définitivement installé, Charlie Chaplin résiste. Son film *Les temps modernes* est une charge contre le travail à la chaîne et les dérives du monde industriel. Ce n'est que dans les dernières minutes du film que Charlot prend enfin la parole...pour chanter.


 1939-1945 : À partir de 1941, Hollywood et ses studios participent à l'effort de guerre. Deux cinéastes s'attaquent directement à la figure d'Adolf Hitler : Charlie Chaplin avec *Le dictateur*, et Ernst Lubitsch avec *To be or not to Be*. Il faudra attendre 1955, avec *Nuit et Brouillard* d'Alain Resnais, pour qu'un film français aborde les camps de concentration. L'industrie cinématographique allemande est quant à elle menée d'une main de fer par le ministre de la Propagande et de l'Éducation du peuple Joseph Goebbels. Le régime nazi développe, à l'instar du régime soviétique, un cinéma de propagande en y consacrant de grands moyens, même si la production de ces films rencontre en réalité peu de succès auprès du public. C'est dans des films « grand public » (*Le juif Süß*, de Veit Harlan en 1940, ou encore *Kolbert* de Veit Harlan et Wolfgang Liebeneiner en 1945) que le régime cherche à distiller l'idéologie nazie.


 1945-1955 : L'usine à rêve hollywoodienne envahit l'Europe entière. Deux genres renforcent l'influence du cinéma américain : le Western (John Ford, Anthony Mann, Raoul Walsh) et le Film noir (Howard Hawks, Frank Borzage, Samuel Fuller).


 1951 : La concurrence de la télévision oblige les studios à développer le grand écran (cinémascope) et à généraliser la couleur.

 1954 : Alfred Hitchcock est célébré comme le maître du suspense. Il signe un chef-d'œuvre par an : *Fenêtre sur cours* (1954), *Sueurs froides* (1958), *Psychose* (1959) et *La mort aux trousses* (1959) faisant partie des plus connus.

Nouvelles vagues :

 1951 : Création de la revue *Les Cahiers du Cinéma*. André Bazin, grand théoricien et rédacteur en chef, y fait entrer les futurs représentants de la Nouvelle vague. Ces derniers révolutionnent la critique et imposant les notions de « mise en scène » et de « politique des auteurs ».

 1958-1960 : La Nouvelle vague apporte un souffle nouveau au cinéma français : tournage en extérieur, nouveau mode de narration et de production. Les anciens critiques prennent le pouvoir dans le cinéma français. Jean-Luc Godard (*À bout de souffle*), François Truffaut (*Les 400 coups*), Éric Rohmer (*Le signe du Lion*), Claude Chabrol (*Le Beau Serge*) et Jacques Rivette (*Paris nous appartient*) réalisent leur premier film.

 1958-1968 : Après la France, la Grande-Bretagne (Tony Richardson, Karel Reisz), la Tchécoslovaquie (Milos Forman), le Brésil (Glauber Rocha) et le Japon (Nagisa Oshima, Shôhei

Imamura) font descendre le cinéma dans la rue et font apparaître une nouvelle façon de produire, de tourner et de fabriquer des films.



1968-1980 : La fin de l'âge d'or hollywoodien permet à une nouvelle génération de cinéastes de s'affirmer. Francis Ford Coppola (*Le parrain*, *Conversation secrète*), Steven Spielberg (*Duel*), George Lucas (*La guerre des étoiles*) et Martin Scorsese (*Taxi driver*) tentent de garder leur liberté au sein des studios.

Frise chronologique

1855 Exposition Universelle de Paris, section consacrée à la photographie
 1878 Muybridge photographie un cheval au galop

1895 Cinématographe Lumière
 1905 Le film sans titre de Louis Lumière

1915 Le film sans titre de Marcel Duchamp
 1929 Le film sans titre de Luis Buñuel et Jean Cocteau

1965 Le film sans titre de Jean-Luc Godard

1832: *Le pantin*, *Le jeu*

1838: *Folliescope, flip-book*

1895: *Invention du cinématographe*, *L'arrivée d'un train à la Ciotat*

1915: *Marcel Duchamp, Anémic Cinéma*

1925: *Sergueï M. Eisenstein, Le cuirassé Poltérkine*

1929: *Luis Buñuel, Un chien andalou*

1936: *Charlie Chaplin, Les temps modernes*

1965: *Jean-Luc Godard, Pierrot le Fou*

1832-1880: **Les pionniers du cinéma**

1880-1900: **Impressionnisme**

1900-1910: **Fauvisme et cubisme**

1910-1920: **Expressionnisme**

1920-1930: **Surréalisme**

1930-1990: **Nouvelles Vagues**

1832-1880: **Les pionniers du cinéma**

1883: *Munch, Le cri (expressionnisme)*

1915: *Malevitch, Carré noir sur fond blanc (abstraction)*

1923: *Man Ray, Indestructible objet (surréalisme)*

1924: *Fernand Léger, Élément mécanique (cubisme)*

1962: *Yves Klein, Portrait relié d'Arman*

Arts et cinéma, les liaisons heureuses, 1832-1980

Technique



Chronophotographie :

À partir des années 1870, le Français Etienne-Jules Marey (1830-1904) et dans son sillage l'Américain Eadweard Muybridge (1830-1904) se servent d'instantanés photographiques pour décomposer le mouvement des êtres vivants. En dissociant et en figeant les poses successives de leurs modèles, les deux hommes peuvent capturer le détail des activités sportives ou des gestes de la vie courante. En 1889, Marey nomme « chronophotographie » cette technique de prise de vue instantanée. Les expériences de Marey et de Muybridge offrent un avant-goût du principe de la caméra cinématographique qui se développe à la fin du siècle.



Cinématographe :

« Écriture du mouvement » en grec. Marque déposée désignant l'appareil inventé en 1895 par les frères Lumière, à la fois caméra de prise de vue et projecteur de cinéma. Ils s'approprient en réalité le terme de l'inventeur français Léon Bouly, qui dépose en 1892 un brevet pour un appareil de prise de vue du même nom.



Diorama :

Dispositif de spectacle inspiré à la fois des décors de théâtre, du panorama, des vues optiques, et autres fantasmagories illusionnistes. Conçus par les français Louis Jacques Mandé Daguerre et Charles Marie Bouton en 1822 à Paris, ces spectacles de lumière prenaient place à l'intérieur d'une salle rotative spécialement bâtie à cet effet, et reposaient sur la mise en scène de grandes toiles translucides avec des effets d'alternance entre scènes diurnes et scènes nocturnes. L'illusion reposait sur de savants jeux de lumière, dont l'intensité et la direction modulaient l'apparence, les couleurs et l'atmosphère de la toile.

Au 19^e siècle, la popularité de ces spectacles conduit à la commercialisation de jouets d'optique (dont le « polyorama panoptique ») qui se présentent comme des versions miniaturisées du diorama.



Folioscope : (« Flipbook » en anglais) :

Livret de dessins ou de photographies représentant une scène qui entre en mouvement lorsque l'ouvrage est feuilleté rapidement. On en doit probablement l'invention au français Pierre-Hubert Desvignes en 1860, mais c'est l'imprimeur britannique John Barnes Linnett qui dépose le brevet de cette invention en 1868, sous le nom de « kinéographe ».



Pellicule (ou « film photographique ») :

Support souple prenant la forme d'une bande de largeur variable, et recouvert de diverses couches de produits chimiques (généralement à base d'halogénures d'argent) réactifs à la lumière. Une fois exposé à la lumière dans une caméra argentique, il se forme une image invisible sur le film photographique. C'est grâce à la phase de développement (un procédé chimique en plusieurs étapes) que l'image deviendra visible.

C'est l'américain John Carbutt qui invente en 1888 ce support souple et transparent en celluloïd (matière plastique composée de nitrate de cellulose et de camphre). Ces films photographiques sont commercialisés aux États-Unis et en Angleterre par l'industriel américain George Eastman, futur fondateur de Kodak. Destinés au départ à la photographie, ces supports ne tardent pas à être améliorés afin d'enregistrer les premiers films de cinéma.

Mouvements esthétiques



Abstraction :

L'expression « art abstrait » désigne l'une des principales tendances dans les domaines de la peinture et de la sculpture au 20^e siècle. Elle englobe des mouvements extrêmement divers, mais qui ont pour caractéristique commune de s'opposer à l'art figuratif : l'abstraction recherche l'émotion par la forme et la couleur, sans recourir à la représentation ou à l'évocation de la réalité.

Au cours des années 1910, les quatre grands pionniers de l'abstraction (Frantisek Kupka, Vassily Kandinsky, Kasimir Malevitch et Piet Mondrian) entament leur rupture avec la conception traditionnelle de l'art comme imitation de la nature.

Œuvres marquantes :

- Robert Delaunay, *Disque simultané* (1912)
- Kasimir Malevitch, *Carré noir sur fond blanc* (1915)
- Piet Mondrian, *Composition A* (1923)
- Vassily Kandinsky, *Jaune, rouge, bleu* (1925)



Cubisme :

Sous l'influence de Cézanne qu'ils admirent, Braque et Picasso adoptent une nouvelle perspective esthétique au cours de l'année 1907. Ils cherchent à représenter le réel non pas mimétiquement, mais en le géométrisant, sans jamais atteindre l'abstraction. Les formes se découpent en de multiples facettes, comme autant de « cubes », montrant l'objet selon une perspective impossible dans la réalité. Les artistes ne cherchent plus la représentation en trois dimensions (illusionniste), mais en quatre dimensions, ce qui atteste de la nature conceptuelle de leur dessein esthétique.

Prenant la suite de Braque et de Picasso, d'autres artistes rejoignent bientôt le cercle cubiste, notamment le groupe dit de Puteaux (Albert Gleizes, Jean Metzinger, Francis Picabia, Fernand Léger...), réuni autour des frères Duchamp, ou encore Juan Gris et Robert Delaunay.

Œuvres marquantes :

- Pablo Picasso, *Les demoiselles d'Avignon* (1907)
- George Braque, *Comptoir, bouteille et verre* (1912)
- Juan Gris, *La guitare* (1913)
- Fernand Léger, *Éléments mécaniques* (1926)



Expressionnisme :

L'expressionnisme est un courant artistique figuratif apparu au début du XX^e siècle en Europe du Nord, particulièrement en Allemagne. Ce mouvement a touché de multiples domaines artistiques, dont la musique, la peinture, mais aussi le cinéma.

L'expressionnisme se définit comme la projection d'une subjectivité qui tend à déformer la réalité pour inspirer au spectateur une réaction émotionnelle. Les représentations sont souvent fondées sur des visions angoissantes, déformant et stylisant la réalité pour atteindre la plus grande intensité expressive. Celles-ci sont le reflet de la vision pessimiste que les expressionnistes ont de leur époque, hantée par la menace de la Première Guerre mondiale.

En peinture, ce courant privilégie les couleurs violentes et non naturalistes, la déformation du trait et les lignes acérées, ainsi qu'un traitement stylisé faisant disparaître les détails du sujet. Il s'exprime dans l'Allemagne du début du siècle à travers des groupes d'artistes tels que *Die Brücke (Le pont)* et *Der Blaue Reiter (le Cavalier bleu)*.

Au cinéma, la tendance expressionniste se développe au sortir de la Première Guerre Mondiale, et cultive de nouveau des images fortes, violentes et expressives, privilégiant des décors graphiques où dominent les obliques, ainsi que les effets de contraste entre noir et blanc. Le jeu « typé » des acteurs rajoute à l'intensité dramatique et psychologique de l'intrigue.

Œuvres marquantes :

- Edvard Munch, *Le cri* (1893)
- Ernst Ludwig Kirchner, *Berliner Straßenszene (Scène de rue à Berlin)* (1913)
- Franz Marc, *Die großen blauen Pferde (Chevaux dans le paysage)* (1911)
- Oscar Kokoschka, *La fiancée du vent* (1914)



Nouvelle vague

La Nouvelle Vague est un mouvement du cinéma français né à la fin des années 1950. Il rassemble des réalisateurs qui ont tourné leurs premiers longs métrages à cette époque. Les figures emblématiques en sont notamment Jean-Luc Godard, François Truffaut, Éric Rohmer, Claude Chabrol, Jacques Rivette, Alain Resnais, Louis Malle, Agnès Varda et Jacques Demy.

Le changement de société et de mœurs, le désir de transformer le cinéma et de rompre avec le passé font apparaître une nouvelle façon de produire, de tourner et de fabriquer des films, qui s'oppose aux traditions et aux corporations. C'est toute la grammaire du cinéma qui est remise en question de multiples manières, dans le tournage, le jeu des acteurs, le montage, l'utilisation de la voix off, la manière de filmer la ville ou les sentiments.

Les films de la nouvelle vague se démarquent aussi par le choix de leurs héros, souvent jeunes et contemporains, indifférents à la société, parfois oisifs, et toujours en quête d'indépendance.

Films marquants :

- Jean-Luc Godard, *À bout de souffle* (1960)
- François Truffaut, *Les 400 coups* (1959)
- Agnès Varda, *Cléo de 5 à 7* (1962)
- Éric Rohmer, *Ma nuit chez Maud* (1969)



Surréalisme

En 1924, André Breton définit le surréalisme comme un « automatisme psychique pur, par lequel on se propose d'exprimer, soit verbalement, soit par écrit, soit de toute autre manière, le fonctionnement


réel de la pensée. Dictée de la pensée, en l'absence de tout contrôle exercé par la raison, en dehors de toute préoccupation esthétique ou morale [...] ».

Les artistes surréalistes mettent en œuvre la théorie de libération du désir en inventant des techniques visant à reproduire les mécanismes du rêve. S'inspirant de l'œuvre de Giorgio De Chirico, unanimement reconnue comme fondatrice de l'esthétique surréaliste, ils s'efforcent de réduire le rôle de la conscience et l'intervention de la volonté. Le frottage et le collage utilisés par Max Ernst, les dessins automatiques réalisés par André Masson, les rayographes de Man Ray, en sont les premiers exemples. Peu après, Miró, Magritte et Dali produisent des images oniriques en organisant la rencontre d'éléments disparates.

Œuvres marquantes :

- Salvador Dali, *La persistance de la mémoire* (1931)
- Man Ray, *Perpetual motif* (1923/1970)
- Dora Maar, *Père Ubu* (1936)
- René Magritte, *La trahison des images* (1929)

Arrêts sur image : un film, une œuvre

 *La gare Saint-Lazare*, Claude Monet, 1877, huile sur toile, Paris, musée d'Orsay © RMN-Grand Palais (Musée d'Orsay) / Hervé Lewandowski /


L'arrivée d'un train en gare de la Ciotat, Louis Lumière, 1895, Collection de la cinémathèque française

Symbole d'une révolution industrielle en plein essor, le chemin de fer se développe en France à partir des années 1820 et devient très tôt un sujet de prédilection pour les impressionnistes.

En 1877, Claude Monet demande au directeur de la Compagnie des chemins de fer de l'ouest l'autorisation de dresser son chevalet à l'intérieur de la Gare Saint-Lazare afin de saisir sur le vif l'activité fourmillante et l'atmosphère bouillonnante des lieux. Il réalise une série de douze toiles, restituant la vie, les couleurs et les bruits de la gare, ainsi que les jeux de lumière et les effets de fumée produits par la vapeur des trains.

Au cinéma, la première apparition du chemin de fer remonte aux premières expériences cinématographiques des frères Lumière avec *L'Arrivée d'un train en gare de la Ciotat* en 1895. En photographe averti, Louis Lumière positionne sa caméra en utilisant la diagonale du quai et la profondeur du champ, de manière à renforcer le côté spectaculaire de l'entrée d'un train en gare.



 *Élément mécanique*, Fernand Léger, 1924, huile sur toile, Paris, Centre Pompidou, musée national d'art moderne: © Jacques Faujour - Centre Pompidou, MNAM-CCI /Dist. RMN-GP © Adagp, Paris/

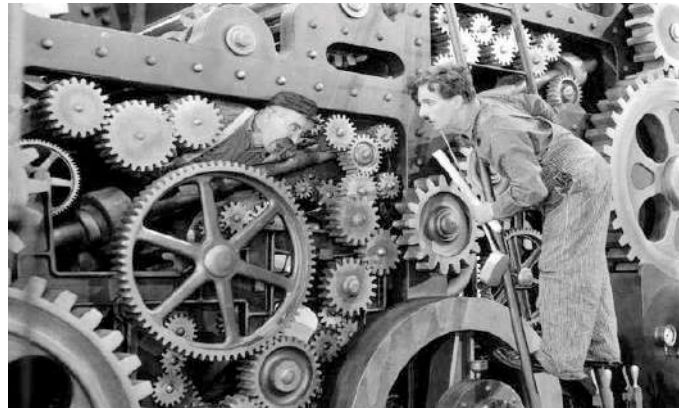
Les temps modernes, Charlie Chaplin, 1936, Collection de la cinémathèque française


Léger s'est attaché au thème de l'élément mécanique et en a exploré toutes les combinaisons pendant sept ans environ, de 1918 jusqu'en 1925. Manifestement inspiré par la beauté des machines, Léger n'a pourtant jamais voulu les représenter de manière réaliste ou ressemblante, qu'il s'agisse des avions et de leurs hélices à la courbe parfaite, ou bien de canons dont la cuirasse brille au soleil.

« J'aime les formes imposées par l'industrie moderne. Je m'en sers – les aciers aux mille reflets plus subtils et plus fermes que les sujets dits classiques. Je soutiens qu'une mitrailleuse ou la culasse d'un

75 sont plus sujets à peinture que quatre pommes sur une table ou un paysage de Saint-Cloud... », écrit-il à son marchand Léonce Rosenberg, au début de l'année 1919.

À son tour, Charlie Chaplin explore les thèmes de la modernité et de la machine dans *Les temps modernes* en 1936. Happé par les rouages mécaniques d'une usine, Charlot se fait le porte-étendard d'une classe ouvrière déshumanisée et emportée par le rythme infernal des machines, dénonçant les dérives du monde industriel.



 *Le cabinet du docteur Caligari*, Robert Wiene, 1920, Collection de la cinémathèque française /

Maquette du décor pour Le Cabinet du docteur Caligari, Hermann Warm, Pastel et fusain, 1919, Paris, Collection de la cinémathèque française, Hermann Warm © Hermann Warm


Une fête foraine s'installe dans la petite ville allemande d'Holstenwall. Un étrange vieillard, le docteur Caligari, entend y exhiber Cesare, un jeune somnambule capable de voir l'avenir. Le soir même, ce dernier prédit à un jeune homme qu'il ne verra pas la fin de la nuit. Sa prédiction se réalise. Bouleversé, l'ami du défunt, Francis, se met à surveiller Caligari tandis que les meurtres s'accroissent dans le petit village...

Véritable manifeste du cinéma expressionniste allemand, *Le Cabinet du docteur Caligari* introduit des décors peints aux formes violemment torturées et aux jeux d'ombres contrastés. Dans les scènes du film, les trottoirs ne mènent nulle part, les murs semblent déformés, créant des formes étranges, et les bâtiments s'élèvent en créant des angles déformés à l'arrière-plan.

Le metteur en scène Robert Wiene a engagé les peintres expressionnistes Walter Reimann, Hermann Warm et Walter Röhrig pour créer les décors du long-métrage. Comme beaucoup de leurs contemporains, Reimann, Röhrig et Warm s'intéressent à la remise en question des éléments formels et stylistiques du modernisme et utilisent l'expressionnisme comme moyen d'expérimenter la perception, construisant un monde cauchemardesque de lignes décousues et de motifs incongrus.

Le graphisme de leurs décors est souligné par Warm qui déclare à ce propos : « Les films doivent être des gravures rendues vivantes ». Les dessins préparatoires conçus par l'artiste mettent en lumière l'influence de la peinture expressionniste sur l'esthétique et les décors du film : angularité des formes, aspect penché ou distordu des éléments architecturaux (encadrements de portes, fenêtres), atmosphère lugubre, et contrastes lumineux très marqués.



 *Pierrot le fou*, Jean-Luc Godard, 1965, Collection de la cinémathèque française /

IKB 3, Monochrome Bleu, Yves Klein, 1960, Pigment pur et résine synthétique sur toile marouflée sur bois, 199 x 153 cm, © Philippe Migeat - Centre Pompidou, MNAM-CCI /Dist. RMN-GP, © Yves Klein / Adagp, Paris

Ferdinand Griffon, jeune père de famille désabusé, vient de perdre son emploi à la télévision. Un soir, alors qu'il revient d'une désolante soirée mondaine chez ses beaux-parents, il réalise que la baby-sitter venue garder ses enfants est une ancienne amie, Marianne Renoir. Il décide de tout quitter et de partir avec elle vers le Sud de la France. S'en suit un grand périple où se mêleront trafic d'armes, complots politiques, rencontres incongrues, mais aussi des pauses bucoliques et des déchirements amoureux...

Dixième long métrage de Godard, *Pierrot le fou* est présenté comme un premier bilan dans l'œuvre du cinéaste. Godard y maîtrise mieux que jamais son art et se livre à un véritable feu d'artifice narratif et visuel, où éclatent à chaque image les couleurs primaires : bleu, jaune, rouge. Cette symphonie colorée est d'ailleurs annoncée dès l'ouverture du film, où Ferdinand lit un texte d'Elie Faure sur Vélasquez à sa petite fille. Elle prend tout son sens lorsque le personnage se barbouille le visage de peinture bleue, dans une scène finale désormais mythique.

Le cinéaste fait ici certainement référence au travail d'Yves Klein, qui exécute dans la seconde moitié des années 1950 une série de monochromes d'un bleu outremer breveté « IKB » (« International Klein Blue »). Le bleu est pour l'artiste chargé de sensibilité et propice au passage du matériel à l'immatériel : « Toutes les couleurs amènent des associations d'idées concrètes, matérielles et tangibles, tandis que le bleu rappelle tout au plus la mer et le ciel, ce qu'il y a de plus abstrait dans la nature tangible et visible ».



Points de programme

L'éducation à l'image, au cinéma et à l'audiovisuel : de la maternelle au baccalauréat

L'École donne une place importante au cinéma et à l'audiovisuel dans le cadre plus large de l'éducation à l'image. La première pratique culturelle des jeunes est celle de l'image : cinéma, photo, télévision, jeux vidéo, Internet, etc. Depuis plus de 20 ans, l'École a mis en place une éducation théorique et pratique à ce langage complexe dont les codes et les techniques évoluent sans cesse. Dès l'école primaire, l'éducation à l'image, au cinéma et à l'audiovisuel permet aux élèves d'acquérir une culture, d'avoir une pratique artistique et de découvrir de nouveaux métiers.

À l'école : l'initiation.

La maternelle propose une première sensibilisation artistique.

Au CP et au CE1, l'enseignement des arts visuels s'appuie sur une pratique artistique régulière et diversifiée. Il mobilise des techniques traditionnelles ou contemporaines, comme le cinéma. Les élèves sont conduits à s'exprimer sur ce qu'ils perçoivent, sur leurs projets et leurs réalisations.

Du CE2 au CM2, l'enseignement artistique amène les élèves à cerner la notion d'œuvre, avec la fréquentation d'œuvres de plus en plus complexes.

La représentation du monde

<i>Connaissances et compétences associées</i>	<i>Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève</i> Amener les élèves à :
Utiliser le dessin dans toute sa diversité comme moyen d'expression.	Explorer leur environnement visuel par le croquis, les organiser pour créer une narration.
Employer divers outils, dont ceux numériques, pour représenter.	- Photographier en variant les points de vue et les cadrages. - Photographier les différentes étapes du mouvement du corps.
Prendre en compte l'influence des outils, supports, matériaux, gestes sur la représentation en deux et en trois dimensions.	- Explorer des outils et des supports connus, en découvrir d'autres, y compris numériques : prise de vue avec portable, vidéo/photo. - Reconstituer une scène, et enregistrer ses étapes par des images fixes et/ou animées.
Connaitre diverses formes artistiques de représentation du monde : œuvres contemporaines et du passé, occidentales et extra occidentales.	Établir des liens entre des œuvres d'art d'un même sujet : ici peinture et cinéma.

La narration et le témoignage par les images

<i>Connaissances et compétences associées</i>	<i>Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève</i> Amener les élèves à :
- Réaliser des productions plastiques pour raconter, témoigner.	- Raconter des histoires vraies ou fictives par le dessin, la reprise ou l'agencement d'images empruntées aux magazines et journaux. - Isoler des fragments d'images, association différentes images pour en changer le sens.

Transformer ou restructurer des images ou des objets.	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser un récit avec une image fixe et/ou des images animées. - Explorer les divers principes d'organisation d'une image/vidéo : répétition, alternance, superposition, concentration, dispersion, équilibre. - Intervenir sur une image existante, découvrir son fonctionnement, en détourner le sens.
Articuler le texte et l'image à des fins d'illustration, de création.	<ul style="list-style-type: none"> - Observer son environnement à l'aide de dispositifs transformant la perception : verres colorés, lentilles, loupes... - Explorer les liens entre récit et images. - Découvrir des œuvres d'art comme traces ou témoignages de faits réels restitués de manière plus ou moins fidèle ou inventées. - Donner à voir les réalisations d'élèves par différents médias : murs de l'école, lieu extérieur, blog...

Au collège : l'approfondissement

L'éducation à l'image au collège est transversale et repose sur plusieurs enseignements comme **l'histoire des arts, les arts plastiques et le français.**

Les cours d'arts plastiques, à partir de la cinquième, font une place importante à l'analyse et à la production d'images, en mettant l'accent sur le point de vue, la vision singulière dont l'image est porteuse. Les élèves sont amenés à fabriquer des images de fiction grâce à la vidéo et à l'infographie.

Domaine 1

Les langages pour penser et communiquer

Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit	Amener les élèves à : Acquérir un lexique et des formulations spécifiques pour décrire, comprendre et interroger les œuvres et langages artistiques en histoire des arts ainsi que les arts.
Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps	<ul style="list-style-type: none"> - Développer les capacités d'expression et de communication. - Explorer les langages artistiques par la réalisation de productions plastiques et par le chant, à l'écriture créative et à la pratique théâtrale. - S'exprimer en utilisant des codes non verbaux, gestuels et corporels originaux.

Domaine 5

Les représentations du monde et l'activité humaine

En histoire et en géographie	Amener les élèves à : - Apprendre aux élèves à se repérer dans le temps et dans l'espace.
-------------------------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> - Se créer une culture commune et de donner une place à chaque élève dans notre société et notre présent. - Interroger des moments historiques qui construisent l'histoire de France et la confrontent à d'autres histoires, puis l'insèrent dans la longue histoire de l'humanité.
En français	<ul style="list-style-type: none"> -Fréquenter des œuvres littéraires, écoutées ou lues, mais également celle des œuvres théâtrales et cinématographiques, -Former leur jugement esthétique et enrichir leur rapport au monde.
L'enseignement des arts	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier des caractéristiques qui inscrivent l'œuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain. - Distinguer l'intentionnel et l'involontaire, ce qui est contrôlé et ce qui est le fruit du hasard, de comprendre le rôle qu'ils jouent dans les démarches créatrices et d'établir des relations entre des caractéristiques formelles et des contextes historiques.
L'enseignement de l'histoire des arts	<ul style="list-style-type: none"> - Acquérir une perception sensible des cultures, de leur histoire et de leurs circulations.
En arts plastiques, en éducation musicale et en français	<ul style="list-style-type: none"> - Organiser l'expression d'intentions, de sensations et d'émotions en ayant recours à des moyens choisis et adaptés.

Au lycée : la diversification des parcours

Dans la continuité du collège, l'éducation à l'image, au cinéma et à l'audiovisuel se poursuit dans différents enseignements, notamment en français, en histoire-géographie ou en histoire des arts. **Des enseignements plus spécifiques permettent une spécialisation progressive** pour les élèves qui le souhaitent.

La place du cinéma dans l'enseignement d'exploration "Création et activités artistiques" en seconde générale et technologique

L'enseignement d'exploration "Création et activités artistiques, Arts visuels" (1h30 hebdomadaire), selon les projets élaborés par les enseignants peut porter sur le cinéma-audiovisuel. Les élèves y découvrent les métiers et les spécificités de ce domaine et identifient les parcours de formation qui permettent d'accéder aux métiers du cinéma et de l'audiovisuel.

La place du cinéma dans les options Cinéma-Audiovisuel au lycée général et technologique

Un enseignement de cinéma-audiovisuel est **proposé dans le cadre des options facultatives de seconde** (3 heures hebdomadaires). En partenariat avec des structures culturelles et des professionnels du cinéma et de l'audiovisuel, cette option peut déboucher sur deux types de formation au cinéma :



Un enseignement de spécialité en première et terminale de la série L : 5 heures hebdomadaires, coefficient 6 au bac, dans 125 établissements.



Une option facultative en première et terminale de toutes les séries (3 heures hebdomadaires, coefficient 1 ou 2 au baccalauréat) dans 200 établissements.

Français cycle 3 et 4 : à adapter selon les classes

Connaissances et compétences associées	Amener les élèves à :
Comprendre et interpréter des messages et des discours oraux complexes	
<p>Écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu :</p> <p>Distinguer explicite et implicite</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Écouter à partir de supports variés : médiation au musée, documents vidéo, film et dans des situations diverses pour apprendre à élaborer des représentations mentales, développer sa sensibilité à la langue ; - Écouter et voir un documentaire/découvrir une œuvre picturale/voir un film pour acquérir et enrichir des connaissances, confronter des points de vue, analyser une information... - Restitution d'informations entendues lors de la venue au musée sous forme orale.
S'exprimer de façon maîtrisée en s'adressant à un auditoire	
<p>Parler en prenant en compte son auditoire :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir raconter une histoire - Savoir utiliser des supports écrits, œuvres picturales et films pour l'expression orale 	<ul style="list-style-type: none"> - Formuler des réactions à une œuvre d'art, à un film. - Partager un ressenti, d'émotions, de sentiments. - Raconter des histoires (en groupe ou au moyen d'enregistrements numériques). - Présentation d'une œuvre, d'un auteur. - Réaliser un exposé présentant l'exposition, une œuvre picturale, un film. - Utiliser les informations et les cartels pour une présentation orale - Résumer : narrations orales, entraînement aux techniques narratives ; - S'enrichir au niveau lexical en lien avec les autres activités menées en lecture, écriture, étude de la langue.
<p>Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identification, construction de caractéristiques et de spécificités de formes d'expression et de représentation (image, tableau, graphique, schéma, diagramme). - Apprentissage explicite de la mise en relation des informations dans le cas de documents associant plusieurs supports (texte, image, schéma, tableau, graphique...) ou de documents avec des liens hypertextes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lire des cartels, textes et documents variés : associant textes, images, schémas, tableaux..., - Lire un document iconographique : tableaux, dessins, photographies, un document numérique associant texte, images (fixes ou animées), sons. - Observer et analyser des documents iconographiques ; recherche d'éléments de contextualisation ; formulation d'hypothèses d'interprétation. - Participer à une activité nécessitant la mise en relation d'informations à partir de supports variés. - Participer à une activité variée permettant de manifester sa compréhension des représentations diverses : œuvre picturale, schéma, dessin, vidéo, film...
<p>Réécrire à partir de nouvelles consignes ou faire évoluer son texte</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Écrire en plusieurs temps et intégrer des croquis.

	- Partage des écrits produits au moyen du numérique.
Exploiter les ressources expressives et créatives de la parole	
Savoir utiliser les ressources de la voix, de la respiration, du regard, de la gestuelle, pour : - Lire. - Dire de mémoire. - Interpréter une scène de théâtre, un poème, etc. - Donner du relief à sa propre parole lors d'une prestation orale.	- Lire à haute voix et mémorisation de textes ; - Mettre en voix et théâtraliser : exposés, comptes rendus, etc..., de l'exposition, d'une œuvre picturale ou d'un film. - Aborder les techniques associant textes, sons et images. - Usage des technologies numériques pour enregistrer la voix pour associer sons, texte et images.
Lire des textes non littéraires, des images et des documents composites (y compris numériques)	
- Connaître les caractéristiques génériques des différents documents étudiés (articles de presse d'information et scientifique, essais, textes documentaires, schémas, graphiques, tableaux, images fixes et mobiles, etc.). - Savoir décrire et analyser l'image fixe et mobile.	- Identifier la nature, les sources et les caractéristiques des différents documents étudiés. - Recherche et mise en relation des informations données. - Lire une image fixe (peinture, photographie, arts plastiques, publicité, etc.) : description et interprétation de dessins de presse, de caricatures, d'œuvres d'art, de bandes dessinées, etc., en relation avec le programme de culture littéraire et artistique, le programme d'histoire des arts ou le programme d'histoire, à l'aide de quelques outils d'analyse simples ; - Lire une image animée : décrire et interpréter des images empruntées au cinéma, à la publicité, à l'aide de quelques outils d'analyse simples. - Présenter à l'oral d'une œuvre ou d'un petit corpus.
Lire des œuvres littéraires et fréquenter des œuvres d'art	
Être capable de relier œuvre littéraire et œuvre artistique	- Mettre en relation de textes littéraires et d'œuvres artistiques diverses par leur esthétique, leur contexte de création, leur thématique, etc. -Mettre en perspective et de manière interdisciplinaire, des créations plastiques, musicales, théâtrales, etc., mais aussi liées à des travaux en histoire ou en sciences par exemple. - Visiter le musée, des expositions, y compris via des sites numériques et rédiger des comptes rendus.
Exploiter les principales fonctions de l'écrit	
Comprendre le rôle historique et social de l'écriture. Utiliser l'écrit pour penser et pour apprendre	- Comprendre le rôle historique et social de l'écriture, découvrir les différents usages de l'écrit (sociaux, personnels, littéraires, etc.) : correspondances des grands auteurs : courrier

	<p>privé, lettre d'embauche, affiche d'exposition, une de journal, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Élaborer listes, essais de formulation, schémas. - Recourir régulièrement aux écrits de travail et aux dessins, croquis, aquarelle... - S'entraîner régulièrement en proposant des consignes qui développent l'autonomie et l'imagination.
--	--

Arts plastiques

La représentation plastique et les dispositifs de présentation

Questionnements	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève Amener l'élève à :
<ul style="list-style-type: none"> - Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations : la différence entre images à caractère artistique et images scientifiques ou documentaires, l'image dessinée, peinte, photographiée, filmée, la transformation d'images existantes dans une visée poétique ou artistique. - La narration visuelle : les compositions plastiques, en deux dimensions, à des fins de récit ou de témoignage, l'organisation des images fixes et animées pour raconter. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser l'appareil photographique ou la caméra, notamment numériques, pour produire des images ; une narration - Intervenir sur les images déjà existantes pour en modifier le sens par le collage, le dessin, la peinture, le montage, par les possibilités des outils numériques. - Observer et analyser des œuvres ou des photographies ; comparer des œuvres différentes sur une même question ou dans d'autres arts ; découvrir et observer dans l'environnement proche des réalisations ou de situations liées à la représentation et ses dispositifs. - Organiser et d'agencer les principes plastiques explicites pour raconter ou témoigner. - Produire une réalisation qui exprime l'espace et le temps, également au moyen d'images animées (ralenti, accélération, séquençage...).

Histoire – Géographie

<p>Se repérer dans le temps : construire des repères historiques</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Situer chronologiquement les grandes périodes historiques abordées dans l'exposition. - Ordonner des films les uns par rapport aux autres et les situer dans une époque ou une période donnée. - Utiliser des documents donnant à voir une représentation du temps (dont les frises chronologiques), à différentes échelles, et le lexique relatif au découpage du temps et suscitant la mise en perspective des mouvements artistiques. - Mémoriser les repères historiques liés à l'exposition.
---	--

Comprendre un document	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre le sens général d'un document, d'une œuvre, d'un film. - Identifier le document et savoir pourquoi il doit être identifié. - Extraire des informations pertinentes pour répondre à une question. - Savoir que le document exprime un point de vue, identifier et questionner le sens implicite d'un document.
-------------------------------	---

Histoire des arts

Connaissances et compétences associées	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève Amener l'élève à :
<p>Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art</p> <p>Résumer une action représentée en image, déroulée sur scène ou sur un écran, et en caractériser les personnages.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Exprimer à l'oral et à l'écrit, éventuellement dans le cadre d'un travail d'imagination, à partir d'une action représentée par un tableau, une séquence cinématographique. - Raconter des histoires (en groupe ou au moyen d'enregistrements numériques). - Recréer une action et les différents mouvements du corps dans un dessin et/ou photomontage.
<p>Dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dégager d'une forme artistique des éléments de sens. - Caractéristiques des familles de matériaux. - Caractéristiques et spécificités des champs artistiques et éléments de lexique correspondants. 	<ul style="list-style-type: none"> - Construire une description par l'expression écrite, le relevé, le dessin ou la photo. - Observer et décrire une œuvre picturale, une vidéo, une affiche, un film. - Observer une séquence filmique : plans, personnages, action.
<p>Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages, ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mettre en relation une ou plusieurs œuvres entre elles et un fait historique, une époque. - Mettre en relation un texte connu (récit, fable, poésie, texte religieux ou mythologique) et plusieurs de ses illustrations ou transpositions visuelles, musicales, scéniques, chorégraphiques ou filmiques, issues de diverses époques, en soulignant le propre du langage de chacune. - Lire et comprendre un cartel pour identifier une œuvre d'art.
<p>Se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Effectuer une recherche (dans le cadre d'un exercice collectif et sur la base de consignes précises) en vue de préparer une visite au Musée des Beaux-Arts de Rouen RMM. - Se repérer dans le musée et comprendre ses plans et indications.

	<ul style="list-style-type: none"> - Premiers grands principes d'organisation muséale. - Identifier et localiser une œuvre ou une salle.
--	--

Cinéma et audiovisuel – Enseignement de spécialité L



Cléo de 5 à 7, Agnès Varda, 1962.

Portrait de femme par une femme, premier long métrage d'Agnès Varda, *Cléo de 5 à 7* se distingue autant par la singularité de son écriture (le rapport au décor, à la musique, au son, au geste documentaire) que par la richesse des références littéraires et plastiques.

L'œuvre est abordée tant sous l'angle de l'histoire du cinéma et des liens avec la nouvelle vague, que de l'évolution de sa réception depuis les années 60.



La Tortue rouge de Michael Dudok de Wit, animation, 2016.

La Tortue rouge, premier long-métrage d'animation du Néerlandais Michael Dudok de Wit, qui reçut en 1996 le César du meilleur court-métrage pour *Le Moine et le poisson* et, en 2001, l'Oscar pour *Père et fille*, est une co-production franco-japonaise. Le réalisateur du *Tombeau des Lucioles*, Isao Takahata, cofondateur du prestigieux studio japonais Ghibli, séduit par le travail du cinéaste néerlandais, dont l'œuvre cinématographique s'inspire grandement des arts asiatiques, l'encourage à travailler sur ce long-métrage. Et c'est en France que le film a été entièrement conçu.

Présenté en 2016 à Cannes aux côtés d'autres films d'animation, il obtient le *Prix spécial* dans la sélection *Un certain regard*, puis l'Oscar du meilleur film d'animation en 2017.

Conte philosophique sans paroles, *La Tortue rouge* raconte l'histoire émouvante d'un Robinson Crusoé, rejeté sur une île déserte à la suite d'un naufrage, et met en scène ses rapports à la nature qui l'environne. Une tortue rouge, animal puissant et inquiétant qui détruit toutes les embarcations de fortune que le personnage tente de se construire pour échapper à son sort, dans une métamorphose qui nous renvoie aux mythes étiologiques ovidiens, se transforme en une jeune femme gracieuse qu'il aimera et qui lui donnera un enfant.

À travers l'étude du film, de son esthétique, de sa genèse et de sa production, on interrogera plus particulièrement les points suivants :

- Le jeu subtil des motifs culturels universels (les quatre éléments, la tortue cosmophore, « le défilé » d'une renaissance, etc.) et des références, celles notamment qui renvoient le spectateur aux textes et mythes fondateurs, constitue l'œuvre en une fable des origines du monde et du regard : l'homme n'y apparaît pas « face à la nature, mais l'homme dans la nature : (...) ils sont toujours ensemble. Ils s'appartiennent », comme l'explique le cinéaste ;

- Le langage visuel et graphique (les éléments naturels simples, les dessins gracieux des corps, le choix du trait et du layout par rapport à la couleur, etc.), auquel s'ajoutent l'absence de paroles et la composition sonore, travaille dans la sobriété, l'épure et la transparence, et fait de ce film une œuvre poétique et sensorielle ;

- La singularité de la place d'un cinéaste indépendant européen au sein d'un studio d'animation japonais, la nature des liens et des enjeux esthétiques nés de cette hybridation interrogent profondément l'histoire du cinéma d'animation en se donnant comme un retour aux sources.

La poésie mystérieuse de cette œuvre renforce la nécessité de passer par un travail sur la réception des élèves : « J'ai choisi la tortue car elle est paisible et solitaire et c'est pour cela que je l'aime. Mais j'ai voulu qu'elle garde une part de mystère. Je veux permettre aux spectateurs de percevoir ce qu'ils veulent, sans leur imposer un point de vue. Il faut qu'ils ressentent les choses de façon intuitive, sans forcément tout analyser », précise le cinéaste qui ouvre la voie à un nouveau régime du signe et de perception du sens au cinéma : la force première d'une évidence dont la complexité symbolique décante et s'enrichit lentement chez le spectateur.



Les Lumières de la ville de Charles Chaplin, 1931.

Entrepris à la charnière de la période du muet et du parlant, mais présenté seulement en 1931, en plein règne des *talkies*, *Les Lumières de la ville* marque la première étape de Charles Chaplin dans sa réflexion sur la manière d'aborder un cinéma sonore et parlant. N'utilisant la piste sonore que pour porter un accompagnement musical synchronisé, avec un minimum d'effets de bruitage et aucun dialogue audible, le film pourrait apparaître comme un manifeste anachronique pour les images muettes et marquer les réticences de son auteur vis-à-vis des innovations sonores au goût du jour.

Pourtant, prenant une dimension fortement allégorique et méta-poétique, la diégèse redonne toute son importance (cinématographique, cognitive, morale) à l'ouïe et au toucher, contre la vue, toujours susceptible de faire écran. Une jeune fleuriste aveugle se prend d'amitié et d'affection pour un vagabond qu'elle s'imagine être un millionnaire. Rendue à l'univers des voyants grâce à lui, elle le reconnaît pour ce qu'il est dans un final sublime qui consacre la voix et le contact sensible comme les fils conducteurs subtils d'une relation profonde entre les êtres, par-delà le fracas des apparences fallacieuses. Avec cette fable des temps modernes révélatrice de son ambition, Chaplin s'impose immédiatement comme un immense cinéaste de la sensibilité et de la mise en scène de la Parole, visant bien plus qu'une simple reproduction technique des corps et des sons.

Son comique s'en trouve approfondi et redynamisé. Plus que jamais le rire côtoie le pathétique dans une alliance qui n'est pas une alternance de registres mais un alliage authentique. À partir de l'analyse de la scène emblématique du dévidage du gilet du vagabond, rembobiné par la jeune femme, Gilles Deleuze décrit exemplairement ce nouveau circuit chaplinien « rire-émotion », « où l'un renvoie à la petite différence, l'autre à la grande distance, sans que l'un efface ou atténue l'autre, mais tous deux se relayant, se relançant. » Avant de conclure : « Le génie de Chaplin, c'est de faire les deux ensembles, de faire qu'on rit d'autant plus qu'on est ému » (Gilles Deleuze, *L'image-mouvement*, Paris, Les Éditions de minuit, p. 234).

Suggestions bibliographiques :

- André Bazin, *Charles Chaplin*, Paris, Les Cahiers du cinéma, 2000.
- Gilles Deleuze, *L'image-mouvement*, Paris, Les Éditions de minuit, 1983, p. 231-236.
- Michel Chion, « Chaplin : trois pas dans la parole », *Un art sonore, le cinéma*, Paris, Les Cahiers du cinéma, 2003, p. 27-32.
- Olivier Mongin, *Éclats de rire : variations sur le corps comique*, Paris, Le Seuil, 2002.

Bill Viola

En appui sur des œuvres de Bill Viola, le professeur soutiendra l'investigation de l'entrée de programme portant sur « le statut de l'œuvre et présentation » (extrait du programme fixé par l'arrêté du 21 juillet 2010, [BOEN spécial n° 9 du 30 septembre 2010](#)).

Mondialement reconnu, Bill Viola est aujourd'hui un des artistes majeurs de l'image électronique. Né en 1951, il a grandi à l'ère des premiers développements de l'art vidéo. Dès ses études et ses premiers travaux d'artiste, il privilégiait ce nouveau médium pour en explorer les multiples possibilités artistiques : captations de performances, mises en espace des images et des moniteurs vidéo, exploitation du potentiel plastique, sémantique, symbolique des projections sur de grandes surfaces... Au moyen d'installations intimistes ou monumentales, ses créations interrogent le rapport au temps de l'œuvre et au réalisme des sensations, des émotions et des expériences. Sculptant le temps, bouleversant les perceptions, immergeant le spectateur, Bill Viola propose une relation différente aux images animées. Il en pousse notamment les conventions narratives pour rejoindre parfois l'idée de « tableaux animés ». Il associe le visuel, le sonore et l'espace. Il tire parti des appareils et des technologies (caméras, optiques scientifiques, systèmes numériques...), des formats et des qualités des écrans (miroirs, moniteurs multiples, rétroprojecteurs...). Il joue de divers effets (ralentissements, grossissements, pétrifications...). Nombre de ses créations ouvrent des dialogues entre la modernité du médium digital et un univers d'images s'inscrivant dans l'histoire de l'art.

Le professeur pourra sélectionner des œuvres parmi celles indiquées ci-après, à titre de repères, sans pour autant devoir s'y limiter :

- Des bandes vidéo aux écrans plasma : *The Reflecting Pool*, 1977-79 ; *Chott El-Djerid*, 1979 ; *Reverse Television - Portraits of Viewers*, 1983-1984 ; *Deserts*, 1994 ; *Walking on the Edge et The Encounter*, 2012 ; *The Dreamers*, 2013.
- Sculptures vidéo et installations : *Heaven and Earth*, 1992 ; *The Sleepers*, 1992 ; *The Veiling*, 1995 ; *The Crossing*, 1996 ; *Going Forth By Day*, 2002 ; *The Tristan Project (Fire Woman et Tristan's Ascension)*, 2005.
- Références aux grands maîtres : *The Sleep of Reason*, 1988 ; *The Greeting*, 1995 ; *The Quintet of the Astonished*, 2000.

La place du cinéma au lycée professionnel :

Du CAP au bac pro, **des diplômes professionnels permettent d'accéder à des métiers du cinéma et de l'audiovisuel**, tels qu'opérateur-projectionniste de cinéma, accessoiriste-réalisateur, photographe, machiniste-constructeur, costumier-réalisateur.



"École et cinéma", "Collège au cinéma" et "Lycéens au cinéma"

Fruit d'un partenariat entre le CNC, le ministère et les collectivités territoriales, "École et cinéma" (1994), "Collège au cinéma" (1989) et "Lycéens au cinéma" (1998) permettent aux élèves de découvrir des films de qualité, patrimoniaux et contemporains, choisis avec le CNC et projetés dans des salles de cinéma partenaires. Ces trois dispositifs bénéficient à près d'un million et demi d'élèves.



Prix Jean Renoir des lycéens

Le Prix Jean Renoir des lycéens est organisé par le ministère en charge de l'éducation nationale, en partenariat avec le CNC, la FNCF, réseau Canopé, les Cemea, les Cahiers du cinéma, Positif, Phosphore. Ce Prix est attribué par un jury de lycéens à un film choisi parmi sept films issus de l'actualité cinématographique. En juin, deux délégués par classe participent à une rencontre nationale avec des professionnels du cinéma et délibèrent pour choisir le film lauréat.



Atelier artistique cinéma-audiovisuel

Ces ateliers sont ouverts à des collégiens de quatrième et de troisième volontaires. Ils sont confiés à des enseignants de diverses disciplines et associent des partenaires extérieurs : professionnels de la réalisation, de la production, de la diffusion ou de l'exploitation.



Accompagnement éducatif

Ateliers, organisation de DVD-clubs et projection de films libres de droits, projets, déclinaisons d'opérations nationales : l'accompagnement éducatif permet de mettre en place des projets de natures très différentes autour de l'éducation à l'image.



Festival de Sarlat

Organisé depuis 1991 à Sarlat, en Dordogne, le festival du film de Sarlat propose chaque année à 25 à 30 classes de "Terminale L option cinéma" soit 700 élèves venant de toute la France de bénéficier d'une préparation spécifique pour le baccalauréat, avec des ateliers, des projections, des conférences et des rencontres avec des professionnels organisés autour du film du baccalauréat. Dix des trente lycéens représentés réalisent durant leur séjour un court métrage.



Festival international du cinéma méditerranéen de Montpellier

Ce festival organise depuis 1992 des "stages classes L" dans le cadre de la préparation au baccalauréat des classes option cinéma-audiovisuel. Pendant trois jours, près de 500 lycéens venus de toute la France assistent à la projection d'une sélection des films du réalisateur au programme et participent à des rencontres avec des professionnels du cinéma. Le Festival de Montpellier organise également depuis trois ans un "Prix lycéens Cinémed" décerné à un film parmi une sélection de dix films courts réalisés par des lycéens durant l'année scolaire.



Le César des lycéens

La cérémonie des César récompense les talents et les œuvres françaises qui ont marqué l'année cinématographique écoulée. **Aux prix prestigieux qui font la légende des César s'ajoute à partir de 2019 un César attribué par un corps électoral de 2 000 élèves, distinguant l'un des sept films nommés dans la catégorie "meilleur film"**. Ces sept films seront projetés aux classes sélectionnées. Le visionnage des films par les classes se fait sous l'entière responsabilité du professeur. Ce dernier est libre de montrer ou de ne pas montrer certains films qu'il jugerait difficilement accessibles à ses élèves.

Pistes pédagogiques : Notions pédagogiques interdisciplinaires et propositions de pistes pédagogiques

Le corps



La représentation du corps en mouvement

« Il est immobile mais il va marcher. Voilà une chose à laquelle j'ai beaucoup pensé. Le mouvement, j'ai cru longtemps que c'était tout, que c'était le grand moyen. Mais la statuaire ne remue pas. Il faut sentir qu'il faut remuer ». Auguste Rodin.

Alors même que l'artiste n'a pas encore l'habileté technique pour exprimer le mouvement, il cherche pourtant le moyen de l'exprimer. Avec le futurisme italien, l'artiste adopte le parti de la représentation du mouvement et sélectionne ses motifs dans la vie moderne ; il s'appuie sur la recherche optique pour justifier des effets stroboscopiques. Sous l'influence des manifestes italiens, des artistes comme Duchamp ou le belge Khnopff passent d'une figuration plurielle d'une même personne à la description de son déplacement. Ils empruntent à la recherche photographique des années 1880 les images séparées de Muybrige et à Marey, la chronophotographie qui lie dans un même fondu les mouvements successifs du corps.

Il s'agira alors d'amener les élèves à :

- Traiter des notions telles que la fragmentation, le morcellement, la dissociation, la disjonction, la continuité, par des techniques variées : assemblages, collages, photographies ou toutes autres techniques numériques.
- Représenter le corps en mouvement par une image fixe.
- Représenter le corps en mouvement par des images animées.
- Créer l'illusion d'un mouvement.
- Réaliser une image qui fige le temps.
- Représenter le corps à la limite de la chute.
- Montrer par une réalisation que le mouvement, c'est la vie !
- Réaliser un mécanisme en mouvement.
- Photographier le statique/le mobile.
- Faire l'éloge de la lenteur.
- Marcher pour créer.
- Sculpter le mouvement.
- Produire une réalisation qui interroge : la locomotive, comment ça marche ?
- Capter l'ombre d'un geste.
- Réaliser une production qui exprime un geste unique / un mouvement répété.
- Bouger jusqu'à disparaître.
- Saisir le mouvement de la vie avec des ombres chinoises (drap blanc pour l'écran et lampe comme source lumineuse).



Monstruosité

Les artistes se sont emparés de la représentation du corps afin de le déformer et de nous plonger dans un univers imaginaire et fictionnel. Cette entrée permet d'explorer avec les élèves le sens produit par les déformations, exagérations, distorsions, et d'ouvrir sa réflexion sur la question de l'interprétation. L'image du corps devient alors support de fantasmes monstrueux et de peurs.

Il s'agira alors d'amener les élèves à :

- Réaliser la chimère de ses rêves ou de ses cauchemars.
- Montrer que sa vie est un conte à dormir debout.
- Présenter les 4 étapes de son morphing avec un animal.
- Réaliser un montage : Cocatrix ou Didadodon ?
- Montrer les preuves de l'existence d'un animal hybride par un document fictif puis par des réalisations plastiques et sonore.
- Rédiger la description d'un monstre et le représenter.



Distorsion/hybridation/mutation

Les *Métamorphoses* d'Ovide, où le corps par diverses étapes se transforme, ont largement été illustrées dans l'histoire de l'art. Mais comment les artistes ont-ils peint le mouvement, inhérent à la métamorphose ? Comment évoquer cette mue que subit un corps lorsqu'il est en train de changer d'apparence ? En peinture, en sculpture ou en dessin, la scène représentée s'en tient le plus souvent à la métamorphose accomplie. Parfois, c'est au cœur de ce que la transformation a de plus tragique que le tableau nous plonge ou, au contraire, l'épisode n'en est qu'à ses prémices. Aujourd'hui, les techniques utilisées par les artistes montrent les différentes étapes de ces changements corporels qui sont à la fois terrifiants et fascinants pour les élèves. Proposer une recherche sur la mutation et l'hybridation, c'est s'interroger sur les transformations du corps et ses différentes étapes, naturelles, matérielles ou virtuelles.

Il s'agira alors d'amener les élèves à :

- Créer un hybride entre un être humain et un animal.
- Montrer les différentes étapes de sa mutation.
- Célébrer le mariage entre un presse-purée et une fourchette.
- Produire une réalisation qui représente un corps déformé (différentes techniques)
- Présenter les 4 étapes de son morphing par un texte court puis par une réalisation artistique.
- Travailler sur son portrait par effacement.
- Réaliser son autoportrait hyperréaliste / autoportrait déformé / autoportrait métamorphosé.



Rapport corps/machine

Changer son corps par l'utilisation d'une prothèse qui prolonge les membres, comme des tentacules (Rebecca Horn) ou agrandir son corps dans l'objectif de créer un pont avec l'autre (Lygia Clark), sont des pratiques que l'on rencontre dans le champ artistique. Des objets du quotidien sont détournés, du matériel technologique utilisé afin de devenir le substitut d'un membre et deviennent le moyen de montrer le corps autrement afin d'améliorer des facultés physiques ou sensorielles. Les mouvements du corps en sont changés et le corps devient outil ou instrument. Ce corps robotisé devient plus performant et l'artiste se crée une nouvelle identité. Ce jeu, l'élève peut se l'approprier pour créer une autre dimension corporelle, s'inventer une identité de super héros qui peut atteindre des facultés fantasmées. L'outil prolongement de son corps l'amène à appréhender l'espace et l'autre différemment. Ses mouvements, ses gestes indubitablement transformés l'amène à d'autres perceptions.

Il s'agira alors d'amener les élèves à :

- Réfléchir à l'aliénation de l'homme par les machines. Les robots peuplent l'histoire du cinéma : de celui de *Métropolis* de Fritz Lang à ceux de la *Guerre des étoiles* de Georges Lucas.
- Démontrer qu'il est un androïde.
- Créer une prothèse robotisée et appréhender l'espace.
- Réaliser une planche de recherches où le corps est en partie robotisé.
- Réaliser une prothèse pour écrire/peindre/danser.



Gestes et traces du peintre

La peinture est considérée comme une action et la surface de la toile ou celle du papier est le réceptacle de la pulsion créatrice de l'artiste, traduit par d'amples jaillissements ayant valeur de signes ; par des matières griffées, grattées, entre traces et écritures ; par des liquidités ; par des terres sombres.

L'activité de peindre dure que le temps du geste de l'artiste, et ce sont la photographie et la vidéo qui en gardent une trace visible. Le corps de l'artiste a maintenant deux rôles, sujet et objet ; thèmes de son travail. L'élève, dans sa pratique, peut se mettre en scène pour produire, montrer l'acte créateur et solliciter ses camarades pour filmer l'action de peindre, d'écrire, de danser. Ainsi, l'élève va pouvoir exprimer les profondeurs de son être, révéler son regard sur le réel en abordant le rôle du geste dans l'expression de soi. Dans sa production artistique, l'élève doit rendre compte de son action et des traces qu'il aura laissé dans l'objectif d'avoir transformé l'espace initial.

« Ce qui se passe à la surface de la toile, lors de l'acte de peindre, est le passage entre l'intériorité et la transposition de "l'être dans le signe" ». Olivier Debré.

Il s'agira alors d'amener les élèves à :

- Créer un langage de signes.
- Filmer ou photographier l'acte de peindre/dessiner/écrire/danser.
- Peindre un mouvement répéter pour créer un rythme et en garder une trace : image fixe/image animée.
- Mettre en scène son corps à l'œuvre et en garder une trace numérique.
- Garder la mémoire d'un parcours.



Corps dansé

Le corps de l'artiste devient un matériau artistique dans ses « performances » ou ses « chorégraphies », considérées alors comme l'objet de l'art. Le corps étant le matériau, la danse et la performance ne durent que le temps du geste de l'artiste. Ce sont la photographie et la vidéo qui en gardent une trace visible. L'artiste réduit le fossé qui le sépare du spectateur nécessaire à la réalisation de l'œuvre. Dans sa pratique, l'élève peut se mettre en scène, déambuler, réaliser des performances, danser... L'exposition de soi devient un questionnement qu'il pourra traiter en gardant des traces de ces moments et exprimer le regard qu'il porte sur lui-même.

Il s'agira alors d'amener les élèves à :

- Réaliser une performance et en garder la trace par des images fixes/images animées.
- Écrire une séquence chorégraphique puis la réaliser.
- Photographier le corps en mouvement en déjouant les lois de la gravité.

- Figurer par la photographie la danse.
- Saisir l'envol et l'apesanteur que chaque danseur.
- Opposer la gravité du danseur à la matière de l'air.
- Éliminer les notions de haut et de bas dans la photographie d'un mouvement chorégraphique.

Récit :

Le récit, dans la hiérarchie des genres, correspond à la peinture d'Histoire, très prisée par les peintres qui cherchaient à illustrer les événements issus des textes bibliques, historiques et mythologiques. L'image a été le témoin de ces narrations, qui aujourd'hui bénéficient de techniques telles que la bande dessinée, le roman-photo, le cinéma et la vidéo. Les élèves, par la réalisation d'images fixes et animées/mobiles, peuvent travailler la relation au temps et à l'espace.



Narration

Les artistes cherchent à exprimer l'Histoire, des histoires, leurs mythologies personnelles par l'utilisation de pratiques diverses : picturales, photographiques, cinématographiques, vidéographiques et numériques. Dans cette volonté de raconter une histoire et/ou une autobiographie réelle ou fictive, les élèves porteront leur pratique sur des images fixes ou animées, analogiques ou virtuelles, documentaires ou fictionnelles. L'étude du temps et du mouvement, réel ou suggéré, contribuera à la découverte de nouvelles techniques.

Il s'agira alors d'amener les élèves à :

- Écrire puis raconter une histoire à dormir debout.
- Rendre visible un faux souvenir.
- Découvrir les genres cinématographiques et leurs effets sur le public (divertissement, merveilleux, populaire).
- Mettre en forme et en couleur un poème ou un extrait de roman à la manière de Sonia Delaunay pour la Prose du transsibérien.
- Rédiger en équipe un scénario surréaliste : « Le surréalisme était avant tout une sorte d'appel perçu ici ou là, aux Etats-Unis, en Allemagne, en Espagne, en Yougoslavie, par des gens qui tous, sans se connaître entre eux, utilisaient une forme d'expression instinctive et irrationnelle. (...) Dali et moi en travaillant sur le chien andalou, nous pratiquions une sorte d'écriture automatique, nous étions surréalistes sans l'étiquette. Il y avait quelque chose dans l'air, comme on dit. Mais, pour ce qui me concerne, je dois avouer que la rencontre avec le groupe fut un événement décisif dans ma vie et qu'elle en détermina le cours. » Luis Bunuel dans, Nicolaus Schroder, Films, les plus grands films du XX siècle, Ed. La Martinière, 2005, p.40.
- Construire une histoire par plusieurs étapes successives.
- Parler du petit théâtre de sa vie.
- Rédiger un scénario dont le titre est : « Ma classe, ce théâtre de l'absurde ! ».
- Réaliser un film de science-fiction.
- Se mettre en scène : « Je suis le héros/l'héroïne d'un roman-photo ».
- Jouer la mascarade.
- Prouver qu'il est un détective privé en pleine enquête.
- Suivre un inconnu et retracer son parcours.

Montage, découpage, ellipse

Les images et leur relation au temps et à l'espace : cette entrée permet de travailler la durée, la vitesse, le rythme. Elle permet d'étudier les processus séquentiels fixes et mobiles à l'œuvre dans la bande dessinée, le roman-photo, le cinéma, la vidéo. En créant des œuvres avec des images fixes ou animées, les plasticiens peuvent travailler la durée, la vitesse et le rythme par le montage, le découpage, l'ellipse. Les élèves peuvent étudier également ces processus séquentiels, fixes et mobiles, tout en s'interrogeant sur la dimension fictive ou réelle de l'image.

Il s'agira alors d'amener les élèves à :

- Découvrir et expérimenter quelques supports pour la décomposition d'images : phénatikiscope, thaumatrope, praxinoscope et l'origine des premiers dessins animés.
- S'approprier des images pour créer une œuvre d'art.
- Photographier ou filmer un objet selon différents points de vue : gros plan, plan moyen, plan rapproché, plan d'ensemble.
- S'approprier des images pour créer une œuvre d'art.
- Photographier ou filmer un objet selon différents points de vue : gros plan, plan moyen, plan rapproché, plan d'ensemble.
- Créer des images en série.

Histoire, mythe et pouvoir

De tout temps, les artistes ont cherché à exprimer les grands mythes de l'humanité, son histoire et ses enjeux politiques. Une grande profusion d'images peut être étudiée par les élèves afin qu'ils repèrent ce qui relève de la réalité et de la fiction, qu'ils comprennent la place de l'art, acteur et témoin de son temps, et qu'ils interrogent les relations entre les images et le pouvoir. À leur tour, ils peuvent être amenés à réaliser des images fixes ou animées qui racontent leurs histoires personnelles, fantasmées, virtuelles...

Il s'agira alors d'amener les élèves à :

- S'apercevoir que les artistes, quel que soit leur domaine d'expression, perçoivent et expriment les changements de société : le train raccourcit les distances, le cinéma rapproche les individus.
- Rédiger de courtes biographies de pionniers du cinéma, Les frères Lumière, Georges Méliès et faire découvrir Alice Guy pour constater la prédominance des hommes dans ce secteur.
- Comprendre les critiques du taylorisme par Chaplin dans *Les Temps Modernes* et faire le parallèle avec la vision de la machine offerte par la peinture de Fernand Léger.
- Découvrir comment Chaplin détourne les contraintes techniques du cinéma pour critiquer la société : le son est une marque de domination sur l'ouvrier et le noir et blanc montre l'individu écrasé par les machines.
- Comprendre que les images participent de la propagande : images picturales et cinématographiques.
- Découvrir : le film *Le cabinet du docteur Galigari* de Robert Wiene, 1920 dont l'ambiance est proche du courant expressionniste (décors abstraits, maisons tordues, rues de travers qui soulignent le désordre mental et plongent le spectateur dans une atmosphère étrange et inquiétante). Réfléchir aux raisons pour lesquelles les Nazis ont censuré ce courant.
- Débattre sur les effets qu'ont les images (œuvres picturales – films) sur un public averti et sur un public non préparé. La censure est-elle nécessaire ?

- Faire découvrir ce qu'est l'esthétique expressionniste avec le film de Fritz Lang, *Métropolis*, 1926 (Les décors dans des studios, puissants éclairages, jeux d'ombres blanches et lumières noires, l'architecture, les maquillages).
- Comprendre les effets du montage d'images et de sa dynamique musicale pour susciter de l'émotion (Sergueï Eisenstein, *Cuirassé Potemkine*, 1917) qui participe de la propagande.
- Comprendre les propos de François Truffaut : « Godart a pulvérisé le système, il a fichu la pagaille dans le cinéma, ainsi que l'a fait Picasso dans la peinture, et comme lui il a tout rendu possible ». (Sous la direction de B. Govignon, M. Ciment, J.C Loiseau et N. Magny, *La Petite Encyclopédie du cinéma*, Éd. Du Regard, RMN, Paris, 1998).

Motifs

Selon la définition du **Petit Larousse**, le motif est un thème, une structure ornementale qui se répète. Ils ont surtout été une source inépuisable de représentation pour les peintres au fil des siècles et aujourd'hui dans le cinéma. Parfois le motif d'une œuvre picturale fait est empruntée dans une œuvre cinématographique. Nous pouvons observer à travers quelques exemples que le motif est toujours un objet d'intérêt pour les plasticiens contemporains et devient pour certains leur marque, leur signe d'identification. Amener les élèves à trouver leur motif, c'est les amener à trouver leur signe plastique qui peut ouvrir ensuite le champ de nombreuses investigations aussi bien dans l'image fixe que l'image animée.



Répétition d'un même motif

Il s'agira alors d'amener les élèves à :

- Identifier les scènes cultes du *Cuirassé Potemkine* (le landau dans les escaliers du port d'Odessa) pour comprendre comment la juxtaposition et la répétition d'images est mise au service d'une idéologie.
- Retrouver un motif qui appartient à une œuvre picturale et une œuvre cinématographique.
- Montrer que ces œuvres se font écho par le motif.
- Créer un motif personnel qui sera exploré dans une réalisation personnelle fixe et animée.
- Créer un motif : signature plastique qui apparaît dans ses réalisations. Justifier son choix de motif.
- À partir d'un pochoir reproduire une forme jusqu'à l'épuisement des techniques et des matériaux.

Rythme formel

Il s'agira alors d'amener les élèves à :

- Réaliser un « cadavre exquis » à partir d'œuvres photographiées dans l'exposition.
- Créer un rythme par la répétition d'un même motif.
- Créer un rythme par la décomposition d'un même motif.
- Choisir un motif dans l'exposition pour s'en faire une signature.
- Trouver comment les artistes réalisent un rythme dans une œuvre picturale et/ou œuvre cinématographique.

Image fixe / Image animée

L'image et l'œuvre d'art entretiennent des liens si étroits que bien souvent ils se confondent. Au contact de l'œuvre à fort pouvoir iconique, les élèves exercent leur imagination et leur esprit d'analyse. Ils acquièrent des outils et des méthodes pour concevoir des images. L'étude des images aura aussi pour objectif de comprendre ce qu'elles entretiennent avec la réalité. À travers leurs réalisations, les élèves seront sensibilisés aux images et aux codes du style documentaire. L'image sera abordée du point de vue culturel comme trace ou indice d'un fait, d'un événement ou d'une présence dont elle témoigne ou qu'elle simule.



Documentaire/fiction

Le peintre antique Zeuxis, rendu célèbre par *l'Histoire naturelle* de Pline l'Ancien, avait si fidèlement reproduit les raisins que les oiseaux, trompés, venaient les picorer. Cette entrée permet d'explorer l'écart entre la réalité et la fiction. Il d'agit d'interroger l'élève sur le sens produit par la déformation, l'exagération, la distorsion et d'ouvrir sur les questions de ressemblance et de la vraisemblance, de la citation, de l'interprétation. En effet, les élèves doivent appréhender les images et leurs relations au réel : cette entrée s'ouvre au dialogue entre l'image et son référent qui est source d'expressions poétiques, symboliques, métaphoriques, allégoriques ; elle met en regard la matérialité et la virtualité.

Il s'agira alors d'amener les élèves à :

- Réaliser une autobiographie – Réaliser une autofiction.
- Construire une usine à miracle et fabrique à mythologies personnelles.
- Montrer qu'un visage peut en cacher un autre.
- Mettre en scène un monde réel puis un monde irréel.
- Créer un cv réel et un cv fictif.
- Créer par l'utilisation d'un logiciel un monde irréel.
- Réaliser son portrait, réaliser son avatar.
- Montrer la vie sur une autre planète.
- Raconter sa vie réelle puis sa vie fictive.
- Prouver qu'il est un super héros/une super héroïne !
- Construire un espace réel – virtuel.
- Réaliser ou écrire pour le petit théâtre de la réalité.
- À devenir un détective privé : un métier d'avenir !
- Produire une œuvre qui interroge : le réel, le fortuit, le merveilleux.
- Prouver que le fantastique est entré dans sa vie.
- Contextualiser la naissance du cinéma dans le cadre de la Révolution industrielle du 19^e siècle et des progrès de la photographie.
- Découvrir les premiers films produits par des industriels, les frères Lumières (brevet industriel déposé).
- Comprendre que l'industrie après avoir transformé le monde prend en charge sa représentation : l'industrie produit de l'image en série et la commercialise.
- Comprendre la différence entre une création originale et une adaptation (d'un ouvrage, d'une pièce de théâtre).
- Chercher les images et les discours qui ont construit des documentaires. (Chercher les sources).
- Peut-on mettre en scène la Shoah selon les règles de la dramaturgie du cinéma ?
- Découvrir comment Lanzmann dans son documentaire *Shoah*, travaille « comme un archéologue du souvenir. Il se rend sur les lieux, enquête et procède à des reconstitutions

(...) Les souvenirs des témoins mettent en lumière l'absence d'images d'époque ». (Nicolaus Schroder, *Films, les plus grands films du 20^e siècle*, Ed. La Martinière, 2005, p.270).

Unique/multiple

Les artistes, grâce à des techniques modernes et contemporaines, peuvent questionner la reproductibilité et la diffusion de leurs œuvres. Les élèves se familiarisent avec les images et leur diversité pour appréhender leur rapport au temps et à l'espace. Cette piste permet de différencier une image unique, d'une image reproductible, d'étudier les processus séquentiels fixes et mobiles de l'œuvre dans le dessin animé et les techniques de reproductibilité de l'image : gravure, lithographie, sérigraphie, photo, vidéo, film...

Il s'agira alors d'amener les élèves à :

- Prendre conscience des étapes nécessaires pour la réalisation d'un film : une idée, un récit écrit : un scénario, un story-board : scénarimage, créer une ambiance : des décors, de la musique, des bruitages.
- Réaliser une image en série.
- Réaliser une production artistique unique (plastique, littéraire, musicale, chorégraphique...) et trouver la technique pour la reproduire.
- Créer une collection de mots – images – dessins...

Cadre/hors cadre– Champ/hors champ

La construction, la transformation des images et les interventions possibles ouvrent des questions et des opérations relatives au cadrage, au point de vue, au champ et hors-champ. L'élève peut ainsi créer des images où le spectateur perd ses repères et où il découvre une nouvelle réalisation qui interroge les codes et les opérations relatives au cadrage, au montage, au point de vue, à l'hétérogénéité et à la cohérence.

Il s'agira alors d'amener les élèves à :

- Comprendre la notion de cadrages et d'échelles de plans et plans rapprochés (les gros plans de David W. Griffith font scandales).
- Photographier un objet selon différents points de vue : gros plan, plan moyen, plan rapproché, plan d'ensemble et comprendre que le sens de l'image peut être modifié.
- Expliquer/représenter l'autre côté du miroir.

Séquence

Cette entrée permet de travailler les images et leur relation au temps et à l'espace : la durée, la vitesse, le rythme. Elle permet d'étudier **les processus séquentiels fixes et mobiles** à l'œuvre dans la bande dessinée, le roman-photo, le cinéma, la vidéo.

Il s'agira alors d'amener les élèves à :

- Réaliser un flip-book (appelé folioscope).

- Réaliser un phénakistiscope (disque découpé dans papier collé sur fond noir sur lequel sont dessinées des images ayant une suite lorsque l'on fait tourner le disque sur un axe.
- Réaliser un praxinoscope avec disque vinyle, carton et miroir.
- Créer son thaumatrope : un disque et un dessin sur chacun des faces et faire tourner rapidement pour obtenir l'effet d'animation.
- Créer son zootrope avec un socle de boîte de camembert, papier blanc et noir, bouchon de liège, épingle et stylo.
- Étudier la séquence d'un film.
- Réaliser une « minute » à la façon des Frères Lumières (sans montage et sans interruption).
- Retrouver les étapes masquées d'une œuvre d'art comme un archéologue.



Citation, appropriation, détournement

Le travail d'une image permet aux artistes de s'approprier des œuvres image fixe/animée afin de la détourner. Ces opérations et interventions plastiques réinventent l'image. Avec les élèves, intervenir sur l'image lui permet d'explorer ses propriétés matérielles, plastiques, iconiques et sémantiques.

Il s'agira alors d'amener les élèves à :

- Découvrir l'intérêt pour les mêmes sujets modernes par les peintres et cinéastes (*L'Entrée en gare du train en gare de la Ciotat, ou Sortie d'usine* de 1895).
- Remarquer que les premiers scénarios sont dans leur construction le prolongement d'œuvres picturales et théâtrales.
- Changer le cours de l'histoire de l'art en intervenant sur une œuvre majeure !
- Parodier une œuvre d'art.
- Maltraiter une œuvre d'art.
- S'approprier la Joconde pour qu'elle exprime une autre émotion.
- S'approprier des images pour créer une œuvre d'art.
- Changer le cours de l'histoire de l'art en intervenant sur une œuvre majeure !
- À chacun sa Joconde.
- Réaliser un cadavre exquis à partir d'œuvres d'art.



Lumière

Les artistes de tous temps s'intéressent à la question de la lumière. Les impressionnistes en plein air comme les frères Lumière comprennent vite son potentiel esthétique et cinématographique. Ils s'attachent à restituer le scintillement de l'eau, les contrastes des éclairages, les clairs-obscur... En 1895 les frères Lumière déposent le brevet du cinématographe premier procédé commercial de restitution photographique des couleurs dont le "grain" de ses images et le surgissement de la couleur évoquent la peinture impressionniste.

Il s'agira alors d'amener les élèves à :

- Réfléchir au rôle de la lanterne magique du 18^e siècle, ancêtre du rétroprojecteur. Que serait un monde sans image ? Sans image animée ?
- Comprendre le phénomène de la persistance rétinienne.
- Faire le parallèle entre la recherche des peintres impressionnistes qui s'intéressent à la lumière et la naissance du cinématographe en France.

- Comprendre le travail des opérateurs qui s'inspirent des tableaux pour créer leur propre lumière de cinéma sur le plateau : « les films doivent devenir des dessins rendus vivants » déclara Herman Warm, peintre et décorateur expressionniste (*Il était une fois le cinéma*, p.14).
- Produire une narration en ombres chinoises et appréhender ainsi les composantes induites par ce procédé.
- Comprendre que la lumière, bien qu'élément immatériel, peut trouver sa place en tant que médium dans une réalisation plastique.
- Contribuer à faire passer une émotion dans une œuvre par l'utilisation de la lumière.
- Produire une réalisation où la lumière est un élément essentiel dans une démarche *in situ*.
- Produire une réalisation plastique par l'utilisation d'outils numériques, à des fins créatives, qui mettent en scène la lumière.
- Créer un théâtre d'ombres avec des sources lumineuses.
- En utilisant les sources de lumière mises à votre disposition, faites apparaître des fantômes et personnages irréels dans la salle assombrie.
- Écrire et/ou dessiner avec la lumière : séance de « light painting » avec captation par des images fixes/animées.
- Révèle un lieu/une architecture par la lumière.

Sites pour les curieux



ADRC Agence pour le développement régional du cinéma : <https://adrc-asso.org/>



La Cinémathèque française : <https://www.cinematheque.fr/>

- La bibliothèque du film

- Découvrir : des centaines de documents, articles, vidéos, etc.

- Activités éducatives et culturelles

- Des sites spécifiques



Ciné-Ressources : http://www.cinresources.net/recherche_t.php



CNC : Centre National du Cinéma et du dessin animé : <https://www.cnc.fr/>

- o CNC : éducation à l'image

<https://www.cnc.fr/recherche?keywords=cnc+education+%C3%A0+l%27image>

- o CNC : image de la culture

<https://imagesdelaculture.cnc.fr/>

- o CNC : archives du film

http://www.cnc.fr/internet_cnc/Home.aspx?Menu=MNU_ACCUEIL



Institut Jean Vigo : <https://www.inst-jeanvigo.eu/>



Les Fiches du cinéma : <https://www.fichesducinema.com/>



Ciclic Centre Val de Loire : <http://www.ciclic.fr/>



Cinéma du réel : <http://www.cinemadureel.org/>



La Cinémathèque française sur Vimeo : <https://vimeo.com/cinemathequefr>



La Cinémathèque de Toulouse : <https://www.lacinemathequedetoulouse.com/>



La Fémis : <http://www.femis.fr/>



La FIAF Fédération Internationale des Archives de Films : <https://www.fiafnet.org/>



Le Forum des Images : <https://www.forumdesimages.fr/>



Le Centre d'art contemporain Image-Mouvement : <http://www.image-mouvement.ch/2012.php?id=1.1.2.1>



Institut Lumière : <http://www.institut-lumiere.org/>



Office National du film : <https://www.onf.ca/>



Passeurs d'Images : <http://www.passeursdimages.fr/2018-wp/>



Transmettre le cinéma : <http://www.transmettrelecinema.com/>



Cinéma le site : <https://cinema.lesite.tv/edutheque/>

Vocabulaire de l'étude de film :



http://www.ac-grenoble.fr/portail-pedagogique07/histoire_art/file/vocabulaire_etude_film.pdf

Plateformes pédagogiques en ligne accompagnant le dispositif école et cinéma :



<https://nanouk-ec.com/>



<https://www.lepointdufle.net/penseigner/cinema-fiches-pedagogiques.htm#critique>

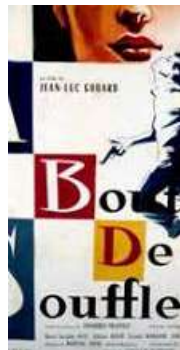
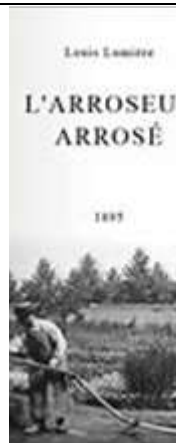
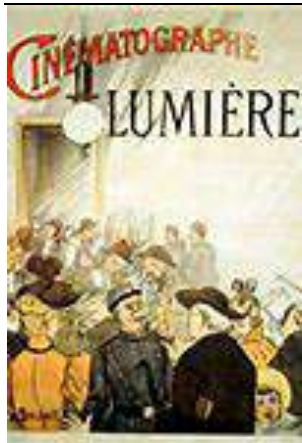


<https://enseigner.tv5monde.com/fiches-pedagogiques-fle/films-et-fictions>

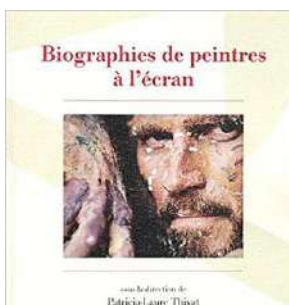
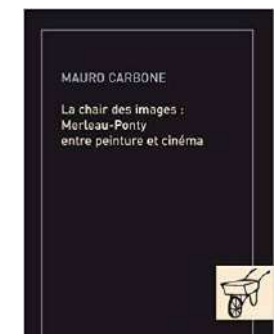
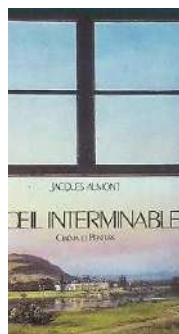
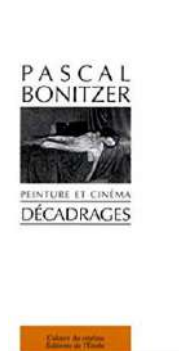
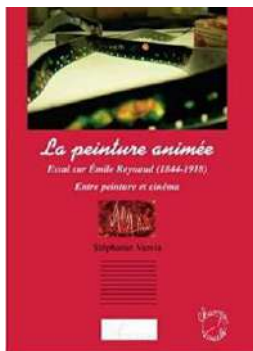


https://enseigner.tv5monde.com/sites/enseigner.tv5monde.com/files/asset/document/aadapter-filmsfictions_0.pdf

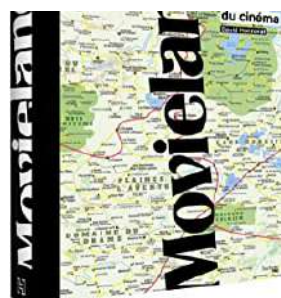
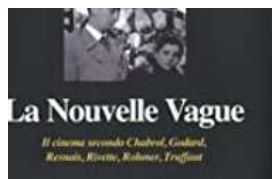
Filmographie



Bibliographie « Arts & cinéma »



Bibliographie « Cinéma »



INFORMATIONS **PRATIQUES**

SITES WEB

musees-rouen-normandie.fr
metropole-rouen-normandie.fr

MUSÉES DES BEAUX-ARTS, LE SECQ DES TOURNELLES ET CÉRAMIQUE

Esplanade Marcel Duchamp - 76000 Rouen
Tél. : 02 35 71 28 40
Fax : 02 76 30 39 19
www.musees-rouen-normandie.fr

HORAIRES D'OUVERTURE

Tous les jours de 10h à 18h.
Sauf Le Secq des Tournelles et la Céramique de 14h à 18h.
Fermé les mardis et certains jours fériés.

ACTUALITÉ SUR LES SITES

Du rectorat : www.ac-rouen.fr rubrique espaces pédagogiques/action culturelle
Des musées : www.musees-rouen-normandie.fr Rubrique Préparer votre visite

SERVICE DES PUBLICS

Esplanade Marcel Duchamp - 76000 Rouen
Tél. : 02 76 30 39 18
Fax : 02 32 76 70 90
publics4@musees-rouen-normandie.fr

SERVICE ÉDUCATIF

Pour tout projet pédagogique (sur rendez-vous le mercredi de 14h à 16h), n'hésitez pas à contacter :
Patricia Joaquim, professeur d'histoire-géographie : patricia.joaquim@ac-rouen.fr
Natacha Petit, professeur d'arts-plastiques : natacha-cecile.petit@ac-rouen.fr

TARIFS DES VISITES ET ATELIERS

Pour le confort des visites, il est nécessaire de réserver auprès du service des publics au moins 3 semaines à l'avance en remplissant la fiche de réservation en ligne sur le site www.musees-rouen-normandie.fr/ réservation de groupe

Visites libres : durée 1h - 30 élèves maximum

Visites éducatives : durée 1h, tarif : 27 € par classe - 30 élèves maximum

Visites éducatives-ateliers : durée 2h, tarif : 55 € par classe - 30 élèves maximum

Dossier réalisé en octobre 2019 par le Service des publics et le Service éducatif des musées



@RMM-Rouen



@RMM_Rouen



@RMM_Rouen