

Aussant Sarah

Option Cinéma

Oeuvre de référence possible:



Tapiserie de Bayeux, entre 1066 et 1082, broderie, 50 x 683,8 cm, Musée de la Tapiserie de Bayeux, Centre Guillaume-le-Conquérant.

La Tapiserie de Bayeux est une suite de 58 scènes de longueurs variables, réparties sur 70 mètres, relatant l'accession de Guillaume le Conquérant, entre 1064 et 1066, au trône d'Angleterre.

Le fait historique y est relaté au travers de dispositifs plastiques variés, codifications et représentations symboliques sont mises au service de la narration. Par son dispositif de présentation, la tapiserie contribue à intégrer le spectateur dans une relation temporelle.

Cette oeuvre raconte avec des césures, des faits guerriers. Il s'agit d'une image fixe.

Plusieurs scènes et plusieurs lieux ainsi que plusieurs temporalités, réunis sur un même support.

Homogénéité plastique. On peut dire qu'il s'agit d'une seule et même image.

Le temps présenté se confronte au temps de lecture du spectateur. Ce dernier doit se déplacer pour appréhender l'ensemble de l'oeuvre, tout en parcourant visuellement plusieurs espaces différents.

Références option cinéma:



“Traces” Sophie Taver, Hugo Frassetto, 2018.

https://www.arte.tv/fr/videos/073410-000-A/traces/?fbclid=IwAR0K7qnGhyv6pQvJB4df8BZGU-Vau3_77hso1DzxROwnOywsN3OolijGvsJ8

Synopsis: Il y a 36 000 ans, dans les gorges de l’Ardèche, un animal dessiné est un animal chassé. Quand revient le temps de la Chasse et de la Trace, Gwel prend la tête du groupe des chasseurs tandis que Karou le Traceur et son apprentie Lani partent dessiner dans la grotte monumentale.

Le pouvoir de la trace par le dessin. Les personnages découpent et fendent l’air avec leur outil pour dessiner. L’animation réalisée à la peinture à huile, permet un geste graphique, une matérialité. Une matière qui se déplace. Le son a une place importante, il ponctue les tracés, les frottements, les effacements. Mais aussi les bruitages des animaux, des souffles, de la course. La musique qui rythme parfois l’histoire, est une série de sons faisant penser à des voix chamaniques, le rituel pour faire une bonne chasse.

Les mouvements des personnages sont différents en fonction de ce qu’ils représentent. L’un est plus vieux, plus lourd, plus lent, l’autre, son apprentie, qui incarne la jeunesse, la fougue et la vivacité, est plus léger et fluide dans ses mouvements.

On voit la main à l’ouvrage, la main qui dessine.

Le dessin ici a une valeur magique, par la trace on invoque l’animal. La trace du dessin, et la trace de la chasse.

La matérialité du dessin, est représentée par des traces de poudres, de sable, qui se forment et s’estompent. Les formes se transforment, se métamorphosent.





“Le conte des trois frères” ,Studio Framestore, 2010
(Issus de “Harry Potter et les reliques de la mort”)
<https://www.youtube.com/watch?v=zWV7D4QRcPc>

Synopsis: La fable du conte des trois frères, tiré du recueil des “Contes de Beedle le Barde”, est un récit dans le récit, puisqu’il est conté dans le film. Cette fable met en scène trois frères, doué du pouvoir de la magie, qui réussirent à défier la mort. Cette dernière mettra en place un plan, afin de récupérer son dû.

L’animation, très belle, réalisée dans des tons sépia, montre des silhouettes et des ombres, qui font penser aux théâtres de marionnettes orientales, ou les ombres chinoises. La voix off (qui est un est personnages du film en train de lire le livre) nous raconte l’histoire.

Le mouvement ici est traité par la fluidité et l’évanescence des ombres qui se mouvent dans le décors. Elles apparaissent et disparaissent. Laisant parfois des traces de leur passage. Il y a des jeux de lumières et de transparences dans la conception des personnages, qui accentue le côté mystérieux de l’histoire.

L’ambiance est un peu sombre, traitant un conte pour enfant, avec une double lecture, plus adulte.

L’arrière plan, ou le fond de l’animation semble posséder une matière plus granuleuse, qui fait penser à du papier.

Entrée du programme:

« La narration visuelle : mouvement et temporalité suggérés ou réels, dispositif séquentiel et dimension temporelle, durée, vitesse, rythme, montage, découpage, ellipse... »

Identifier et situer les sensibilités et les repères artistiques ou culturels des élèves :

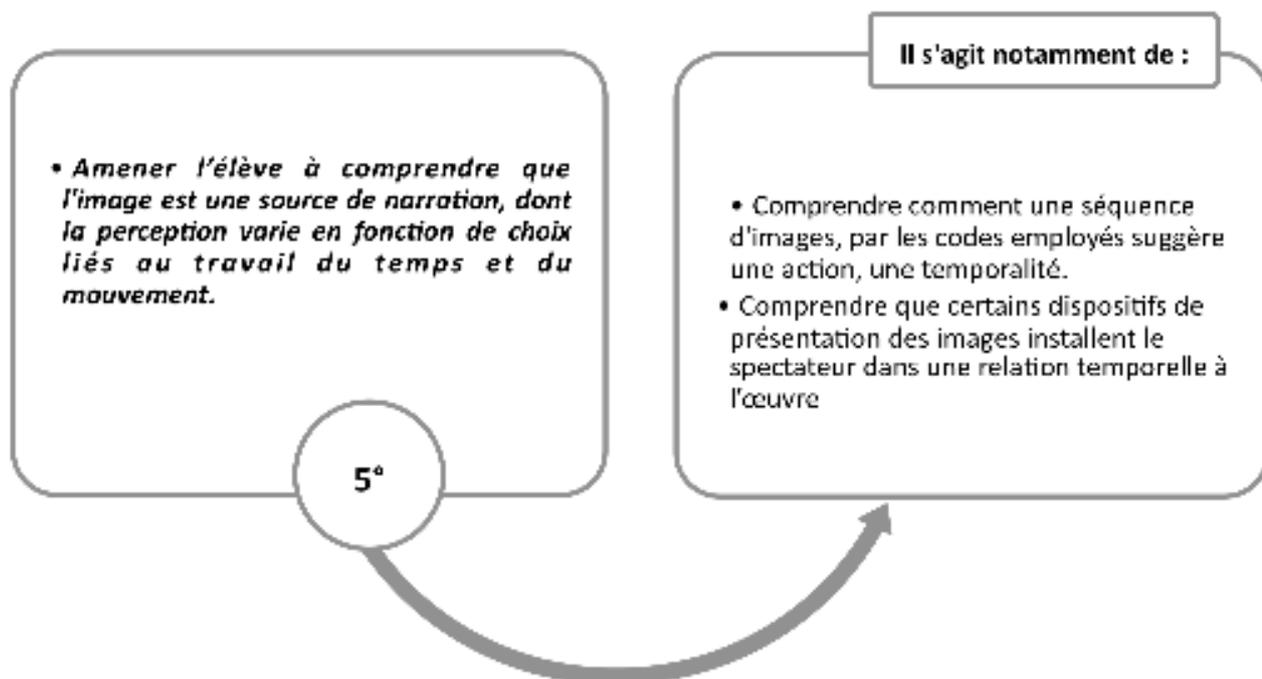
A cette période de la scolarité, les élèves perçoivent une histoire dans une linéarité classique avec un début et une fin ; ils s'intéressent à l'anecdote et entrent facilement dans une narration conventionnelle. Il ne va pas de soi qu'un schéma narratif peut être bouleversé, déstructuré, renouvelé. Pour eux le sens d'une histoire est linéaire.

Apporter aux élèves des savoirs plasticiens, théoriques et culturels :

En construisant son cours, le professeur amène les collégiens à creuser davantage la question de la narration qui leur permettra d'être perméable à des œuvres d'art proposant des modalités narratives diverses et variées.

Des savoirs en question dans un projet personnel de l'élève :

Le fait de bousculer un schéma narratif classique par le biais d'expérimentations (montage, ellipse, rythme, temporalité) permet à l'élève d'enrichir son expérience d'une histoire racontée, d'en saisir les codes, les usages et de comprendre les qualités et les manques d'une fiction. Le projet de l'élève doit lui permettre de se déprendre de toute manipulation en la comprenant.



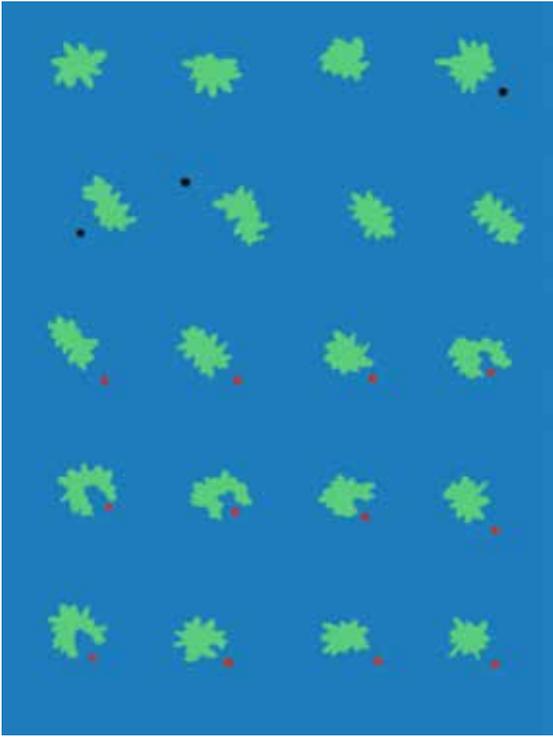
Attendus de fin de cycle 3 (La narration visuelle)

Les élèves « sont conduits par le professeur à explorer les possibilités créatives liées à la reproduction ou au travail en série, ainsi qu'à l'organisation d'images pour sous-tendre un récit ou un témoignage. »

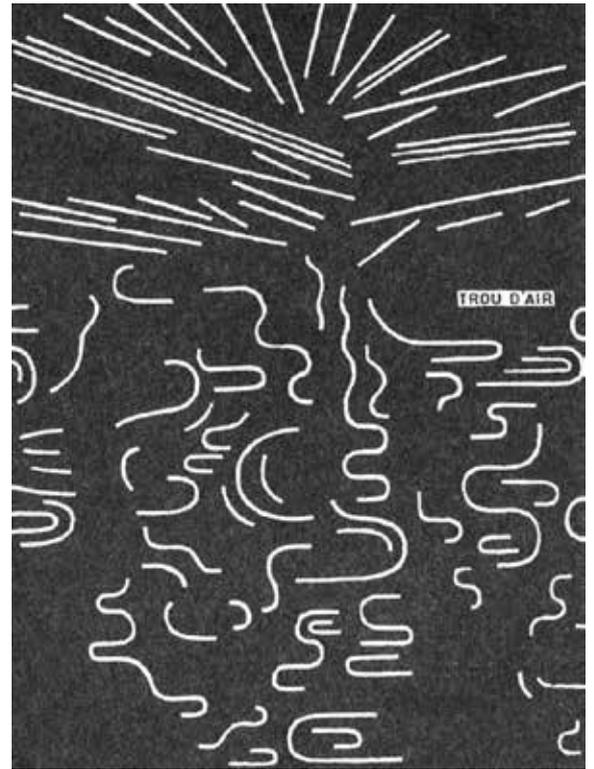
<p><u>Incitation</u>: “Des tâches qui s’emballent”</p>	<p><u>Niveau</u>: Classe de 5ème Séquence de 3 séances.</p>
<p><u>Problématique</u>: Comment une ou des images peuvent-elles suggérer le mouvement, le temps, l’action?</p>	<p><u>Entrée programme</u>: « La narration visuelle : mouvement et temporalité suggérés ou réels, dispositif séquentiel et dimension temporelle, durée, vitesse, rythme, montage, découpage, ellipse... »</p>
<p><u>Objectif</u>: Amener l’élève à comprendre que l’image est une source de narration, dont la perception varie en fonction des choix liés au travail du temps et du mouvement.</p>	
<p><u>Organisation des séances</u>:</p>	
<p><u>Séance 1</u>:</p> <p><u>Consignes</u>: Raconte en plusieurs cases l’histoire d’une tache, trace, forme, ligne....</p> <p><u>Contrainte</u>: Une histoire sans paroles.</p> <p><u>Objectif</u>: Amener les élèves à passer par l’abstrait pour raconter.</p> <p><u>Moyens techniques</u>: fusain, gouache, encres de couleurs, craies, pastels...</p> <p><u>Support</u>: Papier. Format A3.</p> <p><u>But</u>: Expérimenter les formes et les traces pour raconter. Observer ces formes et traces, ce qu’elles induisent.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Présentation de l’incitation, écrite au tableau. - Explication des attendus de la séances. - Travail individuel. - Une boîte de matériaux à disposition par îlot. - Début des productions <p>Vocabulaire: Estompage, effacement, flou, vaporeux, brumeux, fluide, diffus, dégradé, lavis, trace, tache.</p> <p><u>Etayage</u>: Accompagnement des élèves, le professeur passe entre chaque îlot pour un suivi individuel.</p>	<p><u>Séance 2</u>:</p> <p><u>Consignes</u>: Poursuite de la séance précédente.</p> <p><u>Contraintes</u>: Une histoire sans paroles</p> <p><u>Objectif</u>: Amener les élèves à réaliser différents plans dans chaque case.</p> <p><u>Moyens techniques</u>: fusain, gouache, encres de couleurs, craies, pastels...</p> <p><u>But</u>: Passer de l’abstrait au figuratif. Faire travailler l’imagination.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappel de ce qui a été fait la séance précédente, par une mini verbalisation. Questions posées aux élèves, ils réexpliquent ce qu’ils ont fait et retenu. - Distribution des productions. - Explication de la consigne. - Début des productions. <p><u>Etayage</u>: accompagnement des élèves, le professeur passe entre chaque îlot pour un suivi personnalisé.</p>

Parrallèle avec l’entrée du programme autour des effets du geste et des instruments, les effets visuels obtenus.

Références montrées:



Lewis Trondheim "Bleu", 2003



Jochen Gerner "Abstraction 1941-1968", 2013



Vassily Kandinsky "Ciel bleu" 1940

Séance 3:

- Rappel de ce qui a été vu et fait la séance précédente. Verbalisation par les élèves.
- Références montrées: Lewis Trondheim, Jochen Gerner, Vassily Kandinsky
- Terminer les productions en cours.
- Trace écrite: Résume ton histoire en quelques lignes.
- Objectif: Amener les élèves à s'exprimer oralement sur leurs travaux, utiliser le vocabulaire évoqué, être capable de rédiger en quelques mots, une pensée, une intention.
- Fin de la séance, verbalisation. Sélection par les élèves d'une production par îlot et affichage. Echange autour de ce qui a été fait.

Dispositif pédagogique:

Il est proposé aux élèves de passer par expérimentation de la tache, de la trace, à des fins narratives. Inviter les élèves à se décomplexer sur le "bien fait" ou "mal fait". Au travers l'observation de formes créées, inventer une succession d'images cohérentes, pour raconter.

Faire comprendre aussi aux élèves, qu'une narration visuelle, peut se construire différemment: sans paroles, sans figures. Comment s'emparer de formes, d'abstractions pour en faire une narration visuelle?

L'importance de cette séquence est aussi d'être capable d'homogénéiser la production au travers différents moyens plastiques.

Par la trace écrite, le résumé de l'histoire, en fin de séquence, cela permet aux élèves, de synthétiser leur intention, ainsi que de travailler la rédaction.

le passage de la verbalisation, pour s'exprimer à l'oral, et permettre un échange de groupe.

Modalités d'évaluation:

Je suis capable d'expérimenter de nouvelles formes...../5

Je sais observer et avoir un regard critique sur ma production...../5

Je suis capable de créer un récit à partir de plusieurs images...../5

Je suis capable d'organiser et de composer mon image de façon cohérente et homogène...../5

Hypothèses de travaux d'élèves:

- Travaux en noir et blanc.
- Au fusain tracer avec la gomme.
- Lavis.
- Formes aléatoires ("tâches d'encre").
- Travaux en couleurs "gras" (pastel, craies) ou sec (pastel sec, crayon de couleurs) ou peinture.
- "Salissures".

Socle commun des connaissances:

Expérimenter, produire, créer	Mettre en oeuvre un projet artistique	S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs, établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité
Je suis capable de mobiliser des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu.	Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.	Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse, s'exprimer pour soutenir des intentions artistiques.

