

L'ALLIANCE

Cinéma



C.H.O.
1926

PARCOURS PÉDAGOGIQUES 2023-2024

Livret de présentation à destination des
enseignants, animateurs jeunesse et médiateurs culturels

CINÉMA, CULTURE et CITOYENNETÉ

Un cinéma et une Micro-Folie

Le cinéma L'Alliance, classé **Art et essai**, est implanté sur la commune de Guipry-Messac depuis 1947. L'association, créée en 1960 et agréée JEP (**Jeunesse, éducation populaire**) depuis 2021, gère entièrement l'exploitation du cinéma. L'Alliance est un cinéma de proximité, qui offre une programmation diversifiée, en restant attentif aux attentes de son public et aux évolutions de la société. En 2022, le cinéma a adhéré au réseau **Micro-Folie**.



Porté par La Villette, ce dispositif donne accès à des **milliers d'œuvres d'art** issues des grandes institutions et musées nationaux : Le Louvre, Centre-Pompidou, Musée Picasso, Opéra national de Paris, Philharmonie de Paris, Universciences... **Gratuit et accessible à tous**, le Musée numérique est un accès direct à la culture, à la fois ludique et interactif !

Une plateforme culturelle numérique au service du territoire

Vous trouverez dans ce livret toutes les informations nécessaires pour préparer votre visite au cinéma. Découvrez nos nouveaux outils de médiation : **Musée numérique**, casques de **Réalité Virtuelle**, consoles de **jeux vidéo**, mallettes pédagogiques... Nous proposons huit **modules thématiques**, répartis dans trois **parcours pédagogiques**, accessible à tous les niveaux, de la maternelle jusqu'au lycée. Faites votre choix et réservez votre créneau !

COMMENT RÉSERVER UN CRÉNEAU POUR SA CLASSE OU SON GROUPE ?

- Lors de votre inscription aux séances **Cinécole** ou **Cinécollège** : réservez un créneau pour votre classe après la projection d'un film (**attention** : limite du nombre d'élèves pour les modules pédagogiques).
- Par **téléphone** ou par **courriel** tout au long de l'année : sous réserve de la disponibilité de la salle, vous pouvez **réserver à tout moment de la semaine** en matinée ou en après-midi (hors mercredis après-midi). Merci de réserver au moins une semaine avant votre venue.

ADRESSE

22 rue de Vannes – 35480 Guipry-Messac
<https://alliancecine.fr>

CONTACT

02 99 34 76 83 / 06 59 29 24 36
contact@alliancecine.fr



Scannez pour accéder à
notre **catalogue en ligne**

COMMENT ÇA MARCHE ?



Les œuvres numérisées sont projetées en haute définition sur le grand écran du cinéma. Des tablettes individuelles permettent d'accéder à du contenu complémentaire, de jouer, zoomer sur les œuvres et naviguer dans les collections.

– 20 tablettes et 30 casques audio disponibles –

Deux modes de visite sont possibles :

- **Conférence** : l'enseignant ou le médiateur sélectionne ses œuvres dans le fonds du Musée numérique (+2000 œuvres disponibles) et les présente à son groupe.
- **Libre** : l'utilisateur parcourt les collections thématiques du musée en autonomie avec sa tablette (9 collections disponibles).

9 collections sont consultables aujourd'hui (le fonds est régulièrement mis à jour). Pour chaque collection, un cahier de médiation présente l'intégralité des œuvres numérisées (**disponible sur demande**).

COLLECTIONS NATIONALES #1, 2 et 3

Les chefs-d'œuvre des grandes institutions culturelles nationales.

Près de 700 œuvres à découvrir parmi les collections de :
Centre Georges Pompidou – Cité de la musique – Institut du monde arabe – Musée du Louvre – Musée national Picasso – Musée d'Orsay – Musée du Quai Branly – Opéra national de Paris – RMN Grand Palais – Universciences – Louvre Lens – Philharmonie de Paris – Festival d'Avignon – Château de Versailles



Le Radeau de la Méduse (Louvre)

COLLECTION HAUTS-DE-FRANCE #4

La collection Hauts-de-France est la première collection régionale du musée numérique.

Elle a pour ambition de présenter la diversité et la complémentarité des musées d'une région riche de plus de 85 musées de France.
Palais des beaux arts de Lille – Musée de l'Oise – Musée Condé – Musée Matisse – Musée d'histoire naturelle...

COLLECTION DES RÉSIDENCES ROYALES EUROPÉENNES #5

Cette collection réunit 20 demeures issues de 12 pays différents, offrant une plongée dans l'histoire des châteaux-musées les plus prestigieux d'Europe.

À travers 300 œuvres et objets, redécouvrez l'histoire de l'Europe et ses souverains, de Louis XIV à Sissi, des rois d'Espagne aux Tsars Russes.



Bureau du Roi (Château de Versailles)

COLLECTION MEXICO #6

Dans le cadre de l'Eldorado, le réseau Micro-Folie a tenu à réaliser un partenariat avec les deux plus grands musées de Mexico.

Cette collection internationale nous plonge dans l'histoire du Mexique et de ses chefs-d'œuvre.

Institut national d'anthropologie et d'Histoire – Musée d'art moderne

COLLECTION QUÉBEC #7

En partenariat avec deux musées du Québec : le Musée des beaux-arts de Montréal et le Musée de la Civilisation, cette collection internationale nous offre une réflexion tant anthropologique qu'artistique sur l'histoire du Québec.

Cette collection événement marque la première collaboration entre le Ministère de la Culture et des Communications du Québec et les Micro-Folies.

COLLECTION UNION EUROPÉENNE #8

Réalisée dans le cadre de la Présidence française du Conseil de l'Union européenne, la collection Union européenne réunit de manière inédite une trentaine d'institutions prestigieuses provenant des 27 États membres.

Rendue possible grâce au concours de l'Institut français, du réseau culturel français en Europe et de ses partenaires, cette collection vous propose un voyage à travers plus de 500 œuvres pluridisciplinaires allant de l'Antiquité jusqu'à nos jours.

COLLECTION PARIS #9

Riches de plus d'un million d'œuvres d'art, les musées de la Ville de Paris réunissent des collections exceptionnelles par leur diversité et leur qualité. Ces collections sont toutes des témoins de l'histoire de Paris et de l'évolution de son patrimoine, de ses grandes figures et, plus généralement, de la place accordée à l'art et à la culture tout au long de son développement.

Paris Musées vous propose de voyager au travers de cette collection de plus de 500 œuvres pluridisciplinaires et de découvrir l'émulation artistique parisienne à travers les âges. Beaux-arts, mode et arts décoratifs se côtoient et se répondent afin de rendre hommage à la ville lumière.

Musée de la Mode – Musée d'art moderne – Maison de Balzac – Musée de la Libération – Musée des arts de l'Asie – Musée des Beaux-Arts...

AUTOUR DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE

Le cinéma met à disposition des **casques de Réalité Virtuelle**, en lien avec les collections du Musée numérique. Nous proposons une sélection de **contenus immersifs à 360°** : documentaires, spectacles, fictions interactives, jeux...

10 casques disponibles / nécessite un animateur pour 2 casques



SCIENTIFIQUE / HISTORIQUE

Aux portes de l'espace
Dans la peau d'un astronaute
Le Mont Blanc à 360°
Pompéi 360°
Dolphin Man

ANIMATION / EXPÉRIMENTAL

Gloomy Eyes
BattleScar
-22,7°C

BEAUX ARTS

Un bar aux Folies Bergère d'Edouard Manet
Condamnés à jouer d'après Bruegel
Le Voyage intérieur de Paul Gauguin
L'Île des morts d'Arnold Böcklin
Claude Monet, l'Obsession des Nymphéas

OPÉRA NATIONAL DE PARIS

Âme de danseuse avec Hannah O'Neill
Âme de musicienne avec Madeleine Rey
Âme de chanteur avec Timothée Varon

Retrouvez ces vidéos et les descriptifs en ligne sur

<https://www.arte.tv/digitalproductions/fr/categories/vr-ar-360-fr/>



AUTOUR DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE

Faites votre sélection parmi la **vingtaine de titres disponibles**. Le catalogue est régulièrement mis à jour (**disponible sur demande ou accessible sur notre [site internet](#)**).

DANS LA PEAU D'UN ASTRONAUTE

Embarquez pour un voyage virtuel en apesanteur et à 360°.

- Documentaire à 360°
- ARTE G.E.I.E, 2016
- 4 min



GLOOMY EYES

Un étrange amour dans un monde sans soleil. Plongez au cœur d'un monde mystérieux où la nuit est devenue éternelle.

- Fiction en réalité virtuelle
- France, 2019
- 3 x 10 min

LE VOYAGE INTÉRIEUR

Plongez dans un ballet de couleurs où les œuvres de Gauguin prennent forme comme dans un rêve.

- Tableaux immersifs
- ARTE France, 2017
- 4 min



AUTOUR DU JEU VIDÉO

Avec le soutien du **CNC (Centre national du cinéma et de l'image animée)**, et en collaboration avec **La Villette** et **ARTE**, nous vous proposons de découvrir un panel de jeux vidéo, déclinés sur plusieurs supports.



Faites votre sélection dans notre **catalogue** (disponible à l'accueil du cinéma ou sur notre site internet), ou consultez-nous pour vos demandes particulières.



INUA - A STORY IN ICE AND TIME
Explorez les mystères du Grand Nord canadien

- Coproduit par ARTE France et Iko
- 2022



UNMAZE
Un conte immersif sur la complexité de l'âme humaine

- Coproduit par ARTE France et Hiver Prod
- 2021



THE WANDERER - FRANKENSTEIN'S CREATURE
Une déambulation dans la peau de Frankenstein

- Coproduit par ARTE France
- 2020



HOMO MACHINA
Un voyage surréaliste dans l'usine du corps humain

- Coproduit par ARTE France et Darjeeling
- 2018

MALLETES PÉDAGOGIQUES

Deux mallettes **HISTOIRES D'ART À L'ÉCOLE** confectionnées par la **RMN-Grand Palais** vous accompagnent dans vos activités en proposant des outils qui mettent l'art à la portée du plus grand nombre.



LE PORTRAIT DANS L'ART 12 ateliers, 36 jeux, 80 œuvres du patrimoine mondial

1. Du modèle à l'œuvre
2. Archéologie du portrait
3. Portrait d'expression
4. Autoportrait
5. Portrait de pouvoir
6. Le portrait circule
7. Caricature
8. Portrait cubiste
9. Portrait photographique
10. Portrait d'assemblage
11. Portrait caché
12. Portrait de groupe

À partir de 7 ans



L'ANIMAL DANS L'ART 10 ateliers, 54 jeux et activités créatives, plus de 200 œuvres

1. Animaux du ciel
2. Animaux de la forêt
3. Animaux marin
4. Animaux en danger
5. Animaux de la ferme
6. En forme d'animaux
7. Animaux imaginaires
8. Animaux mal-aimés
9. Observons les animaux
10. Animaux du monde

À partir de 3 ans

Les mallettes sont disponibles au cinéma sur demande. Sélectionnez votre atelier et empruntez le livret pour préparer votre activité.

PARCOURS n°1 : ARTS, CULTURES ET CITOYENNETÉ

Programme de trois modules pour découvrir les collections du **Musée numérique**, adaptés à différents niveaux (du **cycle 1 au lycée**). Les thématiques de chaque module sont en lien avec **l'engagement citoyen** et les **valeurs du vivre ensemble**.



Module 1 : Je découvre une œuvre d'art (durée 30 à 45 min – **cycles 1 et 2**). Appréhender une **œuvre d'art** ou un petit corpus d'œuvres sous l'angle du ressenti et de la description. Les thématiques s'adaptent au programme **Cinécole**.

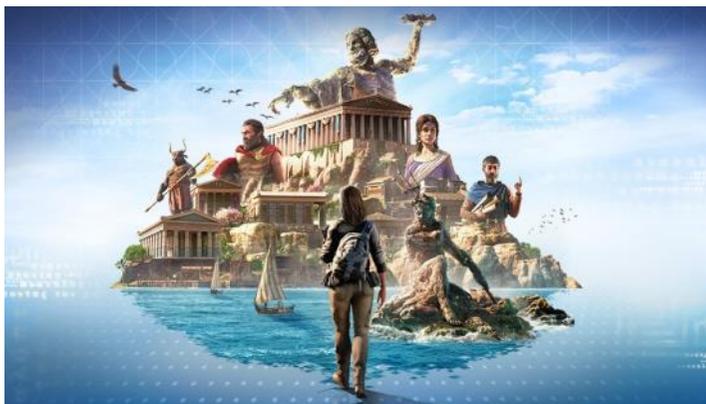
Module 2 : La caricature, à quoi ça sert ? (durée 45 min – **cycle 3, 6^{ème}, 5^{ème}**). Replacer la caricature dans **l'histoire des représentations**. Comprendre les **procédés de la caricature**. Échanger sur les objectifs et effets de la caricature.

Module 3 : Expo citoyenne : défendez vos œuvres d'art ! (durée 1h – **cycle 3, collège, lycée**). Sous forme de **jeu de rôle**, les élèves choisissent et défendent une œuvre qu'ils souhaitent voir exposer dans leur commune. Chaque élève est un conseiller municipal et **débat** de l'œuvre qu'il préfère. Un **vote** a lieu pour déterminer les œuvres exposées.

PARCOURS PÉDAGOGIQUES

PARCOURS n°2 : L'HISTOIRE ET LES ARTS PAR LE JEU VIDÉO : LES DISCOVERY TOUR

La série **Discovery Tour** est composée de jeux vidéo dédiés qui permettent d'explorer librement des lieux ou des civilisations anciennes, comme la **Grèce antique**, l'**Égypte antique**, et l'**Âge des Vikings** afin d'en apprendre davantage sur leur histoire et sur la vie quotidienne de ces civilisations. Les élèves découvrent ces époques avec un médiateur qui les guide à travers différentes thématiques.



Module 1 : Le théâtre dans la Grèce antique (durée 45 min – **cycle 3, collège**). Découverte des différents **genres théâtraux** dans la Grèce antique. Immersion grâce au jeu dans un **théâtre antique** avec reconstitution fidèle des décors.

Module 2 : Les hiéroglyphes de l'Égypte ancienne (durée 45 min – **cycle 3, collège**). Découverte d'exemples de hiéroglyphes de l'Égypte **ancienne**. Compréhension de la composition et des caractéristiques uniques des hiéroglyphes égyptiens. Apprentissage d'une technique employée pour déchiffrer les **hiéroglyphes égyptiens**.

PARCOURS n°3 : DÉCRYPTER LES IMAGES ANIMÉES

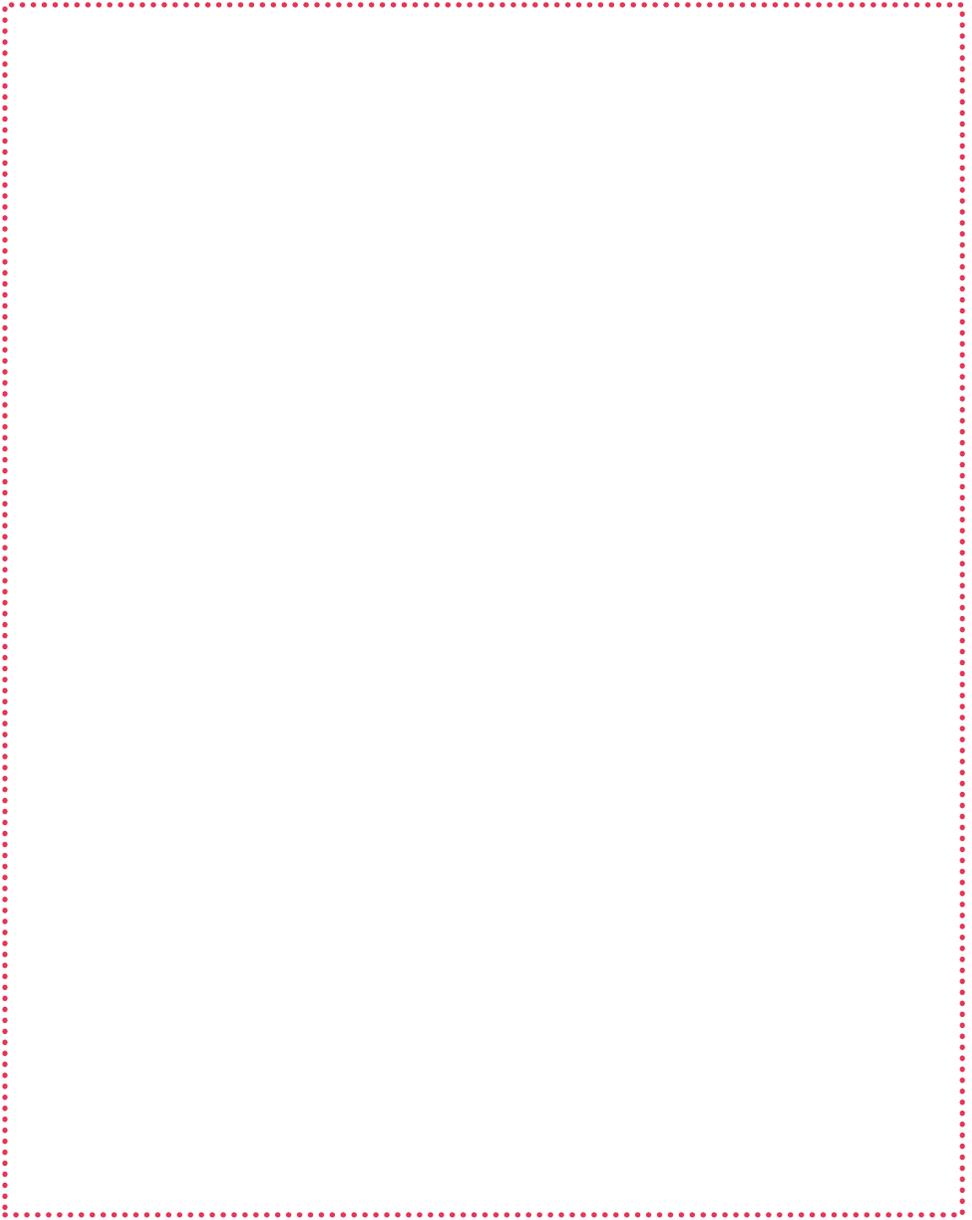
Pensé pour se familiariser avec les **médias audiovisuels**, ce parcours propose trois modules pour appréhender de manière ludique les différentes **formes de l'image animée et sonore**. Des outils d'analyse sont fournis par le médiateur afin que les élèves apprennent à **décrypter le flux d'images** auquel ils sont confrontés chaque jour.



Module 1 : Lire et comprendre une image (durée 1h – **collège, lycée**). Qu'est-ce qu'un **plan**, qu'est-ce que le **cadre** et le **champ** d'une image ? Ce module donne les premières clefs pour décrire une image fixe ou animée.

Module 2 : Entendre et hiérarchiser les sons (durée 1h – **collège, lycée**). Une bande sonore est composée de **paroles**, de **musique** et de **bruits**. Ce module permet de catégoriser les différents sons perçus afin d'en comprendre les usages.

Module 3 : Comprendre le montage (durée 1h – **collège, lycée**). Outil de **narration** ou de **manipulation**, le montage permet de faire dire presque tout et n'importe quoi aux images. Ce module permet de percer les secrets du montage pour en comprendre les subterfuges.



L'ALLIANCE

Cinéma

22 rue de Vannes
35480 Guipry-Messac
06 59 29 24 36
02 99 34 76 83



PARTENAIRES ET FINANCEURS



soutient les Micro-Folies et y propose une sélection de ses programmes pour VR et tablettes

