



Autour du film "Jeux d'images"

publié le 07/12/2022

Descriptif :

Apports et ressources pédagogiques pour accompagner les séances en cycle 2 sur "Jeux d'images" de Norman Mac Laren (écouter/voir, dessiner une poule, danser ses impressions à partir d'un film d'animation...)

Sommaire :

- Ressources nationales
- Ressources départementales
- Sur le Web

"Ce que vous faites est unique au monde, unique dans l'histoire du cinéma... J'avais les larmes aux yeux en regardant vos films..." François Truffaut

Jeux d'images : Sept courts-métrages d'animation par Norman McLaren, un pionnier du cinéma, expérimentateur infatigable.

Ce programme est à regarder avec des yeux d'enfant, il se résume en un seul mot : INVENTION.

C'est pourquoi, toutes les pistes de création seront les bienvenues en écho au programme pour laisser aller son imagination.

Quelques idées ci-dessous :

● Ressources nationales

 [Carnet de notes Jeux d'images de Norman Mac Laren](#) (PDF de 1.5 Mo)

Livret de l'enseignant à propos du Programme Jeux d'images : analyse des courts métrages, promenades pédagogiques, bibliographie ...

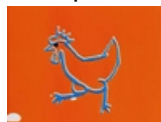
● Ressources départementales

- Présentation de l'œuvre de Norman Mac Laren et le programme présenté (Anne Foucher - CPDEM)

 [Jeux d'images par Anne Foucher, CPEM](#) (PDF de 103.4 ko)

Norman McLaren, caractéristiques de son cinéma et de ses sept courts métrage

- Propositions de Sophie Bonnet autour du dessin de la poule : en écho au film "Hen Hop" du programme



 [Dessiner une poule d'après Hen Hop](#) (PDF de 458 ko)

Tutoriels de dessin - Vidéos du projet "BD de poules" de Sophie Bonnet

- Propositions de Michaël Saludo, présentation au cinéma Mégarama le 4 octobre 2022 :

- Dans une première partie, sont présentées de nombreuses références accessibles sur le web concernant le pré-cinéma et le cinéma expérimental pour les enseignants.
- Seconde partie : Pistes de recherches et de création pour les élèves, d'après des procédés du cinéma expérimental (exemple : pellicule grattée etc...)

 [En écho à Jeux d'images, programme de Norman Mac Laren](#) (PDF de 97.6 ko)

Références et prolongements présentés par Michaël Saludo du Cinéma de la Cité

- [Réaliser un film d'animation](#)
- [Une proposition originale pour faire dialoguer la pratique corporelle et la réception d'un film d'animation, sur le site de UPOPI - Ciclic](#)

 [Introduction au ciné-danse](#) (PDF de 632.9 ko)

Comment exprimer les sensations d'un film d'animation avec le corps pour mieux découvrir les composantes de l'image : espace, temps ...grâce au filtre à bouger.

Faire 4 lectures d'un même extrait de film suivant les éléments de paramètres du film ("filtre à bouger 2") :

- QUOI : Qu'est-ce qui bouge ? Qu'est ce que je regarde dans le film ? Un personnage, un animal ? un objet ? Choisir un élément.
- ESPACE : Comment regarder le personnage / l'objet / l'animal bouger, se déplacer dans l'espace ? Dans quelle direction, quelle orientation et sur quel niveau ?
- TEMPS : A quelle vitesse le personnage / l'objet / l'animal bouge-t-il ? Pendant combien de temps ? Par ex : marcher lentement, s'arrêter brusquement, courir et s'arrêter à nouveau. Se poser et s'arrêter : actions saccadées, passage de l'action à l'arrêt.
- MATIÈRE/QUALITÉS : Comment bouge le personnage, avec quelle force et quel poids ? Par ex : marcher silencieusement, avec légèreté.

● Sur le Web

- Sur le site de l'ONF, office national du film du Canada :
 - [Biographie de Norman Mac Laren](#) (PDF de 40.2 ko)
 - [Documentaire "Le génie créateur"](#)
 - [Documentaire "l'animation sans caméra"](#)