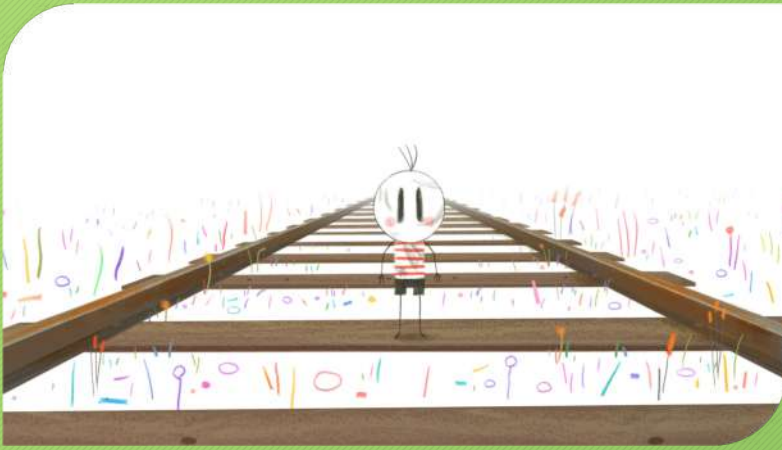


7 octobre 2020



# 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 Golezowski  
(Royaume-Uni, 2015, 1h25)



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

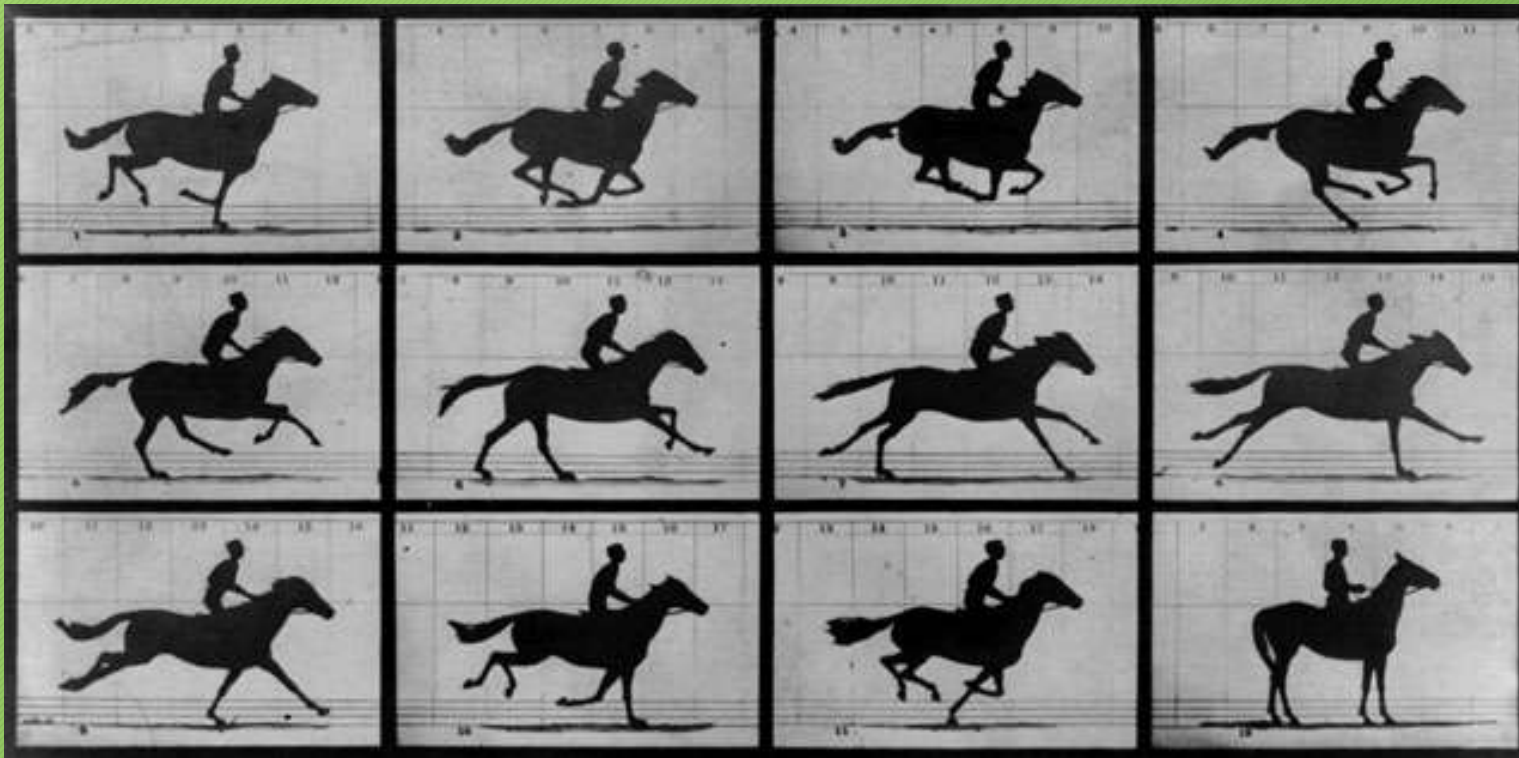


*Jiburo*  
de Lee Jung-Hyang (Corée du Sud,  
2002, 1h27)



# 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

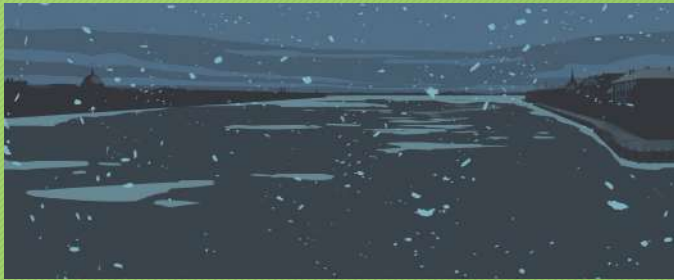
Premier plan



# 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 RAPPROCHE 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 :

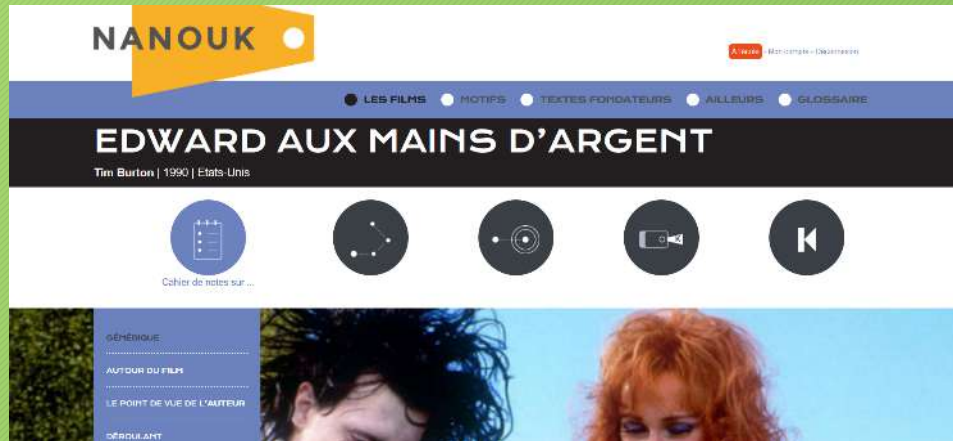
- <http://upopi.ciclic.fr/vocabulaire/>

Voir également :

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



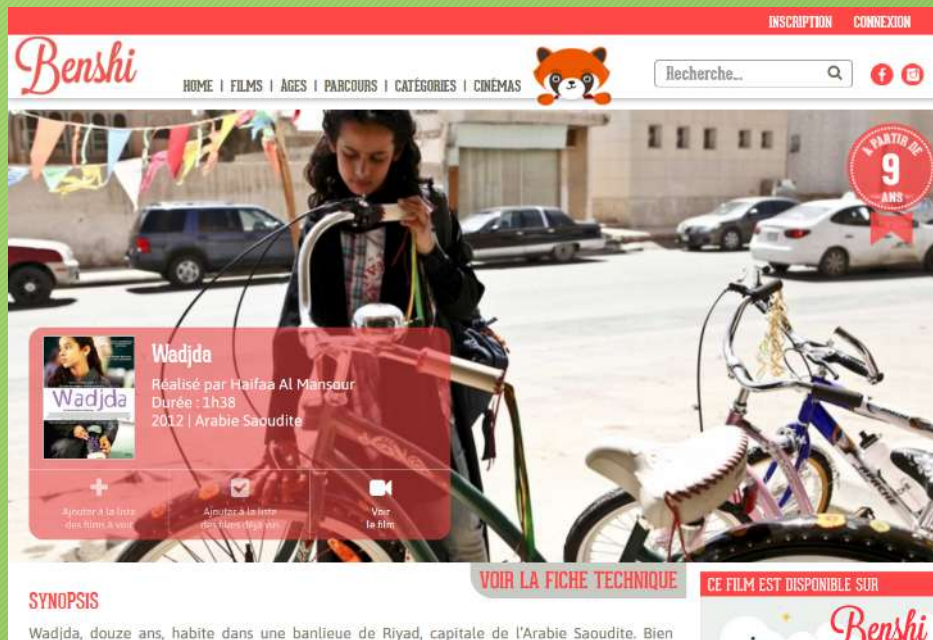
# Ressources



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



# Ressources



## SUR LES FILMS AU PROGRAMME

- <https://benshi.fr/>



# Ressources



## SUR LES FILMS AU PROGRAMME

Éléments visuels et outils :

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

Voir également :

- [www.transmettrelecinema.com](http://www.transmettrelecinema.com)



# Ressources

**LE BLOG  
NATIONAL  
D'ÉCOLE ET  
CINÉMA**





**ATELIER AVEC DE LA  
PÉLICULE 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

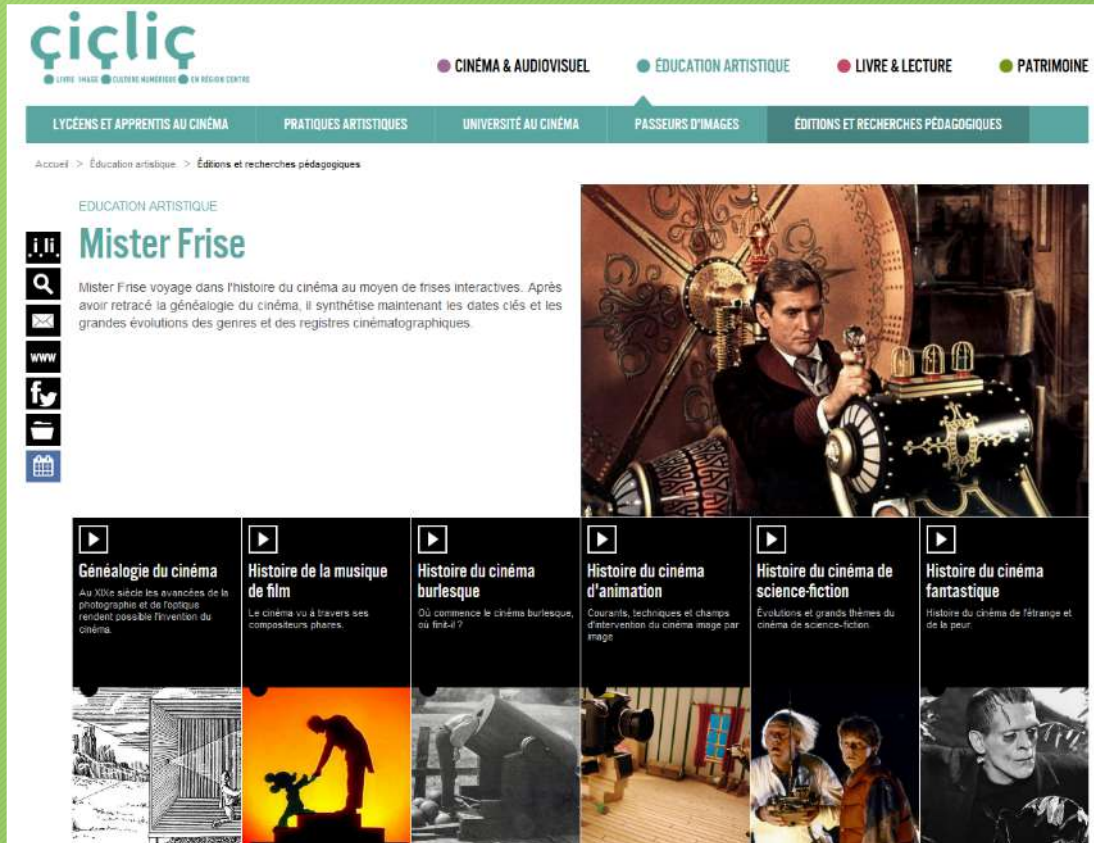
## LE BLOG NATIONAL D'ÉCOLE ET CINÉMA

Outils, pistes pédagogiques :

- [ecoleetcinemanational.com](http://ecoleetcinemanational.com)



# Ressources



## SUR L'HISTOIRE DU CINÉMA

Repères dans l'évolution du septième Art :

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

[pedagogiques/mister-frise](http://www.ciclic.fr/education-artistique/editions-et-recherches-pedagogiques/mister-frise)

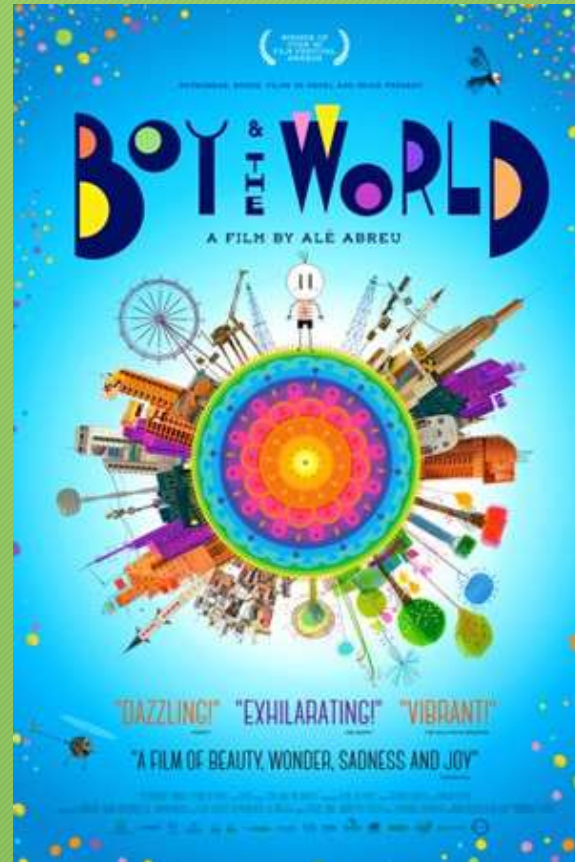
Sur le cinéma d'animation:

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





Affiche française



Affiche américaine



Affiche brésilienne



# Bande 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 Cósmico* (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 Cósmico*
- 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



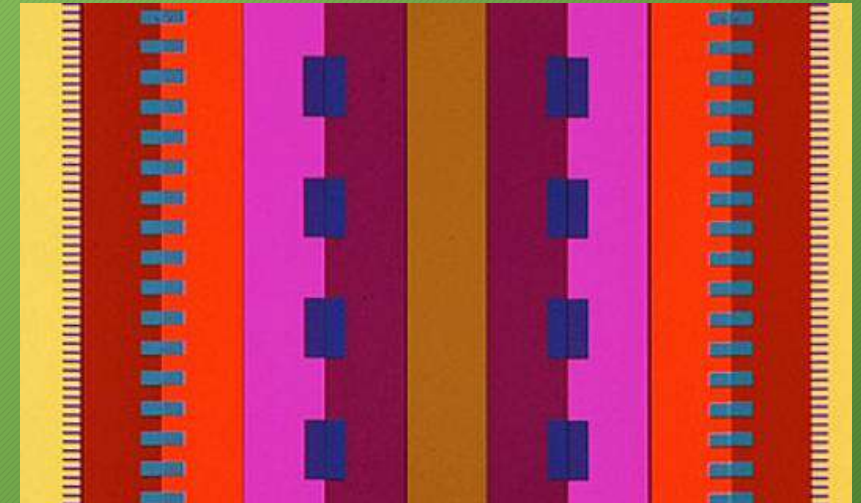
*Powers of Ten*, Charles et Ray Eames  
1977

> 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



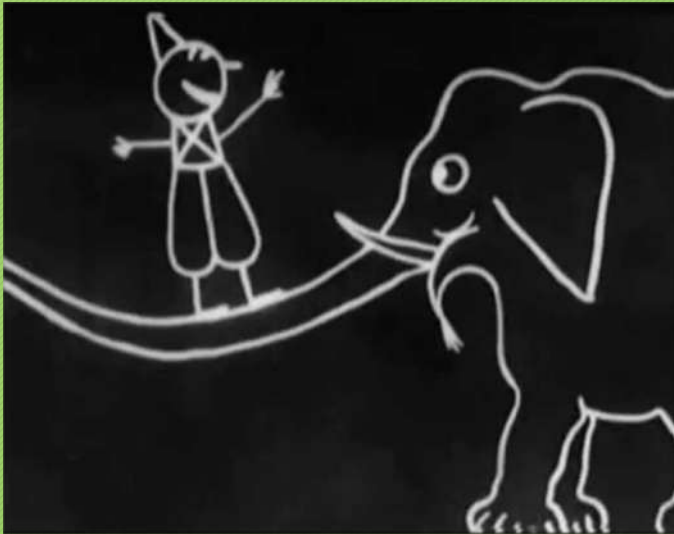
*Synchromy*, Norman McLaren  
1971

> 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



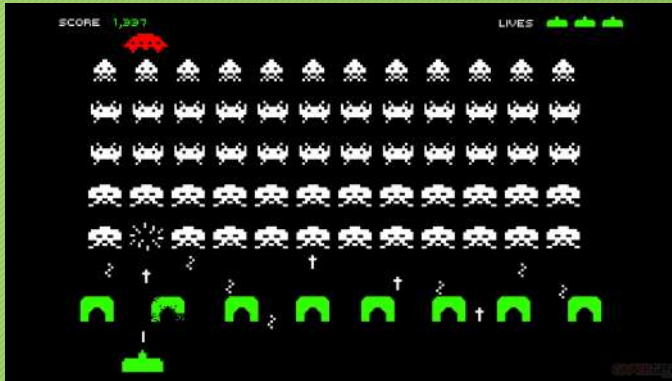
*Les Aventures du Prince Ahmed*, Lotte Reininger  
1926

> Couleurs vives et papier découpé effet  
ombres chinoises

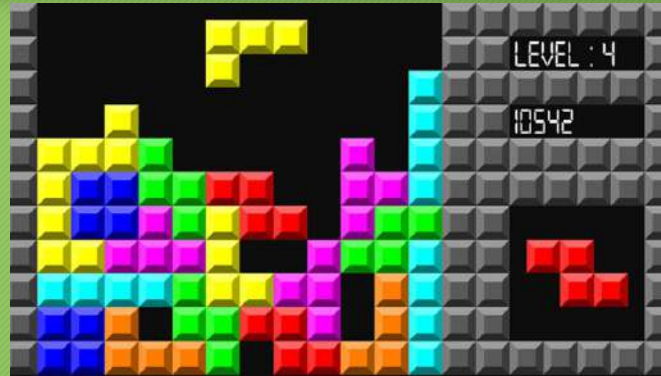


# Les sources d'inspirations visuelles

## De Tetris aux premiers jeux de plateforme



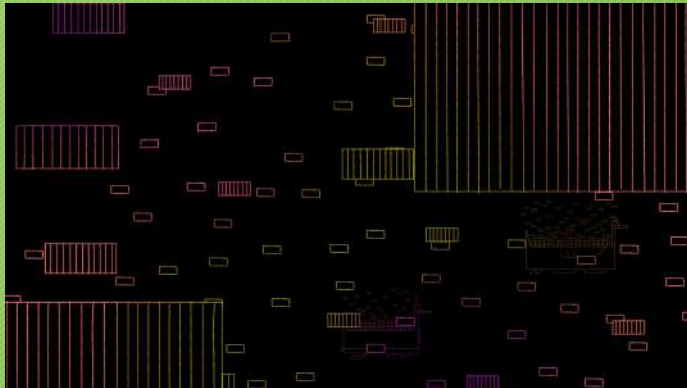
*Space Invaders*, Taito  
1978



*Tetris*, Elektronika 60  
1984



*Donkey Kong*, Nintendo  
1981



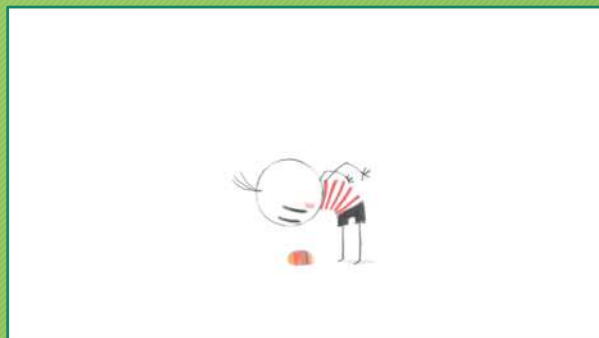


# Le monde vu par un enfant

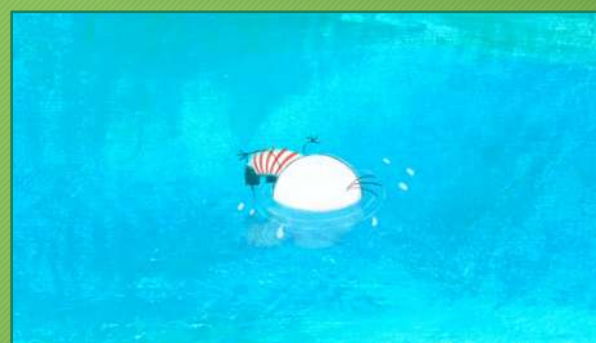
Mettre en scène le point de vue du garçon



> 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



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



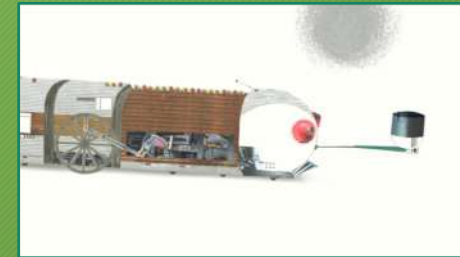
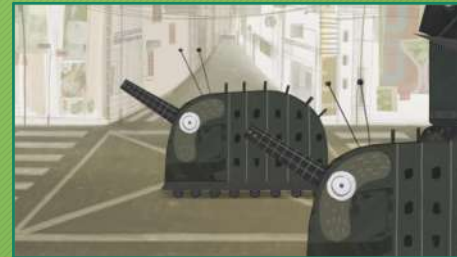
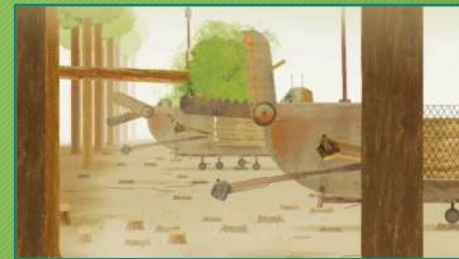
> Mise en scène du clignement de l'œil : nous sommes avec l'enfant





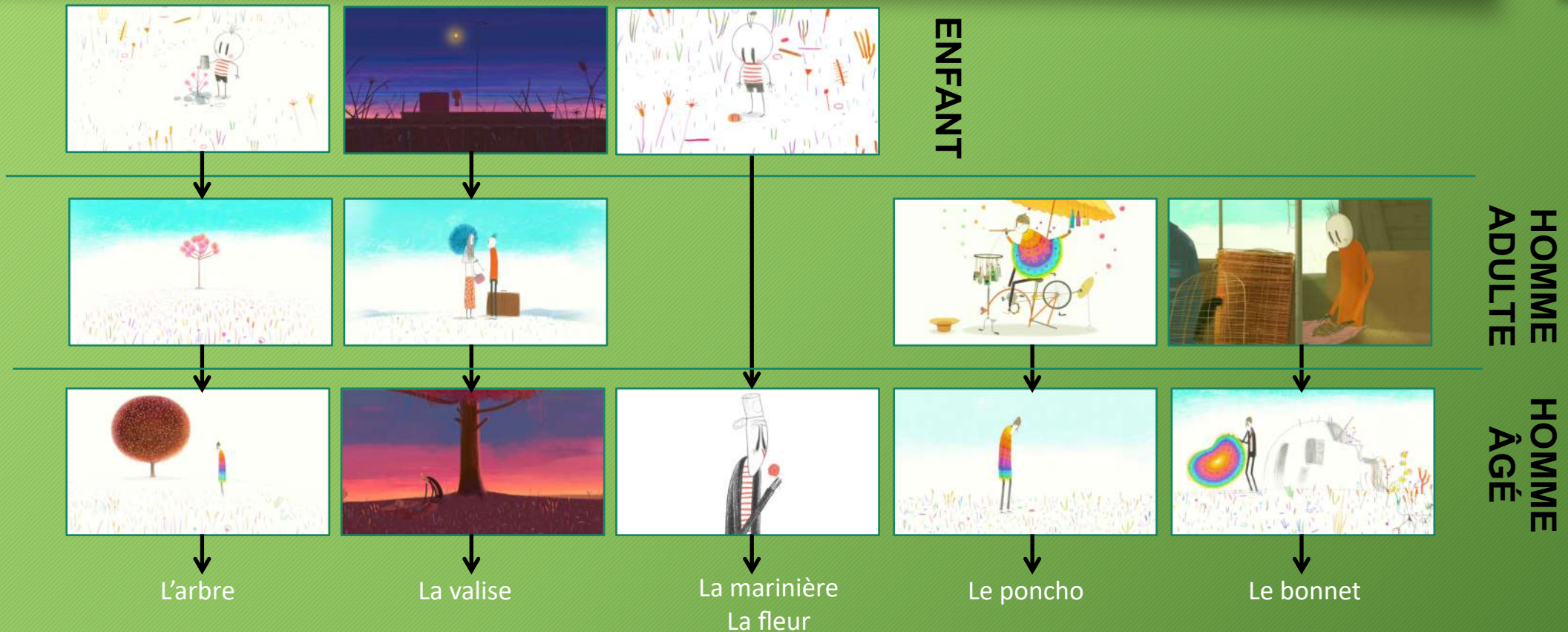
# Le monde vu par un enfant

## 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 GARÇON ET LE MONDE



# Le monde et sa représentation

## La filière du coton

récolte



filage



transport



confection



publicité et consommation



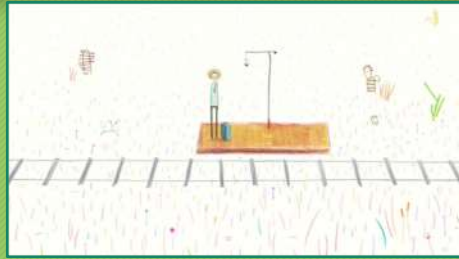


# Le monde et sa représentation

## Des éléments de la société mondialisée actuelle



Aridité des sols



Exode rural



Anonymat des grandes villes



Mondialisation



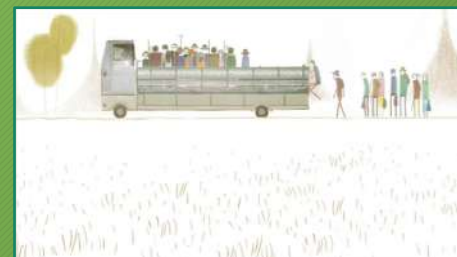
L'homme remplacé par des machines



Rachat



Chômage



Départ des villes

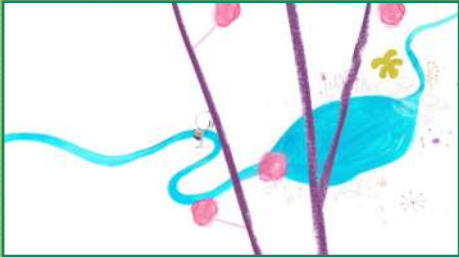


Révoltes, manifestations



# Le monde et sa représentation

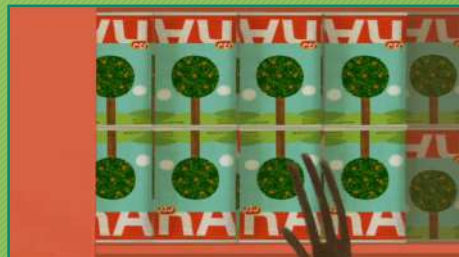
Le monde de demain ? Quels impacts de la mondialisation sur le Brésil ?



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

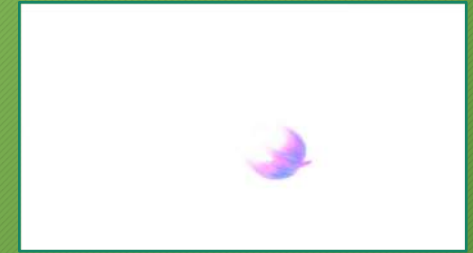
## Oiseaux et contestation

**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 !

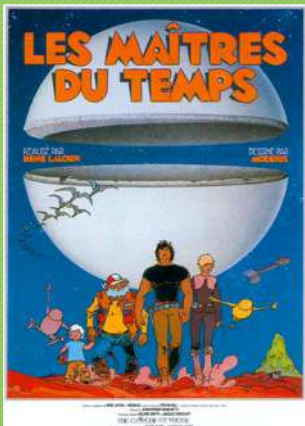
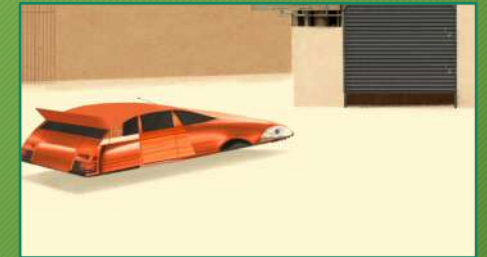
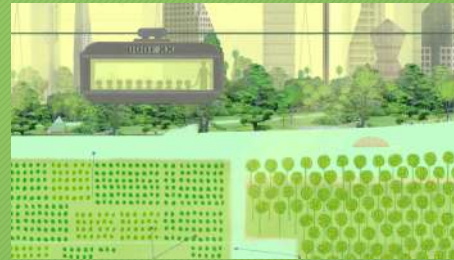
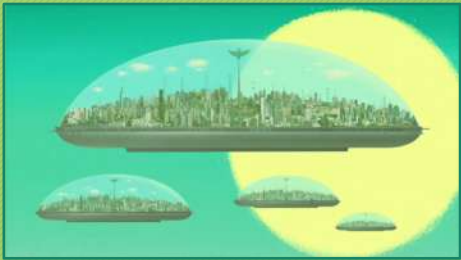




# Le monde et sa représentation

## 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...



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...

*Les Maîtres du temps,*  
René Laloux, 1982

*Ce qui est en haut,*  
Jodorowsky et Moebius,  
1985

*Métropolis,* Fritz Lang, 1927



# La musique

## Entre espoir et souvenirs

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

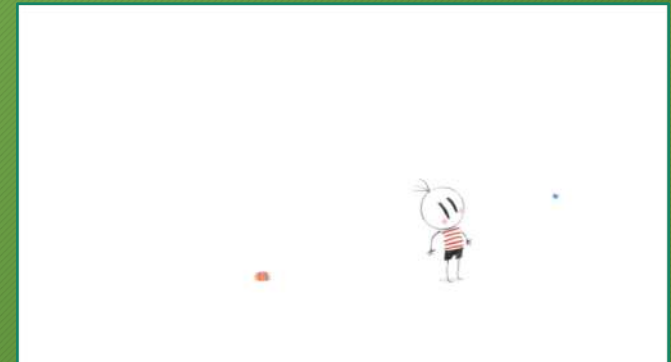
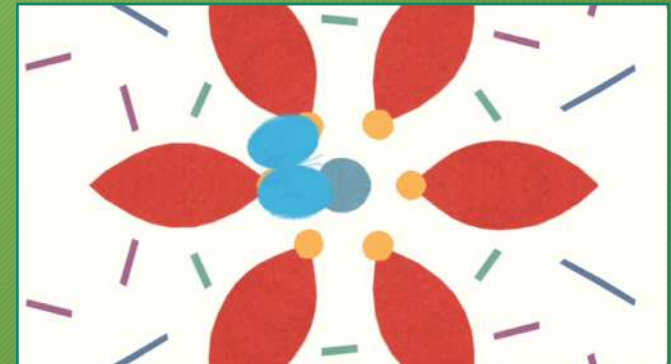


La musique est à la fois dans la bande son, mais aussi dans l'image : ce sont des bulles de couleur qui sortent des instruments, parfois transportent l'enfant et forment l'oiseau coloré



# 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.





# 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 :

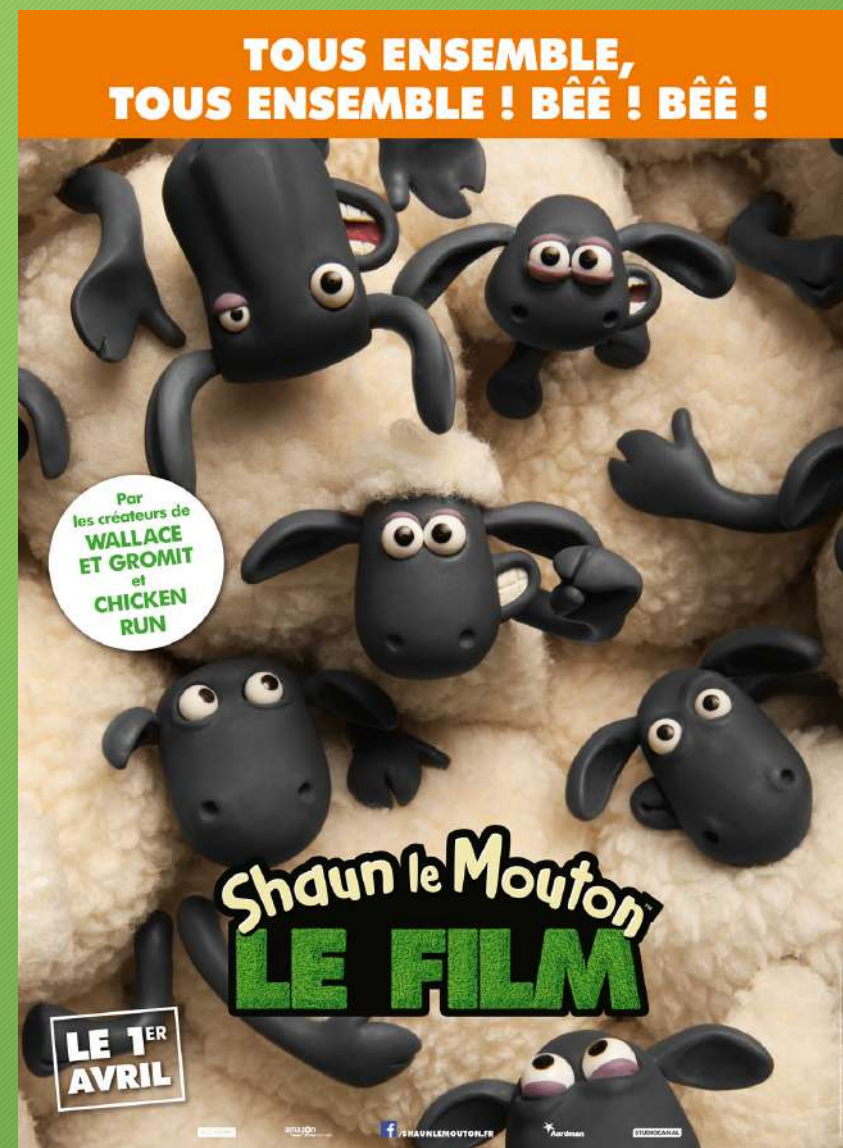
Dossier enseignant : [https://www.cnc.fr/cinema/etudes-et-rapports/dossiers-pedagogiques/garcon-et-le-monde-le-de-ale-abreu\\_851842](https://www.cnc.fr/cinema/etudes-et-rapports/dossiers-pedagogiques/garcon-et-le-monde-le-de-ale-abreu_851842)

Fiche élève : [https://www.cnc.fr/cinema/etudes-et-rapports/dossiers-pedagogiques/garcon-et-le-monde-le-de-ale-abreu\\_852134](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>

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





SHAUN LE MOUTON



# Bande 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



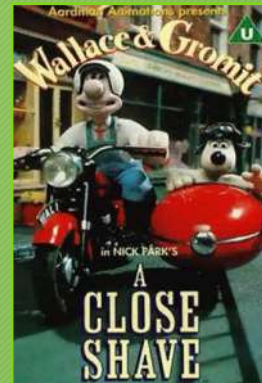
Leçon d'animation par Peter Lord, co-fondateur du studio Aardman

[https://www.lexpress.fr/culture/cinema/video-shaun-le-mouton-une-lecon-d-animation-par-le-co-fondateur-des-studios-aardman\\_1668105.html](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 studios Aardman

La création en pâte à modeler

## LES FIGURINES

21 marionnettes de Shaun ont été fabriquées

Une marionnettes 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

SHAUN LE MOUTON



# 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'amuse 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>

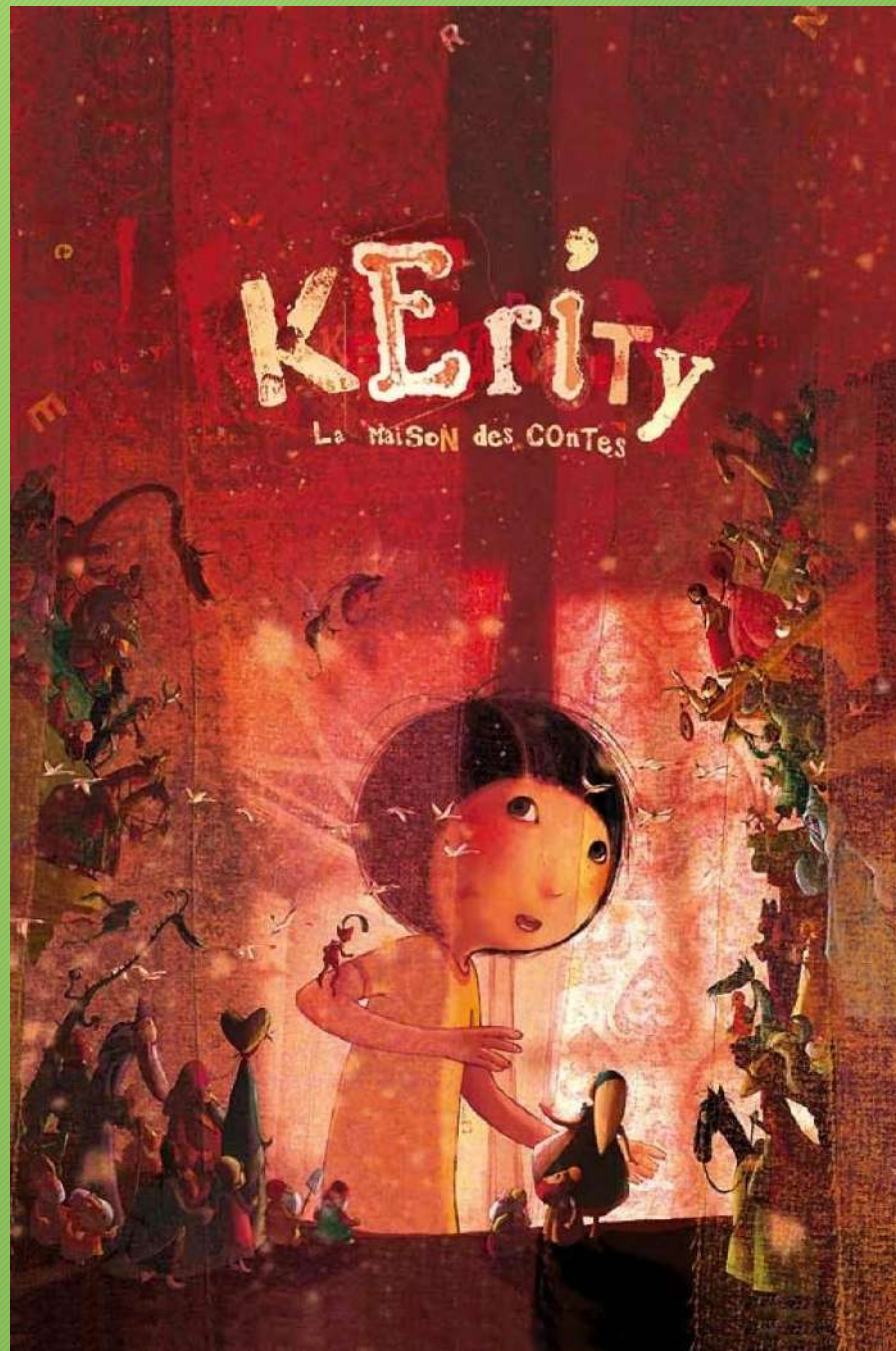
Studio Canal : <http://www.studiocanal.fr/cid33292/shaun-le-mouton-le-film.html#>  
(dossier de presse à télécharger...)

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





KÉRITY



# Bande Annonce

*Kéridy, la maison des contes*  
Dominique Monféry,  
2009  
1h20



# Mots clés

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



# Dominique Monféry

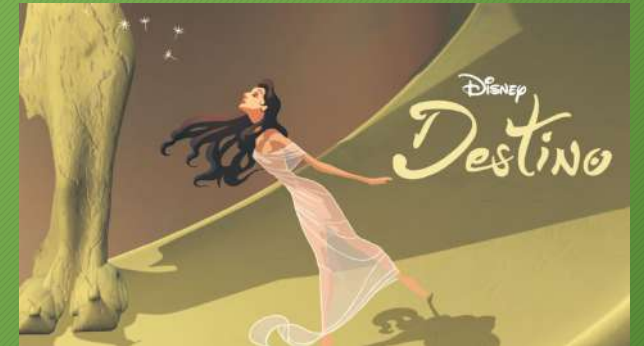
Le réalisateur

## 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 *Kéridy*, 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 : *Kéridy, la maison des contes*

KÉRIDY



# 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**.



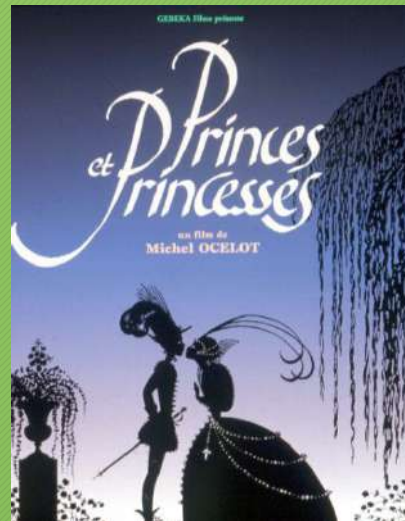
Jean-François Laguionie



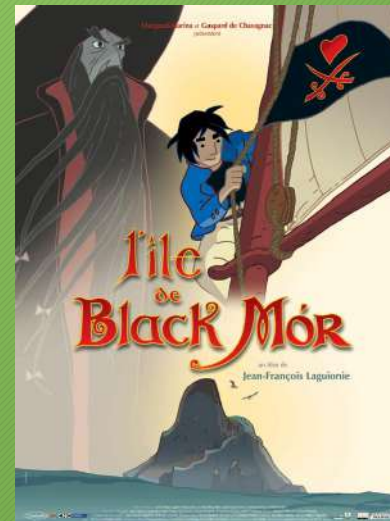
Jean-François Laguionie,  
1984



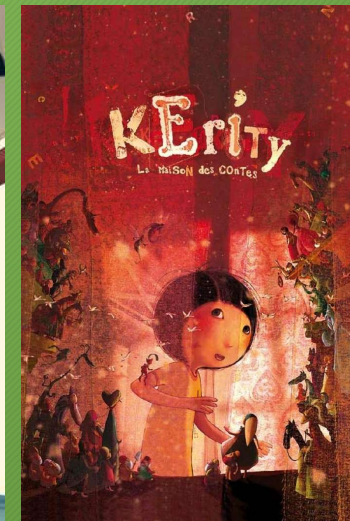
Jean-François Laguionie,  
1999



Cinés si..., Michel Ocelot  
1989



Jean-François Laguionie,  
2004



Dominique Monféry,  
2009

KÉRITY



# 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 *Kéridy* 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

### Filmographie (scénariste)

« *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 !* »

- 1995 : *Le Château des Singes* (avec JF Laguionie)
- 2004 : *L'Île de Black Mor* (avec JF Laguionie)
- 2009 : *Kéridy, 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



Rébecca Dautremer

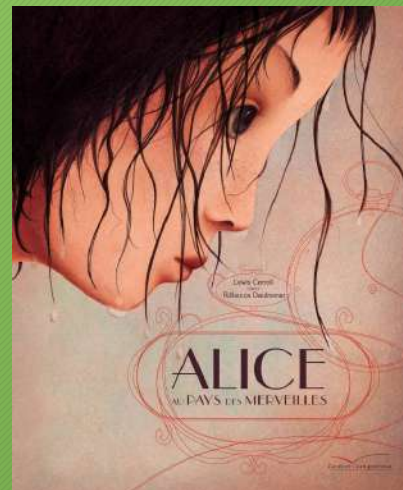
« Donner vie à des personnages de contes, j'y crois vraiment. Ça me passionne, c'est ce que je fais toute la journée, tous les jours de ma vie. »



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'ambiguïté

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. A 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<sup>ère</sup> visite de Nathanaël : tons rouges et crus  
> effroi



2<sup>ème</sup> 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



Bibliothèque Richelieu, Paris



Shakespeare and co,  
Paris



Trinity  
College  
Library,  
Dublin





# L'originalité du graphisme

Les décors : Ombres et lumières



Le  
château  
de sable



La maison d'Eléonore



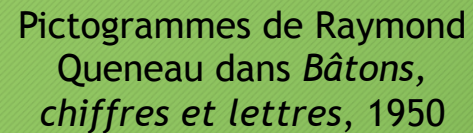
Le hangar de Pictou



KÉRITY



# Les formes dessinées





# L'univers des contes

## Des personnages célèbres





# 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 Kirsten 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<sup>e</sup>-14<sup>e</sup> 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 *Kérité*, 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)

KÉRITY



# 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



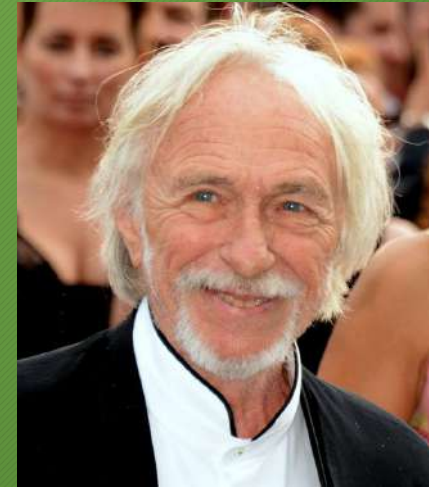
Le Lapin : Laurent Deutsch



L'ogre : Chilly Gonzales



Adrien : Pierre Richard



Tante Eléonore : Jeanne Moreau





# Des films en écho à Kéridy

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>

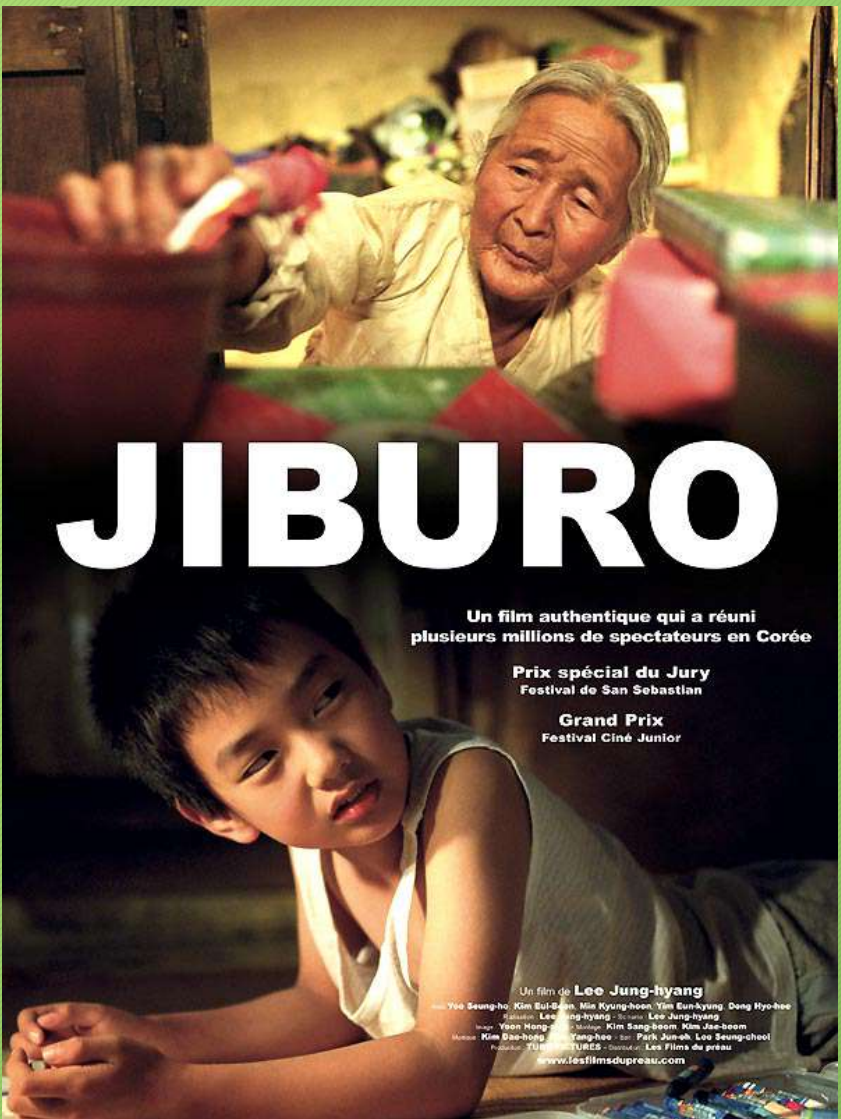
[https://julianwhiting.files.wordpress.com/2014/02/cinefete13\\_dossier\\_kerity-la-maison-des-contes-in-french.pdf](https://julianwhiting.files.wordpress.com/2014/02/cinefete13_dossier_kerity-la-maison-des-contes-in-french.pdf)

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

[http://www.occe.coop/~ad01/IMG/pdf/KERITY\\_doc\\_accompagnement.pdf](http://www.occe.coop/~ad01/IMG/pdf/KERITY_doc_accompagnement.pdf)

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





Affiche française




Affiche anglaise



Affiche coréenne





*Jiburo*  
Lee Jung-Hyang  
2002  
1h27



# Mots-clés



Ville/campagne, modernité/tradition, rapidité/lenteur



Récit initiatique, évolution, découverte, empathie

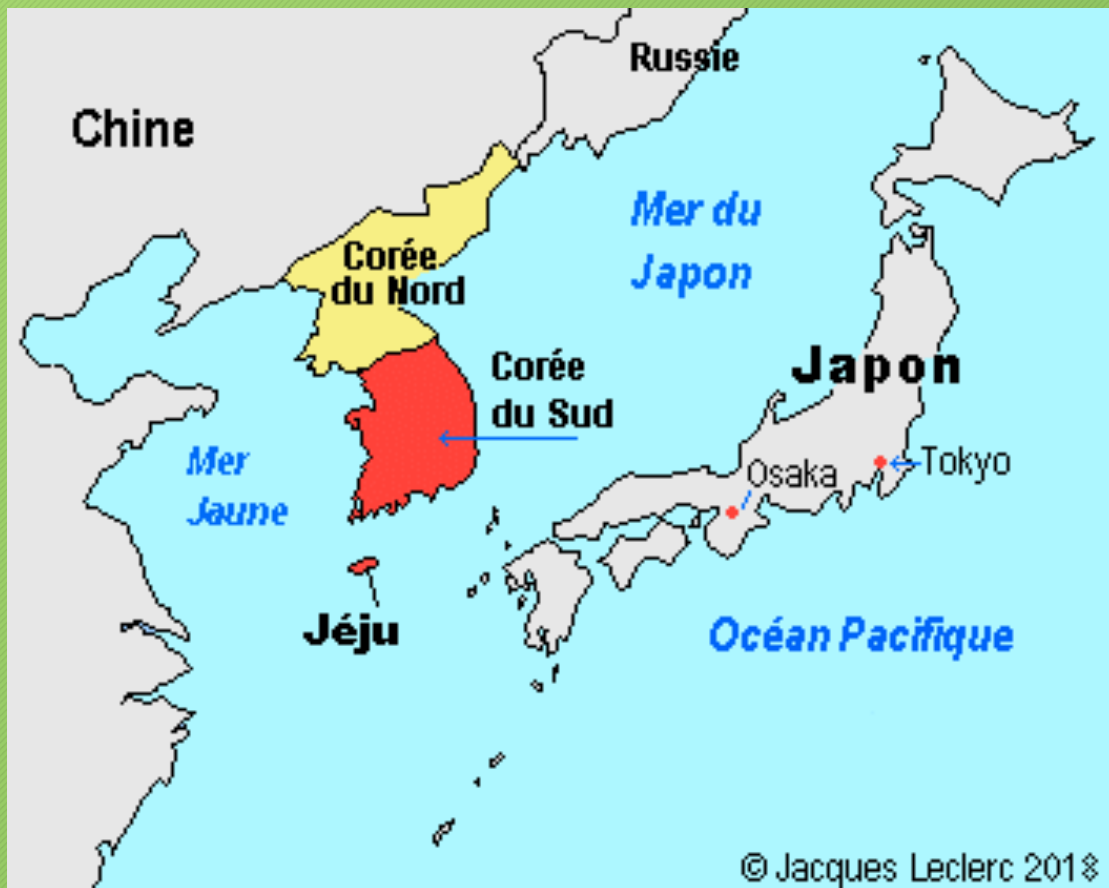


Jeux contemporains et anciens, transports, animaux, repas



# 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 km<sup>2</sup> (environ 2 fois la Suisse)

**Nombre d'habitants** : 51 709 098 (28<sup>ème</sup>)

**Langue** : coréen

**Monnaie** : Won

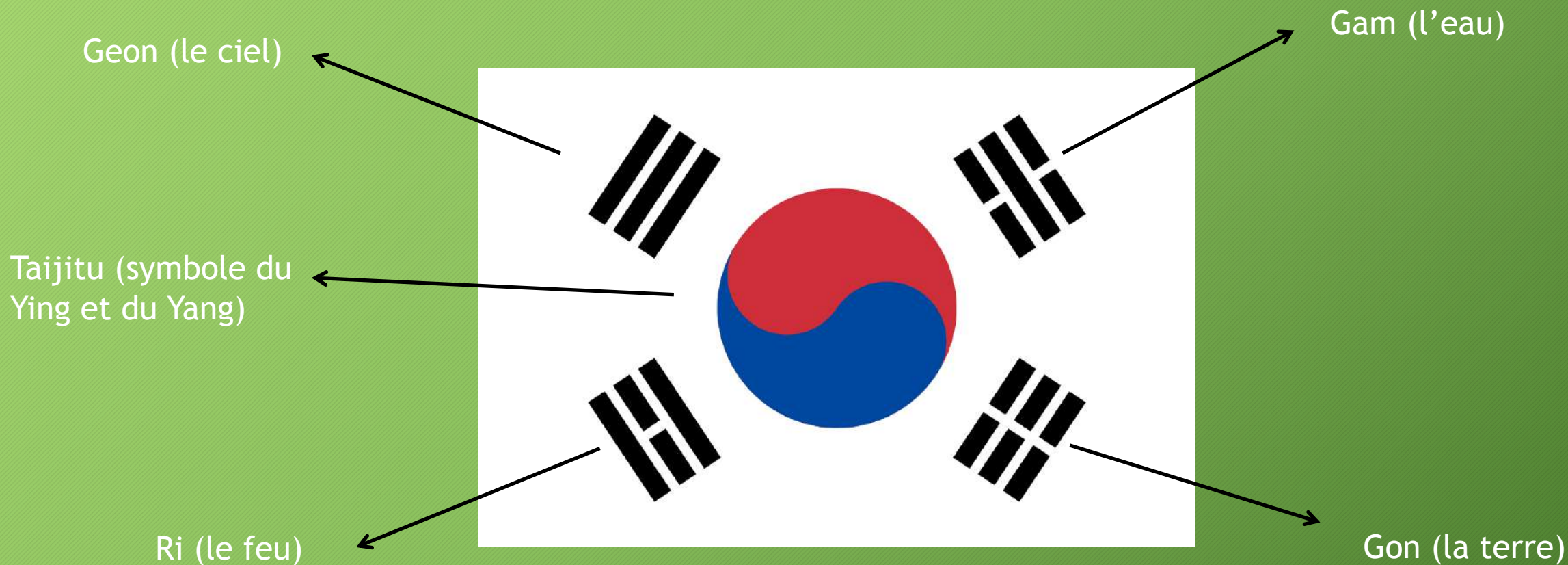
**Régime politique** : République

**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	ㅊ
s	ss	ng	j	jj	ch	k	t	p	wa
ㅏ	ㅑ	ㅓ	ㅕ	ㅗ	ㅛ	ㅜ	ㅠ	ㅡ	ㅝ
a	ae	ya	yae	eo	e	yeo	ye	o	wae
ㅖ	ㅙ	ㅛ	ㅜ	ㅠ	ㅡ	ㅝ	ㅞ	ㅟ	ㅣ
oe	yo	u	wo	we	wi	yu	eu	ui	i

Nom	Jamo	RR	API	Prononciation
기억 (giyeok)	ㄱ	g k	ŋ	gâteau attaque
니은 (nieun)	ㄴ	n	n	neuf
디글 (digeul)	ㄷ	d t	d	dentiste (légèrement aspiré ; entre ㄷ et ㅂ)
리을 (rieul)	ㄹ	r l	r, l	l (légèrement roulé) ; liquide
미음 (mieum)	ㅁ	m	m	maison
비을 (bieul)	ㅂ	b p	b	bal (légèrement aspiré) ; entre ㅂ et ㅍ (en consonne finale et avant une voyelle)
시옷 (siot)	ㅅ	s	s, ɕ	saut (légèrement aspiré) achat (devant ㅈ ㅉ ㅊ ㅌ ㅍ)
이응 (ieung)	ㅇ	(rien) ng	ŋ	consonne muette jogging
지읒 (jieu)	ㅈ	j	te	John
치읒 (chieu)	ㅊ	ch	te <sup>h</sup>	tchar
키을 (kieuk)	ㅋ	k	k <sup>h</sup>	caméra
티을 (tieul)	ㅌ	t	t <sup>h</sup>	thé
피을 (pieup)	ㅍ	p	p <sup>h</sup>	peuple
히을 (hieul)	ㅎ	h	ɕ	« homme »



# 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)



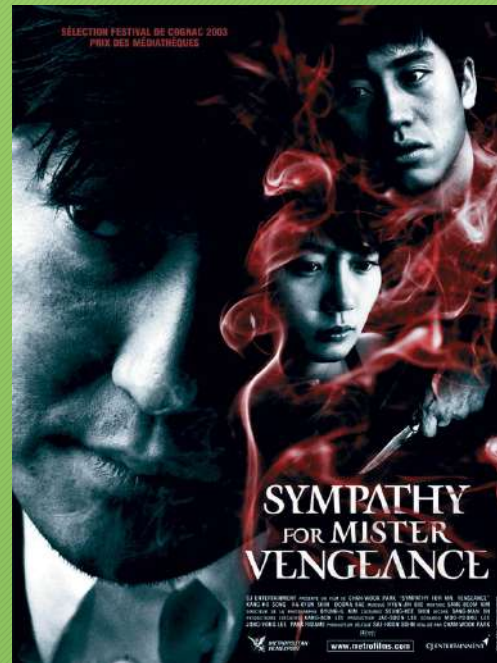
# Focus sur la Corée du Sud

## Le cinéma

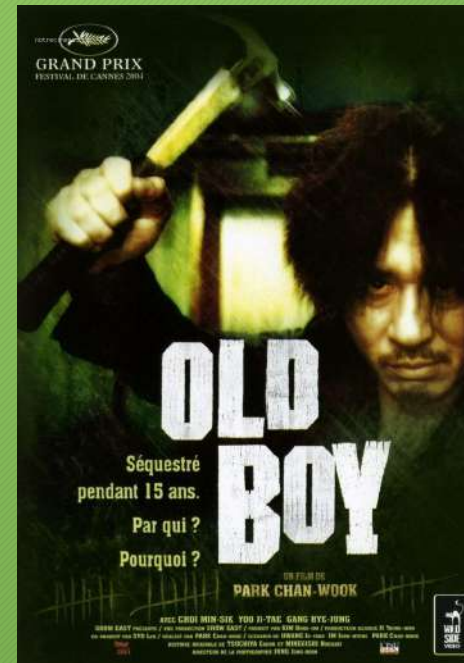
Une nouvelle vague du cinéma sud-coréen à partir des années 1990



Park Chan-Wook



*Sympathy for Mr Vengeance,*  
2002



*Old Boy,*  
2003



*Mademoiselle,*  
2016



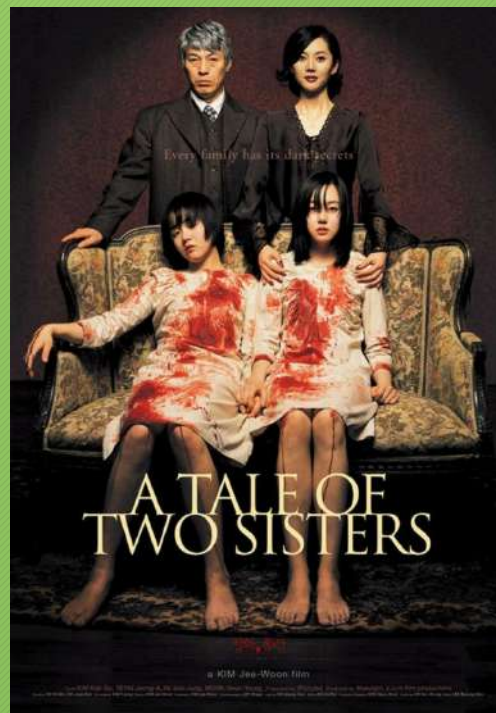
# Focus sur la Corée du Sud

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



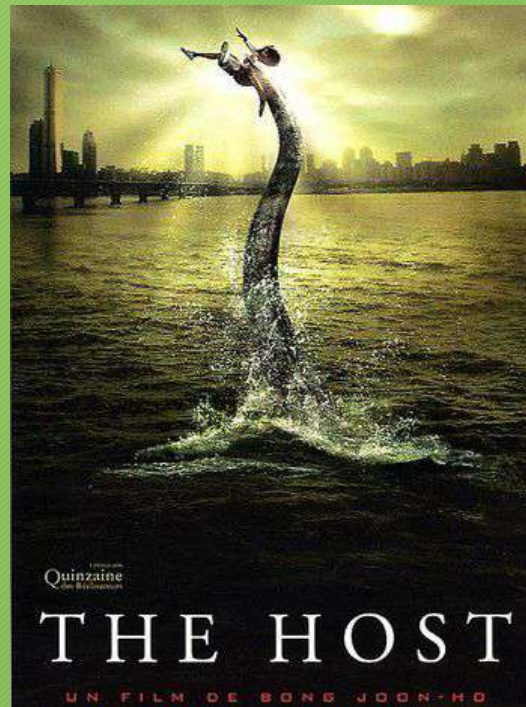
# Focus sur la Corée du Sud

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

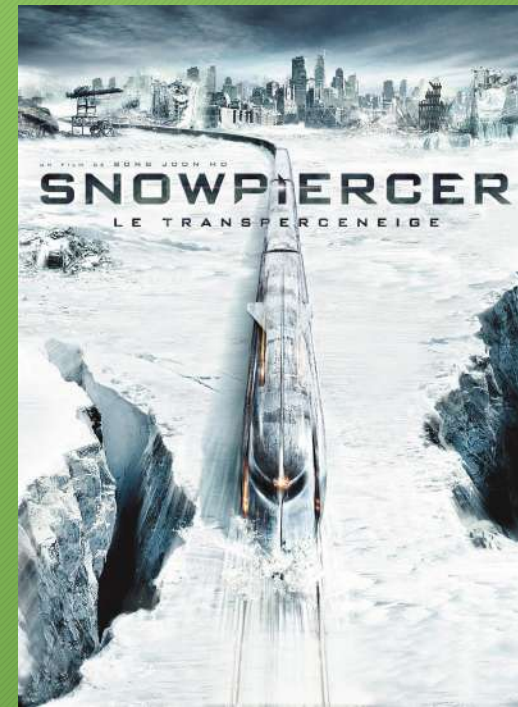
Le cinéma



Bong Joon-Ho



*The Host*,  
2006



*Snowpiercer*, le  
Transperceneige,  
2013



*Parasite*,  
2019



# Lee Jung-Hyang

La réalisatrice

## Biographie



Lee Jung-Hyang

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 tournée depuis.

## 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*



Mamie Choco-Pie



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



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



Aller chercher de l'eau au puit



Faire la lessive dans la rivière



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



Cuisiner au feu de bois



Coudre - réparer, reprendre ses affaires

Vitesse, impatience, immédiateté dans la satisfaction des désirs

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

JIBURO



# Les grandes thématiques du film

## Le contraste entre générations, caractère et rapport au langage



Le  
caractère

- mal élevé, impoli, insolent, agressif
- peu sociable, égoïste, ayant une propension à instrumentaliser l'autre
- Ingrat, violent, destructeur, voleur

- 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

- langage parlé à but exclusivement utilitaire
- emploi de mots de vocabulaire et d'un mode d'expression très souvent agressifs
- Insultes, gros mots

- 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 décrypter
- 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

Le symbole du chemin



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

La politesse / l'agressivité



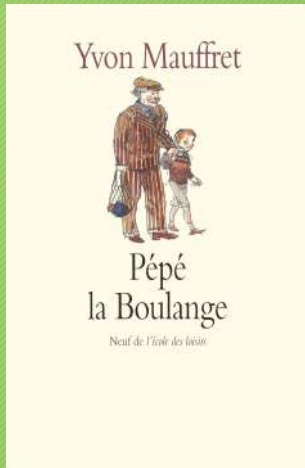
*Ten*  
Abbas Kiarostami, 2002



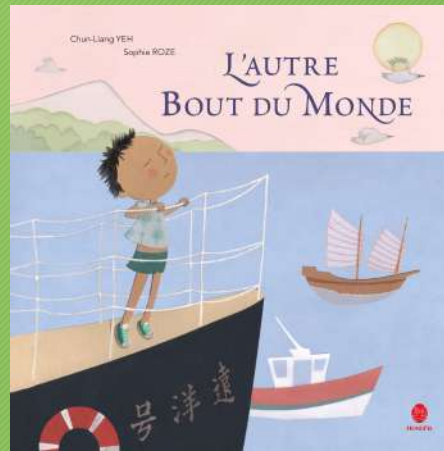
*Paï : l'élue d'un peuple nouveau,*  
Niki Caro, 2003



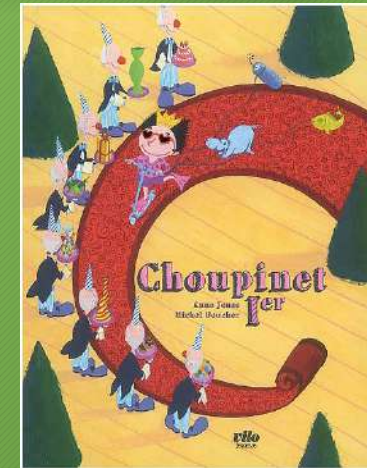
# Des lectures en écho à Jiburo



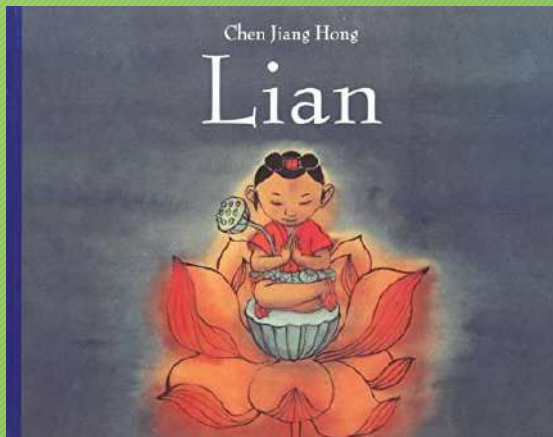
*Pépé la Boulange*  
Yvon Mauffret,  
1986  
> À partir de 8 ans



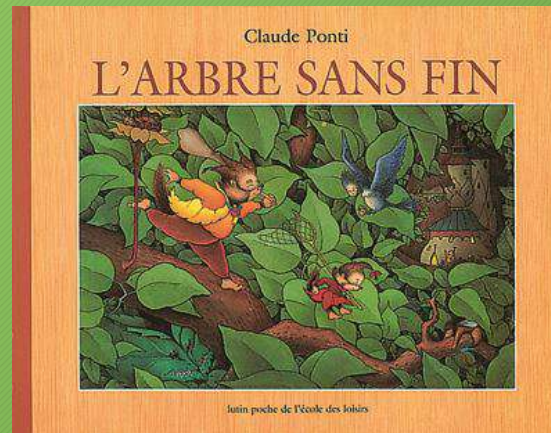
*L'Autre bout du monde*  
Chun-Liang Yeh et  
Sophie Roze, 2011



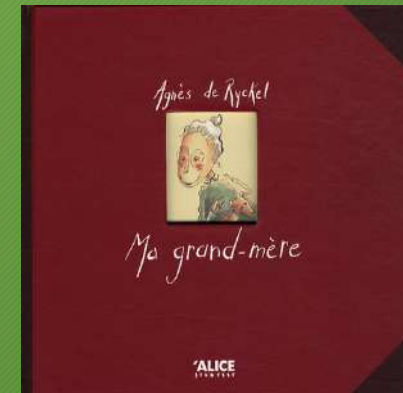
*Choupinet 1er*  
Anne Jonas,  
Michel Boucher,  
2007



*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://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](http://cpd67.site.ac-strasbourg.fr/cinema/?page_id=4664)

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





**MERCI DE VOTRE  
ATTENTION !**