

A PROPOS DE NICE

de Jean VIGO
et Boris KAUFMAN



Durée 23 minutes - **Année de production** 1930 - **Pays de production** France

Droits ©

Synopsis

«Jean Vigo et Boris Kaufman viennent de terminer leur film *A propos de Nice*. Ciel bleu, maisons blanches, mer éblouie, soleil, fleurs multicolores, cœur en liesse, telle apparaît d'abord l'ambiance niçoise. Mais ce n'est là que l'apparence éphémère, que la mort guette, d'une ville de plaisirs.»

*Extrait du communiqué de presse rédigé par Jean Vigo en 1930.
Source : Livret de l'intégrale des films de Jean Vigo, éditions Gaumont (2013)*

Corpus ●

Images 55 plans - **Bruitages et ambiances** 25 cartes - **Musique** 14 cartes (voir ci-dessous)

Grincement, Lionel Ginoux - 2 cartes

La Table, Lionel Ginoux - 1 carte

La Ronde, Lionel Ginoux - 1 carte

Percussion, Lionel Ginoux - 4 cartes

Respiration, Lionel Ginoux - 1 carte

Souffle, Lionel Ginoux - 1 carte

Vanda, Lionel Ginoux - 4 cartes

Thèmes du corpus

Dans le film original, on découvre différents espaces de la ville (le bord de mer, la vieille ville populaire, la promenade, les terrasses de café). On y vient, on y revient, au fil du flux des marcheurs, des voitures, des bateaux. Le corpus contient des plans de chacun de ces espaces.

Nous avons également sélectionné un ensemble de plans indépendants, au sens où ils ne sont pas visuellement liés à ces espaces (des crocodiles, une cheminée qui fume, des enfants qui jouent, un convoi funèbre, des femmes qui dansent). Ils permettent de jouer sur le montage des attractions, comme le fait Jean Vigo dans son montage, en faisant s'entrechoquer visuellement des plans pour créer du sens.

Atelier 1 – Paysage sonore de Nice

A partir de 7/8 ans

Avant d'accéder à la table *mashup*, nous disposons l'ensemble des cartes images sur une table. Les participants passent quelques minutes à les observer ensemble, et ils sont invités à les commenter : où se passe le film ? Dans un seul lieu ou dans plusieurs ? S'agit-il d'un film ancien ou récent ? De quoi parle-t-il ? Qu'est-ce qu'il nous montre ?

Les participants sont ensuite invités à regrouper les cartes par lieu : la plage ou le bord de mer, les ruelles du vieux Nice, le café. Chacun choisit ensuite une carte, que l'on vient projeter sur la table.

La suite de l'exercice consiste à fabriquer un «paysage sonore» : parmi les lieux identifiés, on en retient un, que l'on vient ensuite fabriquer à l'aide des plans de son choix (dix à douze plans maximum). On agence les cartes comme on le souhaite, puis on commence la sonorisation : sur les images qui défilent à l'aide de la carte «REVOIR», on vient tester les différents bruitages et ambiances. Les participants sont invités à jouer sur les nuances proposées par les différentes cartes (puissance des vagues, sons de mouettes différents, bruits de la rue et des passants etc.).

Atelier 2 – Autour du plan «les crocodiles»

A partir de 7/8 ans

Comme pour l'atelier 1, on dispose les cartes sur une table et on passe quelques minutes à les observer, à faire des hypothèses sur le film. On conserve la carte n°33 à part (carte des crocodiles).

On projette ensuite cette carte, et on demande aux participants d'en choisir une ou deux autres chacun, pour construire une petite histoire autour de ce plan. Pour terminer, on sonorise le film en donnant une priorité aux cartes musicales afin de travailler en particulier le rôle narratif de la musique.

Cet exercice invite notamment à réfléchir à la notion de chute narrative, ou encore au montage des attractions. Qu'est-ce qui se passe si on place le plan des crocodiles juste après celui des baigneurs (carte n°32) ? Ou bien du plan du monsieur assis en terrasse (n°27) ?

Après l'atelier

On pourra projeter le film dans son intégralité (23 minutes), pour prolonger la réflexion sur les notions de montage abordées. Un petit jeu peut consister à comparer les choix de montage des participants avec ceux des réalisateurs (par exemple, si on a utilisé les crocodiles, est-ce de la même manière que les réalisateurs ?).

Si on dispose de temps additionnel avec la table *mashup*, on peut également proposer un jeu autour du film *Metropolis*, qui permettra de mener avec les participants une réflexion sur les représentations de la ville dans les films de cette époque (*Metropolis* date de 1927).