

# Le Cinéma, cent ans de jeunesse – CCAJ

## Un programme pionnier d'éducation au cinéma



Un programme d'éducation au cinéma qui occupe une place unique dans le paysage de l'éducation au cinéma.

Créé en 1995, en France, à l'occasion du Premier siècle du cinéma, par un Collectif.

Coordonné d'abord par la Cinémathèque française puis, depuis 2021, piloté par l'association « Cinéma, cent ans de jeunesse ! » en partenariat avec le DFF – Deutsches Filminstitut & Filmmuseum

Il fédère aujourd'hui un réseau unique de cinémathèques, d'associations, de salles de cinéma, d'universités, à travers le monde.

## Un programme international d'éducation au cinéma



- Un réseau devenu international (15 pays, 8 régions en France - métropole et outremer)
- Des formations interprofessionnelles et des journées d'échanges qui associent les enseignants, réalisateurs intervenants et coordinateurs, à plusieurs reprises dans l'année
- Un programme inclusif, avec des ateliers dans les écoles, collèges et lycées
- Un laboratoire d'expérimentation avec le partage d'un nouveau sujet et de nouvelles règles du jeu pour tous les ateliers, chaque année

## Un programme singulier

- Une pédagogie articulant Voir et Faire, inspirée par le réalisateur et théoricien Alain Bergala, auteur de *L'Hypothèse cinéma* (2002) et co-fondateur du CCAJ.
- Une méthodologie expérimentée au fil du temps, avec un déroulement annuel précis.
- Des ateliers sur la durée de l'année scolaire, accompagnés par un même praticien du cinéma
- Visionnage d'extraits de film, réalisation d'exercices individuels puis d'un film collectif par atelier
- Rencontres internationales « A nous le cinéma ! » en présence des élèves.

*Rencontres A nous le cinéma ! À la cinemateca portuguese (juin 2024)*



## Qu'est-ce que le Cinéma, cent ans de jeunesse – CCAJ ?



Vidéo de présentation (avec ss-titres français) :

[www.cinemacentansdejeunesse.org/programme/vie-du-projet.html](http://www.cinemacentansdejeunesse.org/programme/vie-du-projet.html)

Un cadre qui donne de la liberté, une école où tout le monde apprend.

# Un site internet trilingue (Fr-Angl-Esp) www.cinemacentansdejeunesse.org Des ressources inédites en ligne, pour tous, en accès gratuit.



## QUESTIONS DE CINÉMA

Des ressources pour voir et faire du cinéma : extraits de films, analyses de séquences, textes, pistes pour des exercices pratiques, films réalisés en atelier. À travers une question de cinéma spécifique, permettant à chaque fois de découvrir et d'explorer différents paramètres du cinéma : choix de mise en scène, son, lumière, jeu d'acteur, montage...



### LA SENSATION

La sensation vient de la présence de notre corps dans le monde, monde que nous percevons à travers nos sens, de manière individuelle et personnelle. Si les sensations visuelles et auditives sont l'essence même du cinéma, celui-ci peut également faire éprouver indirectement le toucher, le goût, l'odorat et faire ressentir des sensations cinesthésiques. Comment s'y prend-on pour les faire éprouver au spectateur ?



### LA SITUATION

Tout récit est ce qui se passe dans la boîte noire d'un film entre la situation initiale et la situation finale. Au début du film se constituent les personnages, leurs rapports, les enjeux de la fiction. Le film avance ensuite, de situations en situations, avec parfois des moments où la situation bascule. Le spectateur s'identifie différemment aux personnages selon son propre état subjectif, les enjeux des situations et leur mise en scène.



### DES LIEUX ET DES HISTOIRES

Le cinéma oscille depuis son origine entre les lieux qu'il nous montre et les histoires qu'il nous raconte : dans les films, certaines histoires naissent des lieux qui les ont inspirées, ou au contraire, nées dans l'imaginaire d'un cinéaste, s'incarment réellement, et trouvent leur forme définitive dans des lieux choisis pour le tournage.

## MINUTES LUMIÈRE

Des idées, des pistes et des exemples de réalisation autour du premier geste fondateur de l'histoire du cinéma : la « minute Lumière », pour ouvrir les yeux sur le monde...

## MINUTES LUMIÈRE

Envoyez-nous vos minutes Lumière !

Réaliser une « minute Lumière », c'est renouer avec un geste fondateur du cinéma : des premières vues enregistrées au début du XX<sup>ème</sup> siècle par les opérateurs Lumière, aux « minutes » tournées aujourd'hui par des enfants et des adolescents qui s'initient au cinéma, à travers le monde.



### PREMIÈRES VUES

En 1895, les frères Auguste et Louis Lumière présentent à Paris « une des choses les plus curieuses de notre époque » : la cinématographe...

### L'EXPÉRIENCE FONDATRICE

Cent ans après Louis Lumière, soixante réalisateurs de 10 à 18 ans ont appuyé pour la première fois sur le bouton d'une caméra : naissance du film. Jouez Lumière.

## RÈGLES DU JEU

L'élève choisit le lieu et le sujet du plan, et surtout le moment précis où débute sa prise de vue. La caméra est sur pied ou embarquée (voiture, ascenseur, train, métro, etc.), le cadre est fixe (pas de panoramique) et le son enregistré en direct. Pour jouer le jeu comme un opérateur Lumière, il faut arrêter la caméra au bout de 60 secondes, montre en main, comme si la bobine s'arrêtait. Chaque minute est donc le résultat de choix, et d'une part de hasard. Pour finir, l'élève donne un titre à sa minute.

## MINUTES D'ÉLÈVES

Les minutes sélectionnées et diffusées ci-dessous rendent compte du regard des enfants et des adolescents sur le monde, à travers différentes régions en France et différents pays.

### MOT-CLÉS

COULEUR  
JEU  
ÉLÈVES  
PASSANTS  
FERMER LE GESTE  
ANNUAIRE  
TRAVELLING  
TRANSPORTS  
AU TRAVAIL  
NEIGE  
MONTRE/CADRE  
AU BORD DE L'EAU  
REFLET  
CIEL  
SPORT  
CLIMAT  
BRIQUILLAND



Barrières Paris, France



Nuages de haut Paris, France



Coiffure Paris, France



Les abeilles de mon père Monoblet, France



Casal Calypso Rio de Janeiro, Brésil



Sur le dos St-Louis, France

### PAYS

FRANCE  
CUBA  
ALLEMAGNE  
AUTRICHE  
BELGIQUE



# Le site du CCAJ

## Regards de cinéastes, retours d'expérience

### TRÉ/DÉCENTRÉ

Les premières Rencontres "A nous le cinéma !" organisées en Allemagne, au **Cinéma Caligari Filmbühne à Wiesbaden** (juin 2023), le cinéaste **Anders Borge** évoque son parcours "décentré" - dans la vie comme au cinéma - au cours d'un dialogue avec **Alain Bergala**, puis il échange avec les participants sur ses propres films sur cette question.



- A nous le cinéma | 2023 Rencontre avec Anders Borge

### MOTIFS

Les Rencontres "A nous le cinéma !" qui se sont déroulées en juin 2022 au **Ciné 104 (Paris)**, les cinéastes **Marilyne Canto**, **Arnaud Larrieu**, **Ignacio Agüero** et **Mathieu Amalric** reviennent sur les films qu'ils y ont découverts, en présence de leur auteurs âgés de 8 à 18 ans : l'occasion de parler sur ce que peut être une pédagogie du cinéma.



- A nous le cinéma | 2022 Entretien avec Marilyn Canto



- A nous le cinéma | 2022 Entretien avec Arnaud Larrieu



- A nous le cinéma | 2022 Entretien avec Ignacio Agüero



- A nous le cinéma | 2022 Entretien avec Mathieu Amalric

### RETOURS PÉDAGOGIQUES

Un espace de réflexion et de partage sur les expérimentations du CCAJ et la pédagogie du cinéma en général : articles, réflexions, témoignages de participants, retours sur expérience.

### RÉCITS D'EXPÉRIENCE

Venus en voisins ou des 4 coins du monde pour projeter leurs films et découvrir ceux des autres participants, ils racontent : émotions liées aux appréhensions et aux joies de découvrir leur film sur grand écran, films plébiscités par tous ou élus par quelques-uns, et le moment privilégié de la rencontre avec les autres groupes.



- A nous le cinéma | 2022 Récits d'expérience



- A nous le cinéma | 2019 Récits d'expérience



- A nous le cinéma | 2018 Récits d'expérience



- A nous le cinéma | 2017 Récits d'expérience



- A nous le cinéma | 2016 Récits d'expérience

# Autour de questions de cinéma : extraits de film, formations, analyses (VOIR) / pistes d'exercices, films réalisés en atelier (FAIRE)

## MONTRER/CACHER

**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. **Montrer/cacher** en question : énigmes, ellipses, secrets, mystère et révélations : pourquoi et comment montrer ou cacher au cinéma ? Cette question se joue à toutes les étapes de la création d'un film.

Voir Faire

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

### PRÉSENTATION DES ENJEUX



Alain Bergala est critique, cinéaste, enseignant à la Femis et conseiller artistique du Cinéma, cent ans de jeunesse. S'appuyant sur des extraits de films, il met en évidence les différents ressorts du montrer/cacher, qui est une question essentielle dès les origines du cinéma : raconter, cacher, suggérer.

### UNE QUESTION / UNE SÉQUENCE



Alain Bergala analyse la toute première scène du film, dont le réalisateur nous dévoile progressivement l'enjeu : un homme prisonnier attend l'occasion propice pour s'évader de la voiture qui le transporte. Absence de dialogues, masquages, jeu autour du net et du flou, importance du son off : Robert Bresson reconstruit patiemment, par fragments, la tension, le suspense et la violence qui animent les personnages.

### EXTRAITS DE FILMS

#### raconter

Bien avant le cinéma, raconter c'est dire des choses et en cacher d'autres. Il n'y a pas de narration, ou de récit, sans jeu avec l'auditeur. Au cinéma, sur toute la durée d'un film ou le temps d'une scène, les réalisateurs usent de moyens multiples et variés pour jouer avec le spectateur : annoncer puis retarder un dévoilement, dévoiler au spectateur ce qui demeure caché au personnage principal, subtiliser au dernier moment ce que l'on devrait voir pour le remplacer par autre chose.

#### Jouer avec le spectateur



Pas de printemps pour Marnie  
Alfred Hitchcock



Madame de  
Max Ophüls



Tropical Melody  
Apichatpong Weerasethakul



L'Esprit de la ruche  
Victor Erice

#### Remplacer l'attendu par autre chose



## MONTRER/CACHER

**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. **Montrer/cacher** en question : énigmes, ellipses, secrets, mystère et révélations : pourquoi et comment montrer ou cacher au cinéma ? Cette question se joue à toutes les étapes de la création d'un film.

Voir Faire

Les règles du jeu Exercices d'ateliers Films d'ateliers

### LES RÈGLES DU JEU

La réalisation d'exercices individuels et collectifs, autour de règles communes, permet d'expérimenter et de comprendre les enjeux de la question de cinéma. A vous de jouer !

**Portrait à facettes** : Réaliser le portrait d'une personne en 3 à 6 photos (ou plans courts), qui ne montreront jamais le sujet intégralement. Cet exercice permet d'explorer les possibilités offertes par le cinéma (utilisation des gros plans, des masquages, jeu sur le cadre/cache, usage du net et du flou) pour articuler « montrer » et « cacher » : comment suggérer.

**En gros plan** : Filmer une action uniquement en plans serrés : A passe d'un espace à un autre espace contigu, puis donne quelque chose à B. L'exercice permet de porter une grande attention aux gestes, au rythme des corps, à la façon dont naît, à l'écran, un personnage.

**Qu'y a-t-il hors champ ?** : Une personne filmée dans le champ réagit à quelqu'un ou quelque chose situé hors champ, mais qui existe à travers le son, la lumière, l'expression ou la direction du regard... Cet exercice invite à explorer toutes les possibilités du hors champ, en utilisant parfois les ressorts du suspense et de la surprise.

### EXERCICES D'ATELIERS



Pour voir une sélection d'exercices d'ateliers, cliquez sur le lecteur.



### FILMS D'ATELIERS

**Règle du jeu** : Pour le film-essai, les élèves ont pour consigne d'imaginer un court scénario qui comportera deux secrets, dont l'un des deux demeurera non révélé au spectateur. Sujet de l'année oblige : les élèves doivent se conformer à une autre indication, mais qui ne leur sera révélée qu'après l'écriture de leur scénario !



Le passage  
Ecole Gabriel Péri  
Saint-Martin-d'Hères, France



Le passage - Film commenté  
Ecole Gabriel Péri  
Saint-Martin-d'Hères, France



Changements  
Institut Bellvitge  
Barcelone, Espagne



Et je les écoute, assis au bord des routes  
Collège Joliot Curie  
Paris, France

## « Montrer/Cacher » pour éclairer les films des dispositifs

### ➔ QUELQUES FILMS DES DISPOSITIFS NATIONAUX SUR LE SUJET :

#### • Sont ou ont été inscrits à ECOLE ET CINÉMA

- Les Contrebandiers de Moonfleet
- La Nuit du chasseur
- La Prisonnière du désert
- Le Hérisson dans le brouillard
- L'homme invisible
- King Kong
- Mon voisin Totoro
- Où est la maison de mon ami ?
- Tomboy

#### • COLLEGE AU CINÉMA

- Les 400 coups
- ET l'extraterrestre
- Frankenstein
- Fenêtre sur cour

## Site du CCAJ : la question Montrer/Cacher



### **PARCOURIR TOUT UN FILM SELON LA QUESTION MONTRER/CACHER**

Avec un focus sur des extraits du film :

Exemples :

TOMBOY

LES CONTREBANDIERS DE MOONFLEET

[analyses](#)

# Montrer/Cacher des idées d'exercices

## Règles du jeu pour les exercices :

- **Portrait à facettes** : Réaliser le portrait d'une personne en 3 à 6 photos (ou plans courts), qui ne montreront jamais le sujet intégralement : explorer les possibilités offertes par le cinéma (utilisation des gros plans, des masquages, jeu sur le cadre/cache, usage du net et du flou) pour articuler « montrer » et « cacher » : comment suggérer.
- **En gros plan** : Filmer une action uniquement en plans serrés : A passe d'un espace à un autre espace contigu, puis donne quelque chose à B. L'exercice permet de porter une grande attention aux gestes, au rythme des corps, à la façon dont naît, à l'écran, un personnage.
- **Qu'y a-t-il hors champ ?** : Une personne filmée dans le champ réagit à quelqu'un ou quelque chose situé hors champ, mais qui existe à travers le son, la lumière, l'expression ou la direction du regard... Cet exercice invite à explorer toutes les possibilités du hors champ, en utilisant parfois les ressorts du suspense et de la surprise.

## Pour le film-essai :

Imaginer un court scénario qui comportera deux secrets, dont l'un des deux demeurera non révélé au spectateur.

*Le Petit Cachottier (Ecole Ivry sur seine)*





Autre exemple : la question « Des lieux et des des histoires »

---

## « Des lieux et des histoires » pour éclairer les films des dispositifs

### -> QUELQUES FILMS DES DISPOSITIFS NATIONAUX SUR LE SUJET :

#### • Sont ou ont été inscrits à ECOLE ET CINÉMA

- Alice
- La Belle et la Bête
- Boudu sauvé des eaux
- Le Cirque
- Edward aux mains d'argent
- L'Homme qui rétrécit
- Jacquot de Nantes
- Le Kid
- Nanouk l'esquimau
- La Nuit du chasseur
- Où est la maison de mon ami ?

- Peau d'âne
- Les Vacances de Monsieur Hulot
- Le Voleur de Bagdad
- Le Voyage de Chihiro
- Rentrée des classes
- Le Hérisson dans le brouillard
- La Première Nuit
- Espace
- **COLLEGE AU CINÉMA**
- L' Aventure de Mme Muir
- Fenêtre sur cour
- Gente de bien
- Mon oncle
- Moonrise Kingdom
- Nosferatu le vampire
- Le Petit Fugitif

...

# Site du CCAJ : Des lieux et des histoires analyses, extraits de film

## UNE QUESTION / UNE SÉQUENCE



★ Michaël Dacheux analyse une séquence de *La Belle et la Bête* : comment Jean Cocteau filme le trajet de la Belle jusqu'au château de la Bête, la découverte par le personnage d'un lieu magique qui suscite curiosité et peur.

Le lieu est délimité dans l'espace par des frontières réelles ou symboliques, que le ou les personnages franchissent avec émotion, enthousiasme, ou encore crainte et appréhension – selon que se multiplient à l'écran les signes que l'on pénètre dans un univers hostile et dangereux.

### Commencer l'histoire par l'arrivée dans un lieu



*Les Contrebandiers de Moonfleet*  
Fritz Lang



*Pauline à la plage*  
Eric Rohmer



*Rebecca*  
Alfred Hitchcock

### Braver le danger, l'interdit



*Rebecca*  
Alfred Hitchcock



*L'Aventure de Madame Muir*  
Joseph L. Mankiewicz



*Nosferatu le vampire*  
Friedrich Wilhelm Murnau



*Edward aux mains d'argent*  
Tim Burton

### Le lieu comme morceau du monde délimité : franchir le seuil



*Les Contrebandiers de Moonfleet*  
Fritz Lang



*À propos d'Elly*  
Asghar Farhadi



*Rebecca*  
Alfred Hitchcock



*Elle et lui*  
Leo McCarey

### le lieu porte les traces d'un passé

Souvenirs intimes parfois secrets, traces emblématiques ou symboles liés à une histoire publique, les lieux filmés portent en eux l'empreinte d'un vécu, d'une mémoire, d'un passé, parfois partagés par les personnages et les spectateurs eux-mêmes.

### Re-venir, rechercher les lieux de l'origine, du passé



*Elle et lui*  
Leo McCarey



*Elle et lui*  
Leo McCarey



*Alice dans les villes*  
Wim Wenders

### Le lieu comme palimpseste de couches de temps



*Sœurs froides*



*Visite ou mémoires et confessions*



*Le Dictateur*



*Les Fraîses sauvages*



## Site du CCAJ : Des lieux et des histoires : enjeux et extraits de film

- 1/ **DECOUVRIR UN LIEU**
- DÉBUTS DE FILM : ARRIVÉE DANS UN LIEU
- BRAVER LE DANGER, L'INTERDIT
- LIEU= MORCEAU MONDE DELIMITÉ :  
FRANCHIR LE SEUIL
- 2/**LE LIEU PORTE LES TRACES D'UN PASSÉ**
- RE-VENIR, LIEUX DE L'ORIGINE, DU PASSÉ
- COUCHES DE TEMPS
- HISTOIRE PUBLIQUE, MEMORIELLE
- 3/ **LE LIEU ALTERNATIF**
- REFUGE, CACHETTE
- LIEU À INVENTER
- LIEU COMMUNAUTAIRE

# Site du CCAJ : des lieux et des histoires

## Exemples d'exercices et de films réalisés en atelier

### DES LIEUX ET DES HISTOIRES

**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. **Des lieux et des histoires en question :** comment au cinéma, les histoires des personnages sont intimement liées aux lieux réels où elles se déroulent, mais aussi liées à la portée imaginaire, symbolique ou mémorielle de ces lieux.

Voir Faire

Les règles du jeu

Exercices d'ateliers

Films d'ateliers

#### LES RÈGLES DU JEU

La réalisation d'exercices individuels et collectifs, autour de règles communes, permet d'expérimenter et de comprendre les enjeux de la question de cinéma. A vous de jouer !

**Un lieu qui compte :** Présenter un lieu qui compte pour vous, en rendant compte de la sensation qui s'en dégage, à travers quelques images fixes ou animées.

**Franchir le seuil :** Filmer l'entrée dans un lieu, avec le franchissement d'un seuil.

**Un lieu, plusieurs temporalités :** Filmer un lieu au présent en y introduisant une autre temporalité (passé, futur...).

#### EXERCICES D'ATELIERS



Sélection d'exercices d'ateliers réalisés par des jeunes âgés de 6 à 20 ans, dans 14 pays à travers le monde.



#### FILMS D'ATELIERS

**Règle du jeu :** Quelqu'un fait découvrir à un autre ou d'autres un lieu qu'il connaît. Cette découverte du lieu est associée à un enjeu affectif personnel pour l'un des personnages.



*E/GARE*  
Lycée professionnel Finosella  
Ajaccio, France



*9 + 1*  
Collège Neophyte Rîski  
Dermantzi, Bulgarie



*Ana, en automne*  
Universidad Cauahatemoc  
San Luis Potosí, Mexique



*Chez Mémé*  
Escola Camilo Castelo Branco  
Rio de Janeiro, Brésil





En savoir plus : [www.cinemacentansdejeunesse.org](http://www.cinemacentansdejeunesse.org)

Contact : Nathalie Bourgeois [n.bourgeois@ccej.fr](mailto:n.bourgeois@ccej.fr)

Présentation du CCAJ aux Rencontres Nationales 2024, N.Bourgeois & C. Assalit / Archipel des Lucioles.