

Contact

Camille Huygen
Responsable de Planète Cinéma
+41 26 347 42 07
scolaires@fiff.ch
fiff.ch/fr/scolaires

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

LE VOYAGE TEMPOREL DES IMAGES EN MOUVEMENT:
INTRODUCTION AU MATÉRIEL ET À L'HISTOIRE DU CINÉMA



TABLE DES MATIÈRES

INFORMATIONS PRATIQUES POUR LES ÉCOLES	3
LE FIFF ET PLANÈTE CINÉMA EN QUELQUES MOTS	4
BUTS ET OBJECTIFS DU DOSSIER	5
DESCRIPTIF DE L'ACTIVITÉ	5
POURQUOI CHOISIR CETTE ACTIVITÉ CULTURELLE ?	5
LIENS AVEC LE PER	6
COMMENT PRÉPARER SA VENUE AU FIFF ?	
LE VOCABULAIRE	7
AVANT L'ATELIER	9
PROLONGEMENTS EN CLASSE	11
FICHES ET EXERCICES	12
BIBLIOGRAPHIE	20



INFORMATIONS PRATIQUES POUR LES ÉCOLES

Adresse de l'atelier	Aile est du Cafe Culturel de l'Ancienne-Gare (à droite au fond en entrant) Esplanade de l'Ancienne-Gare 3 1701 Fribourg Camille Huygen, Responsable de <i>Planète Cinéma</i> +41 (0)26 347 42 07 scolaires@fiff.ch fiff.ch/fr/scolaires
Accès	En train : Arrêt Fribourg. L'entrée de l'Ancienne-Gare se trouve à côté du quai 1. En bus : Arrêt Fribourg, Pl. de la Gare. En voiture : Autoroute A12, sortie Fribourg-Sud. Prendre Rte de Cormanonet, Rte de la Glâne en direction de l'Av. de la Gare. P+Rail Fribourg devant l'entrée de l'Ancienne-Gare. Un accès aux personnes à mobilité réduite est disponible par le quai 1.
Tarif	CHF160.- qui donnent droit également à 50% sur les billets des projections scolaires du matin. Tarifs disponibles ici : https://www.fiff.ch/fr/scolaires .
Durée	90 min. Merci de vous présenter à l'entrée de la salle 15 min avant le début de l'atelier.
Inscriptions	Pour une demande d'atelier durant la semaine du Festival (20 au 24 mars 2023) : 17 février 2023 . Pour une demande d'atelier en dehors de la semaine du Festival : minimum 2 semaines avant la date souhaitée.
Publics cibles	Tous (1H au secondaire II). Activités et théorie adaptables en fonction de l'âge et de la motricité.
Bon à savoir	a) Pour des raisons de sécurité et pour assurer la qualité de l'atelier, nous remercions les enseignant-es d'accompagner leurs élèves durant l'entier de l'activité. b) Un dossier pédagogique, lié à chaque film de la sélection de Planète Cinéma, est disponible gratuitement sur le site internet du FIFF. Le choix des films est opéré en fonction des différents degrés scolaires. c) Une formation continue en cinéma, à destination des enseignant-es, est organisée à la HEP au mois de mars 2023. Informations et réservations ici : https://www.fiff.ch/fr/formation-continue



LE FIFF ET PLANÈTE CINÉMA EN QUELQUES MOTS

Le FIFF



Le Festival International de Films de Fribourg a pour but de promouvoir l'échange entre toutes les cultures par le moyen du film. Il favorise les réalisations qui suscitent une réflexion et invitent au dialogue. Le FIFF est un festival qui éclaire les angles morts, qui révèle les nouveaux talents et qui met l'histoire du cinéma en contexte avec des angles innovants.

Planète Cinéma

Depuis 1983, Planète Cinéma, le programme scolaire du FIFF, propose aux élèves et étudiant-es de tout âge, du degré primaire aux écoles supérieures, d'assister à des projections de films spécialement sélectionnés pour elles et eux, rarement diffusés, dans le but de leur faire découvrir la diversité de la culture cinématographique internationale.

Planète Cinéma, c'est :

- Des projections à la carte
- Une offre bilingue
- Des rencontres et des discussions
- Un encadrement pédagogique
- Des ateliers scientifiques et participatifs





BUTS ET OBJECTIFS DU DOSSIER

Ce dossier a pour objectif d'introduire l'histoire du cinéma dans les classes - en lien avec les objectifs du PER - et de proposer un accompagnement pédagogique, en classe, à l'activité de médiation culturelle montée par le Festival International du Film de Fribourg durant et après le Festival. Il est destiné aux enseignant-es qui souhaitent consacrer quelques séances à cette partie de l'histoire du XX^e siècle et est conçu dans l'optique d'être directement prêt à l'emploi. À ce sujet, le présent dossier contient des fiches de l'élève, adaptées aux différents degrés, à imprimer ainsi que des exercices concrets.

Descriptif de l'activité de médiation culturelle donnée par le FIFF

Dans la peau d'un-e archéologue, les enfants, costumés, partent à la rencontre d'objets cinématographiques passés – telles que de vieilles caméras, de la pellicule ou encore des expérimentations recréant l'illusion du mouvement – qu'ils et elles pourront saisir, toucher et essayer. Durant la seconde partie de l'atelier, les élèves deviendront, à leur tour, inventeurs et inventrices en créant leur propre lanterne magique, thaumatrope ou phénakistiscope.

Variante avec les plus grand-es (dès le secondaire I) : après avoir découvert le matériel et être revenu-es sur les événements marquants de l'histoire du cinéma, les élèves et étudiant-es développeront leur propre court-métrage en *stopmotion* à l'aide d'iPads à disposition. En groupe, les participant-es utiliseront du petit matériel présent dans la salle dans le but de donner vie à des objets du quotidien et faire travailler leur imagination scénaristique. Par exemple, pourquoi ne pas se demander : « qu'est-ce que ça donne si une mandarine se fait éplucher par un stylo ?¹ ». À la fin de la semaine, les travaux de ceux et celles qui le désirent seront publiés, en ligne, sur le site internet du FIFF dans le cadre de la P'tite section.



Pourquoi choisir cette activité culturelle ?

Cet atelier a pour but d'initier les élèves à l'histoire du cinéma et de leur permettre de faire de liens théoriques entre les matériaux de création de contenus visuels actuels (téléphones portables et par extension, réseaux sociaux) et les premières expérimentations de la fin du XIX^e et début du XX^e siècle : comment l'illusion de mouvement s'est-elle construite, qu'est-ce qu'une pellicule, d'où vient le montage et quelle était l'expérience sociale liée à ces découvertes ? Il s'agira donc, autour de ces quelques pistes de réflexion, de proposer aux élèves de devenir ensuite acteurs de leurs propres expérimentations en mettant en pratique certains procédés illusionnistes ou courtes créations cinématographiques.

Pour les classes qui se rendent aux projections du matin de Planète Cinéma, cette activité aura pour vocation de remettre en perspective l'expérience spectatorielle générale des élèves et de leur faire prendre conscience du dispositif dans lequel ils et elles sont immergé-es en revenant notamment sur les notions de projections lumineuses comme ancêtre du projecteur d'une salle de cinéma.

¹ Pour quelques exemples, se référer au travail de l'artiste vidéo Evan Hilton sur son site internet ou sa chaîne YouTube : <https://hiltonvision.com/collections/#paper-2/> et <https://www.youtube.com/c/EvanHilton>.

Disciplines et thèmes concernés du PER en fonction des divers degrés

	Histoire	Français	Arts	MITIC
Cycle I (1H-4H)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ SHS 12 : se situer dans son contexte temporel et social. ▪ SHS 13 : s'approprier, en situation, des outils pertinents pour découvrir et se questionner sur des problématiques de sciences humaines et sociales. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L1 18 : Découvrir et utiliser la technique de l'écriture et les instruments de la communication. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ A12 AC&M : Mobiliser ses perceptions sensorielles. ▪ A13 AC&M : Explorer diverses techniques plastiques et artisanales. ▪ A14 AC&M : Rencontrer divers domaines et cultures artistiques. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ FG 11 : Exercer un regard sélectif et critique en dégagant des critères qualitatifs pour distinguer et exprimer des différences entre les supports et les médias.
Cycle II (5H-8H)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ SHS 22 : Identifier la manière dont les Hommes ont organisé leur vie collective à travers le temps, ici et ailleurs. ▪ SHS 23 : S'approprier, en situation, des outils pertinents pour traiter des problématiques de sciences humaines et sociales. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L1 22 : écrire des textes variés à l'aide de diverses références.... ▪ L1 28 : Utiliser l'écriture et les instruments de la communication pour planifier et réaliser des documents... 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ A22 AC&M : Développer et enrichir ses perceptions sensorielles. ▪ A23 AC&M : Expérimenter diverses techniques plastiques et artisanales. ▪ A24 AC&M : S'imprégner de divers domaines et cultures artistiques. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ FG 21-2 : Décoder la mise en scène de divers types de messages en découvrant la grammaire de l'image par l'analyse de formes iconiques.
Cycle III (9H-11H)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ SHS 32 : Analyser l'organisation collective des sociétés humaines d'ici et d'ailleurs à travers le temps. ▪ SHS 33 : S'approprier, en situation, des outils et des pratiques de recherche appropriés aux problématiques de sciences humaines et sociales. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L1 32 : écrire des textes de genre différents adaptés aux situations d'énonciation... 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ A31 AC&M : Représenter et exprimer une idée, un imaginaire, une émotion, une perception dans différents langages artistiques. ▪ A33 AC&M : Exercer diverses techniques plastiques et artisanales. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ FG 31 : Exercer des lectures multiples dans la consommation et la production de médias et d'informations.



COMMENT PRÉPARER SA VENUE

1. Mémoire du vocabulaire cinématographique utile à l'atelier

Découpe les cases, mélange les cartes (face cachée) et joue avec ton camarade afin de retrouver la bonne paire.



16 ou 35 mm	Deux formats différents de pellicule (les plus utilisés pour le cinéma professionnel). Les chiffres désignent la largeur de la pellicule en millimètres.	Caméra	Appareil de prises de vues, le plus généralement pour produire des images en mouvements.
Celluloïd	Première matière plastique, très inflammable, découverte au milieu du XIX ^e siècle et utilisée pour faire de la pellicule et des balles de tennis de table.	Cinéma numérique	Ensemble des procédés techniques numériques – qui ne sont pas physiques comme la pellicule par exemple – pour la production d'un film et sa diffusion.
Cinématographe	Appareil capable de reproduire le mouvement par une suite de photographies puis de projeter des images animées. Terme ancien pour « cinéma ».	Court métrage	Film qui se définit par sa durée. En Suisse et en France, tous les films qui durent moins de 60 min sont considérés comme des courts métrages.
Dispositif	Ensemble de pièces constituant un mécanisme, un appareil ou une machine. Dispositif cinématographique = caméra + lumières + captation du son + décors...	Film d'animation	Film qui utilise plusieurs techniques qui donnent vie à des images, objets ou matières. On l'appelle aussi « cinéma image par image » car il met bout à bout des images fixes et les accélère dans le montage pour donner l'illusion du mouvement. Le dessin animé est une technique du film d'animation.
Film de fiction	Film qui raconte une histoire romancée, c'est-à-dire totalement inventée ou inspirée de la réalité.	Film parlant	Film qui superpose la bande d'enregistrement du son avec celle des images. Terme souvent utilisé pour contraster avec les films dits « muets » dans lesquels les dialogues entre les personnages n'étaient pas audibles.

<p>Film sonore</p>	<p>Film où les bruits et la musique sont présents et jouent un rôle central. À l'origine, la musique était jouée en live en parallèle de la projection.</p>	<p>Format</p>	<p>Dimensions caractéristiques d'une image ou d'un plan. Se dit pour le format 16 ou 35 mm par exemple.</p>
<p>Long métrage</p>	<p>Film qui se définit par sa durée. En Suisse et en France, tous les films qui durent plus de 60 min sont considérés comme des longs métrages.</p>	<p>Montage</p>	<p>Opération par laquelle on assemble les différents plans filmés pour créer un ensemble cohérent. Ce procédé permet aussi de donner un sens, une interprétation au film en plus du récit raconté.</p>
<p>Pellicule</p>	<p>Support physique souple qui a la forme d'une bande et dont la largeur est variable. Appelée aussi «film photographique», elle permet de capturer des images grâce à des procédés chimiques réactifs à la lumière.</p>	<p>Plan</p>	<p>Prise de vue comprise entre deux coupes de montage. Quand on voit à l'écran que l'image « a sauté » à une autre image, on a alors changé de plan.</p>
<p>Procédé cinématographique</p>	<p>Méthode ou technique qui permet d'obtenir un certain résultat visuel ou auditif au cinéma. Par exemple, le montage est un procédé cinématographique qui permet de donner du sens au récit.</p>	<p>Scénario</p>	<p>Document qui décrit l'action d'un film et qui comprend des indications techniques et des dialogues. De manière générale : base pour réaliser un film.</p>
<p>Technicolor</p>	<p>Procédé technique qui permet de colorer l'image au cinéma. Il doit son nom à la marque «Technicolor» qui l'a commercialisé et qui a permis à de nombreux films d'être en couleur au début des années 1930.</p>	<p>Techniques cinématographiques</p>	<p>Le cinéma ne peut pas exister sans une machine (caméra et support de visionnement). Le résultat final des films dépend donc des possibilités techniques inventées (comme l'est le 4DX aujourd'hui qui transforme l'expérience spectatorielle). Les techniques du cinéma sont donc les savoir-faire de construction et d'utilisation des machines dans le but de faire un film.</p>

2. Avant l'atelier

a. C'est quoi un festival de films ?

1. Inscrivez la phrase de titre au tableau et posez la question à vos élèves. Notez leurs réponses. Vous pouvez aussi leur demander s'ils et elles savent simplement ce qu'est un festival et auquel ils et elles ont déjà participé.
2. Distribuez la fiche aux pages 12-14. (Pour le cycle 1, distribuez celle en p.15. Une fois la toupie terminée, amorcez une discussion autour de l'illusion d'optique grâce au mouvement : dans ce cas-là, les couleurs se mélangent. Il s'agira du point de départ de l'activité à propos des recherches, autour du mouvement, du cinéma des premiers temps. Sauter ensuite jusqu'au point d.)
3. Corrigé de la fiche à faire ensemble en suivant ce canevas d'activités.
 - a. **Définition** : Un festival est « une manifestation culturelle éphémère inscrite dans un calendrier le plus souvent annuel »². De manière simplifiée, il s'agit d'un regroupement exceptionnel de personnes, autour d'une thématique, qui a une durée limitée et qui peut revenir chaque année.
 - b. **Texte à trous** : Historiquement, dès 1830, les premiers festivals culturels étaient liés à la représentation des chorales et de la musique classique. L'avènement de l'industrialisation a en effet permis aux populations de se déplacer de manière facilitée et donc, de pouvoir assister en masse à ces événements ponctuels. Les festivals peuvent être apparentés à des foires construites autour d'une thématique. D'ailleurs, l'événement qui fait date à cette époque et qui marquera une nouvelle ère est l'Exposition Universelle à Londres en 1851.
 - c. Pour expliquer de manière audio-visuelle les expositions universelles (et la révolution industrielle) visionnez ces vidéos et répondez aux questions (3 questions par vidéo) :
 - <https://www.youtube.com/watch?v=PhE-rvOSQIc> (Introduction générale, plutôt pour cycle 2)
 - <https://www.youtube.com/watch?v=9W6dbiY7L-E> (Introduction générale, cycle 3)
 - <https://www.youtube.com/watch?v=7K4-aurPDn0&t=12s> (Paris 1900)
 - <https://www.youtube.com/watch?v=xjEC6DyQxso> (Révolution industrielle, cycle 2 et 3). Demandez aux élèves d'être attentif-ves aux décors et d'expliquer ce qu'ils et elles ont vu (roues, mécanismes, fumée, métal, rapidité, chaleur, dangers...). Amenez une discussion autour des innovations techniques, réalisables bien souvent au détriment de nombreuses vies humaines.

Réponses :

- i. Grand événement, lieu de rencontre géant (le + grand au monde), éphémère, dure 6 mois, a lieu tous les 5 ans.
- ii. Exposer les meilleures idées des pays participants en matière d'industrie ou de technologie.
- iii. La Tour Eiffel
- iv. 1851, Londres
- v. Exposer au public ce que fabriquaient les manufactures et faire se rencontrer fabricants et marchands.
- vi. Le Crystal Palace, un immense édifice constitué de verre et de métal. Ce dernier n'est plus visible car il a été la proie des flammes en 1936.

² « Les festivals, d'hier et d'aujourd'hui ». In *Festivals, rave parties, free parties : histoire des rencontres musicales actuelles, en France et à l'étranger*, Nicolas Benard (dir.), Rosières-en-Haye, Camion Blanc, 2012, publié en ligne : <https://www.cairn.info/revue-l-observatoire-2014-1-page-80.htm>.

- vii. Le centenaire de la révolution française. Elle met en scène le progrès de la France *républicaine* et *coloniale*. Termes à développer avec vos élèves afin d'expliquer pourquoi de nombreuses monarchies européennes boycottent officiellement cet événement³.
 - viii. Elles se développent autour de l'audition et permettent, par exemple, d'écouter le son en stéréo des spectacles programmés dans des salles parisiennes.
 - ix. De nombreux changements architecturaux sont à noter : on voit que des nouveautés techniques se développent comme la première rame de métro ou un double trottoir roulant à deux vitesses. Les bâtiments sont redécorés et on recrée un « vieux Paris » ce qui témoigne du caractère touristique de la fête.
- d. Demandez aux élèves de décrire les images présentées en p.14 avec un regard d'historien·ne de l'art en partant du général vers le particulier. À l'écrit – pour les cycles 2 et 3 – leurs phrases doivent débiter par « je vois » afin de rester dans le descriptif. Demandez-leur ensuite de faire des suppositions concernant l'utilisation de ces outils. Il n'y aura pas de bonne ou mauvaise réponse avant l'atelier : certaines de ces machines ainsi que leurs fonctionnements seront abordés dans le cadre de l'activité.
- e. Activités créatrices autour des expositions universelles (à adapter selon la classe) :

Cycle 1 et 2⁴:

Activité manuelle : Observez les illustrations en pp. 16-18 et demandez aux enfants de les décrire. Faites différents postes de travail, que vous appellerez « laboratoires ». À l'aide de tout ce que vous avez à disposition (matériel recyclé, crayons, boîtes, bouchons, ficelle, briques de LEGO...) – pourquoi ne pas faire un petit tour dehors pour ramasser quelques branchages, feuilles ou autres ? –, les élèves devront inventer une machine et son utilisation. Demandez aux élèves d'enfiler leur tablier et emmenez-les dans le monde des inventions : ils et elles choisissent chacun·e un poste de travail. Une fois la réalisation terminée, mettez en commun en leur demandant par exemple, leur nom d'inventeur, le nom de leur machine et la fonction de celle-ci.

Pour aller plus loin, vous pouvez recréer une mini-expo universelle en exposant leurs inventions dans la cour, comme les stands des pays. Durant la récréation, les élèves des autres classes pourront ainsi déambuler entre les différentes machines et vos élèves pourront leur expliquer leurs créations.

Cycle 3 :

À partir des planches de *Revoir Paris* (pp.16-18), après avoir visionné les vidéos en c. et joué au jeu en ligne sur le site de Lumni⁵, demandez aux élèves de se mettre dans la peau d'un·e inventeur·trice du futur et d'imaginer un récit en partant de ces décors.

Critères de rédaction :

- Situation initiale : Se mettre dans la peau d'un·e inventeur·trice du futur qui présente une nouvelle machine, utile à la société, et qui décrit son expérience de visite à Paris pour présenter son engin à l'exposition universelle de 2125.
- Expliquer brièvement, dans le récit, ce qu'est une exposition universelle de manière historique. Forme de la définition variable en fonction des caractéristiques du narrateur ou de la narratrice.
- Max. 250 mots si format texte choisi. Possibilité de réaliser une grande planche de bande-dessinée en format A3 pour les plus créatifs·ves avec, au minimum, 5 cases que les élèves devront détourer

³ Pour plus d'informations sur le colonialisme, la révolution française et la notion de République voir le site internet « Le livre scolaire » : L'empire colonial de la France républicaine, Le livre scolaire, <https://www.livrescolaire.fr/page/6990719>.

⁴ Peut être fait en cycle 3 mais avec plus de matériel et d'ambition concernant la cohérence des machines.

⁵ Sur iPad ou ordinateur jeu sur les inventions : <https://www.lumni.fr/jeu/histoires-d-inventions>

eux-mêmes à la règle.

- Temps au présent ou futur de l'indicatif.
- Minimum 3 dialogues.
- Utilisation du lexique descriptif pour les décors et la machine (adapté en fonction des différents degrés). Minimum de 10 adjectifs différents et 5 de couleur.

Faire lire les textes devant la classe ou, exercice qui peut être réalisé dans le cadre d'une évaluation.

Pour prolonger l'activité, faire rédiger ces courtes histoires sur un logiciel de traitement de texte, les regrouper et les relier ensemble. Chaque élève illustre son texte avec un dessin d'une page A4 qui sera scanné et inséré dans le recueil. Ce feuillet sera ensuite mis dans une boîte puis disposé dans le lieu de votre choix comme capsule temporelle. Possibilité de les « léguer » au FIFF pour ce faire.

- f. Visionnez ensuite la vidéo de présentation du Festival réalisée par l'équipe du FIFF à destination du public scolaire pour leur venue au FIFF. Disponible sur cette page : <https://www.fiff.ch/fr/les-ateliers-planete-cinema>



PROLONGEMENTS EN CLASSE APRÈS L'ACTIVITÉ

(à partir du cycle 2)

1. Mise en commun : demandez aux élèves de vous faire un retour sur l'activité et sur ce qui les ont marqués.
2. Si temps à disposition à partir du cycle 2 : visionnez le film *Hugo Cabret* (2011) de Martin Scorsese disponible sur YouTube et Apple TV pour CHF3.50 à la location (tout public). Sinon, distribuez le quizz en p.19 et laissez quelques minutes pour le remplir.
3. Revenez ensuite à l'oral avec vos élèves sur les questions de cinéma des premiers temps et sur la figure du magicien, du prestidigitateur, proche de celle du réalisateur - en partant de Georges Méliès (1861-1938) si visionnement du film⁶. Mentionnez cette volonté très forte de raconter des histoires dès les premières utilisations du médium cinématographique. Les expérimentations techniques du médium offrent les premiers « effets spéciaux » matériels avant l'apparition du cinéma numérique et de l'infographie : on se déguise, on projette des lumières et de la fumée et, grâce à la magie du montage en coupant dans la pellicule, on donne l'illusion d'un monde fantastique fait d'apparitions et de disparitions.
4. Visionnez les extraits suivants (cette partie peut faire l'objet de travaux de groupes ou d'exposés autour du motif de l'automate en lien avec la révolution industrielle et l'avènement de la machinisation en demandant aux élèves d'expliquer le rapport entre ces trois vidéos) :
 - a. <https://www.youtube.com/watch?v=-rj4SgcS5PQ> (Extrait Hugo Cabret, 0:46 min)
 - b. <https://www.youtube.com/watch?v=iqOZDfNGxwQ> (Documentaire de 1942 sur les automates, 15:56 min)
 - c. <https://www.youtube.com/watch?v=47JCfISFqQc> (Extrait *Les Temps modernes*, Charlie Chaplin, 1936)
5. Autocorrection du quizz et mise en commun des réponses. **Réponses** : vrai/b/b/vrai/c/car il s'agit d'une multitude de photographies sur pellicule mises en mouvement grâce au rythme du projecteur/du robot/ils cherchent tous les deux à recréer l'illusion de la réalité/toutes les réponses.

⁶ Pour plus d'informations sur Georges Méliès, le site internet de Radio France consacre au réalisateur tout un dossier historique fait d'images d'archives et d'actualités de recherches. Georges Méliès : podcasts et actualités, Radio France, 2021, <https://www.radiofrance.fr/personnes/georges-melies>.



FICHE DE L'ÉLÈVE

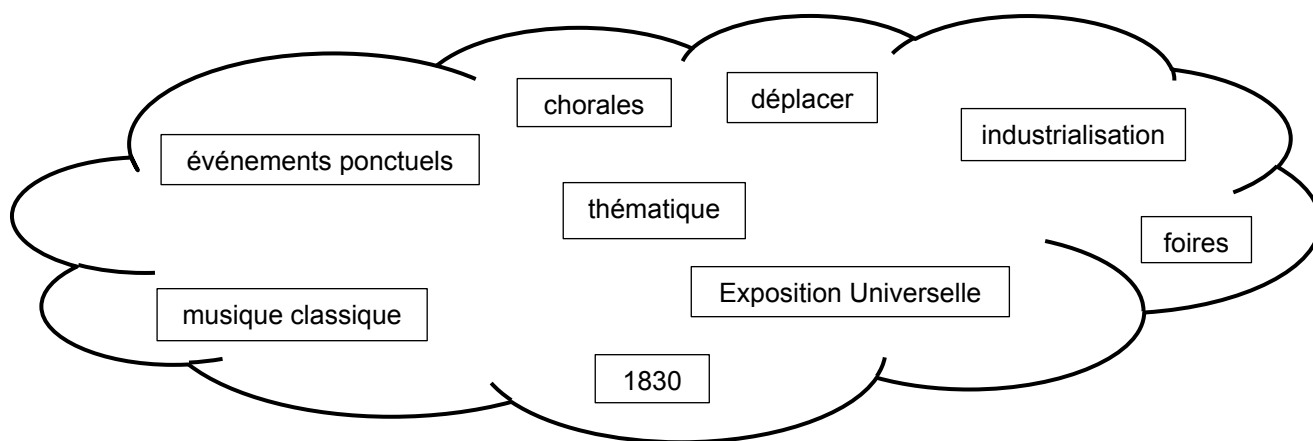
Prénom :

1. Qu'est-ce qu'un Festival ? Donne une définition.

.....

2. Complète le texte à trous à l'aide du réservoir de mots.

Historiquement, dès, les premiers festivals culturels étaient liés à la représentation des et de la L'avènement de l'..... a en effet permis aux populations de se de manière facilitée et donc, de pouvoir assister en masse à ces Les festivals peuvent être apparentés à des construites autour d'une D'ailleurs, l'événement qui fait date à cette époque et qui marquera une nouvelle ère est l'..... à Londres en 1851.



3. Visionne les 4 extraits vidéo et réponds ensuite aux questions.

a. C'est quoi une exposition universelle ?

.....

b. À quoi sert une exposition universelle ?

.....

.....

c. À Paris, qu'est-ce qui a été construit en 1889 pour montrer la puissance de la France en termes d'innovations techniques ?

.....

d. Quand et où a eu lieu la première Exposition Universelle ?

.....

e. Quel était le but premier de François de Neufchâteau lorsqu'il lance la première Exposition Nationale des produits de l'Industrie ?

.....

.....

f. Pour l'occasion de la première Exposition Universelle, qu'est-ce qu'a créé Joseph Paxton ?

.....

g. Quel est le thème de l'Exposition Universelle de Paris en 1889 et que met-elle en scène ?

.....

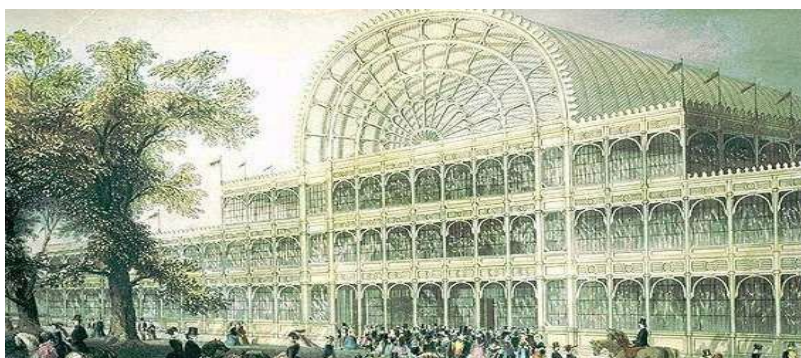
h. Autour de quel sens humain les inventions, notamment celle de Thomas Edison, se développent-elles et que permettent-elles de nouveau ?

.....

i. Lors de l'Exposition Universelle de Paris en 1900, quels sont les effets que cette manifestation a provoqués sur la ville ?

.....

.....



Crystal Palace reconstitué, Londres 1851

4. Que vois-tu sur ces images ? Décris-les, comme un-e véritable historien-ne de l'art, en commençant tes phrases par « je vois ».



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



5. À présent, formule des propositions en te demandant à quoi ces engins pouvaient bien servir. Garde bien tes suppositions en tête car nous y répondrons lors de l'activité.

.....

.....

.....

.....



FICHE DE L'ÉLÈVE

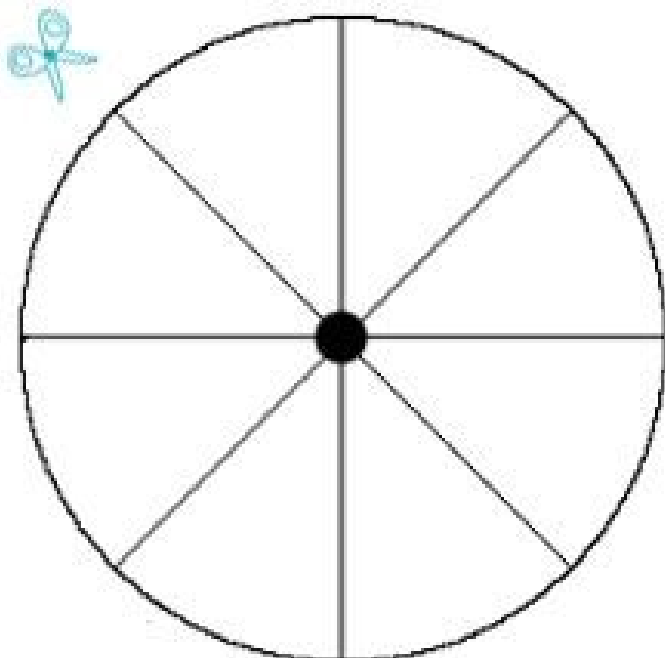
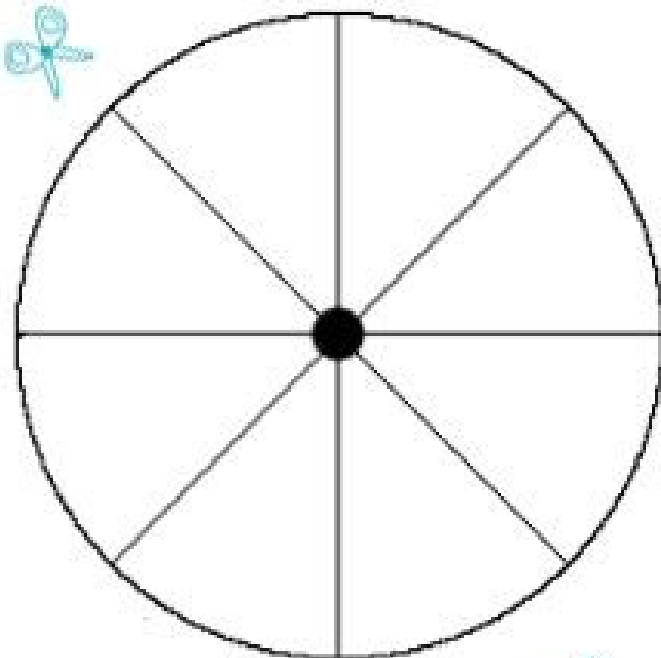
Prénom :

1. À l'aide de tes ciseaux, découpe le tour des cercles. Si le papier n'est pas assez épais, colle les deux parties ensemble.
2. Avec des crayons de couleur, colorie chaque partie du cercle dans l'ordre suivant en commençant où tu le souhaites.



3. Enfin, en demandant de l'aide si tu en as besoin, passe un cure-dent au milieu du cercle et scotch-le à l'arrière pour qu'il ne bouge pas.

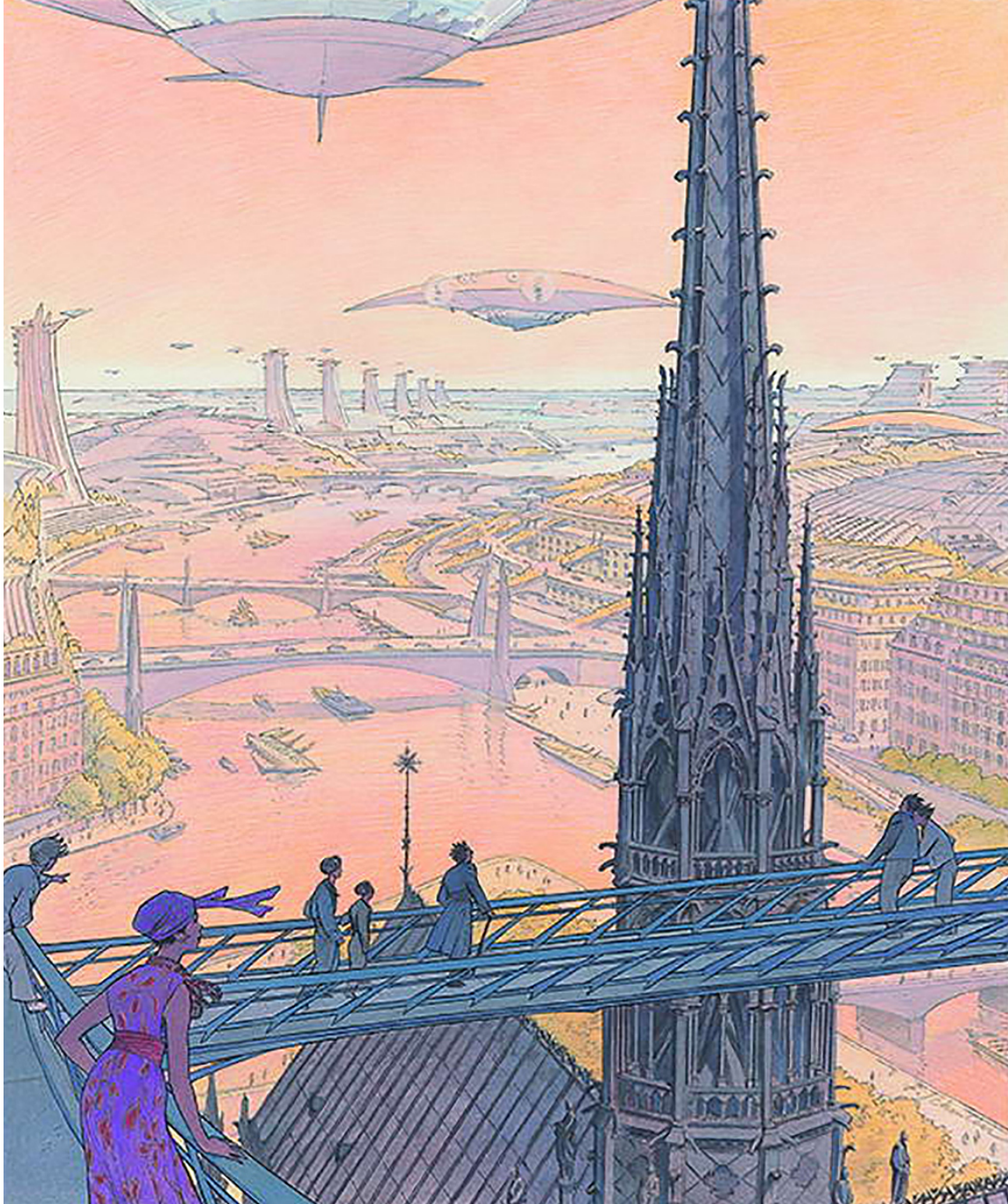
Tu peux enfin faire tourner ta super toupie colorée ! Que peux-tu observer ?



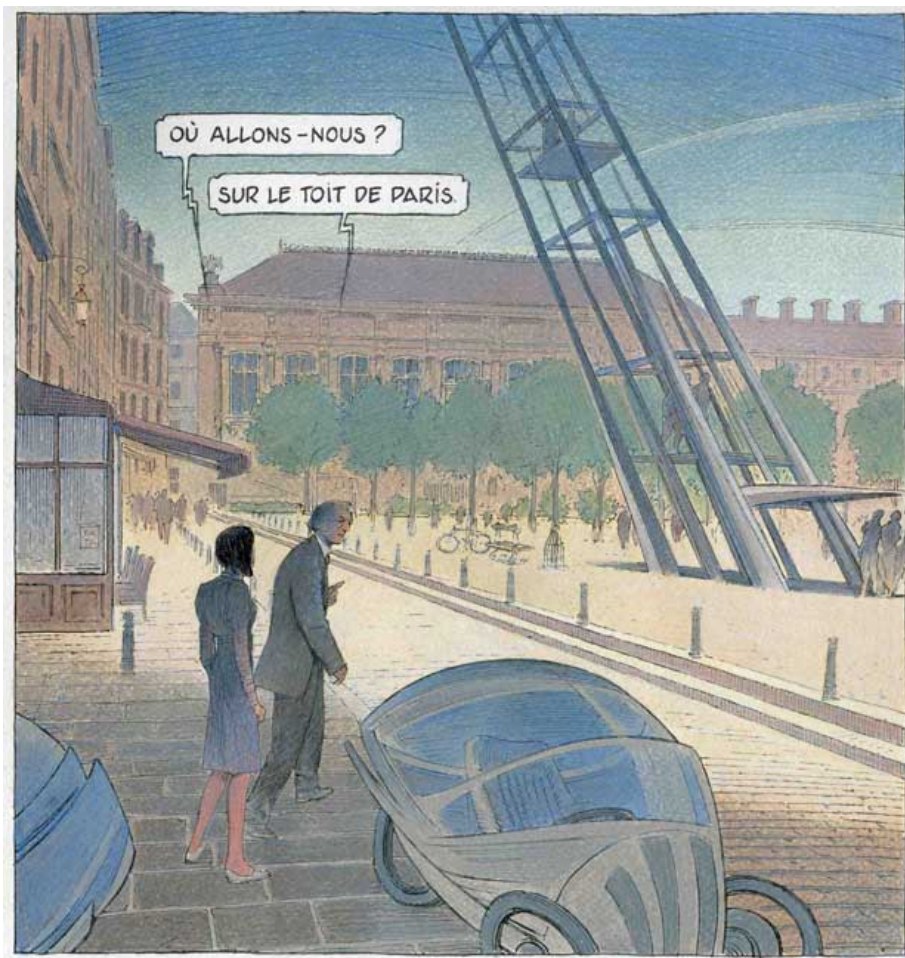


FICHE DE L'ÉLÈVE

Prénom :



François Schuiten, *Notre Dame*, tiré de la bande dessinée *Revoir Paris*, de Benoît Peeters et François Schuiten, Paris, Casterman, 2014.







FICHE DE L'ÉLÈVE - QUIZZ

Prénom :

1. **Le cinéma ne peut exister que grâce à une machine** : vrai ou faux ?

2. **Le cinéma est né après que...**
 - a. Des chimistes se soient penchés sur les particularités de la couleur sur une image.
 - b. Des photographes et scientifiques aient voulu analyser et comprendre le mouvement en prenant de nombreuses photos.
 - c. Des inventeurs aient désiré avoir un support visuel dynamique, comme une publicité filmée, pour valoriser leurs créations et découvertes.

3. **Lors de la première séance publique payante des Frères Lumières en 1895, on pouvait voir sur l'écran...**
 - a. Un long film avec des dialogues
 - b. Des petites scènes de la vie quotidienne
 - c. Un dessin animé en noir et blanc

4. **À l'origine, le cinéma était montré dans des fêtes foraines comme quelque chose d'étrange et dont la bourgeoisie (personnes aisées) avait peur** : vrai ou faux ?

5. **Quel est le lien entre la pellicule cinématographique et une balle de ping-pong ?**
 - a. Ils ont été inventé par la même personne.
 - b. Ils ont la même couleur quand on les met à la lumière.
 - c. Ils sont composés, à l'origine, de la même matière.

6. **Pourquoi dit-on du cinéma qu'il est l'art des images en mouvement ?**

7. **De quel personnage de science-fiction l'automate est-il l'ancêtre ?**

8. **Quel lien peux-tu faire entre l'automate et le cinéma ?**

9. **À quoi sert un festival de films (plusieurs réponses possibles) ?**
 - a. À montrer des films qu'on ne verrait pas forcément ailleurs
 - b. À faire se rencontrer les gens qui y participent comme le public et les créateur-trices.
 - c. À vendre les films

10. **Si tu devais décrire ton expérience au FIFF en un mot, lequel serait-il ?**





BIBLIOGRAPHIE INTRODUCTIVE POUR ENSEIGNANT•ES

Histoire générale du cinéma

BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin, *Film History: An Introduction*, New York, McGraw-Hill, 1995.

BRASILLACH, Robert, BARDECHE, Maurice, *Histoire du cinéma*, Paris, Denoël et Steele, 1935 ; rééd. augm. Denoël, 1943 ; André Martel, 1948, 1953 ; Les Sept Couleurs, 1964 ; Le Livre de Poche, 1964, 2 tomes ; traduction américaine, 1938.

LO DUCA, Joseph-Marie, *Histoire du cinéma*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Que sais-je ? », 1942 (nouvelles éditions 1946, 1958, etc.).

MITRY, Jean, *Histoire du cinéma, Art et industrie*, Paris, Editions universitaires :

- tome 1 : 1895-1914, 1968
- tome 2 : 1915-1925, 1969
- tome 3 : 1923-1930, 1973
- tome 4 : *les Années 30*, 1980
- tome 5 : *les Années 40*, 1980.

PINEL Vincent, « Chronologie commentée de l'invention du cinéma », 1895, *revue d'histoire du cinéma*, numéro hors-série, 1992, pp. 1-104, disponible en ligne : www.persee.fr/doc/1895_0769-0959_1992_hos_1_1.

SADOUL, Georges, *Histoire d'un art, le cinéma. Des origines à nos jours*, Paris, Flammarion, 1949 ; nouvelles éditions régulières sous le titre *Histoire du cinéma mondial. Des origines à nos jours*, Paris, Flammarion, jusqu'en 1962, et depuis les années 1970 avec une préface de Henri Langlois, ainsi qu'en livre de poche sous le titre *Histoire du cinéma*, Paris, J'ai Lu, coll. « Connaissance », 1962.