



CONSEIL SUPÉRIEUR  
DES PROGRAMMES

# Cinéma-audiovisuel

Classe de seconde, enseignement optionnel

# Sommaire

<b>Préambule</b> .....	3
<i>Enjeux et objectifs</i> .....	3
<i>Modalités</i> .....	4
<i>Connaissances et compétences travaillées</i> .....	4
<b>Questionnements et situations d'apprentissage</b> .....	5
<b>Attendus de fin de seconde</b> .....	9
<b>Évaluation</b> .....	9

# Préambule

L'enseignement de Cinéma-audiovisuel en seconde engage l'élève dans une démarche de découverte d'une pratique et d'une culture cinématographiques et audiovisuelles. Prenant en compte la dimension contemporaine et patrimoniale de ce domaine, il met en lumière les procédés d'expression et les processus créatifs du cinéma en lien avec un public et les métiers qu'il recouvre. Fondé sur une démarche de projet, cet enseignement permet à l'élève de découvrir l'analyse des écritures en images et en sons, de s'initier à leur production et d'apprécier leur spécificité artistique et culturelle.

## ■ Enjeux et objectifs

L'enseignement de Cinéma-audiovisuel en seconde prend appui sur des œuvres (contemporaines ou patrimoniales) ancrées dans des époques, des géographies, des genres et des systèmes de production et de diffusion variés. Il accorde une place particulière aux émotions suscitées par les techniques de représentations animées et sonores, et à l'analyse des formes et moyens propres qui les font naître. Il éclaire ainsi la manière dont le langage du cinéma et de l'audiovisuel se construit dans la relation avec un public. Invitant l'élève à devenir un spectateur conscient et actif, puis un créateur, il lui permet d'appréhender, tant pratiquement que théoriquement, les effets de sens à l'œuvre dans la création cinématographique et audiovisuelle et de développer un regard critique, dans une perspective de formation générale, humaniste et civique.

Favorisant l'autonomie et l'apprentissage personnel de l'élève, cet enseignement lui offre l'occasion de construire son regard, d'affirmer et de défendre ses goûts, de réfléchir à sa place de spectateur et d'apprécier par lui-même l'usage et la valeur des images dans la société contemporaine.

L'enseignement de Cinéma-audiovisuel en seconde s'adresse à tous les lycéens qui s'intéressent aux écritures en images et en sons, et qui sont désireux de s'initier à une culture et à une pratique dans ce domaine. Cet enseignement ouvre des perspectives en développant la curiosité des élèves. Il peut favoriser les approches transversales par les croisements qu'il propose avec de nombreuses disciplines. Tout en restant autonome, il peut constituer un prolongement à certains parcours suivis au collège, notamment le Parcours d'Éducation Artistique et Culturelle, le Parcours Citoyen et le Parcours Avenir.

## ■ Modalités

L'enseignement de Cinéma-audiovisuel en seconde s'appuie sur une variété de situations pédagogiques pour cultiver des va-et-vient constants entre les composantes culturelles, pratiques et théoriques de cet art. Afin de développer des compétences discursives, analytiques et créatives, il invite l'élève à vivre différentes expériences, à passer de l'émotion à la réflexion, de la réflexion à la création, et inversement. Aussi, dans un cadre partenarial (salles de cinéma, institutions culturelles, professionnels du secteur), associe-t-il la fréquentation des œuvres, notamment en salles, l'analyse et la production individuelle ou collective (écriture, tournage, montage, post-production, etc.) dans une démarche de projet affirmée.

L'enseignement de Cinéma-audiovisuel en seconde s'organise autour de cinq axes d'étude qui reflètent la multiplicité des méthodologies et des approches du cinéma et de l'audiovisuel : Emotion(s), Motifs et représentations, Ecritures, Histoire(s) et techniques, Economie(s). Ils structurent les apprentissages à tous les niveaux de classe du lycée, favorisant une variété de perspectives (respectivement pragmatique, culturelle, poétique, historique et technique, économique). Ces axes assurent en outre la cohérence de la progression des enseignements tout au long du lycée.

Au sein d'un établissement, cet enseignement est assuré par une équipe pédagogique composée d'enseignants titulaires d'une certification complémentaire de Cinéma-audiovisuel. Ceux-ci travaillent en relation étroite avec la ou les structures culturelles partenaires et des intervenants professionnels choisis dans le cadre du partenariat (scénaristes, réalisateurs, scriptes, monteurs, ingénieurs du son, producteurs, distributeurs, etc.). Dans cette perspective, l'enseignement du Cinéma-audiovisuel doit s'appuyer sur les ressources de l'environnement culturel des établissements et tirer parti du calendrier des manifestations événementielles (programmation des institutions, de festivals divers, rétrospectives, spectacles, expositions, etc.), afin de construire les enseignements et leur progression.

## ■ Connaissances et compétences travaillées

Au cours de cet enseignement, l'élève acquiert des connaissances (esthétiques, culturelles, historiques, techniques) et développe des compétences (réflexives, analytiques et méthodologiques, artistiques, critiques) au service de l'affirmation de son jugement et de sa pratique, individuelle ou collective. Ces connaissances et compétences peuvent se détailler comme suit :

- Comprendre le sens global d'une œuvre cinématographique et audiovisuelle en lien avec quelques éléments significatifs de son contexte (fabrication, métiers, public) ;
- Déterminer les choix constitutifs d'un projet artistique simple et les mettre en œuvre.

- Analyser de manière argumentée les principaux éléments significatifs d'un plan ou d'une suite de plans cinématographiques et audiovisuels ;
- Mobiliser ses compétences d'analyse et de réflexion au service de sa propre pratique d'écriture cinématographique et audiovisuelle.
- Connaître quelques procédés d'écriture et repères de l'histoire du cinéma et de l'audiovisuel ;
- Mobiliser ses connaissances pour nourrir son expérience de spectateur et sa pratique artistique.
- Prendre conscience des valeurs propres à sa responsabilité de spectateur et de créateur ;
- Présenter et défendre un projet artistique simple et les choix qui le fondent.

## ■ Questionnements et situations d'apprentissage

En seconde, les apprentissages sont centrés sur l'expérience de spectateur et sur quelques moyens simples (techniques, poétiques et artistiques, professionnels) propres à la création cinématographique et audiovisuelle qui régissent cette expérience. L'élève entre progressivement dans la découverte d'un langage par la caractérisation et la mise à distance de ses émotions, l'analyse des procédés spécifiques qui les suscitent, la compréhension de la notion d'écriture en images et en sons, et l'identification des métiers et des gestes professionnels qui les rendent possibles. En fin de seconde, il est capable de rapporter ses émotions de spectateur à la chaîne des moyens cinématographiques divers qui les font naître. Réciproquement, il opère dans sa pratique quelques choix simples (notamment au niveau de l'écriture d'un plan ou d'un personnage de cinéma) pour produire, de manière concertée, de telles émotions sur un public.

### Questionnements

Au cours de l'année, l'enseignement s'organise avec souplesse en un parcours théorique et pratique autour de cinq thématiques, ont l'actualisation et l'agencement sont laissés à l'appréciation de l'enseignant, en fonction des projets menés, du partenariat et des ressources locales. En seconde, l'enseignant construit sa progression en combinant librement les thématiques suivantes :

- Rire, pleurer, avoir peur au cinéma (Emotion(s))
- Le personnage de cinéma (Motifs et représentations)
- L'écriture du plan (Ecritures)
- Trucages et effets spéciaux, de Méliès à la 3D (Histoire(s) et techniques)
- Les métiers du cinéma : de la fabrication à la diffusion d'un film (Economie(s))

Chacune de ces thématiques permet d'articuler des approches théoriques et pratiques.

Axes Niveau	Emotion(s)	Motifs et représentations	Ecritures	Histoire(s) et techniques	Economie(s)
Enseignement de CAV en Seconde	Rire, pleurer, avoir peur au cinéma	Le personnage de cinéma	L'écriture du plan	Trucages et effets spéciaux, de Méliès à la 3D	Les métiers du cinéma : de la fabrication à la diffusion d'un film

### Rire, pleurer, avoir peur au cinéma

Rire, pleurer, avoir peur : chacun de ces termes recouvre une gamme d'émotions que l'élève ressent face aux œuvres et qu'il doit ensuite être capable d'identifier et de mettre à distance pour les caractériser et en comprendre le mécanisme. Ces émotions, expériences immédiates éprouvées par l'élève, deviennent ainsi objet de réflexion et de création. Chacune d'entre elles peut donner lieu à des approches tant analytiques que pratiques qui mettent en lumière la manière dont l'écriture cinématographique et audiovisuelle s'élabore pour toucher un public. Comment se conçoivent et se réalisent un plan ou une suite de plans visant à produire un effet comique, pathétique ou horrifique ? Comment se conçoit et se réalise un gag ? Comment éclairer un personnage ou une scène de manière à les rendre émouvants ou inquiétants ? Etc. Au fil de l'année et de sa progression, l'élève est capable d'entrer plus finement dans des caractérisations nuancées : distinguer, par exemple, la surprise du suspense ou de l'angoisse, et analyser les moyens cinématographiques permettant cette gradation.

### Le personnage de cinéma

Une diversité d'éléments souvent combinés construit le personnage de cinéma : la lumière, la couleur, l'échelle des plans, le montage, la mise en scène, les sons, les silences mais aussi les costumes, les objets, le maquillage et les trucages, etc. Dans le cadre de la fiction notamment, le personnage, les relations entre les personnages, les dialogues, permettent d'aborder la construction narrative et dramatique du film, la question des acteurs, de leurs rôles et emplois, des valeurs qu'ils portent et représentent, des émotions du spectateur face aux corps, aux voix, aux visages reconnus ou inconnus qu'il découvre à l'écran. La question du personnage renvoie aussi à des choix de représentation (degré de caractérisation, traitement « réaliste » ou non) et à son extension au-delà de la figure humaine (animal, machine, création relevant de

l'animation, etc.). Quelques incursions éventuelles dans le cinéma documentaire ouvrent encore la réflexion. Une variété de situations permet tout autant d'interroger que de construire la notion de personnage de cinéma : analyses de films, échanges sur les expériences de spectateurs et premiers essais d'écriture de scénarios, de tournage et de montage. Au fil de l'année et de sa progression, l'élève dépasse la perception immédiate qu'il pouvait avoir de la notion, mesure la complexité esthétique et culturelle qui lui est attachée, comprend la spécificité de la construction cinématographique du personnage et est capable de la mettre en œuvre très simplement.

### **L'écriture du plan**

Qu'il soit envisagé comme une unité élémentaire ou comme une composition autonome, le plan concentre dans son écriture l'essentiel du geste de création cinématographique et audiovisuelle. Les choix artistiques qu'il porte posent des questions esthétiques et morales spécifiques, à travers notamment la détermination d'un espace, d'une durée, d'une mise en scène, d'une valeur de plan, de la composition de l'image, du cadre et du hors-champ, de la profondeur de champ, d'un mouvement de caméra ou de son absence, de la lumière, de la composition sonore, etc. En croisant l'analyse esthétique et l'expérimentation de l'écriture du plan dans des exercices variés ou des projets simples, l'élève découvre les éléments fondamentaux du langage en images et en sons, et commence à envisager leur valeur. Une attention particulière est accordée aux films des origines du cinéma et à leur composition en un seul plan, aux liens avec l'histoire de la photographie. Au fil de l'année et de sa progression, l'élève acquiert une maîtrise de la notion de plan : il comprend ses potentialités narratives (dans un plan unitaire ou dans l'enchaînement/association de plusieurs plans), en perçoit la complexité et les références culturelles. Il se montre capable d'analyser un plan ou une suite de plans et d'en proposer une variation raisonnée.

### **Trucages et effets spéciaux, de Méliès à la 3D**

Les trucages et les effets spéciaux désignent l'ensemble des opérations réalisées en vue d'étendre les possibilités figuratives du cinéma, de créer des effets d'illusion ou des effets perceptifs nouveaux. Ces opérations peuvent avoir lieu en cours de tournage, sur le plateau (maquillage, décors, doublures, etc.), comme dans l'usage de la caméra (arrêt de caméra, *stop motion*, ralenti, etc.). Elles peuvent intervenir également après le tournage (montage, surimpression, incrustation, images de synthèse, etc.), ou encore associer les deux étapes du tournage et de la post-production (*motion capture*, *performance capture*, etc.). Quelques-uns de ces trucages et effets spéciaux sont abordés, tant du point de vue de leur fabrication (par exemple, un trucage à travers l'histoire du cinéma et de ses techniques), que de celui des effets qu'ils produisent sur le spectateur (émotions, immersion, sidération, etc.). Cette approche peut donner lieu à des exercices utilisant de manière élémentaire des outils de maquillage, de tournage, de montage numérique et de post-production. Au fil de l'année et de sa progression,

l'élève comprend que les trucages et les effets spéciaux s'inscrivent dans un processus expressif et figural de recherche d'effets, qu'ils évoluent selon les intentions, les normes culturelles et les possibilités techniques de leur temps.

### **Les métiers du cinéma : de la fabrication à la diffusion d'un film**

Une œuvre cinématographique et audiovisuelle est le fruit d'une entreprise collective, associant, à toutes les étapes, des métiers variés : producteur, scénariste, metteur en scène, chef opérateur, décorateur, costumier, acteur, monteur, musicien, distributeur, projectionniste, etc. Ceux-ci concourent à faire du film à la fois une œuvre d'art singulière et le produit d'une industrie structurée. L'élève découvre la réalité des différents métiers et des compétences qui contribuent à la production, à la réalisation et à la distribution des films, en comprend la complémentarité, mesure les dynamiques et, parfois, les tensions qui peuvent se développer entre eux. Une telle approche peut se manifester à l'occasion des exercices et des projets créatifs conduits au sein de la classe et s'incarner, dès que possible, par des rencontres avec des professionnels du secteur. Elle peut également nourrir les réflexions liées à d'autres thématiques du programme de seconde. Quels métiers peut-il distinguer derrière les émotions, les trucages ou les personnages au cinéma ? Quels métiers pour quels effets ? Au fil de l'année et de sa progression, l'élève développe une conscience de la spécificité artistique et professionnelle de ces métiers qui peut éclairer sa propre pratique créative.

### **Situations d'apprentissage et expériences de l'élève**

En Cinéma-audiovisuel, l'élève vit des situations d'apprentissage et des expériences variées, parmi lesquelles : la rencontre avec des œuvres, l'échange avec des professionnels, la pratique artistique sous la forme d'exercices ou de projets, les apports théoriques et historiques sous la conduite du professeur, les démarches d'analyse. Dans les expériences vécues par l'élève, ces différentes modalités pédagogiques sont associées afin que soient tissées des relations fortes entre les dimensions théoriques et pratiques de l'enseignement.

En seconde, l'accent est mis sur le passage des émotions à la réflexion. Dans cette perspective, une place prépondérante est accordée aux situations d'apprentissage suivantes :

- la découverte et l'appropriation d'œuvres et de fragments variés (plans, séquences, extraits) ;
- les premiers échanges avec des professionnels et la découverte des métiers ;
- les exercices de création associant un ou plusieurs plans, éventuellement enchaînés, pouvant aller jusqu'à un projet simple ;
- le retour critique des élèves sur leur production ;
- l'initiation à l'analyse (de photographies et de photogrammes, de plans, de brèves séquences).

## ■ Attendus de fin de seconde

En fin de Seconde l'élève est capable :

- de tenir un discours simple sur quelques œuvres rencontrées en éclairant ses émotions de spectateur par les connaissances acquises dans le cadre de l'étude des thématiques de l'année ;
- d'opérer quelques choix simples de réalisation d'un plan ou de quelques plans, et être capable de les justifier en prenant en compte l'effet recherché sur le public et son rôle spécifique dans cette production ;
- d'analyser un plan ou une brève séquence à partir de l'une des thématiques de l'année.

## ■ Evaluation

En Cinéma-audiovisuel, l'évaluation s'attache à mesurer les progrès des élèves dans l'acquisition des compétences et des connaissances attendues en fin de chaque année. Outre la fréquence des situations d'évaluation, quelques grands principes sont à observer :

- favoriser une variété de situations engageant alternativement ou conjointement des compétences écrites ou orales, théoriques ou pratiques, individuelles ou collectives ;
- dans l'évaluation de la dimension pratique, privilégier le cheminement de la réflexion, la démarche de l'élève et sa capacité à les justifier ;
- favoriser les situations où l'élève identifie et justifie ses choix artistiques à travers une diversité de supports ;
- associer dès que possible la dimension théorique et pratique des apprentissages, et mesurer la capacité de réinvestissement de l'élève ;
- favoriser le croisement des regards évaluatifs, des professeurs et des intervenants professionnels.

En seconde, les situations d'évaluation suivantes sont privilégiées :

- la formulation d'un point de vue argumenté sur une œuvre, à l'écrit ou à l'oral ;
- l'analyse d'images et d'extraits filmiques, à l'écrit ou à l'oral ;
- la recherche et la sélection de supports et de documents variés pour nourrir une réflexion personnelle ;
- la réalisation d'exercices ou d'un projet simple de création et leur présentation critique ;
- la constitution de traces et de documents personnels ou collectifs attestant le cheminement créatif (rencontres, entretiens, états du projet, recherches, références, etc.).

