


PARCOURS CULTUREL

/////// **IMAGE** ///



Le mot de l'Inspection Académique, partenaire des parcours culturels. Par Philippe Tiquet, IA DASEN Puy-de-Dôme

Les Parcours d'éducation artistique et culturelle (PEAC) s'inscrivent comme priorité gouvernementale dans le cadre de la loi d'orientation et de programmation de la refondation de l'école de la République visant une éducation à l'Art et par l'Art. L'égal accès de tous les jeunes à l'art et à la culture, dans le respect de la liberté et des initiatives de l'ensemble des acteurs concernés, la contribution à l'épanouissement et à la réussite de chaque jeune par le plaisir de l'expérience esthétique, par l'appropriation de savoirs, de valeurs, de compétences et le développement de la créativité en sont les enjeux principaux.

Le parcours éducatif et culturel renvoie à la construction personnelle de l'élève en temps scolaire et hors temps scolaire, à son cheminement singulier, marquée de l'empreinte de l'ensemble de ses expériences vécues de la maternelle à l'Université. Il s'appuie sur les dispositifs d'apprentissage mis en place à cet effet, organisés et structurés en fonction des caractéristiques des élèves, des ressources disponibles, des choix des équipes pédagogiques en lien avec les partenaires de l'École.

Trois piliers fondent les parcours :

- Les connaissances
- Les rencontres avec les œuvres, les artistes, les professionnels de la culture
- Les pratiques

En particulier, la Ville de Clermont-Ferrand propose des itinéraires culturels dans les différents domaines artistiques s'appuyant sur les ressources municipales et partenariales les plus emblématiques. Ces itinéraires sont conçus comme des parcours de découverte structurés en différentes étapes réparties tout au long de l'année, dont les livrets d'accompagnement permettent de se faire une idée exhaustive.

Entre les mains des enseignants concernés, ces propositions ne sont pas en soi des PEAC mais permettent d'enrichir grandement le vécu des élèves et le montage des projets.

Nous sommes convaincus de l'apport inestimable que représentent ces expériences culturelles et artistiques et de l'investissement considérable offert par la Ville à toutes les écoles élémentaires clermontoises.

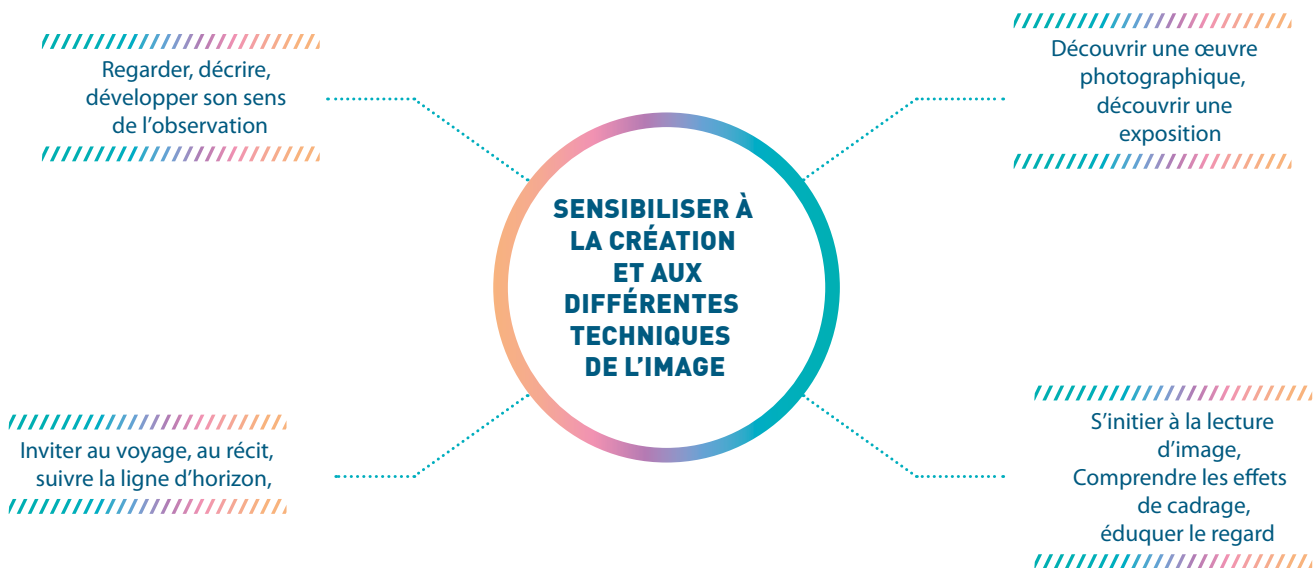
Ce dossier d'accompagnement est pensé comme un outil à visée pédagogique mis à disposition des enseignants, en complément des documents ressources remis directement par les opérateurs culturels. Il propose quelques repères transversaux sur la thématique Image tout en dégageant des notions propres à chaque opérateur.

Le parcours image	p. 4
Qu'est-ce qu'une image ?	p. 4
Les deux types d'images	p. 5
Les fonctions de l'image	p. 5
Les opérateurs	p. 6
L'Hôtel Fontfreyde - Centre photographique	p. 6
Le Rendez-vous du carnet de voyage	p. 7
Le Festival du court métrage	p. 8
Clés de lecture d'une image	p. 9
Identifier	p. 9
Décrire	p. 9
Analyser	p. 9
Conclure	p. 10
L'image au sein du parcours	p. 11
La photographie	p. 11
Le cinéma	p. 12
Le carnet de voyage	p. 14
Les pistes	p. 15
Se préparer	p. 15
Profiter	p. 15
Pour poursuivre	p. 15
Ressources et liens utiles	p. 16
Image	p. 16
Cinéma	p. 16
Photographie	p. 16
Carnet de voyage	p. 16
Annexes	p. 17
• Annexe 1 : Le cadrage	p. 17
• Annexe 2 : Succession des plans	p. 17
• Annexe 3 : Repères historiques	p. 18
• Annexe 4 : Le rôle du jeune visiteur/spectateur et celui de l'accompagnateur	p. 22
• Annexe 5 : Répertoire des métiers	p. 23
• Annexe 6 : Lexique	p. 24
Informations pratiques	p. 25

LE PARCOURS IMAGE

Au cœur des logiques de transmission, d'ouverture sur le monde, et d'innovations technologiques, ce parcours s'applique à faire découvrir l'image sous ses différentes formes : graphique, animée et fixe, afin d'éduquer le regard des jeunes Clermontois et de leur permettre de mieux appréhender ce médium qui les entoure au quotidien. Les enfants découvrent l'image graphique à travers le Rendez-vous du carnet de voyage ; lors d'une séance au Festival du court métrage, ils se confrontent à l'image animée et l'Hôtel Fontfreyde leur propose de se familiariser avec la création photographique et de se former à la lecture d'image.

La pédagogie de l'image participe à l'éducation du jeune citoyen. Une culture de l'image, comme une culture de l'écrit, ne se construit pas par hasard ; c'est par la confrontation répétée avec des images diverses que l'on peut y parvenir. Les différentes rencontres proposées par le Parcours ne peuvent que favoriser la formation de l'esprit critique des élèves.



QU'EST-CE QU'UNE IMAGE ?

Le mot image, en français, vient du latin *imago*, qui désignait autrefois un masque mortuaire.

Une des plus anciennes définitions de l'image est celle donnée par Platon : « J'appelle image d'abord les ombres ensuite les reflets qu'on voit dans les eaux, ou à la surface des corps opaques, polis et brillants et toutes les représentations de ce genre », *La République, Livre VI*.

D'après le dictionnaire, une image est :

- La représentation d'un être ou d'une chose par les arts graphiques ou plastiques, la photographie, le film...
- La représentation imprimée d'un sujet quelconque
- Au sens figuré, ce qui reproduit, imite ou par extension évoque quelqu'un ou quelque chose
- Un ensemble de points
- La représentation mentale d'un être ou d'une chose
- La représentation psychique d'un objet absent.

Dans son premier sens, le terme image est utilisé de manière approximative pour désigner des productions très différentes. Il s'agit toujours de représentations qui se substituent à un modèle original, qu'il soit réel ou imaginaire.

LES DEUX TYPES D'IMAGES

- **Les images fixes** : photographies, bandes dessinées, affiches, panneaux publicitaires...
- **Les images animées ou mouvantes** : films, émissions, reportages...

Ce qui les différencie est donc le mouvement, qui suppose deux types de perceptions : l'image animée impose à l'observateur son propre déroulement spatial et temporel réel, tandis que l'image fixe n'impose qu'une limite spatiale, le temps n'intervenant que de manière symbolique ou analogique et selon l'observateur.

LES FONCTIONS DE L'IMAGE

- **La fonction dénotative** : centrée sur le contenu du message (l'image scientifique, la photo de presse...), elle a une prétention d'objectivité
- **La fonction d'information** : l'image est alors une observation attentive qui se veut neutre (documentaire ou image réaliste)
- **La fonction argumentative** : l'image a pour finalité d'être un outil de connaissance (une image scientifique, la photographie satellite, le schéma...)
- **La fonction narrative** : l'image peut, à elle seule, raconter une histoire (la bande dessinée)
- **La fonction « mémorisation » ou témoignage** (la photo souvenir, la carte postale...)
- **La fonction symbolique** (peinture pariétale, anneaux des Jeux olympiques...)
- **La fonction conative** : centrée sur le destinataire, elle souhaite emporter son adhésion. Elle interpelle (la publicité, l'affiche...)
- **La fonction d'illustration** qui embellit parfois, mais qui vient aussi en appui pour compléter une communication écrite (l'illustration d'album jeunesse...)
- **La fonction esthétique** qui est l'image d'art, mais aussi la décoration ; elle a pour finalité le beau ou la recherche d'émotions sensibles (la peinture, la photographie d'art...).

L'image peut être un instrument au service de quelque chose ou de quelqu'un mais aussi un moyen de communication au travers duquel l'homme s'exprime, se découvre, se défend. Il est alors important que les élèves soumis à la lecture d'une image perçoivent que celle-ci est née d'une volonté agissante.

L'HÔTEL FONTFREYDE - CENTRE PHOTOGRAPHIQUE

Situé dans le centre-ville de Clermont-Ferrand, l'Hôtel Fontfreyde est un ancien hôtel particulier, fleuron de l'architecture de la Renaissance. Classé Monument Historique, il abrite aujourd'hui un centre photographique.

Sa programmation, qui se décline à travers trois expositions par an, privilégie la photographie contemporaine et questionne les différents statuts de l'image, tout en laissant régulièrement une place à la photographie historique.

Au-delà de ses missions de diffusion d'œuvres photographiques, l'Hôtel Fontfreyde contribue également à la production de travaux dans le cadre de résidences, à la promotion des artistes et de leur œuvre à travers l'édition d'ouvrages et à la sensibilisation des publics par le biais de diverses actions de médiation et d'un centre de documentation spécialisé en photographie.

Dans le cadre du Parcours Image, c'est en s'appuyant sur sa programmation variée et contemporaine que l'Hôtel Fontfreyde - Centre photographique a pour principal objectif de sensibiliser le jeune public à la lecture de l'image fixe.



Du fait des diverses formes qu'elle revêt et de ses processus de création de plus en plus nombreux, l'image photographique nécessite une approche en plusieurs temps et temporalités. C'est par le biais d'activités ludiques et de réflexion, en œuvrant en groupe et individuellement, que les élèves appréhendent lors de ce parcours les principaux codes de lecture des images et développent leur propre sensibilité face à celles-ci.

Lors de chaque exposition, une fiche d'accompagnement est transmise à l'enseignant et lui permet, s'il le désire, de poursuivre l'expérience de la visite en classe grâce à divers exercices. Un support de médiation décliné sur trois niveaux est également conçu pour les élèves. Ils peuvent, dès lors, ancrer leurs perceptions sur le papier et créer leurs images tout en ayant auparavant exercé leur sens critique.

Au-delà du fait d'accompagner le jeune public à devenir « faiseur d'images », le Parcours Image lui donne également la possibilité d'envisager le pouvoir suggestif et la capacité d'évasion que la photographie et, plus généralement l'image fixe, offrent à chacun.

LE RENDEZ-VOUS DU CARNET DE VOYAGE

L'association Il faut aller voir

Derrière le nom de l'association, emprunté à la voyageuse Ella Maillart, se cache un goût immodéré pour le monde. « Lire, lire, lire, ça ne vaut rien, il faut aller voir », professait-elle à ceux qui ont aimé... ses livres !

Créée en 1997 par Michel Renaud (président fondateur) et trois autres membres, l'association Il Faut Aller Voir (Ifav) regroupe des personnes attachées à découvrir d'autres cultures et d'autres horizons. L'Ifav promeut une forme de voyage qui privilégie l'autonomie et l'indépendance, qui permet de s'éloigner du tourisme traditionnel au profit d'une approche très centrée sur l'Homme, la découverte et le respect des différences.

Depuis sa création, outre la défense d'une nouvelle éthique du voyage, l'association œuvre pour la reconnaissance du genre littéraire et artistique qu'est le carnet de voyage. L'Ifav propose des rencontres avec des voyageurs, reporters, écrivains... et organise le Rendez-vous du carnet de voyage tous les ans en novembre.

Aller vers ailleurs et vers autrui...

L'objectif du Rendez-vous est d'ouvrir une fenêtre sur ce support particulier qu'est le carnet de voyage, de donner à voir les nouveautés du genre, mais également de récompenser les plus remarquables.

Les artistes exposants sont présents durant toute la durée du festival afin d'échanger avec le public. C'est le voyage en tant qu'expérience humaine qui est au cœur des débats, celui qui permet la rencontre, dans le respect des cultures et des différences.



Tous les ans, en novembre, Clermont-Ferrand devient donc le carrefour de rencontres entre le grand public et ces artistes voyageurs.

Les expositions de carnets constituent le cœur de la manifestation et proposent de nombreuses possibilités de découvrir les richesses du genre. Certains artistes présentent un pays, d'autres des faits de société, par le biais de dessins, photographies, peintures, collages, bandes dessinées, écritures diverses, etc. Outre les carnettistes, la manifestation reçoit également des écrivains, des conférenciers, des professionnels ou des réalisateurs qui viennent partager leurs expériences. Projections, rencontres, conférences, ateliers rythment le programme du Rendez-vous. Une journée, le vendredi, est également consacrée au public jeune.

L'espace jeunesse accueille également des expositions de carnets réalisés dans le cadre de projets pédagogiques à visée sociétale ou sociale : carnets réalisés lors d'un voyage humanitaire, carnets réalisés par des jeunes en difficultés, carnets de quartiers, carnets de témoignages, etc.

Pendant le week-end, des ateliers de pratique viennent renforcer la programmation destinée à la jeunesse. Un livret-jeu est également distribué pour découvrir la manifestation de manière ludique et pédagogique. Le dépliant propose jeux éducatifs, devinettes, explications, etc.

Dans le cadre du Parcours Image, les élèves peuvent découvrir ce qu'est un carnet de voyage, comment il est réalisé et pourquoi. Le carnet est un excellent outil pédagogique pour inciter les jeunes à observer, à porter un regard sur le monde, à témoigner, à rencontrer les autres et à partager ensuite leurs expériences.

Les actions en fonction des objectifs :

- Inciter les jeunes à s'ouvrir au monde dans toutes ses dimensions : géographique, historique, culturelle, linguistique, etc.
- Sensibiliser les élèves à la pratique du carnet et leur transmettre le goût du voyage et de la découverte en rendant accessible une pratique culturelle qui favorise et valorise leur créativité
- Donner l'envie aux élèves de devenir auteurs de carnet grâce à l'exploration des multiples formes d'expression qu'il permet : écriture, apprentissage des langues, peinture, dessin, photo, vidéo...
- Développer le sens de l'observation des élèves et leur permettre un nouvel accès aux contenus pédagogiques de certains enseignements. Ils peuvent, par ce biais, en explorer d'autres dimensions, de manière plus personnalisée, plus légère, plus ludique.

LE FESTIVAL DU COURT MÉTRAGE

L'association Sauve qui peut le court métrage

Cette association organise chaque année, depuis 1982, le Festival du court métrage de Clermont-Ferrand. Avec plus de 150 000 entrées, il est le deuxième plus grand festival de cinéma en France et la plus importante manifestation au monde dédiée au court métrage.

Parallèlement au Festival, l'association est aussi l'organisateur du Marché du film court, rendez-vous mondial incontournable de tous les professionnels usagers du court métrage.

Le travail de promotion du court métrage se poursuit toute l'année par des opérations de diffusion en France et à l'étranger. La popularité du Festival témoigne également de l'ancrage territorial de l'association qui mène de nombreuses actions dans le cadre du Pôle d'éducation à l'image.

La Jetée : une collection unique au monde

Espace entièrement dédié au cinéma, abritant un centre de documentation et une salle de projection, La Jetée est le lieu de la préservation et de l'accès au patrimoine vivant et mouvant du film court. Sa collection s'enrichit chaque année de nouveaux titres venus de plus de 150 pays, répertoriés et rendus accessibles librement en consultation locale.

Au sein des multiples missions et activités de Sauve qui peut le court métrage, le Parcours Image s'inscrit en toute logique dans la volonté de partager l'amour du cinéma et du court métrage. La programmation scolaire est composée de plusieurs sections adaptées aux âges des élèves. Très variés, les programmes permettent aux enseignants de traiter le cinéma en classe : sujet, technique, écriture, narration, scénario, etc.



CLÉS DE LECTURE D'UNE IMAGE

La découverte première d'une image doit être directe et intuitive. Ensuite, vient l'analyse qui permet d'en multiplier les niveaux de lecture.

Voici quelques clés d'analyse et du vocabulaire pour guider la lecture des images.

1 / Identifier :

L'auteur, le titre, les dimensions, la technique, le support, le lieu de réalisation...

2 / Décrire :

Qu'est-ce qui est représenté (dans le cas d'une image figurative) ?

Que voit-on (dans le cas d'une image non figurative) ?

3 / Analyser :

➔ **Le rapport au cadre** (cf. Annexe 1)

Le cadre : espace dans lequel on donne l'image à regarder. Dans la civilisation occidentale, ce cadre est pensé comme une fenêtre à travers laquelle le monde est donné à voir. Ce cadre est donc majoritairement rectangulaire, horizontal ou vertical. Le cadre horizontal (format paysage ou « à l'italienne ») est considéré comme synonyme de calme, de distance, alors que le cadre vertical (format portrait ou « à la française ») suggère plutôt la proximité et l'action.

Le champ : synonyme de cadre.

Le hors-champ (ou hors-cadre) : partie de la scène qui est hors du cadre.

L'échelle des plans : du plan d'ensemble au très gros plan, le cadrage des sujets est déterminé par rapport à une échelle des plans. Cette échelle, purement descriptive, permet de se donner un référent commun pour parler d'une même image. Elle a été établie en prenant pour référence l'échelle humaine.

Le plan d'ensemble : vue d'ensemble, de très loin ; le décor est prédominant ; les détails et les personnages sont très réduits.

Le plan général : vue d'ensemble, mais de moins loin ; le décor est important, mais les détails sont plus visibles et les personnages moins petits.

Le plan moyen (« en pied ») : cadre les personnages en entier ; il précise l'action.

Le plan américain : concentre l'attention sur les gestes ; le décor est secondaire ; la prédominance est donnée aux personnages, coupés à mi-cuisse.

Le plan rapproché (ou plan poitrine) : met l'accent sur l'expression psychologique des personnages qui sont vus de près, coupés à la ceinture.

Le gros plan : cadre en général le visage et fait ressortir les jeux de physionomie ; le décor disparaît.

Le très gros plan : coupe parfois une partie du visage ou de l'objet cadré et grossit l'expression en attirant l'attention sur un détail.

➔ **La représentation de l'espace** (cf. Annexe 2)

La composition : organisation de l'espace à l'intérieur même du cadre.

La profondeur : est représentée par l'existence de plusieurs plans successifs (du premier plan à l'arrière plan). C'est la distance perçue qui sépare cette succession. La perspective désigne les procédés qui, sur une surface plane, donnent l'illusion d'une troisième dimension. La taille des éléments représentés diminue en proportion de leur distance à l'œil. Avec la perspective linéaire, la profondeur est suggérée par des lignes de fuite. Selon qu'elles se rencontrent dans l'espace de l'image ou hors du champ, on parlera d'espace fermé ou ouvert.

La ligne d'horizon : est la limite visuelle de l'observateur ; là où, avec la profondeur, ciel et terre semblent se rejoindre en une ligne imaginaire.

L'angle de vue : représente la position de la caméra, de l'appareil photo ou de l'œil ; il contribue à la lisibilité, à l'ambiance et à l'interprétation d'une scène.

La plongée : vue de dessus ; elle situe les personnages dans l'espace, les uns par rapport aux autres et par rapport à leur environnement. Elle permet également de dramatiser une scène en donnant un sentiment d'écrasement, d'infériorité, voire de menace sur le sujet représenté.

La contre-plongée : vue de dessous ; elle magnifie le sujet, lui donne un aspect de supériorité et de domination.

➔ **La lumière et la couleur**

D'où vient la lumière ? Est-elle naturelle, artificielle ?

Quelles sont les couleurs dominantes ? Sont-elles plutôt chaudes, froides ? Ont-elles une valeur symbolique (registre des émotions) ?

Quels sont les effets produits ? Quelle atmosphère se dégage ? Etc.

Le noir et blanc : une prise de vue en noir et blanc traduit un choix esthétique ou une volonté de situer l'action dans le passé.

De même, un traitement pastel des couleurs nuance une image qui serait dynamisée par un contraste important ou une grande vivacité des teintes.

Le camaïeu : plusieurs nuances de la même couleur traduisent une image d'irréalité, de retour au passé.

Le clair-obscur : technique qui consiste à créer des contrastes forts entre zones claires et sombres toutes proches. Le clair-obscur ajoute une atmosphère dramatique à l'image, mettant en valeur le sujet et accentuant le relief et la profondeur.

4 / Conclure

Qu'a-t-on compris ou pas ? Est-ce que l'auteur, le réalisateur... a voulu faire passer un message ?

Que ressent-on ?

J'aime, je n'aime pas... Pourquoi ?



LA PHOTOGRAPHIE

Mise au point au début du XIX^e siècle, la photographie est une technique permettant d'obtenir rapidement une image de la réalité : un objet, un paysage, une personne... La première photographie fut réalisée en 1826. Photo- (lumière), plus -graphier (dessiner) : cela donne « dessiner la lumière ».

Au tournant du XXI^e siècle, on parle de photographie argentique pour distinguer le procédé technique classique sur pellicule. Ce support est un film rendu sensible à la lumière grâce aux sels d'argent. Grâce aux innovations technologiques, la photographie dite numérique fait son apparition parallèlement. Les images ainsi produites n'ont plus de support matériel.

Photographie argentique

La technique argentique est un procédé permettant l'obtention d'une photographie par un processus photochimique comprenant l'exposition d'une pellicule sensible à la lumière puis son développement et, éventuellement, son tirage sur papier. Malgré l'évolution des techniques, de nombreux photographes restent fidèles à la photographie argentique pour la qualité particulière du « grain » et des gris, mais aussi pour la durée de vie plus longue et attestée des supports.



Développement d'une photographie argentique

Photographie numérique

La photographie n'a plus de support matériel : elle est codée de manière informatique, avec des numéros ligne par ligne, point par point. Les photos sont stockées dans une carte mémoire. Chaque point de couleur, appelé pixel, a donc un code. Plus les lignes de codes sont nombreuses et plus l'image est précise. Cependant, plus elle est précise, plus elle est lourde à stocker. Par exemple, selon la définition choisie (le niveau de qualité déterminé), une photographie peut aussi bien faire 80 ko que 3 000 ko.

Photographie contemporaine

Le dernier quart du XX^e siècle a été celui d'une reconnaissance de l'importance et de l'intérêt de la photographie, désormais pleinement considérée tant dans sa dimension artistique que culturelle et marchande. Aujourd'hui, des dizaines de milliers de photographes exercent à titre professionnel. Les œuvres d'un certain



nombre émergent par leur qualité documentaire, leur sens artistique et leur esprit inventif.

Parmi les tendances actuelles, on peut distinguer deux grands courants :

- les photographes pour lesquels l'image est un moyen d'exprimer, à travers leurs propres sentiments, les préoccupations de notre temps. Ils se sentent concernés par les problèmes humains et sociaux ; ce sont des artistes engagés
- pour d'autres, la photographie est un moyen de réaliser leurs aspirations artistiques personnelles.

Photographie plasticienne

Difficile de donner une définition précise de la photographie plasticienne tant les pratiques diffèrent d'un artiste à l'autre. Cependant, alors que la photographie « classique » chercherait à proposer une représentation fidèle du réel, le « photographe plasticien » aurait vocation à mettre en scène l'espace et les personnes ou objets qui le composent, selon une mise en scène savamment orchestrée. Ainsi, la photographie n'a plus d'autre sujet qu'elle-même, invitant le spectateur à une réflexion plus qu'à une contemplation d'ordre esthétique.

LE CINÉMA

Le cinéma est une illusion d'optique destinée à recréer le mouvement. Des images fixes, presque identiques, se succèdent plus ou moins vite et notre cerveau interprète ce défilé comme un mouvement continu.

La magie de cette illusion repose sur la persistance rétinienne : lorsque nous regardons un objet, son image s'imprime sur la rétine. Chaque image met une fraction de seconde à disparaître. Ainsi, lorsque des images défilent devant notre œil, elles finissent par se superposer. En cinéma, il faut vingt-quatre images pour constituer une seconde de film.

On attribue souvent aux frères Lumière, industriels lyonnais, l'invention du cinéma en 1895 avec leur cinématographe. Mais les débuts du cinéma (le pré-cinéma) remontent à bien plus tôt, dans les années 1820, avec l'invention du thaumatrope par le scientifique Fitton. Cet objet était en fait un jouet qui jouait avec l'œil en formant une illusion d'optique. Plusieurs inventions suivirent comme le zootrope ou le kinétographe.

Le cinématographe

L'ancêtre de la caméra d'aujourd'hui a été inventé par les frères Lumière qui déposent un brevet le 13 février 1895. Ces derniers ont longtemps cherché comment réaliser des prises. Puis, après de longues nuits sans sommeil, Louis imagine un appareil qui fonctionnerait sur le même principe qu'une machine à coudre, à l'image du pied de biche entraînant le tissu. Ainsi, avec son frère Auguste, et sur les conseils de leur père Antoine, ils ont conçu cet appareil monté sur une manivelle.

Au départ, les deux inventeurs utilisaient des bandes de papier puis petit à petit ils se sont procurés des bandes de celluloid pour faire des pellicules. Le cinématographe permet de faire des prises sans utiliser d'électricité. Il ne pèse que 5 kilogrammes et fait aussi office de projecteur.

Le court métrage

Lorsque les frères Lumière ont inventé le cinéma, leur caméra pouvait contenir 17 mètres de pellicule, pas un de plus, soit un peu moins d'une minute de film. Cela permettait à l'appareil de rester léger et portable. La durée des films dépendait de la vitesse à laquelle le projectionniste actionnait la manivelle ; c'est pourquoi elle était définie en mètres de pellicule. Longtemps, la longueur de 1 600 mètres de pellicule a représenté la limite entre un court et un long métrage. C'est vers 1930, lorsque la durée des films est majoritairement devenue proche d'une heure et demie que le terme de court métrage a été inventé pour désigner ce qui avait toujours existé.

La réalisation d'un court métrage nécessitant beaucoup moins de temps, de personnes et d'argent, le passage par le

court métrage est quasi incontournable pour la plupart des réalisateurs avant d'aborder un premier long métrage. Mais loin d'être uniquement un tremplin pour les réalisateurs de talent, il offre également la possibilité de développer une œuvre personnelle, dont le format n'est pas la seule motivation.

Dans le paysage cinématographique français, les années 50 ont marqué un renouveau pour le court métrage avec le groupe des Trente. Fondée en réaction à la loi de 1953 qui abolissait l'obligation des exploitants de salles à passer un court métrage au début de chaque séance de cinéma, cette organisation a contribué à créer un intérêt nouveau pour le court métrage comme en témoignent les nombreux festivals qui lui sont dédiés.

Le cinéma d'animation

Le cinéma d'animation regroupe l'ensemble des techniques cinématographiques utilisant la prise de vue image par image, pour créer artificiellement le mouvement.

La plus connue est le dessin animé où le mouvement est décomposé en plusieurs images dessinées que l'on modifie légèrement en fonction des précédentes.

Traditionnellement, on dessinait sur une pellicule translucide ; aujourd'hui, les dessins sont souvent réalisés à l'ordinateur, à l'aide de logiciels qui permettent toutes sortes d'effets spectaculaires.

On peut aussi faire des films d'animation en utilisant du papier découpé : on utilise des personnages dont chaque partie du corps est découpée dans du papier puis articulée. En théâtre d'ombres, les personnages et certains éléments du décor sont découpés dans un papier sombre tandis que le ciel et d'autres parties du décor sont réalisés avec des feuilles de plastique colorées transparentes. Ensuite, les éléments du décor et les personnages sont posés à plat et éclairés par en dessous.

En volume, on utilise des marionnettes constituées d'une armature métallique recouverte de pâte à modeler, de latex, de mousse et parfois de petits costumes. Il faut également construire les décors et accessoires à la taille des personnages. Lors du tournage, l'animateur va bouger très légèrement une partie du personnage entre deux prises de vue.

Aujourd'hui, le cinéma d'animation utilise de plus en plus d'images de synthèse créées par ordinateur grâce à des logiciels très évolués permettant de construire, d'habiller, d'éclairer puis d'animer des personnages et des objets dans un décor. On peut aussi dessiner directement sur une pellicule de cinéma ou animer des comédiens image par image pour leur faire faire des choses impossibles dans la réalité.



La réalisation d'un film

Le scénario

Avant d'arriver sur nos écrans, un film nécessite un travail d'écriture préalable.

Le scénario est la version écrite d'un film. Il contient l'histoire du film, les dialogues, les décors, les mimiques des personnages, la musique. Le scénario doit être le plus clair possible car il va servir de base de travail pour le réalisateur. Il est l'outil indispensable pour guider les acteurs dans leur jeu et pour monter le film petit à petit. Le scénario est écrit par un scénariste. Généralement, les scénaristes ont beaucoup d'imagination. L'idée du film naît et mûrit dans la tête du scénariste.

Pour le cinéma d'animation, on passe aussi par une phase de recherche graphique au cours de laquelle on va imaginer les personnages dans plusieurs attitudes et des expressions différentes.

Le story-board

Le story-board est l'illustration du scénario. Il se présente un peu comme une bande dessinée. Chaque vignette représente une scène. Tous les moindres détails sont représentés sur le story-board : les décors, les accessoires, les mouvements des acteurs, des personnages, les angles de prise de vue pour la caméra...

Le story-board permet au cameraman de savoir quel est le plan qu'il doit faire pour telle ou telle scène. C'est un outil indispensable à la réalisation d'un film.

Le tournage

Une fois que le scénario est écrit, il faut le filmer. C'est le tournage.

Les acteurs, le scénariste, le réalisateur, le cameraman et toute l'équipe du film se rendent sur les lieux de tournage. Souvent, plusieurs lieux de tournage sont investis pour un même film (château, prairie, ville, plage, etc.).

Les acteurs jouent le texte qu'ils ont appris en respectant ce qui est écrit dans le scénario. Avec sa caméra, le cameraman filme et enregistre les différentes scènes du film.

Dans le cinéma d'animation, on effectue le tournage du film en utilisant une caméra, image par image (pour les marionnettes par exemple), ou encore un ordinateur et un scanner (pour les dessins animés actuels).

Le plan

Un plan est une prise de vues, comprise entre la mise en marche de la caméra et son arrêt. C'est la scène filmée entre les deux mots : « Action ! » et « Coupez ! ».

Le clap

Ce dispositif composé de deux parties, l'ardoise et la claquette, est un outil utilisé lors du tournage, d'abord pour identifier les plans et numéroter leurs prises, ensuite pour faciliter au montage la synchronisation du son et de l'image enregistrés sur des supports séparés. Le clap est présenté un court instant devant la caméra.

Le montage

Une fois que toutes les scènes sont enregistrées dans la caméra, vient l'étape du montage pour fabriquer le film. Le montage est le rôle du monteur. Certaines scènes, trop longues ou inutiles, sont coupées ou supprimées. Monter un film consiste à mettre les scènes les unes après les autres, dans l'ordre défini par le scénario et l'histoire. Le monteur ajoute ensuite la musique aux endroits fixés par le scénario et enfin le générique de début et de fin.



Tournage cinématographique

LE CARNET DE VOYAGE

L'image graphique

Certains emploient le dessin pour créer ou inventer des images, pour illustrer un texte ou un poème, pour préparer un projet, pour fournir des explications, pour faire passer un message, etc.

Les artistes ne sont pas les seuls à dessiner.

Les ingénieurs, les architectes, les scientifiques, les professeurs et beaucoup d'autres personnes dessinent dans le cadre de leur travail (arts appliqués), ou juste pour le plaisir sans que le dessin ait un but pratique.

Employé pour divers objets d'études, qu'ils soient scientifiques, techniques, encyclopédiques, artistiques, le dessin est un outil visuel qui permet de transmettre des données, de les archiver.

Traditionnellement réalisé sur papier et prenant part au processus créatif (étude, esquisse, croquis), le dessin se conçoit aujourd'hui sur et hors papier, avec ou sans crayon ; il existe sous des formes multiples pour expérimenter toutes les qualités du trait et de la ligne et toutes leurs dimensions : espace ou temps, figure ou écriture, matière ou lumière.



Dessin à l'aquarelle

Le carnet de voyage

Le carnet de voyage est une production éditoriale qui invite au voyage et à la découverte d'une culture différente à travers l'illustration artistique et documentaire.

Dès les premières grandes expéditions maritimes, explorateurs, scientifiques, hommes de lettres ou artistes, s'attachent à retracer sur le papier leurs épopées.

De ces observations et témoignages naît le carnet de voyage, qui est aujourd'hui devenu un genre pluridisciplinaire reconnu défendant des particularités et des valeurs qui lui sont propres.

Le carnet s'applique à retracer les impressions des voyageurs, à cultiver une mémoire et à perpétuer la rencontre des peuples et des cultures. Mélange des



Carnet de voyage (détail)

genres, de textes et d'arts graphiques, il devient une création personnelle et se veut le témoin du voyage, ou de toute une vie. Qu'il s'agisse de croquis au crayon, d'aquarelle, de peinture ou de récit, le carnet de voyage est un merveilleux support pour pratiquer le voyage éthique. En effet, la pratique du carnet de voyage requiert respect, distance et durée ; il révèle ainsi le véritable intérêt du voyageur pour la culture dans laquelle il s'immerge et favorise la rencontre avec autrui.

Dans un projet pédagogique pluridisciplinaire, la réalisation d'un carnet de voyage peut permettre l'évaluation d'une sortie éducative ou d'un voyage linguistique, par exemple. Sa vocation créative et documentaire sensibilise à un véritable apprentissage du regard. Pour garder le souvenir d'un voyage, on en fait le récit, on en montre des photographies, des images dessinées sur le vif, des collections d'objets... L'écriture de ce voyage est l'occasion de faire découvrir au lecteur les impressions ressenties ; elle incite à confronter le rêve à l'expérience, c'est une invitation à l'évasion.

Les différents types d'images choisies dépendent de l'intention de l'auteur : émouvoir par l'œuvre d'art, raconter par l'image narrative, informer par des images documentaires, expliquer par des images comme la carte ou le schéma, faire agir par des images publicitaires. Peu importe la nature de l'image, l'intention est primordiale dans la réalisation d'un carnet de voyage.

(Cf. Annexe 3)

LES PISTES

SE PRÉPARER

L'enjeu est de donner envie, de jouer du mystère et de la découverte. Il s'agit donc de trouver le juste équilibre entre ce qui attisera la curiosité sans être trop exhaustif, en conservant un peu de suspens et en ne cherchant pas à vouloir tout expliquer.

On peut parfois laisser les enfants se confronter directement aux œuvres, mais il est motivant et productif d'aiguiser l'appétit et de créer un horizon d'attente.

De plus, l'attention des enfants est souvent meilleure pendant la séance, quand ils ont été sensibilisés en amont et savent à l'avance ce qu'on attend d'eux. Ceci participe au bon déroulement de la visite et favorise le plaisir de la découverte.

Pistes de réflexions et de travail pour préparer la sortie :

- Créer une charte du jeune visiteur en classe
- Se renseigner sur la structure, l'équipement qui accueille, les métiers exercés...
- S'interroger sur ses attentes, ce qu'on imagine, ce qu'on va voir, découvrir, dans quelles conditions...
- Prendre connaissance de la programmation et éventuellement faire des recherches sur une technique (photographie, carnet de voyage, court métrage), un artiste, une œuvre...
- Réaliser une frise chronologique sur les différentes inventions et découvertes (cf. Annexe 3)
- Prévoir une série de questions à poser aux professionnels que l'on aura l'occasion de rencontrer lors de la séance
- Organiser la sortie : faire des groupes, informer les accompagnateurs, prévoir le matériel nécessaire demandé...

PROFITER

Il est généralement utile de rappeler les règles principales avant de partir en visite, ce qu'il faut éviter de faire et ce qu'on est encouragé à faire comme regarder, écouter, s'interroger, participer...

(Cf. Annexe 4)

Dans une exposition, on observe mieux en se plaçant à bonne distance de l'objet ou de l'œuvre à découvrir, ni trop près, ni trop loin.

Pendant la séance, les enfants peuvent manifester leurs impressions et émotions dans le respect des règles définies au sein du groupe (surprise, joie, tristesse, curiosité...).

POUR POURSUIVRE

Il est important de considérer qu'il n'y a pas de bonne ou de mauvaise perception née de la rencontre avec une œuvre, un artiste. Il n'y a pas de bon ou de mauvais point de vue car il y a plusieurs lectures possibles. La perception de chacun est digne d'intérêt, même s'il peut exister un écart entre ce que veut dire l'artiste et ce que perçoit le spectateur.

Que ce soit à chaud, sur le chemin du retour ou plusieurs jours après, le moment d'échange est, à ce titre, très précieux et très riche.

Voici quelques pistes pour aller plus loin :

Image et narration

Une image peut engendrer un commentaire et le commentaire permet de comprendre l'image ; il en fixe le sens. La lecture d'image peut alors aider les enfants à structurer leur discours, à enrichir leur vocabulaire, à construire leur récit...

- Observer et comparer l'interaction entre image et texte sur d'autres supports (album, bande dessinée, publicité...).
- Adapter un récit et le transformer en photo roman.
- Imaginer l'avant, l'après ; illustrer un texte par l'image ou à l'inverse, donner un sens ou contourner le sens originel d'une image par le texte ; illustrer une histoire en images en choisissant les techniques graphiques les plus appropriées.

L'aspect technique d'une exposition, de la création et du montage d'un film

Découvrir les étapes de conception d'une exposition, de création d'un film.

(cf. Annexes 5 et 6)

Imaginer son exposition

- Collectionner des images choisies selon un critère défini (iconographique, technique, esthétique...).
- Réfléchir à un mode de présentation dans une boîte, un cadre, un album... pour les donner à voir et les partager (accrocher, épingler, disposer, composer...).
- Adjoindre l'écrit à l'image (décrire, expliquer, raconter, utiliser le registre des émotions...).

Fabriquer un thaumatrope, un zootrope, un folioscope

(http://www.ac-grenoble.fr/ien.cluses/IMG/pdf_Netia59a-aclille.pdf)

Réaliser un carnet de voyage

- Réaliser son carnet de bord individuel ou collectif à l'occasion d'une sortie, d'un voyage scolaire, etc., pour en garder une trace, le souvenir.
- Dans un cahier, un carnet à dessin... Collecter des images (affiches, flyers, billets d'entrée...), prendre des photographies, découper, coller, composer, dessiner, écrire...
- Fabriquer son propre carnet en assemblant des feuilles de couleurs, de textures différentes.

Concevoir des images animées

- Distribuer les rôles au sein de la classe (scénariste, metteur en scène, éclairagiste...).
- Imaginer l'histoire, écrire le scénario.
- Photographier, filmer, monter, joindre du son.

RESSOURCES ET LIENS UTILES

IMAGE

Patricia Marszal, *Des images d'aujourd'hui, repères pour éduquer à l'image contemporaine*, CRDP du Nord-Pas-de-Calais, coll. Agir, 2011

Jean-Yves Moirin, Laurent Gervereau, *Images, une histoire mondiale*, CNDP, Nouveau monde, coll. Agir, 2008

CINÉMA

<http://www.clermont-filmfest.com/>

<http://www.ciclic.fr/>

<http://upopi.ciclic.fr/apprendre/objectifs>

http://www.clermont-filmfest.com/03_pole_regional/11_medias/289_petitehistoire.pdf

<http://filmerlairderien.fr/>

<http://www.laclassedemallory.com/fiches-histoire-du-cinema-et-du-film-d-animation-a102802883>

Jacques Loiseleux, *La lumière en cinéma*, CNDP, Cahiers du cinéma, Coll. Agir, 2004

PHOTOGRAPHIE

<https://clermont-ferrand.fr/hotel-fontfreyde-centre-photographique>

<http://www.latelierdesphotographes.com>

<http://www.photo-museum.org/fr/>

<http://classes.bnf.fr/dossiers.php>

Laura Berg, Vincent Bergier, *La photographie pas à pas*, Actes Sud Junior, 2010

Laura Berg, Cécile Gambini, *Jeux de portraits*, Actes Sud Junior, 2012

E. Gangloff, M. Freydefont, S. Muston, *Scénographier l'art*, Réseau Canopé, coll. Maîtriser, 2015

CARNET DE VOYAGE

<http://www.rendezvous-carnetdevoyage.com/>

Abdelouahab Farid, *Ces merveilleux carnets de voyage*, sélection du Reader's Digest, 2004

Abdelouahab Farid, *Carnets de voyages en France*, sélection du Reader's Digest, 2005

Argod Pascale, *Carnets de voyage : du livre d'artistes au journal de bord en ligne*, Scéren - CRDP (Auvergne), 2005

Argod Pascale, *L'art du carnet de voyage*, Alternatives, 2014

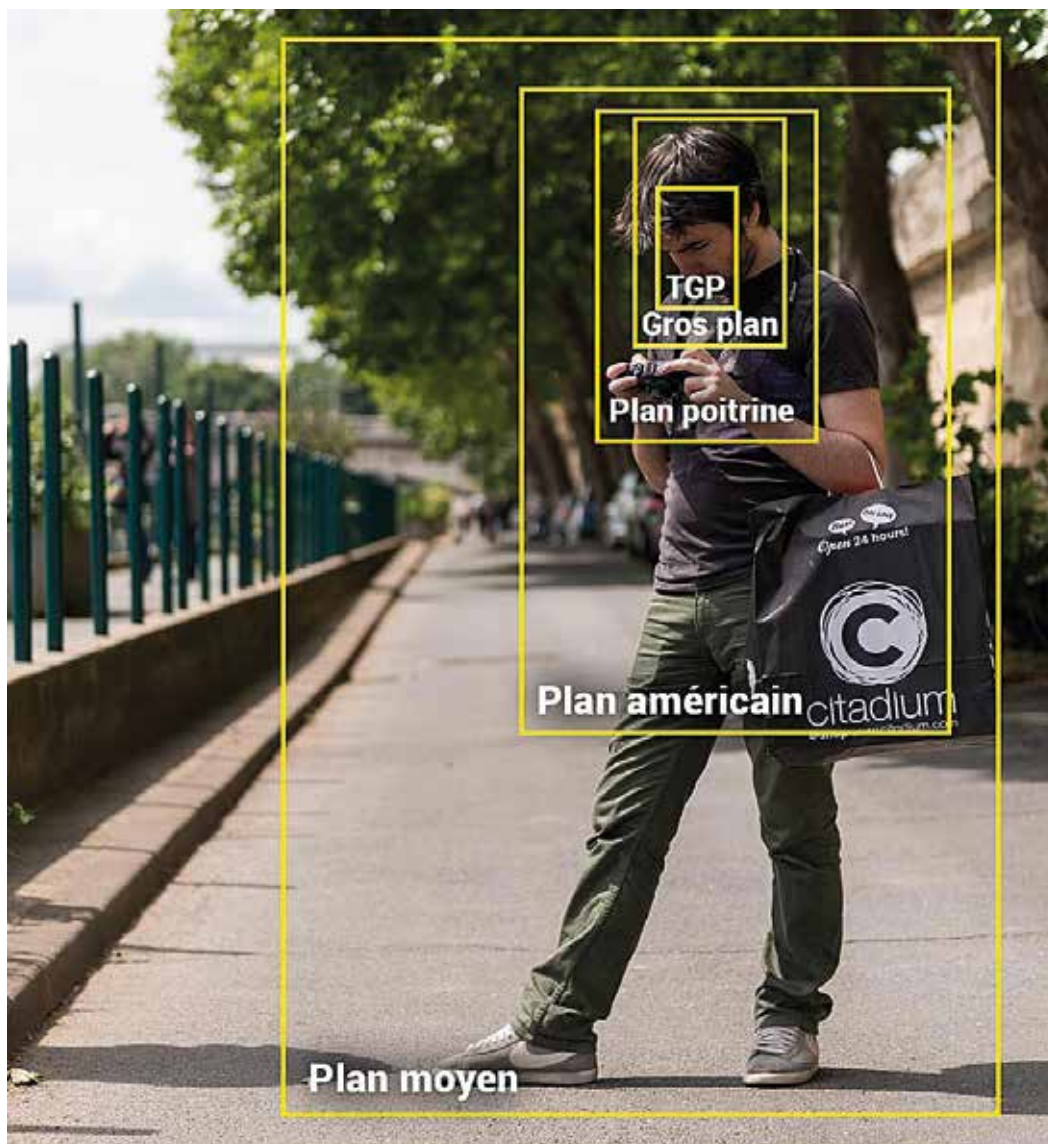
Filliette Cécile, *Carnets de voyages : de l'inspiration à la pratique*, Dessain et Tolra

Neyrins Antonia, *Carnets de voyage, mode d'emploi*, sepia, 2006

Lecorre Yvon : divers carnets de 1987 à 2015

Titouan Lamazou : divers carnets chez Gallimard.

ANNEXE 1 : LE CADRAGE



ANNEXE 2 : SUCCESSION DES PLANS

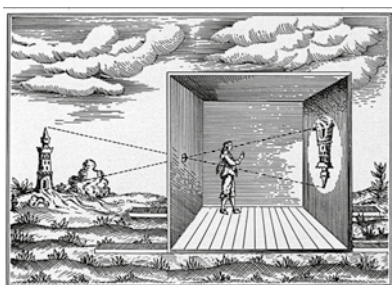


ANNEXE 3 : REPÈRES HISTORIQUES

Histoire de la photographie

↳ IV^e siècle avant J.-C.

Aristote, le philosophe grec, découvre que la lumière entrant dans une pièce sombre par un petit trou projette sur le mur d'en face l'image inversée des objets placés devant l'orifice : « la camera obscura ».



↳ Moyen Âge

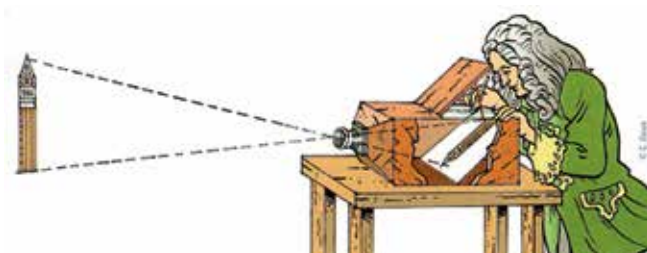
Des alchimistes constatent que les sels d'argent exposés à la lumière noircissent. Plus tard, ces mêmes sels d'argent seront utilisés comme surface sensible dans la fabrication des films (ou pellicules photo).

↳ 1515

Léonard de Vinci décrit la camera obscura. C'est le début de l'appareil photo (sans pellicule). Il s'agit d'une boîte fermée appelée chambre noire. La lumière entre par le sténopé, et les rayons lumineux dessinent sur un des côtés l'image inversée face au petit trou.

↳ 1650

La chambre noire devient portable et compte des lentilles de différentes distances focales (elle servait principalement aux dessinateurs).



↳ 1835

William Henry Fox Talbot (1800-1877), scientifique et physicien, réalise le premier négatif de l'histoire.

↳ 1839

C'est simplement depuis 1839 que l'enregistrement et la conservation d'images photographiques sont possibles grâce aux inventions de Nicéphore Niépce, d'Henry Fox Talbot et de Louis Jacques Mandé Daguerre. Niépce réussit à enregistrer une image positive à l'aide d'une plaque de zinc

enduite d'asphalte. Daguerre rend les images enregistrées durables en les fixant avec du sel de cuisine. William Talbot, développe la technique négatif-positif.



Point de vue du Gras (première expérience réussie de fixation permanente d'une image de la nature), Nicéphore Niépce 1826

↳ 1883

George Eastman, un industriel américain (1854-1932), fabrique une pellicule faite d'une longue bande de papier recouverte d'une émulsion sensible.

↳ 1889

Ce même Eastman produit le premier support de pellicule souple et transparent, sous la forme d'un ruban de nitrate de cellulose. À la fin du XIX^e siècle, les photographes amateurs sont de plus en plus nombreux grâce à l'invention du rouleau de pellicule.

↳ 1900

Lancement du Brownie de Kodak, un petit appareil au prix d'un dollar pièce seulement (plus de 100 000 exemplaires vendus la première année). La Eastman Kodak Company devient la plus importante entreprise photographique au monde.



↳ 1903

Les frères Lumière inventent « l'autochrome » (plaques à base de féculé de pomme de terre teintées aux 3 couleurs fondamentales). Les premiers appareils photo à viseur de George Eastman rendent la photographie plus accessible. Son concept : " You push the button, we do the rest. "

↳ 1925

L'appareil de format 35 mm est commercialisé en Allemagne et séduit les amateurs et les photographes professionnels.

↳ 1935

L'apparition de la pellicule couleur Kodachrome et, en 1936, celle de la pellicule Agfacolor. Toutes deux permettent d'obtenir des diapositives.



↳ 1942

Commercialisation des négatifs couleurs Kodacolor.



↳ 1947

Edwin H. Land, scientifique américain (1909-1991), met au point l'appareil Polaroid Land qui permet d'obtenir en quelques secondes une épreuve positive sur papier.

↳ 1968

Fabrication des premiers appareils reflex à contrôle automatique et prise de la première photo de la Terre, vue de la Lune (Apollo 8).



↳ 1960

Invention du premier appareil autofocus.

↳ 1975

Premiers appareils photographiques numériques par Kodak.

↳ 1990

Naissance du premier appareil numérique sans film.

↳ 1997

Arrivée du premier téléphone portable qui permet de prendre des photographies.

↳ 2005

L'utilisation des appareils numériques devient de plus en plus fréquente et à la portée de tous.

↳ 2010

Les Smartphones permettent de prendre des photographies et de les partager avec tout le monde.

Histoire du cinéma

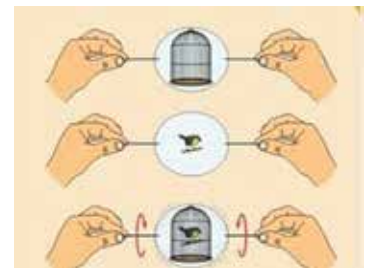
↳ 1659

La « lanterne magique », ou « lanterne de peur », est inventée par l'astronome hollandais Christian Huygens. La lanterne magique permet la projection amplifiée, sur écran, d'images peintes sur verre, à travers un objectif, via la lumière d'une chandelle ou d'une lampe à huile. Ces images peuvent être fixes ou animées, grâce à des superpositions de verres mobiles.



↳ 1827

Invention par l'Anglais John Herschel du thaumatrope.

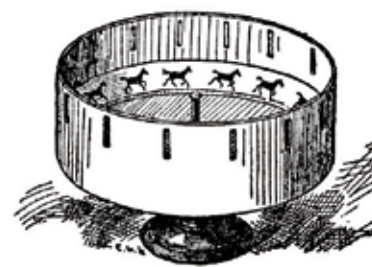


↳ 1829

Invention par le Belge Plateau du phénakistiscope (ci-contre).

↳ 1834

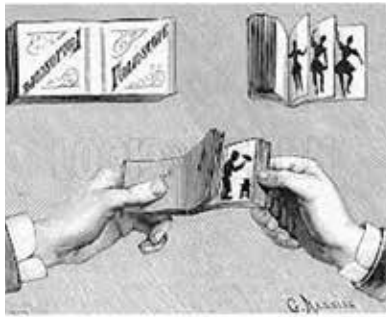
Invention par William Horner du zootrope (ci-dessous).



Johns Barnes dépose de brevet du folioscope.

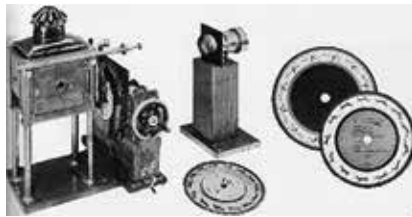
➔ 1877

Le Français Émile Reynaud invente le praxinoscope.



➔ 1879

E. James Muybridge crée le zoopraxiscope.



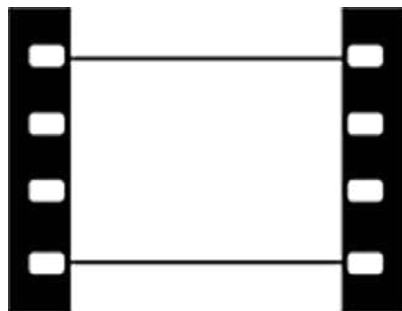
➔ 1887

Thomas Edison et son bras droit Dickson mettent au point le kinétoscope.



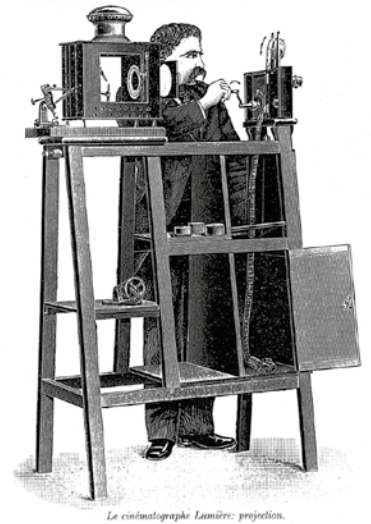
➔ 1888

Le film souple transparent est inventé en 1888 par l'Américain John Carbutt et commercialisé en 1889 par l'industriel américain George Eastman - le futur fondateur de Kodak - sous la forme de rouleaux de 70 mm de large.



➔ 1895

Les Français Louis et Auguste Lumière inventent le cinématographe. Le film *La sortie des usines Lumière* est projeté devant un public pour la première fois à Paris. (<https://www.youtube.com/watch?v=EXhtq01E6JI>)



Premier cinéma au monde à La Ciotat en France.

➔ De 1896 à 1914

George Méliès utilise les premiers trucages cinéma (effets spéciaux). On peut citer son célèbre *Voyage dans la lune* de 1902.

➔ 1908

Emile Cohl réalise le premier dessin animé cinématographique français *Fantasmagorie*.

➔ 1910

Premier film tourné à Hollywood.

➔ 1927

Premier film sonorisé et chantant : *Le chanteur de jazz*.

➔ 1932

Walt Disney produit le premier dessin animé en couleur : *Des arbres et des fleurs*.

➔ 1935

Premier film en couleur : *Becky Sharp*.

➔ 1937

Premier dessin animé de long métrage : *Blanche Neige et les sept nains*.

➔ **À partir de la seconde partie du XX^e siècle**, le cinéma va se développer à travers le monde et connaître de nombreuses améliorations techniques pour les prises de vue, la qualité du son et des projections.

➔ **Au XXI^e siècle**

Le cinéma abandonne la pellicule 35 mm pour passer à l'ère du numérique. Les projections se font désormais à partir de fichiers numériques appelés DCP.

➔ 2007

Création de l'iPhone, qui permet de filmer et de voir ses propres films, comme l'invention des frères Lumière, 110 ans plus tôt.

Histoire du carnet de voyage



Carte de la Caroline du Nord par John White.

↳ Du XV^e au XVIII^e siècle

Carnets des découvertes et des grandes traversées. Dès les premiers périple vers les Indes ou les Amériques, le carnet est adopté comme compagnon de voyage. Les explorateurs y consignent leurs découvertes (relevés géographiques, études anthropologiques, zoologiques ou botaniques).

↳ XVI^e siècle - 1585

L'artiste John White embarque à bord des navires de la flotte anglaise à la conquête de la Caroline du Nord. Il réalise de nombreux dessins de cette expédition.

↳ 1698 - 1701

Expédition de l'ingénieur Duplessis lors de son voyage aux Galapagos. Il réalise un carnet de plus d'une centaine de pages.

↳ XIX^e siècle

Carnets académiques et des grands peintres modernes. Naissance des carnets tels que nous les connaissons aujourd'hui : mélange de textes, d'illustrations et de techniques. De nombreux artistes s'adonneront au carnet comme les frères Goncourt en Italie, Victor Hugo, Paul Gauguin, Pablo Picasso, William Turner... Mais c'est Eugène Delacroix qui demeure le modèle du genre avec ses carnets ramenés du Maroc en 1832.

↳ XIX^e et XX^e siècles

Carnets de scientifiques et d'aventuriers. De l'étude de la botanique, à celle de la religion ou des arts, le carnet prend une dimension conservatrice. En 1848, Henry Walter Bates et Alfred Russel Wallace partent pour l'Amazonie et réalisent un ouvrage sur les animaux et les insectes qui fut longtemps considéré comme l'un des meilleurs livres de voyage d'histoire naturelle.



Delacroix, Carnet de croquis de voyage au Maroc.

↳ Au XX^e siècle

Théodore Monod commence à rédiger ses « carnets de récoltes » qui l'accompagneront jusqu'en 1998. En 1963, l'ethno-historien Jean Malaurie réalise des carnets sur sa découverte du peuple Inuit.

↳ XX^e siècle

Carnets contemporains. Le XX^e siècle voit naître des ouvrages de plus en plus modernes et colorés. Outre Nicolas Bouvier et Thierry Vernet pour leur fameux *Usage du monde* (1963), Yvon Le Corre est considéré comme le précurseur du genre en France. Il fut également le professeur de dessin du non moins célèbre Titouan Lamazou qui publie, en 1998, son premier carnet de voyage.

Depuis, le carnet a connu un véritable engouement auprès du public, des artistes, écrivains, architectes, historiens ou amateurs. Le carnet s'inscrit dans une démarche d'authenticité et de partage. Il devient aussi pour certains un moyen de dénoncer des faits de société ou des situations politiques graves.



↳ XXI^e siècle

Développement des carnets multimédias (numériques et sonores).

ANNEXE 4

LE RÔLE DU JEUNE VISITEUR/SPECTATEUR

Pour profiter durablement de la sortie, nous vous suggérons au préalable de rappeler ces quelques consignes à vos élèves :

- Je suis attentif dès l'accueil : je suis poli et je respecte le personnel et les lieux.
- Je vais aux toilettes avant ou après la séance.
- Je me déplace avec mon groupe en marchant calmement.
- Je ne touche pas ce qui est exposé si je n'y suis pas invité.
- J'écoute et observe attentivement.
- Je peux participer en prenant la parole au bon moment.
- Je peux exprimer mes émotions.
- Si j'aime ou je n'aime pas, j'argumente et j'écoute l'avis des autres.
- Avant de partir, je remercie avant de dire au revoir.

LE RÔLE DE L'ACCOMPAGNATEUR

Avant la visite, en tant qu'accompagnateur, il est préférable que vous :

- soyez sensibilisé à la visite,
- soyez informé des objectifs du parcours,
- ayez eu connaissance à l'avance du mode de déroulement de la séance et votre rôle,
- ayez pris connaissance des consignes diffusées auprès des élèves.

Pendant la visite, il est attendu que vous :

- soyez responsable de votre groupe,
- veilliez au respect des consignes,
- animiez votre groupe dans le cadre défini par l'enseignant,
- respectiez le temps imparti à chaque activité.

ANNEXE 5 : RÉPERTOIRE DES MÉTIERS

L'auteur : imagine, écrit, transmet. Romancier, essayiste, scénariste, compositeur ou dramaturge, l'auteur écrit des textes destinés directement à la publication, ou bien à la conception de spectacles vivants ou de programmes audiovisuels.

L'acteur : joue un rôle dans un film. Il interprète un personnage. Il apprend un texte et s'entraîne à faire les mimiques demandées par le scénario. Pour être un bon acteur, il faut oublier tout ce qu'il y a autour et se plonger dans la peau du personnage. Souvent il y a aussi des figurants. Ce sont des personnages que l'on aperçoit dans le film mais qui ne parlent pas. Ils sont une présence mais n'ont pas un rôle attribué.

Le carnetiste : personne utilisant un genre d'expression artistique visuelle qui correspond à l'élaboration d'illustrations à la façon d'un « carnet de voyage ».

Le correcteur : passe au peigne fin des centaines et des centaines de pages, à la recherche de la moindre erreur d'écriture, syntaxe, ponctuation, majuscules... Il rectifie aussi les contresens, les maladroites.

Le commissaire d'exposition : personne qui construit l'exposition, détermine une problématique, sélectionne et rapproche des artistes, des œuvres qui vont se faire écho entre elles, dans une mise en espace spécifique.

Le costumier : s'occupe de tous les costumes des acteurs. C'est lui qui gère les stocks. Il vérifie que chaque costume est impeccable pour chaque acteur. Les costumes sont très importants dans un film car c'est entre autres grâce à eux que l'on identifie les personnages.

L'inconographe : recherche et choisit les images (photographies, dessins) qui illustreront un texte. Il doit tenir compte du sens du texte, de la ligne éditoriale de la maison d'édition et des attentes de l'éditeur et de l'auteur.

Le libraire : n'est pas un simple vendeur même si la librairie reste le premier vecteur de distribution des livres. Une clientèle souvent exigeante lui impose de posséder une bonne culture générale, d'être au fait de l'actualité littéraire, d'organiser régulièrement des animations.

Le monteur : intervient surtout après le tournage du film. C'est lui qui monte les scènes du film les unes après les autres, dans l'ordre établi par le scénario. Son travail est la touche finale de la réalisation d'un film.

Le responsable d'édition : est le lien entre l'auteur et la maison d'édition. Le responsable d'édition, également appelé responsable éditorial ou, par raccourci, éditeur, suit le livre de sa conception à sa mise sur le marché. Interlocuteur privilégié de l'écrivain, il le conseille dans ses choix et l'oriente pour que son travail « colle » au style voulu par la maison d'édition.

Le réalisateur (ou metteur en scène) : comme son nom l'indique, le réalisateur est celui qui réalise le film. À l'aide du scénario et du story-board, il guide les acteurs tout au long du tournage. Le réalisateur d'un film correspond au metteur en scène d'une pièce de théâtre. Le rôle du réalisateur est de faire jouer aux acteurs ce que le scénariste a mis par écrit. Il est le chef de troupe des acteurs.

Le scénariste : écrit le scénario. Il met le film sur papier. Il écrit les dialogues, il imagine les scènes dans l'ordre, il choisit les décors et les costumes. Le scénariste a un rôle très important. Il guide le réalisateur sur le tournage du film. Le scénariste veille à ce que son scénario soit respecté.

ANNEXE 6 : LEXIQUE

Exposition

Accrochage : c'est l'opération de mise en espace des œuvres exposées

Mise en scène (photographique) : genre de photographie le plus souvent en champ large, consistant à organiser une scène avec décors, personnages et objets divers, dans le cadre de la prise de vue.

Cartel : étiquette sur laquelle apparaît la légende de l'œuvre présentée. Le cartel peut renseigner sur le nom de l'auteur, le titre de l'œuvre, sa date de création, la technique utilisée, etc.

Cinéma

Scène : suite d'images.

Clap de cinéma : sorte d'ardoise dont la partie du dessus est amovible. Au début de chaque scène, le réalisateur fait claquer cette partie sur le reste de l'ardoise. C'est comme cela qu'il indique le début d'enregistrement d'une scène. Le nom de clap vient du bruit qu'il fait quand il est actionné... et c'est presque le même bruit que lorsqu'on tape nos mains l'une contre l'autre.

En actionnant le clap, on dit « Action ! ». Et la scène se tourne. Certaines scènes sont tournées plusieurs fois. Sur le clap, on note donc le nombre de prises, c'est à dire combien de fois une scène a été tournée. Le nom du réalisateur et celui du cameraman sont aussi inscrits.

Arts graphiques

Aquarelle : s'applique sur une feuille de papier après dilution. À la différence de la gouache qui reste opaque, l'aquarelle conserve une grande transparence. Les mélanges de couleurs s'obtiennent par superposition de teintes.

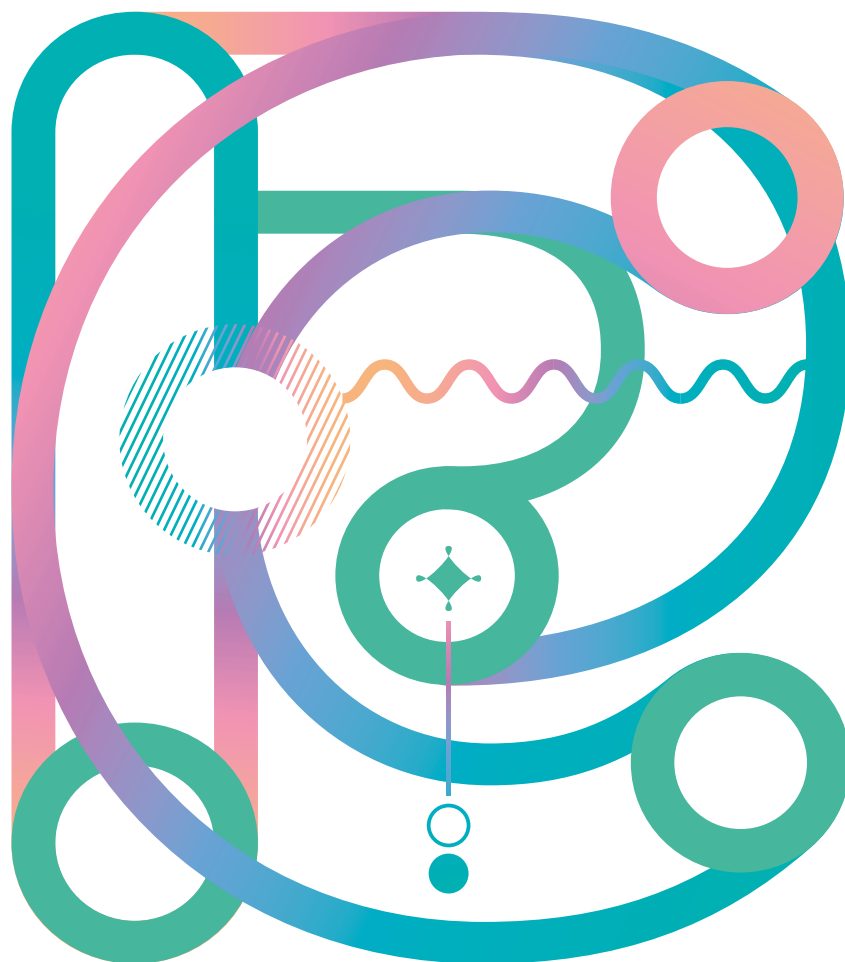
Crayon graphite : est inventé indépendamment par l'Autrichien Joseph Hardtmuth et le Français Nicolas-Jacques Conté qui, vers 1795, ont l'idée de mélanger de l'argile à du carbone cristallisé. Après cuisson, la pâte obtenue est enfermée entre deux demi-cylindres de bois pour former un crayon. Le graphite donne différentes valeurs de gris.

Croquis : dessin rapide et spontané, souvent préparatoire.

Encre de Chine : préparation à base de noir de fumée (résidu de carbone issu de la combustion de chandelles, de résine ou de bois) mélangée à de la gomme arabique et diluée dans de l'eau.

Esquisse : travail préparatoire, l'esquisse est souvent rapide et incomplète. Elle permet de définir les éléments essentiels d'une composition.

Fusain : bâtonnet de charbon de bois, le fusain est un matériau volatil qui s'efface facilement avec une gomme à la mie de pain. Sa conservation nécessite une bonne fixation.



Direction de la Culture
Ville de Clermont-Ferrand
Place de la Bourse
63000 Clermont-Ferrand
04 73 42 63 76

Du lundi au vendredi de 8 h 15 à 17 h 45

parcoursculturels@ville-clermont-ferrand.fr
www.clermont-ferrand.fr

