

Outil en ligne : Le Cinéma, cent ans de jeunesse

Le Cinéma, cent ans de jeunesse | PROGRAMME INTERNATIONAL D'ÉDUCATION AU CINÉMA | CINEMATHEQUE | MON BUREAU | 02033 8018 020238

PROGRAMME | RESSOURCES | RÉSEAU | Q | f


LE JEU

Voir et faire : une question de cinéma spécifique pour découvrir et explorer différents paramètres du cinéma (choix de mise en scène, son, lumière, jeu d'acteur, montage...), et des ressources pour l'explorer en situation pédagogique. **Le jeu en question** : entre imaginaire et réalité, le jeu ouvre un espace de liberté dont les réalisateurs, comme les personnages qu'ils créent, s'emparent avec bonheur.

Voir **Faire**


Présentation des enjeux **Une question / une séquence** **Extraits de films** **Documents**

PRÉSENTATION DES ENJEUX



Alain Bergala est critique, cinéaste, enseignant. Psychanalystes et sociologues ont mis en évidence l'importance du jeu comme expérience fondamentale de la construction de l'individu. A travers l'analyse d'extraits choisis, Alain Bergala revient ici sur la façon dont les cinéastes se saisissent du jeu pour, comme les joueurs, éprouver leur liberté.

UNE QUESTION / UNE SÉQUENCE




Alain Bergala analyse une séquence du film *L'Été de Kikujiro*, de Takeshi Kitano : ici, le réalisateur prend autant plaisir à mettre en scène des personnages décalés (un enfant et des adultes fantasques et farfelus) partageant des jeux, qu'à jouer avec les codes du cinéma.

EXTRAITS DE FILMS

fondement du jeu : l'objet

Un enfant qui joue seul, élit un objet (une poupée par exemple) qui va lui servir de partenaire, ou de support pour son imaginaire, favorisant l'évasion vers un monde fantasmé. De la même manière, un objet de confection banale se mue en objet magique quand il est détourné de sa fonction première.

La poupée, objet transitionnel



La Cinémathèque française vient de mettre en ligne une version optimisée du site : [Le Cinéma, cent ans de jeunesse](#). Le site internet propose de nombreuses ressources pour l'éducation et la médiation au cinéma : extraits, outils pédagogiques, analyses,...

Le site est directement inspiré d'un programme de découverte et de pratique filmique, déployé depuis près de 25 ans à l'international. Chaque année, le programme se réinvente autour d'une nouvelle question de cinéma. Par le passé, les élèves ont par exemple abordé la thématique de la couleur, du jeu, climat, et cette année : Des lieux et des histoires.

Créé en 2016, le site internet a vocation à rassembler, année après année et par thématique, des extraits de films, des analyses de séquence et des propositions pédagogiques. On peut également y découvrir des exemples de réalisation (Minutes Lumière) et des interviews de cinéastes comme Nobuhiro Suwa et Agnès Varda.

Au-delà de la communauté éducative impliquée, chaque année, dans la mise en oeuvre du projet, les ressources mises à disposition s'adressent à l'ensemble des acteurs de l'éducation aux images : les intervenants, les médiateurs,...

De par la dimension internationale du projet, l'ensemble des ressources est traduit en anglais.