

EN MOUVEMENT

FICHE PÉDAGOGIQUE ÉCOLES ÉLÉMENTAIRES

Rendre compte du monde qui bouge c'est l'invention du cinéma. La vitesse, l'équilibre, la danse, et les mésaventures de Buster Keaton toujours en position instable. Les possibilités sont sans fin.

- **Fresh Hare**
(Bugs Bunny et la police montée) de Friz Freleng
- **Au bout du monde**
de Konstantin Bronzit
- **La Maison démontable**
de Buster Keaton et Eddie Cline
- **Traversées**
d'Antoine Danis
- **Untitled**
de Macha Godovannaya

Fiche pédagogique
élaborée par
*Les doigts
dans la prise*



AVANT LA PROJECTION

Il est important que l'accompagnement des élèves puisse commencer avant la séance.

Ces derniers seront ainsi mieux disposés à recevoir les films. On pourra alors introduire les notions de court métrage et de programme. On parlera également du titre du programme. « En mouvement ». Qu'est-ce que cela évoque aux élèves ? Aussi, il est conseillé d'inviter les élèves à ouvrir bien grands yeux et oreilles, à bien regarder, à bien écouter. Mettre les élèves au travail avant, pendant et après la vision des films. Susciter leur curiosité et les rendre actifs pendant la projection.

Le court métrage

Le programme est composé de 5 courts métrages. Un court métrage est un film à part entière, avec un début, une fin et un titre propre.

Expliquer le terme de court métrage, par opposition au long métrage (s'appuyer sur les films que les élèves vont voir au cinéma ou ceux qu'ils regardent chez eux). Un court métrage est un film qui dure moins d'1 heure.

Pour aller plus loin : Le métrage renvoie au nombre de mètres de pellicule que fait un film, la pellicule étant le support historique de tournage et de projection du cinéma. Plus il y a de mètres de pellicule, plus le film dure longtemps. 1 heure de film représente 1600 mètres de pellicule 35mm. Un court métrage est donc un film qui fait moins de 1600 mètres de pellicule.

Aujourd'hui, la grande majorité des films sont tournés et projetés sur support numérique (c'est-à-dire que les films sont des fichiers informatiques, qu'on peut stocker sur un ordinateur) et le terme de court métrage renvoie seulement à la durée maximale d'un film : un court métrage ne peut excéder 1 heure, ou il devient un long métrage.

Le Jour le plus Court : Ça n'est pas très courant de voir des courts métrages. Les films qu'on voit au cinéma ou les DVD qu'on achète, en général, ce sont plutôt des longs métrages. « Le Jour le plus Court » est un événement qui célèbre le court métrage dans toute la France, pour permettre au plus grand nombre de personnes possible de voir des films qu'on n'a pas beaucoup l'occasion de voir.

Mais cependant il existe de nombreux festivals de courts métrages en France, des émissions de télévision qui lui sont consacrés et des programmes de courts métrages qui sortent en salle. Parfois quand on va voir un long métrage au cinéma il est précédé d'un court métrage.

La notion de programme

On pourra sensibiliser à la notion de programme. Cinq films sont ici réunis par un programmeur pour une même projection, afin d'être vus ensemble, dans un ordre particulier, comme un chef cuisinier compose un menu, savamment dosé entre textures et saveurs différentes, ni trop ni trop peu. Une attention portée au rythme du programme, avec des mises en bouche, des plats de résistances, des pauses, des respirations, un bouquet final. Une invitation à la découverte de la diversité : auteurs, styles, tons, origines, époques, durées. Mais chacun à leur manière ne parlent-ils pas un peu de la même chose ? C'est pour cette raison que chaque programme a un titre donné.

En mouvement

Inviter les élèves à voir et recevoir les films en fonction de leur titre propre et du titre du programme. Le dernier film s'appelle *Untitled*, sans titre. Quel titre pourrait-on lui donner ? Et les autres films, quel autre titre aurait-on pu leur donner ?

« En mouvement ». Demandez aux élèves ce que signifie cette expression. « Le mouvement, c'est quoi ? Quels mots voisins pouvez-vous donner ? Quelle forme ça a le mouvement ? »

L'idée est de poser des questions, d'ouvrir au maximum la réflexion et l'observation chez les élèves. On trouvera les réponses dans les films et l'on en discutera après la projection.

Proposer aux élèves de concevoir le programme comme un terrain de jeu où il faudrait retrouver tout ce qui a trait au mouvement, une sorte de champ lexical en images.

Ouvrir les yeux et les oreilles

On expliquera que le cinéma c'est des images et des sons. Qu'il relève de techniques audiovisuelles, audio-visuelles. Un film est un objet artistique visible et audible. Susciter l'attention des élèves sur ces deux aspects. Quels sont les choix esthétiques portés par les auteurs des films ? Soyez attentifs. Regardez bien le type d'images utilisées, la composition des cadres, les mouvements de caméra, la palette chromatique choisie. Ce que l'on voit mais aussi ce que l'on ne voit pas (hors-champ, ellipse). Écoutez bien la bande sonore : la musique, les bruits et les sons, les voix ou l'absence de dialogue.

Qu'est-ce que cela vous procure comme sensations ?



APRÈS LA PROJECTION

On commencera par questionner au maximum les élèves en les invitant à faire des descriptions, tout en répondant à leurs questions sur les éléments qu'ils n'auraient pas compris.

« Qu'avez-vous vu ? Quels sont les décors ? Quels sont les personnages principaux des films ? Qu'ont en commun ces cinq films ? Que pensez-vous du titre "En mouvement" ? Que peut-on en dire pour chacun des films ? Pourquoi ? Quelle forme ça a le mouvement ? N'hésitez pas à reposer les mêmes questions qu'avant la projection. »

Pistes pédagogiques à exploiter

Quoi de plus cinématographique que le mouvement ? Rappelons-le, le mot cinéma vient du grec *kiné*, qui veut dire « mouvement ». Et le cinéma, n'est-il pas le lieu de toutes les émotions ? (émouvoir du latin *emovere*, « mettre en mouvement »).

Le programme, qui réunit des films aussi divers et variés qu'un film d'animation, un Bugs Bunny, un Buster Keaton, un documentaire et un film expérimental évoque cette question du mouvement. Le mouvement dans tous ses états, sous toutes ses formes.

C'est-à-dire qu'on aura autant affaire à des changements de positions dans l'espace (courses, courses poursuites, déplacements, déménagements, locomotions, trajets, traversées, passages de frontières), qu'à des gestes (figures artistiques, danses), des actions, des réactions, et enfin aussi des mouvements de l'âme et du cœur (élans, émotions, impulsions, sentiments et rires).



Ça bougera donc dans tous les sens, des va-et-vient dans toutes les directions : à droite, à gauche, en avant, en arrière, de bas en haut (ascensions), de haut en bas (chutes), en diagonale (mouvements de bascules, de balancier), en ligne droite (courses-poursuites) et en cercle (manège, toupie, tourniquet). Avec parfois des mouvements de caméra accompagnant ces déplacements.

Il sera donc aussi question d'équilibre, de vitesse, de rythme, de mécanique.

Mécanique de l'enchaînement et mécanique du rire. Les deux étant d'ailleurs liés. Et notamment dans les trois films les plus drôles du programme, le burlesque Buster Keaton, le cartoon Bugs Bunny (deux figures iconiques du cinéma comique, mais que les élèves ne connaîtront peut-être pas) et un film qui pourrait faire la synthèse de ces deux genres, *Au bout du monde*.

Jean Philippe Tessé définit le burlesque comme « un genre cinématographique adapté du vaudeville et typique de l'ère muette. Il fait rire grâce à un comique de l'absurde et de l'irrationnel. Des événements extraordinaires ne cessent de faire irruption sans raison dans le quotidien. Le burlesque s'appelle aussi slapstick, littéralement "coup de bâton". Le gag repose alors sur un comique physique : il montre des chutes, des bagarres, des poursuites, des chocs... »

Le burlesque – Jean-Philippe Tessé
(Ed. des Cahiers du cinéma, les petits Cahiers – Scéren_CNDP)

Le « cartoon », quant à lui, est un terme anglais dérivé du français « carton », qui désigne chacun des dessins destinés à composer un film de dessins animés. Par extension, le mot est utilisé pour le film lui-même. Le cartoon selon Tex Avery constitue un univers où tout est possible. Où les lapins courent les chasseurs, où les personnages ont le don d'ubiquité, ici puis là, grâce à un bref mouvement de caméra et où un peloton d'exécution peut se transformer en groupe de musique.

Dans ces trois films, on fera remarquer aux élèves que rien ne s'arrête, que tout s'enchaîne, qu'une action entraîne une réaction puis une autre, de façon immédiate ou différée (par exemple le coup de fusil, tiré à cause d'un hoquet, et la chute de l'oiseau puis du chat). Chez Keaton, tout est sujet à catastrophe et les gags visuels se succèdent sans relâche à une vitesse folle. À une péripétie esquivée suit une intempérie.



Le mouvement c'est donc aussi bien les rythmes des films, que les déplacements des personnages internes à l'image, les jeux de relations des corps à l'espace, investi de toute part, et enfin les mouvements de caméra qui peuvent les accompagner. On retiendra en particulier le panoramique à l'intérieur de la maison démontable devenue manège, où personnages et caméra semblent danser une ronde.

Les films ne jouent pas franchement des potentialités cinématographiques du mouvement, c'est-à-dire de l'accélération, du ralenti ou de l'arrêt sur image, mis à part le dernier film, *Untitled*. Si *Traversées* joue un peu de cela, c'est de manière subtile grâce à un travail de la bande-son, qui permet de voir des accélérations puis des moments de pause, des suspensions puis des reprises.

Mouvements de caméra

Au cinéma, il y a parfois des mouvements de caméra. Il y en a de trois sortes :

- Des **travellings** : la caméra se déplace au sol sur son pied, grâce à des rails appelés travellings, à droite, à gauche, en avant (travelling avant) ou en arrière (travelling arrière). Elle peut aussi monter ou descendre (travellings ascenseur).
- Des **panoramiques** : la caméra pivote sur son pied qui reste fixe. Comme les machines dans lesquelles on met une pièce pour observer le paysage dans les endroits mentionnés « point de vue panoramique ».
- Des **zooms** (ou travelling optique) : simulation (la caméra ne bouge pas) d'un rapprochement ou d'un éloignement de caméra en faisant seulement varier la focale. Zooms avant et zooms arrière. Il y en a beaucoup dans le dernier film du programme.

Revoir la première minute du Bugs Bunny, lorsque la caméra suit les pas dans la neige, qui combine panoramique droite-gauche, montées de caméras et quasi zooms en avant (il s'agit en fait de plans rapprochés sur l'avis de recherche).

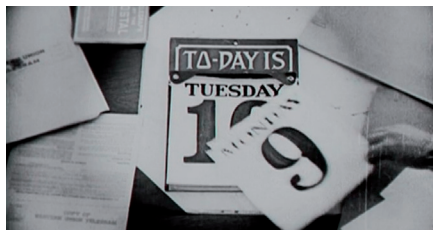
Le premier film offre un beau travelling arrière, dont voici la décomposition.

Demandez aux élèves ce que produit ce travelling.



Mouvements du temps

Voici deux façons de montrer le temps qui passe au cinéma : pages d'éphémérides ou mouvement des astres. Rappelons que le titre original de *La Maison démontable* est *One week* (une semaine).



Figures géométriques

Ce qui frappe dans ce programme, c'est la présence de nombreuses formes géométriques. Ces figures sont très présentes dans le premier film, *Au bout du monde*.

Combien y en a-t-il, par exemple, sur ce seul photogramme ?



On remarquera aussi deux motifs récurrents, la ligne (droite ou oblique) et le cercle, dans la plupart des films du programme.



Synthèse cinématographique

Le dernier film, *Untitled*, est un petit joyau concernant le mouvement dans tous ses états. On pourra demander aux élèves ce qui est en mouvement dans ce film, ce qui fait mouvement. On s'apercevra qu'ici tout bouge, tout est mouvement : fond, forme, texture.



Le mouvement interne à certaines images (le piéton clignotant, la danseuse, le paysage défilant depuis un train en marche), le montage très rapide de différents plans plutôt abstraits, la qualité super 8 offrant des images sautillantes, le montage rapide de plans de différentes valeurs sur le même objet (la statue par exemple), le montage en boucle (un même plan est monté plusieurs fois à la suite) – qui donne une impression de répétition, de redite, donc de mouvement perpétuel –, les mouvements de caméras (panoramiques, balayages, zooms arrière, zooms avant rapides), l'accélération du montage jusqu'à la superposition, le fondu des images entre elles, le mariage de la bande-son et de la bande-image, parfaitement synchronisées sur une musique rapide et répétitive créant un rythme endiablé.



PROPOSITIONS D'ATELIERS

Couples d'images

À partir des planches de photogrammes en annexe

Que vous évoque ces deux photogrammes en relation avec notre thème du mouvement ?

Qu'est-ce qui est commun à ces deux images ? Qu'est-ce qui est différent ? Quel mot pourrait-on donner à ce couple d'images ?

Cet exercice d'observation permettra aux élèves d'être capable de décrire une image. D'établir des rapports de ressemblances et de différences, de faire la synthèse entre deux images. Et de convoquer aussi leur mémoire. De quels films sont extraits ces photogrammes ? Vous souvenez-vous de ces moments ?

Chutes

En noir et blanc ou en couleur, au début du siècle dernier ou aujourd'hui, ce motif fait toujours autant rire.



Vitesse

Comment figurer la vitesse au cinéma ? Et notamment dans les films d'animation ? Un sujet net au premier plan et du flou à l'arrière plan pour le cinéma de prise de vues réelles (comme en photographie). Un sujet absent dans ce photogramme du Bugs Bunny et des dessins comme des nuages de fumée pour signifier la vitesse, la rapidité, l'accélération.



Rythme

Deux femmes sur la même piste de patinoire, mais ni dans le même sens, ni dans la même position, ni dans le même rythme : l'une toute en souplesse, aisance et maestria, l'autre toute en rigidité, maladresse et lenteur.



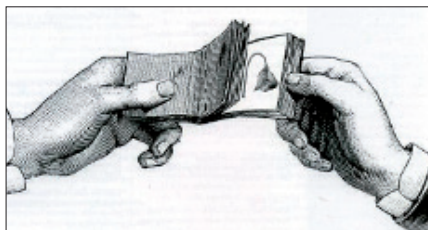
À partir de la planche de photogrammes en annexe

Demandez aux élèves de classer les images suivantes selon des formes géométriques. Quels mots peuvent-ils mettre sur ces images ? Quelles formes se dégagent ? N'est-ce pas deux façons de figurer le mouvement ?

CRÉER DU MOUVEMENT

Atelier folioscope ou flipbook

On pourra proposer cet atelier, pour faire comprendre le principe même du cinéma : l'animation d'images fixes par le mouvement. Cf. [Le flipbook du Jour le plus Court](#), disponible sur la page des fiches pédagogiques.



Atelier thaumatrope

Un thaumatrope est un jouet basé sur une illusion d'optique. Le mot vient du grec *thauma* « le miracle » et *tropion* « tourner ».

Il est très facile de confectionner des thaumatropes en classe.

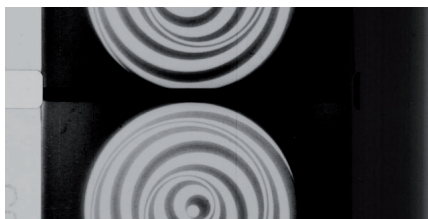
Petite histoire du précinéma et atelier pratique sur le site de Ciclic : upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/le-precinema/seance-1-le-thaumatrope



POUR ELARGIR...

Anémic cinéma de Marcel Duchamp

visible en ligne : www.youtube.com/watch?v=dXINTf8kXCc



La chronophotographie d'Etienne-Jules Marey

<http://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/le-precinema/seance-9-la-chronophotographie>

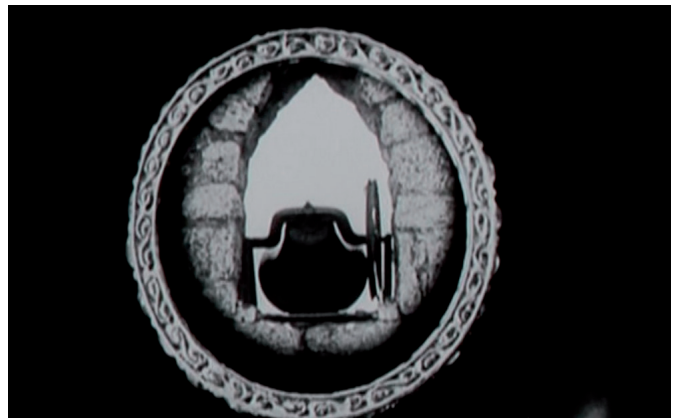
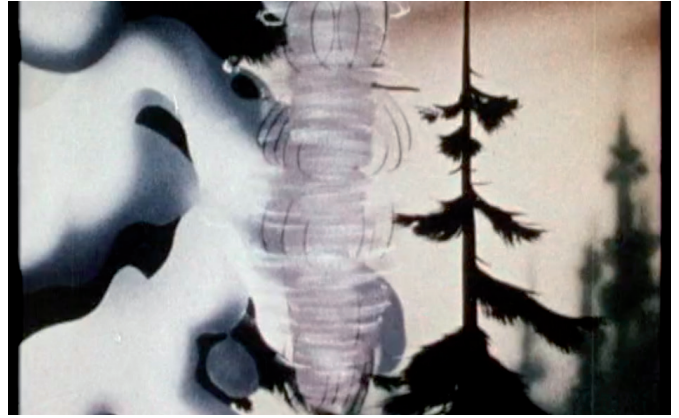


Sur la plateforme du kinéscope

Vous pourrez élargir votre étude d'*Au bout du monde*, *La Maison démontable* et *Traversées* avec les fiches du kinéscope (sur abonnement) <http://www.lekinoscope.fr/>



Annexe (1/2)



Annexe (2/2)

