

Georges PPAZOFF

Conseiller Pédagogique en Arts Visuels

LIRE ET ANIMER DES IMAGES.



2003/2004

Sommaire

<i>Introduction</i>	3
<i>Lire une image.</i>	3
A. L'approche descriptive.	5
S'intéresser à la composition.....	6
S'intéresser aux lignes.....	7
S'intéresser à la perspective.....	7
S'intéresser à l'échelle des plans.....	8
S'intéresser à la couleur	9
S'intéresser à la lumière	11
S'intéresser aux éclairages.....	12
S'intéresser aux angles de vue.....	13
b. L'approche conative.	14
Le titre de l'image.....	14
La légende de l'image.....	14
Orienter l'image.....	15
L'histoire de l'image.....	15
Pistes d'activités	15
Atelier d'écriture.....	16
C.L'approche sensible.....	19
 <i>Illustrer des Images.</i>	 19
Illustrations picturales.	20
Transposer	20
Détourner des images.....	20
Illustrations audio-visuelles.	22
Enjeux éducatifs	22
Réalisation d'une animation vidéo.....	27
 <i>Conclusion</i>	 35
<i>Bibliographie - Filmographie.</i>	36

Introduction

Lire une image, c'est prendre le temps de la regarder et de revenir sur son regard. Dans notre culture du verbe, c'est aussi oraliser sa lecture, l'imposer comme sa traduction de l'œuvre. Cela génèrera un conflit d'intérêt entre l'image et son commentaire d'autant que le second supplante la première.

De facto, regarder ou verbaliser sont des opérations analytiques complexes dont le développement, sous l'étiquette de «développement de l'esprit critique » fait non seulement partie des objectifs fondamentaux et premiers de l'école mais donne un sens politique noble à l'acte d'enseigner.

Une foultitude de médiations s'organisent autour d'une image :

- entre l'image et chaque regardeur,
- entre les regardeurs de façon vivante et évolutive, conflictuelle ou fusionnelle puisque chaque parole prononcée confirme ou infirme, altère la perception des autres,
- entre l'image, le regardeur et l'auteur réalisateur dont certains font surgir les intentions, organisant ainsi une triangulation et déplaçant le centre d'intérêt du dialogue.

Dans ce document, je vous proposerai des méthodes et des outils de lecture d'images suivi de pistes artistiques d'illustration de ces mêmes images.

Lire une image.

Avoir une méthode de lecture, une stratégie d'approche d'une image, c'est essayer, dans la mesure du possible, d'ouvrir des pistes, des champs à un certain nombre de questions conventionnelles.

Je vous propose ici une méthode très critiquable, imparfaite et parfois aléatoire qui ne prétend pas être autre chose qu'un point de départ que chacun peut s'approprier et adapter. Il s'agit de lire une image en distinguant, de la façon la plus cloisonnée possible, trois axes de lecture :

- L'approche descriptive : il s'agit de dire ce que chacun voit.
- L'approche conative : il s'agit de dire ce que l'on sait de ce que l'on voit.
- L'approche sensitive : il s'agit de dire ce que l'on ressent.

Ce cloisonnement est difficile à mettre en œuvre parce que, dans l'immédiateté, aucun regardeur ne différencie pas plus qu'il ne dissèque ces trois axes de lecture. Reconnaissons que la démarche contemplative est antinomique avec la démarche scolaire, hypothético-déductive, de construction de savoirs.

L'approche **descriptive** est, tout du moins en apparence, la plus neutre, la plus technique, la plus scientifique. C'est, du point de vue de l'école, celle qui permet d'acquérir des techniques et du vocabulaire, d'enrichir le champ lexical et de construire la parole. C'est avec étonnement que chacun s'apercevra n'avoir pas vu ou isolé, extirpé de son environnement, de son contexte, un détail qu'un autre aura repéré.

L'approche **conative** est une mise en scène de ce que l'on sait. Elle amène chacun à faire état de son savoir. Elle opère d'ailleurs une confusion entre savoir et connaissance. En effet les références culturelles font souvent écran entre le regardeur et l'image. Cette démarche de savoir est, paradoxalement, celle que l'école va exploiter de la façon la plus riche notamment par le développement de l'imaginaire dans des jeux de langage, des jeux théâtraux, musicaux, des activités d'expression écrite.

L'approche **sensible** met le regardeur à nu, dans une position de quasi – non-communication avec les autres. Il n'y a pas, à proprement parler, d'échanges possibles autre que celui de ses propres impressions et émotions. Pour s'intéresser à ce que dit l'autre, il faut alors s'intéresser expressément à lui . On est dans le domaine du discours identitaire lequel voyage du narcissisme à l'impudeur. Canalisée dans une démarche de création, l'approche sensible génère une véritable réponse à l'œuvre, un épanouissement de la créativité de l'élève.

A. L'approche descriptive.

La démarche adoptée est celle du jeu des questions et des réponses (entre l'enseignant et les élèves, entre élèves, entre les élèves et l'enseignant). Savoir formuler une question est un outil essentiel de développement de la pensée tant sur le fond (curiosité) que sur la forme. (C'est la maïeutique chère à Platon)

A ce propos, il est toujours très intéressant de répondre à une question par une autre question ou de renvoyer l'autre à son questionnement (c'est le retournement jésuite cher à Ignace de Loyola) : « Pourquoi me poses-tu cette question ? Que veux-tu dire ? Peux-tu m'expliquer le sens de ta question ? » Ainsi, par le retournement du questionnement et la reformulation, l'enseignant peut-il se retrouver dans une position d'observateur et évaluer concrètement dans quelle phase de compréhension, d'assimilation ou de re médiation, l'élève se trouve. N'oublions pas que souvent : « la réponse tue la question. »¹

¹ Platon. La république. Dialogue avec Socrate.

S'intéresser à la composition.

Est-elle géométrique, symétrique ? Y-a-t-il une organisation repérable des différents éléments constitutifs de l'image : tâches, personnages, décors, paysages².

Peut-on repérer les différents plans ? En l'absence de plans, parler de l'utilisation de l'espace : réduit, explosé, avec ou sans mise en valeur de la profondeur ou de la perspective.

Les points forts sont des pôles d'attraction incontournables pour l'œil qui examine l'image :

- tache claire dans un ensemble foncé
- tâches claires diversement réparties et constituant un tracé lumineux
- éléments identifiables intervenant dans la signification globale (motifs, objets, personnages)

Les lignes de force correspondent à des lignes simples (arêtes, courbures, ligne d'horizon) qui parcourent l'image. Elles existent virtuellement dans l'espace géométrique du rectangle.

La composition symétrique consiste en un maillage de lignes verticales, horizontales et obliques autour d'un axe à l'intérieur du rectangle de l'image.

La composition au tiers est une décomposition du rectangle (format portrait ou paysage) en multiples de 3. Format portrait, elle crée des effets de centrage et de décentrage. Format paysage, elle crée des effets de profondeur et de plans.

² Voir les films d'Alain Jaubert dans la série Palettes.

S'intéresser aux lignes

La ligne horizontale est une ligne froide qui peut évoquer l'horizon et casse le cadre en plans étalés.

La ligne verticale exprime la hauteur et la station debout. Elle arrête le regard.

La diagonale oriente le sens de lecture de l'image.

La ligne oblique contribue au dynamisme de l'image soit en intervenant dans la composition géométrique du plan soit en créant une impression d'instabilité.

S'intéresser à la perspective.

Le point de vue : c'est l'endroit d'où, en demeurant immobile, on peut fixer les objets ou la scène représentée.

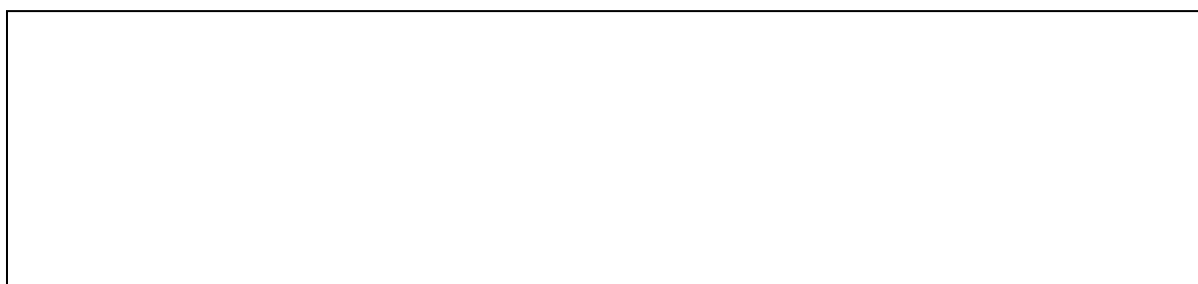
Le rayon visuel principal : c'est la ligne imaginaire qui va du point de vue à l'objet regardé.

La ligne d'horizon : c'est la ligne horizontale imaginaire perpendiculaire au rayon visuel. Au bord de la mer, c'est la ligne qui sépare le ciel de la mer. Ailleurs, elle est déterminée par la hauteur de l'œil. Les lignes parallèles qui sont dans le sens du regard fuient vers la ligne d'horizon et convergent en un même point appelé point de fuite.

Les lignes de fuite et le point de fuite principal : ce sont des lignes imaginaires que l'on peut faire passer par les objets ou les personnages d'une image.



Les perspectives à un ou plusieurs points de fuite.



La place du point de fuite et la construction de l'image :

<u>Effet de profondeur marqué</u>	<u>Effet de profondeur peu accentué</u>
-----------------------------------	---

S'intéresser à l'échelle des plans.

	Fonction	Type d'image	Effets induits
Plan général	Décrire	Paysages. Vignettes de BD Plans de romans-photos.	Contextualiser Susciter une émotion
Plan large	Situer	Paysages servant de toiles de fond.	Evoquer globalement une action.
Vue de pied	Attester	Portraits officiels. Vignettes de BD.	Sortir un personnage de son entourage
Plan moyen	Attirer l'attention	Portraits laissant à l'attitude et au costume une rôle dans la signification.	Accorder une importance certaine à une personne.

Gros plan	Dramatiser, émouvoir	Portraits cherchant à traduire une intériorité	Exprimer les sentiments et les communiquer.
Très gros plan	Arrêter l'attention, porter l'émotion au paroxysme.	Images publicitaires jouant sur le détail. Vignettes de BD.	Saisir un détail et lui accorder une valeur symbolique.

S'intéresser à la couleur .

Les identifier et les repérer n'est pas si simple dès lors que l'on étudie les nuances. Les couleurs ont un langage codifié selon les moments de l'histoire et les cultures. Elles expriment aussi des intensités et influent sur le ressenti des regardeurs.

Couleurs primaires	Couleurs primaires mélangée	Couleurs secondaires obtenues	Complémentaires des couleurs secondaires obtenues
Bleu	Bleu + Rouge	Violet Orange	Bleu
Rouge	Rouge + Jaune	Violet Vert	Rouge
Jaune	Jaune +Bleu	Violet	Jaune

Le contraste des couleurs :

Clair/obscur :

Le contraste maximum est celui d'une couleur blanche associée à une couleur noire. Ces deux valeurs se dissocient parfaitement à l'œil. Mais il existe bien

d'autres possibilités d'opposition entre couleurs claires et couleurs foncées qui répondent à l'intention de mettre en relief ou de détacher un sujet principal ou de donner une impression de profondeur par étalement de plans en opposition.

Contraste Chaud/Froid : on désigne par couleurs chaudes, les couleurs proches du rouge et par couleurs froides celles qui sont proches du bleu. Diverses expériences ont attesté que ces couleurs agissent différemment sur les centres nerveux : excitation, dynamisme, agressivité ou au contraire calme, apaisement, prédisposition à l'immobilité.

L'harmonie des couleurs : l'équilibre visuel entre deux couleurs dépend de leur luminosité respective d'une part et de la surface qu'elles occupent d'autre part. Il existe d'ailleurs des rapports de proportion idéaux entre les couleurs :

Jaune $\frac{1}{4}$ - Violet $\frac{3}{4}$	Orangé $\frac{1}{3}$ – Bleu $\frac{2}{3}$	Rouge $\frac{1}{2}$ - Vert $\frac{1}{2}$
--	---	--

L'accord entre les couleurs :

Deux tons : des couleurs diamétralement opposées sur le cercle chromatique (jaune/violet)

Trois tons : couleurs situées à égale distance sur le cercle chromatique (jaune/rouge/bleu ; orange/vert/violet)

Quatre tons : équidistantes sur le cercle chromatique (jaune/ violet/rouge-orangé/bleu-vert)

Les variations :

Changement d'intensité : éclaircir une couleur dans une image modifie l'équilibre de l'ensemble et conduit à foncer la couleur diamétralement opposée sur l'axe chromatique.

Le Camaïeu : il s'agit de variations autour d'une seule couleur (monochrome)

S'intéresser à la lumière .

Est-elle présente dans l'image que l'on regarde ? Est-elle intérieure ou extérieure ? Est-elle diffuse, dirigée, répartie par zones ? Est-elle douce ou brutale, froide ou chaude, naturelle ou artificielle ?

La décomposition de la lumière : la lumière solaire blanche peut se décomposer en une gamme colorée allant du rouge au violet (voir l'arc en ciel). Lorsque la lumière blanche traverse un prisme, elle se décompose en un spectre lumineux composé de couleurs de longueurs d'ondes différentes :
rouge – orangé – jaune – vert – bleu – indigo- violet.

Couleurs-lumière primaires et secondaires : les couleurs lumière fondamentales sont le rouge, le vert et le bleu. Si l'on fait converger les faisceaux de trois projecteurs de ces trois couleurs, on obtient une lumière blanche.

Couleurs-lumière primaires	Couleurs-lumière secondaires
Rouge + Verte	Jaune
Bleue + Rouge	Magenta (rouge-orangé)
Verte + Bleue	Cyan (bleu-vert)

La direction de la lumière :

Lumière directe	L'éclairage est modelant : les zones éclairées sont attractives – les zones d'ombre sont répulsives. Le regard passe du clair au sombre selon un itinéraire balisé ;
-----------------	--

Lumière diffuse	Le ciel est voilé par une brume – le soleil est réfracté – l’objet mis en image est plat, les zones colorées sont homogènes, les reliefs sont estompés – les ombres sont effacées.
Lumière de face	La source lumineuse est face au sujet représenté (elle est dans l’œil du regardeur ou dans son dos) Si l’éclairage est surélevé, l’objet prend du volume et des ombres apparaissent.
Lumière de trois quarts	La source lumineuse forme un angle avec la ligne imaginaire allant de l’œil au sujet représenté.
Contre-jour	La source lumineuse est située derrière le personnage. Les zones d’ombre sont considérables, les objets du premier plan sont détachés du fond, auréolés. Les surfaces éclairées par une lumière rasante révèlent leur texture.
Contre-jour total	Les détails ne sont plus perceptibles.

S’intéresser aux éclairages.

<u>Type d’éclairage</u>	<u>Moyens</u>
Eclairage jour diffus : paysage de neige, portrait en à plat, sans ombres portées.	Uniformité des tons
Eclairage jour modelant distinguant nettement les zones d’ombre et les zones de lumière.	Lumière plongeante réfléchie. Eclairage naturel ou artificiel en position haute.

Eclairage arbitraire, fantastique	Source lumineuse placée sous les personnages. Lumières placées sous les visages des personnages.
Eclairage soir (bougie, lampe, feu)	Bougie ou lampe en position centrale. Projecteurs en étoile.
Eclairage nuit composite (étoiles, lampadaires)	Opposition entre tons froids foncés et tons chauds clairs. Eclairage en studio avec filtres colorés.

S'intéresser aux angles de vue.

Il s'agit de donner une information sur les différentes perceptions que l'on peut avoir d'une image en fonction de l'endroit où l'on se trouve d'une part mais encore en fonction de sa taille, de sa hauteur d'accrochage, des angles de vue, sa position, son mouvement, selon son œil moteur ...

Vue de face	Elle a une fonction de contact qui implique directement le regardeur qui se sent apostrophé. L'engagement du personnage représenté peut aussi générer un sentiment d'agressivité.
Vue de dos ou de profil	L'intention particulière exprimée est celle du retrait, de l'insolite ou de l'énigmatique. Le regardeur attend du personnage représenté qu'il se retourne lorsqu'il est de dos.
Vue de trois quarts	L'affirmation du personnage est plutôt neutre, l'effet d'apostrophe devient une invitation à partager le regard.
Vue au niveau du sujet	C'est la vue la plus neutre, sans parti-pris.

La plongée	Le regard domine le décor ou le personnage. C'est une description qui prend de la hauteur.
La contre-plongée	Accentuée, l'effet d'autorité, de puissance, de domination du personnage représenté, met le regardeur mal à l'aise.

b. L'approche conative.

Le conatif, c'est ce que l'on aime, ce que l'on sait et surtout ce que l'on aime savoir. Il s'agira de s'intéresser à la signification de l'image, à son sens. C'est l'univers des références culturelles et historiques qui émerge ici. On s'éloigne alors de la nature iconographique première de l'image pour l'inscrire dans une démarche plus historique, politique, économique, sociologique. Une première approche peut-être textuelle ou contextuelle.

Le titre de l'image.

Qu'apporte-t-il de plus ou de moins à l'image que nous regardons ? Un titre peut-être paraphrastique : il commente, il bégaie. Il peut être énigmatique ou ésotérique en exigeant de nous un effort d'intellectualisation. Il peut simplement être provocateur et créer un effet de perspective. Il peut aussi être générique et n'apporter aucune information véritable.

La légende de l'image.

Elle peut avoir une fonction explicative et compléter l'information du point de vue circonstanciel. La plupart du temps, elle oriente le lecteur dans l'interprétation du sujet.

Orienter l'image.

Le cadrage modifie la signification de l'image en découpant, voire redécoupant du champ, c'est à dire l'espace de lisibilité. Il s'agit de l'opération plastique première et majeure : en éliminant des éléments « parasites », le cadrage devient fortement subjectif.

Montrer ou supprimer le contexte oriente le regard, atteste, crée de la signifiante. La suppression de certains éléments de l'image peut conduire à une véritable inversion du sens. On peut forcer l'interprétation en ajoutant un élément ou au contraire en supprimant un personnage ou un élément essentiel à la compréhension initiale de l'image.

La contamination d'une image par une seconde (effet Koulechov), par un commentaire, une voix off, produit des significations nouvelles qui dépassent l'image elle-même et agit de façon délibérément manipulatrice.

L'histoire de l'image.

Il s'agira de rappeler dans quel contexte l'image a été fabriquée: les intentions du réalisateur, les attentes du commanditaire, l'accueil du public, les références auxquelles l'image fait appel.

Pistes d'activités

Demander aux élèves de ramener des images découpées dans des magazines en insistant sur la variété des supports et des thèmes.

Reprendre une image et son message original et produire une analyse en termes de campagne publicitaire : quel est le produit vanté ? Quelles sont ses qualités ? Quelle est sa spécificité ? Qui est visé par l'image et le slogan ?

Imaginer pour la même image, une campagne différente pour un autre produit.

Imaginer pour le même texte, une image différente.

Décontextualiser une image de son texte (légende, titre, slogan) en les séparant l'un de l'autre pour faire, de façon séparée, une lecture descriptive de l'image seule puis une étude du texte seul. Faire émerger les collusions, les intentions explicites et implicites, les ellipses.

Imaginer pour un petit nombre d'images sélectionnées plusieurs légendes, slogans publicitaires différents en faisant intervenir les registres de langage (recherché, familier...) et des situations de rebond entre image et texte de différente nature (cohérence, pertinence, impertinence, drôle, absurde, décalée...) Sur le même principe, imaginer pour un seul texte des images différentes, existantes et à fabriquer.

Partir d'une image existante et l'inscrire dans un story-board : que se passe-t-il juste avant et juste après ? Inventer par contamination temporelle, un scénario et une histoire.

A partir de dictons, phrases d'usage fréquent, inventer des images par collage interposé.

Si l'image est narrative et montre des personnages, on peut envisager écrire et dire des dialogues selon plusieurs degrés : le pastiche, la vraisemblance historique, la dérision, l'absurde, l'irréel, et différents registres : circonstancié, élégant, recherché, familier, trivial...

Atelier d'écriture.

Partant de deux images différentes, je vous propose un jeu d'écriture sur la base d'une lecture première voire vivante, tactile des personnages représentés :



Où sommes-nous ? Comment s'appelle-t-il ? Comment s'appelle-t-elle ?

Quelle est la relation qui les unit ? Quel âge a-t-il ? Quel âge a-t-elle ? Quelle est leur profession respective ?

Que regarde-t-il ? Que regarde-t-elle ? A quoi pense-t-il ? A quoi pense-t-elle ?

Quel est son parfum préféré, son plat préféré, sa boisson préférée : lui puis elle ?

Quelle est son livre de chevet : lui puis elle ?

Quel rêve a-t-il enfoui au plus profond de lui ? Quel rêve a-t-elle enfoui au plus profond d'elle ?



Axe de lecture descriptif-narratif. Que dit-elle ? Pourquoi regarde-t-elle derrière elle ? A quoi pense le jeune homme à sa gauche ?

Axe de lecture descriptif-interprétatif. Elle : Quels sont ses qualités et ses défauts ? Son parfum ? Son âge ? A-t-elle des enfants ? Sa profession ? Qu'est-ce qui l'a conduite sur cette barricade ?

Axe de lecture descriptif - implicatif. Est-elle jolie ? (justifiez en faisant émerger vos canons)

Journal intime : vous êtes Eugène Delacroix ; un critique vous prend à parti ; votre compagne vous reproche une aventure avec le modèle ; les républicains vous traitent d'aristocrate, Victor Hugo vous pique un de vos personnages. Exprimez-vous !

C.L'approche sensible.

Certains jeux de langage peuvent favoriser l'affinement de l'expression de nos perceptions sensorielles et de nos émotions.

On peut opérer sur le monde d'un questionnement très particulier, visant à faire émerger des ressentis en termes sensoriels : cette image est-elle chaude ou froide, triste ou gaie, calme ou agitée, Belle ou laide ? Me fait-elle peur ? A quoi me fait-elle penser ? Ai-je envie de l'acquérir ? Aimerais-je l'accrocher chez moi, dans mon intimité ? A quels souvenirs puis-je la raccrocher ?

Il s'agit ici d'un exercice qui n'entend porter aucun jugement de valeur sur les ressentis des uns et des autres.

On pourrait même imaginer une suite de questionnements qui n'appellerait aucune réponse des regardeurs, tout du moins verbalisée. C'est la traduction des émotions alors ressenties qui peuvent motiver un passage à l'acte créatif.

L'art est un langage sans mots... ce qui pose la problématique du commentaire parasite, de la paraphrase qui essaie de remplir un vide ou au contraire de supplanter l'œuvre.

Illustrer des Images.

Dès lors que l'image a été « contextualisée », un travail de ré appropriation par le regardeur peut s'opérer. Je vous propose des illustrations plastiques et audiovisuelles.

Illustrations picturales.

On peut imaginer s'intéresser seulement à l'un des multiples aspects de l'œuvre pour se mettre en situation de rebond créatif :

Transposer

Travailler sur des reproductions et altérer un des éléments constitutifs de l'image originale (couleur, sens...)
Utiliser le procédé utilisé par l'auteur et le reproduire dans une création libre.
Transposer la situation narrative de l'image étudiée dans une œuvre personnelle libre.
S'inspirer uniquement du titre de l'image et faire une proposition.
Prendre l'un des éléments constitutifs : fragment, décor, arrière-plan, personnage, détail, et l'intégrer dans un travail personnel.
Fabriquer un pendant (œuvre de même format et même structure : mêmes lignes de force et de composition mais au thème très différent)

Détourner des images.

Ce travail est entièrement transposable à n'importe quel type d'images : reproductions de tableau, photographies, publicités. Il est présenté sous la forme de pistes de travail rythmées par des verbes d'action.

Ajouter	Des couleurs à des images en noir et blanc Des collages surréalistes ou insolites sur un fond ordinaire.
Animer	Ménager des fentes et coller des animaux ou des personnages sur des languettes de carton.

Associer	Deux images aux données plastiques ou thématiques identiques. L'assemblage peut se faire en démontant les images en bandes, en formes géométriques puis en recomposant un ensemble à partir des fragments de l'une et de l'autre.
Cacher	Recouvrir une image d'une feuille de papier fin ou transparent, coller, lacérer et déchirer afin de faire apparaître une partie de l'image sous-jacente. Créer des caches (portes, fenêtres) sur une partie de la carte.
Construire	Créer une maquette autour d'une image collée sur un champ. Détourer des éléments et les redresser. Détourer des ouvertures dans des architectures et faire apparaître d'autres images.
Déformer	Découper des bandes horizontales ou verticales que l'on recolle avec des décalages, des espaces plus ou moins organisés. Découper des spirales ou des ronds concentriques et recoller. Mélanger des éléments d'architecture de deux images différentes.
Ecrire	Faire apparaître des signes, des slogans, des mots, des messages.
Intégrer	Coller un fragment d'image et le prolonger en peinture ou au feutre. Des fragments d'images dans une seconde image. Une photographie d'identité dans une image. Des personnages.
Isoler	Marquer ou masquer un élément déterminant d'une image. Le révéler par des lignes de force.
Répéter	Prendre des images identiques et les organiser en collection répétitive.

Illustrations audio-visuelles.

Enjeux éducatifs

Il y a trois modes de symbolisation : les mots, les images ³ et enfin les gestes, attitudes et comportements.

« Les mots créent de la distanciation alors que les gestes créent de l'instanciation. L'image est à mi-chemin entre les deux. Elle a la capacité de pouvoir faire appel à des sensations, des émotions, des états du corps. Mais elle a tout autant le pouvoir de donner envie de parler de ce que nous éprouvons. »⁴

Réalité, réalités.

Le rapport de l'image filmée à la réalité s'inscrit dans l'histoire du rapport de l'homme à l'art et à la problématique de la ressemblance, c'est à dire celle de la copie la plus fidèle du monde extérieur, d'une représentation totale de la réalité.

A la Renaissance, la peinture se libère de l'iconographie religieuse⁵ et va opérer dans le champ du réel. La perspective et la « camera oscura » vont aider l'artiste à faire coïncider la représentation du monde avec sa perception visuelle directe et immédiate.⁶

Le passage de la peinture à la photographie gravit un échelon supplémentaire dans l'approche de la réalité vraie.

« Nous sommes obligés de croire en l'existence de l'objet « re-présenté », c'est à dire rendu présent dans le temps et l'espace. »⁷

³ Gilles DELEUZE. *Cinéma 2. L'image temps*. Paris. Les Editions de Minuit. 1985. Chapitre 2. Récapitulation des images et des signes. pp 38-61.

⁴ Serge TISSERON. *L'identité à l'épreuve des nouvelles technologies de l'image*. Dans *La construction de l'identité : de l'enfance à l'âge adulte*. Informations sociales. N°84. 2000. Page 57.

⁵ Elie FAURE. *Histoire de l'art*. 5 volumes. Paris. Edition d'Histoire et d'Art. Plon. 1939-1948. 1949.

⁶ Ibid.

Avec le cinéma, le réalisme temporel vient prolonger le réalisme spatial. A l'espace maîtrisé par la perspective en peinture s'ajoute l'instantané de la photo et enfin la durée du film qui exprime le mouvement. Ceci se concrétise par la supplantation de l'œil humain, d'essence subjective, par un œil technique : objectif, dans tous les sens du terme.

Se développe dès lors une mutation des relations humaines :

« Les moyens de communication modernes offrent au seul sens de la vue de beaucoup la plus grande partie de toutes les relations sensorielles d'homme à homme, et cela en proportions toujours croissantes. »⁸

On le sait, l'objectivité de l'image n'existe pas :

« Faire vrai, montrer la réalité, toute la réalité, rien que la réalité, c'est peut-être une honorable intention mais...la caméra découpe l'image dans le rectangle de l'écran. »⁹

Déjà le cinéma vérité de Dziga Vertov à Jean Rouch ou Robert Flaherty¹⁰ ne prétendait pas à la description de la réalité avec laquelle il prenait des distances tant dans la prise des images (cadrages, mise en scène) pour certains que dans la ré-écriture au montage pour d'autres.¹¹

⁷ André BAZIN. *Qu'est-ce que le cinéma ? I. Ontologie et langage*. Paris. Les Editions du Cerf. 7^{ème} art. 1958. Pp 15-16.

⁸ Georg SIMMEL. *Essai sur la sociologie des sens*. Dans *Sociologie et Epistémologie*. Paris. PUF. 1981. Page 230.

⁹ André BAZIN. *Qu'est-ce que le cinéma ? I. Ontologie et langage*. Paris. Les Editions du Cerf. 7^{ème} art. 1999. Page 157

¹⁰ Encyclopédie Roger Boussinot du Cinéma. Trois Tomes. Editions Bordas. 1989.

¹¹ François NINEY. *L'épreuve du réel à l'écran. Essai sur le principe de réalité documentaire*. Bruxelles. Editions De Boeck Université. 2000.

L'image filmée est donc un point de vue sur la réalité, ce qui fait dire à Edgar Morin¹² tout « l'idéal impossible d'un cinéma extra-humain. »

La question se pose alors du lien permanent que l'image filmée tisse entre le réel et le virtuel d'autant que l'image, par sa mobilité, son emprise visuelle et sonore, hypnotise et tétanise.

Le film s'appuie souvent sur des histoires vraies et vécues et quand bien même il joue délibérément la carte de la fiction « totale », il se donne malgré tout tous les moyens de la vraisemblance.

Or la frontière entre vraisemblance et vérité, si souvent ténue, est fréquemment ignorée par des imaginaires manquant de références notamment dans le domaine des réalités économiques, sociales ou politiques.

« Pour éviter que nos enfants ne préfèrent l'image au réel, nous devons leur proposer un réel qui soit autre chose qu'une image. »¹³

Le travail d'analyse de l'image vise donc, dans un premier temps, à en faire émerger les processus de fabrication et les positionnements tant sociologiques, culturels que cinématographiques. Ce travail est essentiel dans une logique d'intégration ou de lecture du monde. Elle met en œuvre une prise de conscience aux enjeux identitaires fondamentaux.

De nombreuses personnes développent une pratique de fuite dans l'irréel ou le virtuel dès lors qu'ils se sont trouvés confrontés à une difficulté émotionnellement ou rationnellement insupportable. Ils se construisent alors

¹² Edgar MORIN. *Préface*. Dans *De Heusch : Cinéma et sciences sociales. Panorama du film ethnologique et sociologique*. Paris. UNESCO. *Rapports et documents de sciences sociales*. N°16. 1962. Page 5.

¹³ Serge TISSERON. *N'ayons pas peur des images !* Dans *Enfances et Psy* N°6. Dossier : Cultures et mutation. ERES. 1999. Page 48.

une « pensée magique. »¹⁴ A priori la virtualité nourrit une tendance à s'enfermer sur soi-même et engonce encore plus dans l'exclusion.

Par ailleurs la perte de sens par rapport à l'image peut être liée aux références du message qui est sociologiquement et culturellement étranger, externe à ses récepteurs. Cela pose alors le problème de pouvoir décrypter ce qui est vécu face à l'image, hormis le ressenti de l'observateur qui aura tendance à être focalisé sur les phénomènes d'excitabilité ou au contraire d'anesthésie.

« Or, la relation que nous avons avec les images dépend de deux grandes séries de facteurs. D'abord elle dépend des liens que nous avons établis avec les personnes de notre environnement et aussi ceux que nous établissons dans le présent avec les autres spectateurs de l'image. Ensuite elle dépend des traumatismes que nous avons vécus sans pouvoir les élaborer et qui sont, pour cela, restés dans notre psychisme. »¹⁵

A titre d'exemple, la plus commune des collusions faites entre l'image et les comportements et attitudes des gens concerne la relation entre les images violentes de la télévision et les comportements violents, identificatoires de ces mêmes personnes, jeunes de préférence. Or l'interaction entre actes et images télévisuelles est plus subtile.

« Ces images de violence ne sont pourtant pas le déclencheur des faits divers imputés aux jeunes. L'incivisme et les actes délinquants chez les adolescents résultent d'abord du déchirement du tissu social que provoque la crise : les

¹⁴ Alain BRACONNIER, Daniel MARTELLI. *L'adolescence aux mille visages*. Paris. Odile Jacob. 1998.

¹⁵ Serge TISSERON. *N'ayons pas peur des images !* Dans *Enfances et Psy* N°6. Dossier : Cultures et mutation. ERES. 1999. Page 50/51.

frustrations et les révoltes liées au sentiment d'exclusion, l'affaiblissement des structures familiales... »¹⁶

Image de soi et développement de soi.

« Ce qui est prévalent dans la relation à l'image, ce sont les liens. »¹⁷

Prendre du recul, analyser les images et leurs contenus¹⁸ sont des opérations complexes qui exigent la mobilisation d'un certain nombre d'outils et de références et développent des connaissances et des compétences parfois difficilement identifiables notamment dans la sphère cognitive mais cependant totalement retranscriptibles de façon transversale dans tous les domaines du savoir. Fabriquer des images concrétisera de façon dynamique et interactive avec la lecture d'images.

« Préserver, restaurer, analyser et produire du film amateur, c'est sauvegarder les petites entités culturelles de l'éradication. C'est proclamer que ces images banales, sans intérêt, provenant de la quotidienneté, sont aussi importantes que les images de rois, de reines, d'armées ou de stars ; c'est pour préserver ce qui fait vraiment l'histoire et ce qui réellement importe le plus. »¹⁹

Aller au cinéma avec ses élèves, lire des images, décrypter des ressentis, faire émerger des intentionnalités, donner à entendre et à voir pour permettre à chacun ensuite de dire, sont autant de tâches fondamentales de développement de l'esprit critique, de l'éducation du regard et de l'affûté des perceptions des élèves qui nous sont confiés. Cet acte, dans lequel les notions de plaisir, de

¹⁶ Monique DAGNAUD. *Violence des images, violence des images*. Dans Enfances et Psy N°6. Dossier : Cultures et mutation. ERES. 1999. Page 42/43.

¹⁷ Ibid.

¹⁸ René LA BORDERIE. *Les Images dans la société et l'éducation*. Paris. Casterman. 1972

¹⁹ Patricia ZIMMERMANN. *Le cinéma en amateur* dans Communications N°68. Seuil. 1999. Page 291.

curiosité, de partage et de don, de débat, d'interprétation, de libre-arbitre, de médiation culturelle et éducative sont déterminantes, positionne l'adulte formateur en enseignant : celui qui accompagne, montre du doigt, signe et désigne tout en maintenant le lien entre les savoirs et le monde. Il s'agit d'inscrire de façon intangible le fait que ce que l'on apprend à l'école permet de d'appréhender et comprendre le monde afin d'y trouver sa place.

Réalisation d'une animation vidéo.

Avant même que de vous lancer dans l'écriture d'un film, voici quelques conseils techniques et quelques exercices.

- **Réalisez des images en circuit fermé**, en monitoring de telle sorte que les élèves visualisent sur un écran de télévision le champ et se rendent directement compte, sans même enregistrer, du rendu de leur film. Par ailleurs, ceci vous permettra de matérialiser avec différents types de repères visuels, les variations du champ en fonction des variations de plans prévues (effets de zoom, travelling)
- Utiliser un caméscope qui dispose **d'une prise de son externe** (avec micro additif) afin de valoriser l'aspect sonore du film.
- Mettre les élèves en **équipes techniques** avec des rôles définis : les acteurs, le script, le réalisateur, le preneur de son, le chef opérateur, le clapman...

Par ailleurs quelques exercices simples doivent permettre aux élèves de comprendre les différences fondamentales entre le cinéma et le théâtre, entre le

plan séquence large et la succession de plans différents montés, ce qui modifiera leur analyse et leur perception des images filmées : tourner une séquence où deux personnages se rencontrent et se saluent donne en plan séquence quelque chose d'assez perfectible, proche d'un regard théâtral alors que cela demande plusieurs plans de tournage au cinéma (plan lointain, proche – champ, contre-champ...)

Afin de perfectionner l'aspect cinématographique, on peut tourner ainsi un dialogue en se rendant compte qu'il faut changer de plan à chaque réplique ou bien même filmer un enfant qui récite un poème en changeant régulièrement de plan ce qui l'oblige à couper le texte en autant de prises.

Un autre exemple, particulièrement riche en surprises et en enseignements, est celui de l'entrée dans une pièce d'un personnage, filmée des deux côtés de la porte.

A ce stade, il est essentiel de travailler sur un constat :

le cinéma , ce n'est pas la réalité ni la vérité mais un travail sur une certaine partie de la réalité.

Il y a écriture avant le tournage, pendant le tournage et au montage.

Dans le contexte de l'école, compte-tenu des contraintes matérielles et de temps, il est indispensable de peaufiner les phénomènes d'écriture afin de travailler en collé-monté, ce qui fige les prises mais évite des montages trop lourds.

Voici quelques synopsis susceptibles de générer l'écriture d'un scénario et la réalisation d'un court métrage.

Filmer des portraits, des objets, des natures mortes.

	<u>Thème</u>	<u>Plan de tournage</u>
P O R T R A I T S	<u>Le portrait chinois</u>	<u>Le portrait chinois</u>
	Un personnage est assis face à la caméra ; il déclame un court texte : « si j'étais un arbre, je serais ...si j'étais un objet, je serais... »	La caméra est sur pied. Au moment où le personnage termine sa dernière phrase, elle opère un zoom avant sur ses yeux.
	<u>Le portrait éclairé.</u>	<u>Le portrait éclairé.</u>
	Largement inspiré des atmosphères de Georges de La Tour, un personnage est debout, immobile. Il tient à la main une chandelle qu'il protège de sa main. Une variante consiste à faire tourner au pied du personnage une torche lumineuse qui éclaire son visage, allonge les ombres et donne l'impression de mouvement.	La caméra est fixe, sur pied, ne bouge pas. Tout le temps du tournage, une musique donne le ton du portrait
	<u>Le portrait subjectif.</u>	<u>Le portrait subjectif.</u>
	Le personnage est assis sur une chaise. Il ne bouge pas, ne dit rien. On entend ses pensées en voix off.	La caméra passe du plan large au gros plan puis revient au plan large. Un second acteur dit un texte.
	<u>Le portrait Koulechov</u>	<u>Le portrait Koulechov.</u>
	Un personnage est filmé immobile. Entre chaque prise (20 secondes) on introduit un plan de même durée d'un objet. Par collusion, le personnage prendra du relief : 3 plans d'interférences : un livre ; un téléphone, un plat ou une bouteille...	La caméra est sur pied, en plan fixe. Le film est totalement muet.

<p>O B J E T S</p>	<p>Poser sur une surface plane un objet, le filmer, couper. Poser un second objet, le filmer, couper. Un troisième, un quatrième, ...un dixième. Puis retirer le dixième, le neuvième... jusqu'au premier.</p> <p>Ces objets sont choisis selon plusieurs critères :</p> <p><u>Le bazar</u> : des objets hétéroclites.</p> <p><u>Le bazar organisé</u> : des objets hétéroclites de couleur ou de formes similaires, de matière ou d'utilisation identique.</p> <p><u>La monographie</u> : des objets de même genre (chaussures, fourchettes...)</p>	<p>La caméra est fixe, sur pied. elle ne bouge pas. Par contre, sa position par rapport aux objets peut être latérale, en plongée, en contre-plongée.</p> <p>Le son est muet en prise directe. Ce petit film demandera un doublage son au montage avec des choix de musiques qui feront sens en dynamisant, dramatisant, égayant l'image.</p>
<p>N A T U R E M O R T E</p>	<p><u>Dans un cadre</u> : une boîte, un fond d'armoire, sur une table : des objets sont disposés selon une thématique plasticienne : le choix des objets se fera selon des couleurs, des matières, des tailles, des genres.</p> <p><u>Objets monochromatiques</u> : des objets rouges, bleus...</p> <p><u>Objets réfléchissants</u> : des objets en métal ou absorbants : en paille ou en cuir.</p> <p><u>Des objets mixtes</u> alternant réflexion et transparence : des objets en métal et en verre.</p>	<p>La caméra est fixe puis elle opère un panoramique et s'arrête sur chacun des objets. Une torche lumineuse la suit.</p> <p>Selon une ambiance musicale déterminée d'avance, la caméra effectuera un parcours dans la composition.</p>

Par ailleurs la caméra se révèle être un outil exceptionnel de communication, d'insertion et de socialisation lorsqu'elle se met au service d'un questionnement ou d'une question. Ainsi, à partir d'un thème, la réalisation d'un reportage ou d'un documentaire, peut-il amener vos élèves à investir la cité.

Aller dans la rue, poser des questions, faire se rencontrer des générations et des populations différentes sont autant de pistes à exploiter dès lors qu'il s'agit de donner du sens et de tisser du lien.

Autres synopsis : sentences et fables.

Illustrer une sentence morale.(Fables de La Fontaine...)

« La vengeance est un plat qui se mange froid. »

« Tout est bien qui finit bien ! »

« L'important, c'est de participer ! »

Illustrer une chanson.

Sur le texte de la chanson, bande sonore, réaliser des prises sur le mode du point, du contre-point, de la cohérence ou de l'incohérence, du mime ou de la mimique, du cinéma muet.

Réaliser des publicités.

- Enregistrer quelques publicités à la télévision en variant les supports et les heures d'enregistrement (ne pas se cantonner aux publicités pour enfant.) Les montrer en classe en appliquant une grille de lecture et d'analyse. Démontrer tous les mécanismes de fabrication du spot : la durée, la musique, les couleurs, les choix vestimentaires, les plans cinématographiques.

<u>Questionnaire de démontage d'un spot publicitaire.</u>

Combien dure ce spot publicitaire ? Quel est le produit vanté ? Quelle est la première image du spot ? Quelle est la dernière image ? A qui s'adresse ce film, quelle est sa cible ? Combien y – a – t - il de personnages dans ce film ? Comment sont-ils habillés ? Quelles sont leurs activités dans le film et par projection dans « la vie » ? Quelle est l'histoire racontée dans ce film ? Sur quel sentiment joue-t-on pour convaincre ? Quel est l'argument du vendeur ? Quelle est la première phrase prononcée en voix off ? Pouvez-vous chanter la musique du film ? Combien de fois le nom du produit est-il cité ? Avez-vous envie d'acheter le produit ? Etes-vous séduit(e) par le film ?

Il est très intéressant ensuite de réaliser de courts spots en classe (20 à 30 secondes) soit sur le mode du cinéma muet, soit sur le mode du décalage son / image, soit sur le mode du pastiche, soit au contraire sur un sujet de société (en liaison avec l'éducation civique), un sujet concernant l'école...

Faire du cinéma expérimental.

Pour rentrer dans une démarche expérimentale, c'est à dire à la fois technique et intuitive, créative et hasardeuse, il est essentiel dans un premier temps de se libérer de toute contrainte de production, de partir d'hypothèses ou d'idées jetées en l'air et de se lancer le défi de tenter, de prendre le risque.

1. Changer de point de vue en n'utilisant pas la caméra dans sa position traditionnelle.

- accrocher la caméra en hauteur
- utiliser alternativement en va et vient le bouton marche arrêt
- utiliser les gros plans
- mettre la caméra sur roulettes
- filmer en marchant, en courant...

2. Proposer des rencontres entre matières et couleurs sous l'œil de la caméra.

- réaliser des œuvres en arts plastiques par succession d'images filmées sans la présence des mains des enfants plasticiens.
- Réaliser des montages en faisant apparaître et disparaître des personnes, des objets...

3. Essayer de filmer ce qui n'est pas.

- remplacer le temps réel par celui du cinéma (art de l'ellipse) : filmer un même objet selon les mois ou les saisons en quelques prises ; filmer les étapes de la vie d'une personne en 3 ou 4 plans...

- filmer en utilisant des miroirs afin de mettre le réel en doute : jeux de reflets, trompe l'œil...

4. Filmer des instants de la vie ordinaire en variant les points de vue, les commentaires en voix off, les musiques.

Illustrations sonores.

On peut mettre l'image en musique en opérant de la même façon qu'avec les dialogues du plus vraisemblable au plus incongru tant du point de vue du contexte historique que du point de vue de l'atmosphère générale de la scène.

<u>voix off :</u>	Prendre un image, la filmer et enregistrer différents commentaires selon différents axes: du descriptif au conatif puis au sensible
<u>voix in :</u>	Prendre une image représentant des personnages. La filmer en écrivant et en enregistrant un dialogue.
<u>bande –son musicale :</u>	Prendre une image et inventer avec une bande son (un morceau de musique existant ou à créer) une atmosphère sonore en jouant selon plusieurs registres du pertinent à l'incongru.
<u>son direct :</u>	Prendre une image et réaliser un bruitage illustratif.

On peut même envisager de photographier une ou plusieurs images sur une pellicule diapositive pour pouvoir les projeter ensuite (librement ou de façon structurée et organisée) en un diaporama qui serait sonorisé.

Conclusion

« Une œuvre devrait toujours nous apprendre que nous n'avons pas vu ce que nous voyons...l'éducation profonde consiste à défaire l'éducation première » nous dit Paul Valéry dans « L'introduction à la méthode de Léonard de Vinci (1896) »

Peut-on, dans une société aussi construite sur l'image et les apparences continuer à faire nôtre cette réflexion du philosophe ?

La finalité de cette éducation à l'image n'est pas différente de celle de toute éducation : **éduquer le regard pour développer l'esprit critique et partant le libre arbitre**. Les travailleurs sociaux le savent : il n'y a pire injustice que celle liée aux savoirs et à la connaissance. Il n'y a pire misère qu'intellectuelle car elle met en position de toujours subir.

Ainsi donc notre tâche est immense et notre responsabilité est grande. Il est grand temps de retrouver notre fierté d'enseignant et d'être autre chose que des passeurs de savoir aux petits bras.

Quant à l'art, immense paradoxe, il est à lui seul non pas un discours mais une parole muette pour lequel, au mieux, la parole n'est qu'une médiation !

Bibliographie - Filmographie.

Aumont Jacques. L'œil interminable. Paris. Librairie Séguier. 1989.

Baudry Jean-Louis. L'effet cinéma. Paris. Ed. Albatros. 1978.

Bazin André. Peinture et Cinéma in Qu'est-ce que le cinéma ? Cerf. 1975.

Bellour Raymond . L'analyse du film. Paris. Ed. Albatros.1979.

Bourgault Pierrick. Caméscope pour tous. Dunod. 1994.

Cadet, Charles, Galus. La communication par l'image. Repères Pratiques. Nathan. 1996

Chailley Maguy. La télévision pour lire et pour écrire. Hachette Education.1993.

Faublée Elisabeth. En sortant de l'école ...musées et patrimoine. Hachette Education. 1992.

Citterio R. Lapeyssonnie B. Reynaud G. Du cinéma à l'école. CNDP.1995.

Forza ; Garat ; Parfait. Petite Fabrique de l'Image. Magnard.1997.

Jacquinet Geneviève. L'école devant les écrans. ESF. 1985.

Lagoutte Daniel. Enseigner les arts plastiques. Hachette Education. 1994.

Reyt Claude. Le Musée de classe. Une ouverture vers l'imaginaire. Armand Colin. 1988.

TDC N°696. Mai 1995. La naissance du Cinéma.

TDC N° 723. Novembre 1996. L'entreprise cinéma.

Mikado N° 115. Le cinéma, histoire d'une invention.



Films

<p><u>Parler, lire, découvrir le monde grâce à la télévision. Cycles 1 et 2.</u> IUFM de Versailles.1997.</p>	<p><u>Vie et mort de l'Image.</u> Un film de Régis Debray. Ed. Arte Vidéo.1999. 56mn.</p>
<p><u>A propos de spots publicitaires.</u> IUFM de Versailles. 1997.</p>	<p><u>Lire et produire des Images dans une classe de cycle 2.</u> CRDP.</p>
<p><u>Le Regard de l'œil.</u> Un film d'Olivier Descamps. Modom Production. 1986.26mn.</p>	<p><u>Les métiers du cinéma.</u> CNDP 1987.</p>
<p><u>Regards sur toiles.</u> Un film de Georges Papazoff Ed l'Art Mature. 2001. 24 mn.</p>	<p><u>Apprendre à lire les images en mouvement.</u> Un court métrage de Joël Brisse CDDP Auvergne.</p>
<p><u>Le Musée Amusant</u> Films de Marie-José Jaubert RMN Arte Vidéo. N° 1, 2 , 3</p>	<p><u>Palettes</u> Films de Alain Jaubert Editions Montparnasse. (50 sujets disponibles)</p>