

Activité 6 : ANALYSE CREATIVE d'une séquence

Réalisé par l'EMALA du Vigan
Franck Brénier
Février 2006

Objectifs :

**Analyse créatrice d'une séquence filmique particulière.
Mise en oeuvre d'une démarche de création proche de la création cinématographique.**

DEROULEMENT :

Temps 1 : Lecture d'images fixes

Une dizaine d'images extraites d'une séquence ciblée du film est proposée aux enfants. Ces photos devront être photocopiées et légèrement agrandies, elles sont disponibles dans document enseignant.

Il est également possible de capturer des images du film à partir d'un ordinateur et du DVD. Les lecteurs de DVD informatiques sont tous pourvus d'une commande capture d'image fixe.

La consigne : "Ranger ces photos dans l'ordre chronologique tel que les choses se sont déroulées dans le film."

On peut fournir une feuille rectangulaire cartonnée longue aux enfants réunis par deux pour réaliser cette tâche.

Une mise en commun est nécessaire pour réaliser la frise photographique de cette séquence du film à l'aide de photocopies plus grandes. Elle permet de valider l'ordre réel de la séquence tout en fixant son sens.

Temps 2 : Création d'une petite bande dessinée

On donne aux enfants un plan des lieux de la séquence choisie avec les différents éléments importants. La consigne de création est : "Inventer une version de la scène différente de celle du film et dessiner-la en utilisant 5 dessins successifs."

Il faut insister sur le fait que dans les dessins, il faut retrouver les éléments du décor. Cette contrainte est nécessaire afin de permettre aux enfants d'imaginer vraiment une scénographie qui colle avec le reste du film.

Ce travail de recréation permet d'aborder de manière très concrète les questions que la réalisation de la séquence a posées au réalisateur. Au lieu d'une analyse magistrale plan à plan (que vous ne pouvez proposer sans cassette), cette approche permet de faire vivre aux enfants les opérations mentales qu'impose la création cinématographique : élection / disposition / attaque.

Election : choisir les choses qu'on voit dans l'image.

Disposition : placer les éléments choisis les uns par rapport aux autres.

L'attaque : choisir d'où sont vus les éléments choisis .