HAL
open science

Analyse et création de films d'animation en Français Langue Étrangère (FLE)

Nathalie Gettliffe, Liliane Koecher

To cite this version:

Nathalie Gettliffe, Liliane Koecher. Analyse et création de films d'animation en Français Langue Étrangère (FLE). Les Langues Modernes, 2013, 2, pp.68-80. hal-03228238

HAL Id: hal-03228238

https://hal.science/hal-03228238v1

Submitted on 17 May 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Nathalie GETTLIFFE ngettliffe@unistra.fr
Liliane KOECHER koecher@unistra.fr

Université de Strasbourg

EA 1339 Didactique des langues

Analyse et création de films d'animation en FLE

Résumé : Il s'agit de montrer pour quelles raisons il est intéressant d'exploiter des films d'animation dans un cours de langue, d'expliciter la démarche à adopter pour en faire l'analyse et enfin de montrer quelles sont les étapes de réalisation d'un film.

Mots-clés en français : analyse filmique, interaction sociale, patrimoine cinématographique, perspective actionnelle.
Mots-clés en anglais : film analysis, social interaction, film heritage, task-based approach.

Introduction

Nous aimerions partager des analyses d'activités et de tâches en français langue étrangère menées à partir de films d'animation. Ces dernières ont été éprouvées avec des apprenants adultes de niveau A2 à C2 du *Cadre européen commun de référence pour les langues* (CECRL), mais peuvent être menées à bien dans toutes les langues.
L'objectif des cours dans lesquelles s'inscrivent les tâches et les activités proposées, est d'améliorer les compétences linguistiques des apprenants tant à l'écrit qu'à l'oral, mais aussi de mettre à leur portée le patrimoine cinématographique de films d'animation francophones tout en les amenant à une lecture plus impliquée de l'image pour devenir des spectateurs « plus actifs ».

Pourquoi exploiter un film d'animation en classe de langues ?

Depuis longtemps, l'image occupe une place importante dans la classe de langues (voir Méthode des séries de F. Gouin au 19ème siècle). De fixe à mobile, elle permet non seulement d'illustrer un référent linguistique (photos, dessins, films fixes) mais aussi de présenter des situations de communications authentiques ou imaginaires (documentaires, vidéos, films, films d'animations) ce qui lui donne un rôle-clé dans la plupart des méthodes de langues. Toutefois, rares sont les exploitations didactiques qui dépassent le cadre de la compréhension orale (avec ou sans son)[1] pour les films. L'arrêt sur images n'est d'ailleurs que sporadiquement convoqué par des enseignants démunis de savoir-faire concernant l'analyse filmique.
Or, nous sommes constamment entourés d'images, fixes ou mobiles, sans pour autant avoir été formés à les décoder. Par conséquent, l'intégration d'une éducation aux médias dans un cours de langue par le biais d'exploitations de films d'animation permet de présenter un objectif qui dépasse le linguistique et qui est fortement motivateur pour l'apprenant. Ce dernier se retrouve happé dans une chasse à l'interprétation qui le rend alors plus "actif" devant le flot d'images déversées autour de lui.
De plus, bien que le CECRL soit particulièrement silencieux sur l'utilisation des images en classe de langues[2] et sur le paralinguistique[3], nous croyons pour notre part, qu'une tâche d'éducation aux médias par le biais de film d'animation permet de mobiliser des « discours autour du film » qui incluent toutes les compétences communicatives.
Finalement, notre approche s'inscrit aussi dans une perspective interculturelle puisque toute image convoque diverses représentations qui peuvent être valorisées au sein de la classe de langue. L'apprenant se sent à l'aise pour révéler ses impressions personnelles et pour les partager et les soumettre aux autres membres du groupe. Permettre aux apprenants de s'exprimer en prenant en compte d'autres facteurs comme le non-verbal, le contexte, le décor, les couleurs, etc. donne plus confiance en eux car il n'y a ni bonnes ni mauvaises réponses : seul le ressenti est important. Par exemple, si nous prenons l'exemple de l'image ci-dessous, on constate que l'interprétation peut être très différente selon la culture d'origine de la personne. Les personnes occidentales interpréteront cette image comme des personnes étant assises au milieu d'une pièce avec une fenêtre au-dessus d'un des personnages, alors que des personnes venant d'autres cultures,

[1] Certaines exploitations pédagogiques peuvent devenir comiques malgré elles (voir *Bienvenue en France 1* où les scènes qui ont été filmées ne ressemblent en rien à la réalité. Le déroulement est lent et inadapté et on est simplement en présence d'un calque des dialogues imaginés dans un lieu déterminé).

[2] Le CECRL articule les séquences pédagogiques autour de textes et supports définis de la manière suivante : « …on appelle « texte » toute **séquence discursive orale ou écrite** que les usagers/apprenants reçoivent, produisent ou échanges. En conséquence, il ne saurait y avoir acte de communication langagière sans texte. » (p.75)

[3] A peine une demi-page est consacrée au paralinguistique et il est réduit au langage du corps et aux onomatopées.

par exemple africaines, interpréteront cette image comme des personnes assises sous un arbre et dont l'une porte un cabas carré sur la tête.

Quelles sont alors les techniques et les astuces des réalisateurs pour nous raconter leur histoire ? C'est tout l'enjeu de l'approche d'analyse filmique qui dépasse largement la notion de compétence de compréhension orale restreignant maladroitement un film à sa seule bande son ou pire encore à sa partie "texte". L'aspect filmique est alors complètement dénigré. En sortant des schémas traditionnels d'interprétation des films et en donnant à l'apprenant des moyens pour en sortir[4], le cours de langue prend une autre dimension bien plus captivante et motivante pour ce dernier car on lui permet de sortir des sentiers battus, de s'exprimer pleinement par rapport à ce qu'il ressent, ce qu'il a envie de partager ou de faire partager. On n'est pas dans une limitation *stricto sensu* de ce qui est dit, d'autant plus que dans un grand nombre de films, le non-dit est plus important que le dit. Encore faut-il mettre l'accent sur ce dernier, ce qui n'est que rarement le cas.

Les films d'animation sur lesquels reposent notre approche sont sans parole (mais non sans son) ce qui permet également de se concentrer sur l'essentiel de l'aspect réellement filmique, un aspect non négligeable puisqu'il évite tout dérapage vers la compétence de compréhension orale si préconisée dans un cours de langue. Un autre versant essentiel est qu'il s'agit de court-métrage, par conséquent, l'étude du film dans son intégralité est facilement envisageable en cours.

Les apprenants ne sont pas dénués de capacités interprétatives malgré un niveau faux débutant en langue. Il faut donc leur donner les moyens de pouvoir dire des éléments riches en interprétation avec des moyens linguistiques plus restreints et nous allons montrer comment ceci est possible.

Comment exploiter un film d'animation ?

Il s'agit de montrer aux apprenants[5] comment exploiter un film d'animation en classe de langue en les initiant à des notions techniques. Cette approche technique est fondamentale pour donner aux apprenants les moyens de remarquer des éléments essentiels, c'est-à-dire d'avoir la possibilité d'analyser les images et non pas de transposer l'analyse d'un texte à celui de l'image qui, en conséquence, ne présente plus aucun intérêt puisque le film n'est pas pris en compte dans sa dimension justement filmique. De plus, cette approche technique peut être mobilisée facilement pour un niveau A2 en illustrant les propos par des images et des animations. Nous aimerions rappeler qu'en analysant un texte littéraire, les moyens techniques d'analyse sont bien mis à disposition des apprenants. Pourquoi n'en serait-il pas de même pour l'image ?

Les notions techniques :

Seuls vingt termes sont nécessaires pour permettre aux apprenants de réaliser une explication fine et détaillée d'une séquence visuelle. Il s'agit de les introduire petit à petit, extrait après extrait, film après film. Nous expliquons les termes par des définitions simples tout en donnant un exemple concret lié au contexte dans lequel nous sommes. Par exemple,

---

[4] Pour une initiation à l'analyse filmique, on pourra se référer aux ouvrages suivants : Bergala (2006), Goliot-Lété et Vanoye (2010), Jullier (2007), Aumont et Marie (2007)

[5] Toutes nos séquences ont été testées auprès d'un public d'apprenants adultes dans un centre de langue universitaire.

pour expliquer le son, nous allons nous référer au bruit que font des chaises de la salle qui est à côté, mais que nous ne pouvons pas voir. Pour l'analyse des séquences sonores, il n'existe que trois types de sons (IN, OUT et OFF) ce qui simplifie considérablement les explications.

En ce qui concerne les types de plans, les mouvements de la caméra et les ponctuations, le site Ecole des images[6] explique ces différents aspects en les illustrant de dessins voire d'animations. Les apprenants n'ont aucun mal à comprendre ce dont il s'agit. Ce qui est plus difficile pour eux est de repérer la même chose dans des films très variés, mais la répétition des mêmes questions les rend plus réactifs par rapport aux images et donc plus conscients des procédés cinématographiques inhérents aux films.

Il reste encore un concept important à expliciter : il s'agit du point de vue subjectif. En montrant que cette notion recouvre le fait que la caméra va prendre la place des yeux d'un personnage, l'explication devient concrète et une fois de plus très visuelle, ce qui la rend facilement intégrable par les apprenants : ils peuvent imaginer la situation en remplaçant leurs yeux par la caméra et voir ce que l'on obtient en créant une image de telle sorte.

Nous espérons avoir pu montrer qu'il est en fait très simple d'expliquer ces différents termes techniques parce que leur explication peut être faite grâce à des aides visuelles qui facilitent de beaucoup la compréhension technique et linguistique. L'image vient elle-même aider la compréhension de termes liés à l'image.

Des exemples de questionnaires :

Nous donnons en annexe des exemples de questionnaires pour montrer à quel point il est facile de réaliser une analyse filmique à l'oral ou/et à l'écrit à partir d'un extrait ou d'un film entier. Nos exemples sont notamment tirés de l'Ecole des Gobelins[7] qui présente sur son site des courts-métrages de films d'animation mais ces derniers sont transposables à bien d'autres films et présenteront une réelle mine de pistes d'exploitation didactique du film d'animation en classe de langue.

Les réponses aux questions correspondent à des réponses sur l'aspect technique mais reposent sur la description de scènes du film, ce qui est envisageable pour tous les niveaux du CECRL. Chaque description peut être plus élaborée en rajoutant des consignes autour de l'effet des techniques mobilisées et sur les motivations du réalisateur. Par exemple, les apprenants ont compris qu'un travelling arrière va permettre de découvrir le lieu de la scène, qu'un son OUT permet de créer un effet de suspens et qu'avec un plan rapproché on se sent beaucoup plus proche des personnages. C'est en sachant utiliser à bon escient les notions techniques que les apprenants arrivent à interpréter le pourquoi de ces choix techniques de la part du réalisateur et que nous les voyons passer d'un simple repérage des éléments techniques à une interprétation des effets.

Les thèmes :

De nombreux thèmes peuvent être exploités dans un film d'animation. Il s'agit d'abord d'essayer de rendre les apprenants attentifs à la diversité des thèmes présents. La plupart sont récurrents et s'analysent dans presque tous les films comme par exemple le titre, les personnages, le décor, l'histoire, la musique, etc. Les apprenants peuvent ensuite choisir un thème et rendre une analyse écrite en groupe. Ceci permet une interaction orale sur ce que chacun d'entre eux a ressenti. Une discussion ainsi que des compromis se mettent en place.

L'analyse des thèmes du film d'animation « Blind spot » révèle que les étudiants arrivent toujours à exprimer leurs idées en utilisant d'autres moyens à leur disposition, moyens dont ils ne peuvent pas se servir dans un autre contexte. Par exemple ils passent par la description de certains passages du film pour argumenter leur position, ou créent des tableaux récapitulatifs pour montrer le contraste entre les différents personnages, ou encore s'appuient sur des données techniques. Les expressions qui s'en dégagent sont toujours centrées sur leurs idées qu'ils s'attachent à tenter de partager. Quelque part, ils en sont presque à oublier qu'il s'agit d'une épreuve de langue et se concentrent donc sur l'essentiel, c'est-à-dire à défendre leurs idées.

Comment réaliser un film d'animation ?

Suite à l'analyse filmique, une tâche centrée sur la réalisation d'un film d'animation peut être envisagée. La tâche proposée s'inscrit pleinement dans une perspective actionnelle puisque les apprenants réalisent un film d'animation en progressant selon différentes étapes. Le film est montré en public (collègues, amis) dans un amphithéâtre lors d'une soirée de fin de semestre. De multiples compétences doivent être utilisées pour mener à bien leur projet. En effet, ils

[6] http://ecole-des-images.scola.ac-paris.fr/ dans la rubrique « Espace classe », « Petites leçons techniques ».

[7] http://www.gobelins.fr/

doivent travailler en groupe ce qui signifie être à l'écoute des autres, décrire et argumenter leurs propositions, faire des compromis, etc. Les compétences de production et de compréhensions orales sont constamment mises à l'épreuve dans l'élaboration de leur film. Un peu plus tard, dans l'écriture du scénario, on va retrouver les compétences de compréhension et de production écrites puisqu'il s'agit de raconter l'histoire du film tout en y intégrant les dialogues s'il y en a. Il est évident qu'il faut qu'ils acquièrent aussi un minimum de compétences au niveau technique comme le fonctionnement basique d'une caméra ou d'un appareil photographique et d'un logiciel permettant de faire le montage de leur film.

Dans un premier temps, l'objectif à atteindre est de leur montrer à quel point la bande image et la bande son contribuent à la création du sens d'un film et surtout qu'en changeant de peu l'un ou l'autre le film peut vite prendre un tout autre sens. Quelqu'un qui n'a jamais réalisé de film ne peut se rendre compte de l'impact de cette combinaison. Pour ce faire, nous avons créé une séquence didactique dans laquelle nous avons découpé des séquences d'un film d'animation pour les disposer dans un ordre différent et nous projetons ainsi les différentes versions du même film sur un Tableau Blanc Interactif (TBI). Le but est de faire comprendre aux étudiants l'importance de l'ordre d'apparition des images qui peut changer l'émotion créée dans une séquence, voire changer complètement le sens de l'histoire.

Cette étape de sensibilisation à l'ordre des images est suivie de l'écriture d'un scénario et de la fabrication d'un story-board. Notons que, là encore, un niveau A2 suffit amplement pour réussir ces tâches. En effet, dans un scénario, il s'agit de faire raconter l'histoire en la découpant en segments différents à chaque fois qu'un personnage, que le lieu ou que le moment change. Ce découpage les aide à structurer leur récit et à être précis sur les personnages présents ou non dans la scène. Ceci est également très bénéfique pour les récits en général où le déroulement de l'histoire est souvent flou.

En ce qui concerne le scénarimage (ou story-board), le site BABELWEB (http://tice2.univ-reunion.fr/babelweb/m8/idees/) est d'une grande aide pour les décomplexer par rapport aux dessins. En effet, ce site qui se veut encourager la perspective actionnelle en tandem avec le web 2.0, donne des conseils qui vont leur être très utiles pour apprendre à dessiner des esquisses. Ces dessins ont pour fonction d'amener les apprenants à constater par eux-mêmes si leur histoire est bien claire et s'ils ont fait le meilleur choix de plan. Par conséquent, beaucoup de discussions ont encore lieu à cette étape du film et les amènent à préciser leur projet. La manipulation de dessins, de découpages, de pâtes à modeler nécessaires à la construction du scénario rajoutent une dimension kinésique à l'apprentissage des langues.

Enfin, il s'agit de filmer leurs différents plans et de faire le montage sur un logiciel de leur choix. Nous leur proposons de travailler en équipe technique avec également un technicien audiovisuel, ceci afin de les initier au montage sur le logiciel final *Cut Pro*, mais des logiciels bien plus simples (*I-movie, Movie-maker)* suffisent largement pour réaliser un montage de qualité.

En conclusion, le film apporte toujours une énorme satisfaction aux apprenants malgré des difficultés passagères liées à des aspects d'entente, de manque d'idées, de quantité de travail et de technicité. Ils sont dans la création, dans l'échange d'idées et de cultures. Par conséquent, ils occupent des rôles différents dans leur groupe et il en va de même avec le professeur qui change de rôle également et qui devient un membre à part entière d'un projet commun, un membre qui va être sollicité par les apprenants eux-mêmes lors de quiproquos liés autant à la technique qu'au linguistique. Le professeur va leur donner ce dont ils ont besoin pour réaliser leur film (une tâche) qui sera soumis à la fois au technicien qui est un membre extérieur et plus tard au public : la perspective actionnelle est alors pleinement mobilisée. Christian Ollivier le souligne bien : « En amont de toute communication, il y a donc la relation sociale et une intention. Et c'est la relation qui détermine et l'utilisation de la langue et l'intention. En résumé, communiquer, c'est co-agir en adéquation avec une interaction sociale donnée ».

Ces projets ont tous abouti à des films, pourtant les conditions sont loin d'être optimales. En effet, le nombre d'apprenants est élevé (entre trente et quarante), le nombre d'heures de cours est de douze sur un semestre et leur niveau de français peut être très différent. Bien entendu, les apprenants doivent se voir en dehors du cours pour avancer dans leur projet, mais cela fait partie du travail à fournir dans le cadre du contrat pédagogique du cours. Ils sont d'autant plus enclins à le faire en voyant que le professeur lui-même s'implique complètement dans chacun de leur projet et qu'il échange sa casquette de professeur contre une casquette de conseiller cinématographique.

ANNEXES :

Annexe 1 : Analyses filmiques http://www.gobelins.fr/galerie

Exemple 1 : *Pandore* (2009) de Nicolas CAFFAREL, Meryl FRANCK, Benoit GUILLAUMOT, Elen LE TANNOU et Marion STINGHE (2 minutes 25)

Dans l'Olympe mythologique, une fillette ouvre une mystérieuse boîte d'où s'échappe un monstre maléfique… Fera-t-il le poids face au petit diable qui l'a libéré.

1) Comment est le son au début du film ? Expliquez.
2) Décrivez un travelling avant.
3) Décrivez une plongée.
4) Décrivez une contre-plongée.
5) Décrivez un point de vue subjectif.
6) Décrivez un gros plan.
7) Que se passe-t-il avec le dernier cri du monstre ?

Exemple 2 : *Après la pluie* (2008) de Charles-André LEFEBVRE, Manuel TANON-TCHI, Louis TARDIVIER, Sébastien VOVAU et Emmanuelle WALKER.
(2 minutes 58)

Avec des bananes les poissons il appâtait
Mais cette fois-ci trop gros pour lui
Devant la dodue il s'enfuit
Bien malin qui dira comment il lui
Échappera.

1) Où peut-on voir un travelling vertical qui va du bas vers le haut ? A quoi sert-il ?
2) Où peut-on voir une vue en plongée ? A quoi sert-elle ?
3) Où y a-t-il un point de vue subjectif ? Grâce à quels moyens le spectateur peut-il comprendre qu'il s'agit d'un point de vue subjectif ?
4) Où peut-on voir un travelling arrière ? A quoi sert-il ?
5) Analysez le générique de début et de fin de film.
6) Donnez un son IN.
7) Donnez un son OFF.

***Exemple 3* : *Blind spot* (2008) de DESSERE, CLERT, CHAUVELOT, ROUBY, JARDEL et DUBOIS-HENRY.**
(3 minutes 15)

Un épicier, une caissière, une vieille dame cliente et un voleur !

I) Idées d'exploitation :

1) L'image comme preuve irréfutable d'un crime.
2) La personnalité des différents personnages.
3) Qu'est-ce qui est en anglais ? Faites la traduction en français de tous les mots écrits que vous avez vus et de tous les mots entendus. Dans quelle mesure le fait de comprendre l'anglais aide-t-il à comprendre mieux le film ?
4) La présence de stéréotypes culturels.
5) L'analyse du son : dans quelle mesure le son fait-il progresser l'histoire ?

Les questions suivent l'ordre de déroulement du film.

II) Questions :

1) Quel est le type de son qu'on entend pendant le titre ?
2) Quel est le type de plan pendant le tout premier plan ?
3) Par quel moyen, les réalisateurs relient-ils la première apparition des personnages entre eux ?
4) Quel est le type de son quand on voit le 2ème personnage ?
5) Comment est le son de la boîte de conserve ? Qu'y a-t-il de particulier avec cette boîte de conserve ?
6) Indiquez un point de vue subjectif de l'épicier.
7) Comment est montrée la grand-mère du point de vue de la caméra quand elle choisit un parapluie ?
8) On voit les 3 personnages en même temps. Par quel moyen technique est-ce possible ? Pourquoi cette scène est-elle importante pour l'interprétation de la suite du film ?
9) Sur quelle partie du corps de l'épicier voit-on un gros plan ? Pourquoi ?
10) Pourquoi voit-on tout d'un coup des céréales ?
11) Indiquez un point de vue subjectif de la part de la grand-mère. Pourquoi ce point de vue est-il important pour l'ensemble du scénario ?
12) Par quel moyen technique, le spectateur quitte-t-il l'épicerie ?
13) Par quel moyen, la scène suivante est-elle introduite ?
14) Quel type de son y a-t-il à la fin du film ?
15) Quel est le tout dernier son et la toute dernière image que l'on voit à la fin du générique ?

Exemple 4 : *Oktapodi* (2007) de Julien BOCABEILLE, François-Xavier CHANIOUX, Olivier DELABARRE, Thierry MARCHAND, Quentin MARMIER et Emid MOKHBERI. (2 minutes 25)

Pour échapper aux griffes d'un commis cuisinier, deux poulpes se lancent dans une burlesque course poursuite. Pourtant malgré leur improbable succès pour échapper à leur destinée, leur combat pour rester unis ne semble pas fini.

1) Quel est le premier type de plan du film d'animation ?
2) Où y a-t-il a un zoom avant ?
3) Où y a-t-il un point de vue subjectif du poulpe orange ?
4) Grâce à quels moyens comprend-on que c'est le poulpe orange qui pense ?
5) Décrivez une scène où il y a un gros plan.
6) Quand y a-t-il une plongée ?
7) Décrivez la scène où il y a un travelling vertical.
8) Comment le spectateur arrive-t-il à comprendre que le poulpe orange s'est échappé de son aquarium ? (avant de le voir en-dehors de l'aquarium)
9) Par quels moyens les réalisateurs arrivent-ils à faire ressentir la vitesse de la voiture au spectateur ?
10) Sur quelle partie du corps du chauffeur y a-t-il un gros plan ? A quoi sert-il ?
11) Quel est le type de son en ce qui concerne la musique ?
12) Quel est le type de son en ce qui concerne le cri de l'oiseau ? A quoi cela sert-il ?

ANNEXE 2 : Sitographie (tous les sites ont été consultés en novembre 2012)

http://www.bifi.fr/public/index.php **: dossiers thématiques et extraits de films**
http://www.cnc.fr **: centre national du cinéma et de l'image animée**
http://www.cinemathequefrancaise.com/ **: programmes de films proposés**
http://www.institut-lumiere.org/ : **Institut Lumière**
http://www.cndp.fr/tice/ressources **: intégrer les Technologies de l'information et de la Communication dans sa pratique pédagogique**
http://www.cndp.fr/revuetdc **: textes et documents pour la classe**
http://ecole-des-images.scola.ac-paris.fr **: données techniques (différents types de plans, travelling etc.)**
http://www.education.arts.culture.fr **: le portail interministériel de l'éducation artistique et culturelle**
http://www.videadoc.com **: centre de documentation sur la création**
http://www.education.france5.fr **: l'éducation en images avec France**
http://www.telerama.fr **: site du magazine Télérama**
http://www.tv5.org
http://www.passeursdimages.fr **: ressources et informations**
http://www.gobelins.fr/galerie/animation **: site de fictions animées**
http://www.francparler.org/parcours/cinema.htm **: exploiter le cinéma francophone**
http://www.cinema-francais.fr **: une mine sur les films, les réalisateurs**

Bibliographie :

AUMONT, Jacques, MARIE, Michel (2007). *L'analyse des films*. Paris : Armand Colin. 234 p. 978-2-200-34107-7
BERGALA, Alain (2006). *L'hypothèse cinéma*. Paris : Petite bibliothèque des Cahiers du cinéma. 207 p. 2-86642-456-5
Cadre européen commun de référence pour les langues- apprendre, enseigner, évaluer. (2001). Paris : Editions Didier.
GOLIOT-LETE Anne, VANOYE Francis (2010). *Précis d'analyse filmique*. Paris : Armand Colin. 126 p. 978-2-200-35566-1
JULLIER, Laurent (2007). *L'analyse de séquences.* Paris : Armand Colin cinéma. 192 p. 978-2-191227-1
OLLIVIER, Christian (2009). Mettre en œuvre une approche interactionnelle sur le web 2.0. L'approche actionnelle dans l'enseignement des langues. 2009, p.261. 283.978-84-8443-545-7