

Comment engager une classe dans un film ?

Comment préparer une classe au visionnement du film choisi, mettre les élèves en appétence ?

Quels prolongements pédagogiques envisager ?

Jeux d'images, de Norman Mac Laren, Canada, entre 1942 et 1963

Couleur et Noir et Blanc. Durée : 34min

Synopsis

Discours de bienvenue, 1961, 6min52, noir et blanc

Un orateur confronté à un micro récalcitrant. Norman Mac Laren se met, lui-même en scène devant un micro, désirant souhaiter la bienvenue à une assistance, non repérée. Par un jeu de trucages, le micro s'anime, s'oppose et empêche l'orateur de faire son discours.

L'objet devient personnage principal du film et agit, réagit comme un humain, espiègle.

Par le jeu de répétition de gags, par l'absurdité de la situation, ce court film possède les caractéristiques du burlesque.

Techniques utilisées : jeu de ficelles / trucage en prises de vue réelles

Hen Hop, 1942, 3min39, couleur

Un court film d'animation dans lequel une poule se transforme au rythme d'une musique folklorique populaire. La force de ce moment réside dans l'attente et la surprise des transformations du personnage et dans l'accord parfait avec les variations musicales.

Dans le générique, Norman Mac Laren annonce la technique originale qu'il a utilisée pour la réalisation du film et utilise le terme de « film expérimental ».

Caprice en couleurs, 1949, 7min 47, couleur, bande sonore, animation sans paroles

Caprice en couleurs est aussi construit selon la technique du grattage de pellicule (voir ci-dessus, Blinky Blank). Pour réaliser ce film, Mac Laren qui a travaillé avec Evelyn Lambart, se libère du cadrage et ne tient plus compte de la séparation des images. Les tracés se déploient sur toute la longueur de la pellicule. Le film se présente en 3 parties

1. Différents procédés de marquage de la pellicule se mêlent tout au long d'une première partie dans laquelle des lignes, des points, des taches, des signes évoluent sur l'écran.
2. Lignes et points blancs s'animent sur un fond noir dans un jeu très poétique et apaisant.
3. Des effets de matières, de couleurs, de lignes occupent l'espace de l'écran dans une continuité et une linéarité mettant en évidence le procédé de création utilisé par les artistes.

Canon, 1963, 9min13, couleur, bande sonore, sans paroles

Le titre de ce court métrage est éloquent. Norman Mac Laren y parle de la musique mais l'engage différemment qu'avec juste une bande son. Il souhaite mettre en images le principe du canon, forme musicale polyphonique dans laquelle les différentes voix interprètent la même mélodie mais de manière différée amenant ainsi une superposition de la mélodie.

Différentes techniques d'animation sont proposées. Elles jouent sur des déplacements différés d'objets ou de personnages, selon une même trajectoire créant ainsi de vraies chorégraphies orchestrées par la musique.

Dans la bande sonore, Mac Laren utilise, entre autres musiques, l'emblématique chanson « Frère Jacques », interprétée avec des sons électroniques.

Le Merle, 1958, 4 min, couleur, bande sonore

Ce film a été réalisé avec une animation de papier découpé. Il met en scène un merle qui, au rythme de la chanson populaire canadienne, perd tour tour à tour son bec, son cou, son œil, ses ailes, ses pattes, et qui les retrouve en double et en triple. Les lignes, éléments corporels du merle dansent sur la musique et offrent à l'œil d'entendre et à l'oreille de voir.

Blinky Blank, 1955, 5mn 15 – couleur

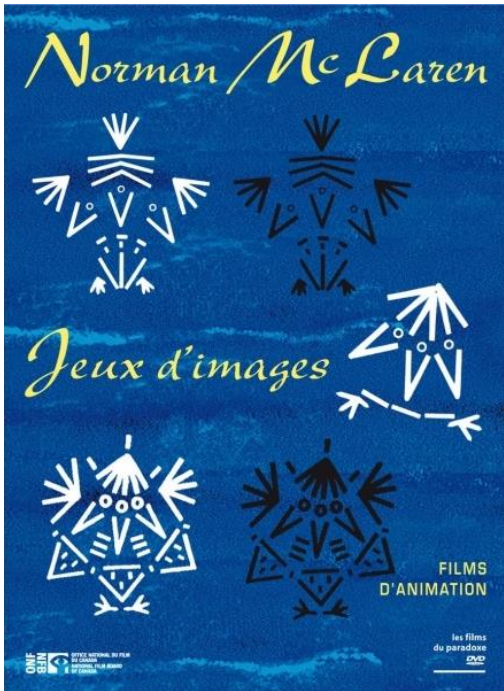
Provoquant un étrange feu d'artifice, des formes lumineuses se livrent un combat amical évocant à la fois le jeu et le rituel amoureux des oiseaux.

Utilisation d'animation intermittente et d'images spasmodiques jouant sur la persistance de la vision et l'après – image dans la rétine de l'œil. Les images sont gravées et colorisées sur une pellicule noire opaque.

Il était une chaise, 1957, 9mn 52 – n&b

Un jeune homme, qui voudrait bien s'asseoir pour lire un peu, est confronté à une chaise rébarbative. Ce n'est qu'après avoir établi avec elle une relation égalitaire et respectueuse qu'il parvient à ses fins.

Allégorie avec action en direct, utilisant des techniques de pixillation, différentes vitesses de caméra et beaucoup de manipulation de la chaise à l'aide de fils invisibles.

<p>Mots-clés</p>	<p>Expérimentation, imaginaire/réel, improvisation, musique, rythme, répétition.</p>	
<p>En amont en classe</p>	<p><u>Emettre des hypothèses</u> à partir du titre du film Partir du titre : Jeux d'images, qu'évoque-t-il pour vous ? Noter ce qui est dit et en reparler après la projection.</p> <p>Interroger les élèves sur le terme 'court métrage', en chercher une définition correcte. Vérifier s'ils en ont déjà vu.</p> <p>On peut proposer un morceau de musique à l'écoute et demander aux élèves de « dessiner » le rythme, ce que la musique leur inspire (la chanson du merle).</p> <p>Ces temps liés aux hypothèses et à l'interprétation ne seront pas validés avant le film.</p>	
<p>En salle</p> <p>Comptez maximum 10' avant et 10' après</p>	<p><u>Jeux d'images</u>, de Norman Mac Laren, Canada, entre 1942 et 1963, 7 courts métrages, Couleur et Noir et Blanc. Durée : 34min</p> <p>Consignes aux élèves avant le film : Prévenir les élèves qu'ils vont voir du cinéma d'expérimentation (expliquer ce terme). Attention, ce ne sont pas des films narratifs mais des films "plastiques" mettant en relation images et musiques. Mc Laren disait de ses films que ce n'était pas des images en mouvement mais du mouvement dans les images. Présentation du carton et de la question :</p> <p>Carton : Dans quel court métrage voit-on ceci ? (Dès, chapeau, chat).</p> <p>Juste après : Demandez à quelques élèves de répondre aux questions posées avant la projection. Donner ses impressions, son ressenti.</p>	
<p>De retour en classe</p>	<p>Répartir la classe en petits groupes. Distribuer tous les photogrammes à chaque groupe. Demander aux élèves de regrouper ces photogrammes. Puis chaque groupe devra justifier de son classement (soit à l'adulte, soit à un autre groupe, soit à la classe).</p> <p>A partir de ces photogrammes, les assembler par paire afin de créer des jeux de Memory (cf. exemple en fin du document). Faire jouer les élèves à ces jeux.</p>	

En prolongement en classe

Pensez à envoyer vos productions de classe aroy6@ac-dijon.fr ou martine.dussauge@ac-dijon.fr pour alimenter le site départemental École et Cinéma

Maitrise de la langue

Demander aux élèves de 'raconter' chaque histoire.

Arts plastiques

Réaliser des images « ricochet » Une image ricochet est une réalisation plastique en écho au film. Elle n'est pas redondante, elle n'illustre pas, elle est dans le registre « cela me fait penser à.. » ou « en hommage à... »

Réaliser la boîte du film : une boîte en carton qu'on habille avec les couleurs du film, son titre et dans laquelle on rassemble objets, images, sons, mots, poèmes, albums... qui évoquent le film. Des exemples sur le site départemental Ecole et cinéma <https://cine71.cir.ac-dijon.fr/> dans l'onglet « témoignages ».

Réaliser un mur d'images (dessins, photos, œuvres d'art...) en écho au film.

A animation d'objets ou de personnages

La pixilation (de l'anglais *pixilated*) est une technique d'animation en volume où des acteurs réels ou des objets sont filmés image par image.

C'est un effet spécial (trucage réalisé au tournage) qui crée un semblant de magie : des personnages qui volent, glissent sans bouger les jambes, des objets ou des personnages qui apparaissent subitement et se meuvent bizarrement, des déplacements impossibles dans la réalité, etc.

C'est la technique qu'utilise Mc Laren dans le film "Il était une chaise".

Pour la mettre en œuvre en classe : Choisir de réaliser un film court en un seul plan. Un exemple, pour réaliser le déplacement d'un élève assis sur une chaise qui glisse sur le sol :

- Placer l'appareil photo sur un pied et cadrer un espace vide et assez large.
- Installer un élève à la limite d'un des bords du cadre. Prendre une photo de l'espace vide.
- Faire avancer l'élève sur sa chaise de quelques centimètres de façon à ce qu'il commence à rentrer dans le cadre. Prendre une photo.
- Le faire à nouveau avancer et reprendre une photo. Ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ressorte de l'espace.
- Monter les photographies dans un logiciel de montage (exp :Vidéopad ou Windows Movie Maker) à raison en laissant la première image et la dernière image 3 secondes.
- Si vous avez une vingtaine de photographies, votre film durera une dizaine de secondes et vous verrez l'élève glisser avec sa chaise sur le sol pour traverser la salle.

Une fiche sur la technique de la Pixilation :

<http://www.espace-eac.fr/public/images/realiserunfilmaveclatechniquedelapixilation.pdf>

Un film très élaboré réalisé avec cette technique

<http://www.lumino-studio.fr/blog/stop-motion-pixilation>

Image par image

De la feuille blanche à la production et retour à la feuille blanche (montage à l'envers)

o Placer l'appareil photographique et cadrer la feuille blanche plein cadre. Prendre une o photographie.

o Commencer la production : quelques traces. Prendre une photographie.

o Ajouter quelques éléments. Prendre une photographie.

o Continuer ainsi de suite de façon à avoir au minimum une vingtaine d'étapes.

o Monter les photographies dans un logiciel de montage (exp :Vidéopad ou Windows Movie Maker) à raison de 8 images par seconde) en laissant la première image 3 secondes puis continuez en remettant les images dans l'ordre inverse jusqu'à revenir à la feuille blanche.

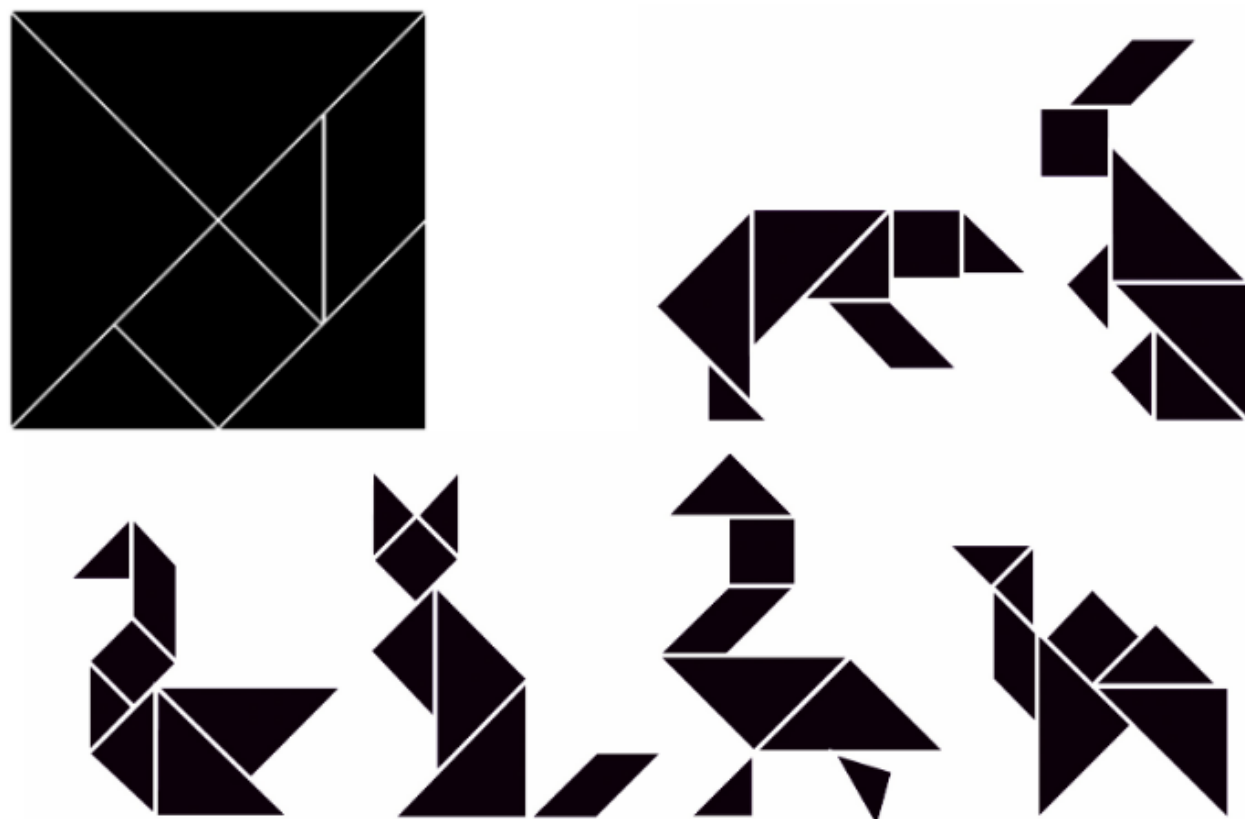
On peut aussi filmer des effets de coulure en train de se faire (encre, peinture liquide sur un support).

	<p><u>Explorer des formes des grandeurs</u> Sur la base du tangram, réaliser plusieurs animaux en utilisant la même base (formes découpées en fin de document). On peut à partir de ce travail réaliser un film d'animation en filmant image par image la réalisation d'un animal puis sa transformation en un autre, puis en un autre, puis...</p> <p><u>Education musicale</u> <i>Interpréter plastiquement un extrait musical</i> Peinture directe à l'écoute. Ecouter un morceau court (2 à 3 mn). Choisir un format de feuille (ici le format long peut être intéressant). Choisir une ou des couleurs. Choisir un outil (pinceau, brosse, stylet, etc.). Ecouter une seconde fois le morceau en pensant aux gestes que l'on pourra faire. A la troisième écoute, peindre en essayant de construire la trace plastique en fonction de sa propre écoute.</p> <p><u>EPS La danse</u> Dans le programme vu en salle, - Le Merle est à la fois une danse de l'oiseau et une danse des différents éléments qui le composent. - La poule dans Hen Hop danse sur une musique folklorique canadienne. - Caprice en couleurs est une danse effrénée de formes et de couleurs. - Dans Blinkity Bank, on peut penser à une parade amoureuse d'oiseaux</p>
<p>Histoire des arts</p> <p>Œuvres en réseau et en écho</p>	<p><u>Arts du visuel</u> Des films ou extraits en écho La linea Les burelesques (Tati Keaton, Chaplin) Tango de Rybczyncki</p> <p>Des œuvres d'art Bruno Keip</p> <p>Des artistes ayant mis en lien images et musique et/ou mouvement Jackson Pollock : Autumn rhythm Daniel Seret : Sandra Kim</p> <p><u>Art du langage, lectures en réseau</u> (<i>autour d'une ou plusieurs thématiques importantes abordées</i>)</p> <p><u>Arts du son</u> : voir en fin de document</p> <p><u>Carnet culturel</u></p>
<p>Ressources internet et bibliographiques</p>	<p>Sur la plateforme Nanouk, retrouvez :</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Le point de vue de l'auteur ◆ Une analyse de séquence ◆ Des images en ricochet ◆ Des promenades pédagogiques ◆ Une petite bibliographie ◆ Des notes sur l'auteur, Etc. <p>Patatap.com : ce site, œuvre de net-art à lui tout seul, est en réalité un bac à sable visuel et sonore. Le clavier de l'ordinateur sert d'interface : avec la touche Espace, on choisit une palette de couleurs. Avec toutes les lettres, on compose la musique.</p> <p>Pour revoir les courts métrages : https://www.onf.ca/film/genie_createur_norman_mclaren avec le génie de McLaren et 24 idées seconde animation.</p>

JEU DE MEMORY :



TANGRAM :



Pistes musicale pour
Groupe Ecole et cinéma 71

Hen Hop

Film d'animation. Court métrage de Norman McLaren. 1942

Pistes pour l'éducation musicale

1 - Informations pour l'enseignant

Références documentaires :

Office national du film du Canada <http://onf-nfb.gc.ca/fr/notre-collection/?idfilm=715>

« La danse d'une poule, dessinée directement à la plume sur la pellicule, résulte d'une longue séance de dessins d'observation de ces drôles d'oiseaux. Avec ce film, Norman McLaren s'attira les éloges de Pablo Picasso. »

Présentation de la bande son : la musique qui accompagne ce court métrage est un pot-pourri de divers airs populaires américains. La mélodie principale est *Chicken Reel** (= *La danse du poulet*), composée en 1910 par Joseph-Michael Daly **.

*Un *reel* est une danse issue de la tradition écossaise, puis irlandaise, exportée aux Etats-Unis par l'immigration.

** Joseph-Michael Daly, compositeur américain, est également connu pour son *Turkey in the Straw* (La dinde dans la paille) un « novelty song » (chant comique) composé en 1942. Sa mélodie apparaît aussi dans le pot-pourri de la bande son de *Hen Hop*.

Quelques autres versions de *Chicken Reel* :

- Dans un style de Rag Time : le générique de l'émission *Histoire sans paroles*, consacrée aux burlesques, produite par l'ORTF en 1964, puis reprise par TF1 et diffusée jusqu'en 1986.
- En jazz, par Glenn Miller, tromboniste américain (1904-1944)
- Par Les Paul, de son vrai nom Lester William Polsfuss, guitariste américain (1915-2009) qui joua un rôle important dans le développement de la guitare électrique
- Par un orchestre symphonique : le *Boston Pops orchestra*, en 1992, sur un arrangement de Leroy Anderson.

2 - Pistes pour la classe pour exploiter la découverte des films

A - Ecouter

- Diffuser la bande son sans les images.
- Demander aux élèves de s'imaginer la danse de la poule, de repérer les passages où ses pas risquent de changer d'amplitude, de vitesse ou d'appuis.
- Lors d'une nouvelle écoute, présenter et justifier oralement ses hypothèses, ou les montrer en dansant. Dans ce cas, alterner petits groupes de danseurs et groupes de spectateurs.

Repères pour l'enseignant :

Plans	Images	Sons		
		Musique	Voix	Percussions
<i>Minutages</i>	<i>Description</i>			
[0.00]	Générique. Fond bleu. Texte noir, diverses polices de caractères Huit langues sur huit lignes de texte : anglais, français, espagnol, russe, allemand, italien, suédois et néerlandais.	Sons synthétiques. Gamme descendante pour débiter.		
[0.43]	Suite du générique. Alternance de fonds de diverses couleurs : rouge, bleu, jaune, rouge.	Les instruments s'accordent		
[0.56]	Fin du générique. Cadre bleu, les lettres du titre du film, et du nom du réalisateur apparaissent puis dansent au son de la musique.	<i>Chicken Reel</i> Orchestre Tempo rapide		
[1.15]	Les lettres N et O se métamorphosent pour former deux pattes de volatile et un œuf qui dansent.	Air de valse		
[1.37]	Les pattes passent au blanc puis à l'orange, l'arrière-plan vire au bleu. Les pattes vont rejoindre une poule qui marche vers l'avant puis à reculons avant de disparaître.	<i>Chicken Reel</i>		
[1.45]	Une deuxième paire de pattes, noires, danse avec la première paire.	<i>Chicken Reel</i>	Chanteur folk	
[1.50]	La première paire de pattes danse librement au son de la musique et sort du cadre en direction du spectateur.	<i>Chicken Reel</i> Accélération		
[2.14]	La poule revient et danse librement à son tour.	<i>Turkey in the straw</i>		Claquettes
[2.38]	Arrière-plan noir. Quand la musique tente de repartir, une ligne s'agite et fait de nouveau naître la forme d'une poule.	Silence		
[2.49]	La poule se métamorphose. La lettre V puis le mot « save » dansent avec la tête du poulet avant de disparaître.	Musique plus lente, valse		
[3.19]	La poule danse, puis se penche pour picorer. Elle est finalement éjectée par le mot « END ».	<i>Chicken Reel</i> , et conclusion		Claquettes

B – Danser

Hen Hop joue sur l'effet de surprise créée par l'alternance des thèmes musicaux qui se succèdent, les silences parfois inattendus. Les danseurs doivent faire preuve d'une vigilance constante pour s'adapter aux changements de tempo ou de style.

- A partir de la bande son de *Hen Hop*, inviter les élèves à évoluer dans tout l'espace disponible, en adaptant leurs modes de déplacements et leurs gestes à ce que les musiques leur suggèrent. Ils peuvent ainsi ré-investir des pas et des modes de déplacements qu'ils pratiquent déjà, ou en imaginer d'autres.
- Créer progressivement une chorégraphie et la coder.

En prolongement, ou en préparation, selon les besoins :

- Pour retrouver l'effet suscité par la bande son de *Hen Hop*, utiliser ou créer un montage « Musique surprise » : combinaison de plusieurs extraits musicaux de caractères

différents, par leur tempo et leur style, présentés à tour de rôle, plusieurs fois, dans une alternance de plus en plus brève.

- **Supports prêts à l'emploi** : répertoires « *Danse, écoute et chante* », édités jusqu'en 2010 par l'association départementale des PEP21, conçus par les conseillers pédagogiques en éducation musicale de l'académie de Dijon (CPEM).
- **Supports à créer soi-même** :
Le logiciel gratuit *Audacity* permet de réaliser ces montages et de les exporter au format WAV, ou en MP3 si on télécharge la bibliothèque externe LAME proposée en complément <http://audacity.sourceforge.net/>

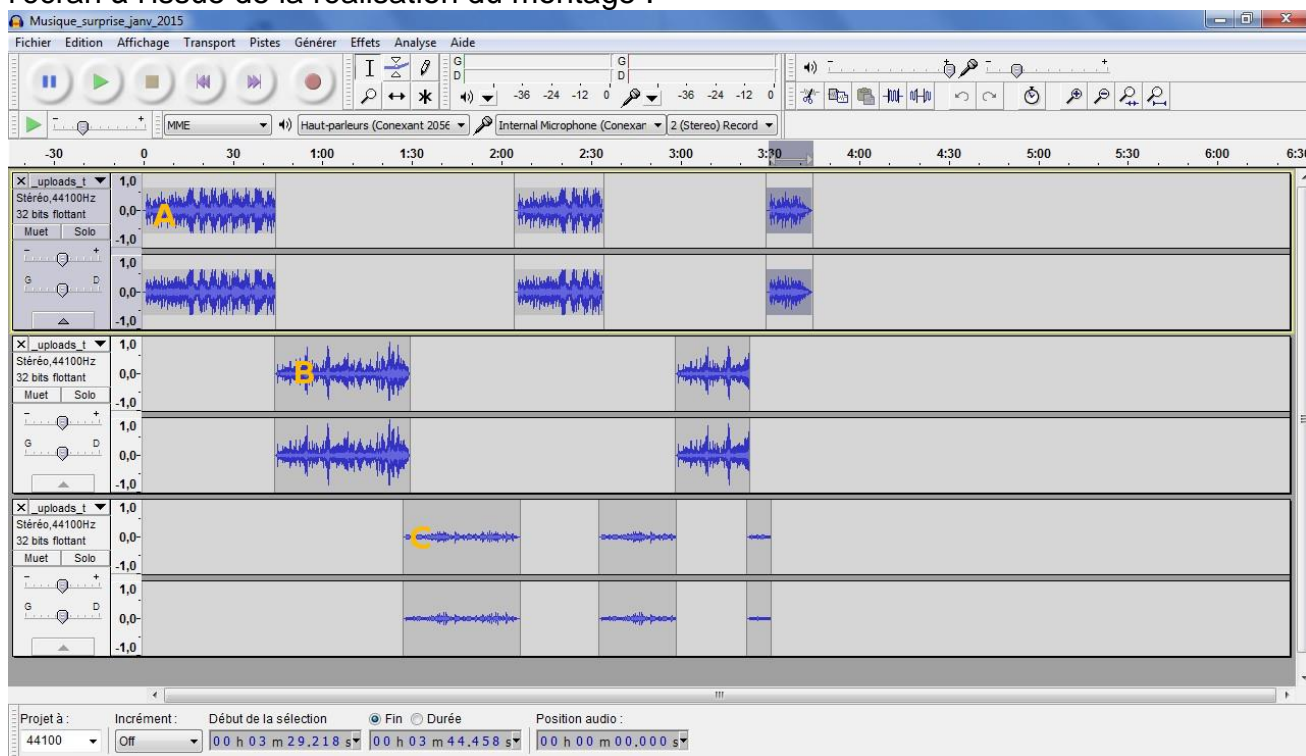
Exemple de réalisation d'un montage d'une durée d'environ 3mn45, réalisé à partir d'extraits musicaux téléchargés sur le site *Musique Prim* du réseau *Canopé*
<https://www.reseau-canope.fr/musique-prim/accueil.html>

- Extrait A : *Beautiful Tango*, de Hindi Zahra (Musique du monde. Voix, guitare, percussions)
- Extrait B : *Rondo du Brésilien*, extrait de *La Vie Parisienne*, de Jacques Offenbach (Opéra. Chanteur ténor soliste et orchestre)
- Extrait C : *Gymnopédie n°1*, d'Erik Satie (Piano seul)

Enchaînement proposé :

A (44 secondes)	B (45 secondes)	C (38 secondes)	A (29 secondes)
C (25 secondes)	B (24 secondes)	C (8 secondes)	A (15 secondes)

Les coupures ont été réalisées en tenant compte des phrases musicales, afin de ne pas interrompre le discours trop brusquement. La photographie ci-dessous présente la copie de l'écran à l'issue de la réalisation du montage :



3 – Créer

Associer un son et une image

- **Pour jouer en direct** avec des sons et des images associées, à partir d'un clavier : www.Patatap.com
- **Pour associer une trace visuelle à un son**, choisir un court extrait musical et s'inspirer des démarches de peinture directe à l'écoute. Adapter les supports et les outils à l'âge et aux possibilités des élèves. (Cf. rubrique Arts Plastiques)
- Exemple de Bruno Keip. Spectacle « Champs rythmiques »
<https://www.artmajeur.com/fr/artist/keip/video>
- Autre référence, locale : Compagnie les enclumés (71210 Torcy). Spectacle musical « Peinture contée » <http://www.tetedenclume.net/post/Peinture-Cont%C3%A9>

- **Pour créer un film d'animation**, combiner plusieurs logiciels :
 1. [Photophiltre](#) pour créer et enregistrer des images successives
 2. [Audacity](#) pour enregistrer des sons et réaliser un montage sonore
 3. [Windows Movie Maker](#) pour combiner le montage sonore et les images (au moins huit par seconde, en ordre chronologique).