

DOCUMENTATION ECOLE ET CINEMA 2010/2011

Vous trouverez toutes ces informations sur le site suivant :

<http://site-image.eu>

Jiburo - Lee Jung-hyang – Coréen – 2002 – 87 mn – VF - Cycle 2 et 3

Sang-woo, un jeune garçon de sept ans vit seul avec sa mère à Séoul. A la recherche d'un nouveau travail, la jeune femme confie son fils pour quelques semaines à sa grand-mère qui vit dans un petit village isolé.

Sur place, Sang-woo découvre une vieille femme courbée, édentée et muette mais qui l'accueille avec tout son cœur. Sang-woo se montre pourtant très hostile et ne cesse de la rejeter en lui jouant de mauvais tours. La grand-mère accepte avec sérénité le comportement de Sang-woo et fait tous les sacrifices possibles pour le bonheur de son petit-fils. Quand elle ne peut répondre à ses caprices, elle lui dit simplement "je suis désolée" en langue des signes.

La majeure partie du temps, le garçon joue seul avec sa console vidéo ou ses cartes de super héros. Il refuse même l'invitation des autres enfants du village jusqu'à ce qu'il rencontre une petite fille à qui il aimerait plaire. Durant ces vacances loin de chez lui, Sang-woo va peu à peu changer d'attitude en découvrant tout l'amour que lui porte sa grand-mère et toute la générosité dont font preuve les autres à son égard. Sans jamais vouloir le montrer, il va s'attacher à sa grand-mère et une relation empreinte d'une grande tendresse va naître entre ce jeune garçon et cette très vieille femme.

Au moment du départ, un peu inquiet de la laisser seule dans cette maison isolée, Sang-woo dit à sa grand-mère qui ne sait ni lire ni écrire : "Si tu tombes malade, tu n'auras qu'à m'envoyer une feuille blanche, comme ça, je saurai que c'est toi, et je viendrai vite..."

Née en 1964, Lee Jung-hyang se passionne pour le cinéma dès l'adolescence et décide alors qu'elle en fera son métier. Elle poursuit des études supérieures de littérature française à l'université de Sogang jusqu'en 1987 avant d'obtenir le diplôme de la "Korean Film Academy" en 1988. Elle réalise son premier film documentaire "A place for Eve" en 1989. Elle travaille ensuite en tant qu'assistante réalisatrice sur "Like music, Like rain" en 1992 et "Declaration of Genius" en 1995. Elle réalise, en 1998, son premier long métrage de fiction "Art Museum by the Zoo" qui reçoit un excellent accueil de la part du public comme de la critique. "Jiburo", réalisé en 2002, est le fruit d'un projet nourri par la réalisatrice depuis de très nombreuses années.

Sélection officielle au Festival du film de Toronto • Prix spécial du Jury du Festival de San Sebastian • Meilleur film et Meilleur scénario au Golden Bell (Korean Academy Awards) • Grand Prix du Festival Ciné Junior 94 - Val de Marne • Prix de l'association des cinémas de proximité au Festival Les Toiles filantes de Pessac • Sélection au Festival Travelling junior de Rennes • Sélection au Festival Écrans Juniors de Cannes • Sélection au Festival Plein la bobine de La Bourboule • Sélection au Festival International du film de La Rochelle • Sélection au Festival Paris Cinéma

ENTRETIEN AVEC LA REALISATRICE :

En quoi "Jiburo" peut-il se démarquer des blockbusters coréens ?

"Jiburo" n'est pas un film difficile, ni un film pointu. Ce n'est pas parce que les personnages principaux sont une grand-mère et un petit garçon que ce n'est pas un film grand public.

Mon objectif a toujours été de réaliser un film drôle, frais et émouvant.

Quel est le rôle tenu par la grand-mère dans votre film ?

Pour résumer, je dirais simplement qu'elle représente "l'authenticité". C'est d'ailleurs le mot clé du film.

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.

Les personnages principaux de votre premier long métrage et ceux de "Jiburo" ont des similitudes. Il y a d'un côté, ceux qui donnent et de l'autre, ceux qui reçoivent cet amour et cette protection...

Sang-woo, comme le personnage de mon précédent film, est un peu le reflet de nous tous -y compris de moi-même- qui cherchons à être protégés et aimés... Ma grand-mère maternelle s'est beaucoup occupée de moi quand j'étais jeune et je constate que ceux qui ont grandi avec cet amour avancent plus facilement dans la vie.

Allez-vous continuer à écrire vos propres scénarii ?

Si l'on me propose un bon scénario, je ne le refuserai pas. C'est juste que j'ai encore des histoires à raconter. Si je réussis à faire mon troisième film, il traitera de nouveau des relations humaines mais sous un angle très différent.

"Jiburo" a-t-il été un film dur à réaliser ?

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. Je

souhaitais également qu'il y ait un équilibre entre la nature et les personnages. C'est la raison pour laquelle nous avons dû prendre notre temps sur ce tournage.

Vous êtes-vous attachée à la grand-mère de votre film ?

Plus le tournage avançait et plus cela m'inquiétait... Cette femme, qui vivait seule depuis très longtemps, a vu soudainement un grand nombre de personnes s'immiscer dans sa vie la plus intime. Je me demandais donc comment elle allait réagir quand l'équipe partirait et qu'elle se trouverait de nouveau seule. Le tournage a été assez pénible sur la fin et j'avais peur qu'elle tombe malade. Le jour où toute l'équipe est partie, beaucoup de larmes ont coulé de part et d'autre.

<http://www.lesfilmsdupreau.com/prog.php?code=ji>

Pistes de travail

Deux pistes peuvent être privilégiées, l'une concernant le monde du jeu dans le film, autour de l'enfant, l'autre la notion de langage et d'échange, par les mots et les gestes (les signes).

Dès le premier plan, dans le train avec la mère, l'enfant s'occupe avec un jouet. Dans l'autobus qui le conduit chez sa grand-mère, indisposé par les villageois, Sang-woo sort sa console de jeu pour dresser un mur entre eux et lui, et se réfugier dans son monde, où nul ne peut venir le déranger et encore plus, jouer avec lui. Les jouets de l'enfant, qu'il emmène en vacances, assurent un lien transitionnel entre l'univers qu'il quitte (Séoul) et celui où il se rend, totalement inconnu. De ses jeux, Sang-woo fait un usage personnel. Il refuse que le voisin touche à son jouet de robot super héros. Quand il est allongé en train de jouer avec sa console, tellement absorbé dans son activité, il ne bouge pas et oblige la grand-mère à faire le ménage autour de lui. Les jeux nourrissent l'activité imaginaire de l'enfant, dont il est l'unique voyageur (ses cartes de super héros). Lorsque la console de jeux ne fonctionne plus, les piles étant usées, c'est l'enfant lui-même qui tombe en panne. Ne manquant toutefois pas de ressources, on le verra prêt à tout pour retrouver l'usage de son jeu (le vol de la broche, l'expédition au village) mais devra déchanter. Une fois devant une boutique au marché qui vend les piles adéquates, l'enfant n'en veut plus, signe que ce manque à jouer a été comblé. La réalité locale a remplacé le monde imaginaire du jeu, importé de la ville. Pour un tout autre jeu, puis qu'il s'agit d'un jeu de séduction, afin de plaire à la fillette et d'écartier le rival, en la personne du voisin, avec lequel Sang-woo refuse de jouer. Toutes les scènes avec la vache enragée visent à ridiculiser Cheol-ye, à se moquer de lui (il le traite de « poule mouillée »), avant que l'enfant ne soit pris à son propre piège, tel l'arroseur arrosé, ce qui mettra fin à ce jeu cruel et dangereux. Si l'enfant échange ses jeux avec la fillette, deux sont à part. La console, dont il ne veut plus, faute de piles, avant de découvrir l'argent donné par la grand-mère pour en acheter d'autres, ce qui le bouleverse. Quant aux cartes de super héros, il ne veut pas s'en défaire (la transaction avec la fillette) avant de changer d'avis et de les destiner à la grand-mère, pour un tout autre usage (les dessins au dos, avec les messages). C'est dans la transformation des cartes de super héros que se lit l'évolution du personnage, tourné vers son monde imaginaire, celui du jeu, et ensuite vers l'autre dans la réalité (sa grand-mère), expression d'un lien affectif.

Sur un plan pédagogique, il serait instructif de faire l'inventaire des formes de jeu dans le film (le jeu de la fillette, la grand-mère jouant avec les jouets de l'enfant, etc.), de voir à quoi ils servent et surtout de saisir comment ils décrivent l'évolution de l'enfant et de son histoire.

Le langage écrit et parlé, le langage gestuel, occupent une place centrale dans le film, en complément du monde du jeu. Langage corporel agressif de l'enfant, envers sa mère et sa grand-mère, qu'il bouscule. Langage verbal insultant envers la grand-mère, y compris sous forme écrite (le graffiti au mur, où il la traite d'attardée). La transformation se produira lorsque la grand-mère tend à l'enfant une enveloppe à son adresse, en prévision de son retour à Séoul. Comme la grand-mère ne sait pas écrire, on voit l'enfant se transformer en professeur d'école et apprendre à la vieille femme. Il rédige sur un cahier des modèles de phrase, que la grand-mère doit reproduire, ce qui lui est difficile. Les cartes de super héros offertes à la grand-mère, avec les messages et les dessins au dos, matérialisent l'échange et figurent le lien entre la vieille femme et l'enfant. Il y a celui qui écrit et le destinataire qui reçoit le message. Le mot, le dessin, l'objet (la carte) rendent l'absent présent et comblent un vide. Ils deviennent la marque d'un lien affectif exprimé, d'une attention à l'autre.

La grand-mère, étant muette, a recours au langage des signes, au registre limité. La plupart du temps, elle a recours au mime, pour visualiser la réalité évoquée (le poulet, la coupe de cheveux, demander si l'enfant veut manger). Le plus souvent, cette complicité entraîne un malentendu (cf. l'épisode du poulet et de la coupe de cheveux). Plus intéressant est le geste de la grand-mère en réponse au mauvais geste de l'enfant qui menace de la frapper pour l'avoir touché. On la voit se caresser la poitrine d'un geste circulaire. Que veut-elle dire par là, à l'enfant ? Une forme d'excuse ? Une marque d'affection ? Quand l'enfant la presse de lui donner l'argent qu'elle n'a pas pour acheter ses piles, elle reproduit à nouveau ce geste, de même lorsqu'elle rentre du marché à pied et que l'enfant se plaint qu'elle a mis du temps pour venir. Quand il y a échange et réciprocité par le mime, il y a un malentendu, conséquence de l'immédiateté de l'accord. En revanche, si on voit l'enfant à deux reprises le geste de la grand-mère, jamais ils ne font ce geste ensemble. Un seul le fait, pas l'autre. Sang-woo,

tout piteux devant le voisin après lui avoir joué un mauvais tour en lui faisant croire que la vache enragée le poursuivait, ne sait quoi lui dire. Il fait le geste de la grand-mère avant de s'enfuir à toutes jambes. A la fin, après avoir donné ses cartes de super héros à la grand-mère, on le voit faire le signe à la grand-mère au fond du car, comme un retour à l'envoyeur. Il y a là véritable échange, vraie réciprocité, sans l'ombre d'un malentendu.

Si **Jiburo** est l'histoire d'un enfant égoïste et individualiste qui finit par s'ouvrir aux autres et comprendre l'importance du besoin d'autrui sur un plan affectif, on peut étudier cette évolution à partir de ces deux pistes proposées, celle sur le jeu et l'autre sur le langage.

Charles Tesson le 18 août 2009

La petite vendeuse de soleil – Djibril Diop Mambety – Sénégal-France – Suisse – 1998 – couleurs – 43 mn – VO st. – A partir de 8 ans – CE2/CM2 - Langue : Wolof st.

Depuis fort longtemps, la vente de journaux à la criée dans les rues de Dakar est l'apanage des garçons. Sili, douze-treize ans, une jambe ballante appareillée, quitte chaque jour sa cité Tomates pour la ville, y mendier et nourrir ainsi sa famille. Un matin, elle se fait bousculer par un jeune vendeur. Elle décide alors de cesser de mendier pour vendre, elle aussi, des journaux, car "ce qu'un garçon peut faire, une fille peut le faire aussi".

Mais les garçons n'acceptent pas cette intrusion sur leur territoire, et menacent la fillette. Un jeune vendeur solitaire, Babou, prend sa défense. Dès ce premier jour de vente, quelqu'un achète à Sili tous ses journaux, et lui donne un gros billet. Un agent soupçonneux l'emmène à la police. Sili se justifie devant le commissaire et fait libérer une femme, elle aussi accusée de vol sans preuve. Avec son gros billet, elle achète un parasol pour sa grand-mère aveugle, et distribue la monnaie restante aux vieilles femmes et aux enfants.

Les jours suivants, Sili et Babou vendent ensemble leurs journaux, déambulant dans les rues des petites gens de Dakar. Mais la bande des vendeurs, jaloux du succès de Sili, la malmène jusqu'à lui voler sa béquille. L'amitié des deux enfants triomphe : Sili monte sur les épaules de Babou.

Dossier pédagogique sur le film aux adresses suivantes :

<http://cinegamin.free.fr/pages/docpeda/pdf/pvs/PETITE%20VENDEUSE%20DU%20SOLEIL.pdf>
<http://pedagogie.ac-toulouse.fr/coleetcinema31/films/vendeuse/fiche.htm>

Pistes de travail

Trois visages de femmes

Lavée de tout soupçon, Sili obtient du commissaire la libération de la femme folle. Trois plans se succèdent alors : la femme se dégage des deux policiers qui l'encadrent, Sili regarde Grand-mère hors-champ, Grand-mère chante. Le montage réunit de manière manifeste et unique trois générations de femmes, dont les trajectoires fondent le récit. Leurs différents univers narratifs convergent vers la même toile, écran de la salle de cinéma où se projette le rêve fou de Mambety. La femme folle, triste personnage réaliste, est prise dans les filets de la violence urbaine. Grand-mère appartient au monde des contes merveilleux. Sili porte la promesse magique d'un avenir lumineux et lie les deux femmes.

Sons, musiques

Les sons et les musiques qui caractérisent les personnages racontent à eux seuls la relation implicite qui les unit. Sili est le point de convergence des différents éléments de la bande sonore : mélodie de Grand-mère, airs de Moussa, et son distinctif du casseur de pierres, lesquels sont ses trois anges gardiens. Dans *La Petite vendeuse de Soleil*, la source sonore n'est jamais extérieure au film, mais les éléments sonores sont l'émanation directe des personnages et des événements.

Avant la projection

Rappel : Il s'agit de construire avec les élèves les outils qui leur permettront de mieux apprécier le film qu'ils vont voir, sans bien sûr déflorer le sujet. Il s'agit aussi et peut-être surtout de les mettre en situation d'attente .

Quelques pistes de travail :

1. A partir du titre et de l'affiche du film, faire émerger des hypothèses sur le sujet, le pays, le personnage principal et son handicap.
2. Il me semble absolument nécessaire d'évoquer avec les élèves le contexte géographique et social du film.

Après la projection

Quelques pistes de travail :

1. Reconstitution du scénario, qu'il peut être intéressant d'analyser à travers...

- le schéma narratif classique du conte : situation initiale, déséquilibre (ici au sens propre!), quête, adjuvants, situation finale (1)
- des grilles d'analyse-lecture ...

- spatiales : Sili chemine dans trois espaces (cercles concentriques) : la banlieue (cité de Sili), la périphérie-frontière (autoroute, terrains vagues), le centre ville (pâtisserie, marché) auxquels se rajoute dans l'avant dernière séquence le port et sa friche industrielle.
- portant sur les personnages :
 - trois visages de femmes ("la folle", la grand-mère, Sili)
 - quatre visages d'hommes (Moussa, Babou, l'homme au complet bleu, le chef de bande)
- portant sur la valeur sémantique et le champ lexical de "Soleil" (nom du journal, symbole de bonheur, Sili "rayonnante" "se fait une place au soleil",...

2. A noter ...

- **si la structure narrative est proche de celle du conte, le traitement réaliste est parfois proche du documentaire (2).**
- **la dimension initiatique de la séquence dans la friche industrielle.**
- l'apparente analogie entre "*La Petite Vendeuse de Soleil*" et "*La Petite Marchande d'Allumettes*". Malgré les éléments communs (mendicité, cruauté du monde, personnage de la grand-mère), la similitude des deux récits s'arrête là. Andersen conte les derniers instants d'une petite fille exclue de la société qui va s'effaçant jusqu'à la mort. Le merveilleux est mortifère. Au contraire le trajet volontaire de Sili doit interdire toute commisération.
- les béquilles "outils structurants" de la narration (voir "*Cahier de notes sur ...*").

3. L'écriture cinématographique de Djibril Mambety Diop

- la bande son. Il n'existe aucune source sonore extérieure au film. Les éléments sonores sont l'émanation directe des événements et des personnages qu'ils caractérisent. Les musiques sont diégétiques. Le réalisateur joue d'ailleurs de l'effet de surprise en dévoilant la source des musiques ou des sons entendus.
- la mise en scène. Sans effets démonstratifs, elle s'appuie sur un montage de plans souvent sans lien logique : au spectateur de fabriquer les relations et le sens. L'utilisation du téléobjectif pour pointer des situations ou des détails (Moussa sur son fauteuil, chat mort sur la route,...) est fréquente dans le récit et amène une peinture d'une réalité très dure. Certains plans, montrant au contraire des espaces plus vastes, amènent plus de légèreté, de sensualité ou de fantaisie.
- les points de vue. Il est important de constater que le film nous place d'emblée en position de spectateur installé. (Cf. la fenêtre par laquelle nous allons continuer à observer la première scène, la voix finale)

1. En rapprochant la première séquence (scène de rue, théâtre de la cité auquel on nous fait assister comme un discours posé sur le monde), coupée du corps du film par le générique, de la dernière (sortie vers la lumière des deux amis unis, que les autres laissent passer en reculant), il sera possible de faire émerger le propos du film. En s'appuyant sur les principaux épisodes mais aussi sur le rôle joué tour à tour par les autres personnages, sur les lieux ou les espaces traversés, on peut reconstituer le parcours initiatique de Sili.
2. Pointer l'opposition entre les multiples détails réalistes d'un cinéma du réel et le merveilleux de situations faisant directement référence au conte, à la fable.

<http://pedagogie.ac-toulouse.fr/ecoleetcinema31/films/vendeuse/fiche.htm>

Les Contes de la mère poule – Iran/2000 - Sans paroles – sonorisé – 46 mn – A partir de 4 ans – MS/CE1

- *Shangoul et Mangoul* - Farkhondeh Torabi et Morteza Ahadi Sarkani – Iran – 2000 – éléments textiles découpés et brodés – couleurs – 17 mn

Alors que rien ne semble troubler la vie paisible de la brebis et de ses petits, un loup apparaît. La mère réussit à protéger ses enfants. Mais le lendemain, sitôt la mère sortie, le loup trompe les chevreaux et s'introduit dans la maison.

- *Le poisson arc en ciel* – Farkhondeh Torabi – Iran – 1998 – éléments textiles découpés, couleurs – 13 mn

Arc en ciel, le poisson aux belles écailles est trop fier pour s'amuser avec les autres. Une mésaventure va pourtant l'obliger à se lier d'amitié avec eux.

- *Lili Hosak* – Vajiollah Fard-e-Moghadam – Iran – 1992 – papier découpé inspiré par des motifs de tapis persans – couleurs – 16 mn

Un peu trop aventureux, un petit poussin s'éloigne de ses parents et tombe à l'eau. Pour tenter de le sauver, le coq et la poule vont demander l'aide des autres animaux.

Dossier pédagogique à l'adresse suivante :

<http://www.lesfilmsdupreau.com/prog.php?code=cmp>

Pistes de travail

- Le symbolisme des couleurs et des motifs des tapis persans (tapis « Ghom » imité par **Lili Hosak**) et des tissus traditionnels employés dans **Shangoul et Mangoul** (les broderies dites « pateh-duzi », utilisées pour les nappes dans la région de Kirman) est important dans les trois films : par exemple, la

« palmette », motif de feuille de palmier stylisé, ou le poisson ou l'« arbre de vie » animal et végétal associés à la vie.

□ Les trois films répondent à la technique d'animation d'éléments découpés ou cousus, ils répondent donc à une activité *tactile* de la vision, et se prêtent particulièrement à des activités manuelles hors séance.

□ **Le poisson arc-en-ciel** est inspiré d'un personnage de livre pour enfants de Marcus Pfister : il existe plusieurs épisodes des aventures d' « Arc-en-ciel, le plus beau poisson des océans » ; **Shangoul et Mangoul**, traditionnel en Iran, rejoint une série connue en Occident : *Le loup et les chevreaux* d'Esopé, repris par La Fontaine avec *Le loup, la chèvre et les chevreaux* (IV, 15) connaît une version populaire sous le titre : *Le loup et les sept biquets*, et une version par les frères Grimm intitulée : *Le loup et les sept chevreaux*.

Un site très complet... www.lesfilmsdupreau.com

Ce site propose plusieurs éléments de travail :

- des regards sur l'Iran (géographie, population, langue et écriture...)
- présentation de tapis
- la cuisine iranienne (deux recettes de gâteaux)
- présentation de deux instruments de musique traditionnelle iranienne : le ney et le târ.

Sur ce même site vous trouverez également une très bonne présentation du cinéma d'animation en 14 leçons.

Pour un travail sur la réalisation de films d'animation vous pouvez en trouver différentes techniques sur le DVD **DESSINE-MOI UN FILM éDITé PAR L'INSTITUT JEAN VIGO.**

Paï de Niki Caro – Nouvelle-Zélande/Allemagne/USA – 2002 couleurs – VF – 101 mn – CE2/CM2

Les habitants de ce village maori se réclament tous du même ancêtre : Paikea, le légendaire Whale Rider qui y débarqua mille ans plus tôt, juché sur le dos d'une baleine. A chaque nouvelle génération, un descendant mâle du chef reçoit ce titre qui fait de lui le leader et le gardien spirituel de sa petite communauté.

A douze ans, Paï, petite-fille du chef Koro, est une adolescente douée, sensible et volontaire. Depuis la mort de son frère, elle est aussi la seule à pouvoir assurer le rôle "viril", si prestigieux. Mais Koro, gardien d'une tradition millénaire, refuse de voir en Paï son héritière : aucune fille n'a jamais été et ne sera jamais Whale Rider...

En amont

Comparer trois images du film (affiche, pochette dvd, couverture de livre; on les trouve sur internet): repérer les éléments communs (fillette, couleur dominante...), émettre des hypothèses sur le sujet du film.

En salle (à défaut en classe) avant le visionnement

Présenter le film : réalisateur Niki CARO, 2002

titre « Paï, l'élue d'un peuple nouveau » technicolor - durée : 101 minutes

Précautions : *Prévenir les enfants que le début du film est douloureux*, voire violent et triste, et que ce moment difficile au départ va enclencher une belle histoire, pleine d'espoir et de vie.

Si je vous dis Nouvelle Zélande, vous répondez ? (Rugby, All Blacks, Haka...). Ce film permet aussi de connaître autre chose de ce pays (culture, traditions...).

Maintenant, vous allez voir un film qui permet de croiser et découvrir certaines coutumes liées à ce pays.

Une accroche possible : pendant le film, repérez les objets qui vous semblent importants et on en parlera après.(exemples: le waka, le bâton taiaha, le collier, la corde...)

Terminer la présentation par « Place au film, maintenant, il était une fois... »

En salle après le visionnement

Recueillir les émotions, les ressentis des enfants qui souhaitent s'exprimer.

Si on a demandé de repérer les objets importants du film, en faire oralement la liste.

De retour en classe

Revenir sur les trois images du film. Demander aux enfants en quoi elles reflètent le film ? « Choisis celle qui te semble la plus proche du film ».

Comparer le choix des annonceurs avec ce que l'on retient essentiellement du film.

Repérer les choix plastiques des concepteurs et dégager les effets produits.

Demander aux enfants pourquoi le film a été introduit par « il était une fois »: leur permettre de découvrir que le film suit une structure de conte et faire des liens avec d'autres contes. Proposer le texte dit par la voix off. (voir plus loin)

Étudier les rapports entre les personnages

- leurs rôles : qui est / qui sont les héros du film ? Pourquoi ? Et si l'oncle n'existait pas ? (question permettant de réfléchir sur l'importance du personnage)
- les différentes facettes de chacun d'entre eux, leur ambivalence : Qui aide qui ? Qui aime qui ? Qui est le plus fort ? (Prendre appui sur les photogrammes de quelques séquences extraites du cahier de notes).

Evoquer les différents thèmes abordés : la filiation, l'initiation, la transmission, la survie d'une culture, la perte des racines, le renouveau de la tradition, la place des femmes dans cette culture.

Distinguer ce qui relève de la modernité et ce qui relève de la tradition :

- établir un inventaire (comportements, objets, lieux, sons et place des arts).
- s'intéresser plus particulièrement aux objets forts symboliquement comme :
 - la corde > symbole du lien (entre les hommes / entre l'individu et sa communauté / entre les générations / entre hier et aujourd'hui - l'union fait la force, mais fragilité du lien -)
 - la pirogue (vā'a ou Va'a) > l'union fait la force / tous ensemble dans la même direction / lien entre mer et terre / métaphore de « chevaucher la baleine », exploration, sortie de l'isolement / course, fête.
 - le reiputa : collier orné d'un os de baleine, attribut du chef, symbole de la tradition et du pouvoir qui se transmet de génération en génération
 - bâton du Haka

Qu'est-ce qu'évoquent ces objets ?

Mettre en oeuvre des ateliers plastiques qui vont amener les élèves à attribuer une dimension symbolique à un objet. (par exemples le collier, le bâton de pouvoir*, le masque)

Déterminer la place de la nature dans cette culture, le rapport de l'homme avec elle.

En arts plastiques, on peut par exemple travailler sur la représentation de l'eau (transparence, surface/profondeur, reflets, nuances colorées...) à l'aide de différentes techniques.

Évoquer les différents lieux importants du film, les identifier : distinguer les lieux familiaux et les lieux communautaires.

Apport culturel : Sculpture (des arts premiers à l'art contemporain)

Cerner les fonctions du haka et percevoir les émotions produites par cette danse sur les ennemis.

Montrer d'autres danses traditionnelles dans d'autres cultures.

En prolongement Choisir les traces mémoires du film à placer dans le cahier culturel.

Construire la boîte mémoire du film en utilisant des mots, des objets, des images voire des sons représentatifs du film.

Poursuivre la « bobine » des films de l'année (une autre façon de faire le cahier de cinéma: sous forme de rouleau-bobine, chaque nouveau film permet d'agir sur une bande qui s'ajoute au bout des autres).

Mise en réseau:

Des films ou extraits en écho

« *Le cheval venu de la mer* » (nombreuses thématiques communes) de Mike NEWELL

« *Storm boy* » de Henri SAFRAN

« *Ponnette* » de Jacques DOILLON

Des livres

« *Le chant des baleines* », de Dyan Sheldon, album

« *Moby Dick* » de Herman Melville (sur la puissance symbolique de la baleine)

Les légendes maoris

« *La dernière danse des maoris* », Caryl Férey (ed Syros)

Les racines :

« *Le grand arbre* » de Rémi Courgeon (ed. Mango)

La mort :

« *Ce changement-là* » de Philippe Dumas (ed. L'école des loisirs)

La filiation :

« *Je suis petite mais mon arbre est grand* » de Christine Beigel et « *Rebecca Dautremer* » (ed.

Magnard Jeunesse)

Des références artistiques

Les arts premiers d'Océanie (collections du quai Branly)

Texte dit en voix off :

Dans les temps anciens, la terre ressentit un grand vide, elle était dans l'attente d'être fécondée, dans l'attente d'être aimée, dans l'attente d'un chef. Il apparut sur le dos d'une baleine, l'homme qui allait conduire un peuple nouveau, notre ancêtre : Païkea.

Aujourd'hui, nous attendons le premier-né d'une nouvelle génération, le descendant de celui qui chevauchait une baleine, un garçon mâle destiné à devenir le chef.

Il n'y eut pas d'allégresse à ma naissance, mon frère jumeau mourut emportant notre mère avec lui.

Ils attendaient tous le premier-né mâle pour qu'il les guide mais il mourut, pas moi.

Au fond de son coeur, mon grand-père aurait préféré que je ne vienne pas au monde, mais il changea d'avis. C'était le waka, la pirogue de mon père, après ma naissance, il avait cessé de la sculpter, il était parti. Tout le monde était parti.

Il appelait les ancêtres, il leur réclamait de l'aide mais ils ne l'écoutaient pas.

Alors, j'ai essayé et ils m'entendirent.

C'est calme tout au fond. Grand-père avait besoin de repos, c'est ce que disait grand-mère.

C'était fini, il ne voulait plus parler. Il voulait seulement s'enfoncer, s'enfoncer toujours plus loin.

Elles ont répondu à mon appel, elles sont venues mais ce n'était pas bien, elles étaient en train de mourir. Grand-père savait ce que ça voulait dire, c'était la baleine de Païkea, elle était là parce que nous avons des ennuis. C'était une épreuve, mais pour grand-père cette fois.

Elle voulait mourir, elle n'avait plus de raisons de vivre.

Je n'avais pas peur de mourir.

Je m'appelle Païkea Apirana, je suis issue d'une longue lignée de chefs qui remonte jusqu'à celui qui chevauchait les baleines.

Je ne suis pas prophète mais je sais que notre peuple continuera à aller de l'avant uni et riche de toutes ses forces.

« BATONS DE POUVOIR »

Proposition de production plastique autour d'un objet, le bâton

(prolongement de la rencontre avec le film « Paï »)

Faire avec les élèves un inventaire des bâtons de « pouvoir »:

- sceptre royal, crosse d'évêque, bâton de maréchal, récales (sceptres royaux d'Afrique)
- baguette du chef d'orchestre
- armes: gourdin, épée, arc et flèches de Cupidon, de Diane et d'Hercule, trident de Neptune, le foudre de Jupiter, le caducée de Mercure qui a le pouvoir d'endormir, le taiaha (bâton maori utilisé pour le combat et la danse)...
- bâton de Moïse
- bâtons musicaux: bâton de pluie, orgue éolien, hochet...
- bâton de parole (sert à désigner celui qui prend la parole dans une réunion, ou un rituel)
- bâtons magiques: baguette de fée, de magicien, balai de sorcière, amulettes...
- bâtons de marche: canne, béquille, bâton de pèlerin, de berger...
- bâtons de travaux de dames: aiguilles à tricoter, fuseau, quenouilles (les femmes mettaient un point d'honneur à la vouloir bien décorée, différente et plus jolie que celle des autres), mais aussi rouleau à pâtisserie, cuillère (voir les cuillers cérémonielles dans l'art africain), louche, balais de toute sorte, plumeau, tête de loup...
- bâtons « habillés »: épouvantail, marionnette...
- bâtons de rouge à lèvres
- bâtons de colle
- ...
- ...

Groupe académique des CPD Arts visuels. 2009

http://ia58.ac-dijon.fr/cinema/IMG/pdf/Fiche_PAÏ_CPAV.pdf

- **Le petit fugitif** – Engel Morris – USA – 1953 – N&B – 1h20 – vf 6 Cycle 2 et 3

Un quartier populaire de Brooklyn, dans les années 50. La mère confie à Lennie la garde de son petit frère, Joey, car elle doit se rendre au chevet de leur grand-mère. Agacé de devoir veiller sur son petit frère alors qu'il avait prévu de passer le week-end avec ses copains dans un parc d'attractions à Coney Island, Lennie fait une farce de mauvais goût à Joey. Persuadé d'avoir causé la mort de son grand frère, le petit garçon s'enfuit à Coney Island, immense plage new-yorkaise dédiée aux manèges et à l'amusement. Il va passer une journée et une nuit d'errance au milieu de la foule et des attractions foraines.

Mise en scène

Sous ses airs de kid movie dans la droite lignée du **Kid** de Chaplin et de la série des **Petites Canailles**, **Le Petit Fugitif** magnifie les contradictions de l'enfance. Il faut voir avec quelle acuité les réalisateurs parviennent à faire de la virée du petit Joey dans le parc d'attractions une immense balade initiatique. Quasiment sans dialogue, Ashley, Engel et Orkin captent les sentiments contradictoires qui assaillent le petit garçon, de la culpabilité (celle d'avoir peut-être tué son frère) à la joie (de vivre un rêve éveillé au milieu des manèges) en passant par la peur, l'insouciance, la méfiance... Esquissé avec finesse, le parcours de Joey à Coney Island fait figure de récit d'apprentissage : l'enfant y apprend notamment la responsabilité et le partage, avant de retrouver son frère qui aura, par la même occasion, appris deux ou trois choses sur la valeur de la vérité.

Le Petit Fugitif n'est pas pour autant un conte moralisateur destiné à faire peur aux petits enfants fugueurs : les réalisateurs montrent l'enfance sans chichis et avec tendresse, sans en atténuer les mauvais côtés ni trop jouer sur la bouille attachante du petit héros. C'est que quelque chose de totalement novateur vient appuyer le discours des cinéastes : la mise en scène. Tourné à l'arrachée dans les rues de Brooklyn, au pied des immeubles et sur la plage de Coney Island, dans les parcs d'attraction et dans les rames de métro, **Le Petit Fugitif** pose les bases de la révolution cinématographique à venir. Caméra posée à même le sol ou portée à l'épaule, son en prise directe, cadrages insensés : la réalisation épouse le propos avec panache. Le sentiment d'incroyable liberté éprouvé par le petit Joey transparait à l'image et l'on se faufile avec lui entre les jambes des passants, près des stands de tir et des manèges, entre les corps étalés sur la plage. La scène où le petit garçon, enivré par la ronde d'un carrousel, se laisse envahir par le bruit, la peur et la culpabilité (d'avoir tué son propre frère et de se sentir si libre) est, à ce titre, exemplaire.

Fabien Reyre, *Critikat* 10 février 2009

A sa sortie en 1953, aux dires de François Truffaut, **Le Petit Fugitif** convainc l'ensemble de la critique et influence bon nombre de cinéastes de la Nouvelle Vague. Véritable bijou injustement négligé par l'histoire du cinéma, le film d'Engel, Orkin et Ashley marque dans un même élan les débuts du film indépendant américain et de l'un de ses plus éminents représentants, John Cassavetes. Avec sa caméra à hauteur d'enfant, le long-métrage oscille constamment entre documentaire urbain et aventure naïve. La simplicité de l'intrigue - un petit garçon fugue suite à une mauvaise blague de son aîné et erre un week-end entier dans un parc d'attractions - prend à contre-pied les scénarios alambiqués et mélodramatiques hollywoodiens. Au détour des tribulations de l'enfant, c'est toute une époque et une atmosphère qui prennent vie. Filmé en extérieurs par une équipe réduite au maximum, **Le Petit Fugitif** parvient à captiver sans aucun temps mort. En écho au néoréalisme italien, la spontanéité et le naturel du jeune acteur compte pour beaucoup dans la crédibilité et l'attachement au film. Sa bouille édentée, tantôt souriante tantôt déconfite, inscrit implicitement à l'écran les rêves étouffés d'un gamin issu d'une famille modeste. 56 ans après sa sortie, la reprise du **Petit Fugitif** new-yorkais promet de rares instants de complicité et un émouvant moment de cinéma.

Laurence Gramard, *evene.fr* 10 Février 2009

Le film se révèle doublement passionnant. Formellement, il entérine, sept ans avant **A bout de souffle**, le moment moderne comme un champ de possibles découvert par un sursaut technique : à l'origine de la facture documentaire du film (images volées au cœur de la foule, sur le mode du photo-reportage urbain - Engel fut l'élève de Berenice Abbot), il y a l'invention d'une petite caméra révolutionnaire, une caméra 35mm compact bricolée par un ami de Engel et qui allait faire fantasmer Godard au point que celui-ci dépêcha Raoul Coutard à New York pour étudier l'engin de plus près, et tenta même de l'acquérir. Mais, plus encore peut-être, c'est son récit qui n'en finit pas de renvoyer au tournant moderne. Un enfant erre : ce serait le pitch, et c'est, surtout, une proposition chargée d'échos, en amont (par exemple, **Allemagne année zéro**), comme en aval (forcément, **Les 400 coups**). Joey, kid de Brooklyn typiquement américain (Converse et colt en plastique) se voit confié à son frère aîné tandis que la mère se rend au chevet de leur grand-mère malade. L'aîné lui joue alors un tour cruel, feignant un accident de carabine qui va obliger le petit à prendre ses jambes à son cou et à fuir en direction de Coney Island, où il passera le week-end seul, vagabondant entre la plage et les manèges.

La première partie, à Brooklyn, est très belle, et elle annonce tout un pan du réalisme new-yorkais, de Shirley Clarke à Cassavetes. Mais c'est évidemment la déambulation de Joey parmi les attractions de Coney Island qui constitue le cœur du film. Si l'enfant est un personnage-clef du cinéma moderne, c'est que, expliquait Deleuze à propos de De Sica et Truffaut, « dans le monde adulte, l'enfant est affecté d'une certaine impuissance motrice, mais qui le rend d'autant plus apte à voir et à entendre ». C'est exactement ce qui est en jeu dans ce récit d'apprentissage où le monde des adultes est réduit, dans les yeux du marmot, à la dimension d'un fête foraine : un moment d'errance pure, à la fois enchanté (livré à lui-même, le môme s'en donne à cœur joie) et anxieux, où le monde est tout à la fois expérience et spectacle, et se donne en chaque image, dans les relents sucrés de la barbabapa, comme une première fois.

Jérôme Momcilovic, *Chronicart.com*

U - Serge Elissalde et Grégoire Solotareff – France - 2005 – 1h15mn – Couleur – Animation – Cycle 3

Mona est une princesse dont aucune petite fille n'envierait le sort. Depuis la disparition de ses parents, elle vit seule dans un château avec deux personnages sinistres et repoussants, Goomi et Monseigneur. Un jour, le son de ses pleurs fait apparaître une licorne, qui s'appelle U, et qui dit être là pour la réconforter et la protéger tant qu'elle en aura besoin.

U devient donc la compagne de Mona, sa petite et sa grande sœur à la fois, sa confidente et son inséparable amie... Et la vie est plus douce.

Mona grandit et se transforme en une très jolie princesse, alors que s'installe dans la forêt voisine une troupe de Wéwés, des êtres pacifiques, pleins de charme et de fantaisie.

Ils n'ont aucun pouvoir particulier, et pourtant leur présence va tout changer. Et surtout il y a Kulka, un musicien rêveur...

Dossier pédagogique à l'adresse suivante : <http://www.gebekafilms.com/gebeka.php>

Pistes de travail

A vos plumes :

A noir, **E** blanc, **I** rouge, **U** vert, **O** bleu : voyelles,

Je dirai quelque jour vos naissances latentes...

Au XIX^{ème} siècle, Rimbaud a écrit le poème "Voyelles" dédié aux images

et aux ambiances que lui inspiraient les cinq voyelles. Voici ce qu'il écrit sur le "U" : "*U, cycles, vibrations divins des mers virides,*

Paix des pâtes semés d'animaux, paix des rides

Que l'alchimie imprime aux grands fronts studieux (...)"

En suivant cet exemple et en vous inspirant de leurs formes, de leurs sonorités, des mots qu'elles composent, essayez d'écrire et / ou de dessiner ce que vous inspirent des lettres choisies dans l'alphabet.

Raymond Queneau, célèbre romancier du XX^{ème} siècle, auteur de Zazie dans le métro, s'est amusé à raconter la même histoire de 99 manières différentes dans Exercices de style. Un bel exemple de variation d'un même thème et de plusieurs traitements sur une idée originale identique.

A votre tour, choisissez une histoire la plus simple possible (peu de personnages, une seule action) et aigüisez votre imaginaire en essayant de trouver plusieurs façons de la raconter. Pour ce faire, n'hésitez pas à varier les points de vue, les époques, les lieux, les formes, les genres...

Dans U, tous les personnages sont des animaux qui agissent et se comportent comme des humains. C'est ce qu'on appelle l'anthropomorphisme. Largement utilisé dans les fables, il permet à l'auteur d'indiquer facilement les grands traits de caractère de ses personnages en utilisant la symbolique de l'animal : le loup est méchant, l'agneau innocent, le renard rusé...

A votre tour, repérez les animaux utilisés dans U et cherchez comment leur symbolique est utilisée. Puis choisissez d'autres animaux (ours, renard, lion, aigle...), identifiez leur symbolique et mettez-les en scène au sein de l'univers de U.

Ecrire un dialogue, c'est obliger les personnages à dire ce qu'on veut sans en avoir l'air. Pour ce faire, il est nécessaire avant d'écrire de définir l'objectif de la scène, les messages qu'on veut faire passer, les caractères des personnages et les rapports qu'ils entretiennent.

A partir des indications suivantes, essayez d'écrire un dialogue :

Objectif : Kulka demande à Mona de l'accompagner à la fête foraine. Elle doit accepter.

Informations à faire passer : La fête se tient le soir même, au pied du grand pistachier.

Caractères : Kulka est cool et nonchalant. Mona est distante et presque snob.

Rapport entre les personnages : Kulka est amoureux de Mona mais ne veut pas qu'elle s'en rende compte. Mona aime Kulka mais ne veut pas le lui dire la première.

<http://www.gebekafilms.com/gebeka.php>