

DEVELOPPER  
UNE CONSCIENCE  
SOCIALE ET  
DES COMPÉTENCES  
RELATIONNELLES  
AVEC LE CINEMA

KINOKIT



**Projet Erasmus + CLOSER**  
INCLUSIVE LEARNING ENVIRONMENTS AND  
SOCIAL EMOTIONAL LEARNING THROUGH CINEMA

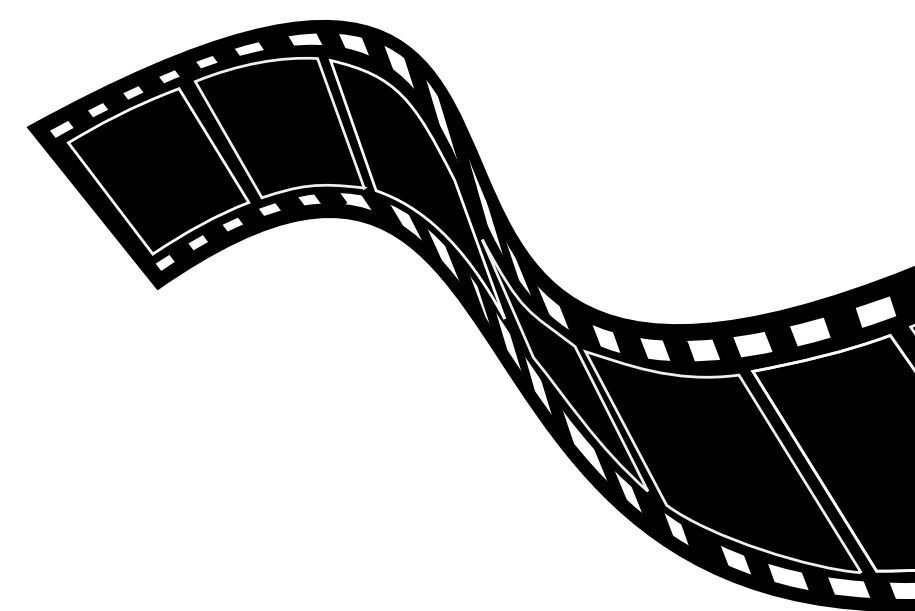


KA220-SCH-A1C45B4C



---

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.





# SOMMAIRE

- 01.** Introduction
- 02.** Guide de la phase 1:  
Training Lab, analyser des films
- 03.** Le Cinémalab :  
plus qu'un jeu de rôle !
- 04.** Glossaire
- 05.** Questions pour une analyse  
collective des représentations  
sociales et des émotions ressenties
- 06.** Guide de la phase 2 :  
Cinémalabs, réaliser des films
- 07.** Expérimenter l'inclusion dans une  
équipe de tournage
- 08.** Cinémalabs
- 09.** 10 cartes de films

# 1 INTRODUCTION

Le Kinokit est une ressource éducative créée par le projet CLOSE. Il a pour objectif de promouvoir l'éducation inclusive à travers l'utilisation théorique et pratique de la communication visuelle et du cinéma.

C'est un outil pratique et méthodologique pour préparer les enseignants et les éducateurs à utiliser le cinéma et les médias audiovisuels comme moyen de développer des compétences socio-émotionnelles dans un contexte inclusif.

La plupart des informations que les jeunes acquièrent sont d'origine audiovisuelle, issues d'algorithmes de recommandations ou transmises par leurs "amis". Malgré des variations locales et temporelles, les messages véhiculés sont compréhensibles sous toutes les latitudes, la segmentation des cibles se faisant plutôt sur des critères générationnels.

Nous avons tendance à souligner les aspects les plus alarmants des produits audiovisuels avec des contenus parfois racistes, sexistes voire négationnistes et souvent superficiels. L'aspect positif et largement sous-estimé est qu'au contraire, l'audiovisuel peut être utilisé pour transmettre d'autres valeurs et modèles de pensée et de vie non sexistes, non racistes, contre les violences et les discriminations sociales. Les jeunes ne doivent pas être simplement alphabétisés en langages visuels, mais guidés pour développer la recherche d'informations et affiner leurs compétences critiques afin de développer une vision consciente des inégalités qui structurent notre environnement.





# INTRODUCTION

Il faut les encourager à comprendre, à analyser et à comparer les sensations et les informations, à l'école ou dans d'autres environnements structurants, par des espaces d'échange et des initiatives qui favorisent l'acquisition de connaissances et un développement serein. L'action pourrait être étendue hors de l'école et aux familles, afin d'explorer de nouveaux thèmes. Les élèves pourront réaliser avec leurs moyens ou avec l'appui de professionnels de l'audiovisuel des expériences cinématographiques qui illustrent ce qu'ils ont appris et créé.

Ils pourront mener des enquêtes, des recherches et des réflexions sous la forme de courts documentaires ou de fictions. Les *CinémaLabs* permettront d'expérimenter la création d'environnements où chacun trouve sa place et où toutes les sensibilités sont représentées, capables à la fois de transmettre de nouvelles connaissances et d'améliorer les relations entre élèves et avec les enseignants.

L'activité vise donc à améliorer le travail d'équipe avec les élèves, en créant de petites troupes de cinéma. Les objectifs partagés à l'échelle européenne sont de renforcer l'estime de soi ainsi qu'un sens collectif de la responsabilité et une capacité à interagir en transmettant de nouvelles connaissances et valeurs inclusives grâce aux films analysés (dans la phase 1 - *TrainingLab* : analyser des films), et des compétences sociales et créatives à travers la pratique dans une équipe de tournage d'un court métrage ou d'un produit audiovisuel (dans la phase 2 : *CinémaLabs* : réaliser des films).

Il s'agit de générer une compréhension plus profonde de certaines facettes difficiles de la vie sociale et culturelle, et l'appropriation de ces questions par les élèves en créant leurs propres représentations.





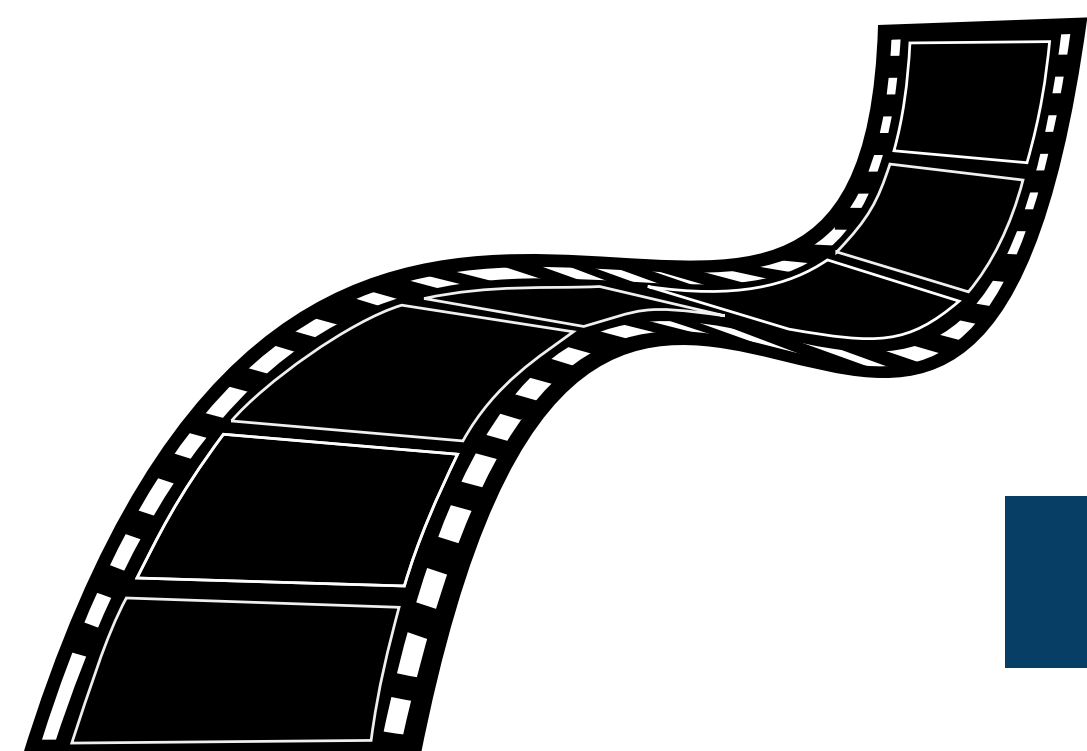
# INTRODUCTION



Un répertoire de films tous les continents est proposé pour le plaisir de voir et de connaître de nouvelles histoires humaines, en expérimentant des pistes d'investigation inhabituelles. Nous utiliserons les outils de l'analyse filmique, de l'anthropologie visuelle et du cinéma comme agent historique et source de mémoire individuelle et collective à maintenir vivante.

10 cartes de film ont été créées par le *Laboratorio Immagine Donna* à Florence. Elles présentent les films, la biographie des auteurs, des liens vers des extraits ou des bandes-annonces, des informations sur les critiques, des conseils pour leur utilisation en classe et des mots-clés pour comprendre et analyser ses émotions, développer une conscience sociale, ainsi que des compétences relationnelles.

Le Kinokit est mis en œuvre au cours des trois années du projet par des enseignants en France, en Italie, à Chypre et en Moldavie. Il est également disponible en libre accès pour tous les enseignants ou éducateurs.





# GUIDE DE LA PHASE 1

## 2 TRAINING LAB, ANALYSER DES FILMS

Le cinéma a un fort potentiel performatif : il est capable d'influencer et d'activer des changements chez les spectateurs. Cette influence véhicule à la fois des informations et des modèles, négatifs ou positifs, allant de la concurrence et du prosélytisme à la promotion de modes de vie responsables qui prennent en compte les autres et la terre.

Le cinéma de qualité - voir le répertoire de plus de 60 titres proposés dans l'E-Book - montre généralement des modèles à la fois "bons et mauvais" et permet d'y réagir sur un plan émotionnel tout en identifiant les caractères négatifs et positifs. Certains films peuvent montrer des passages, des étapes et des transformations de comportements nuisibles en modèles éthiques ou exprimer et aborder des situations indésirables et des conflits. Ce potentiel performatif et transformatif du cinéma peut être utilisé comme un outil éducatif pour construire un respect des différences et promouvoir une égalité sociale vers des sociétés plus justes, pacifiques et non-violentes.

Le cinéma peut aider à aborder et à mieux comprendre des situations complexes et problématiques. Grâce à lui nous pouvons identifier les détails à travers lesquels elles sont exprimées et développées dans des histoires, nouvelles ou partiellement connues, parfois comparables et identifiables à nos vies. Il peut aider à découvrir de nouveaux concepts, comportements et formes de relations qui résolvent les frustrations en véhiculant des valeurs sociales plus satisfaisantes. Ces "découvertes", élaborées par des identifications émotionnelles et des analyses rationnelles, peuvent encourager le développement de valeurs positives pour de meilleures pratiques sociales.



Les travaux de groupe peuvent être axés sur l'identification des situations sociales et sur la gestion des émotions suscitées par les films. La participation virtuelle à une histoire captivante dans un environnement éducatif peut être une formation optimale pour stimuler l'empathie et aider à faire face aux situations difficiles de la vie réelle. Cela peut également aider à mettre un nom sur ce que nous ressentons et à utiliser différentes formes de communication pour exprimer et gérer dans la vie quotidienne des émotions, puis des sentiments, des besoins ou des désirs.



# 3 LE CINÉMALAB : PLUS QU'UN JEU DE RÔLE !

De même que lire est important pour écrire, regarder et analyser des films est important pour comprendre le potentiel critique et interrogatif du cinéma (phase 1), puis (dans la phase 2, pratique et expérimentale) pour réaliser des courts métrages ou des documents audiovisuels.

Les conditions d'utilisation d'un film et la manière dont sont organisés le visionnage collectif et les discussions postérieures sont également importantes.

Une vraie salle de cinéma permet de voir un film dans les meilleures conditions, celles pour lesquelles il a généralement été conçu : taille des images, son, couleurs, obscurité et silence ambiant. Dans ce cas, les élèves se voient également offrir le plaisir d'un événement à partager avec leurs camarades dans un lieu et un moment particuliers.

Nous encourageons toutes les collaborations locales pour organiser des projections dans des salles de cinéma, ou en tout cas pour organiser des séances de qualité.

Le contexte de la salle de cinéma, pour être vraiment efficace, demande aux spectateurs de maintenir leur attention sur l'écran pendant la durée du film, ce qui n'est pas toujours facile pour les plus jeunes, habitués à scroller, à écouter un morceau et non plus un album, à passer d'une fenêtre à l'autre et à des communications simultanées sur différents appareils.

Il peut donc être utile, avant une projection collective, de procéder à une brève enquête sur les pratiques audiovisuelles — chaînes de télévision, plateformes, internet, médias sociaux, applications pour téléphones portables, etc. — accompagnée d'une réflexion sur les capacités d'attention.



Nous suggérons de conduire cette séance préalable en cercle, dans un environnement agréable et relaxant. Elle pourra également permettre de choisir le film à analyser.

Pour certains, voir un film dans une salle sera peut-être une nouvelle expérience, et nécessite une prise de conscience.

La familiarisation avec le cinéma pourra commencer par une information sur les différents métiers du cinéma, avant de se préparer à voir des films en tant que spectateurs, critiques et actifs (dans cette première phase), puis de faire soi-même du cinéma, dans la seconde phase.

La projection sera suivie d'une séance de discussion et d'analyse critique, étayée par les instruments proposés.

La première phase est donc une approche exploratoire du cinéma, avec des visionnages collectifs et des analyses de films qui permettent de renforcer l'attention des élèves au contenu social, aux émotions suscitées et aux sentiments qui en découlent

Les ensembles de questions pour une analyse collective, ne sont pas liés à chaque film — même si des suggestions sont proposées pour certains — mais conçus pour être adaptés et combinés en fonction des films, du type d'analyse et des questions que les enseignants et les élèves veulent aborder.



Les questions peuvent également être posées sous forme de questionnaires, à remplir par écrit ou oralement, mais cela pourrait être un travail long et ennuyeux.

Ainsi, après la projection, des discussions libres et un brainstorming permettront aux élèves d'exprimer leurs premières impressions sur ce qu'ils ont vu, en partant de sujets ou de particularités qu'ils ont remarqués.

Les questions, loin d'être directives, servent plutôt de rappels ou de leviers d'idées supplémentaires pour la discussion et la réflexion.

Les mots-clés et les indices qui émergent lors de ces sessions sont transcrits sur un tableau, enregistrés et éventuellement utilisés ultérieurement pour illustrer les liens entre eux ou avec d'autres sujets. Il est donc important d'avoir, dès le début, un petit groupe responsable de ce travail de documentation.

Dans cette première phase d'investigation et d'analyse, le groupe de travail peut être constitué d'élèves d'une seule classe, ou de classes d'âges différents, ou d'élèves de différentes classes qui partagent des activités liées aux composantes du cinéma. Il peut également s'agir d'adultes d'âges différents impliqués dans des associations travaillant avec des migrants, visant à promouvoir les droits de l'homme ou de personnes victimes de discriminations.

Les coordinateurs des groupes de travail doivent identifier :

- Les compétences que les élèves ont déjà acquises au cours de leur scolarité.
- Les sujets étudiés dans les programmes : questions littéraires et sociales, artistiques, techniques et scientifiques.
- Les expériences que les participants peuvent apporter.
- Les disciplines des enseignants impliqués ou les spécialités des éducateurs pour organiser la coopération.



---

Il est également important d'identifier nos objectifs collectifs. En effet, le projet CLOSE propose des objectifs qui peuvent être déclinés de différentes manières et qui incluent, comme valeur ajoutée, des recherches et des réflexions proposées par les groupe locaux, les élèves et les enseignants, utiles à la croissance personnelle et sociale, à la consolidation ou à l'acquisition de valeurs d'écoute, de respect des différences, d'entraide et de pratiques anti-sexistes, anti-racistes et non violentes.

Le cinéma étant constitué d'un enchevêtrement multiforme de différents langages, il se prête à des travaux sur différents sujets : certains élèves peuvent concentrer leurs analyses et faire des propositions sur la musique, d'autres sur les histoires ou les dialogues, d'autres encore sur les cadres, les images, les techniques de narration, etc.



# 4 GLOSSAIRE : LE LANGAGE DU CINEMA & GUIDE POUR L'ANALYSE FILMIQUE ET LE TOURNAGE

## Le langage du cinéma :

1. **Filmique et profilmique**
2. **Décor**
3. **Scénographie**
4. **Lumière**
5. **Son**
6. **Cadrage**
7. **Scènes et séquences**
8. **Champs et plans**
9. **Mouvements de la caméra**
10. **Cadre subjectif**

Une fois le genre et le sujet du film choisis, le scénario et le storyboard créés, le matériel trouvé, les lieux de tournage, les décors, les acteurs (les protagonistes, dans le cas du documentaire), le budget de production réalisé et approuvé, l'organisation de tous ces éléments dans un plan qui prévoit les temps et les lieux de la production... alors la mise en scène pour le tournage peut commencer !

Ce glossaire propose une définition des principaux termes cinématographiques, utiles pour l'analyse et pour la réalisation des films. Ainsi, pour chaque terme, nous avons :

- une définition théorique critique — utile pour l'analyse des films (phase 1, Training Lab)
- une définition pratique technique — utile pour réaliser des films (phase 2, CinemaLab).

**Les lignes directrices - en bleu - sont des indications analytiques, des suggestions didactiques et des conseils pratiques sur l'utilisation de ces outils dans la phase expérimentale de réalisation de films dans les CinemaLabs.**



## PROFILMIQUE

On appelle **profilmique** tout ce que l'on a collecté avant de commencer le tournage et qui permet de réaliser le film, tout ce qui est placé devant la caméra, qui sera capté et qui va constituer l'image du film.

L'espace choisi pour réaliser l'action peut être laissé intact (en particulier dans le cas du documentaire classique), partiellement modifié ou complètement reconstruit (dans le cas de la fiction). Les conditions économiques et organisationnelles influencent le choix, mais ce sont surtout les intentions expressives qui comptent.

## FILMIQUE

On appelle **filmique** tout ce qui, à la fin du tournage, constitue le film et devient langage cinématographique, c'est-à-dire la manière dont les éléments du profilmique ont été combinés et représentés.

## HISTOIRE

Le noyau narratif de toute narration audiovisuelle, à partir duquel commencent la recherche et le choix des éléments narratifs (événements, personnages, cadre), leur articulation, leur entrelacement et leur structuration dans l'histoire.

## ENVIRONNEMENT, DECOR

Conventionnellement, trois caractères sont attribués au choix de l'environnement, qui définit en partie le style d'un film :

- **réaliste**, lorsque le choix de lieux réels et non modifiés prévaut (par exemple dans le néoréalisme italien ou dans le cinéma documentaire).
- **impressionniste**, lorsque l'environnement souligne les caractéristiques psychologiques, l'état d'esprit des personnages et l'ambiance de l'action (par exemple, une prison, un lieu désolé et dur ou un lieu chaleureux et amical).
- **expressionniste** lorsque l'environnement prend une valeur symbolique (par exemple dans l'expressionnisme allemand, correspondant au mouvement pictural et théâtral homonyme).



## SCENOGRAPHIE

La **scénographie** peut être mise en place dans un lieu existant, à l'intérieur ou à l'extérieur, ou dans un lieu reconstitué, par exemple en studio. Les espaces existants sont repérés par des visites de lieux. Pour ceux qui sont modifiés ou reconstruits, des repéreurs, des régisseurs, des assembleurs, des architectes ou des peintres, peuvent assister le chef décorateur. Certains décors sont générés par ordinateur pour la science-fiction, le fantastique, etc., en collaboration avec des experts en effets spéciaux.

## ECLAIRAGE

Selon le lieu, l'éclairage peut être naturel ou artificiel et :

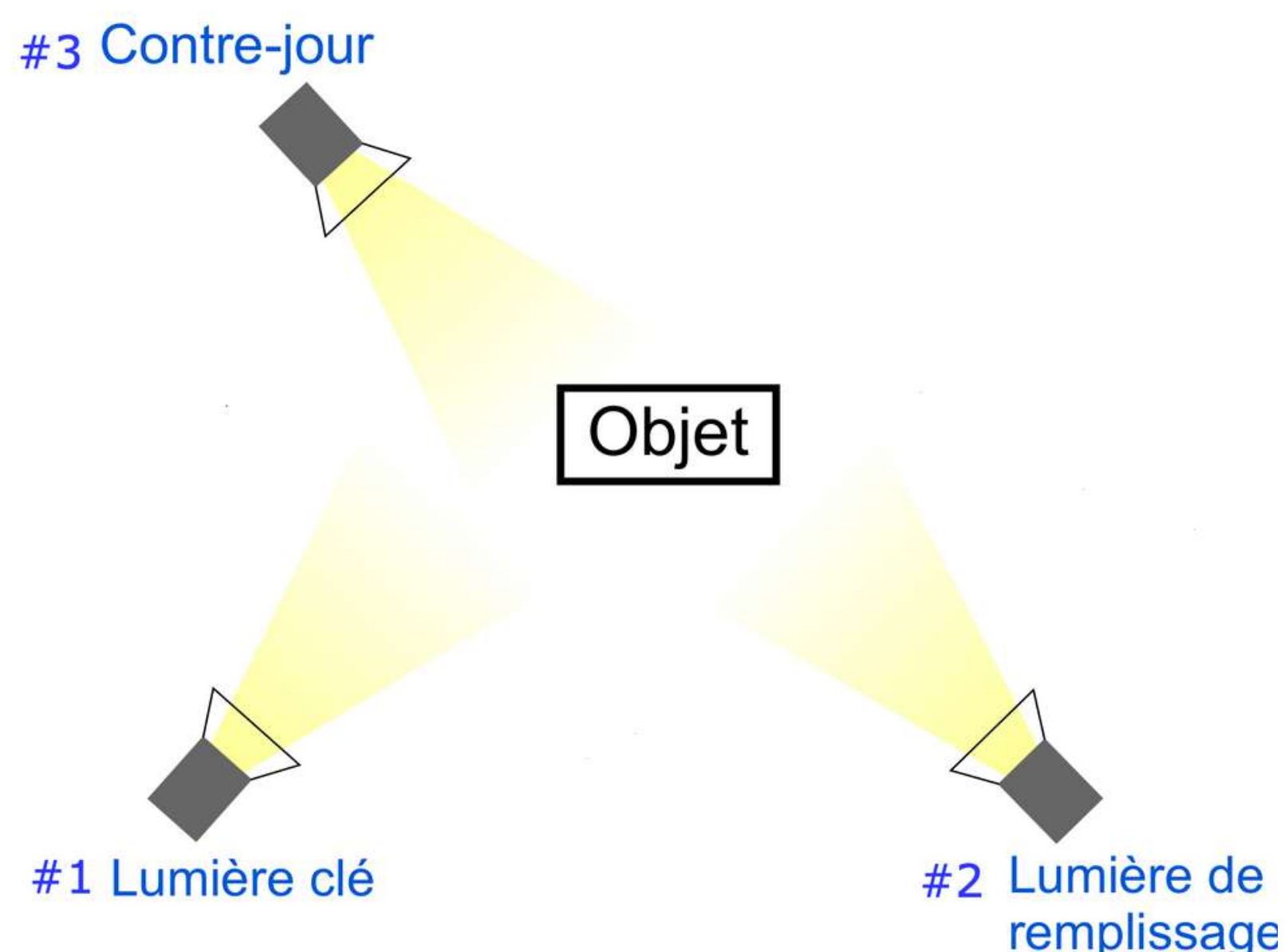
- intradiégétique, avec des sources lumineuses qui font partie de la mise en scène et sont donc visibles, ou
- extradiégétique provenant des lampes non incluses dans la mise en scène.

Les éclairages les plus courants sont les suivants :

- **diffus** en **lumière douce**, issu d'un éclairage multidirectionnel ou plus grand que le sujet --> **donne une sensation de douceur et crée une ambiance agréable**
- **contrasté** en **lumière dure** provenant d'une source ponctuelle --> **crée des ombres et génère une ambiance dramatique**
- **dynamique** en déplaçant la source --> **crée des effets différents et un effet dramatique**
- **frontal** élimine les ombres --> **aplatit les images**
- **latéral** --> **met en valeur les expressions faciales ou les caractéristiques d'un objet**
- en **contre-jour**, le sujet est placé entre la caméra et la source lumineuse --> **fait ressortir les contours en détachant la silhouette de l'arrière-plan, ce qui crée un suspense.**

Un type d'éclairage très utilisé à la télévision ou dans les productions qui n'accordent pas une attention particulière aux qualités artistiques, est celui des **trois points** --> **utilisé pour éliminer les ombres du sujet et de l'environnement, ce qui permet d'éviter les problèmes de continuité au montage.**

### Éclairage standard avec trois sources lumineuses



## SON

Le son est apparu au cinéma à la fin des années 1920. Le cinéma muet proposait de la musique jouée en direct dans les salles avec des lecteurs de sous-titres pour les spectateurs peu alphabétisés. Le jeu des acteurs accentuait les gestes et les expressions afin de remplacer les mots. La plupart des acteurs du cinéma muet étaient doués pour l'imitation, mais tous n'ont pas réussi à s'adapter au cinéma parlant, et nombre d'entre eux ont dû mettre fin à leur carrière.

La bande sonore se compose de voix, de musique et de bruits, qui peuvent être :

- **diégétiques** s'ils proviennent de la mise en scène (par exemple, un musicien qui joue, un chien qui aboie),
- **extradiégétiques** s'ils sont produits en dehors de la scène (par exemple le bruit d'un train que l'on ne voit pas, le bruit de pas en dehors de la scène, la musique sur des images ou la voix d'un narrateur qui n'est pas visible).

On distingue trois types de sons :

- **son in**, quand la source du son est filmée,
- **son off**, quand la source n'est pas visible mais que les personnages l'entendent,
- en **voix-off**, quand les spectateurs l'entendent mais pas les acteurs.

Un son live est enregistré directement pendant le tournage.

Une bande sonore enregistrée est ajoutée partiellement ou totalement après un tournage en studio. Elle doit être synchronisée avec les images lors du montage, comme pour un doublage des dialogues, dans la langue des acteurs ou dans d'autres langues.

La **musique** est aussi importante --> **elle contribue de manière souvent inconsciente mais très significative à l'atmosphère d'un film, en influençant la perception psychologique du public.**

## CADRES

Dans l'acte même de regarder, nous faisons spontanément des choix, "cadrant" notre champ de vision avec notre point de vue. Cependant, l'optique humaine n'a pas de limites rigides, alors que le point de vue d'une caméra vidéo, d'un appareil photo ou d'un smartphone, est délimité par le cadre de l'image. La différence est que dans les films, nous pouvons les choisir avec précision, de sorte que nous avons des cadres composés de champs et de plans, créant des scènes et des séquences.

COMING





## SCÈNES ET SÉQUENCES

- **Scène** : un ou plusieurs plans unis par une continuité de temps, de lieu et d'action. Lorsque l'un de ces éléments change, il y a **changement de scène**.
- **Séquence** : un groupe de scènes dans un flux d'actions et de personnages en relation narrative les uns avec les autres. La séquence constitue un épisode narratif doté d'une sorte d'autonomie au sein du film.

Ainsi, les plans forment une scène, les scènes forment une séquence, et les séquences un film.

**En avec l'écrit, le plan est un mot, la scène est une phrase, la séquence est un paragraphe et le film toute l'histoire.**

## CHAMPS ET PLANS

Le **champ** est la portion d'espace que la caméra enregistre (en largeur, en hauteur et en profondeur). Il peut être fixe ou variable si la caméra se déplace.

Le **plan** est le morceau de film pris entre les moments où l'on démarre et où l'on arrête la caméra. Il est généralement raccourci au montage. C'est aussi la portion d'espace cadrée et capturée dans une prise de vue.

**Les champs larges** montrent des espaces lointains --> **ce qui tend à ralentir l'action.**

Les passages d'un champ à un autre d'amplitude différente donnent du dynamisme à la narration.

- Le champ, c'est tout qui est visible à l'écran,
- Le **hors-champ** est l'ensemble des éléments qui n'apparaissent pas dans le cadre d'une image mais qui font partie du profilmique. Il peut entrer dans le plan avec un mouvement de caméra.

Un **plan de grand ensemble** permet de décrire un paysage, une ville, un espace vaste en donnant une vision globale, frontale ou prise d'en haut, où les personnages sont très petits --> **pour créer un contexte autour de l'action... ou montrer la "petitesse" des humains.**

Un **plan de demi-ensemble** est proche du plan général mais il se focalise sur un élément et les personnages sont visibles --> **pour montrer une rue, une place, un palace...**



**Plan moyen :** le décor et les personnages ont la même importance ; un ou plusieurs personnages en pied peuvent apparaître dans une petite partie du cadre --> **utilisé pour montrer un paysage, un horizon, un ciel étoilé...**

**Plan d'ensemble :** montre la totalité d'un environnement dans lequel l'action se déroule --> **utilisé pour montrer tous les personnages d'une scène.**

**Champ-contrechamp :** cette technique consiste à filmer une scène sous un angle donné, puis sous un angle opposé, à 180° du premier, ou selon une symétrie axiale ou une symétrie par rapport à un point, ou alors de filmer séparément deux actions qui se déroulent face à face (ex: un match de tennis). Elle permet de montrer des personnages en train de dialoguer ou des sujets en interaction.

--> **Dans le cas de personnages dialoguant, il est nécessaire de les filmer au même niveau et de faire se rencontrer leurs regards : on ne peut pas déplacer la caméra en "débordant" le champ d'où l'on a pris le premier plan. Ainsi, si dans le premier plan le personnage A regarde à gauche, dans le deuxième plan le personnage B doit regarder à droite. Et ainsi de suite.**

**Si le personnage A regarde la caméra, le personnage B doit faire de même : le public aura la sensation que les deux se regardent.**

**Si ces règles ne sont pas respectées la continuité et la logique du film sont perdues. On aura l'impression qu'ils parlent à une troisième personne.**

Mais même dans les films classiques, la règle des 180° n'est pas toujours respectée. C'est le cas de la scène d'ouverture de Loulou de G.W. Pabst (1928) <https://www.youtube.com/watch?v=YovpWMOmaOA>

**De faux raccords peuvent également se produire si nous ne respectons pas la continuité. Celle-ci est maintenue, par exemple en faisant en sorte qu'un personnage aille toujours dans la même direction dans chaque plan d'une séquence de marche. On peut aussi en faire volontairement, par exemple si l'on veut montrer quelqu'un qui est perdu, errant sans but.**

La **profondeur de champ** fait référence à la distance entre les plans les plus proches et les plus éloignés (premier plan, plan moyen, arrière-plan). Elle est utilisée dans les plans larges et moyens pour élargir la zone dans laquelle les objets et les personnages apparaissent nets et suffisamment mis au point (même si, techniquement, le plan exact de mise au point est unique).

Une grande profondeur de champ permet de conserver les objets éloignés et les objets proches nets et bien visibles au sein d'un même plan. --> **même s'il s'agit de plans différents ou éloignés**



Une faible profondeur de champ permet de ne conserver qu'un seul plan net, les autres n'étant pas mis au point. --> **utilisé pour mettre en évidence ce qui figure uniquement sur le plan net**

**Changement de focale** --> **utilisé pour souligner d'abord ce qui se trouve sur un plan, puis sur un autre, montrant qu'ils sont liés, même s'ils sont éloignés.**

## CADRAGE DES PERSONNAGES

- **Plan en pied** : le personnage est visible de la tête aux pieds --> **utilisé pour montrer toutes les caractéristiques du personnage.**
- **Plan américain** : de la tête aux genoux ou à la mi-cuisse --> **Né dans le genre le plus américain, le western, où il était important de montrer les étuis à pistolets.**
- **Plan rapproché poitrine** : de la tête à la taille ou à la ceinture. --> **ne met l'accent que sur certaines caractéristiques du personnage..**
- **Gros plan moyen** : comprend le visage et les épaules --> **met en évidence l'expression du sujet et a une grande force émotionnelle.**
- **Gros plan** : ne montre que le visage --> **les expressions et les états psychologiques du sujet sont mis en évidence.**
- **Très gros plan** : lorsqu'il s'agit de cadrer une seule partie du corps (par exemple les yeux, une main...) --> **met fortement l'accent sur une expression ou un élément important pour l'histoire.**
- **Ecran divisé ou splitté** : met en place des divisions le plus souvent rectangulaires --> **les actions représentées dans les différents cadres sont le plus souvent simultanées, mais se situent dans des lieux différents (par exemple pour des scènes de conversations téléphoniques). C'est aussi une manière de saturer le cadre pour accentuer la difficulté de percevoir et ainsi augmenter le suspens ou le décalage entre deux scènes.**



## MOUVEMENTS DE CAMÉRA

**Panoramique** : (obtenu par un) mouvement de rotation de la caméra

**Panoramique horizontal** : la caméra se déplace sur le pivot d'un trépied (ou manipulée à la main) de gauche à droite ou inversement --> **montre un lieu intérieur ou extérieur dans sa globalité.**

**Panoramique vertical** : la caméra se déplace verticalement sur le pivot d'un trépied (ou à la main)

**Survol oblique** --> **pour simuler des vols, des chutes ou des visions à partir de points de vue inhabituels inhabituels**

**Vue panoramique à 360°** : la caméra tourne sur elle-même --> **elle montre tout l'espace.**

**Mouvement rapide** de la caméra d'un point à un autre --> **effet de surprise.**

**Plan séquence** : une longue prise de vue avec des mouvements de caméra pour former une unité de sens sans avoir besoin de montage --> **Elle permet de ne pas interrompre le flux de la réalité et à faire participer le spectateur aux actions du protagoniste.**



## TRAVELLING

- **Travelling vertical** : mouvement qui fait descendre ou monter la caméra vers un sujet ou une action. Dans un travelling vertical haut la caméra s'élève au dessus du sujet. Dans un travelling vertical bas elle descend par rapport au sujet --> **en lui donnant de plus en plus d'importance dans le contexte.**
- **Travelling arrière** : la caméra recule, s'éloigne du sujet --> **qui apparaît de plus en plus petit dans le contexte**
- **Travelling latéral** : la caméra accompagne le sujet, à ses côtés, dans un mouvement ou un parcours --> **signifie une proximité avec le personnage**
- **Travelling avant** : la caméra précède et regarde en arrière le sujet en mouvement --> **concentre l'attention sur le sujet qui vient vers le public, ou contre un protagoniste - comme dans une prise de vue subjective.**
- **Travelling horizontal** : la caméra suit le sujet qui bouge --> **concentre l'attention sur l'action d'un sujet qui s'éloigne**



## Les CADRAGES peuvent être **statiques** ou **dynamiques**

- **Cadrage statique** : un plan fixe sans aucun mouvement, ni de la caméra, ni des personnages s'il y en a (c'est presque une photo).
- **Cadrage dynamique** - dû aux mouvements des personnages, animaux, voitures... qui se déplacent dans le cadre alors que la caméra est immobile.
- **Cadrage dynamique** - dû aux mouvements de la caméra : obtenu mécaniquement, avec des grues, des bras automatisés (dolly, steadicam, traveling, trolley), par des modifications optiques (zoom, objectifs grand angle), ou avec une caméra portée ou à l'épaule --> **souvent utilisé pour dramatiser des plans qui, étant instables, donnent un effet de mouvement à la scène (par exemple, fuites des personnages, hallucinations d'un ivrogne ...).**
- De nouvelles techniques ont permis des prises de vue à main levée fluides et stables (parmi les premières applications de caméra portée, on peut citer le plan de poursuite avec une steadicam dans *Shining*, de Stanley Kubric, 1980).

## PLANS SUBJECTIFS

**Un plan subjectif**, permet au spectateur d'adopter le point de vue d'un personnage, comme s'il voyait à travers ses yeux. C'est le deuxième plan d'une séquence d'au moins deux plans :

- le premier plan montre le personnage regardant quelque chose ou quelqu'un.
- le second montre ce que le personnage regarde. En plus d'apparaître après le premier plan, dans la narration, le second plan est censé coïncider dans le temps avec le premier. --> **Cela se produit selon une convention du cinéma, aujourd'hui bien connue et inconsciemment maîtrisée par le public, qui contourne la temporalité linéaire.**

Dans un cadrage **semi-subjectif**, ou prise avec plan en amorce, la caméra se trouve derrière le personnage qui regarde et filme ce que le personnage voit, c'est-à-dire que la caméra adopte le point de vue du spectateur, en insérant une petite partie de son corps (cou ou épaule) dans le cadre.



- Le "point de vue du tueur" : dans les thrillers et les films d'horreur, un personnage effrayé revient, s'enfuit en regardant souvent derrière lui. La caméra le cadre dans un plan de suivi, généralement parmi les branches d'un buisson, ou parmi des voitures ou des gens dans une rue... --> **La convention interprétative et notre expérience psychologique en tant que spectateurs nous font comprendre que le point de vue de la caméra est celui du "méchant", du "tueur", qui coïncide à ce moment-là avec notre point de vue... nous regardons à travers les yeux du meurtrier !**

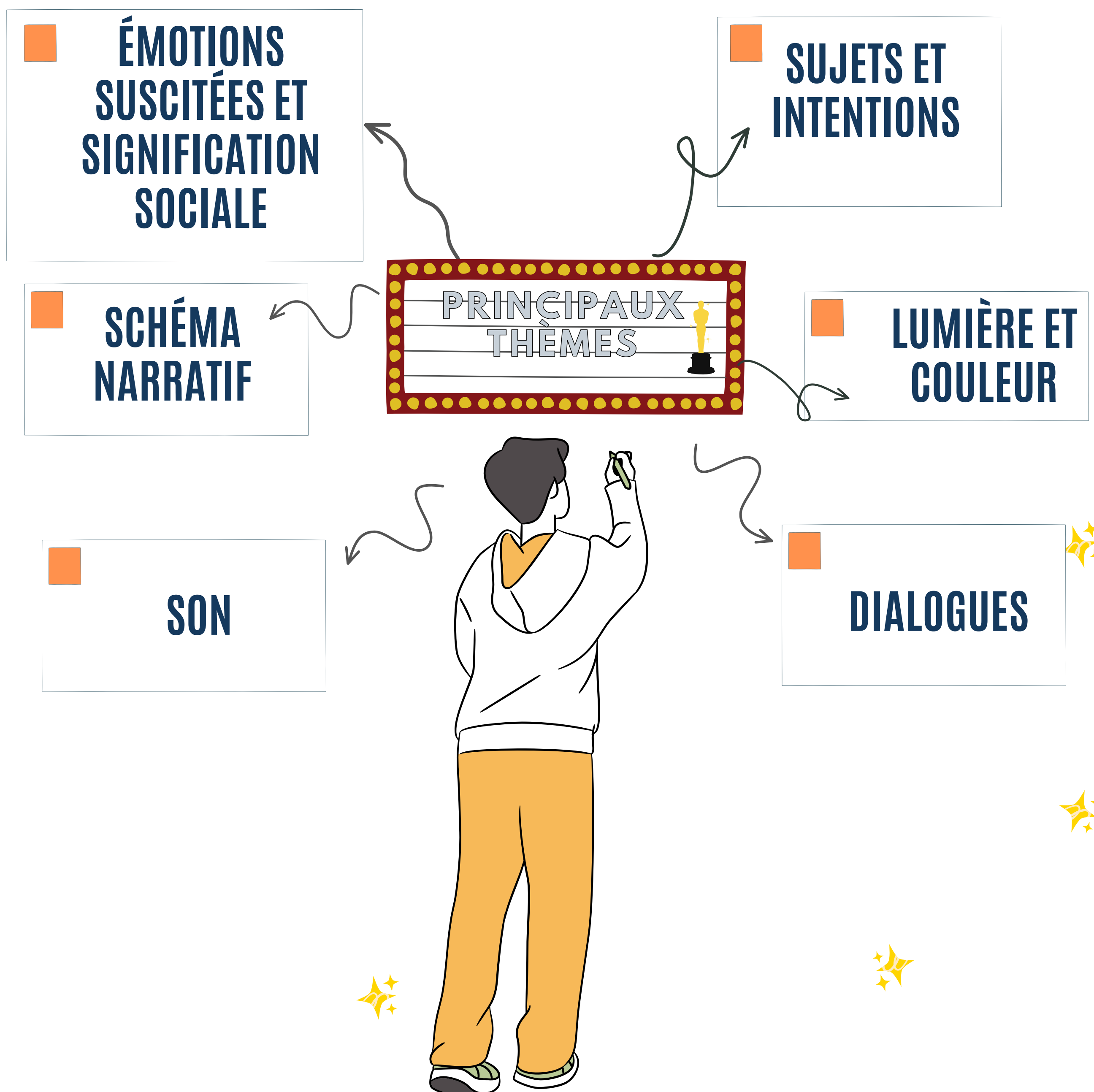
**Classiquement, si les personnages en dialogue doivent entretenir une relation amicale, ils seront pris ensemble dans le même cadre, dans un plan rapproché double. S'ils sont en désaccord ou se querellent, ils sont pris dans des plans séparés selon la technique du champ-contrechamp.**

**Cette séparation technique renforce le sentiment psychologique de distance et de conflit entre les personnages, qui n'est pas consciemment perçu par le public, mais qui contribue grandement à construire les mécanismes émotionnels et empathiques du film.**





# 5 ANALYSER ENSEMBLE LA DIMENSION SOCIALE ET EMOTIONNELLE DES FILMS

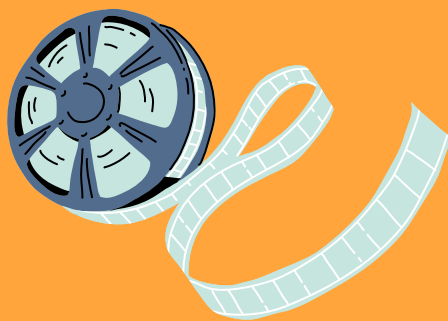




# QUESTIONS POUR UNE ANALYSE COLLECTIVE DES REPRÉSENTATIONS SOCIALES ET DES ÉMOTIONS RESSENTIES



Les représentations sociales et les émotions générées par les intrigues et les sujets des films peuvent être identifiés après les projections par des discussions informelles, en se basant sur les questions suggérées ici.



- reconstruire ensemble l'**intrigue**
- pourquoi a-t-elle été choisie ?
- quelles sont les **informations** principales et secondaires ?
- comment les sujets ont-ils été traités ?
- peut-on faire des **associations** d'idées avec d'autres films, des livres, des articles ?
- relation avec des **expériences** vécues
- le film vise-t-il à nous apprendre quelque chose ? Quoi ?



## LE SCHEMA NARRATIF

- Quel est le principal **thème** du film ?
- Résumons l'histoire avec les moments clés en 10 lignes.
- Quelles sont les relations entre les personnages ?
- S'agit-il d'un schéma narratif classique en 5 étapes (Situation initiale, élément perturbateur, péripéties, dénouement, situation finale) ?



1. personnage principal, antagonistes
  2. les aides et les opposants
  3. personnages secondaires et figurants
  4. les obstacles et leur dépassement
- caractéristiques des protagonistes et des antagonistes du point de vue comportemental, social, culturel, psychologique et émotionnel.
  - Avez-vous d'autres films sur le même thème ?
  - Peut-on les comparer ? Suscitent-ils des émotions similaires ?





## SUJETS ET INTENTIONS

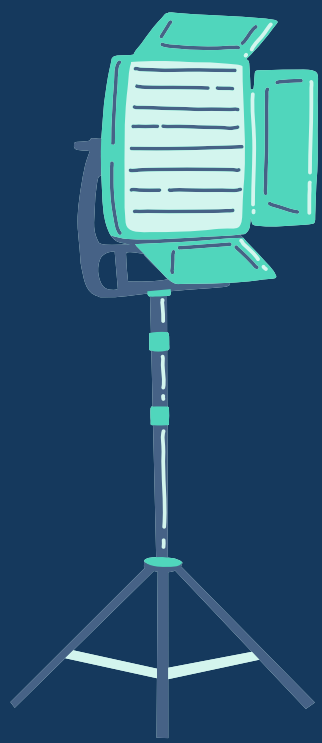


Quelle est l'intention du réalisateur ?

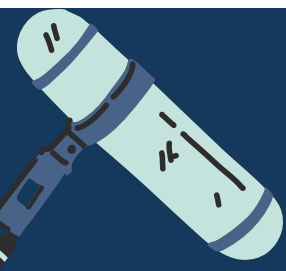
- informer
- exposer un problème
- faire réfléchir sur des faits ou des comportements
- amuser, divertir
- choquer, scandaliser
- autre

- Quelle est la **problématique** du film ?
- Quelles sont les **intentions** de l'auteur ? Que veut-il dire ?
- Le réalisateur prend-il des **positions explicites** sur son sujet ?
- Aborde-t-il des enjeux économiques ou socio-culturels ?
- Pourquoi traite-t-il ce sujet ?
- Quelle est l'**idée principale** ? Quels sont les **messages explicites ou implicites** qu'il véhicule ?
- Cette idée ou ces messages vous sont-ils familiers ? Les comprenez-vous ?
- Avez-vous acquis des connaissances ?
- Qu'en pensez-vous ?
- Auriez-vous voulu en savoir plus ?

## LUMIÈRE ET COULEURS



- Quel est le rôle de la lumière et des couleurs ?
- Y a-t-il une prédominance des tons sombres ou clairs ? Suscitent-ils des émotions particulières ?
- Quelle est leur signification ?
- Certaines scènes sont-elles connotées par des couleurs particulières ?
- Y a-t-il des scènes de nuit ? Suscitent-elles des émotions particulières ?
- Y a-t-il des effets spéciaux ? Quelle est leur intention ?

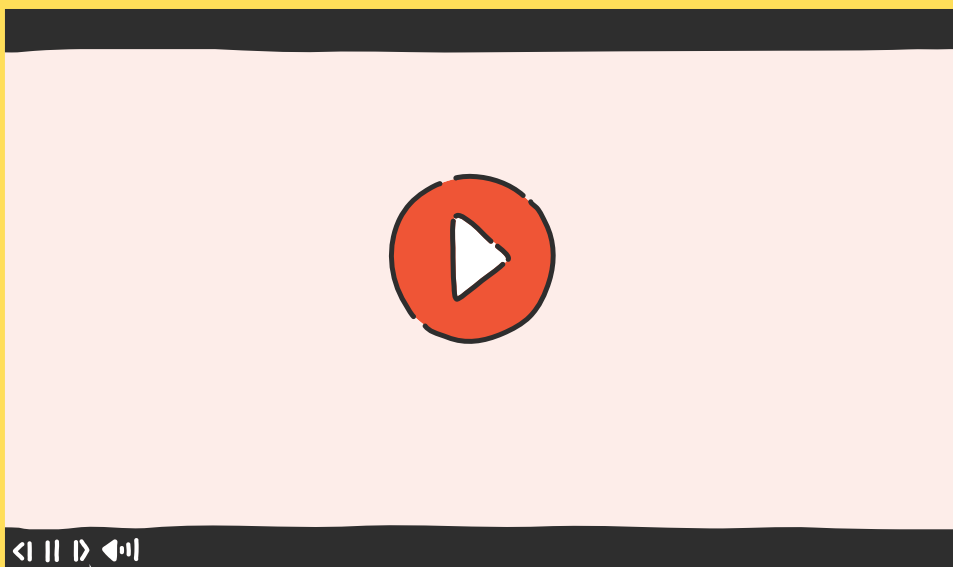


## SON

- Avez-vous prêté attention à la bande son ?
- Comment renforce-t-elle l'intrigue ?
- Transmet-elle des émotions particulières ?
- Y a-t-il des musiques que vous connaissez ?
- S'agit-il d'une musique spécialement composée pour ce film ?
- La musique met-elle l'accent sur certaines scènes ?
- Certains personnages ont-ils un thème qui distingue leur présence ?
- Y a-t-il des effets sonores ?



## DIALOGUES



- ils sont fréquent et importants
- ils sont rares mais significatifs
- ils n'ont pas d'intérêt particulier
- il n'y en n'a pas

Les informations sur les enjeux économiques et socio-culturels ainsi que sur les émotions suscitées qui ont émergé dans cette phase seront utilisées par les élèves pour enrichir la seconde phase du projet : la création de productions audiovisuelles et de courts métrages autour de questions, de problèmes ou d'enjeux qui les préoccupent ou auxquels ils sont particulièrement sensibles.





# 6 GUIDE DE LA PHASE 2 CINÉMALABS, RÉALISER DES FILMS

L'objectif est d'utiliser les langages visuels, pour représenter et s'approprier ce qui a été développé et compris au cours de la première phase.

Il s'agit pour les enseignants, individuellement ou en groupe, d'animer des ateliers pratiques, les *Cinémalabs*, dans leur école, pour créer des productions audiovisuelles, courts métrages ou clips vidéo.

Les élèves pourront choisir un style documentaire avec des reportages, des enquêtes ou des interviews, ou de réaliser des fictions.

Les productions sont laissées au libre choix des élèves et des enseignants, sur des thèmes liés à l'inclusion sociale et culturelle, à la non violence, aux luttes contre les différentes formes de discrimination, contre le racisme, à la promotion des droits de l'homme ou aux questions environnementales. Ils devront être compatibles avec les programmes scolaires.

L'important est la relation éducative, visant une implication active des élèves, en prenant en compte leurs connaissances, leurs aspirations et ce qu'ils sont capables de faire.

L'utilisation du cinéma est particulièrement indiquée pour le traitement des enjeux socio-culturels, car, en plus d'être agréable et intéressante, la réalisation d'un film est nécessairement le produit d'un travail d'équipe, qui ne peut être obtenu que par une organisation pacifique et non compétitive des rôles, reposant sur le respect de ces rôles, ainsi que sur des aptitudes au dialogue.



L'absence de coopération ou des comportements discriminatoires compromettraient le résultat collectif. Le tournage d'un film en équipe permet d'apprendre par l'action et de développer des compétences relationnelles, la capacité à résoudre des problèmes et à se responsabiliser ainsi que la capacité de réguler ses émotions tout en surveillant ses comportements. Amener les élèves à choisir leur rôle et à organiser leur équipe devrait favoriser un engagement actif avec une plus grande responsabilisation individuelle et collective.

Si les Cinémalabs sont destinés à la production audiovisuelle, ils devront aussi permettre d'établir des relations respectueuses, pacifiques et collaboratives et de construire des ponts entre l'école et l'extérieur, y compris pour le futur.

Le cinéma - un mélange de langages qui représente de manière symbolique et empathique des faits humains et sociaux - comme activité scolaire expérimentale devrait renforcer les liens entre la vie individuelle et la vie sociale, permettre de développer une conscience sociale en comprenant d'autres situations que celle que l'on vit. Acquérir de nouvelles connaissances sur les "autres", sur les différentes cultures, situations humaines et environnementales aide à mieux les comprendre, pour les accepter ou les combattre.

Le cinéma a le potentiel de préparer à l'âge adulte et à la vie en société en favorisant le développement de compétences relationnelles plus égalitaires et pacifiques, véhiculées par les films analysés, mais aussi expérimentées dans la coopération nécessaire à la réalisation d'un film, voire mises en évidence dans les productions audiovisuelles réalisés par les élèves.

# 7 EXPERIMENTER L'INCLUSION DANS UNE ÉQUIPE DE TOURNAGE

Ce guide pour la réalisation de films n'a pas l'intention d'être exhaustif, ni de former des cinéastes, mais d'apprendre à exprimer ses émotions et à comprendre les questions de société par des activités pratiques de groupe, tout en acquérant des connaissances.

Avec l'énorme quantité de produits audiovisuels qui envahissent nos vies, il est aussi utile de mieux comprendre comment et de quoi ces produits sont faits, ce qu'ils nous encouragent à faire et quel pourrait être leur potentiel éducatif.

Les lignes directrices sont donc de différents types, philosophiques et théoriques ou plus pratiques, et elles montrent également l'utilisation narrative des dispositifs techniques. Elles ont pour but d'approfondir la connaissance du cinéma en tant que média afin qu'il devienne un instrument au service d'une éducation inclusive.

Le cinéma, ensemble d'éléments informatifs, historiques, anthropologiques, artistiques, émotionnels et techniques, est un outil multifonctionnel, adapté au travail sur différents sujets. Certains groupes pourront travailler sur la musique, d'autres sur les dialogues, sur les cadres, les images, la lumière, les histoires ou les techniques de narration.

Cette seconde phase sera orientée dès le début vers la réalisation de productions audiovisuelles en groupe.

Les enseignants essaieront donc de constituer des groupes mixtes avec des filles et des garçons de différents milieux sociaux et origines. L'un des points clés pour qu'un groupe qui fonctionne bien est l'auto-répartition des rôles dans la "troupe". Cette phase sera suivie par les enseignants, afin de trouver un équilibre fonctionnel et d'occuper tous les rôles nécessaires. Elle nécessitera certainement une négociation avec une recherche de compromis voire prévoir un échange de rôles en cours de tournage.

Prêter attention aux besoins subjectifs, faire confiance aux élèves et les responsabiliser les aide à se fixer des objectifs et à se donner les moyens de les atteindre.





## 8 CINÉMALABS

Le processus de visionnage et d'analyse en commun, la répartition des rôles dans l'équipe de tournage et la réalisation d'une production audiovisuelle rendent les *Cinémalabs* plus efficaces qu'un jeu de rôle. Les enseignants facilitent le travail des groupes en les encourageant à apprendre les uns des autres dans une relation de confiance et de respect. Cela exige, mais renforce en même temps, la conscience de soi et l'autonomisation relationnelle.

Un ensemble d'instruments et de règles liés au travail artisanal et artistique du cinéma sont nécessaires pour faire un film ou une production audiovisuelle. Les rôles et l'activité de tous les participants seront présentés et leurs tâches expliquées (Voir le glossaire et l'utilisation des techniques, l'équipe et les rôles).

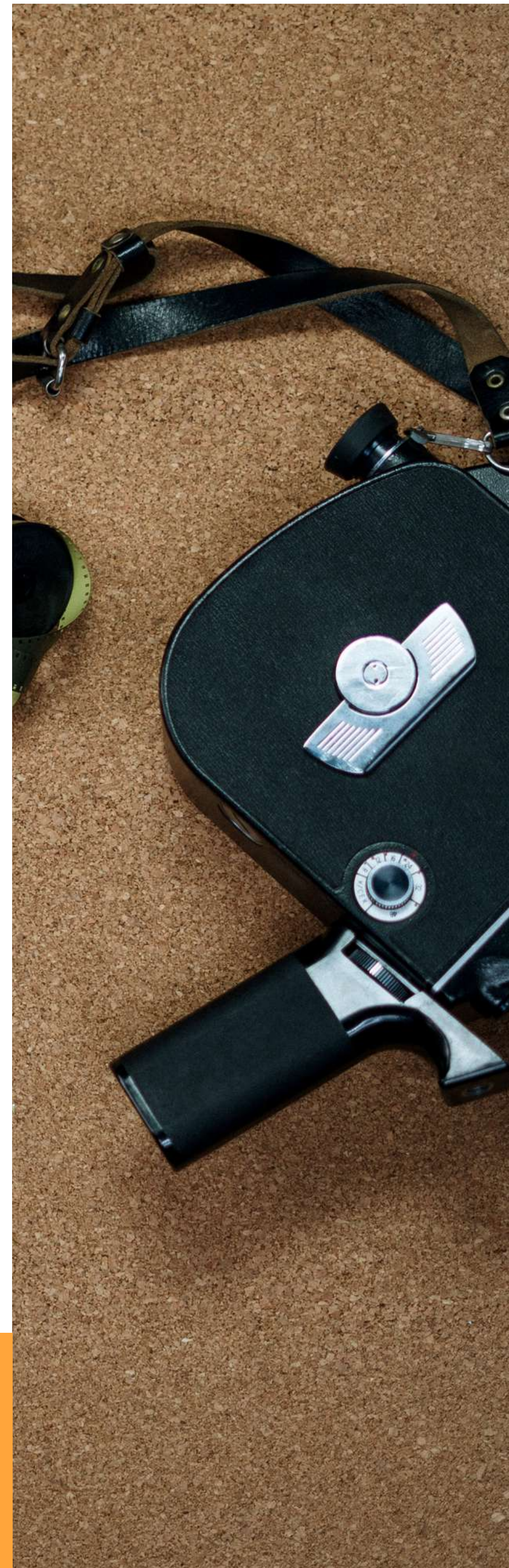
En suivant ces règles, les élèves peuvent passer à la production, étape par étape, avec différentes marges de liberté pour la création. Responsabiliser les élèves en les laissant choisir le thème qu'ils souhaitent traiter, la manière de le faire et le rôle qu'ils souhaitent jouer dans l'équipe devrait encourager le soin, l'attention et leur motivation à atteindre le meilleur résultat possible.

Les productions peuvent être réalisées avec un smartphone, avec le matériel disponible dans l'école, ou avec l'appui de ressources professionnelles.

# QUICK TIPS: QUE FAIRE ?

- 1 Après avoir choisi un sujet, **documentez**-vous pour élaborer une problématique
- 2 Ecrivez un **scénario** puis composez un **storyboard** avant de tourner.
- 3 Choisissez les **rôles** de chacun.
- 4 Pour les **documentaires**, vous pouvez :
  - mener des entretiens avec des experts ou des témoins sur des questions d'actualité d'intérêt social, culturel, historique ou artistique.
- 5
  - interroger les grands-parents pour étudier les transformations des modes de vie et des valeurs.
- 6
  - effectuer un reportage dans des quartiers ayant un intérêt historique, culturel ou social.
- 7 Créer des images significatives ou poétiques d'environnements urbains ou ruraux, intéressants pour leur beauté ou leur dégradation, ou à risque. Même sans commentaires, les images peuvent parler d'elles-mêmes. il est possible d'ajouter une bande-son composée uniquement de musique ou de sons, ou spécialement composée dans le groupe ou à l'école.
- 8 Pour la **fiction** tout sujet est le bienvenu, dans n'importe quel genre, avec une liberté créative totale, ou inspiré par des événements ou des œuvres littéraires. Vous aurez beaucoup d'idées et la difficulté sera d'en choisir une seule !

Sur ces thèmes et avec ces outils, les étudiants pourront exprimer leurs idées et leurs connaissances, mais aussi leurs sentiments. Ils pourront aborder des thèmes qui ne peuvent être décrits ou enregistrés par des questions, mais qui doivent être observés dans toute leur réalité.



# QUICK TIPS: A NE PAS FAIRE

- 1** Ne dites pas avec des mots ce qui peut être communiqué sans. Par exemple, un sentiment de tristesse face à une mauvaise nouvelle peut être exprimé par une expression faciale, peu importe que le personnage dise "Comme c'est triste...".
- 2** Faites **confiance à l'image**, à ce qu'elle exprime ou suggère. Elle se suffit souvent à elle-même et elle n'a pas besoin de commentaires qui peuvent donner au spectateur l'impression qu'on le considère comme stupide.
- 3** Ne faites pas de **faux raccords**. Cela perturbe les spectateurs, leur fait perdre le sens de l'histoire et diminue la qualité du travail.
- 4** Si vous utilisez un smartphone, ne l'utilisez pas verticalement - à moins que l'intrigue ou l'histoire ne l'exige - utilisez-le **horizontalement**, pour correspondre au format de l'écran de cinéma.

L'animation des Cinémalabs par les enseignants contribuera également à améliorer et à rendre les élèves plus conscients de la qualité des produits audiovisuels qui sont déversés et échangés en grandes quantités sur les médias dits "sociaux".



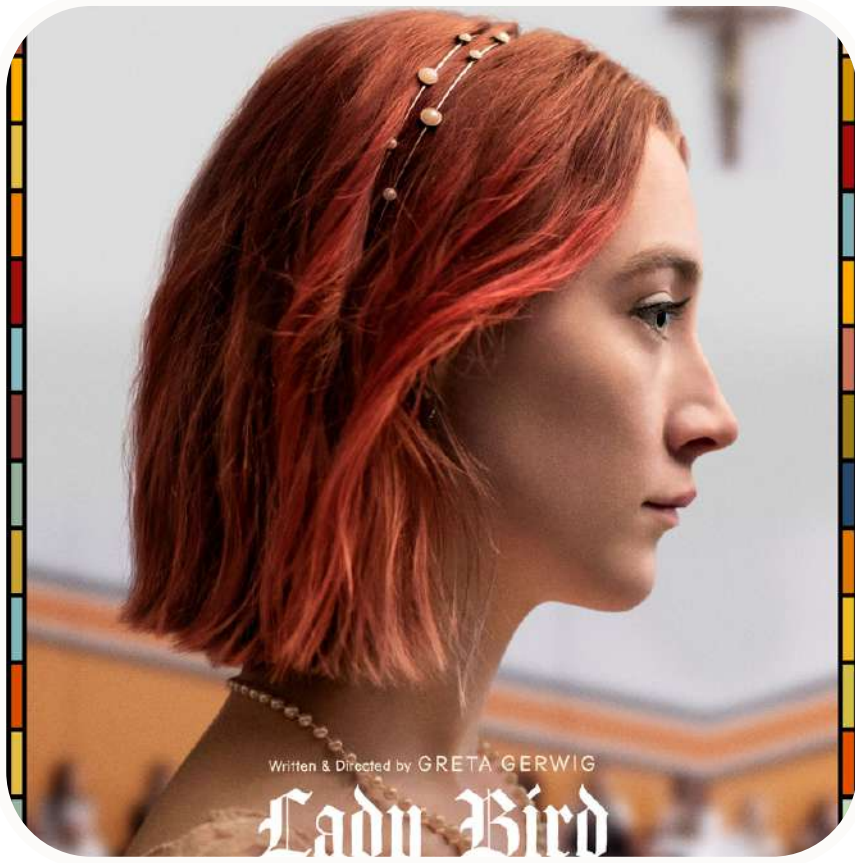




Les enseignants qui animent les CinémaLabs pourront décrire les activités réalisées, faire part de leurs observations sur des points critiques et partager les solutions trouvées lors de la mise en œuvre, des idées, des conseils et des suggestions utiles à ceux qui souhaiteraient développer une activité similaire. Ils trouveront sur le site du projet les outils, les guides et les rapports élaborés par les enseignants "pilotes".

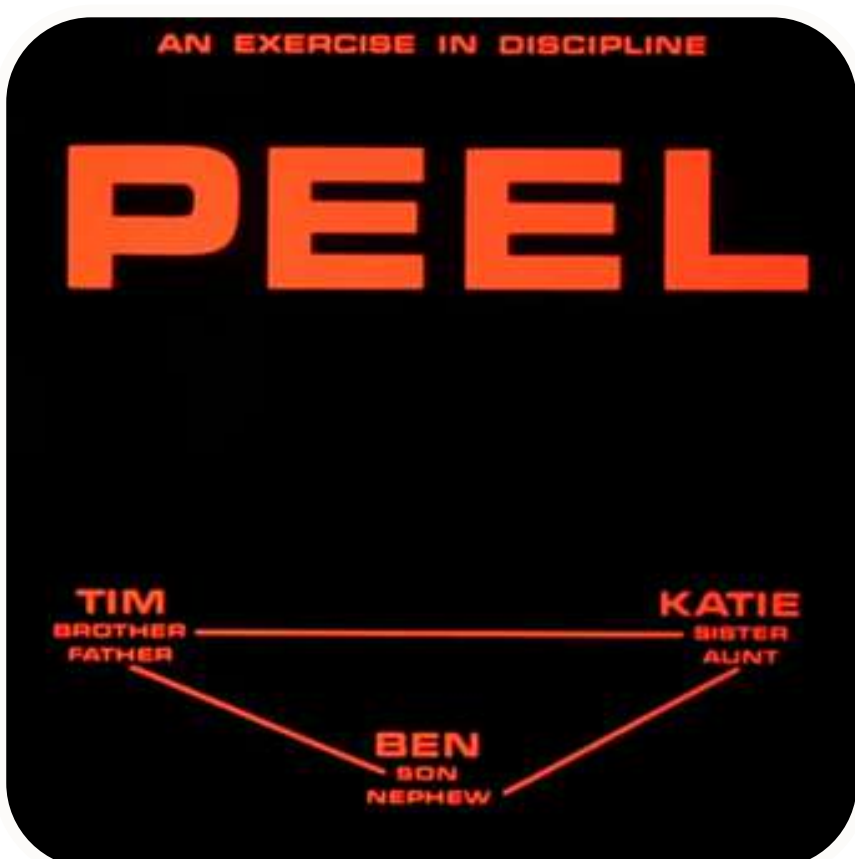
Les enseignants "pilotes" et leurs élèves seront les ambassadeurs du projet CLOSE et, par leurs productions, diffuseront les valeurs d'équité, d'inclusion, de non-violence et de non-discrimination. en publiant des informations et des commentaires sur le projet sur lequel ils travaillent, sur les étapes qu'ils traversent dans le processus de réalisation d'un film et en publiant leurs produits audiovisuels sur les médias qu'ils utilisent habituellement.

Les productions audiovisuelles créées seront également publiées sur le site du projet et participeront à la sélection en vue de leur présentation au festival international qui se tiendra au cinéma La Compagnia de Florence en novembre 2025.



# 10 CARTES DE FILMS

AVEC LE SYNOPSIS, DES INFORMATIONS SUR L'AUTEUR, LES ACTEURS, LA RÉALISATION, DES PISTES D'ANALYSE, DES EXTRAITS ET DES LIENS.



9



# 10 CARTES

# DE FILMS

- 01.** Wonder, de Stephen Chbosky
- 02.** Imitation Game, de Morten Tyldum
- 03.** Lady Bird, de Greta Gerwig
- 04.** Io Rom Romantica, de Laura Halilovic
- 05.** The Perfect Candidat, de Haifaa Al-Mansour
- 06.** Wadjda, de Haifaa Al-Mansour
- 07.** Chiara, de Susanna Nicchiarelli
- 08.** Les Figures de l'ombre, de Theodore Melfi
- 09.** Entre les murs, de Laurent Cantet
- 10.** Peel, exercice de discipline, de Jane Campion



KA220-SCH-A1C45B4C

