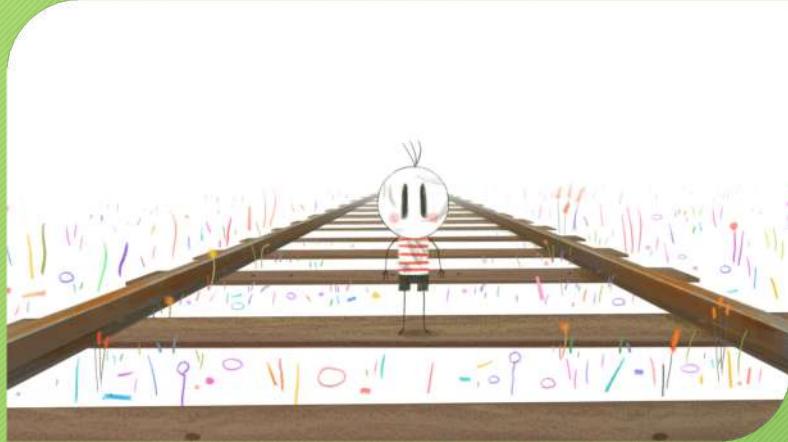




7 octobre 2020



ECOLE ET CINEMA

Savoie 2020-2021

CYCLE 2





Le Garçon et le Monde
D'Alê Abreu (Brésil, 2014, 1h22)

OU



Shaun le mouton, Le film
de Mark Burton, Richard Goleszowski
(Royaume-Uni, 2015, 1h25)



Kéirty, la maison des contes
de Dominique Monféry (France,
2009, 1h20)

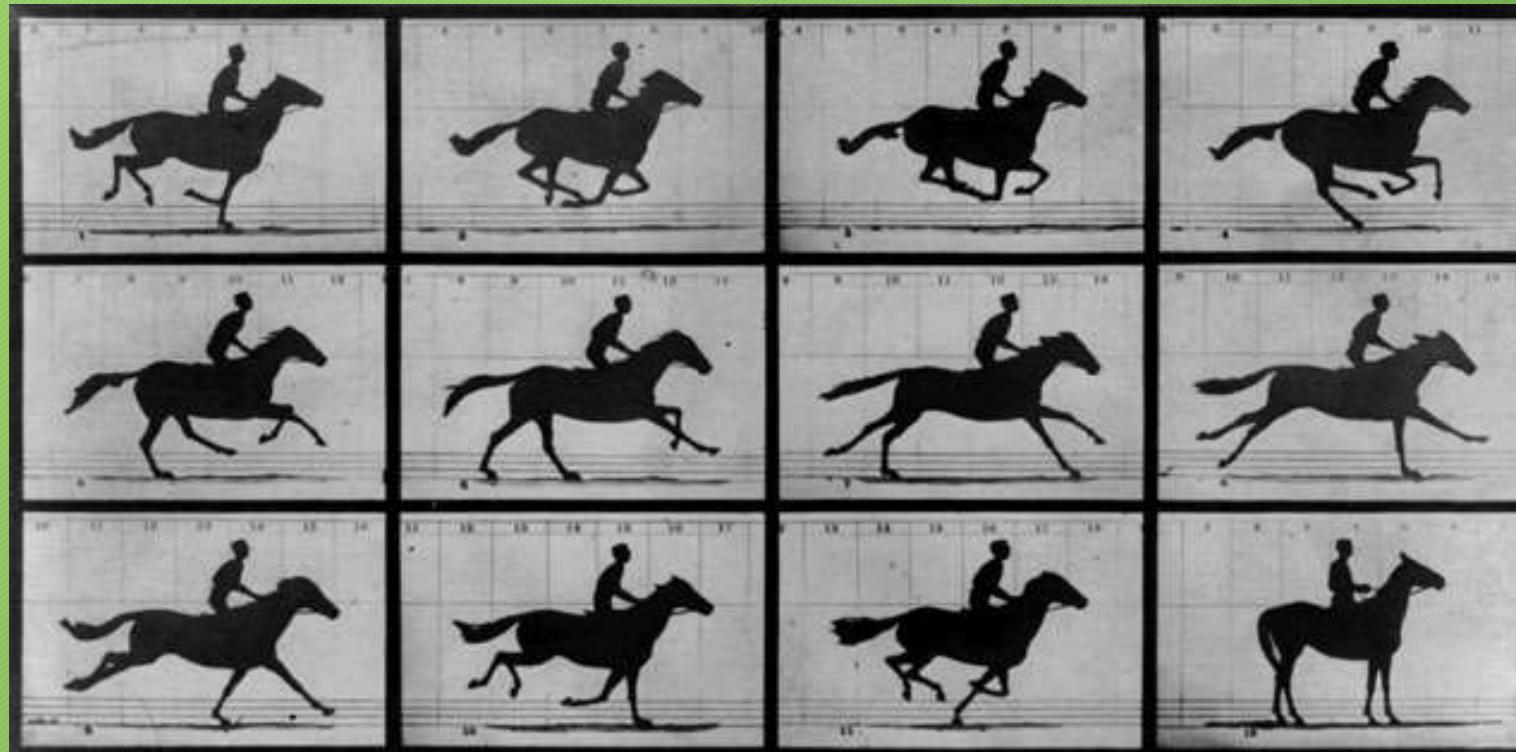


Jiburo
de Lee Jung-Hyang (Corée du Sud,
2002, 1h27)

INTRODUCTION

Notions élémentaires d'analyse filmique

L'image



1 seconde de film = 24 images

Notions élémentaires d'analyse filmique

Le plan

Une notion essentielle, souvent mal comprise, qui peut revêtir plusieurs sens différents.

Unité de base de la narration cinématographique, le **plan** correspond à une prise de vue ininterrompue. Le montage consiste à assembler une succession de plans de manière à recréer une continuité.

On entend par **premier plan**, **second plan** ou encore **arrière-plan**, la position relative d'un élément dans la profondeur d'une image.



Réemployer la notion en classe :

- s'amuser autour du mot « plan » et de sa signification pour les enfants
- regarder un extrait de film et faire réagir les élèves aux changements de plans
- faire compter le nombre de plans dans une séquence donnée

Arrière-plan



Second plan

Premier plan

Notions élémentaires d'analyse filmique

Des valeurs standardisées qui permettent de se représenter la distance qui sépare la caméra du sujet filmé.

Les échelles de plan



PLAN D'ENSEMBLE



PLAN MOYEN



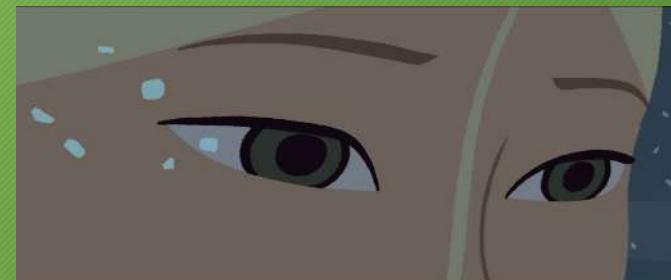
PLAN AMERICAIN



PLAN RAPPROCHÉ POITRINE



GROS PLAN (OU INSERT)



TRES GROS PLAN



Réemployer la notion en classe :

- à partir d'un extrait de film, trouver les échelles de plans employées
- découper des images dans des magazines et réaliser un panneau par échelle
- pour une échelle donnée, réaliser dans un cadre un dessin correspondant

Notions élémentaires d'analyse filmique

Les angles de prises de vue

En faisant varier l'angle de la caméra par rapport à un sujet, on obtient différents effets.



PLONGÉE



CONTRE-PLONGÉE

Notions élémentaires d'analyse filmique

Les mouvements de caméra

Trois techniques permettent d'apporter de la mobilité :

- ❖ Le **travelling** : déplacement de la caméra (en avant, en arrière, de haut en bas, latéralement...)
- ❖ Le **panoramique** : rotation de la caméra sur elle-même
- ❖ Le **zoom** (ou travelling optique) : illusion de déplacement



Réemployer la notion en classe :

- repérer les mouvements de caméra dans un extrait de film
- réaliser les différents mouvements avec une caméra
- travailler l'anglais avec les mots *travelling* et *zoom*

Ressources



ANALYSE FILMIQUE

Cours à destination des enseignants :

- <http://upopi.cliclic.fr/vocabulaire/>

Voir également :

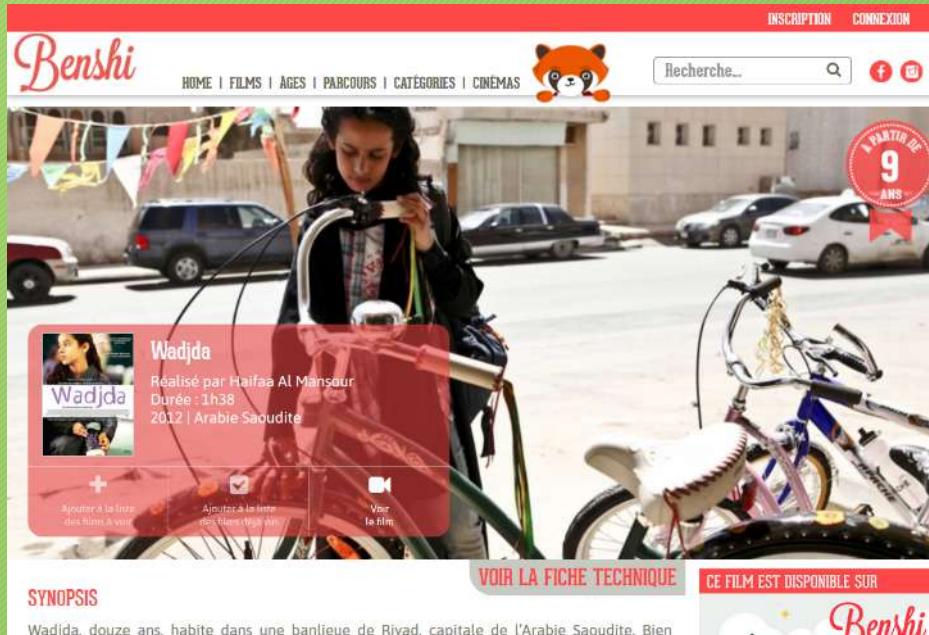
- <http://upopi.cliclic.fr/>

Ressources



SUR LES FILMS AU PROGRAMME
<https://nanouk-ec.com/>

Ressources



SUR LES FILMS AU PROGRAMME

- <https://benshi.fr/>

Ressources



SUR LES FILMS AU PROGRAMME

Eléments visuels et outils :

- <http://enfants-de-cinema.com/>

Voir également :

- www.transmettrecinema.com

Ressources

LE BLOG NATIONAL D'ECOLE ET CINEMA

ATELIER AVEC DE LA PELLICULE DE FILM

Silence ! Moteur ! Action ! On tourne ! On détourne !

Propositions de pistes de travail à partir de la pellicule de film 35 mm

Dans le courant de l'année 2013, avec l'arrivée de la projection en numérique dans les salles de cinéma, la pellicule va être progressivement remplacée par des disques durs informatiques.

Dans le cadre de l'histoire des arts, les élèves seront amenés à travers ce projet à pointer les grandes étapes de l'évolution des techniques cinématographiques depuis l'invention de Thomas Edison (pour la pellicule) et des frères Lumière (pour le cinématographe).

La coordination Éducation nationale et cinéma de la Haute-Garonne a imaginé un projet de travail plastique dont le but est de détourner le support pellicule de son utilisation courante.

Ce projet a été présenté à la Rencontre nationale des coordinateurs École et cinéma, en octobre 2012, à Lille.

Voir et télécharger le projet.

Les enfants de cinéma
5 avril 2013
A la une, Ateliers de pratique
1 commentaire

Accueil
Rechercher ...
A la une
Questions d'actualité
La question du jour : Les CE2 dans École et cinéma
Pourquoi montre-t-on des films aux enfants?
Autour des films
Les films qui grattent
La formation des enseignants
Outils pédagogiques
Ateliers de pratique
Les films hors catalogue
Questions cherchant réponses
Et des livres
Divers

LE BLOG NATIONAL D'ECOLE ET CINEMA

Outils, pistes pédagogiques :

- ecoleetcinemanational.com

Ressources

ciçlic
LIVRE FILM • LECTURE NUMÉRIQUE • EN PÉDAGOGIE

• CINÉMA & AUDIOVISUEL • ÉDUCATION ARTISTIQUE • LIVRE & LECTURE • PATRIMOINE

LYCÉENS ET APPRENTIS AU CINÉMA • PRATIQUES ARTISTIQUES • UNIVERSITÉ AU CINÉMA • PASSEURS D'IMAGES • ÉDITIONS ET RECHERCHES PÉDAGOGIQUES

Accueil > Éducation artistique > Éditions et recherches pédagogiques

EDUCATION ARTISTIQUE

Mister Frise

Mister Frise voyage dans l'histoire du cinéma au moyen de frises interactives. Après avoir retracé la généalogie du cinéma, il synthétise maintenant les dates clés et les grandes évolutions des genres et des registres cinématographiques.

Généalogie du cinéma
Au XIXe siècle les avancées de la photographie et de l'optique rendent possible l'invention du cinéma.

Histoire de la musique de film
Le cinéma vu à travers ses compositeurs phares.

Histoire du cinéma burlesque
Où commence le cinéma burlesque, où finit-il ?

Histoire du cinéma d'animation
Courants, techniques et champs d'intervention du cinéma image par image.

Histoire du cinéma de science-fiction
Évolutions et grands thèmes du cinéma de science-fiction.

Histoire du cinéma fantastique
Histoire du cinéma de l'étrange et de la peur.

SUR L'HISTOIRE DU CINEMA

Repères dans l'évolution du septième Art :

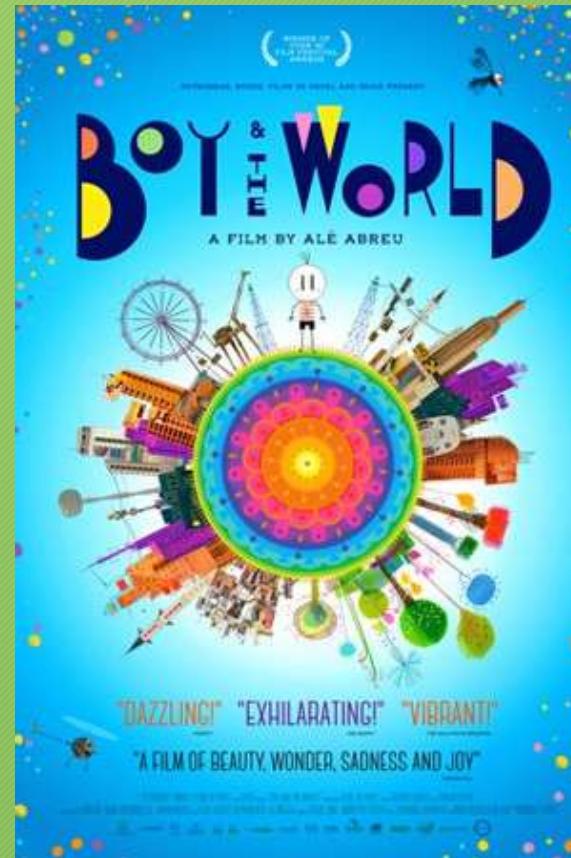
- <http://www.ciclic.fr/education-artistique/editions-et-recherches-pedagogiques/mister-frise>

Sur le cinéma d'animation:

- <http://www.acap-cinema.com/fichiers/datas/1325668450-36416.pdf>



Affiche française



Affiche américaine



Affiche brésilienne

Bandé Annonce

Le Garçon et le Monde

Alê ABREU

2014

1h22

Mots clés



Film d'animation, papier découpé, crayons de couleur, pastels



Point de vue, regard, enfance, représentation du monde, temps, cycle de la vie



Contestation, nature, écologie, ville VS campagne

Alê Abreu- biographie

Né à Sao Paulo en 1971, il est attiré depuis l'enfance par le dessin et assiste à 13 ans à un cours d'animation dispensé par le Musée de l'image et du son de Sao Paulo : Il y découvre René Laloux, le réalisateur de *La Planète Sauvage* et des *Maîtres du temps* et Moebius, le dessinateur et scénariste de *Bluberry*. Il réalise alors un micro court-métrage intitulé *Memoria de Elefante*.

Dans les années 90, Alê Abreu réalise deux courts métrages d'animation et s'attelle à de nombreux projets (illustrations et films publicitaires) avant de réaliser son premier long métrage *Garoto Cósrmico* (Cosmic Boy), un film de science-fiction jeune public, toujours inédit en France. Il revient à la forme courte avec *Passo* (étape), un film d'animation dans lequel le cinéaste expérimente plusieurs techniques. Après ce succès, il développe *Canto Latino* un documentaire d'animation, qui n'a jamais abouti avant de réaliser *Le Garçon et le Monde* en 2013.



FILMOGRAPHIE

- 1993 : *Sírius* (court métrage)
- 1998 : *Espantalho* (court métrage)
- 2007 : *Passo* (court métrage)
- 2007 : *Garoto Cósrmico*
- 2009 : *Vivi Viravento* (court métrage)
- 2013 : *Le Garçon et le Monde*

La genèse du film



Après *Passo*, Alê Abreu voulait réaliser un documentaire d'animation retraçant l'histoire de l'Amérique latine, intitulé *Canto Latino*, un film qui restera à l'étape de développement.



En travaillant à ce projet, il écoute et s'intéresse à la musique contestataire latino-américaine des années 60-70 : le mouvement *Nueva Canción*.



Il redécouvre dans ses carnets à dessin l'esquisse d'un petit personnage, qu'il s'amuse à animer et à intégrer dans le film

Une animation atypique

« Je ne cherchais pas nécessairement à dessiner comme un enfant, mais je cherchais la même liberté qu'ils ont quand ils dessinent. »

Plusieurs techniques utilisées :

- Les tons pastels et les couleurs acidulées pour illustrer l'imaginaire du garçon : pastels à l'huile, crayons de couleurs, feutres hydrographiques, stylo à bille, peinture, craies grasses, pastels
- Les collages, journaux et revues renforcent le côté documentaire
- Les images d'archives qui contrastent fortement avec la naïveté de certains dessins



Les sources d'inspirations visuelles

L'art naïf

Des formes simples, des espaces saturés de couleurs, des vues en plongée...

> Rappellent les œuvres du Douanier Rousseau ou de Paul Klee



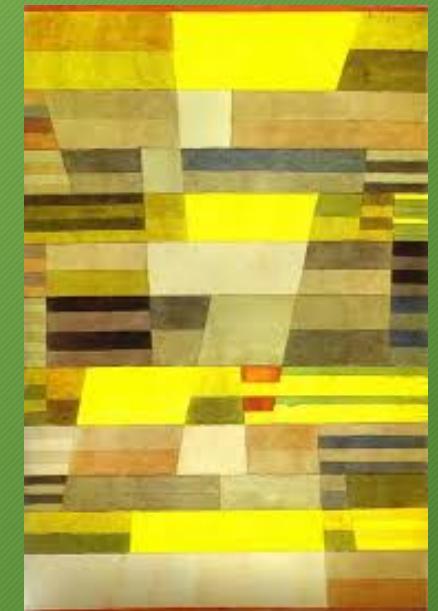
Paysage exotique avec lion et lionne d'Afrique, Henri Rousseau vers 1903-1910
> **Le motif de la jungle**



La Guerre ou la chevauchée de la discorde, Henri Rousseau, 1894
> **Le passage à une vision plus sombre, terrifiante**



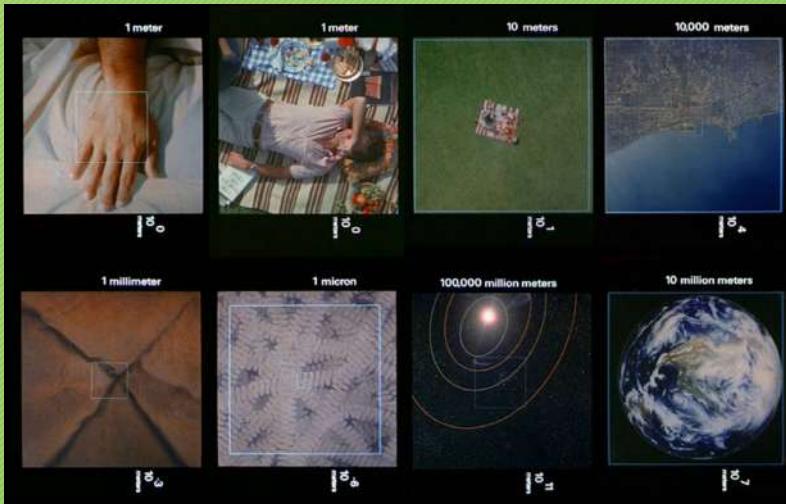
Senecio, Paul Klee, 1922
> **Le visage parfaitement rond du garçon**



Monument, Paul Klee, 1929
> **Les quadrillages de couleurs**

Les sources d'inspirations visuelles

Le cinéma expérimental et scientifique



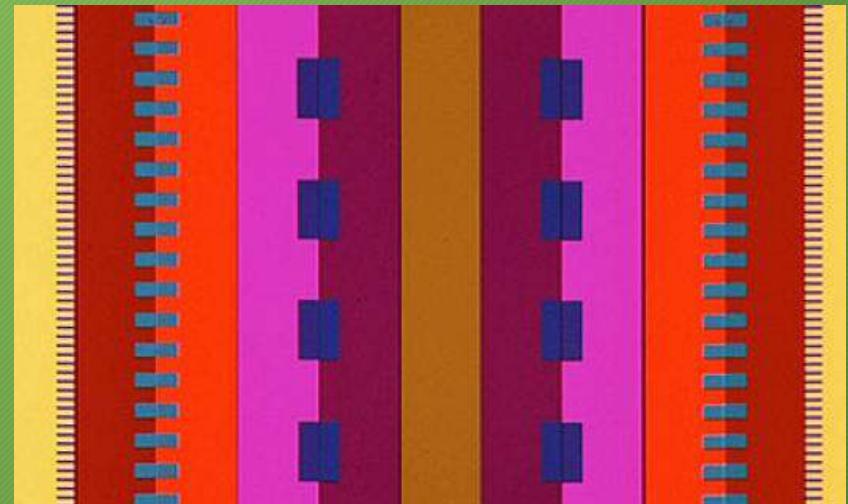
Powers of Ten, Charles et Ray Eames
1977

> Un voyage de l'infiniment grand à
l'infiniment petit



Blinkity Blank, Norman McLaren
1955

> Grattage sur pellicule :
correspondance entre rythme musical
et mouvement des couleurs et des
formes



Synchromy, Norman McLaren
1971

> Jeu de couleurs et de sons : gamme
complète des couleurs de la palette
et du clavier

Les sources d'inspirations visuelles

Les premiers films d'animation



Fantasmagories, Emile Cohl
1908

> Le Garçon rappelle le bonhomme
d'Emile Cohl



Symphonie Diagonale, Viking Eggeling
1925

> Symphonie de formes géométriques

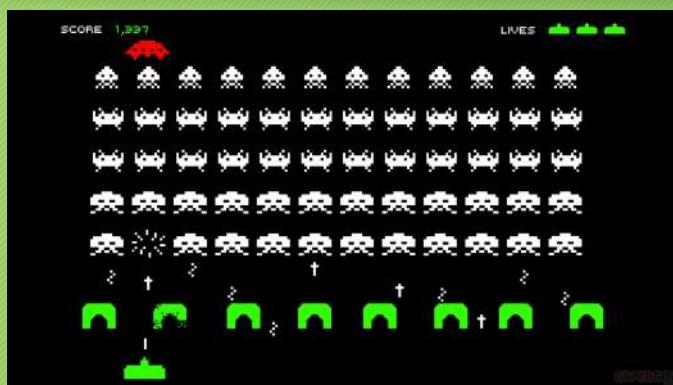


Les Aventures du Prince Ahmed, Lotte Reininger
1926

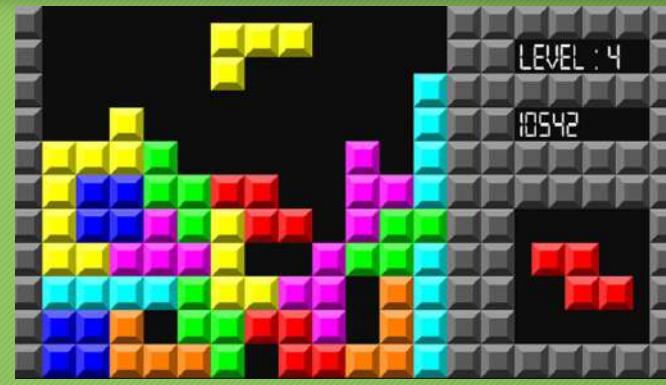
> Couleurs vives et papier découpé effet
ombres chinoises

Les sources d'inspirations visuelles

De Tetris aux premiers jeux de plateforme



Space Invaders, Taito
1978



Tetris, Elektronika 60
1984



Donkey Kong, Nintendo
1981



Le monde vu par un enfant

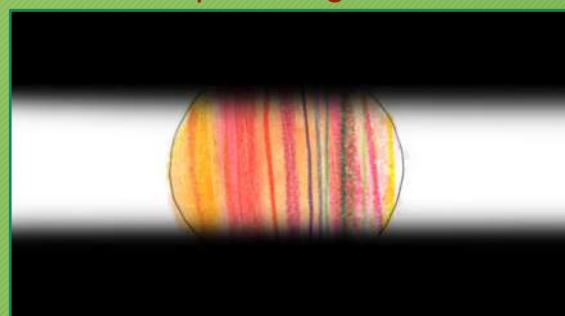
Mettre en scène le point de vue du garçon



> Le dessin rappelle des traits d'enfants, aux formes simples et géométriques



> Images blanches = monde en devenir mais aussi focalisation du garçon sur un simple détail qui va s'étendre jusqu'à remplir l'image de couleurs



> Mise en scène du clignement de l'œil : nous sommes avec l'enfant

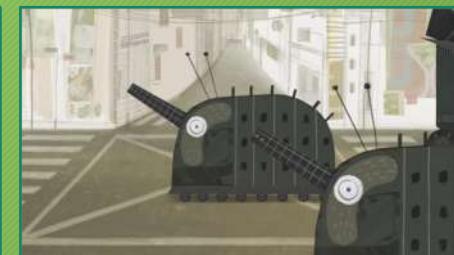
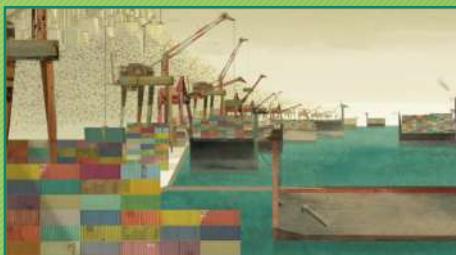


> Le raccord regard : on passe d'un point de vue externe à un plan subjectif

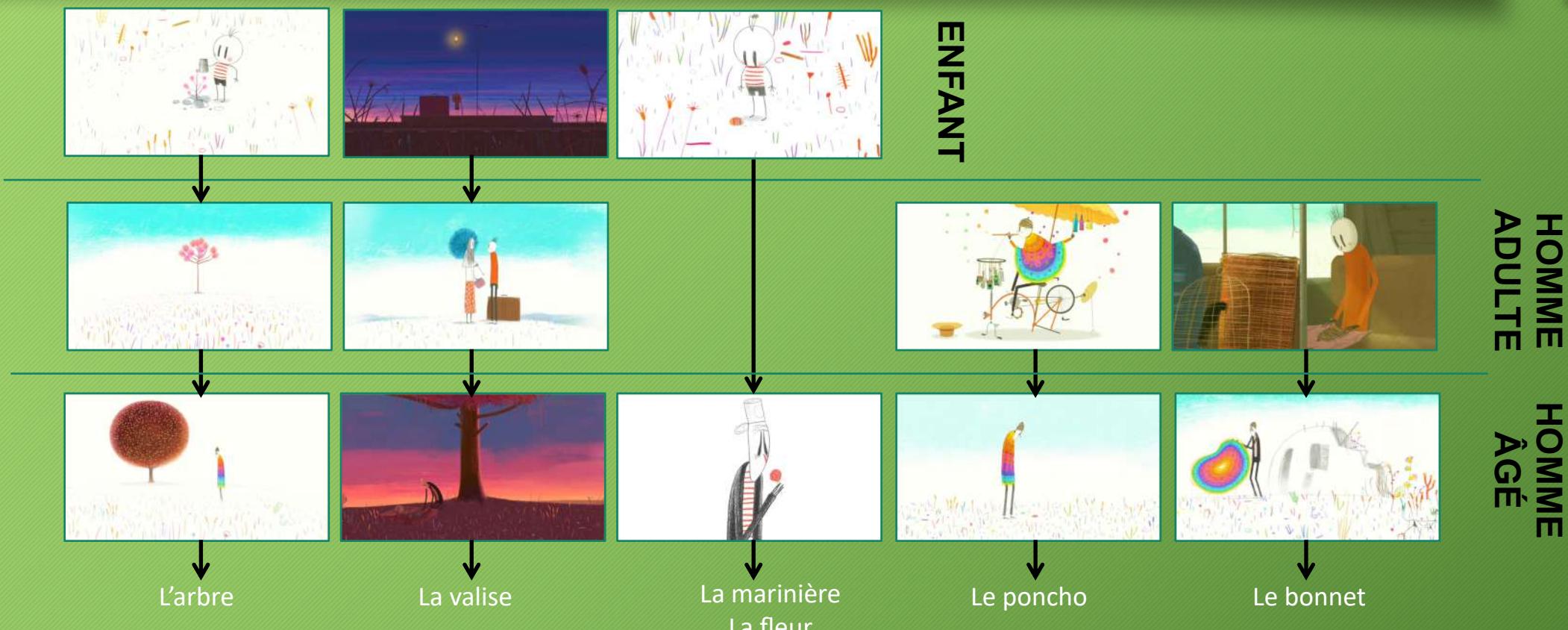


Le monde vu par un enfant

Les Animaux-Machines



Le cycle d'une vie



Les différents personnages croisés lors du périple seraient-ils le garçon à des âges différents ?

Quelle serait alors la quête du film ? La recherche du père ?

Ou la recherche de l'enfant que le vieil homme était, et qui ne l'a finalement jamais quitté ?

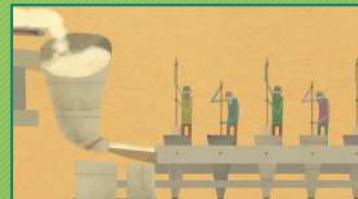
Le monde et sa représentation

La filière du coton

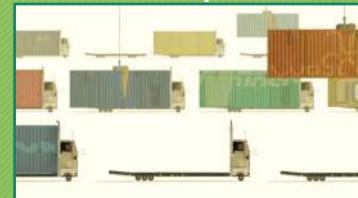
récolte



filage



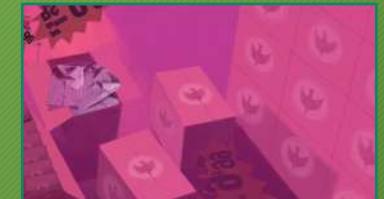
transport



confection



publicité et consommation

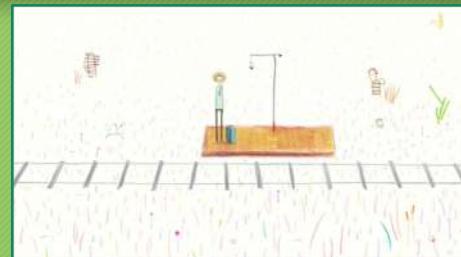


Le monde et sa représentation

Des éléments de la société mondialisée actuelle



Aridité des sols



Exode rural



Anonymat des grandes villes



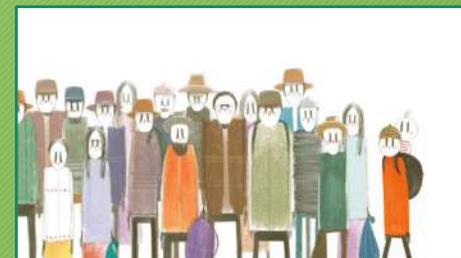
Mondialisation



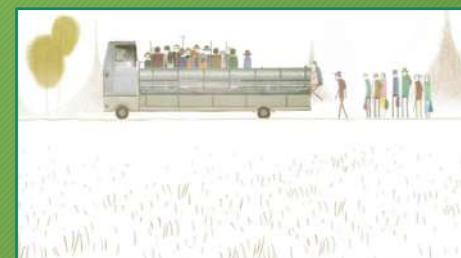
L'homme remplacé par des machines



Rachat



Chômage



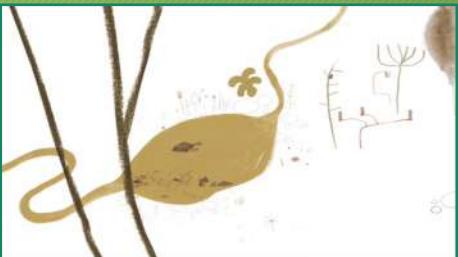
Départ des villes



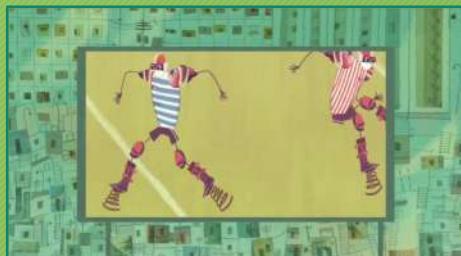
Révoltes, manifestations

Le monde et sa représentation

Le monde de demain ? Quels impacts de la mondialisation sur le Brésil ?



La déforestation, la pollution



Le rôle des médias avec le contrôle de l'information
> la révolte est tue et remplacée par l'information sportive, la publicité et la mode



L'individu mis en boîte



L'illusion du rêve et du féérique

Le monde et sa représentation

Un film contestataire et politique



Démonstrations de force abusive : des soldats frappant sur des manifestants (teintes sombres)



Référence directe au Général Pinochet :
président du Chili de 1974 à 1990.

Pinochet était à la tête d'un Régime dictatorial : responsable de nombreuses violations aux droits de l'homme

(interdiction de tous les partis d'union populaire et d'extrême-gauche, suppression de la liberté de la presse, autodafés de livres, destitution des responsables politiques locaux et de l'ensemble des maires, exclusion arbitraire de l'université de certains étudiants, arrestation, expulsion, torture voire mise à mort de professeurs...)

Sur le plan économique : libéralisation de l'économie, la liberté des échanges et l'ouverture du pays à la concurrence internationale...

Le monde et sa représentation

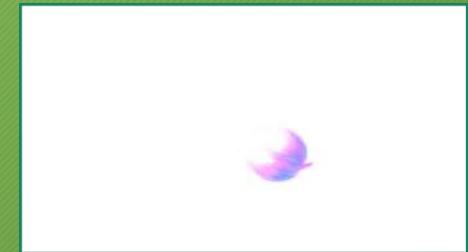
Oiseaux et contestation

L'oiseau coloré : métaphore du pouvoir de la musique, mais aussi de sa fragilité. Le condor est un oiseau typique des Amérindiens.

L'oiseau noir :

« Après avoir conçu l'oiseau noir, j'ai trouvé pertinent d'en faire un oiseau nazi. »

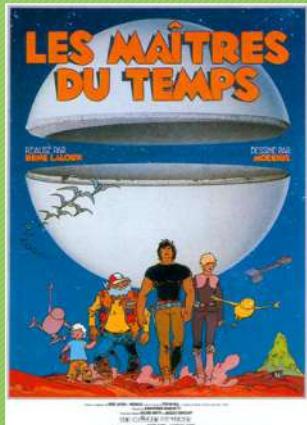
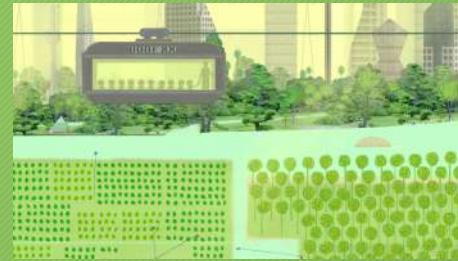
Bien que l'oiseau coloré perde le combat contre l'oiseau noir, il renaît de ses cendres, hors de la ville... : la musique est immortelle !



Le monde et sa représentation

Entre réalité et science-fiction

Pour montrer l'exploitation et l'oppression des ouvriers par un pouvoir injuste, le réalisateur n'hésite pas à convoquer un imaginaire propre au genre de la science-fiction... Et pourtant, on reconnaît bien la situation vécue par l'Amérique Latine...



Les Maîtres du temps,
René Laloux, 1982



Ce qui est en haut,
Jodorowsky et Moebius,
1985



Métropolis, Fritz Lang, 1927

Est-ce bien notre planète ? La langue parlée par les personnages est une langue imaginaire, mais dont les sonorités ressemblent étrangement à une langue latino-américaine... Il s'agit en réalité de dialogues en portugais prononcés à l'envers par les acteurs. Ce qui n'est pas sans rappeler les affiches et panneaux qui parsèment le film...

La musique

Face à cette représentation du monde, un espoir subsiste dans la musique.

- elle fait le lien avec la famille
- elle symbolise la protestation, en créant un oiseau coloré

« Nous avons d'abord cherché la mélodie de la flûte qui ouvre et conclut le film. Tous les autres thèmes ont été créés à partir de ces quelques notes. Nous désirions que la création musicale, à l'image de l'animation, croise plusieurs rythmes et styles musicaux. »

Plusieurs musiciens ont collaboré au film : Ruben Feffer et Gustavo Kurlat avec la participation de Emicida, Naná Vasconcelos, Barbatuques et Gem

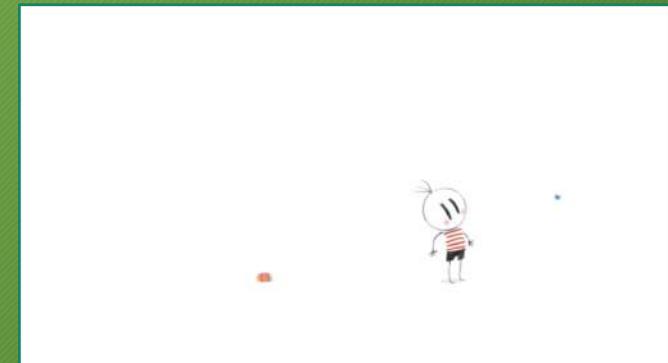
Entre espoir et souvenirs



La musique est à la fois dans la bande son, mais aussi dans l'image : ce sont des bulles de couleur qui sortent des instruments, parfois transportent l'enfant et forment l'oiseau coloré

Les spécificités du film

- Ce film remporte le **Cristal du long-métrage et le Prix du Public à Annecy en 2014**.
- l'histoire peut s'apparenter à un **récit picaresque** (avec un jeune héros miséreux, vivant des aventures et faisant des rencontres, prétextes à représentations des mœurs)
- La mise en scène, liée au souvenir, joue avec les **notions de cercle temporel, d'échos, de rappels et de symétrie** : la fin et le début se déroulent au même endroit les séquences d'euphorie (introduction, kaléidoscope) sont symbolisées par un mouvement ascendant, faisant écho à l'innocence perdue et recherchée.



LE GARÇON ET LE MONDE

Pistes pédagogiques

Avant la séance...

Observation :

Autour de l'affiche

Réflexion sur le titre du film

Mise en lien des éléments de l'affiche par rapport au titre...

Regarder la bande annonce

Recherches :

Autour du cinéma d'animation

Sur le réalisateur et son pays : le Brésil (les favelas, Brasilia, ville entièrement construite par l'architecte Oscar Niemeyer)

Pistes pédagogiques

Après la séance...

Observation :

Définir le caractère du garçon.

>> il est joueur, il aime les animaux et la musique, il est souvent triste... il est léger et curieux (ce que montre à merveille la première séquence), il trébuche, il rit...

Débats :

Peut-on considérer le film comme étant un « documentaire animé » ?

Échanges autour de l'environnement et de la mondialisation

Une démarche citoyenne peut-elle être envisagée à notre échelle (réfléchir sur les vêtements et la consommation)

Pratique artistique :

Pratiquer le dessin et utiliser les techniques de l'artiste

Inventer et dessiner des animaux machines.

Créer des collages surréalistes (comme Max Ernst, les artistes du mouvement Dada...)

Construire un kaléidoscope

Ressources

Fiches du film sur chacun des sites suivants...

Nanouk : <https://nanouk-ec.com/films/le-garcon-et-le-monde>

Les films du préau : <http://www.lesfilmsdupreau.com/prog.php?code=gem>
(dossier de presse et document pédagogique à télécharger très complets...)

Transmettre le cinéma : <http://www.transmettrelecinema.com/film/garcon-et-le-monde-le/>

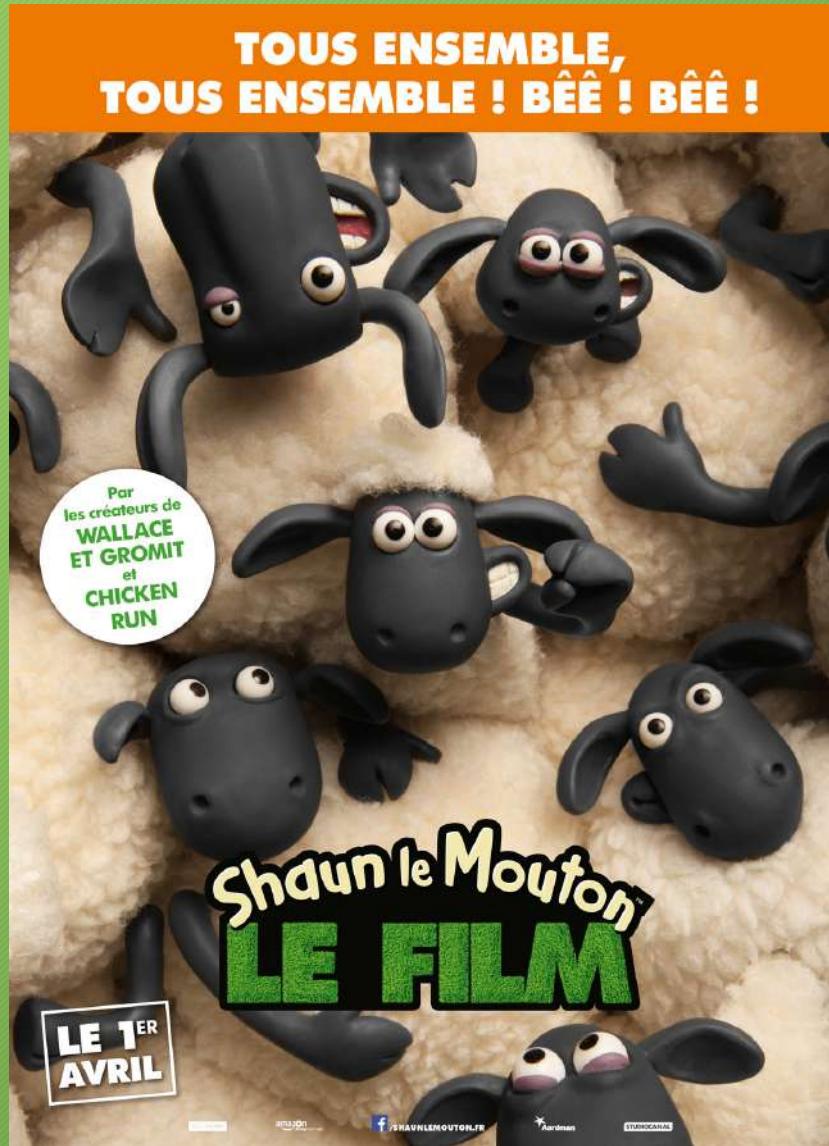
Collègue au cinéma :

Dossier enseignant : https://www.cnc.fr/cinema/etudes-et-rapports/dossiers-pedagogiques/garcon-et-le-monde-le-de-ale-abreu_851842

Fiche élève : https://www.cnc.fr/cinema/etudes-et-rapports/dossiers-pedagogiques/garcon-et-le-monde-le-de-ale-abreu_852134

Benshi : <https://benshi.fr/films/le-garcon-et-le-monde/321>

chaine Youtube Filme de Papel : <https://www.youtube.com/channel/UCRgtm7D35u2H27KpY66G-UQ>



SHAUN LE MOUTON

Bandé Annonce

Shaun le mouton
Mark Burton, Richard
Goleszowski 2015
1h25

Mots clés

Animation

Muet

Burlesque

Humour, gags

Caricature

Famille, amitié

Aventure

Campagne / Ville

Les studios Aardman

Fondé avec très peu de moyens en 1972 par Peter Lord et David Sproxton à Bristol en Angleterre, le studio Aardman va apparaître très rapidement comme une référence pour l'animation en pâte à modeler (genre peu utilisé à l'époque).

Nick Park, créateur de *Wallace & Gromit* et de *Shaun*, rejoint l'équipe en 1985.

Les caractéristiques des films Aardman

(d'après *Animation : A World History*) :

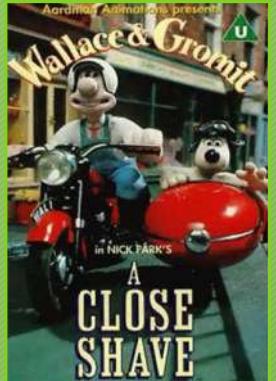
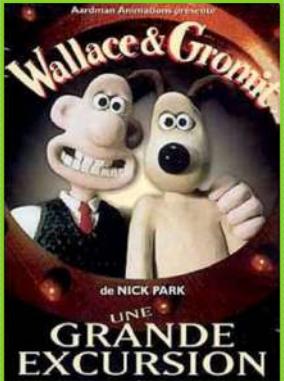
- l'utilisation de la pâte à modeler,
- un voile de mélancolie et de solitude sous la surface de l'humour,
- une mise en avant des problèmes quotidiens et sociaux des gens ordinaires
- des personnages forts, mêlés à l'anthropomorphisme
- les hommages au cinéma



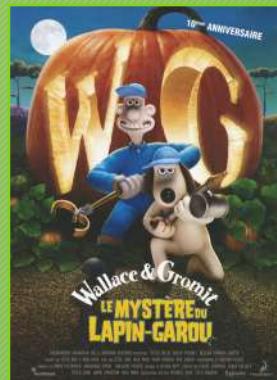
Leçon d'animation par Peter Lord, co-fondateur du studio Aardman
https://www.lexpress.fr/culture/cinema/video-shaun-le-mouton-une-lecon-d-animation-par-le-co-fondateur-des-studios-aardman_1668105.html

Les studios **Aardman**

Parodies et détournements



Thriller, policier et un peu de science-fiction



Film d'évasion

Film d'épouvante

Film de pirates,
historique et
d'époque

Film d'aventure

Film préhistorique

Film de science-fiction

SHAUN LE MOUTON

LES FIGURINES

21 marionnettes de Shaun ont été fabriquées

Une marionnette de Shaun mesure 17 cm et pèse 100 g

Au total, 354 marionnettes ont été utilisées pour le film

80 m de molleton ont été utilisés pour la toison des moutons



L'ANIMATION

17 animateurs ont travaillé sur le film,
tournant chacun environ 2 sec de film par jour

Le film se compose de 25 séquences,
allant d'une minute à 5 mn 30 chacune.

58 caméras ont été utilisées,
tournant dans 33 décors différents.

549 777 plans ont été tournés



De la série au film

Points communs et différences avec la série

- le réalisateur raconte **le lien entre la ferme et une usine** :
« le fermier était le patron, Bitzer était le chef d'équipe - celui qui se tape tout le sale boulot - et le Troupeau les ouvriers. Rapidement, il était évident qu'ils formaient une famille. Le Fermier est le père, Shaun le frère cadet, et Bitzer l'aîné qui tente de superviser ses frères dissipés pour qu'ils soient sages. »
Cette représentation est illustrée dès les premières images du générique...

- pour le film, **les personnalités des moutons du troupeau ont été enrichies** :
« Pour *Shaun le mouton*, nous avons caractérisé les autres membres du troupeau, nous leur avons donné des noms, chacun d'entre eux a sa propre histoire et son style d'humour qu'on découvre tout au long du film, poursuit-il. Cela nous a ouvert le champ des possibles. »

- Les auteurs ont également imaginé de **nouveaux personnages** que Shaun et son troupeau rencontrent dans la grande ville.

Trumper (souvent pris en contre-plongée, un visage carré, bouche tordue, sourit rarement...)

Split : une lointaine cousine du *Kid* de Chaplin ?



La ville versus la campagne

Des lieux très contrastés

La campagne

- grande tranquillité (synonyme d'ennui...)
- décors verdoyants, paysages bucoliques
- soleil resplendissant et ciel visible
- lignes courbes des bosquets et des collines



La ville

- environnement bruyant, parfois hostile : rues animées, bâtiments modernes, citadins pressés, restaurants chics
- Décors nouveaux : la décharge, la gare routière (en béton et métal), la fourrière-prison et ses pensionnaires inquiétants.
- atmosphère sombre ou nocturne (chenil, gare routière, décharge)
- peu ou pas d'horizon, lignes droites des bâtiments et des rues de la ville

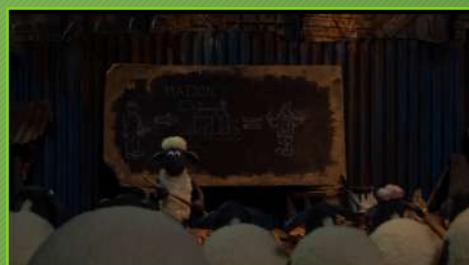
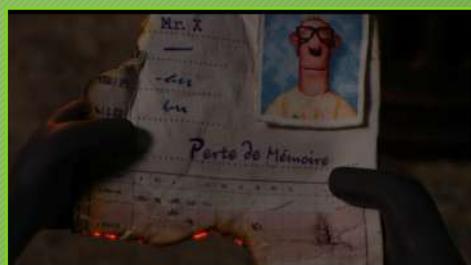
>> La ville reflète aussi l'état d'esprit des moutons perdus : clos et sans horizon



Théorie des dominos et causalité

Points communs et différences avec la série

Shaun le mouton reprend à l'extrême un type de scénario fréquemment utilisé dans les films « à succès », structurés par des relations de cause à effet ou effet « boule de neige »...



Dans le film, cette structure est excessivement exagérée, ce qui rend l'aventure d'autant plus drôle !

SHAUN LE MOUTON

Un film burlesque

Buster Keaton et Jacques Tati comme sources d'inspiration

Qu'est-ce que le burlesque ?

- Genre comique typique du cinéma muet, des années 1910 à 1930.
- Le gag repose sur un comique physique et violent, souvent lié au corps.
- Le genre s'illustre d'abord dans des courts-métrages : les films étaient alors une succession de gags sans véritable narration.
- Met en scène des conflits (bagarres, poursuites, batailles de tartes à la crème...), des accidents (chutes, chocs...) et plus généralement la confrontation, aussi agile que maladroite, à des obstacles.
- Le rythme est important : autant pour le côté frénétique que pour le jeu d'acteur (timing parfait du bon geste au bon moment).
- Le film burlesque repose en grande partie sur la personnalité de l'acteur, qui impose un style, un profil de personnage.

Quelques trucs burlesques que l'on retrouve dans *Shaun* :

- Le décalage comique (les personnages se mettent tout à coup à ne pas suivre le sens logique de la situation)
- le comique de situation
- le lien entre Shaun et Buster Keaton : « J'ai toujours adoré Buster Keaton et son visage parfaitement impassible. Sur un plan pratique, Shaun ne peut pas non plus exprimer grand-chose avec son visage »
- au niveau de l'animation : travail sur le langage non-verbal des personnages (bras, oreilles, postures...)



Spécificités

- C'est Wallace qui donne son nom à Shaun dans le court-métrage *Rasé de près* : en anglais Shaun se prononce « shorn » qui signifie « tondu »
- les réalisateurs s'amusent avec les trompe-l'œil, qu'ils soient à plat ou en volume... Une manière de jouer avec leur technique d'animation ?
- le côté « bricolo » de Shaun n'est pas sans rappeler le studio Aardman : le plan/le film peut sembler irréalisable, il fonctionne parfaitement.



**RESTEZ JUSQU'AU BOUT DU GÉNÉRIQUE
POUR DÉCOUVRIR TOUTES LES SURPRISES DU
FILM !**

SHAUN LE MOUTON

Pistes pédagogiques

Avant la séance...

Observation :

Autour des affiches
(affiche officielle et affiches parodiques)
Regarder la bande annonce et le teaser

Echanges :

Avez-vous déjà vu la série ou un épisode de Wallace & Gromit ?

Recherches :

Sur la série *Shaun le mouton* et sur la première apparition de Shaun dans *Wallace & Gromit* (notion de Spin off)
Sur le cinéma d'animation et le studio Aardman
Sur la notion de parodie (affiches)



Pistes pédagogiques

Après la séance...

Observation :

Comme les deux autres films, *Shaun le mouton* évoque le temps : quels sont les éléments qui s'y rapportent ?

- effet de film Super 8 (vieille pellicule amateur)
- répétitions (quotidienne : le réveil tout les matins ; et exceptionnelle : les gestes du quotidien dans une autre situation)
- mémoire, souvenirs et amnésie
- liens entre le début et la fin du film...

Débat :

En français, “suivre comme un mouton” signifie “faire comme tout le monde”.

Est-ce que cela correspond à Shaun et ses amis dans le film ?

Pratique artistique :

Créer en pâte à modeler un personnage du film

Réaliser un film d’animation en stop motion

Ressources pédagogiques

Fiches du film sur les sites suivants...

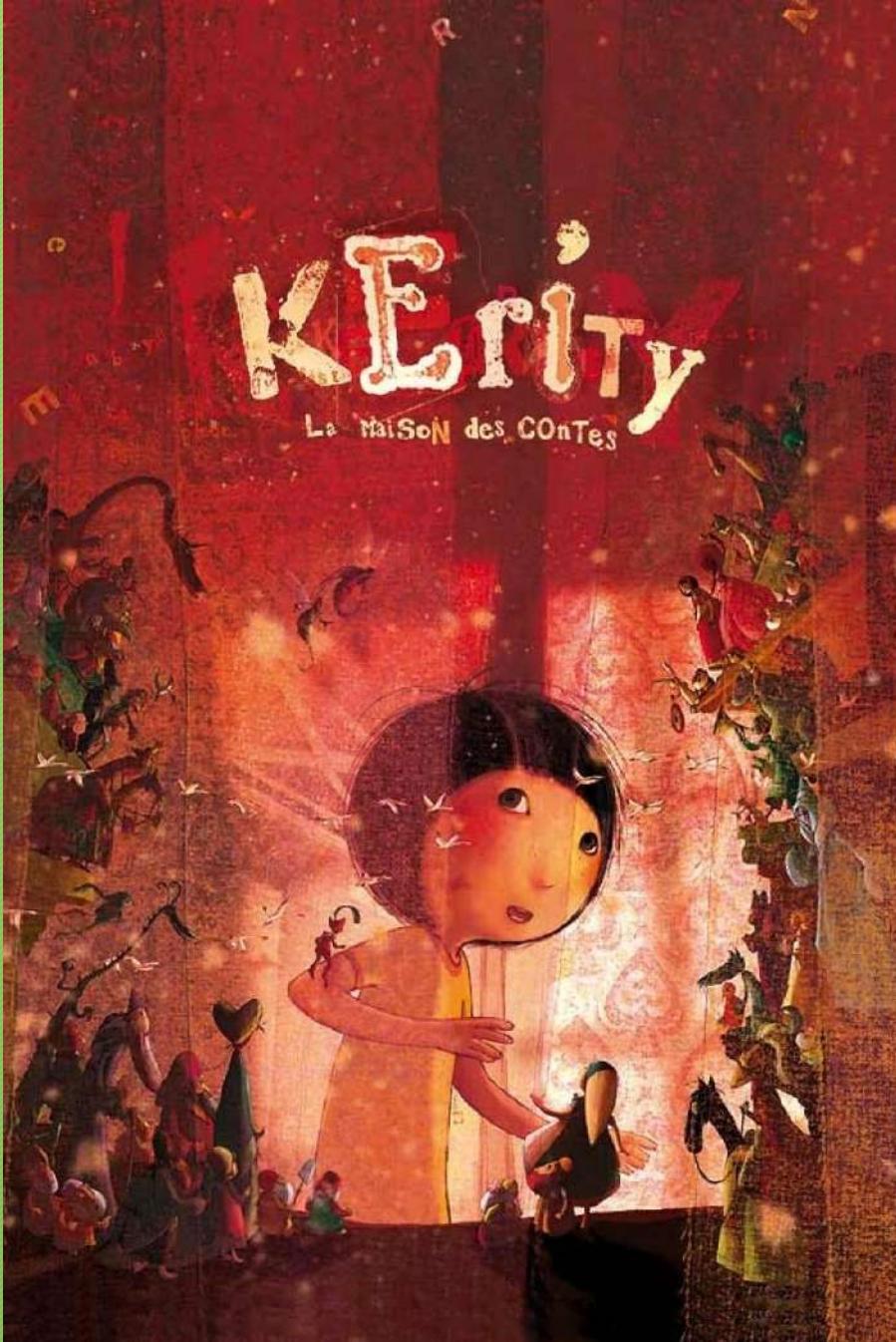
Nanouk : <https://nanouk-ec.com/films/shaun-le-mouton%2C-le-film>

Studio Canal : <http://www.studiocanal.fr/cid33292/shaun-le-mouton-le-film.html#>
(dossier de presse à télécharger...)

Transmettre le cinéma : <http://www.transmettrelecinema.com/film/shaun-le-mouton/>

Benshi : <https://benshi.fr/films/shaun-le-mouton/346>

Ciné Jeunes : http://sites.crdp-aquitaine.fr/ecolecinema/files/2018/11/Dossier_ShaunLeMouton_Cine%CC%81Jeunes.pdf



KÉRITY

Bandé Annonce

Kérity, la maison des contes
Dominique Monféry,
2009
1h20

Mots clés

- Lecture, contes, bibliothèque, livres
- Aventures, récit initiatique, quête
- Magie, rêve, imagination

Dominique Monféry

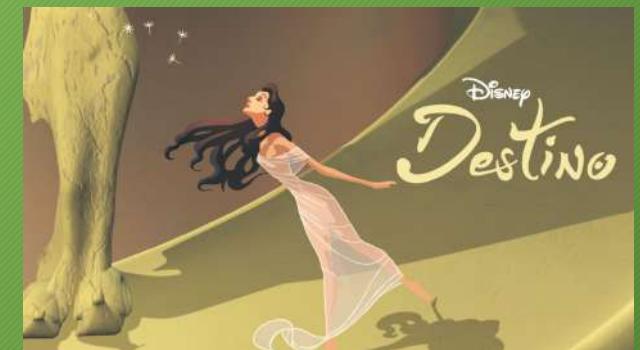
Le réalisateur

Biographie



Dominique Monféry

Il a débuté dans les années 1980 sur des séries télévisées comme *Rahan* avant de passer assistant animateur puis animateur sur des productions Disney, dans son studio français de Montreuil. Il a participé, entre autres, aux longs métrages *Tarzan*, *Kuzco*, *Hercule* ou *Le Bossu de Notre-Dame*. Ce travail chez Disney lui permet de rencontrer le neveu de Walt, Roy. E. Disney qui lui propose de reprendre un projet de collaboration entre Walt Disney et Salvador Dali, abandonné pendant la seconde guerre mondiale. Cela donne *Destino*, un court-métrage de 6 minutes. En 2006, il réalise son premier long, une adaptation pour le grand écran des aventures de la tortue Franklin. Après *Kérity*, Dominique Monféry est notamment devenu directeur de l'animation sur *Comme des bêtes* de Chris Renaud et Yarrow Cheney en 2016.



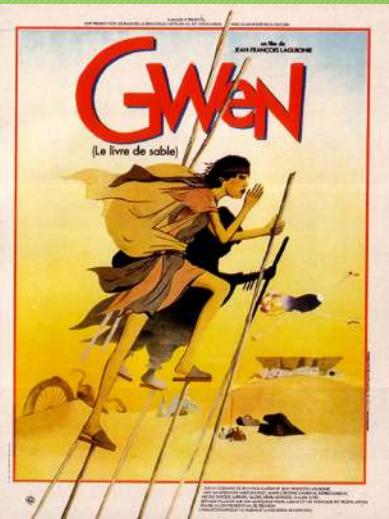
Filmographie

- 2003 : *Destino* (court-métrage)
- 2006 : *Franklin et le trésor du lac*
- 2009 : *Kérity, la maison des contes*

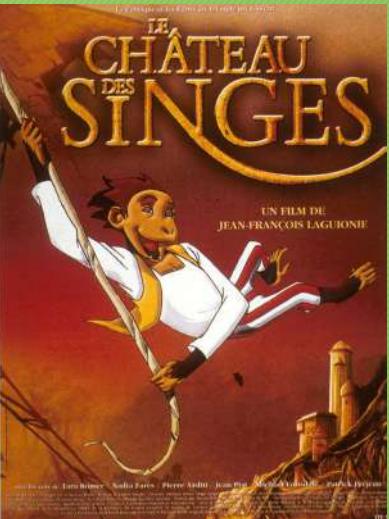
La genèse du film

Le studio La Fabrique 1979-2009

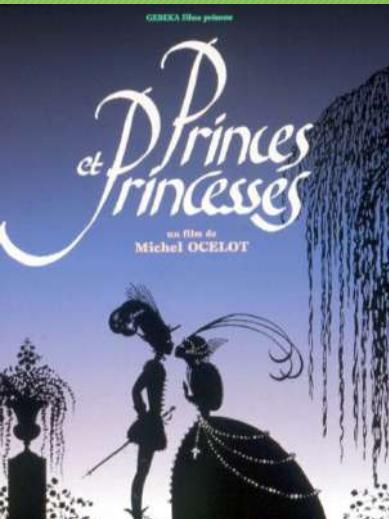
Studio d'animation et maison de production fondé par **Jean-François Laguionie** dont le siège se trouvait dans le Gard. Il est devenu, pendant près de 30 ans, un **haut lieu de l'animation française**.



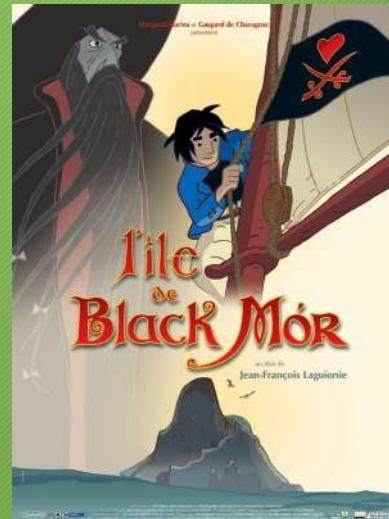
Jean-François Laguionie,
1984



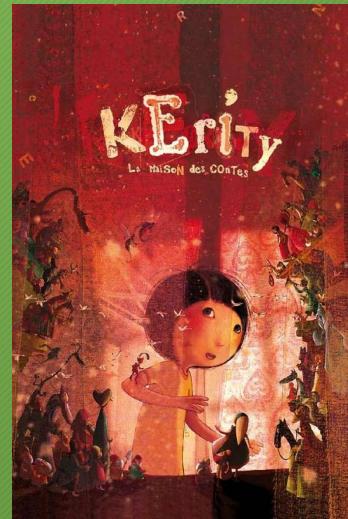
Jean-François Laguionie,
1999



Cinés si..., Michel Ocelot
1989



Jean-François Laguionie,
2004



Dominique Monféry,
2009



Jean-François Laguionie

La genèse du film

La scénariste Annick Le Ray

Annick Le Ray est une habituée de *La Fabrique* et a collaboré avec Jean-François Laguionie depuis *Le Château des Singes* en 1995. Bretonne, elle ancre le récit de *Kérity* dans une terre perdue entre la mer et la nature où les légendes et les esprits circulent beaucoup dans les traditions populaires.



Annick Le Ray

« *C'est un petit garçon de trois ou quatre ans qui a inspiré cette histoire. Il s'appelle Natanaël. Un jour, il m'a confié : "Tu sais, ben moi, je ne sais pas lire !" Tout le monde autour de lui savait lire, sauf lui. Il croyait vraiment qu'il lui manquait quelque chose, comme si la lecture était innée !* »

Filmographie (scénariste)

- 1995 : *Le Château des Singes* (avec JF Laguionie)
- 2004 : *L'Île de Black Mor* (avec JF Laguionie)
- 2009 : *Kérity, la maison des contes*
- 2011 : *Le Tableau*
- 2016 : *Louise en hiver* (avec JF Laguionie)
- 2019 : *Le Voyage du prince* (avec JF Laguionie)

La genèse du film

La directrice artistique Rébecca Dautremer

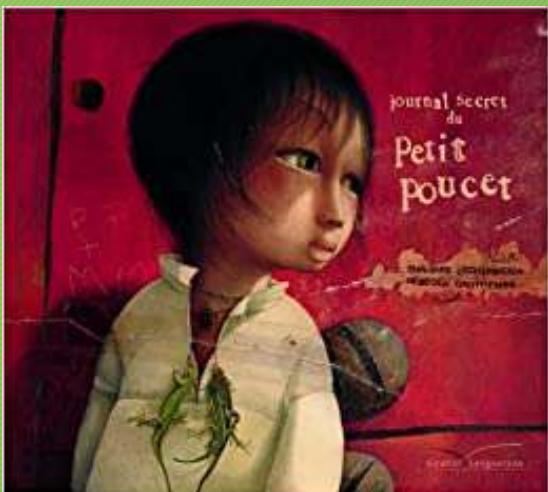
« *Donner vie à des personnages de contes, j'y crois vraiment. Ça me passionne, c'est ce que je fais toute la journée, tous les jours de ma vie.* »



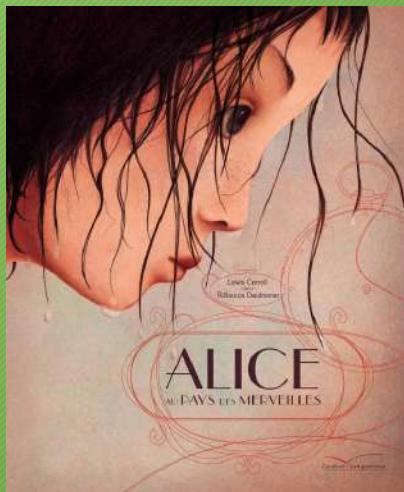
Rébecca Dautremer



Princesses, oubliées ou inconnues, Philippe Lechermeier 2009



Journal secret du Petit Poucet,
Philippe Lechermeier, 2009



Alice au pays des merveilles,
Sophie Koechlin, 2010

Elle a toujours eu comme objectif d'éviter de reproduire l'imagerie traditionnelle et disneyenne du conte pour enfants, de ne pas se laisser influencer par un certain consensus : « *J'ai essayé d'oublier tous les clichés et de revenir à mes propres versions étalon.* »

Analyse de séquence

L'ouverture du film

Les points clés :

Le montage : alterné ou parallèle ?

La musique

La typographie, le rapport à l'écrit et à l'écriture

Les lieux, les décors

L'entrée dans une forme d'ambigüité

Les liens familiaux



La construction du récit

Un conte, un récit initiatique

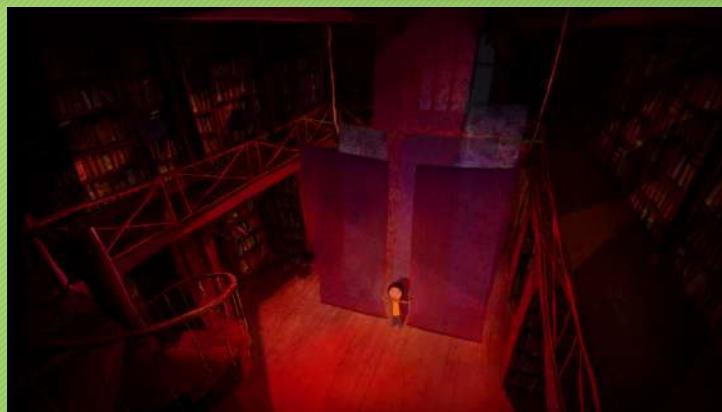
Un **conte** est un bref récit dont le contenu porte sur des événements imaginaires et dont la vocation la plus fréquente est d'instruire l'auditoire. Il a une **dimension pédagogique**. Il s'agit avant tout d'une **littérature orale** qui recoupe d'innombrables mythes et légendes.

Les histoires racontées par les contes se retrouvent avec une grande permanence dans des régions les plus diverses pour des thèmes présentant une grande récurrence. On peut ainsi parler **d'universalité du conte**.

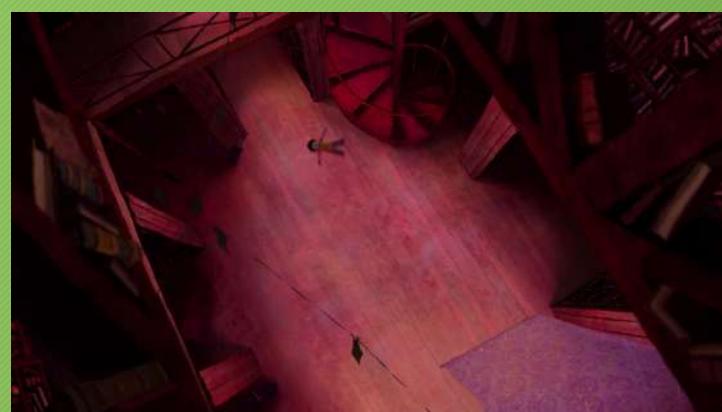
Enfin, il a une **dimension psychologique** importante. À travers, *La Psychanalyse des contes de fées*, Bruno Bettelheim explique comment, dans des contes racontés de générations en générations, les enfants peuvent trouver un espace d'apprentissage de leurs conflits psychiques et de leurs issues.

L'originalité du graphisme

Les décors : la bibliothèque



1^{ère} visite de Nathanaël : tons rouges et crus
> effroi



2^{ème} visite : tons roses et mauves
> rêve

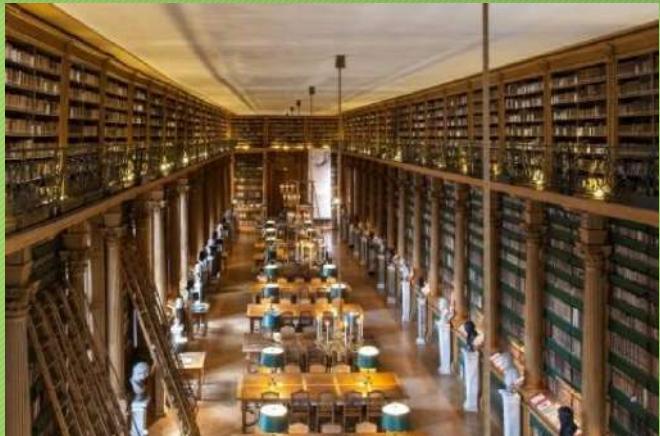


Dernière visite et lecture : tons rouge orangé
> chaleur, émotion

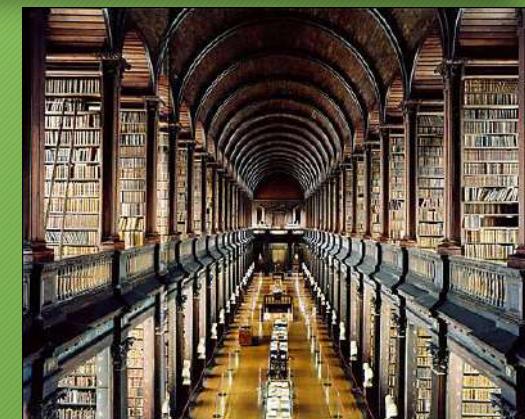
Visite
d'Angelica :
kaki et ocres
> douceur

L'originalité du graphisme

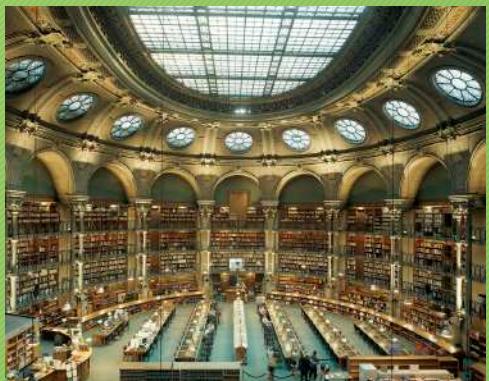
Les décors : la bibliothèque



Bibliothèque Mazarine, Paris



Trinity
College
Library,
Dublin



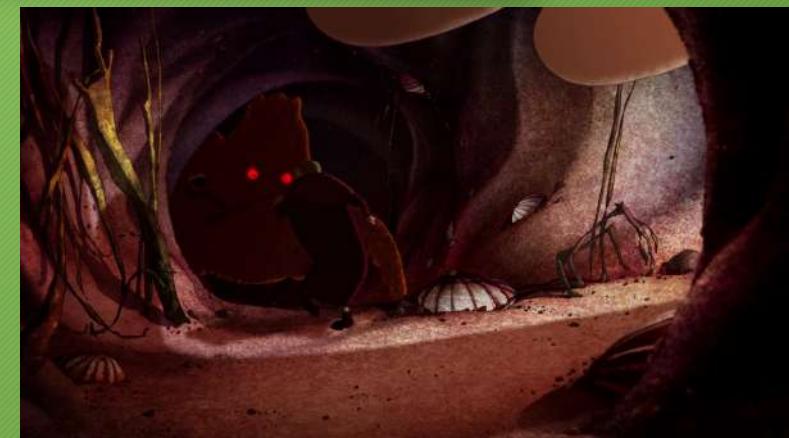
Bibliothèque Richelieu, Paris

Shakespeare and co,
Paris



L'originalité du graphisme

Les décors : Ombres et lumières



Le château de sable



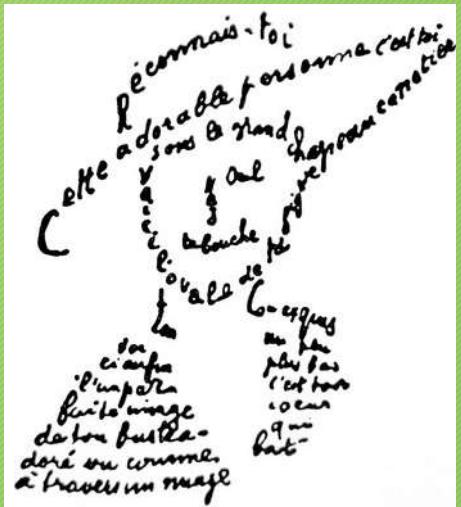
La maison d'Eléonore

Le hangar de Pictou

KÉRITY

L'originalité du graphisme

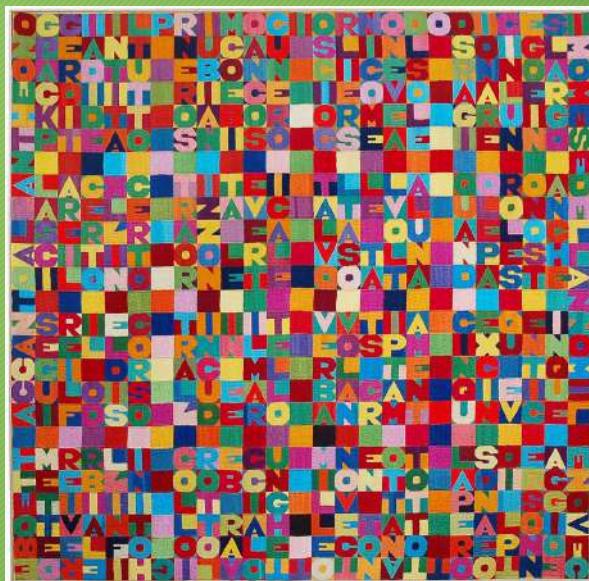
Les formes dessinées



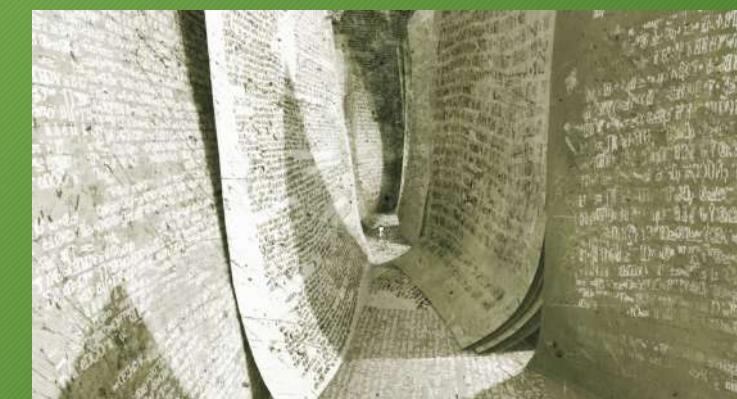
Calligramme,
Guillaume Apollinaire, 1918



Pictogrammes de Raymond Queneau dans *Bâtons, chiffres et lettres*, 1950

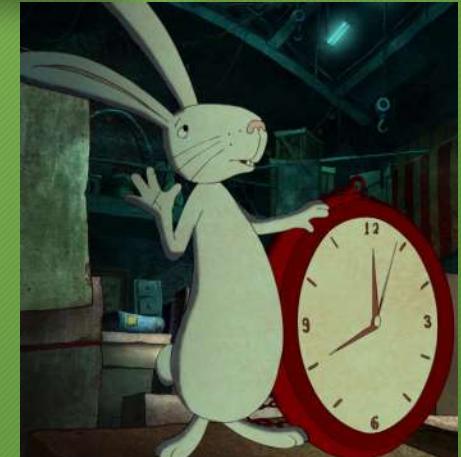


Alighiero Boetti, 1988



L'univers des contes

Des personnages célèbres



KÉRITY

L'univers des contes

Des personnages célèbres

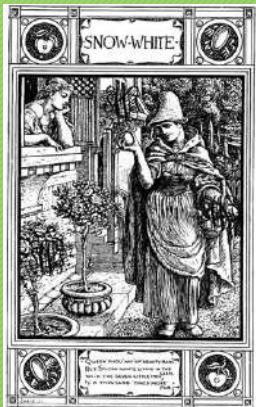


L'univers des contes

Les multiples représentations de Blanche-Neige



Illustration islandaise, 1852



Walter Crane



Alexander Zick, 1886



Frantz Jüttner, 1905



Marianne Stokes, vers 1902



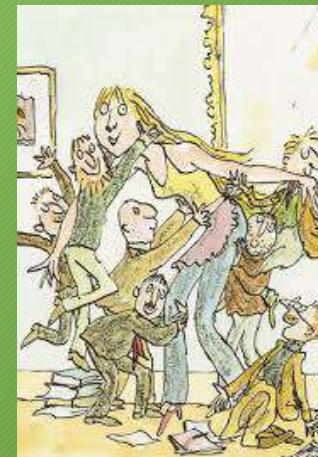
Arthur Rackham, 1909



Walt Disney, 1937



Quentin Blake, 1982
(*Un conte peut en cacher un autre*, Roald Dahl)



Mayalen Goust, 2012



Blanche Neige et le chasseur, Ruppert Sanders avec Kristen Stewart, 2012

L'univers des contes

Les différentes adaptations cinématographiques d'*Alice au pays des merveilles*



Alice aux pays des merveilles, Cecil Hepworth et Percy Stow, 1903



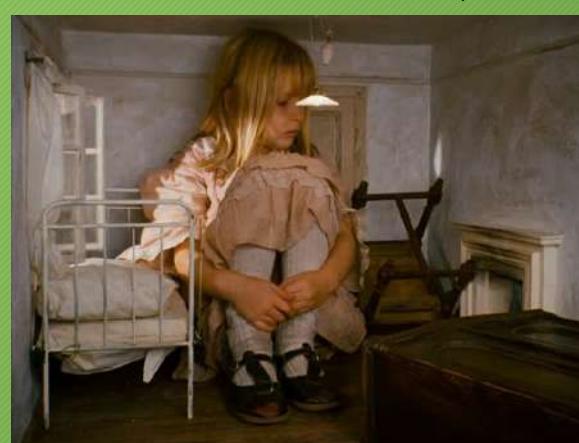
Alice aux pays des merveilles, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson et Hamilton Luske, 1951



Alice aux pays des merveilles, Tim Burton, 2010



Alice aux pays des merveilles, Lou Bunin, Dallas Bower et Marc Maurette, 1949



Alice, Jan Švankmajer, 1988



KÉRITY

L'univers des contes

Un lien fort entre Nathanaël et Alice

- Un comportement rêveur / beaucoup d'imagination
- Un rejet de la lecture de « livres sans images ou dialogues »
- Des aventures similaires : le rapetissement par exemple
- Alice agit comme un mentor avec Nathanaël



L'univers des contes

Des histoires aux origines multiples



- 13^e-14^e siècle, *Les Mille et une nuits*
- 1697, *Le Petit Chaperon Rouge*, Charles Perrault
- 1697, *Le Chat Botté*, Charles Perrault
- 1812, *Blanche-Neige et les sept nains*, Frères Grimm
- 1845, *La petite fille aux allumettes*, Hans Christian Andersen
- 1865, *Alice aux pays des merveilles*, Lewis Carroll
- 1883, *Pinocchio*, Carlo Collodi
- 1911, *Peter Pan*, JM Barrie

Le message du film

« Ce n'est pas parce que c'est inventé que ça n'existe pas. »



André Martin (1925-1994)

« Ce qui n'est pas imaginé n'existe pas. »

Les Cahiers du Cinéma, juin 1956

- Ecrivain de cinéma et critique spécialisé dans l'animation
- Inventeur de l'expression « *cinéma d'animation* » en 1953 (regroupe toutes les techniques de cinéma fabriqué image par image)
- Il cofonde en 1956 les **JICA** (Journées Internationales du Cinéma d'Animation) qui deviendront le **Festival International du Film d'Animation d'Annecy**
- il coréalise le premier film français entièrement en images de synthèse en 1983, *Maison vole*

Le message du film

Surmonter sa phobie de la lecture



Dans *Kérity*, Natanaël n'est pas analphabète, mais il souffre d'une forme d'illettrisme due à un blocage psychologique. Ce blocage est peut-être lié à un traumatisme : la mort d'Eléonore, qui était une grande lectrice.

Anne Siéty, *Qui a peur des mathématiques* (éd. Denoël, 2012)

La création sonore

Christophe Héral, le compositeur

La musique

« *Tout au long du récit, on a décidé avec Christophe Héral d'osciller entre une **orchestration sobre**, une sorte de thème unique qui revient, joué de manière **très épurée**, et des **orchestrations plus ambitieuses**.* »

Dominique Monféry



Les bruitages

« *Au niveau des bruitages, on voulait quelque chose de **très naturel, d'organique**. Au début, les deux mondes sont séparés, ils sont mis en parallèle. On a traité différemment l'univers sonore d'un même personnage selon les enjeux de la scène et le contexte. Par exemple, le personnage du crabe est à la fois inoffensif dans la première séquence de la plage et devient effrayant et menaçant à l'intérieur du château de sable. Pour les personnages de contes, on a principalement travaillé sur des froissements de papier.* » Dominique Monféry

Des acteurs pour interpréter les voix des personnages



Le père : Denis Podalydès



La mère : Julie Gayet



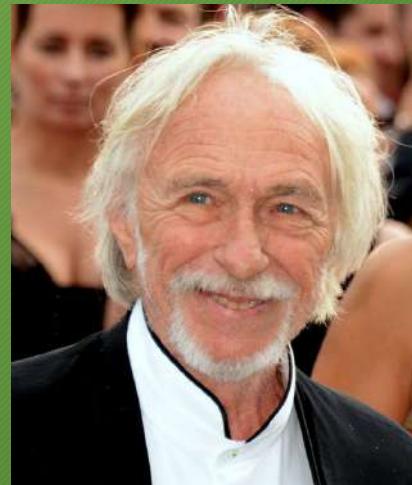
Le Lapin : Laurent Deutsch



L'ogre : Chilly Gonzales



Adrien : Pierre Richard



Tante Eléonore : Jeanne Moreau



Des films en écho à Kéirty

Le rapport entre réel et imaginaire



Le Tableau,
Jean-François Laguionie, 2011

La disparition progressive des personnages



Retour vers le futur,
Robert Zemeckis, 1985

Pistes pédagogiques

Avant la séance...

- Etudier l'affiche du film : les couleurs, les différentes polices d'écriture, les mots
- Faire une recherche sur la bibliothèque : comment décrire ce lieu, en existe-t-il de différentes sortes ?
 - > Demander aux élèves de dessiner une bibliothèque, comparer les dessins, discuter
- Travail introductif sur le conte, ses origines, sa structure, ses personnages emblématiques...

Pistes pédagogiques

Après la séance...

- Reprendre différents moments de l'histoire pour les remettre en ordre. L'écriture, comme outil de remémoration. Puis les placer sur une ligne du temps.
- Interroger les élèves sur le blocage de Nathanaël vis-à-vis de la lecture : selon eux, à quoi est-il dû ? Est-ce que certains ont ressenti ou ressentent encore des difficultés à lire ?
- Jouer avec les lettres : créer un calligramme, écrire des phrases avec différentes polices d'écriture, décorer ses initiales
- Dessiner sa propre version d'un personnage de conte classique
- Essayer d'animer des images en réalisant un folioscope (ou « flip book »)

Ressources

Fiches du film sur chacun des sites suivants...

Nanouk : <https://nanouk-ec.com/enseignants/les-films/kerity-la-maison-des-contes>

Transmettre le cinéma : <http://www.transmettrelecinema.com/film/kerity-la-maison-des-contes/>

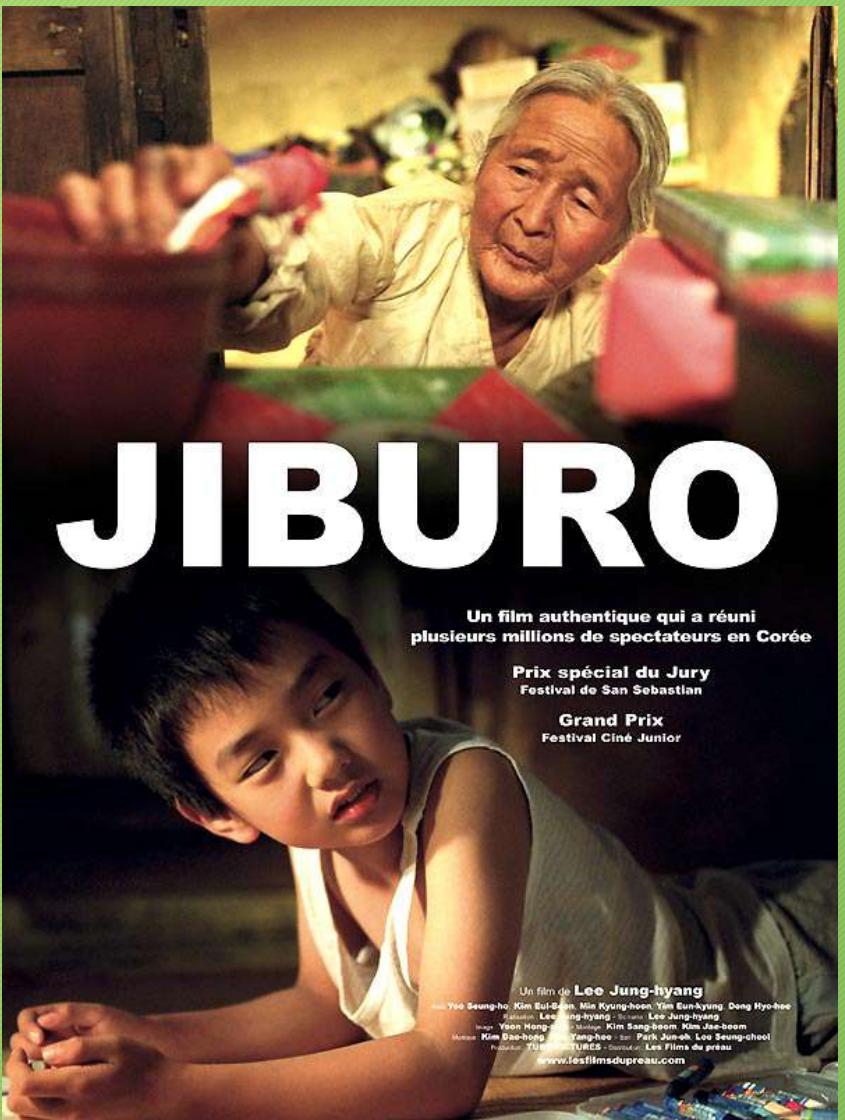
Benshi : <https://guide.benshi.fr/films/kerity-la-maison-des-contes/71>

https://julianwhiting.files.wordpress.com/2014/02/cinefete13_dossier_kerity-la-maison-des-contes-in-french.pdf

<http://www.occe.coop/~ad01/spip.php?rubrique125>

http://www.occe.coop/~ad01/IMG/pdf/KERTY_doc_accompagnement.pdf

<https://www.archives.atmospheres53.org/docs/kerity.pdf>



Affiche française



Affiche anglaise



Affiche coréenne

JIBURO



Jiburo

Lee Jung-Hyang

2002

1h27

JIBURO

Mots-clés



Ville/campagne, modernité/tradition, rapidité/lenteur



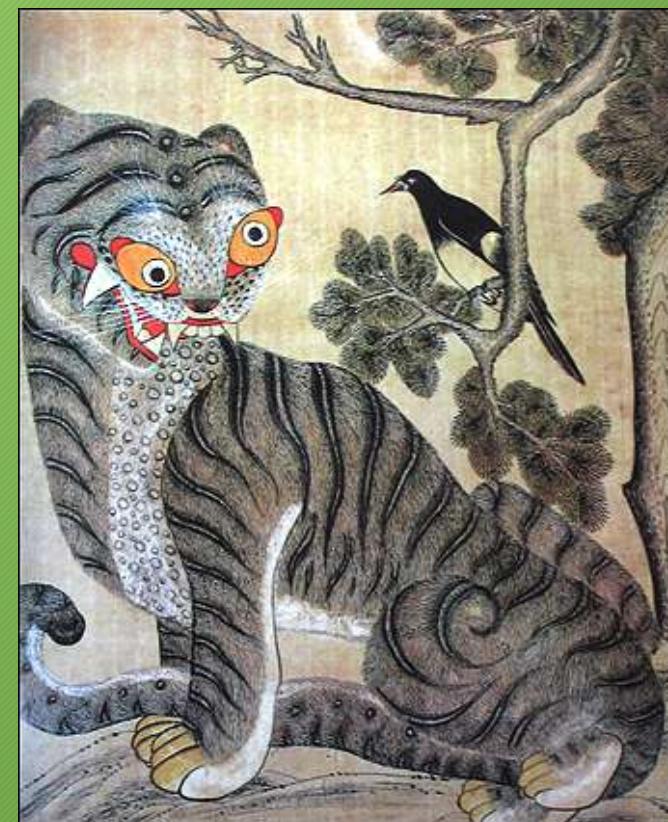
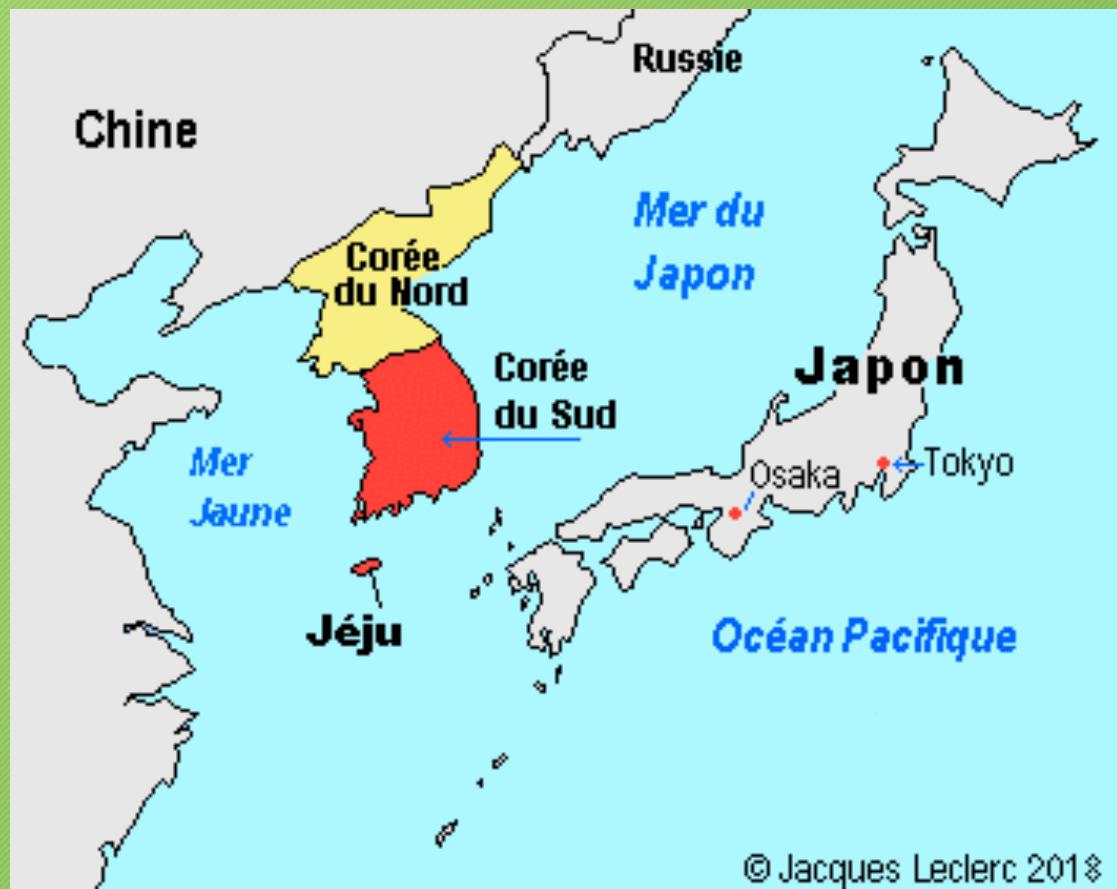
Récit initiatique, évolution, découverte, empathie



Jeux contemporains et anciens, transports, animaux, repas

Focus sur la Corée du Sud

Le « pays du matin frais »



Le Tigre, animal
emblème du pays

Focus sur la Corée du Sud

Carte d'identité



Nom : Corée du Sud (*Hanguk*, 한국)

Capitale : Séoul

Superficie : 99 828 km² (environ 2 fois la Suisse)

Nombre d'habitants : 51 709 098 (28^{ème})

Langue : coréen

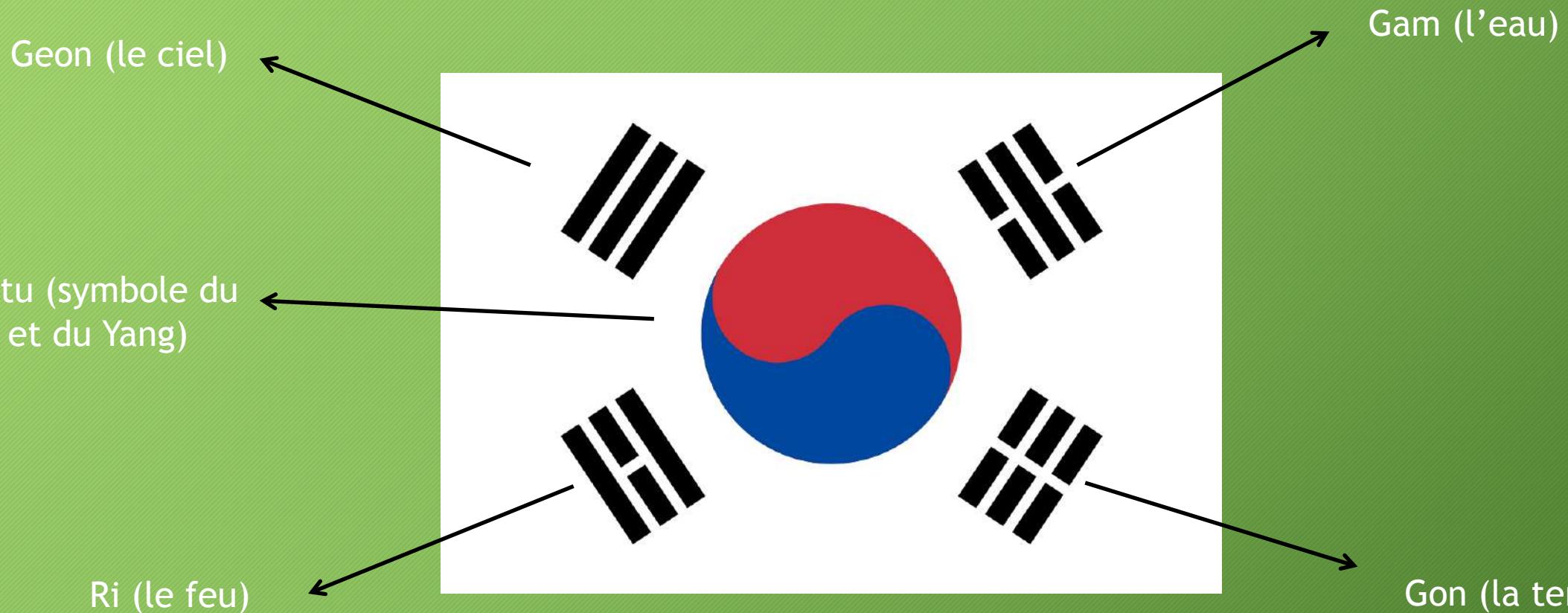
Monnaie : Won

Régime politique : République

Religion : Christianisme (31,6%), Bouddhisme (24,2%), Confucianisme (3%), sans religion (43,3%)

Focus sur la Corée du Sud

Le drapeau sud-coréen : *Taegeukgi*



L'origine de toute chose dans l'univers

Focus sur la Corée du Sud

Un peu d'histoire...

Les Sud-Coréens nomment leur pays **Hanguk**, « Pays des Han » du nom des habitants du Sud de la Péninsule pendant la Préhistoire de la Corée

La Corée est occupée par les Japonais à partir de 1905.

Elle est séparée en deux zones à la fin de la seconde guerre mondiale en 1945 par les deux puissances mondiales, les Etats-Unis et l'URSS : en 1948, chacune des zones se constitue en état, le Nord communiste et le Sud sous influence américaine.

En 1950 débute **la guerre de Corée** entre les deux Etats, chacun soutenu par une des puissances.

L'armistice de Panmunjeon **met fin aux combats en 1953** mais la guerre n'est toujours pas officiellement terminée à ce jour.

Depuis, la péninsule est divisée par **une zone démilitarisée** qui est, paradoxalement, la plus militarisée au monde.

Après la guerre, la république de Corée subit des régimes autoritaires et dictatoriaux tout en connaissant une croissance économique rapide la faisant passer d'un pays du tiers-monde à un des **quatre dragons asiatiques**. A partir des années 80 des manifestations mettent fin à la dictature mais c'est seulement **en 1997 qu'un président est élu de manière démocratique et légitime**.

Focus sur la Corée du Sud

L'alphabet coréen : Hangeul

ㄱ	ㄲ	ㄴ	ㄷ	ㄸ	ㄹ	ㅁ	ㅂ	ㅃ	ㅎ
g, k	kk	n	d, t	tt	l	m	b, p	pp	h
ㅅ	ㅆ	ㅇ	ㅈ	ㅉ	ㅊ	ㅋ	ㅌ	ㅍ	ㅎ
s	ss	ng	j	jj	ch	k	t	p	wa
ㅏ	ㅐ	ㅑ	ㅒ	ㅓ	ㅔ	ㅕ	ㅖ	ㅗ	ㅕ
a	ae	ya	yae	eo	e	yeo	ye	o	wae
ㅚ	ㅙ	ㅞ	ㅕ	ㅘ	ㅕ	ㅕ	ㅕ	ㅕ	ㅣ
oe	yo	u	wo	we	wi	yu	eu	ui	i

Nom	Jamo	RR	API	Prononciation
가역 (giyeok)	ㄱ	g k	g	gâteau attaque
나은 (nieun)	ㄴ	n	n	neuf
더근 (digeut)	ㄷ	d t	d	dentiste (légèrement aspiré, entre d et t)
리을 (rieul)	ㄹ	r l	r, l	r (légèrement roulé), liquide
마음 (mieum)	ㅁ	m	m	maman
비읍 (bieup)	ㅂ	b p	b	bal (légèrement aspiré) ; entre b et p (en consonne finale et avant une voyelle)
시옷 (siot)	ㅅ	s	s, e	saut (légèrement aspiré) achat (devant ㅏ ㅓ ㅗ ㅓ ㅜ ㅓ)
이응 (ieung)	ㅇ	(rien) ng	ŋ	consonne muette jogging
자읃 (jieut)	ㅈ	j	te	John
치읃 (chieut)	ㅊ	ch	te ^h	tchat
키읔 (kieuk)	ㅋ	k	k ^h	caméra
탸을 (tieut)	ㅌ	t	t ^h	thé
파을 (pieup)	ㅍ	p	p ^h	peuple
하읃 (hieut)	ㅎ	h	ç	« home »

Focus sur la Corée du Sud

La tradition vestimentaire



Le Hanbok, vêtement traditionnel coréen



De nos jours, il n'est porté que dans de rares occasions : mariages, Nouvel An, Anniversaires...



Les femmes (et parfois les hommes) attachaient leurs cheveux avec un Binyeo, une sorte de baguette ornementale.

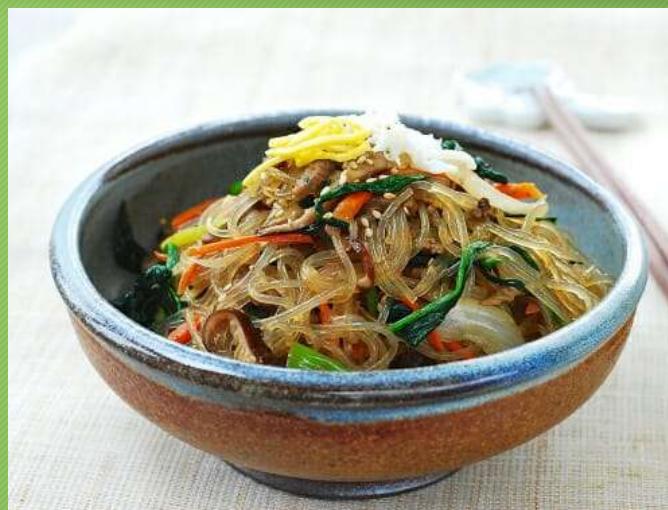
Dans la tradition, les jeunes femmes commençaient à porter le Binyeo lors d'une cérémonie de passage à l'âge adulte.

Focus sur la Corée du Sud

La gastronomie



Bibimbap (mélange de riz, de viande de bœuf, de légumes et d'un œuf sur le plat, relevé par de la pâte de piment coréenne)



Japchae
(nouilles de patates douces aux légumes)



Bulgogi (barbecue coréen)



Focus sur la Corée du Sud

Le sport

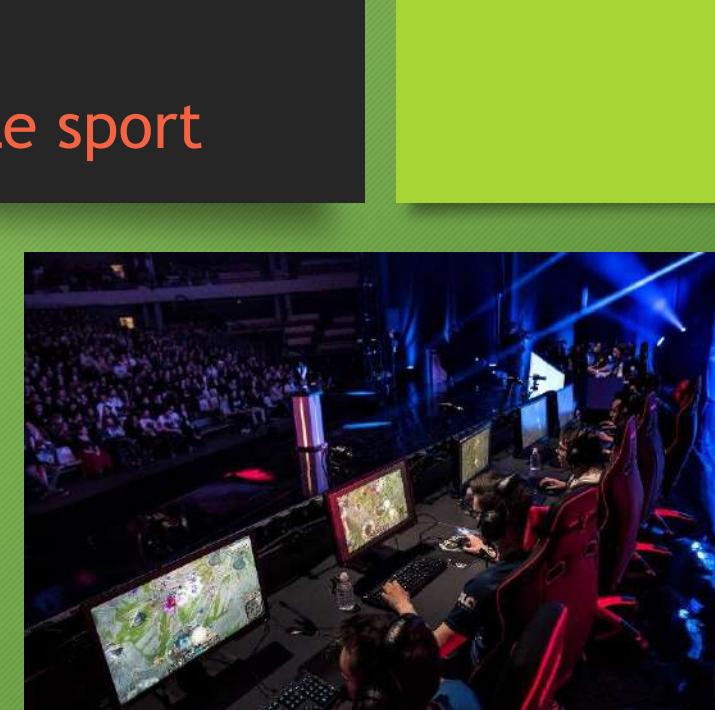


Le Taekwondo

La voie du coup de pied et du coup de poing



L'Esport (ou sport électronique)



JIBURO

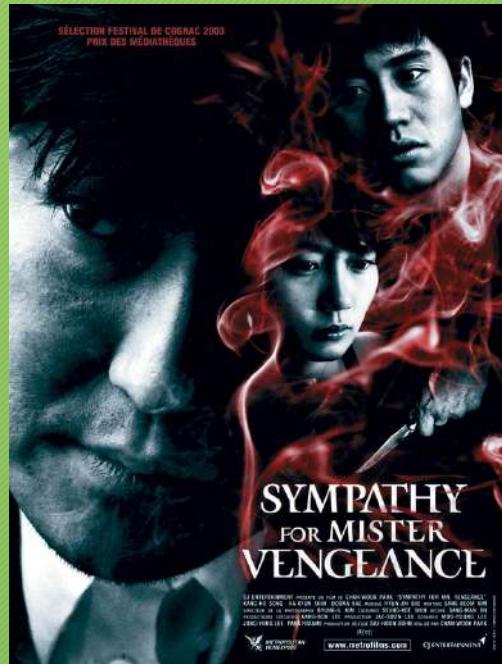
Focus sur la Corée du Sud

Une nouvelle vague du cinéma sud-coréen à partir des années 1990

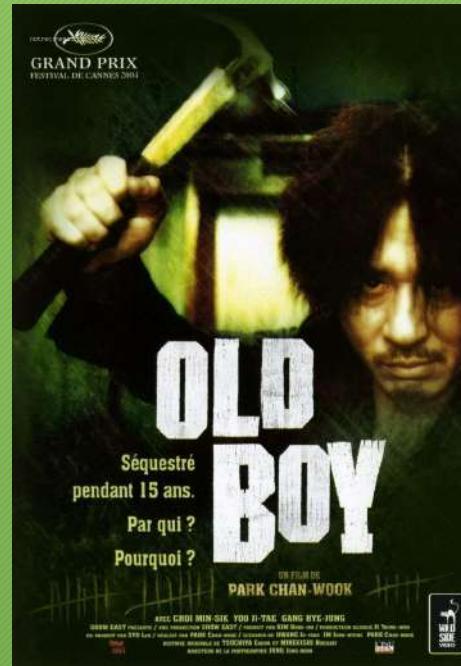
Le cinéma



Park Chan-Wook



Sympathy for Mr Vengeance,
2002



Old Boy,
2003



Mademoiselle,
2016

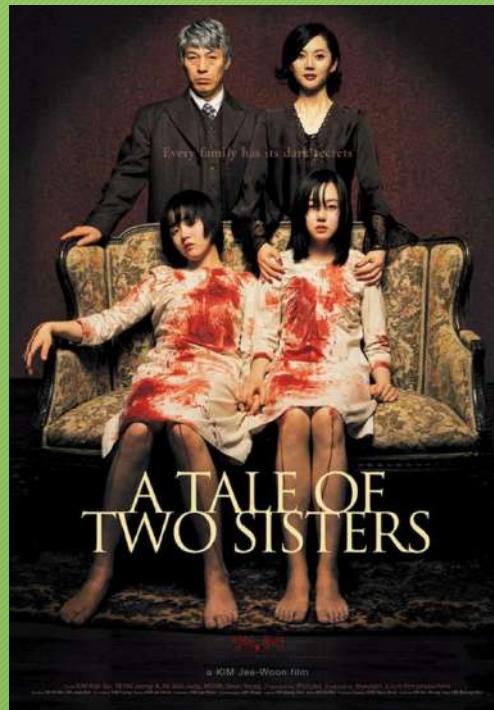
Focus sur la Corée du Sud

Une nouvelle vague du cinéma sud-coréen à partir des années 1990

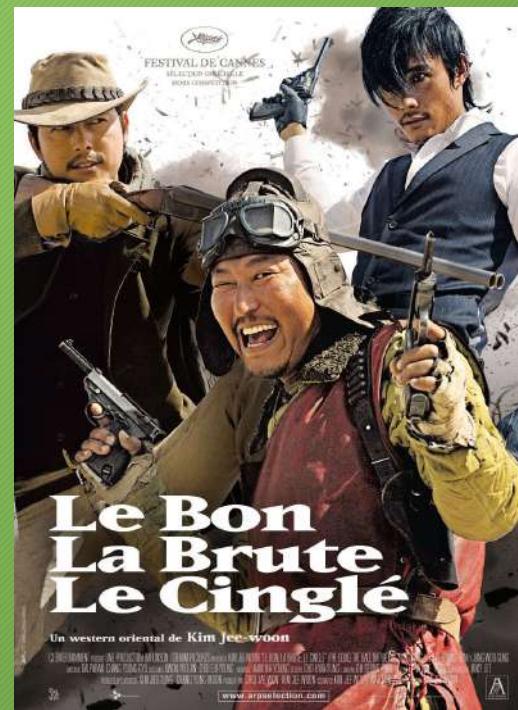
Le cinéma



Kim Jee-Woon



Deux soeurs,
2003



Le Bon, la Brute et le Cinglé,
2008



J'ai rencontré le diable,
2010

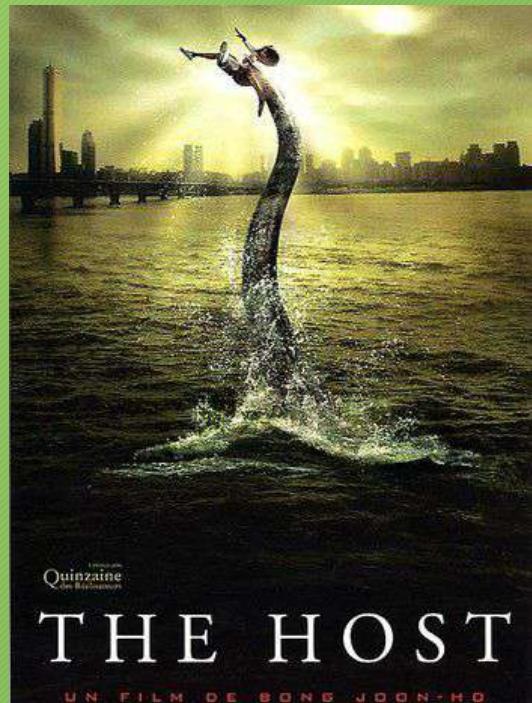
Focus sur la Corée du Sud

Une nouvelle vague du cinéma sud-coréen à partir des années 1990

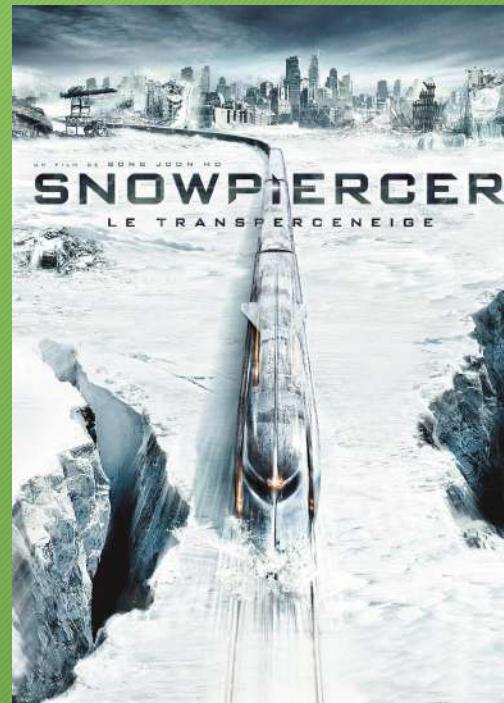
Le cinéma



Bong Joon-Ho



The Host,
2006



*Snowpiercer, le
Transperceneige*,
2013



Parasite,
2019

JIBURO

Lee Jung-Hyang

La réalisatrice

Née en 1964, Lee Jung-Hyang se passionne pour le cinéma dès l'adolescence et décide alors d'en faire son métier. Elle poursuit des études de littérature française à l'université de Sogang, avant d'obtenir le diplôme de la « Korean Film Academy » en 1988.

Elle réalise son premier film documentaire, *A place for Eve*, en 1989 et travaille ensuite comme assistante réalisatrice sur différents projets.

En 1998, elle réalise son premier long métrage de fiction, *Art Museum by the Zoo*, une comédie romantique bien accueillie par la critique. En 2002, *Jiburo* remporte un grand succès aussi bien critique que public (il est le deuxième film de l'année en Corée) et est diffusé dans le monde entier. Neuf ans plus tard, la réalisatrice sort un troisième film, à la tonalité plus dramatique, *A reason to live*. Elle n'a plus tourné depuis.

Biographie



Lee Jung-Hyang

Filmographie

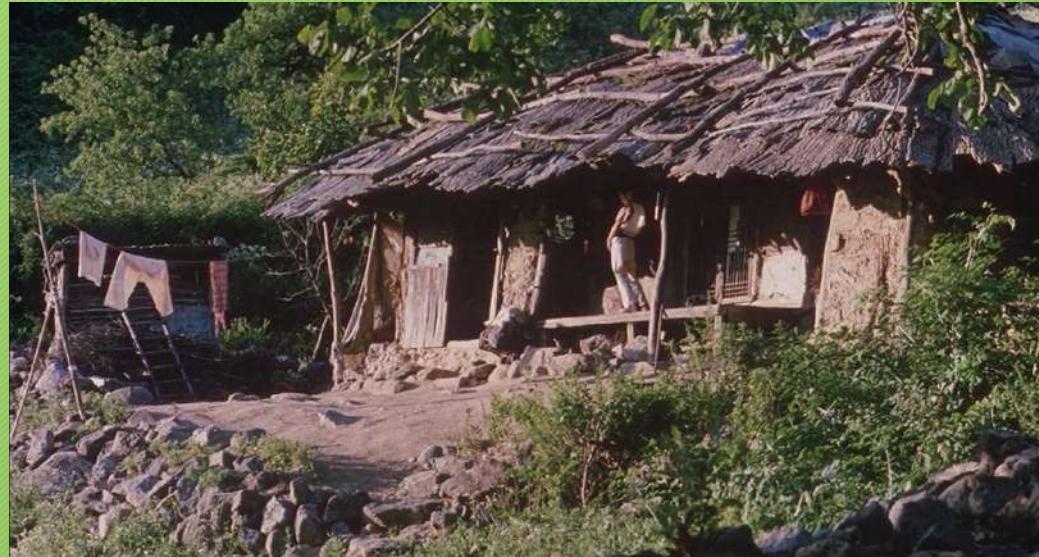
- 1989 : *A place for Eve*
- 1998 : *Art Museum by the Zoo*
- 2002 : *Jiburo*
- 2011 : *A reason to live*

La genèse du film

« A toutes les grands-mères »

Un film personnel

« Trouver un lieu ET une grand-mère... »



« Je souhaitais faire le portrait d'une grand-mère proche de la nature qui nous donne la vie et nous aide à grandir. Je voulais absolument que les lieux de tournage restent les plus authentiques possibles et que la grand-mère soit quelqu'un qui donne de manière inconditionnelle. » Lee Jung-Hyang

Le tournage de Jiburo



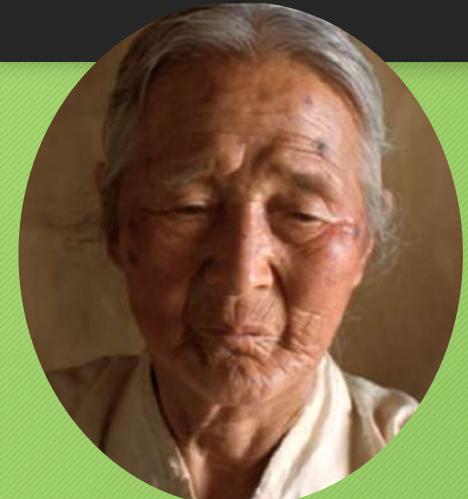
« Je pensais au départ que le tournage ne dépasserait pas deux mois, mais en réalité, il a duré six mois. Je ne voulais pas tourner les scènes en les regroupant par lieu comme on le fait traditionnellement au cinéma. Je voulais tourner dans l'ordre chronologique de l'histoire pour saisir au mieux l'évolution subtile des émotions et des relations entre les personnages » **Lee Jung-Hyang**

Le plus difficile fut de trouver le lieu du tournage et la personne qui joue le rôle de la grand-mère qui devait être en harmonie avec le lieu. La réalisatrice découvre un petit village dans la province de Choongbuk, où il n'y a plus que huit familles et essentiellement des personnes âgées. C'est dans ce village d'ailleurs que vit Kim Eul-Boon, actrice non professionnelle, qui compose la grand-mère.



Les personnages

Le casting



La grand-mère - *Kim Eul-Boon*
> Elle n'était jamais allée au cinéma avant de faire le film



La mère - *Dong Hyo-Hee*



Sang-Woo - *Yo Seung-Ho*

> Il avait déjà joué dans une série TV quand il a été casté - il a poursuivi ensuite une carrière d'acteur et de mannequin en Corée du Sud



Mamie Choco-Pie



Le voisin (et rival)



L'amie rêvée - *Kim Eun-Kyung*

Analyse de séquence

L'ouverture du film : deux citadins à la campagne

Les points clés :

- Le duo mère/fils
- Les mouvements de caméra
- Les échelles de plan et les angles de prise de vue
- Le point de vue
- Le travail du son
- Les animaux
- Les raccords



Les grandes thématiques du film

Le contraste entre tradition et modernité



Regarder la télévision - qui ne fonctionne pas...



Faire du roller - pas de terrain adapté



Jouer à la console et boire du Coca-Cola - les piles et le coca seront bientôt épuisés



Manger du poulet frit - il n'y a pas de fast food à la campagne

Vitesse, impatience, immédiateté dans la satisfaction des désirs



Aller chercher de l'eau au puit



Faire la lessive dans la rivière



Cuisiner au feu de bois



Coudre - réparer, reparer ses affaires

Lenteur, patience, application et précision des gestes

Les grandes thématiques du film

Le chemin/les transports



Métaphores du changement de lieu mais aussi de la transformation intérieure de Sang-Woo

Les grandes thématiques du film

Le contraste entre générations, caractère et rapport au langage



Le caractère	<ul style="list-style-type: none">- mal élevé, impoli, insolent, agressif- peu sociable, égoïste, ayant une propension à instrumentaliser l'autre- Ingrat, violent, destructeur, voleur	<ul style="list-style-type: none">- Posture et ligne conductrice immuables- ne rentre jamais dans des rapports de force (pas de menace, de sanction, de punition)- ferme bienveillance, sans pour autant être laxiste- conduit implicitement Sang-Woo à faire un travail sur lui-même, à prendre conscience de son attitude et à avoir un nouveau comportement.
Le rapport au langage	<ul style="list-style-type: none">- langage parlé à but exclusivement utilitaire- emploi de mots de vocabulaire et d'un mode d'expression très souvent agressifs- Insultes, gros mots	<ul style="list-style-type: none">- langage des gestes, soit en mimant la chose qu'elle ne peut nommer (le poulet par exemple) soit en ayant recourt à un code gestuel qui lui est propre, et que son entourage sait déchiffrer- Précision et sobriété du langage (des signes) qui reste toujours empreint de respect de l'autre.

Les grandes thématiques du film

Le récit d'une transformation intérieure

Egoïste et mal élevé, Sang-Woo découvre peu à peu **le lien affectif**

- Il ressent le besoin de l'autre, il fait **l'expérience du manque**
- Il apprend à **respecter** l'autre



Il s'agit en fait d'un **récit d'apprentissage** (schéma classique dans le cinéma pour enfants)

- Le jeune héros va vivre une **expérience inédite** faite de rencontres et d'épreuves
- Ses aventures vont modifier peu à peu sa **perception du monde et son rapport aux autres**

Les grandes thématiques du film

Le confucianisme



Confucius
(551avJC-479avJC)

Philosophe, il est le personnage historique qui a le plus marqué la civilisation chinoise, et est considéré comme le premier « éducateur » de la Chine. Son enseignement a donné naissance au Confucianisme, une doctrine politique et sociale.

Le confucianisme est un système de philosophie morale très élaboré, dans lequel la subjectivité accueille avec modestie sa destinée et traite autrui avec prévenance. Le confucianisme est un système philosophique que l'on peut qualifier d'humaniste.

Les grandes thématiques du film

Le confucianisme : quelques grands principes qui éclairent le film

XIAO

(piété filiale)

Relation père/fils,
maître/élève
> respect,
obéissance,
loyauté, confiance

REN

(sens de l'humain)

Souci qu'ont les hommes les uns les autres du fait qu'ils vivent ensemble
> l'homme ne devient humain que dans sa relation aux autres

Apprendre est le centre de tout

- Non pas dans le sens d'acquérir des connaissances mais apprendre à devenir humain
- Perfectibilité de la nature humaine

La réciprocité

« Ce que tu ne voudrais pas que l'on te fasse, ne l'inflige pas aux autres. »

Les grandes thématiques du film

Le don et l'échange / donner et recevoir



Les cadeaux comme expression de la tendresse

- l'argent pour les piles
- la boîte de « vitamines pour personnes âgées »
- les chaussures
- le repas au restaurant
- les gâteaux « choco-pie », les jouets
- le lapin en peluche blanc
- les cartes « héros » sur lesquelles Sang-woo a écrit des messages et dessiné grand-mère.



Les décors

La découverte de la maison de la grand-mère



Le langage des gestes

Source de confusion mais aussi synonyme d'un retour à l'essentiel



Le poulet

> Le mot est compris, mais pas le mode de cuisson !



La coupe de cheveux

> Le même geste mais pas la même signification



Le geste de la grand-mère

> Quel est sa signification ? Tendresse ? Excuse ?



Les objets

Les jeux : ils décrivent l'évolution de Sang-Woo



La mise en scène

L'ombre et la lumière



La mise en scène

Le motif de la répétition



De nombreuses scènes qui se répètent :

- Le chemin vers la maison
- Les repas
- La vache enragée
- Les toilettes
- Le fil et l'aiguille



Des motifs récurrents

- La destruction des objets (filmés en gros plan)



La mise en scène

Le motif de la répétition

Des scènes miroirs qui soulignent la découverte de l'empathie par Sang-Woo :

- La préparation du poulet bouilli
- Le soin à l'autre qui est malade
- Le don (d'argent, de cartes, de biscuits)



La mise en scène

Les duos : l'un derrière l'autre, dos à dos ou face à face

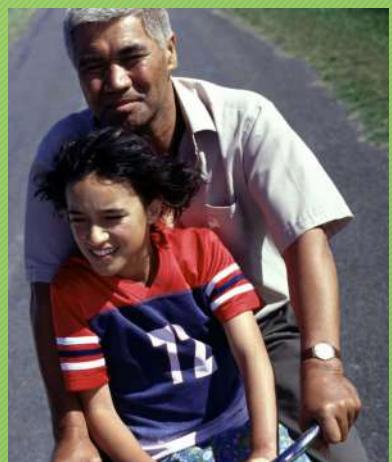


Des films en écho à Jiburo

Les relations petits-enfants/grands-parents



Mon voisin Totoro,
Hayao Miyazaki, 1988



Paï : l'élue d'un peuple nouveau,
Niki Caro, 2003

Le symbole du chemin



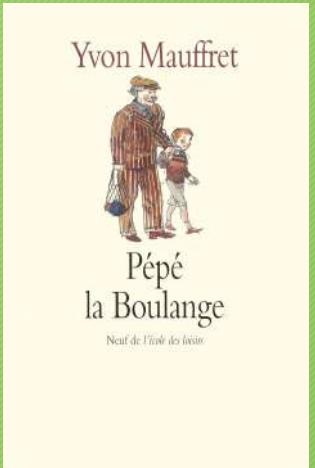
Où est la maison de mon ami ?
Abbas Kiarostami, 1987

La politesse/l'agressivité

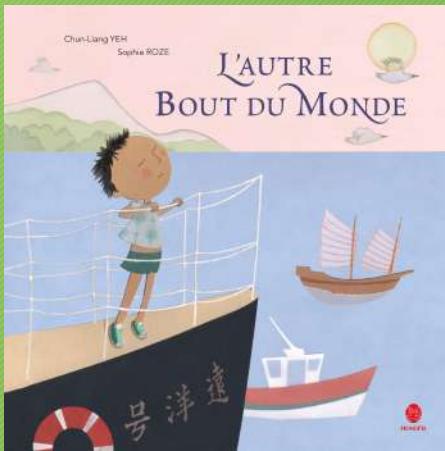


Ten
Abbas Kiarostami, 2002

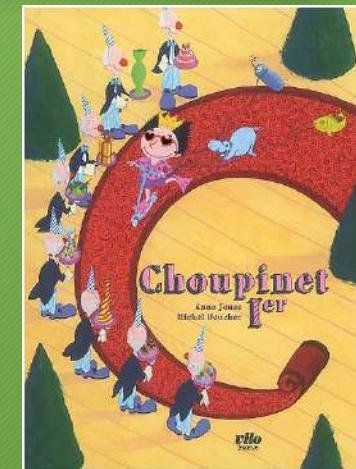
Des lectures en écho à Jiburo



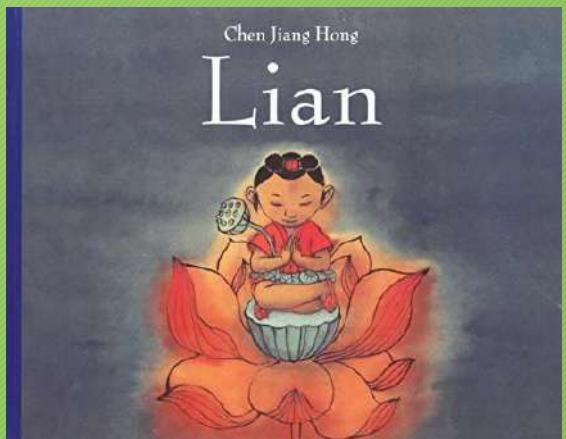
Pépé la Boulange
Yvon Mauffret,
1986
> À partir de 8 ans



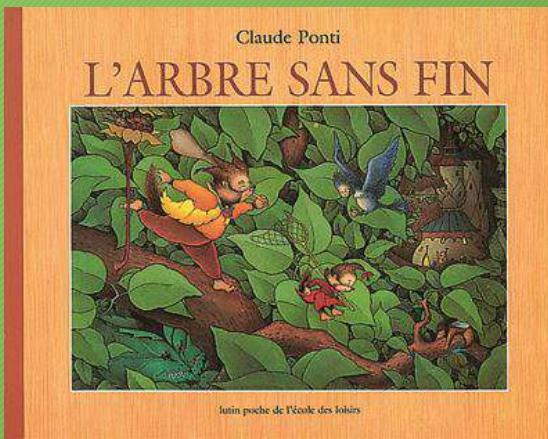
L'Autre bout du monde
Chun-Liang Yeh et
Sophie Roze, 2011



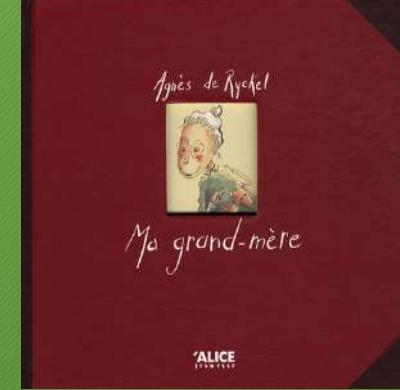
Choupinet 1er
Anne Jonas,
Michel Boucher,
2007



Lian
Chen Jiang
Hong, 2004



L'Arbre sans fin
Claude Ponti, 1992



Ma grand-mère
Agnès de Ryckel,
2008

Des références picturales et photographiques



Le vieillard et l'enfant
Domenico Ghirlandaio,
vers 1490



Autoportraits
Rembrandt, 1629-1669



*Autoportraits
photographiques*
Roman Opalka, 1965-2011

Pistes pédagogiques

Avant la séance...

- Etudier les différentes affiches du film : essayer de deviner où cela se passe, qui sont les personnes, quels caractères peuvent-ils avoir ?
- Que signifie le mot Jiburo ? De quelle langue ce mot vient-il ?
 - > Expliquer que cela signifie « Le chemin de la maison » : formuler des suppositions en fonction de cela
- Situer la Corée du Sud sur une carte et faire des recherches sur ce pays
- découvrir l'alphabet, le drapeau coréen

Pistes pédagogiques

Après la séance...

- Découverte du langage des signes
- Mettre en scène un objet dont on ne se sépare pas comme le robot de Sang-Woo
- Réaliser une carte postale
- Discuter des relations intergénérationnelles : petits-enfants grands parents : quel vécu, quelles différences avec les relations avec leurs parents
- Atelier philo : décrire l'évolution du personnage de Sang-Woo : au début, à la fin, qu'est-ce qui a changé ? Qu'est-ce qui l'a fait changé ?



Ressources

Fiches du film sur chacun des sites suivants...

Nanouk : <https://nanouk-ec.com/enseignants/les-films/jiburo>

Transmettre le cinéma : <http://www.transmettrelecinema.com/film/jiburo/>

Benshi : <https://guide.benshi.fr/films/jiburo/62>

<http://ww2.ac-poitiers.fr/dsden16-pedagogie/spip.php?article1006>

https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/ecolecinema33/wp-content/uploads/sites/125/2020/05/Jiburo_DSDEN_Gard.pdf

<https://www.reseau-canope.fr/atelier-val-d-oise/cinema/Jiburo>

<http://cinema.ia80.ac-amiens.fr/index.php/archives/37-jiburo-dossier-pedagogique>

http://cpd67.site.ac-strasbourg.fr/cinema/?page_id=4664

<https://docplayer.fr/15158280-Fiche-pedagogique-jiburo.html>



MERCI DE VOTRE
ATTENTION !