

# Lecture de l'affiche

**A - QUE PEUT-ON TROUVER DANS UNE AFFICHE DE FILM ?**

**B – PROPOSITIONS D'ACTIVITES : EXEMPLE « FOUILLER L'IMAGE »**

**Auteurs :** Danièle Margalejo ; Mireille Hennequin-Milza

## **A - QUE PEUT-ON TROUVER DANS UNE AFFICHE DE FILM ?**

### **Paroles d'élèves, propos d'enfants**

\* un titre

Il donne envie de s'intéresser au film. Il donne des informations sur le film.

\* le nom des acteurs

Ce sont les noms des principaux acteurs, les plus connus ou ceux ayant les rôles les plus importants dans le film.

\* le nom du producteur

Le producteur, c'est celui qui cherche de l'argent pour fabriquer des films. Soit c'est son argent, soit c'est son argent et l'argent d'autres personnes. A chaque fois qu'il en fini un, il veut en faire un autre, c'est comme ça. Pour certains films, il gagnera de l'argent et pour d'autres il en perdra, tout dépend du nombre de spectateurs et du coût initial du film. Réaliser un film coûte très cher.

\* le nom du scénariste

Quand le producteur a envie de faire un film, il fait appel à un scénariste. C'est lui qui invente l'histoire et qui l'écrit. Dès qu'il a écrit l'histoire, il retourne voir le producteur qui peut lui demander de faire quelques modifications s'il le juge nécessaire. Il y a aussi de nombreux scénaristes qui envoient leurs histoires au producteur avec l'espoir qu'il voudra en faire un film.

\* le nom du réalisateur

Le scénario sous le bras, le producteur fonce voir un réalisateur. C'est lui qui du début à la fin de la fabrication du film va tout surveiller pour que tout se passe comme il faut. Il va choisir tous ceux qui vont fabriquer le film, les responsables du son, de la prise de vue... Dans le cas d'un dessin animé, il fera appel à un dessinateur.

\* le nom du dessinateur

Le dessinateur va créer les personnages et les décors.

\* le nom du distributeur

Lorsque le film est terminé, tournage, montage image et son, on fait de la publicité et on le projette dans des salles de cinéma. Les propriétaires des salles sont des distributeurs.

\* le nom d'un diffuseur

Les films après avoir été vu en salle est diffusé sur les chaînes de télévision. Certaines chaînes veulent être les premières à montrer le film et participent au financement du film, ce sont les diffuseurs.

\* le nom des sponsors

Un film coûte tellement cher qu'on recherche de l'argent auprès de sponsors. Ce sont des entreprises qui mettent leur logo sur les affiches en échange d'argent.

\* le nom d'un compositeur

Pour certains films, des bandes son originales sont composées. Celui qui crée cette musique est le compositeur.

## Paroles d'enseignants : lecture méthodique de l'affiche

### 1) Montrer/cacher, apprendre à voir, observer

Comment repérer les éléments premiers retenus par notre cerveau à la vue d'une image ?

Retient-on tous les mêmes informations ?

Un jeu : montrer/cacher révèle nos premières réactions.

Présenter une affiche aux enfants en trois secondes (Les changements de plan des publicités télévisuelles correspondent à ce temps).

Retirer l'affiche de la vue des enfants.

Noter ce que l'on a vu.

Réponse collective orale : les informations données font en principe apparaître les éléments visibles dans l'immédiat.

Réponse collective dessinée : même consigne mais le travail se fait en équipe.

La présentation nouvelle de l'affiche comparée aux résultats trouvés permettra de guider le regard sur cette affiche, étonnera les enfants.

Pourquoi tels éléments sont apparus rapidement ? (couleur, contraste, dimensions, isolement...)

Comment le graphiste a-t-il conçu son affiche pour que cela fonctionne ainsi ?

Comment peut-on expliquer la diversité des réponses ?

Culture, mémoire visuelle, habileté, graphique, orale, intérêt personnel.

### 2) Saisir les composantes de l'image

Application en prenant l'affiche de Kirikou comme support de lecture méthodique.

#### a) caractères de l'image

Les personnages du film sont dessinés, stylisés par des traits de contours irréguliers et colorés en aplats (surface uniforme). Remarquer le léger effet de modelé au niveau du cou de la sorcière (ocre nuancé, bande blanche et point diffus blanc pour suggérer la lumière). Ce style s'oppose au traitement du fond qui évoque un effet de matières pouvant être obtenu à partir du travail de deux médiums (peinture ou encre).

- On note quatre plans : le premier, constitué par l'écureuil en bas, à gauche, induit le spectateur dans la lecture du texte qui concentré dans un cadre rectangulaire constitue le second plan. On est introduit dans le troisième plan grâce à la queue de l'écureuil allongé aux pieds de Kirikou. Les deux écureuils et l'enfant reposent sur le cadre du deuxième plan. A droite, la sorcière occupe à elle seule le quatrième plan et marque une disproportion intentionnelle par rapport aux personnages de gauche.

- La composition, dans la partie supérieure s'organise dans un triangle : les regards de l'écureuil, de Kirikou (même fermé) et celui de la sorcière forme le premier côté. L'inclinaison du profil de la sorcière correspond à la deuxième ligne. La longueur du rectangle est la base du triangle.

- Un ensemble de couleurs chaudes se répartissent dans l'affiche. L'œil de la sorcière constitue un fragment coloré sur un aplat de couleur brune.

#### b) impact de l'écrit, élément visible et lisible

Le blanc en quantité réduite dans l'affiche joue un rôle dynamique et met en valeur les différents logos. On s'aperçoit que les noms des deux personnages avec l'ombre portée des lettres peut constituer un plan supplémentaire d'avant-scène.

## B – PROPOSITIONS D'ACTIVITES : EXEMPLE « FOUILLER L'IMAGE »

Le brain storming proposé pourrait donner l'ensemble de mots suivant : rouge, furieuse, violet, dédain, noir, fierté, méchanceté, amis, Afrique, bijoux, peaux, feu volcan, marmite, peinture, enfantin, plans, bouillonnement, sévérité, magie, personnages, lettres, rectangle, cadre, fond animaux, écureuil, dimensions, écran, noms, couché, debout, yeux, regard, œil, logos...

On peut ranger ces mots suivant différents registres : ceux qui renvoient à une lecture directe de l'image (dénotation) et ceux qui correspondent à une interprétation (connotation). Le registre plastique (lignes, formes, couleurs, matières) contribue à cette interprétation.

**Dénotation** : bijoux, peaux, personnages, animaux, écureuil, noms, lettres, logos, couché, debout, yeux, regard, œil...

Registre plastique : rouge, violet, noir, peinture, plans, dimensions, écran, noms, couché, debout, rectangle, cadre, fond...

**Connotation** : furieuse, dédain, fierté, méchanceté, amis, Afrique, feu, volcan, marmite, peinture, enfantin, bouillonnement, sévérité, magie...

Le brain storming pratiqué individuellement et en groupe classe fait état du niveau de vocabulaire et permet l'enrichissement du champ lexical ouvert.

### 1) Ecrire les mots au tableau

Il y a plusieurs entrées :

- faire énoncer les mots par chaque élève et les écrire au tableau, en vrac (les mots ne sont dits qu'une fois),
- faire énoncer les mots par un élève et demander ensuite aux autres s'ils ont trouvé des mots qui puissent correspondre aux mots déjà cités (on rejoint ainsi l'idée de synonyme, de famille de mots),
- faire énoncer les mots à un élève et demander une fois les mots cités, si une première classification peut-être faite. Les autres élèves procèdent ensuite au classement de leur propre liste, en s'inspirant des critères du premier classement.

### 2) Classement méthodique

La dénotation : regroupe tous les mots qui décrivent les éléments de l'image. (ex. : enfant, sorcière)

La connotation : regroupe les mots qui interprètent ces éléments (ex. ; agressivité, domination de la sorcière, indifférence, moquerie de l'enfant). Ces mots peuvent renvoyer autant à l'identification d'un élément sémantique qu'à un élément formel (ex. : visage de la sorcière – masse sombre voire aplati, points lumineux, férocité du regard).

On peut appréhender ces notions avec les élèves, en leur demandant de regrouper les mots qui parlent directement de l'image puis ceux qui déclenchent des idées ou des impressions. Dans tous les cas, insister sur les mots qui renvoient aux arts plastiques.

### 3) Reproduire une affiche (travail en arts plastiques)

#### Quelques étapes

**Objectif général** : sélectionner, révéler des éléments de l'image en explorant différents procédés.

Supports privilégiés : le papier transparent – calque et papier fleuriste cristal.

#### 1ère proposition

**Consigne** : décalquer l'affiche en un quart d'heure, en posant le calque dessus l'image, à l'aide de crayon, fusain, graphite. On peut attendre les techniques suivantes : cerner en suivant le trait de contour, remplir en tenant compte des zones de lumière et d'ombre (hachurer, griser, noircir, gommer...)

**Consigne** : regarder et chercher les différences. On regarde, on voit la diversité dans les effets produits ce qui amène à réfléchir sur les démarches.

**Consigne** : continuer votre travail en vous aidant des observations.

#### 2ème proposition

**Objectif** : saisir les écarts par rapport à l'image initiale... se rendre compte qu'on peut suggérer plutôt que d'adopter une copie minutieuse.

**Consigne** : reproduire rapidement l'affiche à travers un calque en utilisant seulement le trait de contour (30 secondes d'exécution).

Observer la stylisation, prendre conscience de la puissance du trait liée à la rapidité du geste.

#### 3ème proposition

**Objectif** : exploiter la transparence des supports pour une mise en couleurs.

**Consigne** : reprendre les étapes précédentes, à l'aide du papier cristal et d'un feutre indélébile. Constaté les potentiels des nouveaux matériaux.

**Consigne** : mettre en couleur à travers différents procédés :

- faire un fond de couleur en mettant ou non le calque en relation avec le fond,
- colorier directement sur le calque à la craie grasse ou crayons de couleur,
- peindre le papier cristal avec la peinture acrylique... le trait est toujours visible.

#### 4ème proposition

**Objectif** : se servir de l'écrit comme enjeu sémantique et formel.

**Consigne** : insérer l'écrit dans l'image. Fabrication d'abécédaires par découpage, collage, décalquage.

**Consigne** : déformer l'écriture. Modifier l'écart entre les lignes, reprendre la lettre, en négatif, positif.

Fouiller les typographies informatiques.