

CinAimant le cinéma
Jouer, s'exprimer et apprendre avec le cinéma
Sylvie Mateo

Présentation

CinAimant le cinéma est un outil pédagogique qui propose des jeux collectifs s'appuyant sur la remémoration d'une œuvre filmique à partir de photogrammes. Les enfants expérimentent une approche de l'**analyse filmique** et mettent en œuvre des processus cognitifs permettant une exploration et une **conceptualisation de la langue**.

On peut également mettre en regard plusieurs films par le rapprochement de leurs photogrammes et revisiter certaines de leurs caractéristiques. Ces mises en correspondances permettent de prolonger la réflexion sur chaque film.



Un élève explique pourquoi il a choisi de rapprocher ces photogrammes : le personnage apparaît, dans ces différents plans, sous des angles différents.



Exemple : à partir d'un verbe, les élèves proposent différents photogrammes et constituent une série thématique qui met en lumière la polysémie de la langue.

Séries et analyse filmique

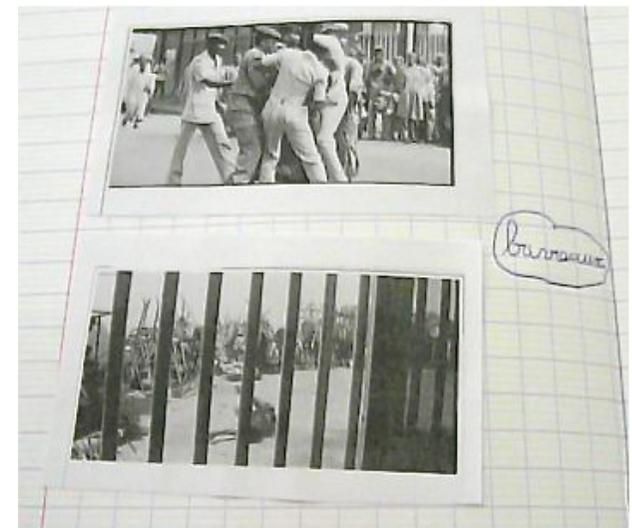
Les photogrammes choisis pour un film constituent une grande série qui peut se décliner en plusieurs sous-séries. La reconstitution chronologique de séquences, voire du film (par étapes à partir de sous séries) constitue en elle-même un **jeu de remémoration** qui revisite le récit et ses formes.

Les enfants peuvent eux-mêmes réaliser des séries en fonction de thèmes ou de mots-clés de leur choix. Une « chasse au trésor » invite à la recherche d'éléments plastiques (analyse esthétique). On peut observer les jeux de lumière, le cadrage, les angles et les points de vue, l'échelle des plans qui suggèrent tous une mise en scène que l'on peut analyser, même sommairement, et ainsi aborder les notions d'**expression filmique**.

Le matériel

Les photogrammes sont plastifiés. Les enfants peuvent les manipuler librement pour ré-explore le film. En adjoignant au verso des photogrammes une pièce de ruban magnétique, ceux-ci adhèrent au tableau de classe ou à des ardoises magnétiques individuelles. Pour organiser les rapprochements de photogrammes ou simplement les exposer, on peut également utiliser un porte-étiquettes mural en plastique.

Des séries d'**étiquettes-mots**, également plastifiées, proposent une approche de l'analyse filmique ainsi que l'étude et l'acquisition de notions linguistiques.



Des similitudes plastiques relevées permettent une analyse fine de la mise en scène.

Langage intérieur et remémoration

L'enfant a élaboré pendant la projection du film un langage intérieur et des images mentales correspondant à sa compréhension et ses affects. Les photogrammes, véritables arrêts sur image, permettent une « **réception pensive** » du film lors de sa remémoration. Le mouvement arrêté par le procédé de la capture d'image peut être restauré par le visionnement de l'extrait mais, en présence du photogramme, c'est la mémoire qui réalise cette restitution. Le langage intérieur va, à présent, s'élaborer dans un langage extériorisé en réactivant les processus d'élaboration de la pensée.



Reconstitution chronologique : l'élève réordonne ici les photogrammes d'un court-métrage. Cette reconstitution permet l'évocation personnelle ou collective du film ainsi que l'argumentation qui justifie les choix d'ordre. Les élèves organisent leur pensée et restituent leur compréhension du film.



Deux séquences sont ici rapprochées pour **mettre en lien** des actions récurrentes. L'élève met au jour les effets du **montage** et les différentes possibilités d'interprétations.

De l'image au concept du concept à l'image

un exemple de jeu

Un élève choisit et montre un photogramme. Il écrit sur son ardoise un verbe à l'infinitif en lien avec l'image sans le montrer aux autres. Ceux-ci écrivent à leur tour un verbe que l'image évoque pour eux. Chacun, à tour de rôle, montre le verbe qu'il a choisi mais c'est aux autres de trouver le lien entre ce verbe et l'image initiale. Ce jeu permet de confronter et d'argumenter les différentes visions et interprétations à partir d'un même photogramme tout en enrichissant le vocabulaire et en approfondissant la polysémie de l'image et de la langue.



Un élève constitue trois **séries** :

gentil / gentil et méchant / méchant.

Le photogramme désigné, un plan qui réunit les personnages traversés ici de sentiments multiples, appartient à cette deuxième série qui introduit de la **complexité**. Il peut aussi à cette occasion restituer un dialogue ou des sons significatifs.

Montage et mises en réseaux

Les enfants opèrent mentalement des montages, font se succéder des plans. En mettant côte à côte sur une surface plane les photogrammes qu'ils ont choisis, ils peuvent faire surgir de ces **rapprochements** des similitudes, des frictions, des oppositions, des antagonismes, des questionnements en fonction des différents éléments indiciels des photogrammes et de leur mise en perspective. À partir de ces croisements émerge la complexité générée par le film : la mise à jour des procédés filmiques, entraînant d'autres compréhensions, permettent différents **points de vue** et enrichissent les échanges entre les élèves.