

# Ministère des Affaires étrangères et européennes

Direction de la coopération culturelle et du français

## Génération animée

10 films d'animation  
DVD 2

Avec le concours  
de l'Agence du Court métrage  
et du CAVILAM





# Ministère des Affaires étrangères et européennes

Direction de la coopération culturelle et du français

## Génération animée

10 films d'animation

## Livret pédagogique

### Conception et réalisation

*Michel Boiron et Tatiana Bésory (CAVILAM)*

### Rédaction

*Fiches cinéma : Cécile Giraud, Donald James, Bartłomiej Woznica (Agence du court métrage)*

*Fiches pédagogiques : Stéphanie Bara, Tatiana Bésory, Murielle Bidault, Frédérique Gella, Marjolaine Pierré, (CAVILAM)*

### Coordination

*Elyane Daniel (Direction de la coopération culturelle et du français (DCCF) audiovisuel éducatif) Octobre 2008*



# Apprendre le français

## Apprendre à regarder consciemment

## Apprendre à apprendre

## Découvrir l'univers des films d'animation

Après la série de DVD « *Courts de récré* » et « *Étrangement courts* », destinée à l'apprentissage du français dans la classe au moyen des courts métrages, la série « *Enfantillages* » et « *Génération animée* » propose d'explorer et de découvrir un univers artistique particulièrement créatif : le film d'animation, avec des films originaux, contemporains et motivants.

Cette nouvelle création de la Sous-direction du français s'adosse à la promotion du cinéma français dans le monde portée par la Direction de l'audiovisuel extérieur du ministère des Affaires étrangères et européennes qui diffuse auprès des services de coopération et d'action culturelle le coffret « *Résolument animés* », exclusivement consacré aux courts métrages d'animation.

Ce projet a pu voir le jour grâce à la collaboration entre d'une part la CITIA, organisateur du Festival international du Film d'Animation d'Annecy, référence mondiale pour le cinéma d'animation et lieu de révélation des créateurs de demain, et d'autre part la Sous-direction du français.

De cette sélection de soixante courts métrages, deux programmes de dix films chacun ont été sélectionnés pour l'enseignement du français : « *Enfantillages* » destiné au jeune public et « *Génération animée* » pour les publics adolescents et adultes.

Les dix films d'animation choisis pour « *Génération animée* » s'adressent en priorité aux adolescents dès douze ans et séduiront sans doute aussi un large public adulte. Sélectionné avec attention pour une diffusion multiculturelle et pour une utilisation en classe de langue, chaque film est extrait de l'une ou l'autre des thématiques composant le coffret : L'ANIMATION CITOYENNE avec « *Tadeus* », « *Blindspot* » et « *Les oiseaux blancs, les oiseaux noirs* » ; le refus d'être des MACHINES avec « *Tong* » et « *Le moulin* » ; L'AMOUR avec « *Calypso is like so* » et « *A quoi ça sert l'amour ?* » ; ENTRE CHIENS ET LOUPS avec « *Merveilleusement gris* », une parodie du film fantastique ; enfin, un ENFANTILLAGE jubilant et pour un public plus mature avec « *L'harmonie cosmique* » ou encore « *Vampz* ». Ces films explorent la créativité débordante des jeunes réalisateurs français dans des registres humoristiques, parodiques ou dans des styles et formes très différents. Ils composent tous un florilège surprenant qui mêle drôlerie, humour, poésie, merveilleux et réflexions sur l'environnement, la société, les rapports humains.

Réalisé par l'équipe du CAVILAM, l'accompagnement pédagogique propose des activités d'apprentissage de la langue française adaptées à l'âge des publics visés aux niveaux A2 (élémentaire) et B1 (intermédiaire) du Cadre commun européen de référence avec une fiche pour les enseignants et une fiche de travail pour les apprenants.

Conçue par l'Agence du court métrage, une **fiche d'analyse cinématographique** propose également pour chacun des films non seulement la **transcription des dialogues**, mais aussi une **approche didactisée de l'image** ouvrant à l'observation et à la compréhension du langage cinématographique. Des **passerelles** invitent à explorer des chemins de traverse entre les films, tout en s'appuyant sur un **glossaire spécialisé au cinéma**. Le livret, complet ou fiche par film, est inséré dans la partie rom du DVD. Il est enfin disponible en téléchargement sur le site du ministère.

Le **sous-titrage** des films en français facilite la compréhension des dialogues pour les publics imparfaitement francophones. Les sous-titrages en **anglais, arabe, espagnol et portugais** permettent l'accès à des publics spécifiques, comme les élèves des classes bilingues ou spécialisées dans l'apprentissage simultané ou consécutif de plusieurs langues vivantes.

Ces documents de l'audiovisuel éducatif s'inscrivent dans le travail de promotion de la direction linguistique et culturelle de ce ministère.

Le DVD « *Génération animée* » est disponible auprès des **correspondants audiovisuels éducatifs** de la Sous-direction du français qui, chacun dans leurs pays, connaissent les normes de diffusion locale (consulter notre site et le tableau).

Le coffret « *Résolument animés* » produit par la Direction de l'audiovisuel extérieur du MAEE est disponible auprès des services culturels pour des projections cinématographiques et consultations sur place dans le réseau culturel des ambassades françaises à l'étranger.

Le Ministère tient à remercier le Festival international du Film d'Animation d'Annecy et l'ensemble des personnes ayant contribué à rendre possible ce projet et, en premier lieu, les réalisateurs et producteurs des films.

Bonne découverte et bon travail dans l'immanquable plaisir que ces films d'animation vont vous procurer et que vous allez pouvoir faire partager !

Elyane Daniel  
Ministère des Affaires étrangères et européennes  
Direction de la coopération culturelle et du français  
Sous-direction du français

[www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif](http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif)

Courriel : [elyane.daniel@diplomatie.gouv.fr](mailto:elyane.daniel@diplomatie.gouv.fr)



## SOMMAIRE

<i>Films d'animation en classe, mode d'emploi</i>	p. 7
<i>Quelques remarques simples pour utiliser les films d'animation en classe de français</i>	p. 10
<i>Caractéristiques d'un film</i>	p. 10
<i>Suggestions de tâches simples</i>	p. 11
<i>Glossaire à propos du cinéma</i>	p. 12
<i>Passerelles</i>	p.16
<i>Tableau synoptique</i>	p.18
<i>Cadre européen commun de référence pour les langues</i>	p. 22
<b>À QUOI ÇA SERT L'AMOUR</b> de Louis Clichy (3')	p. 23
<b>BLINDSPOT</b> de Johanna Bessière, Nicolas Chauvelot, Olivier Clert, Cécile Dubois-Herry, Yvon Jardel, Simon Rouby (3'16)	p. 43
<b>VAMPZ</b> d'Adrien Barbier, Lam Le Thanh, Adrien Annesley (4')	p. 59
<b>CALYPSO IS LIKE SO</b> de Bruno Collet (7'07)	p. 74
<b>TONG</b> de David Cellier, Florent Limouzin, Arnaud Réal (9'20)	p. 90
<b>LE MOULIN</b> de Florian Thouret (6')	p. 105
<b>MERVEILLEUSEMENT GRIS</b> de Geoffroy Barbet-Massin (5'30)	p. 118
<b>TADEUS</b> de Philippe Jullien, Jean-Pierre Lemouland (5'50)	p. 135
<b>LES OISEAUX BLANCS, LES OISEAUX NOIRS</b> de Florence Miailhe (3'52)	p. 156
<b>L'HARMONIE COSMIQUE</b> de Jean-Marc Rohart (6'17)	p. 170
<i>Les partenaires du projet</i>	p. 189
<i>Diffusions télévisées</i>	p. 189
<i>Diffusion : mode d'emploi</i>	p. 190

## FILMS D'ANIMATION EN CLASSE, MODE D'EMPLOI

Qu'est-ce que l'animation ?

L'animation consiste à donner l'illusion d'un mouvement à l'aide d'une suite d'images. Ces images peuvent être dessinées, peintes, découpées, photographiées, numériques, etc.

Les courts métrages sont, tout d'abord, des œuvres cinématographiques destinées à être projetées dans une salle de cinéma. Nous allons les faire entrer dans le contexte de l'apprentissage de la langue tout en cherchant le plus possible à mettre en valeur et à faire découvrir aux élèves les caractéristiques constitutives et artistiques de chaque film.

Le public cible est a priori constitué d'élèves en milieu scolaire. En conséquence, les activités proposées tiennent compte du niveau linguistique en français et de l'âge de ce public.

Les quatre domaines de compétence sont exercés, compréhensions et productions orales et écrites. Les exercices et les tâches proposées intègrent le plus possible une démarche de compréhension de l'univers cinématographique.

Un dossier pédagogique est consacré à chaque film.

Chaque dossier comprend trois parties :

- la fiche technique du film, le cas échéant la transcription des dialogues ;
- une approche cinématographique du film réalisée par l'Agence du Court métrage avec la transcription des dialogues, une analyse filmique et des suggestions d'activités centrées sur l'observation des films ;
- des parcours pédagogiques élaborés par le CAVILAM avec des fiches professeurs et des feuilles de travail directement photocopiables et utilisables en classe pour les niveaux A2 et B1. Les fiches au format .doc sont modifiables et permettent ainsi l'ajout des consignes dans la langue maternelle de l'élève afin de faciliter la compréhension. (NB : Nous proposons souvent plusieurs parcours conçus pour une unité de cours de 45 à 50 min.)

Il nous semble également possible et pertinent de visionner les films et de discuter en langue maternelle avec les élèves de leurs réactions et de leur compréhension. La priorité est de créer l'envie de rencontrer des films (français et en français) et de placer les élèves en situation de spectateurs conscients.

Les fiches professeurs sont construites sur le principe suivant :

Le titre du film, son auteur, le niveau linguistique visé selon le CECR

## L'HARMONIE COSMIQUE de JEAN-MARC ROHART - NIVEAU A2 - FICHE PROFESSEUR

Les objectifs communicatifs, linguistiques et socioculturels du (des) parcours  
Des explications de vocabulaire  
Le matériel nécessaire pour le cours

<b>Niveau</b> A2	<b>Thèmes</b> L'histoire de l'art, la peinture.
<b>Objectifs</b> <i>Communicatifs</i> - Repérer et nommer des informations visuelles et sonores. - Travailler sur la polysémie. <i>Linguistiques</i> - Parler de la peinture. <i>Culturels</i> - Découvrir la peinture.	<b>Notes</b> <i>La Joconde</i> ou le Portrait de Mona Lisa est un tableau de Leonard de Vinci, réalisé entre 1503 et 1506. Il est exposé au Musée du Louvre à Paris. <i>Le Louvre</i> est le plus grand musée parisien. Il abrite une collection allant de l'Antiquité à la fin du XIXe siècle. <i>Rembrandt</i> (1606 - 1669) : néerlandais, considéré comme le plus grand peintre de l'histoire de l'art baroque européen.
<b>Tâches</b> - Identifier un comportement en fonction d'un lieu. - Chercher les définitions d'un mot. - Imaginer un dialogue à partir d'un extrait du film. - Associer des tableaux à des noms d'artistes. - Imiter un tableau. - Rédiger une critique d'un tableau.	<b>Vocabulaire</b> <i>Aborder</i> : commencer à traiter une question. <i>Enfanter</i> : mettre au monde.
	<b>Matériel</b> - La fiche élève.

Un découpage du film en séquence afin de faciliter la mise en œuvre des scénarios pédagogiques

### Découpage en séquences

1. (0'00 à 0'48)

Générique clarinette et accordéon. Des éléments présentés de façon décomposée s'assemblent et se détachent pour laisser apparaître le portrait : « La Joconde ». On voit ensuite, la mention « histoire de l'art » présentée sur le fond d'une peinture colorée. Les éléments se décomposent de nouveau et se reforment pour laisser apparaître « Les Ménines » de Picasso. Le titre du film est alors présenté dans un encadré noir.

Une présentation synthétique du ou des parcours proposés

### Proposition de déroulement pour le niveau A2 - Parcours 1

Après une mise en route, les élèves débiteront leur parcours avec une activité lexicale. Puis, ils identifieront des informations du film. Puis, ils seront sensibilisés au double discours de la conférence donnée par le personnage. Enfin, ils termineront ce parcours par la rédaction d'une conversation téléphonique.

Le ou les parcours pédagogiques détaillés pas à pas avec des suggestions de réponses aux activités proposées

### Mise en route commune pour les parcours 1 et 2

Noter au tableau « L'art et vous ».  
À l'oral. *Êtes-vous déjà allé dans un musée ? Si oui, lequel ?*  
*Connaissez-vous des peintres ? Citez-en.*  
*Est-ce que vous aimez la peinture ?*  
*Que faut-il faire, selon vous, pour comprendre une œuvre ?*  
Mise en commun. Noter le vocabulaire au tableau.

#### Pistes de correction :

Oui, je suis déjà allé au MOMA de New York. Je connais Picasso, Van Gogh et Degas.

### PARCOURS 1

Distribuer la fiche élève A2 - Parcours 1.

#### Étape 1

Puis diviser la classe en deux groupes.

*Faites l'activité 1 : Comment se comporter devant une peinture ?*

*Listez 5 mots pour parler de la peinture.*

Faire un remue-méninges sur le vocabulaire de la peinture en grand groupe.

## Les fiches élèves

Les fiches élèves sont dupliquées et distribuées aux élèves. Elles constituent une feuille de travail à compléter. Des suggestions de réponses sont proposées dans la fiche professeur.

Le titre du film, son auteur, le niveau linguistique visé selon le CECR

**L'HARMONIE COSMIQUE de JEAN-MARC ROHART - NIVEAU A2 - FICHE ÉLÈVE PARCOURS 1**

Présentation des objectifs et des tâches pour un apprentissage conscient

<b>Objectifs</b> - Parler de la peinture. - Repérer et nommer des informations visuelles et sonores. - Travailler sur la polysémie. - Compléter un dialogue.	<b>Tâches</b> - Identifier un comportement en fonction d'un lieu. - Chercher les définitions d'un mot. - Imaginer un dialogue à partir d'un extrait du film.
--	---

**Activité 1 - Comment se comporter devant une peinture ?**  
Listez 5 mots pour parler de la peinture.

1. \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_ 3. \_\_\_\_\_  
4. \_\_\_\_\_ 5. \_\_\_\_\_

Complétez le tableau.

Dans un musée, on peut...	Dans un musée, on ne peut pas...
-	-
-	-
-	-

**Activité 2 - Pendant la conférence.**

En écoutant le conférencier, dites si les propositions sont vraies ou fausses.

	Vrai	Faux
Nous sommes au Louvre.		
Tout est possible dans un musée.		
On peut voler devant une peinture.		
On doit trouver des clés pour comprendre un tableau.		
Pour regarder une peinture, il faut être «spectacle-acteur».		
Il est strictement interdit d'écrire sur les tableaux.		
Il faut être seul pour regarder une œuvre.		
Le conférencier répond à beaucoup de questions.		

**Activité 3 - Les mots à double sens.**

Cherchez les définitions des mots suivants : une clé, un tableau.

Une clé \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Un tableau \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Activité 4 - Les clés sont dans le tableau.**

Relisez les définitions des mots « clé » et « tableau ». Comment comprenez-vous la phrase suivante : « Les clés ? [...] Regarde dans le tableau ! ». Trouvez deux explications possibles.

1. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Succession d'activités de compréhension et de production à exécuter souvent en tandem

## QUELQUES REMARQUES SIMPLES POUR UTILISER LES FILMS D'ANIMATION EN CLASSE DE FRANÇAIS

Un court métrage est une œuvre cinématographique courte, en général de quelques minutes seulement. C'est donc par sa durée un support facile d'utilisation en classe, car l'œuvre peut être visionnée en entier dans une séance de cours de 45 minutes ou 1h30.

Pour l'enseignant et pour l'élève, chaque élément constituant du film est une piste possible d'approche de l'œuvre.

Le cours sera élaboré en fonction d'une succession de tâches que l'on peut classer en quelques catégories :

- observer, repérer, identifier des éléments constitutifs d'un film et développer la capacité à désigner, à nommer ces éléments en français ;
- émettre des hypothèses sur le contenu d'un film à partir d'un extrait ou d'un des éléments constitutifs d'un film ;
- réagir, prendre position, exprimer une opinion par rapport au film ;
- créer, produire des jeux de rôles, des images, des textes, des objets à partir du film ;
- faire des recherches documentaires pour en savoir plus sur l'auteur, les acteurs ou sur le sujet traité dans le film.

## CARACTERISTIQUES D'UN FILM

Regarder un film de façon active, c'est être conscient de ce que l'on voit, entend ou lit. C'est aussi pouvoir identifier la manière dont le sens se construit.

Un film est un *produit collectif* complexe dont la réussite dépend de nombreux métiers et savoir-faire : la production (le financement, la distribution du film, etc.), la réalisation (la mise en scène, la direction d'acteurs, etc.), le choix du sujet, du scénario (original, adaptation d'une œuvre littéraire, etc.), les dialogues, le choix des acteurs, la distribution des rôles, le jeu et l'interprétation des acteurs, la prise de vues, la prise de son, le script, le découpage du film, la lumière, le montage des séquences, la conception de la bande son, la musique, etc.

Un film est constitué d'une succession de séquences qui représentent des sous-unités du récit. Chaque séquence peut a priori être utilisée comme point de départ pour entrer dans le film.

La diversité des approches pédagogiques permet de travailler soit avec le film dans son intégralité, soit à partir d'une séquence avant le visionnage du film entier, les effets de surprise et l'intérêt des élèves sont conservés.

Un film se définit par la combinaison d'une bande-son et d'une bande image.

La bande-son comprend tout ce qui est entendu : voix, dialogues, musique, bruits, mais également les silences. Elle assure le lien entre les images.

La bande image correspond à tout ce qui est vu. Si l'on fait une liste non exhaustive, les images peuvent être des dessins, des dessins animés, des images créées par ordinateur, des prises de vues réelles, des combinaisons de prises de vues réelles et d'effets spéciaux, etc.

On voit des lieux, des personnes, des animaux, des objets, qui interagissent dans une succession d'actions. On voit aussi très souvent des textes écrits.

La relation entre ce qui est entendu et ce qui est vu est essentielle pour la construction du film et sa compréhension. La succession des séquences images en association avec la bande-son constitue la narration. Les informations linguistiques ne sont qu'une petite partie du contenu.

D'autres éléments constitutifs de l'image viennent contribuer à la création du sens : les mouvements de caméra, l'angle de vue, la lumière, les couleurs, le flou et le net, ce qui est dans le champ de vision et ce qui est hors champ (que l'on ne voit pas), le rythme des séquences.

## SUGGESTIONS DE TACHES SIMPLES

Le défi pédagogique consiste ici à définir des activités à la fois intéressantes et adaptées à l'âge et aux connaissances linguistiques des élèves.

Dans le cadre scolaire, les enfants du collège et du lycée atteignent en général le niveau A2 (élémentaire) et B1 (intermédiaire).

Exemples de tâches pour le niveau A2

- Les élèves font un dessin qui résume le mieux le film pour eux. Ils écrivent le titre du film sous le dessin. Afficher les dessins dans la classe.
- Les élèves dessinent les personnages principaux du film et les colorient. Ils font une carte d'identité des personnages.
- Les élèves identifient la présence d'objets du film dans une liste proposée par le professeur.
- Proposer une liste d'instruments de musique. Les élèves identifient les instruments présents dans la musique du film...
- Les élèves retrouvent qui dit quoi dans un dialogue du film.
- Résumer le film en quelques phrases simples et les proposer aux élèves en désordre. Les élèves doivent remettre les phrases dans l'ordre en accord avec le déroulement du film.
- À partir d'un extrait de la bande-son, les élèves imaginent ce que l'on voit (éventuellement, le dessiner, ou discuter en langue maternelle).
- À partir d'une séquence du film présentée sans le son, les élèves imaginent ce que l'on entend (peut se faire en langue maternelle), puis on regarde la séquence avec le son.
- Regarder une séquence du film. Les élèves imaginent ce qui précède ou ce qui suit (peut se faire aussi en langue maternelle). Visionner ensuite le film en entier.

À un niveau B1

- Les élèves regardent le film et doivent indiquer quelles affirmations sont vraies et fausses parmi celles proposées par le professeur.
- Les élèves imaginent et proposent une suite d'une séquence du film.
- Les élèves doivent formuler leur opinion sur la fin du film choisie par le réalisateur et proposer une autre fin possible.
- Les élèves identifient et présentent les conséquences d'un événement sur les personnages du film (par exemple, le métro s'arrête à la station fantôme et tous les passagers descendent...)
- Les élèves imaginent et jouent un dialogue à partir d'une scène du film.
- Les élèves rédigent une courte critique du film à partir d'exemples de critiques.

Les pistes sont multiples, mais il faut être vigilant. Il vaut mieux voir plusieurs films et limiter les tâches pour chaque film que visionner un film et assaillir les élèves avec des exercices. Les courts métrages doivent avant tout rester un moment de cinéma partagé.

Bon travail !

Rédigé par le CAVILAM

## GLOSSAIRE CINEMA

Les astérisques dans les fiches renvoient à des notions dont la signification est évoquée ci-dessous :

**2D** : le cinéma d'animation comprend deux grandes familles, la 2D et la 3D. En 2Dimensions, l'animateur travaille sur une surface plane (feuille de papier, cellulo...). La 2D comprend les techniques du dessin animé, l'image de synthèse en 2D, l'écran d'épingles, le sable, les papiers découpés, les silhouettes, le dessin ou peinture sur pellicule.

**3D** : contrairement à la 2D, en 3Dimensions le travail se fait dans l'espace, réel ou virtuel. Elle comprend les techniques de l'image de synthèse en 3D, les marionnettes animées et la pâte à modeler.

**Actors Studio** : fondée en 1947, l'Actors Studio est une association new-yorkaise consacrée à l'apprentissage de l'art dramatique. Elle a connu un grand retentissement sous la direction de Lee Strasberg de 1951 à 1982 en formant des acteurs célèbres comme Marlon Brando, Elizabeth Taylor, James Dean ou plus récemment Robert De Niro, Al Pacino ou bien encore Nicole Kidman. S'appuyant sur une recherche psychologique très fouillée quant aux motivations du personnage, sur la mémoire affective de l'interprète ainsi que sur une identification physique et psychologique totale de l'acteur avec son personnage, l'Actors studio a fini par désigner plus la méthode d'apprentissage que le lieu fondateur et est devenu une référence mondiale tant pour le cinéma que pour le théâtre.

**Animation** : équivalent de la réalisation pour le cinéma de prise de vue réelle, mais contrairement à cette dernière, la technique d'enregistrement des images est faite image par image ; les principales familles du cinéma d'animation sont constituées par le dessin animé, les marionnettes animées, la pâte à modeler, la pixillation, l'image de synthèse en 2D et 3D, l'écran d'épingles, le sable, les papiers découpés, les silhouettes, le dessin ou la peinture sur pellicule...

**Animateur** : réalisateur de film d'animation. Pour le dessin animé et l'image de synthèse, dessinateur chargé de mettre au propre les dessins de base. Sur un court métrage, l'animateur est souvent le réalisateur. Sur un long métrage, le réalisateur dirige les animateurs dont chacun a une tâche spécifique (un personnage particulier, un élément de décor...).

**Bande-son** : d'un point de vue technique, partie de la pellicule qui comporte les éléments sonores du film. Les bandes-son sont apparues en 1927 avec le premier film sonore, *Le chanteur de jazz*. D'un point de vue narratif, la bande-son comprend tous les éléments sonores du film : les voix, les bruitsages, les sons d'ambiance et la musique.

**Burlesque** : C'est un genre cinématographique qui trouve ses origines dans la tradition théâtrale de la commedia dell'arte, du cirque et du music-hall, tradition à laquelle il emprunte la pratique de l'improvisation apportant une fraîcheur, une spontanéité et une énergie particulières. Typique de l'ère muette (Charlie Chaplin, Harold Lloyd, Buster Keaton) des années 1910 à 1930, il n'y est pour autant pas cantonné : certains films de Jacques Tati, Pierre Richard ou de Jackie Chan peuvent tout à fait être décrits comme burlesques. Dénué de logique psychologique, jouant sur des chutes, des bagarres, des poursuites, des chocs, le gag repose sur un comique physique et souvent violent qui joue toujours sur les rapports entre le personnage et l'espace qui l'environne.

**Cadre** : limite du champ visuel enregistré sur le film. Le rectangle qui délimite ce qui est visible sur l'écran. Le hors cadre est ce que l'on ne voit pas sur l'image.

**Carton** : se dit aussi « intertitre ». C'est un texte filmé (le mot « carton » fait référence au support du texte que l'on filmait aux débuts du cinéma) utilisé pour transcrire les dialogues (dans le cinéma muet) ou pour apporter un supplément d'information à l'image.

**Champ / Contre-champ** : utilisé au montage, le champ / contrechamp permet de montrer en alternance les deux côtés d'une scène (une scène de dialogue ou un duel par exemple).

**Découpage** : morcellement de la continuité de la mise en scène en différents plans.

**Film catastrophe** : Genre cinématographique qui a connu son heure de gloire dans les années 1970 et un retour en grâce au milieu des années 1990. Les films du genre se structurent autour d'un événement d'origine naturelle ou provoqué par l'homme, provoquant des dommages matériels et humains considérables. S'appuyant sur des effets spéciaux spectaculaires et célébrant les valeurs du sacrifice, il est le miroir privilégié des peurs collectives : politiques, environnementales ou millénaristes. On peut citer en exemple les films *L'aventure du Poséidon* de Ronald Neame (1972), *La tour infernale* de John Guillermin et Irwin Allen (1974), *Independance Day* de Roland Emmerich (1996) ou bien encore *Titanic* de James Cameron (1997).

**Film noir** : genre cinématographique apparu dans les années quarante et découlant du roman noir (ex. : *Le faucon maltais* (1941) de John Huston avec Humphrey Bogart, adapté du roman noir éponyme de Dashiell Hammett). Le film noir met en scène un personnage (un détective le plus souvent ou une personne prise malgré elle dans une enquête) embarqué dans des situations où le meurtre, l'infidélité, la trahison, la jalousie, le fatalisme sont les motifs principaux.

**Fondu** : action d'obscurcir ou d'éclaircir progressivement l'image (« fermeture ») ou de la faire progressivement apparaître (« ouverture »). On dit aussi fondu au noir ou fondu au blanc selon qu'on obscurcit ou éclaircit l'image.

**Focale** : La distance focale est une mesure optique qui permet de qualifier les objectifs photographiques utilisés sur les caméras. On distingue souvent les courtes focales (grand angle) et les longues focales (téléobjectif). L'effet de la courte focale est d'embrasser une vaste portion du champ visuel. Elle permet ainsi un cadrage large d'objets rapprochés dont on ne peut pas s'éloigner ou de filmer un paysage dans son ensemble sous la forme d'un panorama. L'effet de la longue focale est inverse. Elle rapproche les objets ou, plus précisément, permet un cadrage beaucoup plus serré en limitant le champ visuel.

**Fondu enchaîné** : surimpression d'une fermeture et d'une ouverture en fondu, ayant pour effet de faire disparaître une image et de faire apparaître simultanément la suivante.

**Gros plan** : focalisation sur une partie d'un objet ou d'un personnage (ex. : visage, main...).

**Mickey-mousing** : C'est une technique de composition par laquelle le compositeur de la musique du film souligne très précisément chaque action du film : le moindre événement à l'image est illustré par de la musique ou des bruitages. Cette dénomination est un hommage au style musical des dessins animés de Mickey Mouse du réalisateur américain Walt Disney.

**Mixage** : mélange et équilibrage, en auditorium (studio d'enregistrement), des différentes bandes-son (paroles, musiques, bruits).

**Montage** : opération consistant à assembler les plans bout à bout et à en affiner les raccords.

**Oscar** : Ce sont les récompenses cinématographiques attribuées annuellement depuis 1929 à Los Angeles par l'académie américaine des arts et sciences du cinéma. Elles distinguent les meilleurs films réalisés dans l'année écoulée dans les différentes catégories professionnelles de la production cinématographique (réalisateurs, scénaristes, monteurs, chefs opérateurs...).

**Ouverture à l'iris** : équivalent d'une ouverture au noir (cf. **Fondu**), mais opéré par un diaphragme dont on voit le cercle s'agrandir progressivement à partir du centre ou d'un point de l'image. Très utilisé dans le cinéma muet, en particulier chez Chaplin.

**Panoramique** : mouvement de rotation de la caméra autour de son axe.

**Photogramme** : le cinéma filme à la vitesse de 24 images par seconde ; dans une seconde, il y a donc 24 images donc 24 photogrammes.

**Plan** : prise de vue sans interruption, c'est l'unité de base du langage cinématographique. Différents plans sont associés au montage pour constituer une séquence.

On distingue :

*Le plan rapproché* : plan cadrant les personnages au niveau de la taille ou de la poitrine.

*Le plan général* : plan qui situe l'action en cadrant les personnages avec le décor dans lequel ils se situent.

*La plongée* : procédé qui consiste à filmer un plan du haut vers le bas (le contraire est la contre-plongée).

**Plan-séquence** : C'est une séquence filmée en un seul plan et donc sans montage. Son amplitude est variable et peut aller de plusieurs dizaines de secondes à quelques minutes, la limite technique au cinéma étant celle de la durée d'une bobine, soit approximativement 10 minutes. Le film d'Alfred Hitchcock *La corde* (1948) est ainsi composé uniquement de plans-séquences de 10 minutes. Avec le numérique la donne a changé et on a pu voir des plans séquence s'étalant sur plus d'une heure comme, par exemple, le film d'Alexandre Sokourov *L'arche russe* (2002) qui est constitué d'un unique plan-séquence de 96 minutes. Certains cinéastes en ont fait leur marque de fabrique comme Orson Welles, Mikhaïl Kalatozov, Theo Angelopoulos ou bien encore Alfonso Cuaron.

**Postproduction** : C'est la dernière étape de la production d'un film, réalisée suite au tournage. Elle comprend le montage image et son, le mixage, l'étalonnage (qui consiste à harmoniser les niveaux lumineux, les contrastes et les couleurs des différents plans constituant le film) ainsi que tout le travail d'addition d'effets spéciaux numériques.

**Raccord** : façon de faire se succéder deux plans au montage.

1. *Raccord de plans* : mode de liaison entre deux plans successifs visant à préserver l'impression de continuité malgré la coupe entre ces deux plans. L'effet de raccord est généralement prévu à la prise de vue et travaillé au montage, par exemple raccord dans le mouvement, le regard, sur la lumière, la couleur, la composition de l'image, du décor, sur le son...

2. *Raccord dans l'axe* : montage de deux plans successifs filmés dans le même axe, mais à des distances différentes du sujet.

3. *Plan raccord* : plan bref tourné en supplément pour assurer la continuité entre deux plans difficilement raccordables.

4. *Faux raccord* : effet de discontinuité obtenu par la mise en évidence, délibérée ou non, d'un changement de plan.

**Road-movie** : Genre cinématographique qui se traduit littéralement par « film sur la route ». Le road movie est intimement lié à l'idée du rêve américain et c'est sans doute pourquoi les films qui ont marqué le genre ont été produits aux États-Unis (ex : *Easy Rider* de Dennis Hopper, 1969 ; *Paris, Texas* de Wim Wenders, 1984 ; *Un monde parfait* de Clint Eastwood, 1993). Le lieu de l'action est la route elle-même, elle est même le moteur de l'action. Les road movies nous présentent souvent une quête initiatique des personnages, qui vont grandir au fil de leurs rencontres et de leurs expériences et devenir « adulte ». La route peut être vue comme une métaphore de la vie, avec le temps qui file, la croisée des chemins ou les voies sans issue, un lieu propice à l'errance, à l'exil ou à l'exercice de la liberté.

**Septième art** : expression proposée en 1919 par Ricciotto Canudo pour désigner l'art cinématographique et faisant référence à la classification des arts proposée par Hegel dans son *Esthétique* qui distinguait l'architecture, la sculpture, la peinture, la musique, la danse et la poésie.

**Séquence** : série de plans continus qui forment une unité narrative. Équivalent du chapitre en littérature.

**Série Z** : Appellation populaire pour des films de faible qualité artistique, bénéficiant généralement de très petits budgets. Cette expression fait référence à la série B qui désigne les films produits par les studios hollywoodiens avec des budgets réduits, sans star et destinés à une distribution sans campagne publicitaire. La série B relève généralement du cinéma de genre et, contrairement à la série Z, n'est pas nécessairement mauvaise. Elle a même permis à certains cinéastes, par exemple Jacques Tourneur, de développer une véritable œuvre dans une relative liberté.

**Son diégétique** : Son faisant partie de l'action, de l'univers construit par la narration, et pouvant donc être entendu par les personnages du film. On parle par opposition de musique extradiégétique, musique que seuls les spectateurs perçoivent.

**Split screen** : Anglicisme traduit en français par écran divisé, est un effet consistant à diviser l'écran en plusieurs parties. Chacune de ces parties présente des images distinctes : plusieurs scènes différentes, ou bien plusieurs perspectives différentes d'une même scène. Dans ce dernier cas, il permet d'avoir simultanément plusieurs points de vue (dans les deux sens de l'expression) sur un événement. C'est une technique de narration qui a été popularisée par les films du réalisateur américain Brian de Palma (ex. : *Phantom of the Paradise*, 1974)

**Teaser** : anglicisme désignant un court film publicitaire visant à susciter la curiosité et à créer une attente du public.

**Travelling** : déplacement, en général sur des rails, de la caméra. Il peut être tout aussi bien *avant*, *arrière*, *latéral*, *circulaire* ou *panoté* (dans ce cas précis, le mouvement de la caméra est couplé avec un panoramique).

**Voix off** : Procédé de narration qui consiste à intégrer sur la bande-son une voix qui n'appartient pas à l'action qui nous est présentée à l'écran. C'est souvent la voix du narrateur (ex : *Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain*, Jean-pierre Jeunet, 2001).

**Zoom** : Objectif à focale variable. Également appelé « travelling optique ». Un zoom permet d'obtenir rapidement le cadrage large ou serré que l'on souhaite depuis l'endroit où l'on est. Un zoom avant permettra ainsi de resserrer le cadre quand un zoom arrière l'élargira.

Rédigé par l'Agence du Court Métrage  
DVD-MAEE « *Génération animée* », octobre 2008.

## PASSERELLES

Un court métrage voyage rarement seul. Ainsi, dès la première séance publique de cinéma, le 28 décembre 1895, les spectateurs du Grand Café de Paris se sont vu proposer non pas un film, mais un programme de courts métrages.

Dix films constituent le programme *Génération animée*. Parmi ces films circulent des objets, des idées, des lieux, des thèmes, des techniques. Comme des invitations à explorer des chemins de traverse, à jeter des passerelles, saisir des échos entre des œuvres, au premier abord, fort distinctes.

Voici quelques pistes d'association de films que nous vous proposons d'explorer.

### *Défiguration*

La figure humaine est l'élément de base de l'écriture cinématographique. À tel point que Georges Perec, après avoir écrit en 1969 *La disparition*, roman ne comportant pas une seule fois la lettre *e*, ait pu envisager le tournage d'un film sans le *e* du cinéma : le visage, précisément. Motif primordial donc, il est souvent sujet à des déformations qui le rendent méconnaissable, voire monstrueux, comme pour mieux le retrouver par la suite au détour d'un plan comme dans *L'harmonie cosmique* ou dans *Les oiseaux blancs, les oiseaux noirs*. On retrouve en effet dans ces deux films la même idée où la combinaison d'éléments disparates dessine le temps d'un instant un portrait. On peut aussi trouver cette préoccupation dans *Blind spot* où le visage de la vieille femme prend des allures criminelles sous l'œil des caméras de surveillance. Et c'est sans parler de *Merveilleusement gris*, où l'un des protagonistes se voit carrément présenté sous les traits d'un mouton !

### *Recherche de liberté*

Plusieurs films de la présente sélection sont parcourus par un même souffle qui porte les personnages mis en scène à se défaire des liens qui les entravent. On peut ainsi retrouver cette soif de liberté dans des films aussi différents que *Le moulin* et *L'harmonie cosmique*. Ce souffle est aussi celui qui accompagne la quête de légèreté face aux difficultés de la vie dans *A quoi ça sert l'amour ?* ou bien dans *Les oiseaux blancs, les oiseaux noirs*.

### *Apprentis sorciers*

Depuis *Frankenstein*, le motif de l'apprenti sorcier est devenu une métaphore de l'homme moderne qui, à l'aide de la science, cherche à transgresser les mystères de la vie et vise ainsi à prendre la place de Dieu. Le célèbre personnage du roman gothique de Mary Shelley est directement cité dans *Merveilleusement gris* par l'entremise d'une affiche de l'adaptation cinématographique qu'en fit James Whale avec Boris Karloff en 1931. On peut retrouver cette figure sous un angle burlesque sous les traits du héros qui donne son nom au film *Tong*, ou encore, sous un angle plus positif, dans le film *Le moulin* où le personnage principal cherche aussi à prendre le contrôle sur sa destinée et celle de ses semblables.

### *Retour à la case départ*

Il est fréquent dans le court métrage que les films soient bouclés sur eux-mêmes et se terminent à la case départ en reprenant le plan d'ouverture. C'est le cas par exemple du film de Bruno Collet *Calypso is like so*. De manière moins évidente, *Blind spot* travaille lui aussi ce motif en proposant en début et fin de film un plan où le personnage se voit comme en miroir dans un écran de télévision. Mais on peut aussi retrouver ce procédé dans la structure cyclique de *Vampz* ou de *A quoi ça sert l'amour ?* qui met en scène l'éternel retour des sentiments malgré les difficultés rencontrées en chemin.

### *Question de point de vue*

Comme c'est souvent le cas au cinéma, la notion de point de vue est directement mise en scène dans un certain nombre de films présents sur ce DVD. *Blind spot* en fait d'ailleurs le moteur même de son action en travaillant la multiplicité des points de vue sur une action et en questionnant les limites de notre perception du réel. C'est aussi le cas de *L'harmonie cosmique* qui invite à relire l'histoire de l'art à l'écart des points de vue académiques qui font autorité sur celle-ci. Le changement de point de vue est aussi une manière appréciée par les courts métragistes pour créer la surprise et terminer leur film sur un retournement de situation inattendu comme c'est le cas dans *Tong* ou dans *Merveilleusement gris*.

### *Le cinéma en référence*

On retrouve de plus en plus fréquemment dans le cinéma contemporain des films faisant explicitement référence à la culture cinéphilique de leur metteur en scène, au point que certains films ne sont accessibles qu'à la condition d'avoir soi-même passé beaucoup d'heures dans les vidéoclubs, les cinémas ou devant la télévision et de partager les mêmes références que le cinéaste. Le court métrage n'est évidemment pas exempt de cette tendance qui veut que le cinéma se nourrisse aussi du cinéma. C'est notamment le cas de *Calypso is like so*, *Merveilleusement gris* ou encore de *Vampz*.

### *Images vivantes*

Le cinéma s'est, depuis ses origines (on pense par exemple au film de Georges Méliès *Les cartes vivantes* de 1905), plu à mettre en scène des images douées d'une vie propre, mettant ainsi en abyme son principe même. La fascination qu'exerce ce motif est toujours présente puisqu'on peut le retrouver dans le film *Vampz* par exemple avec le portrait de l'aïeul qui, du haut de son tableau, se montre sensible à la lumière. On aussi peut considérer les personnages de *Le moulin* comme des images qui seraient mises en mouvement par le moulin dont les ailes ne sont pas sans rappeler la croix de malte entraînant la pellicule dans la caméra. Cette vie parallèle des images fait aussi l'objet de la deuxième partie de *Blind spot* où le montage des images captées par les caméras de surveillance semble avoir une totale liberté dans la constitution d'un discours fictif.

### *Je t'aime, moi non plus*

Les difficultés de compréhension dans les relations humaines constituent la trame des films *À quoi ça sert l'amour ?* et *Les oiseaux blancs, les oiseaux noirs*. Mais on peut aussi retrouver ces interrogations sur la fragilité du « vivre ensemble » et les contradictions qui nous mènent à blesser les personnes qui nous sont les plus proches dans des films comme *Le moulin*, *Vampz* ou encore *Tadeus*.

### *Jeu de massacre*

La jubilation provoquée par la destruction est le moteur des films catastrophes en vogue dans les années 70 et, de manière plus générale, des films d'action avec leurs ribambelles de scènes musclées à grand renfort d'effets pyrotechniques. Ce jeu de massacre qui prend aussi sa source dans l'univers des jeux vidéo donne la ligne dramaturgique d'un film comme *Vampz*. À un degré moindre, on peut retrouver la même violence, déréalisée par une mise en scène distancée pleine d'humour (noir) ainsi que par la technique de l'animation 3D, dans l'hécatombe de *Blind spot*, de *Merveilleusement gris* ou, en pâte à modeler cette fois, dans *Calypso is like so*.

Fiche rédigée par Bartłomiej Woznica, Agence du court métrage  
DVD-MAEE « *Génération animée* », octobre 2008.

## TABLEAU SYNOPTIQUE

Titre	Thèmes	CECR	Communication	Langue	Culture	Tâches
<b>À QUOI ÇA SERT L'AMOUR</b> de Louis Clichy (3')	L'amour, la séparation	A2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dire à quoi sert un objet</li> <li>- Exprimer son opinion</li> <li>- Repérer des informations visuelles</li> <li>- Présenter une situation</li> </ul>	- Le futur proche	- L'amour	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Relier des mots à leurs définitions</li> <li>- Lire les paroles d'une chanson</li> <li>- Repérer qui chante les couplets d'une chanson</li> <li>- Imaginer un clip vidéo à partir d'une chanson</li> <li>- Remettre dans l'ordre les situations d'un film</li> <li>- Imaginer la suite d'un film</li> </ul>
		B1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exprimer son opinion</li> <li>- Décrire une photo</li> </ul>	- Le lexique de la vie quotidienne	- L'amour - Les activités d'un couple	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Compléter les paroles d'une chanson</li> <li>- Imaginer un scénario</li> <li>- Associer des séquences d'un film à des couplets de chanson</li> <li>- Faire la critique d'un scénario</li> <li>- Imaginer une histoire à partir d'une photo</li> <li>- Dégager les principales séquences d'un film</li> </ul>
<b>BLINDSPOT</b> de Johanna Bessière, Nicolas Chauvelot, Olivier Clert, Cécile Dubois-Herry, Yvon Jardel, Simon Rouby, (3'16)	Les vols, les erreurs judiciaires	A2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Décrire des personnages</li> <li>- Décrire un genre de film</li> <li>- Présenter une situation</li> <li>- Identifier des informations visuelles</li> <li>- Justifier une réponse</li> <li>- Accuser, se défendre</li> <li>- Regretter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le passé composé</li> <li>- Le futur proche</li> <li>- La localisation</li> </ul>	- La justice - Les médias	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Compléter un questionnaire</li> <li>- Imaginer la suite du film</li> <li>- Rédiger un article de presse</li> <li>- Imaginer la suite d'une séquence</li> <li>- Imaginer un dialogue</li> <li>- Imaginer une lettre d'aveu</li> </ul>
		B1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Décrire un personnage</li> <li>- Décrire des actions</li> <li>- Repérer des informations visuelles</li> <li>- Donner / recevoir des informations téléphoniques</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La caractérisation</li> <li>- Le futur proche</li> </ul>	- La justice - Les médias	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Répondre à des questions</li> <li>- Imaginer une conversation téléphonique</li> </ul>
<b>VAMPZ</b> d'Adrien Barbier, Lam Le Thanh, Adrien Annesley (4')	Les vampires, le cinéma d'action et d'épouvante	A2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier un lieu, des couleurs, un titre</li> <li>- Décrire des personnages</li> <li>- Repérer des informations visuelles</li> <li>- Repérer des actions</li> <li>- Présenter un lieu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les couleurs</li> <li>- Le lexique des vêtements, des accessoires</li> <li>- L'indicatif présent</li> </ul>	- Découvrir le monde des vampires	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Présenter le début d'un film</li> <li>- Faire le portrait des personnages principaux</li> <li>- Dégager les actions principales d'un film</li> </ul>
		B1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Qualifier une personne</li> <li>- Repérer et nommer les éléments visuels d'un film</li> </ul>	- Le passé composé	- Découvrir du monde des vampires	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Décrire les comportements des personnages</li> <li>- Donner une explication à partir d'éléments visuels</li> <li>- Imaginer un scénario</li> </ul>

Titre	Thèmes	CECR	Communication	Langue	Culture	Tâches
<b>CALYPSO IS LIKE SO</b> de Bruno Collet (7'07)	Le cinéma	A2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Qualifier des styles musicaux</li> <li>- Décrire des personnages</li> <li>- Nommer et caractériser des objets</li> </ul>	- Le lexique du cinéma	- Le cinéma	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Associer des types de musique à des genres de film</li> <li>- Faire le portrait des personnages d'un film</li> <li>- Remettre des détails du film dans l'ordre</li> </ul>
		B1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nommer des éléments sonores</li> <li>- Nommer des éléments visuels</li> <li>- Exprimer et justifier son opinion</li> <li>- Raconter un événement</li> <li>- Caractériser un type de film</li> <li>- Donner une définition</li> </ul>	- Le lexique du cinéma	- Le cinéma	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Relever des éléments constituant une bande sonore</li> <li>- Identifier un type de film à partir d'une bande sonore</li> <li>- Relever des informations visuelles précises d'un film</li> <li>- Imaginer la fin d'un film</li> <li>- Identifier les genres cinématographiques d'un film</li> <li>- Repérer des objets et accessoires utilisés au cinéma</li> <li>- Définir les professions du cinéma</li> </ul>
<b>TONG</b> de David Cellier, Florent Limouzin, Arnaud Réal (9'20)	Les découvertes scientifiques	A2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Décrire un personnage</li> <li>- Justifier une réponse</li> </ul>	- Le futur proche	- La science	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comparer deux personnages d'un film</li> <li>- Remettre des informations visuelles dans l'ordre</li> <li>- Rédiger un texte</li> <li>- Imaginer une suite au film</li> </ul>
		B1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nommer des informations visuelles et sonores</li> <li>- Caractériser une personne</li> <li>- Présenter des situations</li> </ul>	- Les temps du futur	- La science	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Caractériser des personnages d'un film</li> <li>- Associer une machine à une fonction</li> <li>- Compléter un dialogue</li> <li>- Imaginer une situation catastrophe</li> <li>- Imaginer les pensées des personnages d'un film</li> <li>- Imaginer la fin d'un film</li> </ul>
<b>LE MOULIN</b> de Florian Thouret (6')	La liberté, la vie en communauté, en couple	A2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repérer et nommer des informations sonores</li> <li>- Repérer et nommer des informations visuelles</li> </ul>	- Le présent de l'indicatif	- La notion de liberté.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nommer les étapes d'un scénario</li> <li>- Imaginer un scénario à partir d'une bande sonore</li> <li>- Imaginer la fin du film</li> </ul>
		B1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repérer et identifier des informations visuelles</li> <li>- Repérer et identifier des informations sonores</li> <li>- Exprimer son opinion</li> </ul>	- Le futur simple	- La notion de liberté	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier le rôle symbolique d'un objet dans un film</li> <li>- Comparer un personnage dans deux extraits</li> <li>- Imaginer un dialogue</li> <li>- Imaginer la suite du film</li> </ul>

Titre	Thèmes	CECR	Communication	Langue	Culture	Tâches
<b>MERVEILLEUSEMENT GRIS</b> de Geoffroy Barbet-Massin (5'30)	Les relations de voisinage	A2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repérer des informations visuelles</li> <li>- Nommer un problème</li> <li>- Proposer des solutions</li> <li>- Caractériser des personnes et des choses</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réviser l'imparfait et le passé composé</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les genres de films</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dresser le portrait de quelqu'un</li> <li>- Donner un titre à une image.</li> <li>- Retrouver l'ordre chronologique des événements d'un film</li> <li>- Imaginer la suite d'une histoire</li> <li>- Remettre dans l'ordre les paroles d'une chanson</li> </ul>
		B1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier un problème</li> <li>- Proposer des solutions</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'accord des adjectifs qualificatifs</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les genres de films</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dresser le portrait de quelqu'un</li> <li>- Créer un dialogue</li> <li>- Jouer une scène du film</li> <li>- Imaginer une histoire</li> <li>- Compléter les paroles d'une chanson</li> </ul>
<b>TADEUS</b> de Philippe Jullien, Jean-Pierre Lemouland (5'50)	Le racisme, l'école	A2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Définir un mot</li> <li>- Présenter son environnement</li> <li>- Présenter quelqu'un</li> <li>- Relever et nommer des informations sonores et visuelles</li> <li>- Exprimer son opinion</li> <li>- Écrire un acrostiche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Construire des phrases au présent</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Parler de l'école</li> <li>- Découvrir la Tchétchénie</li> <li>- Sensibiliser au racisme</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier des personnages dans un film</li> <li>- Identifier les rôles de chaque personnage dans un film</li> <li>- Dégager les actions principales d'un film</li> <li>- Imaginer une journée d'école</li> <li>- Présenter le principal personnage d'un film</li> <li>- Raconter une histoire à l'oral</li> <li>- Comparer des personnages d'un film</li> <li>- Créer une affiche</li> </ul>
		B1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repérer et identifier des informations visuelles et sonores</li> <li>- Rédiger un texte informatif</li> <li>- Repérer et identifier des informations visuelles et sonores</li> <li>- Donner une explication</li> <li>- Exprimer son opinion</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser le vocabulaire des sentiments</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir la Tchétchénie</li> <li>- Sensibiliser au racisme</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Associer une image d'un film à une phrase</li> <li>- Présenter un pays</li> <li>- Imaginer une suite à un film</li> <li>- Imaginer un dialogue entre les personnages d'un film</li> <li>- Imaginer la suite du film</li> <li>- Rédiger la critique d'un film</li> </ul>
<b>LES OISEAUX BLANCS, LES OISEAUX NOIRS</b> de Florence Miailhe (3'52)	La difficulté à vivre ensemble, le bien et le mal, l'enseignement de la paix	A2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repérer et nommer des informations visuelles</li> <li>- Compléter un texte</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les couleurs, les formes</li> <li>- Les contraires</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le bien et le mal</li> <li>- L'ordonnance du monde</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Présenter le film en quelques phrases</li> <li>- Comparer deux animaux</li> <li>- Créer et jouer un dialogue</li> </ul>
		B1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repérer et nommer des informations visuelles</li> <li>- Comparer</li> <li>- Émettre des hypothèses</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les couleurs, les formes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le bien et le mal</li> <li>- L'ordonnance du monde</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Remettre dans l'ordre un extrait d'un film</li> <li>- Imaginer la fin d'un film</li> <li>- Faire un résumé du message d'un film</li> </ul>

Titre	Thèmes	CECR	Communication	Langue	Culture	Tâches
<b>L'HARMONIE COSMIQUE</b> de Jean-Marc Rohart (6'17)	L'histoire de l'art, la peinture, les goûts Approcher des œuvres d'art. L'art de faire une conférence	A2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repérer et nommer des informations visuelles et sonores</li> <li>- Compléter un dialogue</li> <li>- Relever et nommer des informations sonores et visuelles</li> <li>- Décrire un visage</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Travailler sur la polysémie des mots</li> <li>- Le lexique de la peinture</li> <li>- Le lexique des musées</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir la peinture</li> <li>- Découvrir des peintres célèbres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Chercher les définitions d'un mot</li> <li>- Reconstituer une conversation téléphonique</li> <li>- Associer des tableaux à des noms d'artistes</li> <li>- Imiter un tableau</li> <li>- Rédiger la critique d'un tableau.</li> </ul>
		B1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repérer et nommer des informations sonores</li> <li>- Reconnaître un jeu de mots</li> <li>- Dégager les idées essentielles d'un texte</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le lexique de la peinture</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir la peinture</li> <li>- Découvrir des peintres célèbres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Associer des mots en fonction de leur sonorité</li> <li>- Retrouver des informations à partir d'un texte</li> <li>- Donner son opinion sur un film</li> </ul>

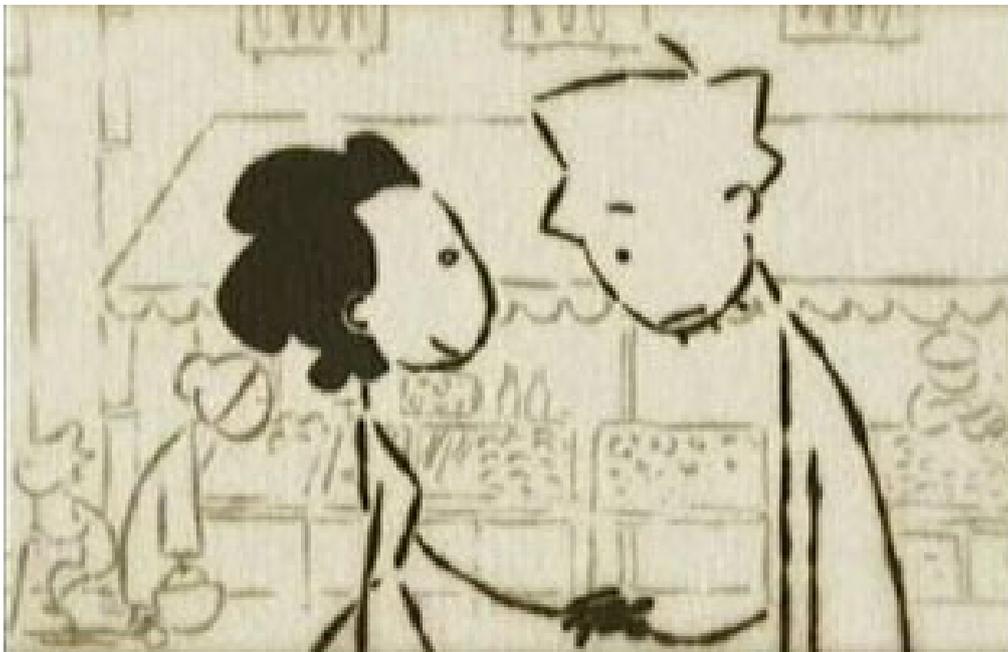
## CADRE EUROPÉEN COMMUN DE RÉFÉRENCE POUR LES LANGUES

	Comprendre		Parler		Écrire
	Lire	Écouter	S'exprimer oralement en continu	Prendre part à la conversation	Écrire
<b>A1</b>	L'apprenant peut comprendre des noms familiers, des mots ainsi que des phrases très simples, par exemple dans des annonces, des affiches ou des catalogues.	L'apprenant peut comprendre des mots familiers et des expressions très courantes au sujet de lui-même, de sa famille et de l'environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement.	L'apprenant peut utiliser des expressions et des phrases simples pour décrire son lieu d'habitation et les gens qu'il connaît.	L'apprenant peut communiquer, de façon simple, à condition que l'interlocuteur soit disposé à répéter ou à reformuler ses phrases lentement et à l'aider à formuler ce qu'il essaie de dire. Il peut poser des questions simples sur des sujets familiers ou sur ce dont il a immédiatement besoin, ainsi que répondre à de telles questions.	L'apprenant peut écrire une courte carte postale simple, par exemple de vacances. Il peut porter des détails personnels dans un questionnaire, inscrire par exemple son nom, sa nationalité et son adresse sur une fiche d'hôtel.
<b>A2</b>	L'apprenant peut lire des textes courts très simples. Il peut trouver une information particulière prévisible dans des documents courants comme les petites publicités, les prospectus, les menus et les horaires et il peut comprendre des lettres personnelles courtes et simples.	L'apprenant peut comprendre des expressions et un vocabulaire très fréquent relatifs à ce qui le concerne de très près (par exemple, lui-même, sa famille, les achats, l'environnement proche, le travail). Il peut saisir l'essentiel d'annonces et de messages simples et clairs.	L'apprenant peut utiliser une série de phrases ou d'expressions pour décrire en termes simples sa famille et d'autres gens, ses conditions de vie, sa formation et son activité professionnelle actuelle ou récente.	L'apprenant peut communiquer lors de tâches simples et habituelles ne demandant qu'un échange d'informations simple et direct sur des sujets et des activités familiers. Il peut avoir des échanges très brefs même si en règle générale, il ne comprend pas assez pour poursuivre une conversation.	L'apprenant peut écrire des notes et messages simples et courts. Il peut écrire une lettre personnelle très simple, par exemple de remerciements.
<b>B1</b>	L'apprenant peut comprendre des textes rédigés essentiellement dans une langue courante ou relative à son travail.	L'apprenant peut comprendre les points essentiels quand un langage clair et standard est utilisé et s'il s'agit de sujets familiers concernant le travail, l'école, les loisirs, etc.	L'apprenant peut de manière simple afin de raconter des expériences et des événements, ses rêves, ses espoirs ou ses buts. Il peut brièvement donner les raisons et explications de ses opinions ou projets.	L'apprenant peut faire face à la majorité des situations que l'on peut rencontrer au cours d'un voyage dans une région où la langue est parlée.	L'apprenant peut écrire un texte simple et cohérent sur des sujets familiers ou qui l'intéressent personnellement.
<b>B2</b>	L'apprenant peut lire des articles et des rapports sur des questions contemporaines dans lesquels les auteurs adoptent une attitude particulière ou un certain point de vue.	L'apprenant peut comprendre la plupart des émissions de télévision sur l'actualité et les informations. Il peut comprendre la plupart des films en langue standard.	L'apprenant peut s'exprimer de façon claire et détaillée sur une grande gamme de sujets relatifs à ses centres d'intérêt.	L'apprenant peut communiquer avec un degré de spontanéité et d'aisance qui rend possible une interaction normale avec un locuteur natif	L'apprenant peut écrire des textes clairs et détaillés sur une grande gamme de sujets relatifs à ses intérêts. Il peut écrire des lettres qui mettent en valeur le sens qu'il attribue personnellement aux événements et aux expériences.
<b>C1</b>	L'apprenant peut comprendre des textes factuels et ou littéraires longs et complexes et en apprécier les différences de styles. Il peut comprendre des articles spécialisés et de longues instructions techniques même lorsqu'ils ne sont pas en relation avec son domaine.	L'apprenant peut comprendre un long discours même s'il n'est pas clairement structuré et que les articulations sont seulement implicites. Il peut comprendre les émissions de télévision et les films sans trop d'effort.	L'apprenant peut présenter des descriptions claires et détaillées de sujets complexes, en intégrant des thèmes qui leur sont liés, en développant certains points et en terminant son intervention de façon appropriée.	L'apprenant peut s'exprimer spontanément et couramment sans trop apparemment devoir chercher mes mots. Il peut utiliser la langue de manière souple et efficace pour des relations sociales et professionnelles. Il peut exprimer ses idées et opinions avec précision et lier ses interventions à celles de ses interlocuteurs	L'apprenant peut s'exprimer dans un texte clair et bien structuré et développer son point de vue. Il peut écrire sur des sujets complexes dans une lettre, un essai ou un rapport, en soulignant les points qu'il juge importants. Il peut adopter un style adapté au destinataire.
<b>C2</b>	L'apprenant peut lire sans effort tout type de texte, même abstrait ou complexe quant au fond ou à la forme, par exemple un manuel, un article spécialisé ou une œuvre littéraire.	L'apprenant n'a aucune difficulté à comprendre le langage oral, que ce soit dans les conditions du direct ou dans les médias et quand on parle vite, à condition d'avoir du temps pour se familiariser avec un accent particulier.	L'apprenant peut présenter une description ou une argumentation claire et fluide dans un style adapté au contexte, construire une présentation de façon logique et aider son auditeur à remarquer et à se rappeler les points importants.	L'apprenant peut participer sans effort à toute conversation ou discussion et il est aussi très à l'aise avec les expressions idiomatiques et les tournures courantes. Il peut s'exprimer couramment et exprimer avec précision de fines nuances de sens. En cas de difficulté, il peut faire marche arrière pour y remédier avec assez d'habileté et pour qu'elle passe presque inaperçue	L'apprenant peut écrire un texte clair, fluide et stylistiquement adapté aux circonstances. Il peut rédiger des lettres, rapports ou articles complexes, avec une construction claire permettant au lecteur d'en saisir et de mémoriser les points importants. Il peut résumer et critiquer par écrit un ouvrage professionnel ou une œuvre littéraire.

# Ministère des Affaires étrangères et européennes

Direction de la coopération culturelle et du français

## À QUOI ÇA SERT L'AMOUR ? de Louis Clichy



Génération animée  
DVD2

**Réalisation :** Michel Boiron (CAVILAM), Tatiana Bésory (CAVILAM)

**Rédaction fiche cinéma :** Cécile Giraud (Agence du court métrage)

**Rédaction fiche pédagogique :** Tatiana Bésory (CAVILAM)

**Coordination :** Elyane Daniel (Sous-direction du français, Audiovisuel éducatif, octobre 2008)

## À QUOI ÇA SERT L'AMOUR ? de Louis Clichy, 2003 - 3'

### Le réalisateur

Louis Clichy, formé à l'école des Gobelins, est réalisateur de clips et de publicités pour la télévision.

*À quoi ça sert l'amour ?* a été produit par le studio d'animation\* Cube Creative Computer. Il propose ses services pour le développement d'effets spéciaux numériques et produit des clips et des films publicitaires. Vous pouvez trouver plus d'information sur le site <http://www.cube-creative.fr>.

### Transcription de la chanson du film

- |   |   |
|---|---|
| - À quoi ça sert l'amour ?<br>On raconte toujours<br>Des histoires insensées.<br>À quoi ça sert d'aimer ?             | - Tout ça, c'est très joli<br>Mais quand tout est fini<br>Il ne vous reste rien<br>Ou'un immense chagrin          |
| - L'amour ne s'explique pas !<br>C'est une chose comme ça<br>Qui vient, on ne sait d'où<br>Et vous prend tout à coup. | - Tout ce qui maintenant<br>Te semble déchirant,<br>Demain, sera pour toi<br>Un souvenir de joie !                |
| - Moi, j'ai entendu dire<br>Que l'amour fait souffrir<br>Que l'amour fait pleurer.<br>À quoi ça sert d'aimer ?        | - En somme, si j'ai compris<br>Sans amour dans la vie<br>Sans ses joies, ses chagrins<br>On a vécu pour rien ?    |
| - L'amour, ça sert à quoi ?<br>À nous donner d'la joie<br>Avec des larmes aux yeux<br>C'est triste et merveilleux !   | - Mais oui ! Regarde-moi !<br>À chaque fois j'y crois<br>Et j'y croirai toujours<br>Ça sert à ça, l'amour !       |
| - Pourtant, on dit souvent<br>Qu'l'amour est décevant<br>Qu'il y en a un sur deux<br>Qui n'est jamais heureux         | Mais toi, t'es le dernier<br>Mais toi, t'es le premier !<br>Avant toi, y avait rien<br>Avec toi je suis bien !    |
| - Même quand on l'a perdu<br>L'amour qu'on a connu<br>Vous laisse un goût de miel.<br>L'amour c'est éternel !         | C'est toi que je voulais<br>C'est toi qu'il me fallait !<br>Toi que j'aimerai toujours<br>Ça sert à ça, l'amour ! |

### Analyse

Un discours intemporel et universel

*À quoi ça sert l'amour ?* est à la fois le titre du film et celui de la chanson qui illustre le film. C'est également un bon résumé de ce que propose le film, à savoir un aperçu des différentes étapes qui jalonnent une histoire d'amour.

Le film commence sur un paysage d'automne. On entend souffler le vent et, au loin, quelques voix d'enfants. Il semble que nous entrions dans un univers mélancolique, appuyé par l'esthétique du film en dessin traditionnel où tout est blanc, et les personnages comme le paysage simplement détournés en noir. C'est au moment où une feuille morte se dépose sur le pied d'un personnage, qui est également le moment du début de la chanson, que le film prend une tout autre dimension, plus enjouée, et entre dans une course folle qui ne s'arrêtera qu'à la fin du film, qui sera également la fin des aventures du personnage principal et la fin de la chanson.

À partir de ce moment, film et chanson avanceront ensemble, dans un même rythme, la chanson illustrant le film, le film illustrant la chanson.

La chanson commence par la phrase qui donne son titre au film : « A quoi ça sert l'amour ? » Le spectateur est immédiatement immergé dans un univers qu'il connaît déjà, car il s'agit d'une chanson très connue d'Édith Piaf, qui a su traverser les générations. La chanson est à la fois désuète et intemporelle, très française et universelle. Le graphisme du film est aussi à son image, avec un trait épuré (noir et blanc, personnages et décors stylisés, absence de détails), mais un rythme endiablé qui le rend extrêmement moderne. On peut rapprocher le style graphique du film de celui, par exemple, du Petit Nicolas, illustré par Sempé, qui mettait en scène un écolier parisien. La chanson « A quoi ça sert l'amour ? » est-elle aussi très parisienne, puisqu'elle est chantée par une interprète qui représente Paris pour le monde entier. Cet aspect très « régional » est contrebalancé par l'aspect universel des paroles qui s'interrogent sur les sentiments. Ainsi, le film joue sur cette dualité en mettant en scène ses personnages dans Paris, mais un Paris qui représente à lui seul le romantisme et l'amour.

## Motif

Le jeu des images et des métaphores

*À quoi ça sert l'amour ?* est basé sur la chanson d'Édith Piaf que l'on entend du début à la fin. Le film n'est pourtant pas à proprement parlé un clip promotionnel, où les images sont convoquées pour soutenir la diffusion d'une chanson récemment produite. Ici, le rapport est modifié puisque c'est la chanson qui sert le film et non l'inverse.

Le film va user d'images et de métaphores qui le rendent plus léger. Ainsi, certains passages de la chanson vont être détournés tout en lui restant fidèles. La technique choisie est d'utiliser les expressions de la chanson au premier degré. Par exemple, au début du film, lorsque le personnage croise une jeune femme, l'amour lui tombe dessus littéralement par le biais d'un piano qui tombe du ciel, alors qu'Édith Piaf chante « l'amour ne s'explique pas, c'est une chose comme ça, qui vient d'on ne sait d'où » ; plus tard, lorsque l'on entend « mais quand tout est fini, il ne vous reste rien qu'un immense chagrin », on voit le personnage rentrer dans son appartement vide et s'effondrer en larmes (il ne lui reste rien, au propre comme au figuré).

## Voir et revoir

### *Un film français*

Relever les éléments typiquement français et parisiens qui jalonnent le film (exemple : les décors, avec le Sacré-Cœur et le quartier de Montmartre à la fin du film).

### *Images et métaphores*

Quelles sont les différentes images et métaphores proposées par le film pour illustrer les différentes étapes de l'histoire d'amour des deux personnages ? Associez-les aux paroles de la chanson (exemple : le piano qui tombe du ciel/ « l'amour ne s'explique pas... » ; les personnages qui se battent et se blessent/ « Moi j'ai entendu dire que l'amour fait souffrir »)

Fiche rédigée par Cécile Giraud (Agence du court métrage)  
DVD-MAEE « Génération animée », octobre 2008.

## À QUOI ÇA SERT L'AMOUR ? de Louis Clichy - NIVEAU A2 - FICHE PROFESSEUR

<b>Niveau</b> A2	<b>Thèmes</b> L'amour, la séparation.
<b>Objectifs</b> <i>Communicatifs</i> - Dire à quoi sert un objet. - Exprimer son opinion. - Repérer des informations visuelles. - Présenter une situation. <i>Linguistique</i> - Le futur proche. <i>Culturel</i> - L'amour  <b>Tâches</b> - Relier des mots à leurs définitions. - Lire les paroles d'une chanson. - Repérer qui chante les couplets d'une chanson. - Imaginer un clip vidéo à partir d'une chanson. - Remettre dans l'ordre les situations d'un film. - Imaginer la suite d'un film.	<b>Notes</b> <i>À quoi ça sert l'amour ?</i> est une chanson de 1962 écrite par Michel Emer et interprétée par Édith Piaf et Théo Sarapo.  Pour plus d'informations sur Édith Piaf, découvrez le site <a href="http://piafedith.free.fr/">http://piafedith.free.fr/</a>  Pour plus d'informations sur le film « La Môme » d'Olivier Dahan, découvrez le site <a href="http://www.tfmdistribution.com/lamome/lamome.htm">http://www.tfmdistribution.com/lamome/lamome.htm</a>
<b>Vocabulaire</b> <i>Insensé</i> : qui a perdu le sens, qui n'est pas conforme au bon sens. <i>Décevant</i> : contrariant. <i>Le chagrin</i> : la tristesse. <i>Déchirant</i> : douloureux. <i>En somme</i> : en résumé.	<b>Matériel</b> - La fiche élève. - La fiche « paroles ».

### Découpage en séquences

1. (0'00 à 0'55) Le lieu est placé : Montmartre à Paris. La chanson du film, « À quoi ça sert l'amour » commence sur un air de violon. Une feuille nous emmène vers un parc : on y découvre successivement trois couples amoureux assis sur des bancs. Puis, gros plan sur un homme seul. Il semble jaloux des amoureux qui s'embrassent. Énervé, il part. Chemin faisant, il rencontre une femme. Ils se croisent sans se regarder. Tout à coup, un piano tombe sur l'homme. L'homme et la femme se regardent.
2. (0'56 à 1'16) L'homme et la femme se disputent dans leur appartement. La femme est très en colère. L'homme et la femme s'envoient des objets à la figure. On les retrouve devant le miroir de la salle de bain. La femme a un œil au beurre noir et l'homme, des dents cassées. Tous deux rient et se réconcilient. La photo de leur couple est de nouveau accrochée au mur.
3. (1'17 à 1'36) L'homme et la femme se promènent. L'homme aperçoit un manège. Il entraîne la femme, achète deux tickets. L'homme est très heureux. La femme, elle, s'ennuie. Puis, gros plan sur la femme qui regarde des photos de vacances. Elle pleure. On voit des portraits géants de l'homme. Elle les regarde avec tendresse.
4. (1'37 à 2'20) L'homme achète des fleurs, il court rejoindre la femme. Il monte les escaliers quatre à quatre, ouvre la porte et se retrouve dans un appartement vide. La femme est partie. Il éclate en sanglots et s'en va marcher seul, son bouquet toujours à la main. Il rêve que la femme l'entraîne sur un vélo à travers les rues de Paris. Il se retrouve désormais

seul. Il déprime, pense au suicide et imagine la jeune femme avec d'autres hommes.

5. (2'21 à 3'18) Il revoit la jeune femme. Elle lui prend la main. L'homme sourit de nouveau. La femme l'entraîne dans les rues et les escaliers de Montmartre. Ils se retrouvent sur le parvis devant le Sacré-Cœur. Ils s'embrassent. Nouvelle vue panoramique sur Paris. Fin de la chanson.

#### Proposition de déroulement pour le niveau A2 - Parcours 1

Après une mise en route sur les fonctions d'un objet, les apprenants découvriront tout d'abord le film à travers la chanson. Ils détermineront le titre et réfléchiront sur le sentiment amoureux. Ensuite, une activité lexicale et une activité de repérage leur permettront de s'appropriier les paroles de la chanson et de comprendre son message. Enfin, ils imagineront le scénario du clip de cette chanson.

#### Proposition de déroulement pour le niveau A2 - Parcours 2

Après une mise en route sur le thème de l'amour, les apprenants visionneront le film une première fois. Puis ils remettront en ordre les différentes situations du film. Ensuite, ils découvriront les paroles de la chanson. Pour conclure, ils imagineront la suite du clip, en l'occurrence, la vie du couple du film.

#### Mise en route

Diviser la classe en petits groupes.

Mettre sur une table différents objets présents dans la classe : un stylo, un cahier, une montre, un sac, un agenda, etc.

*Choisissez un objet. Trouvez deux fonctions ou usages à votre objet.*

Chaque groupe choisit un objet et propose de définir les fonctions et usages de l'objet. Un groupe demande à un autre groupe : « à quoi sert votre objet ? ». L'autre groupe donne une première fonction ou usage. Le reste de la classe devine l'objet.

Pistes de correction / Corrigés :

Objet choisi : Une montre.

Deux fonctions : mon objet sert à donner l'heure. Mon objet sert à m'indiquer la date.

## PARCOURS 1

Distribuer la fiche élève A2 - Parcours 1.

### Étape 1

*Écoutez attentivement la chanson du film.*

Passer le film en cachant les images.

En petits groupes. *Faites l'activité 1 : La chanson du film.*

*Associez les mots à leur définition.*

Expliquer le vocabulaire si nécessaire. Mise en commun des réponses à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :

Insensé : fou ; décevant : contrariant ; éternel : sans fin ; le chagrin : la tristesse ; déchirant : douloureux.

## Étape 2

Distribuer la transcription des paroles de la chanson. Inviter les apprenants à lire des passages de la chanson à voix haute.

*Insérez P si vous trouvez le couplet de la chanson positif.*

*Insérez N si vous trouvez le couplet de la chanson négatif.*

Mise en commun à l'oral.

Passer le film en cachant les images.

En petits groupes. *Faites l'activité 2 : Qui chante quoi ?*

*Cochez les couplets chantés par l'homme et ceux chantés par la femme.*

Mise en commun à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :

	Homme	Femme		Homme	Femme
Couplet 1	X N		Couplet 7	X N	
Couplet 2		X P	Couplet 8		X P
Couplet 3	X N		Couplet 9	X N	
Couplet 4		X P	Couplet 10		X P
Couplet 5	X N		Couplet 11		X P
Couplet 6		X P	Couplet 12		X P

## Étape 3

En petits groupes. *Faites l'activité 3 : Le clip de la chanson.*

*Imaginez le clip de cette chanson en présentant chaque couplet par une phrase.*

Mise en commun à l'oral. Les groupes proposent leur version de clip.

Montrer le film dans son intégralité avec les images pour clore ce parcours.

Pistes de correction / Corrigés :

Couplet 1 : Un homme se gratte la tête / Couplet 2 : Un homme tend un bouquet de roses à une femme / Couplet 3 : Une femme pleure / Couplet 4 : L'homme embrasse la femme / Couplet 5 : L'homme est triste parce qu'il ne peut pas regarder le foot à la télévision / Couplet 6 : La femme regarde les photos de son mariage avec tendresse / Couplet 7 : L'homme a laissé un mot : il part. La femme pleure / Couplet 8 : Dix ans plus tard, la femme a des enfants / Couplet 9 : La femme est devenue grand-mère / Couplet 10 : La grand-mère explique l'amour à sa petite fille / Couplet 11 : La grand-mère reçoit un baiser par le grand-père / Couplet 12 : La grand-mère et le grand-père partent main dans la main.

## PARCOURS 2

### Mise en route

Diviser la classe en deux groupes.

Groupe A : *L'amour, c'est beau quand ...*

Groupe B : *L'amour, c'est triste quand ...*

*Listez le maximum de propositions.*

Noter les propositions des apprenants au tableau. Expliquer le vocabulaire si nécessaire.

Mise en commun à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :

L'amour, c'est beau quand on s'aime. L'amour, c'est beau quand on partage.

L'amour, c'est triste quand on pleure. L'amour, c'est triste quand on se sépare.

Distribuer la fiche élève A2 - Parcours 2.

## Étape 1

Montrer le film une première fois.

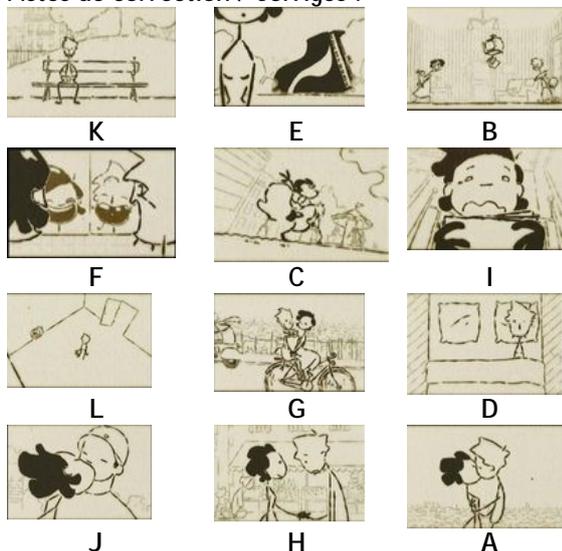
En petits groupes. *Faites l'activité 1 : Quelle vie de couple !*

*Remettez dans l'ordre l'histoire du couple.*

Mise en commun à l'oral. Les apprenants proposent un classement.

Montrer le clip de nouveau pour valider l'ordre.

Pistes de correction / Corrigés :



## Étape 2

*Qu'évoque, pour vous, le mot « couple » ?*

Noter les propositions des apprenants au tableau. Expliquer le vocabulaire, si nécessaire.

Distribuer les paroles de la chanson. Les apprenants lisent les couplets à voix haute.

En petits groupes. *Faites l'activité 2 : Qui chante quoi ?*

*Insérez P si vous trouvez le couplet de la chanson positif.*

*Insérez N si vous trouvez le couplet de la chanson négatif.*

Puis, montrer de nouveau le film.

*Cochez les couplets chantés par l'homme et ceux chantés par la femme.*

Mise en commun à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :

	Homme	Femme		Homme	Femme
Couplet 1	X N		Couplet 7	X N	
Couplet 2		X P	Couplet 8		X P
Couplet 3	X N		Couplet 9	X N	
Couplet 4		X P	Couplet 10		X P
Couplet 5	X N		Couplet 11		X P
Couplet 6		X P	Couplet 12		X P

## Étape 3

En petits groupes. *Faites l'activité 3 : Vont-ils vivre heureux ?*

*Imaginez la vie du couple du film. Vous utiliserez le futur proche.*

Circuler dans les groupes pour apporter aide et correction. Inviter les apprenants à réutiliser les mots ou expressions trouvés dans le remue-méninges. Les apprenants lisent leur production.

Pistes de correction / Corrigés :

La femme va tomber une nouvelle fois amoureuse de l'homme. L'homme va la demander en mariage. Ils vont se marier au Sacré Cœur. Ils vont vivre heureux. Dans quelques années, ils vont avoir des enfants.

## Pour aller plus loin commune pour les parcours 1 et 2.

Découvrez « Le bon numéro » sur le DVD *Étrangement courts*.

Descriptif du film : une jeune fille en mal d'amour recherche l'âme sœur dans un parc public. Son téléphone portable à la main, elle reçoit alors un étrange sms.

Comparez les deux histoires.

Fiche pédagogique disponible sur <http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif> ou sur <http://www.leplaisirdapprendre.com/Courts-metrages-Etrangement-courts.html>

Découvrez sur le site de TV5MONDE, « Paris Cité du Monde » en cliquant sur le lien suivant : <http://www.citesdumonde.tv>

Découvrez le DVD-ROM « Paris, cité du monde » diffusé par le ministère des Affaires étrangères et européennes. Matériel à demander auprès du correspondant audiovisuel éducatif de votre pays de résidence. Suivre les instructions du site suivant : <http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif> et rechercher dans le tableau le nom et l'e-mail de la personne à joindre.

Découvrez *Paroles de clips, L'amour en chansons, n°5*.

Fiches pédagogiques disponibles sur <http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif> ou dans la rubrique « paroles de clips » sur <http://www.leplaisirdapprendre.com>

## À QUOI ÇA SERT L'AMOUR ? de LOUIS CLICHY - NIVEAU A2 - FICHE ÉLÈVE - PARCOURS 1

<b>Objectifs</b> <i>Communicatifs</i> - Dire à quoi sert un objet. - Exprimer son opinion.	<b>Tâches</b> - Relier des mots à leurs définitions. - Lire les paroles d'une chanson. - Repérer qui chante les couplets d'une chanson. - Imaginer un clip vidéo à partir d'une chanson.
---	--

### Activité 1 - Oppositions

Associez les mots à leur définition.

Insensé	•	•	Douloureux
Décevant	•	•	Fou
Sans fin	•	•	Le chagrin
La tristesse	•	•	Contrariant
Déchirant	•	•	Éternel

Quels mots de la liste entend-on ?

---

### Activité 2 - Qui chante quoi ?

Insérez P pour un couplet positif ou N pour un couplet négatif.

Puis, cochez les couplets chantés par l'homme et ceux chantés par la femme.

	Homme	Femme		Homme	Femme
Couplet 1			Couplet 7		
Couplet 2			Couplet 8		
Couplet 3			Couplet 9		
Couplet 4			Couplet 10		
Couplet 5			Couplet 11		
Couplet 6			Couplet 12		

### Activité 3 - Le clip de la chanson.

Imaginez le clip de cette chanson.

En vous aidant des paroles, présentez chaque couplet en une phrase.

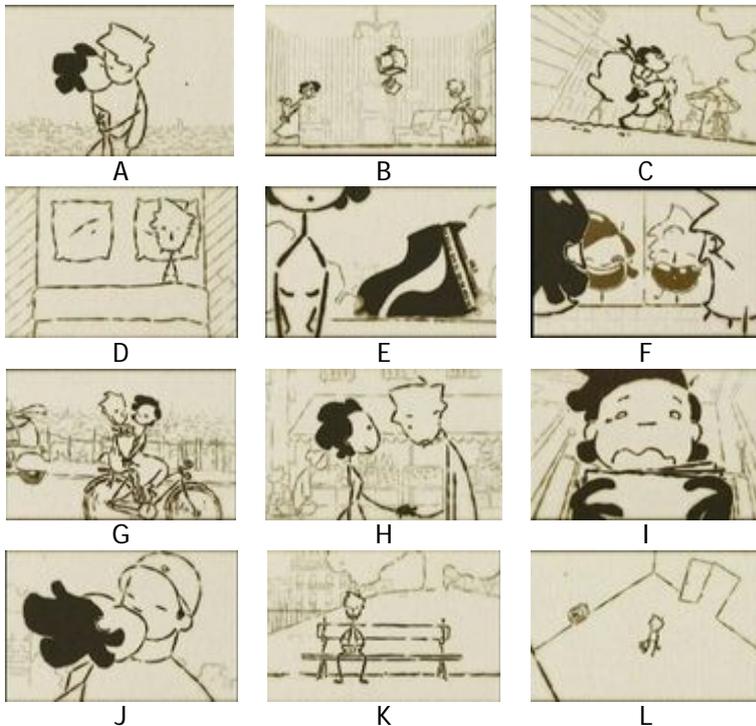
	Description
Couplet 1	
Couplet 2	
Couplet 3	
Couplet 4	
Couplet 5	
Couplet 6	
Couplet 7	
Couplet 8	
Couplet 9	
Couplet 10	
Couplet 11	
Couplet 12	

## À QUOI ÇA SERT L'AMOUR ? de LOUIS CLICHY - NIVEAU A2 - FICHE ÉLÈVE - PARCOURS 2

<b>Objectifs</b> <i>Communicatifs</i> - Repérer des informations visuelles. - Présenter une situation.	<b>Tâches</b> - Remettre dans l'ordre les situations d'un film. - Imaginer la suite d'un film.
---	--

### Activité 1 - Quelle vie de couple !

Remettez dans l'ordre l'histoire du couple.



Ordre

- 1 .....
- 2 .....
- 3 .....
- 4 .....
- 5 .....
- 6 .....
- 7 .....
- 8 .....
- 9 .....
- 10 .....
- 11 .....
- 12 .....

### Activité 2 - Qui chante quoi ?

Insérez P pour un couplet positif ou N pour un couplet négatif.

Puis, cochez les couplets chantés par l'homme et ceux chantés par la femme.

	Homme	Femme		Homme	Femme
Couplet 1			Couplet 7		
Couplet 2			Couplet 8		
Couplet 3			Couplet 9		
Couplet 4			Couplet 10		
Couplet 5			Couplet 11		
Couplet 6			Couplet 12		

### Activité 3 - Vont-ils vivre heureux ?

Imaginez la vie du couple du film. Vous utiliserez le futur proche.

---



---



---



---

## La fiche « paroles de la chanson »

---

- À quoi ça sert l'amour ?  
On raconte toujours  
Des histoires insensées.  
À quoi ça sert d'aimer ?

- L'amour ne s'explique pas !  
C'est une chose comme ça  
Qui vient, on ne sait d'où  
Et vous prend tout à coup.

- Moi, j'ai entendu dire  
Que l'amour fait souffrir  
Que l'amour fait pleurer.  
À quoi ça sert d'aimer ?

- L'amour, ça sert à quoi ?  
À nous donner d'la joie  
Avec des larmes aux yeux  
C'est triste et merveilleux !

- Pourtant, on dit souvent  
Qu'l'amour est décevant  
Qu'il y en a un sur deux  
Qui n'est jamais heureux

- Même quand on l'a perdu  
L'amour qu'on a connu  
Vous laisse un goût de miel.  
L'amour c'est éternel !

- Tout ça, c'est très joli  
Mais quand tout est fini  
Il ne vous reste rien  
Qu'un immense chagrin

- Tout ce qui maintenant  
Te semble déchirant,  
Demain, sera pour toi  
Un souvenir de joie !

- En somme, si j'ai compris  
Sans amour dans la vie  
Sans ses joies, ses chagrins  
On a vécu pour rien ?

- Mais oui ! Regarde-moi !  
À chaque fois j'y crois  
Et j'y croirai toujours  
Ça sert à ça, l'amour !

Mais toi, t'es le dernier  
Mais toi, t'es le premier !  
Avant toi, y avait rien  
Avec toi je suis bien !

C'est toi que je voulais  
C'est toi qu'il me fallait !  
Toi que j'aimerais toujours  
Ça sert à ça, l'amour !

## À QUOI ÇA SERT L'AMOUR ? de Louis Clichy - NIVEAU B1 - FICHE PROFESSEUR

<b>Niveau</b> B1	<b>Thèmes</b> L'amour, la séparation.
<b>Objectifs</b> <i>Communicatifs</i> - Exprimer son opinion. - Décrire une photo. <i>Linguistique</i> - Le lexique de la vie quotidienne. <i>Culturels</i> - L'amour. - Les activités d'un couple.  <b>Tâches</b> - Compléter les paroles d'une chanson. - Imaginer un scénario. - Associer des séquences d'un film à des couplets de chanson. - Faire la critique d'un scénario. - Imaginer une histoire à partir d'une photo. - Dégager les principales séquences d'un film.	<b>Notes</b> <i>À quoi ça sert l'amour ?</i> est une chanson de 1962 écrite par Michel Emer et interprétée par Édith Piaf et Théo Sarapo.  Pour plus d'informations sur Édith Piaf, découvrez le site <a href="http://piafedith.free.fr/">http://piafedith.free.fr/</a>  Pour plus d'informations sur le film « La Môme » d'Olivier Dahan, découvrez le site <a href="http://www.tfmdistribution.com/lamome/lamome.htm">http://www.tfmdistribution.com/lamome/lamome.htm</a>
<b>Vocabulaire</b> <i>Insensé</i> : qui a perdu le sens, qui n'est pas conforme au bon sens. <i>Décevant</i> : contrariant. <i>Le chagrin</i> : la tristesse. <i>Déchirant</i> : douloureux. <i>En somme</i> : en résumé.	<b>Matériel</b> - La fiche élève. - La fiche « chanson à trous ». - La fiche « paroles ».

### Découpage en séquences

1. (0'00 à 0'55) Le lieu est placé : Montmartre à Paris. La chanson du film, « À quoi ça sert l'amour » commence sur un air de violon. Une feuille nous emmène vers un parc : on y découvre successivement trois couples amoureux assis sur des bancs. Puis, gros plan sur un homme seul. Il semble jaloux des amoureux qui s'embrassent. Énervé, il part. Chemin faisant, il rencontre une femme. Ils se croisent sans se regarder. Tout à coup, un piano tombe sur l'homme. L'homme et la femme se regardent.
2. (0'56 à 1'16) L'homme et la femme se disputent dans leur appartement. La femme est très en colère. L'homme et la femme s'envoient des objets à la figure. On les retrouve devant le miroir de la salle de bains. La femme a un œil au beurre noir et l'homme, des dents cassées. Tous deux rient et se réconcilient. La photo de leur couple est de nouveau accrochée au mur.
3. (1'17 à 1'36) L'homme et la femme se promènent. L'homme aperçoit un manège. Il entraîne la femme, achète deux tickets. L'homme est très heureux. La femme, elle, s'ennuie. Puis gros plan sur la femme qui regarde des photos de vacances. Elle pleure. On voit des portraits géants de l'homme. Elle les regarde avec tendresse.
4. (1'37 à 2'20) L'homme achète des fleurs, il court rejoindre la femme. Il monte les escaliers quatre à quatre, ouvre la porte et se retrouve dans un appartement vide. La femme est partie. Il éclate en sanglots et s'en va.

marcher seul, son bouquet toujours à la main. Il rêve que la femme l'entraîne sur un vélo à travers les rues de Paris. Il se retrouve désormais seul. Il déprime, pense au suicide et imagine la jeune femme avec d'autres hommes.

5. (2'21 à 3'18) Il revoit la jeune femme. Elle lui prend la main. L'homme sourit de nouveau. La femme l'entraîne dans les rues et les escaliers de Montmartre. Ils se retrouvent sur le parvis devant le Sacré-Cœur. Ils s'embrassent. Nouvelle vue panoramique sur Paris. Fin de la chanson.

#### Proposition de déroulement pour le niveau B1 - Parcours 1

Des paroles au film : après une mise en route sur le thème de l'amour, les apprenants débiteront ce parcours par l'écoute de la chanson afin d'en repérer les interprètes et les messages des couplets. Ensuite, ils compléteront les paroles de la chanson. Puis, les apprenants imagineront un scénario. Enfin, les apprenants visionneront le film, associeront des situations aux couplets et exprimeront leur opinion sur le film présenté.

#### Proposition de déroulement pour le niveau B1 - Parcours 2

Du film aux paroles : après une mise en route sur la ville de Paris, les apprenants décriront une image et imagineront l'histoire des personnages. Après un premier visionnage, ils repèreront les principales situations du film. Puis, à l'aide des paroles de la chanson, ils exprimeront leur opinion sur les messages de la chanson. Enfin, ils inventeront un nouveau scénario au film proposé.

#### Mise en route

Inscrire au tableau « avoir un coup de foudre pour quelqu'un ».

*Selon vous, qu'évoque cette expression ?*

Noter les réponses des apprenants au tableau.

*Croyez-vous au coup de foudre ? Justifiez votre réponse.*

Mise en commun à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :

Avoir un coup de foudre pour quelqu'un signifie tomber follement amoureux d'une personne.

Oui, je crois au coup de foudre. J'attends l'orage avec impatience !

#### PARCOURS 1

Distribuer la fiche élève B1 - Parcours 1.

#### Étape 1

En petits groupes. *Faites l'activité 1 : Qui chante quoi ?*

*Repérez et cochez les couplets chantés par l'homme et ceux chantés par la femme.*

Passer le film en cachant les images.

Mise en commun à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :

	Homme	Femme		Homme	Femme
Couplet 1	x		Couplet 7	x	
Couplet 2		x	Couplet 8		x
Couplet 3	x		Couplet 9	x	
Couplet 4		x	Couplet 10		x
Couplet 5	x		Couplet 11		x
Couplet 6		x	Couplet 12		x

#### Étape 2

Diviser la classe en deux groupes.

Découper en deux parties la fiche « Chanson à trous ».

Distribuer la fiche « Chanson à trous » aux groupes correspondants.

Expliquer aux apprenants ce qu'est une rime.

Passer le film en cachant les images.

*Faites l'activité 2 : Les rimes de la chanson.*

*1. Complétez les paroles de la chanson.*

Laisser aux apprenants de chaque groupe le temps de la réflexion et de la rédaction. La mise en commun se fera par un jeu de lecture. Un apprenant A lit la première ligne des paroles et épèle le mot trouvé. Les apprenants B valident ou non la réponse. Un apprenant B lit la deuxième ligne et épèle le mot trouvé. Les apprenants A valident ou non. Et ainsi de suite. Expliquer le vocabulaire si nécessaire.

Écouter une nouvelle fois la chanson du film. Les apprenants peuvent chanter la chanson.

*2. Que pensez-vous des couplets chantés par l'homme ? Des couplets chantés par la femme ?*

Laisser les apprenants se mettre d'accord entre eux.

**Pistes de correction / Corrigés :**

Groupe A : amour ; insensées ; pas ; où ; dire ; pleurer ; quoi ; yeux ; souvent ; deux ; perdu ; miel ; joli ; rien ; maintenant ; toi ; compris ; chagrins ; moi ; toujours ; dernier ; rien ; voulais ; toujours.

Groupe B : toujours ; aimer ; ça ; coup ; souffrir ; aimer ; joie ; merveilleux ; décevant ; heureux ; connu ; éternel ; fini ; chagrin ; déchirant ; joie ; vie ; rien ; crois ; amour ; premier ; bien ; fallait ; amour.

Les couplets chantés par l'homme sont assez tristes.

Les couplets chantés par la femme sont plutôt positifs et romantiques.

### Étape 3

*Lisez l'activité 3 : Les différentes situations du film.*

Montrer le film.

À deux. *Faites l'activité 3.*

*Associez un couplet à une situation du film.*

*Relevez les éléments insolites du film d'animation.*

*Que pensez-vous de ce scénario ?*

Laisser les apprenants se mettre d'accord entre eux. Mise en commun à l'oral.

**Pistes de correction / Corrigés :**

Couplet 1 : Un homme est dans un parc. Il est seul ; Couplet 2 : L'homme reçoit un piano sur la tête ; Couplet 3 : Une dispute éclate dans l'appartement du couple ; Couplet 4 : L'homme et la femme se réconcilient ; Couplet 5 : Le couple fait du manège. Seul l'homme est heureux ; Couplet 6 : La femme pleure en regardant des photos ; Couplet 7 : L'homme se retrouve seul dans un appartement vide ; Couplet 8 : L'homme marche seul tout en pensant à elle ; Couplet 9 : L'homme est désespéré ; Couplet 10 : L'homme imagine la femme avec d'autres hommes ; Couplet 11 : La femme revient et l'entraîne dans les rues de Paris ; Couplet 12 : L'homme et la femme s'embrassent.

Les éléments insolites : un piano tombe du ciel. L'appartement est totalement vide.

Je trouve que ce scénario est une belle illustration des paroles de la chanson.

## PARCOURS 2

### Mise en route

*Paris est-elle la ville des amoureux ? Justifiez votre opinion.*

Mise en commun à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :

Oui, c'est une ville très romantique à cause des vieilles rues et des monuments historiques.

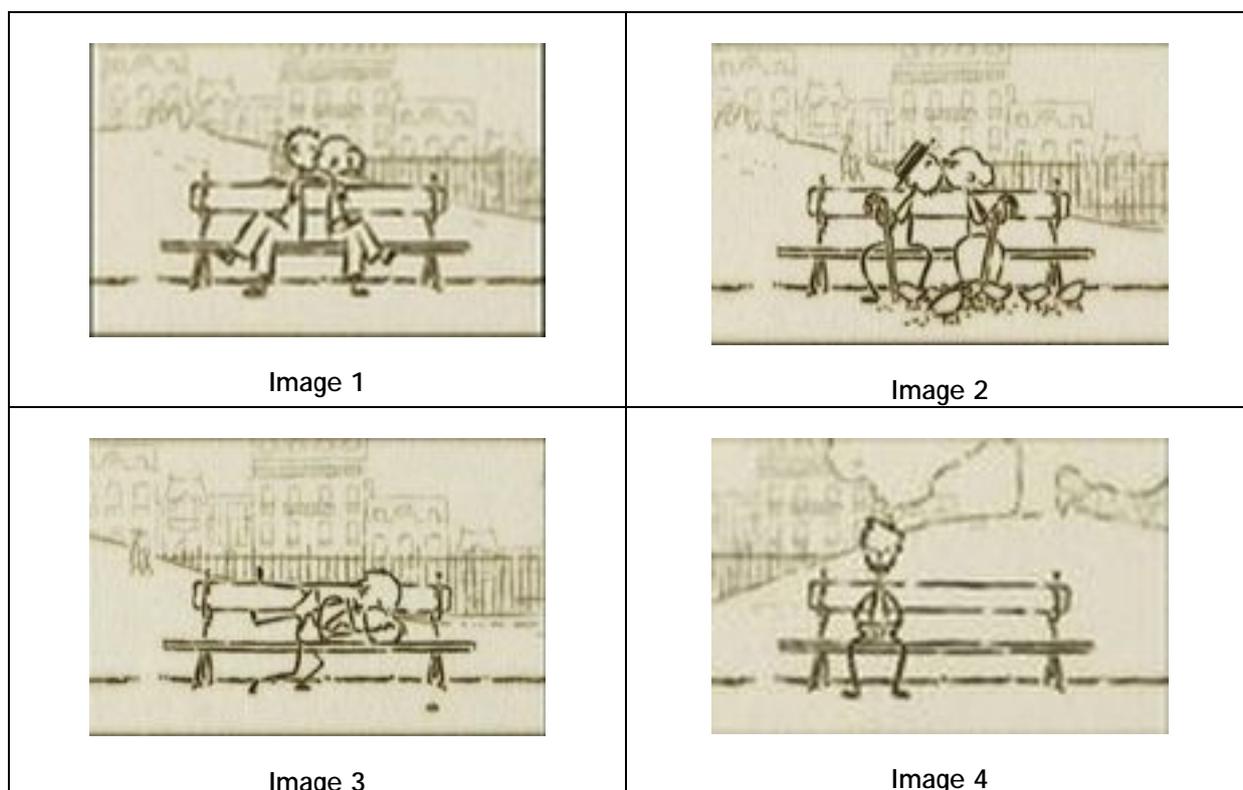
Non, je ne pense pas que Paris soit la ville des amoureux. Pour moi, c'est Venise.

Distribuer la fiche élève B1 - Parcours 2.

### Étape 1

Diviser la classe en quatre groupes.

Imprimer, découper et attribuer une carte image ci-dessous à chaque groupe.



En petits groupes. *Faites l'activité 1 : Ah l'amour !*

*Imaginez l'histoire d'amour du / des personnage(s).*

Laisser aux apprenants le temps de la rédaction.

Chaque groupe présente sa « carte image » à la classe.

Pistes de correction / Corrigés :

Carte image 1 : C'est un jeune couple. Ils viennent de se marier. Ils se sont rencontrés dans ce parc.

Carte image 2 : C'est un vieux couple. Ils sont toujours amoureux après 40 ans de mariage. Chaque jour, ils viennent donner à manger aux oiseaux du parc.

Carte image 3 : C'est un couple de jeunes adolescents. Ils sont passionnés. Ils ne veulent plus se quitter.

Carte image 4 : Ce jeune homme vient d'apprendre que sa petite amie le quittait. Il est triste. Il essaie de réfléchir assis sur ce banc.

### Étape 2

*Soyez attentifs au scénario du clip.*

Montrer le film sans le son.

En petits groupes. *Faites l'activité 2 : L'histoire du film.*

Repérez les 12 principales situations de ce film.

Quelles sont, pour vous, les situations insolites du film ?

Établir sur proposition des apprenants les 12 situations référence. Mise en commun à l'oral.

Montrer une nouvelle fois le film sans le son pour valider les 12 propositions.

Pistes de correction / Corrigés :

1. Des couples s'embrassent. Un homme les regarde, jaloux : lui est seul.	2. Il croise une femme et tout à coup, reçoit un piano sur la tête.
3. Une dispute éclate dans l'appartement du couple.	4. L'homme et la femme se réconcilient.
5. Le couple fait du manège. Seul l'homme est heureux.	6. La femme pleure en regardant des photos.
7. L'homme achète des fleurs. Il se retrouve seul dans un appartement vide.	8. L'homme marche seul tout en pensant à elle.
9. L'homme est désespéré. Il pense au suicide.	10. L'homme imagine la femme avec d'autres hommes.
11. La femme revient et l'entraîne dans les rues de Paris.	12. L'homme et la femme s'embrassent devant le Sacré-Cœur.

Les situations insolites du film : un piano tombe du ciel, l'appartement est totalement vide.

### Étape 3

Distribuer les paroles de la chanson aux apprenants.

Préciser aux apprenants le titre et les interprètes de la chanson.

Lisez les couplets de la chanson et comparez-les aux réponses de l'activité 2.

Mise en commun à l'oral.

En petits groupes. *Faites l'activité 3 : Des situations en paroles !*

En vous inspirant des situations présentées dans le film, proposez 12 nouvelles situations pour illustrer les 12 couplets de la chanson.

Laisser aux apprenants le temps de la rédaction. Mise en commun à l'oral.

Montrer le film pour vérifier leurs réponses.

Pistes de correction / Corrigés :

1. Un homme se gratte la tête.	2. Un homme tend un bouquet de roses à une femme.
3. Une femme pleure de joie.	4. L'homme embrasse la femme.
5. L'homme est triste parce qu'il ne peut pas regarder le foot à la télévision.	6. La femme regarde les photos de son mariage avec tendresse
7. L'homme a laissé un mot : il part. La femme pleure	8. Dix ans plus tard, la femme a des enfants
9. La femme est devenue grand-mère	10. La grand-mère explique l'amour à sa petite fille
11. La grand-mère reçoit un baiser par le grand-père	12. La grand-mère et le grand-père partent main dans la main.

### Étape 4

Inviter les apprenants à relire les paroles.

En petits groupes. *Faites l'activité 4 : Question de point de vue !*

Que pensez-vous des couplets chantés par l'homme ? Justifiez avec les paroles de la chanson.

Que pensez-vous des couplets chantés par la femme ? Justifiez avec les paroles de la chanson.

Mise en commun à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :

Les couplets chantés par l'homme sont assez tristes. L'homme remet en doute les fonctions de l'amour. Il parle d' « histoire insensée », « souffrir », « pleurer », « décevant », « chagrin ». Seul le couplet 9 amène une note d'espoir.

Les couplets chantés par la femme sont plutôt positifs et romantiques. La femme imagine un amour sans fin. Elle parle « d'une chose comme ça », « la joie », « un goût de miel », « un souvenir de joie », « avec toi, je suis bien », « toi que j'aimerai toujours ».

## Pour aller plus loin commune pour les parcours 1 et 2

Découvrez « *Le Baiser* » sur le DVD *Étrangement Courts*.

Descriptif du film : Une femme et un homme ont rendez-vous pour échanger un premier baiser.

Fiche disponible sur <http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif> ou sur

<http://www.leplaisirdapprendre.com/Étrangement Courts.html>

Découvrez « *Le petit Nicolas* », de Sempé en cliquant sur le site suivant :

<http://www.petitnicolas.com/>

Amusez-vous avec le « *Petit Nicolas* » en découvrant la rubrique « *Jeux* ».

Découvrez *Paroles de clips, L'amour en chansons, n°5*.

Fiches pédagogiques disponibles sur <http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif> ou dans la

rubrique « *paroles de clips* » sur <http://www.leplaisirdapprendre.com>

## À QUOI ÇA SERT L'AMOUR ? de Louis Clichy - NIVEAU B1- FICHE ÉLÈVE - PARCOURS 1

<b>Objectifs</b> <i>Communicatif</i> - Exprimer son opinion.	<b>Tâches</b> - Compléter les paroles d'une chanson. - Associer des séquences d'un film à des couplets de chanson. - Rédiger une critique de film.
--	---

### Activité 1 - Qui chante ?

Repérez et cochez les couplets chantés par l'homme et ceux chantés par la femme.

	Homme	Femme		Homme	Femme
Couplet 1			Couplet 7		
Couplet 2			Couplet 8		
Couplet 3			Couplet 9		
Couplet 4			Couplet 10		
Couplet 5			Couplet 11		
Couplet 6			Couplet 12		

### Activité 2 - Les rimes de la chanson.

En vous aidant de la fiche « chanson à trous », complétez les paroles de la chanson.

Que pensez-vous des couplets chantés par l'homme ?

---

Que pensez-vous des couplets chantés par la femme ?

---

### Activité 3- Les différentes situations du film.

Associez un couplet à une situation du film.

- |            |   |  |
|------------|---|--|
| Couplet 1  | • | • L'homme se retrouve seul dans un appartement vide.     |
| Couplet 2  | • | • Une dispute éclate dans l'appartement du couple.       |
| Couplet 3  | • | • L'homme marche seul tout en pensant à elle.            |
| Couplet 4  | • | • Le couple fait du manège. Seul l'homme est heureux.    |
| Couplet 5  | • | • L'homme est désespéré.                                 |
| Couplet 6  | • | • Un homme est dans un parc. Il est seul.                |
| Couplet 7  | • | • L'homme imagine la femme avec d'autres hommes.         |
| Couplet 8  | • | • L'homme et la femme se réconcilient.                   |
| Couplet 9  | • | • La femme revient et l'entraîne dans les rues de Paris. |
| Couplet 10 | • | • L'homme reçoit un piano sur la tête.                   |
| Couplet 11 | • | • L'homme et la femme s'embrassent.                      |
| Couplet 12 | • | • La femme pleure en regardant des photos.               |

Relevez les éléments insolites du film.

---



---

Que pensez-vous de ce scénario ?

---



---



---

## À QUOI ÇA SERT L'AMOUR ? de Louis Clichy - NIVEAU B1 - FICHE ÉLÈVE - PARCOURS 2

<b>Objectifs</b> <i>Communicatifs</i> - Décrire une photo. - Exprimer son opinion.	<b>Tâches</b> - Imaginer une histoire à partir d'une photo. - Dégager les principales séquences d'un film. - Faire la critique d'un scénario. - Imaginer un scénario.
---	---

### Activité 1 - Ah l'amour !

Imaginez l'histoire d'amour du / des personnage(s).

---

---

### Activité 2 - L'histoire du film.

Repérez les 12 principales situations de ce film.

- |     |     |
|-----|-----|
| 1.  | 2.  |
| 3.  | 4.  |
| 5.  | 6.  |
| 7.  | 8.  |
| 9.  | 10. |
| 11. | 12. |

### Activité 3 - Des situations en paroles !

En vous inspirant des situations présentées dans le film, proposez 12 nouvelles situations pour illustrer les 12 couplets de la chanson.

- |     |     |
|-----|-----|
| 1.  | 2.  |
| 3.  | 4.  |
| 5.  | 6.  |
| 7.  | 8.  |
| 9.  | 10. |
| 11. | 12. |

### Activité 4 - Question de point de vue !

En vous aidant des paroles de la chanson, répondez aux questions suivantes.

Que pensez-vous des couplets chantés par l'homme ? Justifiez avec les paroles de la chanson.

---

---

Que pensez-vous des couplets chantés par la femme ? Justifiez avec les paroles de la chanson.

---

---

## Groupe A

- À quoi ça sert \_\_\_\_\_ ?  
On raconte toujours  
Des histoires \_\_\_\_\_.  
À quoi ça sert d'aimer ?

- L'amour ne s'explique \_\_\_\_\_ !  
C'est une chose comme ça  
Qui vient, on ne sait d'\_\_\_\_\_  
Et vous prend tout à coup.

- Moi, j'ai entendu \_\_\_\_\_  
Que l'amour fait souffrir  
Que l'amour fait \_\_\_\_\_.  
À quoi ça sert d'aimer ?

- L'amour ça sert à \_\_\_\_\_ ?  
À nous donner d'la joie  
Avec des larmes aux \_\_\_\_\_  
C'est triste et merveilleux !

- Pourtant, on dit \_\_\_\_\_  
Qu'il l'amour est décevant  
Qu'il y en a un sur \_\_\_\_\_  
Qui n'est jamais heureux

- Même quand on l'a \_\_\_\_\_  
L'amour qu'on a connu  
Vous laisse un goût de \_\_\_\_\_.  
L'amour c'est éternel !

- Tout ça, c'est très \_\_\_\_\_  
Mais quand tout est fini  
Il ne vous reste \_\_\_\_\_  
Qu'un immense chagrin

- Tout ce qui \_\_\_\_\_  
Te semble déchirant,  
Demain, sera pour \_\_\_\_\_  
Un souvenir de joie !

- En somme, si j'ai \_\_\_\_\_  
Sans amour dans la vie  
Sans ses joies, ses \_\_\_\_\_  
On a vécu pour rien ?

- Mais oui ! Regarde-\_\_\_\_\_ !  
À chaque fois j'y crois  
Et j'y croirai \_\_\_\_\_  
Ça sert à ça, l'amour !

Mais toi, t'es le \_\_\_\_\_  
Mais toi, t'es le premier !  
Avant toi, y avait \_\_\_\_\_  
Avec toi je suis bien !

C'est toi que je \_\_\_\_\_  
C'est toi qu'il me fallait !  
Toi que j'aimerais \_\_\_\_\_  
Ça sert à ça, l'amour !

## Groupe B

- À quoi ça sert l'amour ?  
On raconte \_\_\_\_\_  
Des histoires insensées.  
À quoi ça sert d'\_\_\_\_\_ ?

- L'amour ne s'explique pas !  
C'est une chose comme \_\_\_\_\_  
Qui vient on ne sait d'où  
Et vous prend tout à \_\_\_\_\_.

- Moi, j'ai entendu dire  
Que l'amour fait \_\_\_\_\_  
Que l'amour fait pleurer.  
À quoi ça sert d'\_\_\_\_\_ ?

- L'amour ça sert à quoi ?  
À nous donner d'la \_\_\_\_\_  
Avec des larmes aux yeux  
C'est triste et \_\_\_\_\_ !

- Pourtant, on dit souvent  
Qu'il l'amour est \_\_\_\_\_  
Qu'il y en a un sur deux  
Qui n'est jamais \_\_\_\_\_

- Même quand on l'a perdu  
L'amour qu'on a \_\_\_\_\_  
Vous laisse un goût de miel.  
L'amour c'est \_\_\_\_\_ !

- Tout ça, c'est très joli  
Mais quand tout est \_\_\_\_\_  
Il ne vous reste rien  
Qu'un immense \_\_\_\_\_

- Tout ce qui maintenant  
Te semble \_\_\_\_\_,  
Demain, sera pour toi  
Un souvenir de \_\_\_\_\_ !

- En somme, si j'ai compris  
Sans amour dans la \_\_\_\_\_  
Sans ses joies, ses chagrins  
On a vécu pour \_\_\_\_\_ ?

- Mais oui ! Regarde-moi !  
À chaque fois j'y \_\_\_\_\_  
Et j'y croirai toujours  
Ça sert à ça, l'\_\_\_\_\_ !

Mais toi, t'es le dernier  
Mais toi, t'es le \_\_\_\_\_ !  
Avant toi, y avait rien  
Avec toi je suis \_\_\_\_\_ !

C'est toi que je voulais  
C'est toi qu'il me \_\_\_\_\_!  
Toi que j'aimerais toujours  
Ça sert à ça, \_\_\_\_\_ !

# Ministère des Affaires étrangères et européennes

Direction de la coopération culturelle et du français

## BLINDSPOT

de Johanna Bessière, Nicolas Chauvelot, Olivier Clert, Cécile Dubois-Herry, Yvon Jardel  
et Simon Rouby



Génération animée  
DVD2

Réalisation : Michel Boiron (CAVILAM), Tatiana Bésory (CAVILAM)

Rédaction fiche cinéma : Bartłomiej Woznica (Agence du court métrage)

Rédaction fiche pédagogique : Tatiana Bésory (CAVILAM)

Coordination : Elyane Daniel (Sous-direction du français, Audiovisuel éducatif, octobre 2008)



**BLINDSPOT** de Johanna Bessière, Nicolas Chauvelot, Olivier Clert, Cécile Dubois-Herry, Yvon Jardel et Simon Rouby, 2007 - 3'16

Bourse Lagardère aux E-magiciens, festival de la jeune création numérique de Valenciennes en 2007.

### Les réalisateurs

Johanna Bessière, Nicolas Chauvelot, Olivier Clert, Cécile Dubois-Herry, Yvon Jardel et Simon Rouby sont d'anciens étudiants de l'école des Gobelins. *Blindspot* est leur film de fin d'études. Vous pouvez trouver des informations sur l'école des Gobelins sur le site <http://www.gobelins.fr>

### Transcription des dialogues

Pas de dialogue.

### Analyse

« Blind spot » signifie en anglais « tache aveugle ». Il s'agit d'une petite portion de la rétine qui est dépourvue de photorécepteurs et qui est ainsi complètement aveugle. Par extension cette expression désigne la partie du champ de vision qui reste masqué. Le film éponyme se propose d'explorer ce concept à travers le récit d'un braquage et de ses conséquences.

Trois personnages nous sont au départ présentés dans une petite épicerie qui sera le cadre de l'action. Chacun d'eux est caractérisé par une limitation de son point de vue. La caissière est à l'étroit derrière les vitres de sa caisse et n'a qu'une mobilité fort réduite. Le magasinier chargé de l'entretien des rayons de l'épicerie est quant à lui limité au niveau sonore puisqu'il ne perçoit que la musique de son baladeur. La vieille dame quant à elle doit s'aider de ses lunettes pour distinguer ce qui lui fait face et cela ne semble même pas suffire. Ces trois personnages nous sont présentés en un seul et même plan-séquence\* englobant l'ensemble du décor et qui vient donc souligner, par opposition, l'isolement de chacun des protagonistes.

A la suite de l'intrusion d'un malfrat dans le magasin et de sa tentative de partir avec la caisse, va s'enchaîner une série quiproquos qui apparente la première partie du film au genre burlesque\*. On en retrouve en effet les catastrophes en cascades à l'humour grinçant provoquées par les erreurs de jugement des personnages. Ceux-ci ne semblent en effet pas avoir la possibilité de remarquer le véritable carnage qui se déroule sous leurs yeux limités qu'ils sont dans leurs perceptions. La scène se clôt par un travelling\* vertical qui découvre en fin de mouvement une affiche signalant le fait que le magasin est sous surveillance vidéo : si un point de vue unique, forcément subjectif, ne peut suffire pour avoir accès à la vérité de la situation, peut-être le montage de plusieurs points de vue nous y aidera-t-il ? C'est du moins ce que nous suggère ce plan\* qui prend de la hauteur par rapport au regard des hommes pour s'élever vers les cieux.

La deuxième partie du film viendra malheureusement nous détromper : le montage des images issues des caméras de surveillance livre un contresens total et déforme la vérité. Le montage\* donne fatalement lui aussi une lecture biaisée du réel et chercher une vérité dans les images semble donc impossible, voire même dangereux. La réalité se transforme ainsi en enfer pour la vieille dame accusée à tort de meurtre : le monde en perd ses couleurs et la chaînette de sécurité qui protégeait son intimité se transforme en menottes. On pense alors aux paroles du slow diffusé dans l'épicerie et qui venait faire contrepoint à la violence : *Who, but a fool lets a thief into paradise ?* soit, en français, *Qui, sinon un fou, laisserait un voleur au paradis ?* Paroles qui viennent éclairer le dernier plan\* du film.

*Blind Spot* met donc en crise l'idée de justice et de vérité. La structure même du film l'atteste et prolonge la critique. En effet, créant une boucle, le plan\* d'ouverture du film renvoie directement à celui qui le clôt : un personnage face à un téléviseur qui lui renvoie sa propre image. Il s'agit dans le premier cas de la caissière dont le visage apparaît sur l'écran de contrôle face à elle. Dans le second, le malfaiteur se prépare un bol de céréales devant un téléviseur diffusant simultanément une publicité faisant la promotion des mêmes céréales. C'est ici la télévision qui est visée dans le prolongement direct de la réflexion sur l'image proposée : plutôt qu'ouvrir sur de l'inconnu, la télévision se mue en miroir et fait donc écran à la réalité. La fenêtre sur le monde qu'elle devrait être nous fait tourner en rond et ne nous renseigne en définitive que sur ce que nous connaissons déjà, c'est à dire nous-mêmes.

## Motif

### *Le point de vue multiple*

Parce qu'il faut bien décider d'un endroit où placer la caméra pour filmer une scène donnée, le cinéma est hanté par la question de la relativité de tout point de vue. Purement cinématographique, cette question renvoie à la notion de vérité et a passionné les plus grands cinéastes. Le premier film à traiter le sujet de manière évidente est le film de Akira Kurosawa *Rashomon* réalisé en 1950 et qui présente quatre versions différentes d'un crime commis dans le Japon médiéval. Mais on peut lui trouver un antécédent dans le film d'Orson Welles *Citizen Kane* (1941) qui confronte plusieurs points de vue sur le destin d'un homme. On pourrait citer les films de Brian de Palma (plus particulièrement *Mission impossible* (1996) et *Snake eyes* (1998)) mais aussi le *Elephant* de Gus Van Sant (2003) ou la trilogie de Lucas Belvaux *Un couple épatant*, *Cavale* et *Après la vie* (2002).

## Voir et revoir

Quel est le nom de l'épicerie qui sert de cadre au film ? À quoi fait-il référence et quels liens pouvez-vous établir avec le propos développé par le film ? Le nom de l'épicerie n'est en effet pas insignifiant : *Jona's Shop*. Il évoque inmanquablement le Jonas biblique enfermé par Dieu dans le ventre d'un poisson à cause de l'étroitesse de ses vues et renvoie donc à toute la problématique portée par les personnages qui ont eu aussi des points de vue réduits qui ne leur permettent pas de saisir ce qui se joue devant eux.

Fiche rédigée par Bartłomiej Woznica (Agence du court métrage)  
DVD-MAEE « *Génération animée* », octobre 2008.

**BLINDSPOT de Johanna Bessière, Nicolas Chauvelot, Olivier Clert, Cécile Dubois-Herry, Yvon Jardel et Simon Rouby - NIVEAU A2 - FICHE PROFESSEUR**

<p>Niveau A2</p>	<p>Thèmes Les vols, les erreurs judiciaires.</p>
<p><b>Objectifs</b> <i>Communicatifs</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Décrire des personnages.</li> <li>- Décrire un genre de film.</li> <li>- Présenter une situation.</li> <li>- Identifier des informations visuelles.</li> <li>- Justifier une réponse.</li> <li>- Accuser, se défendre.</li> <li>- Regretter.</li> </ul> <p><i>Linguistiques</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le passé composé.</li> <li>- Le futur proche.</li> <li>- La localisation.</li> </ul> <p><i>Culturels</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La justice.</li> <li>- Les médias.</li> </ul> <p><b>Tâches</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Compléter un questionnaire.</li> <li>- Imaginer la suite du film.</li> <li>- Rédiger un article de presse.</li> <li>- Imaginer la suite d'une séquence.</li> <li>- Imaginer un dialogue.</li> <li>- Imaginer une lettre d'aveu.</li> </ul>	<p><b>Notes</b></p> <p>« Blind spot » signifie en anglais « une tache aveugle ». Par extension, cette expression désigne la partie du champ de vision, qui reste masqué.</p> <p>« Hands up » (en anglais) signifie « Haut les mains ».</p> <hr/> <p><b>Matériel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La fiche élève.</li> <li>- La fiche "plan".</li> </ul>

**Découpage en séquences**

1. (0'00 à 0'31) Le titre est présenté en néon rose qui clignote. Gros plan sur un visage de femme depuis l'intérieur d'un téléviseur. On voit la femme régler un téléviseur qui gère une caméra de surveillance. Les premières images de la caméra nous informent sur le lieu de l'action : un petit supermarché. La femme est caissière, elle lit un magazine sur les célébrités. Travelling vers l'intérieur du magasin. On découvre le magasinier qui s'affaire à ranger et à nettoyer les rayons. Il écoute de la musique classique avec un baladeur. Nouveau travelling : on découvre une cliente, une vieille dame qui regarde les articles du magasin.
  
2. (0'32 à 1'12) Plan extérieur sur le magasin. Il pleut. On voit un homme cagoulé arriver. Il est armé. En entrant dans le supermarché, il glisse sur une boîte de conserve et tombe devant la caissière ; personne ne le remarque. L'homme cagoulé se relève et braque la caissière. Celle-ci lève la tête et fait une énorme bulle de chewing-gum. Le voleur tremble. Plan sur le magasinier et la vieille dame. On entend un bruit de détonation. Le magasinier regarde les boîtes de conserve avec étonnement. La caissière a pris une balle dans la tête. Elle tombe sur la caisse enregistreuse. Le voleur ne peut pas prendre l'argent. Le magasinier aperçoit du sang. Il pense que le sang vient du congélateur de viande. Il est énérvé.
  
3. (1'13 à 2'02) Pendant ce temps, la vieille dame regarde les parapluies de l'étalage. La poignée du parapluie se prend dans une peluche musicale ; celle-ci se déclenche : « Hands up », qui signifie « Haut les mains ». Le voleur prend peur et se cache. Le magasinier continue de nettoyer le sang et s'aperçoit alors que

la caissière est morte. Le voleur aperçoit le magasinier, prend peur une nouvelle fois et tire. Nouveau bruit de détonation. Le magasinier tombe sur le congélateur de viande. Le voleur s'enfuit. Pendant ce temps, la vieille dame a choisi son parapluie, elle s'approche maintenant de la caisse et paie. Elle ne remarque pas que la caissière est morte. La vieille dame est myope. Travelling vertical vers le panneau de surveillance vidéo.

4. (2'03 à 2'37) On entend la sonnette d'une porte. La vieille dame ouvre la porte. Ce sont des policiers qui viennent l'arrêter. La vieille dame se retrouve menottée au poste, dans une salle d'interrogatoire. Elle visionne le film de surveillance du supermarché. Tout semble montrer que la vieille dame est la meurtrière.
5. (2'38 à 3'20) Plan sur l'intérieur d'un appartement. La télévision est allumée. On voit aux actualités que la vieille dame a été condamnée. Une personne ouvre la porte : c'est le voleur qui rentre chez lui. Il prend un bol et des céréales, s'assoit devant la télévision. Apparaît une publicité pour des céréales, les mêmes que celles du voleur. La boîte de céréales du téléviseur est pleine ; celle du voleur vide. Musique de fin.

#### Proposition de déroulement pour le niveau A2 - Parcours 1

Après une mise en route lexicale, les apprenants débiteront leur parcours par l'identification des personnages du film. Ils imagineront ensuite la suite du film en mettant en scène ces personnages. Enfin, ils rédigeront un article de presse présentant l'attaque à main armée.

#### Proposition de déroulement pour le niveau A2 - Parcours 2

Après une mise en route lexicale, les apprenants débiteront leur parcours avec une activité de production écrite : ils imagineront la suite de l'attaque à main armée. Ensuite, ils repéreront les différentes actions du voleur ainsi que les déplacements des personnages dans le magasin. Puis, les apprenants créeront un dialogue. Ils termineront leur parcours par la rédaction d'une lettre d'aveu.

#### Mise en route

Diviser la classe en petits groupes.

*Que trouve-t-on dans un supermarché ? Relevez le maximum d'éléments.*

La mise en commun se fera à l'oral. Chaque groupe fait des propositions.

Noter le vocabulaire au tableau. Expliquer le vocabulaire si besoin à travers des dessins.

Pistes de correction / Corrigés :

Dans un supermarché, il y a des fruits, des légumes, des boîtes de conserve, du linge de maison, de la vaisselle, du matériel informatique, de l'électroménager.

#### PARCOURS 1

Distribuer la fiche élève A2 - Parcours 1.

#### Étape 1

Montrer la séquence 1 du film avec le son et les images.

Arrêter le visionnage après l'apparition de la vieille dame.

En petits groupes. *Faites l'activité 1 : Les personnages du film.*

*Imaginez le nom et l'âge des personnages. Puis, dites pourquoi ils sont dans le supermarché.*

Pour la mise en commun, chaque groupe propose la description d'un personnage au choix. Établir sur proposition des apprenants les trois descriptions référence des personnages.

Pistes de correction / Corrigés :

La caissière s'appelle Samantha. Elle a 26 ans. Elle est au supermarché parce qu'elle est caissière.

Le magasinier s'appelle John. Il a 45 ans. Il est au supermarché parce qu'il est magasinier.

La grand-mère s'appelle Martha. Elle a 85 ans. Elle est au supermarché parce qu'elle veut acheter quelque chose. C'est une cliente.

## Étape 2

*Quels sont les genres de film que vous connaissez ?*

Noter les propositions des apprenants au tableau.

Montrer de nouveau la séquence 1 du film.

En petits groupes. *Faites l'activité 2 : Que va-t-il se passer ?*

*Choisissez un genre de film. Imaginez une suite mettant en scène les trois personnages du film.*

*Vous utiliserez le futur proche.*

Insister sur le fait que les apprenants doivent mettre en avant les caractéristiques du genre de film qu'ils ont choisi. Réviser le futur proche si nécessaire. Circuler dans les groupes pour apporter aide et correction. Chaque groupe propose son choix de genre de film et propose son histoire. Les apprenants peuvent élire la meilleure version de suite par genre choisi.

Pistes de correction / Corrigés :

Genres de film : les films d'amour, les films d'horreur, les films policiers, les films de science-fiction, etc.

Film d'horreur : la grand-mère va se transformer en vampire. Elle va mordre la caissière. Le magasinier va sortir une gousse d'ail. Il va se sauver en courant. Le vampire va se transformer de nouveau en grand-mère. La grand-mère va quitter le magasin.

## Étape 3

*Prenez en note les différentes actions du film.*

Montrer les séquences 1 à 3.

En petits groupes. *Que s'est-il passé dans le film ?*

Mise en commun à l'oral.

*Faites l'activité 3 : Le lendemain, dans la presse.*

*Vous rédigez un article de presse présentant l'attaque à main armée dans le magasin. Vous choisissez entre ces deux fins possibles : le voleur court toujours ou la police a arrêté le voleur.*

Réviser l'utilisation du passé composé. Rappeler aux apprenants que cet article doit comporter un titre. Circuler dans les groupes pour apporter aide et correction. Les groupes lisent leur production à haute voix.

Pistes de correction / Corrigés :

Attaque à main armée dans un supermarché.

Hier soir, un individu armé est entré dans un supermarché. Il a d'abord tué la caissière. Il a essayé de voler l'argent de la caisse, mais c'était impossible. Puis, il s'est caché dans les rayons du magasin. Il a surpris le magasinier et l'a tué. Après, le voleur est parti. Il n'a pas pu prendre l'argent. Il est toujours caché dans la ville.

## Étape 4

Montrer le film dans son intégralité.

*Faites l'activité 4 : Comparons !*

*Comparez votre fin à celle du film.*

Laisser aux apprenants le temps de la réflexion.

À l'oral. *Quelle fin préférez-vous ?*

Mise en commun à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :

Dans ma fin, le voleur a réussi à prendre l'argent. Mais dans le film, c'est la grand-mère qui est arrêtée par la police. Je préfère la fin du film parce que je ne pensais pas que la police allait arrêter la grand-mère.

## PARCOURS 2

### Mise en route

Diviser la classe en petits groupes.  
*Listez les professions exercées dans un supermarché.*  
Mise en commun à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :  
Une caissière ; un magasinier ; un vendeur ; un directeur, etc.

Distribuer la fiche élève A2 - Parcours 2.

### Étape 1

Diviser la classe en petits groupes.  
*Soyez attentifs aux actions de chaque personnage.*  
Montrer les séquences 1 et 2.  
*Faites l'activité 1 : Que va-t-il se passer ?*  
*Imaginez la suite de l'attaque à main armée. Vous utiliserez le futur proche.*  
Introduire ou réviser le futur proche si nécessaire.  
Laisser aux apprenants le temps de la rédaction. Chaque groupe propose sa suite.

Pistes de correction / Corrigés :  
Le magasinier va voir le voleur. Le voleur va tuer le magasinier. Le voleur va réussir à déplacer la caissière. La grand-mère va continuer à regarder les produits. Le voleur va prendre l'argent dans la caisse. La grand-mère va appeler la police.

### Étape 2

*Lisez les propositions de l'activité 2 : Braquage, mode d'emploi !*  
Expliquer le vocabulaire, si nécessaire.  
*Soyez attentifs aux actions du voleur.*  
Montrer la séquence 1 à 3.  
À deux. *Faites l'activité 2.*  
*Dites si les propositions sont vraies ou fausses. Puis, justifiez votre réponse à l'oral.*  
Mise en commun à l'oral sur proposition des apprenants.  
À l'oral. *Que pensez-vous des méthodes du voleur ?*  
Les apprenants justifient leur réponse à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :

	Vrai	Faux	Justification
Le voleur porte une cagoule.	X		Il porte un collant sur la tête.
Le voleur n'est pas armé.		X	Il a une arme.
Le voleur glisse sur une boîte de conserve.	X		La boîte de conserve était devant la porte.
Le voleur est expérimenté.		X	Il tremble beaucoup.
Le voleur attache la caissière.		X	Il dirige son arme sur elle.
Le voleur récupère l'argent.		X	La caissière est couchée sur la caisse.
Le voleur a peur d'une peluche.	X		La peluche représente un shérif.
Le voleur tue le magasinier.	X		Le magasinier surprend le voleur et le voleur tire.
Le voleur tue la grand-mère.		X	La grand-mère part du magasin sans rien voir de l'attaque.

Les méthodes du voleur ne sont pas expérimentées. Il a beaucoup de difficultés à voler l'argent. Je pense que la police va l'arrêter.

### Étape 3

Distribuer « la fiche plan » aux apprenants.  
Montrer de nouveau les séquences 1 à 3.

À deux. *Faites l'activité 3 : Les déplacements dans le magasin.*

À l'aide de la fiche « plan », indiquez les déplacements du voleur : de son entrée à son départ du magasin. Puis, choisissez un autre personnage et indiquez également ses déplacements. Utilisez deux couleurs différentes.

Laisser aux apprenants le temps de la représentation graphique.

Présentez les déplacements à l'oral.

Sur proposition des apprenants, établir la fiche « plan » référence.

Pistes de correction / Corrigés :

Voir fiche plan corrigée

Le voleur entre dans le magasin. Il tourne à gauche. Il continue tout droit, etc.

#### Étape 4

Diviser la classe en groupes de deux.

Montrer la séquence 4.

À deux. *Faites l'activité 4 : L'interrogatoire*

*Imaginez le dialogue entre la grand-mère et le policier.*

Insister sur les rôles bien précis de chaque participant au dialogue : le policier (apprenant A) accuse et la grand-mère (apprenant B) se défend. Laisser aux apprenants le temps de la rédaction et de la réflexion. Les apprenants jouent leur dialogue.

Pistes de correction / Corrigés :

- Le policier : « C'est vous ! Vous avez tué deux personnes ! »

- La grand-mère : « Mais non ! Ce n'est pas moi ! »

- Le policier : « Madame, la vidéo nous montre le contraire. Où est votre arme ? »

- La grand-mère : « Mais Monsieur, je vous jure, ce n'est pas moi ! J'ai seulement acheté un parapluie ».

[...]

#### Étape 5

*Soyez attentifs à la fin du film.*

Montrer le film dans son intégralité.

À deux. *Faites l'activité 5 : La lettre à la grand-mère.*

*Le voleur envoie un mot à la grand-mère en prison. Imaginez ses aveux en quelques phrases.*

Expliquer ce qu'est un aveu. Préciser aux apprenants que le voleur regrette ce qui s'est passé.

Les apprenants lisent leur production.

Pistes de correction / Corrigés :

Chère grand-mère,

C'est moi le voleur. Je vous écris cette lettre pour vous le dire. Je sais que vous êtes innocente. Je suis désolé pour vous. Mais avec cette lettre, vous pouvez maintenant sortir de prison. C'est la preuve de votre innocence !

Encore une fois, toutes mes excuses pour ce malentendu !

Le voleur inconnu.

#### Pour aller plus loin commun pour les parcours 1 & 2

*Découvrez Merveilleusement gris dans ce même DVD.*

Synopsis du film : "Chère Madame, j'ai le regret de vous annoncer la mort de votre petit chien Titi. Je viens en effet de le retrouver dans la gamelle de mon bull-terrier dans un état disons amoindri !!! Les oreilles et la queue pour être plus précis ! Je vous prie, chère Madame, de bien vouloir croire à mes sentiments les plus distingués. Votre voisin".

La fiche pédagogique est disponible sur <http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif> ou sur <http://www.leplaisirdapprendre.com/Génération-animée.html>

<p><b>Objectifs</b> <i>Communicatifs</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Décrire des personnages.</li> <li>- Décrire un genre de film.</li> <li>- Présenter une situation.</li> </ul>	<p><b>Tâches</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Compléter un questionnaire.</li> <li>- Imaginer la suite du film.</li> <li>- Rédiger un article de presse.</li> </ul>
--	---

**Activité 1- Les personnages du film.**

Imaginez le nom et l'âge des personnages. Puis, dites pourquoi ils sont dans le supermarché.



Prénom : \_\_\_\_\_

Âge : \_\_\_\_\_

Pourquoi est-elle au supermarché ?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Prénom : \_\_\_\_\_

Âge : \_\_\_\_\_

Pourquoi est-il au supermarché ?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Prénom : \_\_\_\_\_

Âge : \_\_\_\_\_

Pourquoi est-elle au supermarché ?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Activité 2 - Que va-t-il se passer ?**

Choisissez un genre de film et imaginez une suite mettant en scène les trois personnages du film. Vous utiliserez le futur proche.

Genre de film choisi : \_\_\_\_\_

Suite du film : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Activité 3 - Le lendemain, dans la presse.**

Vous rédigez un article de presse présentant l'attaque à main armée dans le magasin.

Vous choisissez entre ces deux fins possibles : le voleur court toujours ou la police a arrêté le voleur.

Titre de l'article : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Activité 4 - Comparons !**

Comparez votre fin à celle du film.

**BLINDSPOT** de Johanna Bessière, Nicolas Chauvelot, Olivier Clert, Cécile Dubois-Herry, Yvon Jardel et Simon Rouby - NIVEAU A2 - FICHE ÉLÈVE - PARCOURS 2

<b>Objectifs</b> <i>Communicatifs</i> - Raconter un événement futur. - Décrire une scène. - Justifier une réponse.	<b>Tâches</b> - Imaginer la suite d'une séquence. - Imaginer un dialogue. - Imaginer une lettre d'aveu.
--	--

**Activité 1- Que va-t-il se passer ?**

Imaginez la suite de l'attaque à main armée. Vous utiliserez le futur proche.

---



---



---



---



---



---



**Activité 2- Braquage, mode d'emploi !**

Dites si les propositions sont vraies ou fausses. Puis, justifiez votre réponse à l'oral.



	Vrai	Faux
Le voleur porte une cagoule.		
Le voleur n'est pas armé.		
Le voleur glisse sur une boîte de conserve.		
Le voleur est expérimenté.		
Le voleur attache la caissière.		
Le voleur récupère l'argent.		
Le voleur a peur d'une peluche.		
Le voleur tue le magasinier.		
Le voleur tue la grand-mère.		

**Activité 3 - Les déplacements dans le magasin**

À l'aide de la fiche « plan », indiquez les déplacements du voleur : de son entrée à son départ du magasin. Puis, choisissez un autre personnage et indiquez également ses déplacements. Utilisez deux couleurs différentes.

**Activité 4 - L'interrogatoire**

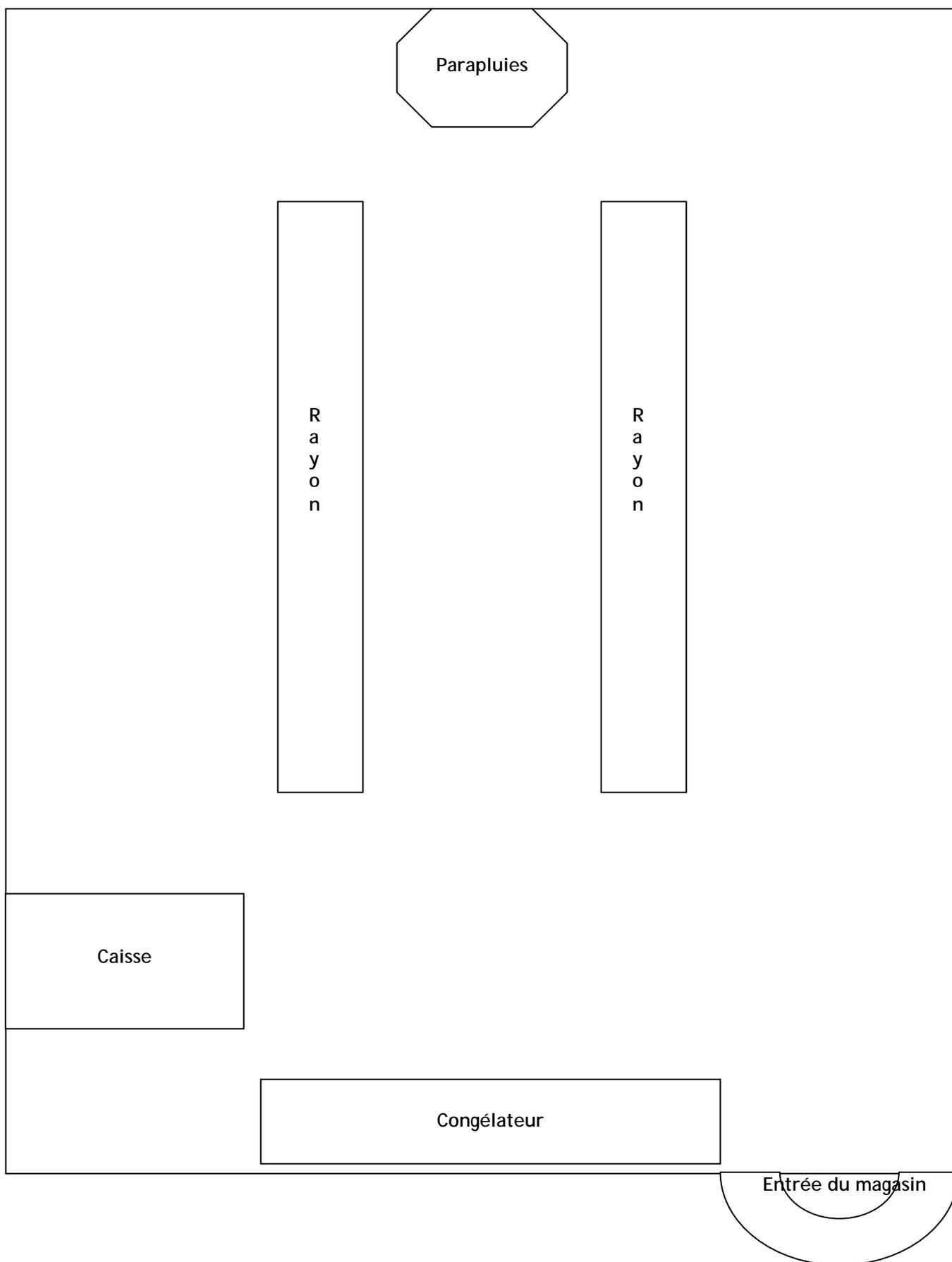
Imaginez le dialogue entre la grand-mère et le policier.

- Le policier : « C'est vous ! Vous avez tué deux personnes ! »
- La grand-mère : « Mais non ! \_\_\_\_\_ »
- Le policier : « \_\_\_\_\_ »
- La grand-mère : « \_\_\_\_\_ »
- Le policier : « \_\_\_\_\_ »
- La grand-mère : « \_\_\_\_\_ »
- Le policier : « \_\_\_\_\_ »

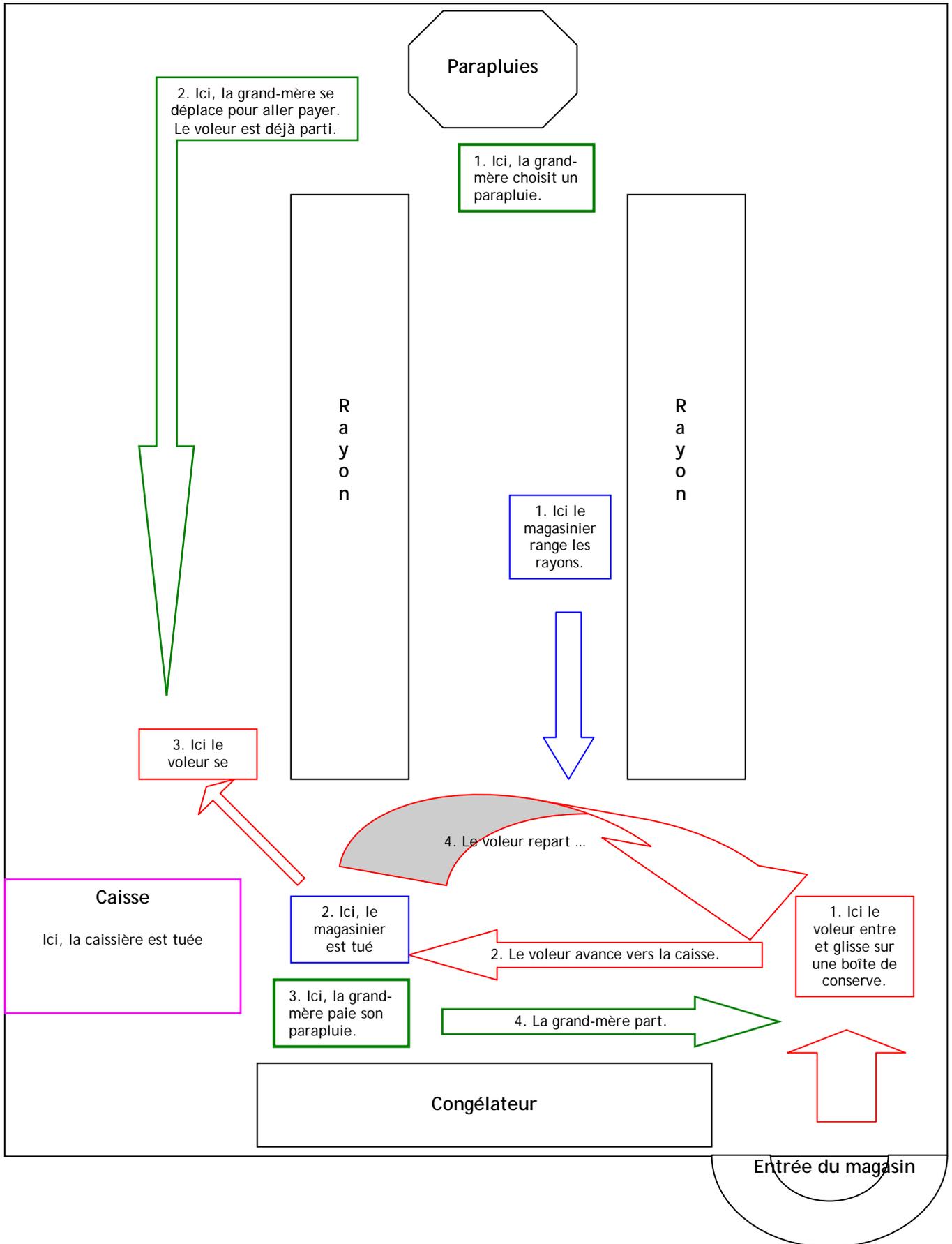
**Activité 5 - La lettre à la grand-mère**

Le voleur envoie un mot à la grand-mère en prison. Imaginez ses aveux en quelques phrases.

La fiche « plan »



La fiche « plan » - correction



**BLINDSPOT** de Johanna Bessière, Nicolas Chauvelot, Olivier Clert, Cécile Dubois-Herry, Yvon Jardel et Simon Rouby - NIVEAU B1 - FICHE PROFESSEUR

<p>Niveau B1</p>	<p>Thèmes Les vols, les erreurs judiciaires.</p>
<p><b>Objectifs</b> <i>Communicatifs</i> - Décrire un personnage - Décrire des actions. - Repérer des informations visuelles. - Donner / recevoir des informations téléphoniques. <i>Linguistiques</i> - La caractérisation. - Le futur proche. <i>Culturels</i> - La justice - Les médias</p> <p><b>Tâches</b> - Répondre à des questions. - Imaginer une conversation téléphonique.</p>	<p><b>Notes</b> « Blind spot » signifie en anglais « une tache aveugle ». Par extension, cette expression désigne la partie du champ de vision, qui reste masqué.  « Hands up » (en anglais) signifie « Haut les mains ».</p> <p><b>Matériel</b> - La fiche élève</p>

**Découpage en séquences**

1. (0'00 à 0'31) Le titre est présenté en néon rose qui clignote. Gros plan sur un visage de femme depuis l'intérieur d'un téléviseur. On voit la femme régler un téléviseur qui gère une caméra de surveillance. Les premières images de la caméra nous informent sur le lieu de l'action : un petit supermarché. La femme est caissière, elle lit un magazine sur les célébrités. Travelling vers l'intérieur du magasin. On découvre le magasinier qui s'affaire à ranger et à nettoyer les rayons. Il écoute de la musique classique avec un baladeur. Nouveau travelling : on découvre une cliente, une vieille dame qui regarde les articles du magasin.
2. (0'32 à 1'12) Plan extérieur sur le magasin. Il pleut. On voit un homme cagoulé arriver. Il est armé. En entrant dans le supermarché, il glisse sur une boîte de conserve et tombe devant la caissière ; personne ne le remarque. L'homme cagoulé se relève et braque la caissière. Celle-ci lève la tête et fait une énorme bulle de chewing-gum. Le voleur tremble. Plan sur le magasinier et la vieille dame. On entend un bruit de détonation. Le magasinier regarde les boîtes de conserve avec étonnement. La caissière a pris une balle dans la tête. Elle tombe sur la caisse enregistreuse. Le voleur ne peut pas prendre l'argent. Le magasinier aperçoit du sang. Il pense que le sang vient du congélateur de viande. Il est énérvé.
3. (1'13 à 2'02) Pendant ce temps, la vieille dame regarde les parapluies de l'étalage. La poignée du parapluie se prend dans une peluche musicale ; celle-ci se déclenche : « Hands up », qui signifie « Haut les mains ». Le voleur prend peur et se cache. Le magasinier continue de nettoyer le sang et s'aperçoit alors que la caissière est morte. Le voleur aperçoit le magasinier, prend peur une nouvelle fois et tire. Nouveau bruit de détonation. Le magasinier tombe sur le congélateur de viande. Le voleur s'enfuit. Pendant ce temps, la vieille dame a choisi son parapluie, s'approche maintenant de la caisse et paie. Elle ne remarque pas que la caissière est morte. La vieille dame est myope. Travelling vers le panneau de surveillance vidéo.

4. (2'03 à 2'37) On entend la sonnette d'une porte. La vieille dame ouvre la porte. Ce sont des policiers qui viennent l'arrêter. La vieille dame se retrouve menottée au poste, dans une salle d'interrogatoire. Elle visionne le film de surveillance du supermarché. Tout semble montrer que la vieille dame est la meurtrière.
5. (2'38 à 3'20) Plan sur l'intérieur d'un appartement. La télévision est allumée. On voit aux actualités que la vieille dame a été condamnée. Une personne ouvre la porte : c'est le voleur qui rentre chez lui. Il prend un bol et des céréales, s'assoit devant la télévision. Apparaît une publicité pour des céréales, les mêmes que celles du voleur. La boîte de céréales du téléviseur est pleine ; celle du voleur vide. Musique de fin.

#### Proposition de déroulement pour le niveau B1 - Parcours 1

Après une mise en route sur le thème du film, les apprenants imagineront le personnage principal du film et les différentes étapes de l'attaque à main armée, ainsi que les effets comiques. Enfin, ils termineront leur parcours avec la création d'un dialogue.

#### Mise en route

Diviser la classe en petits groupes.

*Listez les lieux qui peuvent être attaqués par des voleurs. Justifiez vos choix.*

Mise en commun à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :

Une banque peut être attaquée par des voleurs parce qu'il y a beaucoup d'argent, un coffre, peut-être même des bijoux. Un supermarché peut être attaqué par des voleurs parce qu'il y a de l'argent, des produits de consommation, comme des téléviseurs, des lecteurs DVD, etc. Un casino peut être attaqué par des voleurs parce qu'il y a beaucoup d'argent qui circule. Les clients ont aussi beaucoup d'argent dans leur poche.

#### PARCOURS

Distribuer la fiche élève B1.

#### Étape 1

*Soyez attentifs aux personnages du film.*

Montrer la séquence 1.

*Faites l'activité 1 : Au voleur !*

*Un quatrième personnage va entrer en scène pour attaquer le magasin. Décrivez-le.*

Insister sur le fait que les apprenants doivent faire une description physique, mais aussi doivent présenter les actions de l'attaque en utilisant le futur proche.

Les apprenants proposent leur description.

Pistes de correction / Corrigés :

Description physique : le voleur est grand. Il est armé. Il porte un collant de femme sur le visage.

Les différentes étapes de l'attaque : il va rassembler tous les clients près de la caisse. Il va demander aux clients de s'allonger par terre. Il va prendre l'argent. Il va tirer en l'air et va partir en courant.

#### Étape 2

*Lisez l'activité 2 : Meurtres en série !*

Montrer les séquences 1 à 3.

*Faites l'activité 2.*

*Répondez aux questions.*

Les apprenants se mettent d'accord entre eux.

Mise en commun à l'oral.

### Pistes de correction / Corrigés :

Pourquoi les autres personnages du film n'entendent-ils pas le premier coup de feu ?  
Le bruit de détonation est couvert par le bruit de l'éclatement de la bulle de chewing-gum de la caissière.  
Le magasinier porte un casque sur les oreilles. La grand-mère semble malentendante.  
Pourquoi le magasinier ne s'aperçoit-il pas que la caissière est morte et perd du sang ?  
Il pense que le sang provient du congélateur de viandes.  
Que se passe-t-il après que la peluche parle ? Décrivez l'enchaînement des actions.  
Le voleur prend peur. Au même moment, le magasinier s'aperçoit que la caissière est morte. Il surprend le voleur.  
Le voleur tire sur le magasinier, puis s'enfuit, sans prendre l'argent.  
Comment sait-on que le magasin est sous vidéo surveillance ?  
Au début du film, la caissière allume un téléviseur de contrôle. Puis, à la fin de la séquence, on voit un panneau avec un dessin de caméra.

### Étape 3

Diviser la classe en groupes de deux.  
Montrer de nouveau les séquences de 1 à 3.

À deux. *Faites l'activité 3 : Allô police !*

*La grand-mère appelle la police. Elle présente la situation au policier. Imaginez le dialogue.*

Rappeler les rôles de chaque participant au dialogue : la grand-mère présente la situation et le policier cherche des informations complémentaires. Insister sur le fait que les apprenants doivent jouer ce dialogue à l'oral. Laisser aux apprenants le temps de la réflexion. Les apprenants jouent leur dialogue devant la classe.

### Pistes de correction / Corrigés :

- La grand-mère : « Allô la police ! Il y a eu un drame dans un magasin, rue de l'avenir. Venez vite ! »
  - Le policier : « Calmez-vous, Madame ! Expliquez-moi la situation. »
  - La grand-mère : « Deux personnes sont mortes dans le magasin. Je ne sais pas ce qu'il s'est passé. Je suis malvoyante et malentendante. Mais venez vite, s'il vous plaît ! »
  - Le policier : « Vous dites que deux personnes sont mortes dans un magasin ? »
  - La grand-mère : « Oui, c'est ça : la caissière et le magasinier ! Venez vite ! »
- [...]

### Étape 4

Diviser la classe en deux grands groupes.  
Visionner le film dans son intégralité.

À deux. *Faites l'activité 4 : Justice et média*

Groupe A : *Quel(s) message(s) les réalisateurs veulent-ils donner des médias ? Justifiez.*

Groupe B : *Quel(s) messages(s) les réalisateurs veulent-ils donner de la justice ? Justifiez.*

Laisser les apprenants se mettre d'accord entre eux.

Mise en commun à l'oral. Chaque groupe présente son opinion.

### Pour aller plus loin

*Découvrez Merveilleusement gris dans ce même DVD.*

Synopsis du film : "Chère Madame, j'ai le regret de vous annoncer la mort de votre petit chien Titi. Je viens en effet de le retrouver dans la gamelle de mon bull-terrier dans un état disons amoindri !!! Les oreilles et la queue pour être plus précis ! Je vous prie, chère Madame, de bien vouloir croire à mes sentiments les plus distingués. Votre voisin".

La fiche pédagogique est disponible sur <http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif> ou sur <http://www.leplaisirdapprendre.com/Génération-animée.html>

<p><b>Objectifs</b> <i>Communicatifs</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Décrire un personnage.</li> <li>- Raconter un événement futur.</li> <li>- Repérer des informations visuelles.</li> <li>- Donner, recevoir des informations téléphoniques.</li> </ul>	<p><b>Tâches</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dégager les étapes d'une séquence de film.</li> <li>- Imaginer une conversation téléphonique.</li> </ul>
--	--

### Activité 1- Au voleur !

Un quatrième personnage va entrer en scène pour attaquer le magasin.

1. Décrivez-le.

---

2. Imaginez les différentes étapes de l'attaque. Vous utiliserez le futur proche.

---



---

### Activité 2 - Meurtres en série !

Répondez aux questions.

Pourquoi les autres personnages du film n'entendent-ils pas le premier coup de feu ?

---



---

Pourquoi le magasinier ne s'aperçoit-il pas que la caissière est morte et perd du sang ?

---

Que se passe-t-il après que la peluche parle ? Décrivez l'enchaînement des actions.

---



---

Comment sait-on que le magasin est sous vidéosurveillance ?

---

### Activité 3 - Allô police !

La grand-mère appelle la police. Elle présente la situation au policier. Imaginez le dialogue.

- La grand-mère : « Allô la police ! Il y a eu un drame dans un magasin. Venez vite ! »

- Le policier : « \_\_\_\_\_ »

- La grand-mère : « \_\_\_\_\_ »

- Le policier : « \_\_\_\_\_ »

- La grand-mère : « \_\_\_\_\_ »

- Le policier : « \_\_\_\_\_ »

### Activité 4 - Justice et média

Quel(s) message(s) les réalisateurs veulent-ils donner sur les médias ? Justifiez.

Quel(s) messages(s) les réalisateurs veulent-ils donner sur la justice ? Justifiez.

# Ministère des Affaires étrangères et européennes

Direction de la coopération culturelle et du français

## VAMPZ

d'Adrien Barbier, Lam Le Thanh,  
Adrien Annesley



## Génération animée

### DVD2

**Réalisation** : Michel Boiron (CAVILAM), Tatiana Bésory (CAVILAM)

**Rédaction fiche cinéma** : Donald James (Agence du court métrage)

**Rédaction fiche pédagogique** : Tatiana Bésory (CAVILAM)

**Coordination** : Elyane Daniel (Sous-direction du français, Audiovisuel éducatif, octobre 2008)

## VAMPZ D'ADRIEN BARBIER, LAM LE THANH, ADRIEN ANNESLEY, 2005 - 4'

### Les réalisateurs

Adrien Barbier, Lam Le Thanh, Adrien Annesley sont des étudiants à l'EESA, l'école européenne supérieure d'animation\*. *Vampz* est leur film de fin d'études.

Vous pouvez trouver des informations sur l'EESA sur le site <http://www.eesa.fr/>

### Transcription

Pas de dialogue.

### Analyse : Action !

Inspiré tant par le mythe de Dracula, la famille Addams que par les jeux vidéo, cette animation\* 3D\*, dont toutes les images ont été créées par un ordinateur, a nécessité plusieurs étapes dans sa production / fabrication. Il est permis d'imaginer que les trois réalisateurs se sont partagé les tâches dans l'écriture, la composition des décors et des personnages et le traitement de l'animation\* (la création des volumes et l'évolution de ceux-ci dans l'espace).

Les personnages du film sont des vampires. Une sœur chahute son frère et lui tire des gousses d'ail dans la bouche avant de s'enfuir à travers un couloir et de lui envoyer un projectile fabriqué au Vatican... Les références au vampirisme abondent et détournent le mythe (une gousse d'ail devient une arme utilisée par un vampire). Dès le début du film, la peur - univers propre des films avec Dracula, maître des ténèbres - est désamorçée. Peu ragoutants, agressifs et brutaux, les personnages se battent néanmoins sur un mode ludique.

*Vampz* est précédé d'une petite séquence\* animée où le sigle de l'école - EESA - apparaît à l'écran. Cette séquence\* montre deux personnages jouant au baseball. La balle frappée par la jeune fille se dirige droit vers l'écran et se transforme en lettres. L'impression est celle d'une image vivement estampillée, tamponnée : ces quelques secondes permettent de dévoiler très rapidement les étranges protagonistes de *Vampz* et préfigurent l'esprit provocateur qui sera la marque de fabrique du film.

Six traînées noires constituées de petites taches grouillantes pénètrent ensuite le cadre de l'écran et forment le titre *Vampz* puis se disséminent. Hyper suggestive, la piste sonore induit que ce grouillement n'est autre qu'un entrelacs de blattes. Intuition aussitôt confirmée dès le plan\* suivant où l'on aperçoit en gros plan\* deux blattes se balader sur le parquet. Mais l'une d'elles est aussitôt écrasée par un pied nu étrange. À travers son ouverture, le film affirme un certain « esprit trash », cultivant un goût pour ce qui dégoutte.

Le découpage des plans\* suivants s'organise ainsi : on aperçoit d'abord une arme (l'os tenu par la petite fille) puis un pied - celui de la sœur - et en contre-champ\* la paire de bottes du frère. L'arme sert à tuer et les pieds à marcher à courir ou bien à écraser... Très découpée, cette séquence\* d'ouverture plonge le spectateur dans un film d'action sordide.

Après cette séquence\*, *Vampz* ne va cesser d'alterner des scènes de combat à des scènes de poursuite. Ce film s'inscrit ainsi dans la lignée d'un cinéma d'action où l'on se passe parfois très bien de dialogue et même parfois d'intrigue... Le pouvoir de captation du film, son attrait, repose sur le talent de la mise en scène ainsi que sur l'originalité des personnages et de l'action. De ce point de vue *Vampz* remplit très bien son cahier des charges !

## Motif : Vampirisme

Dracula, personnage de fiction inventé par l'écrivain irlandais Bram Stoker au XIXe siècle, est devenu l'un des monstres les plus célèbres dans le monde occidental. Il existe environ 200 films dans lesquels le roi vampire tient le rôle-titre. La première adaptation au cinéma en est *Nosferatu le Vampire* (1922) de Friedrich Murnau. Figure diabolique, de la mort, de la bestialité ou selon les films, symbole de sexualité, de sensualité, Dracula possède un grand nombre de pouvoirs, mais il a des failles. Il ne peut se déplacer en plein jour et la vue de l'ail, d'un crucifix, de l'eau bénite (...) le repousse. Dans *Vampz* les modalités de « la guerre » entre le frère et la sœur procèdent de ces pouvoirs et points faibles. *Vampz* s'inspire directement d'autres films. On songe notamment au *Bal des vampires* de Roman Polanski pour l'aspect comédie irrévérencieuse et à *Vampires* de John Carpenter pour le film d'action brutal. *Vampz* s'écrit avec un « z » final, comme pour suggérer un tribut ou une allégeance à la série « Z »\*. Foyer d'influences multiples, le vampirisme est un mal contagieux.

## Voir et revoir

### *Enfants terribles*

À qui vous fait penser le duo du frère et de la sœur ?

Il peut évoquer un autre couple d'enfants célèbre du petit écran : Pugsley et Mercredi, de la série *la famille Addams*. Cette série a fait l'objet de plusieurs adaptations cinématographiques dont *Les valeurs de famille Addams* de Barry Sonnenfeld où Pugsley et Mercredi, figures gothiques par excellence, décapitent leurs poupées s'amuse avec un jaguar... Les protagonistes de *Vampz* s'inscrivent dans la lignée de personnages récurrents au cinéma, celle des enfants terribles, des gamins impolis ou des gavroches diaboliques.

### *L'emprise du jeu*

En quoi ce film présente-t-il des analogies avec les mécanismes du jeu vidéo ?

Avec son intrigue réduite au minimum, son absence de dialogues, *Vampz* semble tout droit sorti de l'univers des jeux vidéo et/ou ressemble à une des séquences\* réalisées en images de synthèse qui ponctue les jeux ou qui leur sert de bandes originales, de *teaser*\*.

*Vampz* s'inspire tant des jeux de tirs - les « Shoot them up » - où le joueur évolue dans le jeu avec les armes et munitions qu'il trouve et s'apparente également aux jeux d'aventures comme *Prince of Persia* où le joueur doit réaliser des prodiges, comme passer à travers un tunnel piégé, entasser des cubes sans les faire tomber...

Fiche rédigée par Donald James (Agence du court métrage)  
DVD-MAEE « Génération animée », octobre 2008.

## VAMPZ D' ADRIEN BARBIER, LAM LE THANH, ADRIEN ANNESLEY - NIVEAU A2 - FICHE PROFESSEUR

<p><b>Niveau</b> A2</p>	<p><b>Thèmes</b> Les vampires, le cinéma d'action et d'épouvante.</p>
<p><b>Objectifs</b></p> <p><i>Communicatifs</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier un lieu, des couleurs, un titre.</li> <li>- Décrire des personnages.</li> <li>- Repérer des informations visuelles.</li> <li>- Repérer des actions.</li> <li>- Présenter un lieu.</li> </ul> <p><i>Linguistiques</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les couleurs</li> <li>- Le lexique des vêtements, des accessoires.</li> <li>- L'indicatif présent.</li> </ul> <p><i>Culturel</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir le monde des vampires.</li> </ul> <p><b>Tâches</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Présenter le début d'un film.</li> <li>- Faire le portrait des personnages principaux.</li> <li>- Dégager les actions principales d'un film.</li> </ul>	<p><b>Notes</b></p> <p><i>Vampz</i>, le titre du film, est une abréviation du mot « vampire ». Le « z » final est un américanisme. <i>Vampz</i> s'écrit avec un « z » final, comme pour suggérer un tribut ou une allégeance à la série « Z ». Autre information, une « vamp » est une femme fatale.</p> <p>Le vampire est une créature imaginaire non morte et non vivante. D'apparence pâle, le vampire ne vit que la nuit. Il est identifiable par sa dentition, deux canines plus longues et très acérées. Selon les folklores et les traditions, le vampire possède des pouvoirs : il ne meurt pas, il peut apparaître et disparaître à sa guise, et surtout, plus il suce de sang, plus il devient fort. Le vampire n'aime pas : l'ail, tous les objets religieux et notamment, les crucifix, mais aussi la lumière du jour.</p> <p>Le Vatican est un état indépendant situé à Rome, en Italie. C'est le plus petit état du monde. C'est au Vatican que réside le Pape, chef suprême de l'Église catholique romaine.</p>
<p><b>Vocabulaire</b></p> <p><i>Un cafard</i> : sorte de blatte (insecte).  <i>Une gousse d'ail</i> : plante à odeur très forte, utilisée comme condiment.  <i>Une arbalète</i> : arme constituée d'un arc tendu à la main.</p>	<p><b>Matériel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La fiche élève.</li> <li>- La « fiche images » à découper.</li> </ul>

### Découpage en séquences

1. (0'00' à 0'35) Générique du film d'animation. Le titre est présenté à l'aide de cafards. On voit deux cafards, un « os » club de golf. Les pieds d'un premier personnage écrasent les cafards. Et ensuite, on voit les pieds du deuxième personnage. Enfin, retour sur le premier personnage qui avance.
2. (0'35 à 1'08) Un garçon joue avec un jeu de construction et une fille avance dans un couloir. Elle dispose, à l'aide d'une pince, une gousse d'ail sur le sol. Elle frappe dans la gousse d'ail, celle-ci atterrit dans la bouche du garçon. Il tousse et la recrache. Il est en colère. Les deux protagonistes sont des vampires.
3. (1'08 à 2'32) Course-poursuite dans un couloir : passage entre des puits de lumière. Deuxième attaque : la fille a une arbalète, dont les munitions sont des boules « Made in Vatican ». Nouvelle course-poursuite : le garçon attaque. En guise de défense, la fille sort une croix. La vision de cet objet religieux aveugle le garçon. Il trébuche et chute dehors, en pleine lumière du jour. La fille, qui est toujours dans la maison, se brûle le pied à cause de la lumière du jour.

4. (2'32 à 4') On entend une porte claquer. Le garçon remonte difficilement les escaliers. La fille tente une réconciliation. Le garçon la repousse. Il ouvre la porte et réalise avec surprise que la fille a remis en place son jeu de construction. Plan final : la fille est à nouveau prête à passer à l'action. Générique.

#### Proposition de déroulement pour le niveau A2

Après une mise en route sur le thème des vampires, les élèves s'imprégneront de la première séquence du film pour en déterminer l'atmosphère et les personnages. Ensuite, des activités de description et de sensibilisation au thème du film compléteront ce parcours. Enfin, deux activités d'observation et d'imagination viendront terminer cette séquence de travail.

#### Mise en route

Prévoir des feuilles format A4.

*Qu'évoque pour vous le mot vampire ?*

Noter les propositions des apprenants au tableau.

Puis, distribuer des feuilles blanches aux apprenants. Plier la feuille en deux.

*À gauche, dessinez un vampire. À droite, présentez votre vampire en 3 phrases.*

Exposer les portraits dans la classe.

Pistes de correction / Corrigés :

Pour moi, le mot vampire, c'est le sang, les grandes dents, le costume noir, la nuit.

Mon vampire s'appelle Dracula. Il aime boire du sang. Il n'aime pas le jour.

#### PARCOURS

##### Étape 1

Diviser la classe en petits groupes.

Imprimer deux fois la « fiche images » par groupe d'élèves.

Découper les cartes correspondant aux mots suivants :

- Des cafards
- Une gousse d'ail
- La lumière du jour
- Un tableau
- Une arbalète et des balles « Made in Vatican »
- Une croix
- Un os « club de golf »
- Un masque à gaz

Présenter aux élèves les images en donnant le vocabulaire.

Faire circuler les cartes images dans la classe.

Proposer aux élèves de jouer au memory.

Règle du jeu : les cartes sont présentées à l'envers (image cachée). Les apprenants doivent retrouver les paires. Préciser aux apprenants qu'ils doivent prononcer le mot de la carte en la retournant. C'est l'apprenant qui a obtenu le plus de paires qui gagne la partie.

Une fois une première partie de memory terminée, distribuer la fiche élève A2.

##### Étape 2

En petits groupes.

*Lisez l'activité 1: L'atmosphère du film.*

Montrer la séquence 1.

*Faites l'activité 1.*

*Quel est le titre du film ? Comment est-il présenté ? Quelles sont les couleurs utilisées ?*

*Où se passe le film ? Décrivez le lieu.*

*Écoutez la bande sonore du film. Qu'entendez-vous ?*

Mise en commun des réponses à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :

*Quel est le titre du film ? Comment est-il présenté ? Quelles sont les couleurs utilisées ?*

Le titre du film est «Vampz». Le titre est présenté avec des cafards. Les couleurs sont le rouge, le noir, le vert.

*Où se passe le film ? Décrivez le lieu.*

Le film se passe peut-être dans une maison. Elle est sale. L'escalier est cassé.

*Écoutez la bande sonore du film. Qu'entendez-vous ?*

On entend les cafards. On entend des bruits bizarres. Quelque chose se casse.

### Étape 3

Diviser la classe en petits groupes.

*Regardez bien les personnages du film.*

Montrer les séquences 1 et 2.

*Faites l'activité 2 : Les personnages.*

*Complétez les tableaux de description des personnages.*

*Aidez-vous des cartes pour compléter vos descriptions.*

Distribuer les cartes images prédécoupées de la fille et du garçon dans les groupes.

Sur proposition des apprenants, élaborer une description référence pour chaque personnage.

Pistes de correction / Corrigés :

La fille : La fille est petite, mince. Elle est rousse, elle a les cheveux longs. Elle a une robe verte de camouflage.

Elle porte un masque à gaz sur le visage. Elle ne porte pas de chaussure. Elle a un club de golf « os ». Elle a un

gant de base-ball « grenouille ». Elle pose une gousse d'ail sur le sol. Elle veut embêter le garçon.

Le garçon : Le garçon est gros. Il n'a pas de cheveux. Il a une cicatrice sur le visage. Il est musclé.

Il porte un T-shirt et un short. Il joue à un jeu de construction. Il est tranquille. Il joue seul.

### Étape 4

En petits groupes. *Lisez l'activité 3 : Les solutions anti-vampire.*

Réviser le vocabulaire de l'étape 1.

Montrer les séquences de 1 à 3.

*Faites l'activité 3.*

*Quelles sont les armes utilisées par la fille pour attaquer le garçon ?*

*À l'oral. À votre avis, pourquoi la jeune fille attaque-t-elle le garçon ?*

Mise en commun par un tour de classe.

Pistes de correction / Corrigés :

- Des cafards
- Une gousse d'ail
- La lumière du jour
- Le tableau
- Une arbalète et des balles « Made in Vatican »
- Une croix

La jeune fille attaque le garçon parce qu'elle veut jouer, parce qu'elle s'ennuie, etc.

### Étape 5

Diviser la classe en petits groupes. *Lisez l'activité 4 : Les courses-poursuites.*

Sur proposition des apprenants, introduire ou réviser le vocabulaire de l'activité.

Les apprenants peuvent mimer les actions.

Montrer le film.

*Faites l'activité 4.*

*Mettez une croix dans la colonne appropriée.*

Pour la mise en commun des réponses, les apprenants composent un texte au présent sur chaque personnage. Circuler dans la classe pour apporter aide et correction.

Pistes de correction / Corrigés :

	La fille	Le garçon
Marcher sur un mur	x	
Glisser	x	
Sauter lourdement		x
Se brûler les fesses		x
Se protéger avec un tableau		x
Utiliser une arbalète	x	
Attraper des boules « made in Vatican »		x
Se brûler la main		x
Être très en colère		x
Attraper un morceau de bois		x
Hurler		x
Sortir une croix	x	
Tomber		x
Être triste	x	

La fille marche sur un mur. Elle glisse. Elle utilise une arbalète. Elle sort une croix. Elle est triste.

Le garçon saute lourdement. Il se brûle les fesses. Il se protège avec un tableau. Il attrape des boules « made in Vatican ». Il se brûle la main. Il est très en colère. Il attrape un morceau de bois. Il hurle. Il tombe.

### [Pour aller plus loin.](#)

Découvrez la chanson « *Le baiser du vampire* ».

Paroles disponibles sur le site suivant :

<http://www.momes.net/comptines/le-baiser-du-vampire.html>

Allez sur le site <http://www.allocine.fr>

Tapez dans l'onglet de recherche le mot vampire.

Découvrez les affiches de films de vampires.

Choisissez une affiche et présentez-la à la classe.

## VAMPZ D'ADRIEN BARBIER, LAM LE THANH, ADRIEN ANNESLEY - NIVEAU A2 - FICHE ÉLÈVE

<b>Objectifs</b> <i>Communicatifs</i> - Identifier un lieu, des couleurs, un titre. - Décrire des personnages. - Repérer des informations visuelles. - Repérer des actions. - Présenter un lieu.	<b>Tâches</b> - Présenter le début d'un film. - Faire le portrait des personnages principaux. - Dégager les actions principales d'un film.
--	---

### Activité 1 - L'atmosphère du clip.

Quel est le titre du film ? Comment est-il présenté ? Quelles sont les couleurs utilisées ?

---

Où se passe le film ? Décrivez le lieu.

---

Écoutez la bande sonore du film. Qu'entendez-vous ?

---

### Activité 2 - Les personnages.

Complétez les tableaux de description des personnages.

	Description physique	Description vestimentaire	Caractère
La fille			

	Description physique	Description vestimentaire	Caractère
Le garçon			

### Activité 3 - Les solutions anti-vampire.

Quelles sont les armes utilisées par la fille pour attaquer le garçon ?

- Des cafards
- Une gousse d'ail
- La lumière du jour
- Le tableau
- Une arbalète et des balles « Made in Vatican »
- Une croix

### Activité 4 - Les courses-poursuites : Qui fait quoi ?

Mettez une croix dans la colonne appropriée.

	La fille	Le garçon
Marcher sur un mur		
Glisser		
Sauter lourdement		
Se brûler les fesses		
Se protéger avec un tableau		
Utiliser une arbalète		
Attraper des boules « made in Vatican »		
Se brûler la main		
Être très en colère		
Attraper un morceau de bois		
Hurler		
Sortir une croix		
Tomber		
Être triste		



**VAMPZ D'ADRIEN BARBIER, LAM LE THANH, ADRIEN ANNESLEY - NIVEAU B1 -  
FICHE PROFESSEUR**

<p><b>Niveau</b> B1</p>	<p><b>Thèmes</b> Les vampires, le cinéma d'action et d'épouvante.</p>
<p><b>Objectifs</b> <i>Communicatifs</i> - Qualifier une personne. - Repérer et nommer les éléments visuels d'un film. <i>Linguistique</i> - Le passé composé. <i>Culturel</i> - Découvrir le monde des vampires.</p> <p><b>Tâches</b> - Décrire les comportements des personnages. - Donner une explication à partir d'éléments visuels. - Imaginer un scénario.</p>	<p><b>Notes</b> <i>Vampz</i>, le titre du film, est une abréviation du mot « vampire ». Le « z » final est un américanisme. <i>Vampz</i> s'écrit avec un « z » final, comme pour suggérer un tribut ou une allégeance à la série « Z ». Autre information, une « vamp » est une femme fatale.</p> <p>Le vampire est une créature imaginaire non morte et non vivante. D'apparence pâle, le vampire ne vit que la nuit. Il est identifiable par sa dentition, deux canines plus longues et très acérées. Selon les folklores et les traditions, le vampire possède des pouvoirs : il ne meurt pas, il peut apparaître et disparaître à sa guise, et surtout, plus il suce de sang, plus il devient fort. Le vampire n'aime pas : l'ail, tous les objets religieux et notamment, les crucifix, mais aussi la lumière du jour.</p> <p>Le Vatican est un état indépendant situé à Rome, en Italie. C'est le plus petit état du monde. C'est au Vatican que réside le Pape, chef suprême de l'Église catholique romaine.</p>
<p><b>Vocabulaire</b> <i>Un cafard</i> : sorte de blatte (insecte) <i>Une gousse d'ail</i> : plante à odeur très forte, utilisée comme condiment <i>Une arbalète</i> : arme constituée d'un arc tendu à la main</p>	<p><b>Matériel</b> - La fiche apprenant élève. - La « fiche images » à découper.</p>

**Découpage en séquences**

1. (0'00' à 0'35) Générique du film d'animation. Le titre est présenté à l'aide de cafards. On voit deux cafards, un « os » club de golf. Les pieds d'un premier personnage écrasent les cafards. Et ensuite, on voit les pieds du deuxième personnage. Enfin, retour sur le premier personnage qui avance.
2. (0'35 à 1'08) Un garçon joue avec un jeu de construction et une fille avance dans un couloir. Elle dispose, à l'aide d'une pince, une gousse d'ail sur le sol. Elle frappe dans la gousse d'ail, celle-ci atterrit dans la bouche du garçon. Il tousse et la recrache. Il est en colère. Les deux protagonistes sont des vampires.
3. (1'08 à 2'32) Course-poursuite dans un couloir : passage entre des puits de lumière. Deuxième attaque : la fille a une arbalète, dont les munitions sont des boules « Made in Vatican ». Nouvelle course-poursuite : le garçon attaque. En guise de défense, la fille sort une croix. La vision de cet objet religieux aveugle le garçon. Il trébuche et chute dehors, en pleine lumière du jour. La fille, qui est toujours dans la maison, se brûle le pied à cause de la lumière du jour.

4. (2'32 à 4') On entend une porte claquer. Le garçon remonte difficilement les escaliers. La fille tente une réconciliation. Le garçon la repousse. Il ouvre la porte et réalise avec surprise que la fille a remis en place son jeu de construction. Plan final : la fille est à nouveau prête à passer à l'action. Générique.

#### Proposition de déroulement pour le niveau B1

Le parcours proposé aux apprenants repose, dans un premier temps, sur une sensibilisation au thème du film et aux caractères des personnages. Dans un deuxième temps, les apprenants seront invités à se concentrer sur la découverte des vampires à travers les éléments symboliques présentés dans le film. Enfin, l'exploitation du film d'animation se terminera par la rédaction d'une nouvelle scène.

#### Mise en route

Diviser la classe en petits groupes.

*Quelles sont, pour vous, les caractéristiques d'un vampire ?*

*Listez le maximum de caractéristiques.*

Mise en commun des réponses à l'oral.

*Connaissez-vous des histoires de vampires ?*

*Présentez-les à la classe.*

Mise en commun des réponses à l'oral.

#### Pistes de correction / Corrigés :

Un vampire est une créature étrange. Il est pâle, il vit la nuit. Il a des dents pointues. Il a des pouvoirs surnaturels. Il ne meurt pas. Il boit du sang. Il n'aime pas l'ail, les objets religieux, et la lumière du jour.

Quelques exemples d'histoires de vampire :

- la légende de Dracula dans les Carpates.

- Livres : *Frankenstein*, de Mary Shelley ; *Chroniques des vampires* d'Anne Rice.

- Cinéma : *Dracula*, de Francis Ford Coppola ; *Entretien avec un vampire*, de Neil Jordan ; *Blade*, de Stephen Norrington ; *Le bal des vampires* de Roman Polanski ; *La famille Addams* de Barry Sonnenfeld ; *Vampires* de John Carpenter.

#### PARCOURS

Distribuer la fiche élève B1.

#### Étape 1

Diviser la classe en petits groupes.

*Lisez l'activité 1 : Les personnages.*

Introduire ou réviser les adjectifs proposés dans l'activité.

*Regardez attentivement les personnages.*

Montrer les séquences 1 et 2.

*Faites l'activité 1.*

*Attribuez 4 adjectifs à chaque personnage : déterminé - patient - méthodique - inquiet - inventif - préparé - triste.*

Préciser aux apprenants qu'ils devront accorder les adjectifs en fonction des personnages.

Mise en commun par un tour de classe à l'oral.

#### Pistes de correction / Corrigés :

La fille : déterminée, méthodique, inventive, préparée.

Le garçon : patient, triste, inquiet.

#### Étape 2

Diviser la classe en petits groupes.

*Lisez l'activité 2 : La fumée dans le film.*

Introduire ou réviser le vocabulaire de l'activité.

Utiliser la fiche « images » pour illustrer le vocabulaire.

*Concentrez-vous sur la fumée.*

Montrer les séquences 1 à 3.

*Faites l'activité 2.*

*Cochez la ou les bonne(s) réponse(s).*

Puis, demander aux apprenants de résumer la situation présentée dans le film en une phrase.

**Pistes de correction / Corrigés :**

Que représente la fumée ?

La fumée représente la blessure d'un vampire.

Quels sont les éléments qui provoquent la fumée ?

La gousse d'ail

La lumière du jour

L'arbalète

Les balles « Made in Vatican »

Le tableau

La croix

La jeune fille attaque le garçon avec différentes techniques.

### Étape 3

Diviser la classe en petits groupes.

*Regardez bien le tableau dans le couloir.*

Montrer de nouveau la séquence 3.

*Faites l'activité 3.*

*Que représente le tableau ?*

*Décrivez la scène.*

*Regardez le tableau. Que se passe-t-il quand le garçon arrive au bout du couloir ?*

Chaque groupe propose ses réponses.

**Pistes de correction / Corrigés :**

Le tableau représente un vampire, par exemple, Dracula.

Le personnage du tableau se réveille quand le garçon prend le tableau.

Le vampire du tableau crie de douleur, car il est exposé aux rayons de lumière.

Le garçon repose le tableau. Le tableau fume.

On voit que le vampire du tableau n'est pas content.

### Étape 4

Diviser la classe en petits groupes.

Visionner le film en entier.

*Faites l'activité 4 : Scénario course-poursuite.*

*Imaginez une nouvelle course poursuite au film en vous aidant des informations trouvées dans les activités précédentes. Intégrez les informations suivantes : un lieu, un décor, une arme, un moyen de défense.*

Chaque groupe propose son nouveau scénario course-poursuite.

**Pistes de correction / Corrigés :**

Nous sommes dans la chambre de la fille. On voit des instruments anti-vampire comme des croix, de l'ail, des masques à gaz, etc. La fille attaque le garçon en utilisant de l'eau bénite. Le garçon se protège en sortant un parapluie.

### Pour aller plus loin

Travail en petits groupes.

Comparez le film « Vampz » avec un jeu vidéo. Listez les points communs et les différences.

Découvrez le reportage sur Maxime Chattam, dans Regards VI.

Maxime Chattam est un romancier français spécialisé dans le roman policier.

La fiche pédagogique est disponible sur <http://www.diplomatie.gouv.fr/audiodisvisuel-educatif> ou sur <http://www.leplaisirdapprendre.com/spip.php?page=regardsRubriques&id=6>

**VAMPZ D' ADRIEN BARBIER, LAM LE THANH, ADRIEN ANNESLEY - NIVEAU B1 -  
FICHE ELEVE**

<p><b>Objectifs</b> <i>Communicatifs</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Décrire un personnage à l'aide d'adjectifs.</li> <li>- Repérer et nommer les éléments visuels d'un film.</li> </ul>	<p><b>Tâches</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Décrire les comportements des personnages.</li> <li>- Donner une explication à partir d'éléments visuels.</li> <li>- Imaginer une nouvelle course-poursuite</li> </ul>
---	--

**Activité 1 - Les personnages.**

Attribuez 4 adjectifs à chaque personnage : déterminé - patient - méthodique - inquiet - inventif - préparé - triste. Et, complétez le tableau.

Les adjectifs	
La fille	
Le garçon	

**Activité 2 - La fumée dans le film.**

Cochez la ou les bonne(s) réponse(s).

Que représente la fumée ?

- La fumée représente la lumière du jour.
- La fumée représente la blessure d'un vampire.
- La fumée représente de la poussière.

Quels sont les éléments qui provoquent la fumée ?

- La gousse d'ail
- La lumière du jour
- L'arbalète
- Les balles « Made In Vatican »
- Le tableau
- La croix

Résumez la situation présentée en une phrase.

---

**Activité 3 - Le tableau dans le couloir**

Que représente le tableau ?

---

Décrivez la scène.

---



---

Que se passe-t-il quand le garçon arrive au bout du couloir ?

---



---

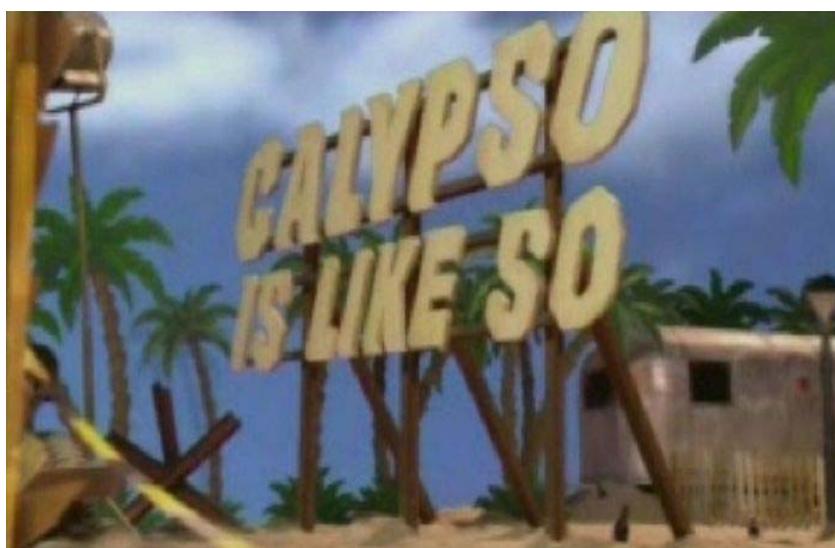




# Ministère des Affaires étrangères et européennes

Direction de la coopération culturelle et du français

## CALYPSO IS LIKE SO de Bruno Collet



**Génération animée**  
DVD2

**Réalisation** : Michel Boiron (CAVILAM), Tatiana Bésory (CAVILAM)

**Rédaction fiche cinéma** : Donald James (Agence du court métrage)

**Rédaction fiche pédagogique** : Marjolaine Pierré (CAVILAM)

**Coordination** : Elyane Daniel (Sous-direction du français, Audiovisuel éducatif, octobre 2008)

## CALYPSO IS LIKE SO de BRUNO COLLET, 2003 - 7'07

Mention spéciale du jury au festival Les Hérault du Cinéma du Cap d'Agde en 2005.

Prix du jury au festival du Court métrage de Fréjus en 2005.

Prix Cinécourt au festival du cinéma d'animation\* "Les nuits magiques" de Bègles en 2004.

Prix de la jeunesse au festival du film de Vendôme en 2004.

Mention spéciale du jury au festival 5 jours tout court de Caen en 2004.

### Le réalisateur

Bruno Collet est réalisateur, scénariste et décorateur. *Calypso is like so* est son troisième film.

Il a réalisé depuis *Le jour de gloire* en 2007.

La société de production Vivement lundi ! a produit *Calypso is like so*. Elle produit des documentaires et des programmes en animation\*. Vous pouvez trouver plus d'informations sur leur site [http://www.vivement-lundi.com/vivement\\_lundi/Accueil-Vivement-Lundi.html](http://www.vivement-lundi.com/vivement_lundi/Accueil-Vivement-Lundi.html)

### Transcription

Pas de dialogue.

### Analyse : hommage à Mitchum et parodie du film d'horreur

Réalisé par Bruno Collet, ce film de marionnettes en pâte à modeler est un hommage irrévérencieux au grand acteur américain Robert Mitchum, qui a joué dans plus d'une centaine de films. Tel un biopic - le biopic au cinéma retrace l'histoire d'une célébrité - *Calypso...* esquisse le portrait de Mitchum. Ce court métrage dont l'action est située dans un studio de cinéma, enchaîne et multiplie les références aux films dans lesquels la star américaine est apparue. Comme dans un jeu, un quizz, on peut s'essayer à deviner à quelle scène, à quel chef-d'œuvre du cinéma il est fait allusion. Le personnage du film est simultanément l'acteur et les personnages qu'il interprète.

À l'attention de ceux qui n'auraient pas reconnu Robert Mitchum, le réalisateur ménage un plan\* (1'41'') où l'on peut lire sur la porte de la loge le nom de l'acteur.

Comme dans un livre de jeux, la fin du film apporte toutes les solutions. Dans le générique final, Bruno Collet dévoile les noms qui l'ont inspiré : Otto Preminger, Jim Jarmusch, Howard Hawks, Stanley Kramer, Daryl Zanuck, John Huston, Jack Lee Thompson, Charles Laughton et Robert Stevenson.

Parmi toutes les devinettes ludiques de ce film, l'une d'entre elles est peut-être moins évidente : elle concerne le pourquoi du titre anglais, que l'on découvre dès le troisième plan\* : *Calypso is like so*, qui signifie : « le calypso c'est comme ça ». Figure mythique du septième art\*, Mitchum demeure également une légende de la chanson et l'un des grands interprètes, aux côtés d'Henri Bellafonte, de la musique Calypso, une musique traditionnelle conjuguant des influences rythmiques africaines et européennes. Robert Mitchum a ainsi signé des chansons envoûtantes, dont « Calypso is like so ».

Le réalisateur s'appuie sur cette musique pour dessiner l'univers dans lequel évolue l'acteur et nous plonge dans une loge envahie par une moiteur tropicale où se mêlent les vapeurs d'alcool fort, les odeurs de crasse et la fumée des cigares.

### Motif : simulacre et biopic

Dans le premier plan\*, lorsque la journaliste blonde passe à travers une toile représentant le ciel, elle dévoile un effet trompe-l'œil. En pénétrant sur le plateau de tournage, elle entre dans un monde de l'illusion. Par accident, elle devient actrice et traverse bien malgré elle le miroir : elle monte sur un chariot et rejoue la scène de Marilyn seule sur le radeau dans *La rivière sans retour* ;

et lorsqu'elle est habillée en petite femme française qui accueille les soldats américains, elle mime une scène du *Jour le plus long*, la superproduction de Darryl F. Zanuck.

Le personnage de Robert Mitchum vit entouré d'images et d'objets auxquels il peut être identifié : musique, affiches de films, costumes, étoiles de shérif, livre bible truquée... Tout se passe comme s'il

vivait touché par le complexe de narcissisme. Fier, auto satisfait, Mitchum ne cesse de se mirer. Qu'il sculpte une statuette en bois à son effigie (qui ressemble fort à un oscar\*) renforce ce sentiment.

Le choix de l'animation\* avec des marionnettes n'est pas anodin : d'abord, la gamme restreinte de l'expressivité corporelle des marionnettes peut être rapprochée de « l'underplayment » de Mitchum dont les interprétations étaient souvent marquées par une certaine nonchalance et une grande économie dans l'expression, son visage restant toujours de marbre. On a souvent comparé la profession d'acteur à un mime de marionnettes. L'acteur serait ainsi la marionnette du réalisateur, du metteur en scène. *Calypso is like so* met en abîme cette idée à travers la figure de Mitchum qui devient lui-même réalisateur d'un nouveau film.

Les traits physiques des marionnettes, leur grimage outré accentue cette impression d'artifice. On peut s'interroger sur ce qui motive Bruno Collet. Et rappeler qu'Hollywood est le règne du simulacre, le plus grand alchimiste au monde et que les réalisateurs qui y travaillent ne cessent de transformer le réel en fiction et de donner l'illusion de croire réelles les fables.

## Voir et revoir

### *Le jeu des références*

Essayer de trouver à quels films se réfère le réalisateur

Lorsque - à 5'22'' - une jeune journaliste blonde découvre en bas d'une rampe d'escalier Robert Mitchum habillé en pasteur, le cadrage, l'habit du personnage ainsi que ses poings tatoués par les mots « hate » et « love » citent fidèlement et précisément une scène de *La nuit du chasseur* de Charles Laughton.

La citation peut être parfois moins directe. Le livre de la bible contenant une bouteille de whisky peut évoquer la bible contenant un revolver de *Cinq Cartes à abattre (5 Card Stud)* de Henry Hathaway, et le personnage de criminel incarné par Robert Mitchum de *Calypso is like so* rappelle Max Cady des *Nerfs à vif (Cape Fear)* de Jack Lee Thompson en 1962.

Si l'on est attentif au décor, on remarque que Bruno Collet a parsemé son film d'éléments qui se réfèrent directement à des films avec Robert Mitchum. On aperçoit par exemple des affiches, celle de *La rivière sans retour (The Rivers of no return)* réalisé par Otto Preminger et une boîte en fer contenant des bobines de pellicule du dernier film de Robert Mitchum *Dead Man (Jim Jarmusch)* détournée en cendrier. Ces éléments révèlent explicitement les titres des grands classiques évoqués.

### *Comment définiriez-vous le jeu de l'acteur Robert Mitchum ?*

À l'opposé d'autres stars américaines (James Dean, Robert de Niro, Al Pacino...), Robert Mitchum ne s'appuie pas sur la théorie du jeu de l'Actors Studio\*. Il n'a jamais pris de cours de théâtre... Acteur, il pratiquait « l'underplaying » comme chanteur « l'undersinging » : en faire le moins pour suggérer le plus.

À l'écran ce jeu en retrait donne de lui l'image d'un homme satisfait. Il n'en demeure pas moins que Mitchum était un homme et un acteur à la personnalité complexe aux multiples facettes, ce que rappelle Bruno Collet à travers la variété de ses nombreux rôles dans des genres multiples : le film catastrophe\*, le comique de situation, le film de guerre, et le film noir\*.

Fiche rédigée par Donald James (Agence du court métrage)  
DVD-MAEE « *Génération animée* », octobre 2008.

## CALYPSO IS LIKE SO de BRUNO COLLET - NIVEAU A2 - FICHE PROFESSEUR

<b>Niveau</b> A2	<b>Thème</b> Le cinéma.
<b>Objectifs</b> <i>Communicatifs</i> - Qualifier des styles musicaux. - Décrire des personnages. - Nommer et caractériser des objets. <i>Linguistique</i> - Le lexique du cinéma. <i>Culturel</i> - Le cinéma.  <b>Tâches</b> - Associer des types de musique à des genres de film. - Faire le portrait des personnages d'un film. - Remettre des détails du film dans l'ordre.	<b>Notes</b> Ce film est un hommage à Robert Mitchum. Robert Mitchum (1917-1977) : acteur mythique du cinéma hollywoodien des années 50/60, il incarne toujours des personnages d'homme solide et solitaire, viril et macho, nonchalant et ironique. Il a notamment tourné dans « La rivière sans retour » avec Marilyn Monroe, et dans « Le jour le plus long ».  « Calypso is like so » est le titre d'un album que Robert Mitchum a enregistré.
	<b>Matériel</b> - La fiche élève.

### Découpage en séquences

1. (0'00 à 0'45) Arrivée d'une journaliste sur un plateau de tournage abandonné. L'acteur écoute de la musique dans sa caravane. La journaliste prend le panneau « Calypso is like so » en photo.
2. (0'46 à 3'05) La journaliste a un petit accident et s'évanouit après une chute. L'acteur se rase puis sort et découvre l'identité de la journaliste. Alors qu'elle est évanouie, il cherche un costume pour la déguiser.
3. (3'06 à 4'55) La journaliste se réveille et découvre son costume. Elle participe à une scène d'un film de guerre auquel participe aussi l'acteur qui joue un soldat. Il embrasse la journaliste puis disparaît. La journaliste descend de la jeep et se dirige vers la caravane. On voit le casque du soldat sur le sol.
4. (4'56 à 6'30) Dans la caravane de l'acteur, la journaliste découvre avec effroi les projets meurtriers de l'acteur à son égard. Elle tente de partir, mais l'acteur est là. Il rentre dans la caravane et se penche sur elle avec un couteau.
5. (6'30 à 7'07) L'acteur enterre la journaliste puis retourne dans sa caravane pour continuer sa sculpture d'un oscar. Générique de fin avec l'arrivée sur le plateau de cinéma d'un nouveau spectateur qui mange du pop-corn.

### Proposition de déroulement pour le niveau A2

Après une mise en route sur les préférences cinématographiques de la classe, les apprenants travailleront sur les musiques de la bande sonore. Ensuite, ils décriront les personnages du film, puis s'attarderont sur les différentes réactions de la journaliste. Enfin, ils concluront ce parcours par une activité de créativité sur les objets et accessoires du film.

## Mise en route

Au tableau, noter les genres de film suivants : les films romantiques, les comédies, les films dramatiques, les films d'aventures, les films d'action, les films à suspense, les films policiers, les films de guerre, les films fantastiques, les films de science-fiction, les comédies musicales.

À deux. *Quel type de film préférez-vous ? Justifiez votre réponse.*

Mise en commun avec un sondage de la classe sur leurs préférences cinématographiques.

Pistes de correction / Corrigés :

J'aime les films d'amour parce qu'ils finissent toujours bien.

J'adore les films à suspense parce qu'on peut imaginer la fin du film.

## PARCOURS

Distribuer la fiche élève A2.

### Étape 1

*Lisez l'activité 1 : La musique.*

Faire écouter la bande sonore du film en cachant les images jusqu'à la fin de la séquence 4.

À deux. *Faites l'activité 1.*

*Écoutez les quatre extraits musicaux du film et complétez le tableau avec les éléments suivants :*

*Musique : mystérieuse - exotique - inquiétante - romantique*

*Film : d'amour - d'aventures - policier - d'horreur - à suspense - comique*

*Chaque extrait sera identifié par un élément « musique » et un ou plusieurs éléments « film ».*

Mise en commun à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :

Extrait 1 : Musique exotique. Film comique, d'aventures ou d'amour.

Extrait 2 : Musique mystérieuse. Film à suspense ou policier.

Extrait 3 : Musique romantique. Film d'amour.

Extrait 4 : Musique inquiétante. Film à suspense, policier ou d'horreur.

### Étape 2

*Observez bien les deux personnages du film.*

Montrer le film en entier, avec le son et les images.

À deux. *Faites l'activité 2 : Les personnages.*

*Complétez le tableau à l'aide du film. Attention, certains éléments sont à imaginer.*

Préciser aux apprenants qu'ils doivent compléter le tableau en s'inspirant des informations du film.

Attention l'âge, leurs traits de caractère, le prénom et le nom de la journaliste sont à imaginer.

Mise en commun avec explication du vocabulaire si nécessaire.

Pistes de correction / Corrigés :

L'homme : Robert Mitchum ; environ 40 ans ; acteur ; grand, brun, le nez un peu cassé ; viril, séducteur, mystérieux, etc.

La femme : on ne connaît pas son nom, on peut l'inventer, Laura Palmer ; environ 30 ans ; journaliste ; taille moyenne, blonde, jolie, les yeux verts ; curieuse, romantique, peureuse, amoureuse, etc.

### Étape 3

*Lisez l'activité 3 : La journaliste.*

Expliquer le vocabulaire à la classe si nécessaire.

« Résigné » signifie « qui a accepté son sort, sa situation ».

À deux. *Faites l'activité 3.*

a) *Complétez avec l'adjectif qui convient.*

évanouie - étonnée - curieuse - amoureuse - surprise et inquiète - effrayée - heureuse - résignée

b) *Remettez ces huit images dans leur ordre d'apparition dans le film.*

Montrer le film pour que les étudiants vérifient leurs réponses.

Pistes de correction / Corrigés :

a) Complétez avec l'adjectif qui convient.



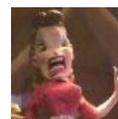
A. étonnée



B. surprise et inquiète



C. heureuse



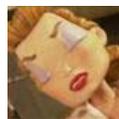
D. effrayée



E. amoureuse



F. curieuse



G. évanouie



H. résignée

b) Remettez ces huit images dans leur ordre d'apparition.



1<sup>ère</sup> image



2<sup>ème</sup> image



3<sup>ème</sup> image



4<sup>ème</sup> image



5<sup>ème</sup> image



6<sup>ème</sup> image



7<sup>ème</sup> image



8<sup>ème</sup> image

#### Étape 4

Lisez l'activité 4 : Les objets-gadgets.

Expliquer le vocabulaire si nécessaire.

Montrer le film en entier, avec le son et les images.

À deux. Faites l'activité 4.

a) Associez chaque objet du film à l'usage présenté dans le film.

b) Imaginez une deuxième utilisation possible aux objets suivants.

Mise en commun à l'oral : les apprenants présentent leurs idées et la classe vote pour la meilleure deuxième utilisation de chaque objet.

Pistes de correction / Corrigés :

a) une bobine de film → un cendrier - un pistolet → un briquet - une Bible → un briquet et une boîte de rangement - de la bière → de la mousse à raser

b) un tourne-disque → un ventilateur - un couteau → un stylo - un casque → un ballon - un appareil photo → un téléphone - un stylo → une clé.

#### Pour aller plus loin

Travail en petits groupes.

Expliquer aux apprenants ce qu'est un « story-board ». Avant le tournage, le story-board représente l'ensemble des dessins et des commentaires qui représentent le déroulement du film dans sa totalité.

Imaginez le story-board de la suite de « Calypso is like so ». Écrivez les dialogues et illustrez-les avec des dessins. Commencez à partir du moment où un jeune homme avec un cornet de pop-corn arrive sur le plateau.

Travail en petits groupes.

Sur Internet, tapez dans un moteur de recherche la biographie de Robert Mitchum, lisez la biographie.

Relevez 10 informations différentes qui vous semblent importantes.

Présentez ces informations à la classe.

## CALYPSO IS LIKE SO de BRUNO COLLET - NIVEAU A2 - FICHE ÉLÈVE

<b>Objectifs</b> <i>Communicatifs</i> - Qualifier des styles musicaux. - Décrire des personnages. - Nommer et caractériser des objets.	<b>Tâches</b> - Associer des types de musique à des genres de film. - Faire le portrait des personnages d'un film. - Remettre des détails du film dans l'ordre.
--	--

### Activité 1 - La musique.

Écoutez les quatre extraits musicaux du film et complétez le tableau avec les éléments suivants :  
 Musique : mystérieuse - exotique - inquiétante - romantique.

Film : d'amour - d'aventures - policier - d'horreur - à suspense - comique.

Chaque extrait sera identifié par un élément « musique » et un ou plusieurs éléments « film ».

	Comment est la musique ?	Quel est le type de film ?
Extrait 1		
Extrait 2		
Extrait 3		
Extrait 4		

### Activité 2 - Les personnages.

Complétez le tableau à l'aide du film. Attention, certains éléments sont à imaginer.

		
Prénom :		
Nom :		
Âge :		
Profession :		
Description physique :		
Traits de caractère :		

**Activité 3 - La journaliste.**

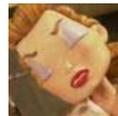
a) Complétez avec l'adjectif qui convient.

évanouie - étonnée - curieuse - amoureuse - surprise et inquiète - effrayée - heureuse - résignée

La journaliste est ...



A. .... B. .... C. .... D. ....



E. .... F. .... G. .... H. ....

b) Remettez ces huit images dans leur ordre d'apparition dans le film.

- |                                |                                |
|--------------------------------|--------------------------------|
| 1 <sup>ère</sup> image : F     | 5 <sup>ème</sup> image : ..... |
| 2 <sup>ème</sup> image : ..... | 6 <sup>ème</sup> image : ..... |
| 3 <sup>ème</sup> image : ..... | 7 <sup>ème</sup> image : ..... |
| 4 <sup>ème</sup> image : ..... | 8 <sup>ème</sup> image : ..... |

**Activité 4 - Les objets-gadgets.**

a) Associez chaque objet du film à l'usage présenté dans le film.

- |                    |   |  |
|--------------------|---|--|
| une bobine de film | • | • un briquet                           |
| un pistolet        | • | • de la mousse à raser                 |
| une Bible          | • | • un cendrier                          |
| de la bière        | • | • un briquet et une boîte de rangement |

b) Imaginez une deuxième utilisation possible aux objets suivants.

Objets		Autre utilisation possible :
1 un tourne-disque	→	.....
2 un couteau	→	.....
3 un casque	→	.....
4 un appareil photo	→	.....
5 un stylo	→	.....

## CALYPSO IS LIKE SO de BRUNO COLLET - NIVEAU B1 - FICHE PROFESSEUR

<b>Niveau</b> B1	<b>Thème</b> Le cinéma.
<b>Objectifs</b> <i>Communicatifs</i> - Nommer des éléments sonores. - Nommer des éléments visuels. - Exprimer et justifier son opinion. - Raconter un événement. - Caractériser un type de film. - Donner une définition. <i>Linguistique</i> - Le lexique du cinéma. <i>Culturel</i> - Le cinéma.  <b>Tâches</b> - Relever des éléments constituant une bande sonore. - Identifier un type de film à partir d'une bande sonore. - Relever des informations visuelles précises d'un film. - Imaginer la fin d'un film. - Identifier les genres cinématographiques d'un film. - Repérer des objets et accessoires utilisés au cinéma. - Définir les professions du cinéma.	<b>Notes</b> Ce film est un hommage à Robert Mitchum. Robert Mitchum (1917-1977) : acteur mythique du cinéma hollywoodien des années 50/60, il incarne toujours des personnages d'homme solide et solitaire, viril et macho, nonchalant et ironique. Il a notamment tourné dans « La rivière sans retour » avec Marilyn Monroe, et dans « Le jour le plus long ».  « Calypso is like so » est le titre d'un album que Robert Mitchum a enregistré.  <b>Matériel</b> - La fiche élève.

### Découpage en séquences

1. (0'00 à 0'45) Arrivée d'une journaliste sur un plateau de tournage abandonné. L'acteur écoute de la musique dans sa caravane. La journaliste prend le panneau « Calypso is like so » en photo.
2. (0'46 à 3'05) La journaliste a un petit accident et s'évanouit après une chute. L'acteur se rase puis sort et découvre l'identité de la journaliste. Alors qu'elle est évanouie, il cherche un costume pour la déguiser.
3. (3'06 à 4'55) La journaliste se réveille et découvre son costume. Elle participe à une scène d'un film de guerre auquel participe aussi l'acteur qui joue un soldat. Il embrasse la journaliste puis disparaît. La journaliste descend de la jeep et se dirige vers la caravane. On voit le casque du soldat sur le sol.
4. (4'56 à 6'30) Dans la caravane de l'acteur, la journaliste découvre avec effroi les projets meurtriers de l'acteur à son égard. Elle tente de partir, mais l'acteur est là. Il rentre dans la caravane et se penche sur elle avec un couteau.
5. (6'30 à 7'07) L'acteur enterre la journaliste puis retourne dans sa caravane pour continuer sa sculpture d'un oscar. Générique de fin avec l'arrivée sur le plateau de cinéma d'un nouveau spectateur qui mange du pop-corn.

### Proposition de déroulement pour le niveau B1 - Parcours 1

Après une mise en route sur les différents types de film, les apprenants travailleront à partir de la bande sonore. Puis, ils feront une activité de repérage sur certains détails du film. Enfin, les apprenants termineront ce parcours en imaginant la fin du film.

### Proposition de déroulement pour le niveau B1 - Parcours 2

Après une mise en route sur Robert Mitchum et sa filmographie, les apprenants caractériseront les différents types de film. Ils continueront ensuite avec une activité sur les objets du cinéma présents dans le film, et termineront ce parcours en définissant des professions du cinéma.

## Mise en route commune pour les parcours 1 et 2

Diviser la classe en groupes. Attribuer un ou plusieurs genres de films à chaque groupe.  
Par exemple, les films romantiques, les films de science-fiction, les films dramatiques, les films d'action, les films d'horreur, les films comiques, les films d'aventures, les comédies musicales.  
*Donnez les principales caractéristiques des genres de films et donnez des exemples.*  
Mise en commun à l'oral.

#### Pistes de correction / Corrigés :

Les films romantiques : un homme et une femme sont amoureux ; une musique romantique ; peu d'action ; etc.

Exemple : Amélie Poulain.

Les films d'horreur : un monstre ; l'obscurité ; une musique angoissante ; etc. Exemple : Psycho.

Les films de science-fiction : des événements surnaturels ; des machines futuristes ; des scientifiques ; etc.

Exemple : La guerre des étoiles.

Les films comiques : des personnages drôles ; des situations inattendues ; une musique joyeuse ; etc. Exemple : Le dîner de cons.

Les films dramatiques : des situations tragiques ; une personne meurt ; une musique triste ; etc. Exemple : Forest Gump.

Les films d'aventures : des voyages ; une quête ; des énigmes ; etc. Exemple : Indiana Jones.

Les films d'action : des armes ; des combats ; une musique dynamique ; etc. Exemple : L'arme fatale.

Les comédies musicales : des dialogues chantés ; des histoires d'amour ; etc. Exemple : Moulin Rouge.

## PARCOURS 1

Distribuer la fiche élève B1 - Parcours 1.

### Étape 1

*Soyez attentifs à la bande sonore du film.*

Faire écouter la bande sonore du film en cachant les images jusqu'à la fin de la séquence 4.

À deux. *Faites l'activité 1.*

*Relevez les éléments de la bande sonore que vous avez entendus.*

*À partir des informations relevées, imaginez le genre du film concerné.*

Mise en commun à l'oral.

#### Pistes de correction / Corrigés :

Les oiseaux, un disque vinyle qui tourne, une cigarette, un flash d'appareil photo, une musique des îles. Une bouteille qu'on décapsule, de la mousse, un appareil photo, une chute, du scotch qu'on déroule, une musique inquiétante. Un insecte, des projecteurs qui s'allument, la projection d'un film, des avions, des explosions, des bombardements, le cri d'une femme, une détonation, un feu d'artifice, une musique romantique. Une porte qui se ferme, le tonnerre, le cri d'une femme, une musique angoissante.

Je pense que c'est un film d'action. C'est peut-être aussi un film sur la guerre.

## Étape 2

Lisez *l'activité 2 : Testez votre mémoire !*

Montrer le film jusqu'à la fin de la séquence 4, avec le son et les images.

À deux. *Faites l'activité 2.*

*Dites si les affirmations sont vraies ou fausses.*

Préciser aux apprenants que les propositions ne sont pas dans l'ordre du film.

Mise en commun à l'oral. Laisser les apprenants se mettre d'accord entre eux.

Visionner de nouveau les quatre premières séquences pour valider les réponses des apprenants.

Pistes de correction / Corrigés :

	Vrai	Faux
- Les ampoules autour du miroir sont éteintes. Justification : la journaliste les allume à la fin.		X
- Sur le casque, il y a une étoile.	X	
- L'acteur sculpte un oscar.	X	
- La journaliste porte un pantalon bleu. Justification : il porte un pantalon beige.		X
- On voit deux projecteurs s'éteindre avant la scène de guerre.	X	
- L'acteur porte une étoile de shérif au début.	X	
- On voit un drapeau des États-Unis. Justification : on voit un drapeau français.		X
- L'acteur utilise une ficelle pour attacher le drapeau à la main de la journaliste. Justification : il utilise du ruban adhésif.		X
- Les sièges de la voiture sont noirs. Justification : Ils sont marron.		X
- La journaliste écrit sur la main droite de l'acteur.	X	

## Étape 3

À deux. *Faites l'activité 3 : La fin.*

*Imaginez la fin de l'histoire.*

Les apprenants lisent leur production.

Pour conclure ce parcours, montrer le film dans son intégralité.

Pistes de correction / Corrigés :

La journaliste va frapper l'homme et s'enfuir. Un peu plus loin elle va téléphoner à la police. Quand la police arrive, il n'y a plus personne dans la caravane : l'homme n'existe pas, c'était le fantôme de l'acteur !

## PARCOURS 2

Distribuer la fiche élève B1 - Parcours 2.

## Étape 1

Lisez *l'activité 1 - Robert Mitchum à l'écran !*

*Soyez attentifs aux inscriptions.*

Montrer le film en entier.

À deux. *Faites l'activité 1.*

*Soulignez les inscriptions qui apparaissent dans le film.*

Mise en commun à l'oral. Expliquer à la classe que ce sont les titres des films dans lesquels Robert Mitchum a joué, excepté « Calypso is like so » qui est le titre d'un album qu'il a enregistré.

Donner des précisions concernant l'acteur (cf. « Notes »).

Pistes de correction / Corrigés :

« Dead Man » ; « The longest day » (« Le jour le plus long ») ; « River of no return » (« La rivière sans retour ») ; « El Dorado » ; « Cape Fear ».

## Étape 2

À deux. *Faites l'activité 2 : Les types de films.*

Cochez les différents genres de film que vous avez repérés dans le film.

Relevez les éléments du film qui justifient votre choix.

Mise en commun à l'oral : les apprenants partagent et défendent leur opinion.

Pistes de correction / Corrigés :

Types de film	Éléments du film
<input checked="" type="checkbox"/> Comédie romantique	un baiser passionné, une musique romantique
<input checked="" type="checkbox"/> Film à suspense	un meurtrier, une victime apeurée.
<input checked="" type="checkbox"/> Films d'aventures	ambiance exotique, découverte d'un lieu par un des personnages.
- Film fantastique	
<input checked="" type="checkbox"/> Film de guerre	un bombardement, une jeep, un soldat
- Comédies musicales	
- Film d'action	
<input checked="" type="checkbox"/> Comédie	l'homme assomme la journaliste avec sa bouteille, puis celle-ci fait une chute.
- Film policier	
- Film d'horreur	

## Étape 3

Montrer de nouveau le film en entier.

À deux. *Faites l'activité 3 : Les objets du cinéma.*

Relevez tous les objets du cinéma présents dans le film. Exemple : des projecteurs.

Noter au tableau les propositions des apprenants.

Pistes de correction / Corrigés :

Un projecteur ; un décor (le ciel et les palmiers) ; un Oscar en bois ; la caravane (la loge de l'acteur) ; les lampes autour du miroir ; les rails pour le travelling ; les costumes ; les accessoires ; la liste des métiers de cinéma ; les affiches de film.

## Étape 4

À deux. *Faites l'activité 4 : Les métiers du cinéma.*

a) Proposez une définition à ces huit professions du cinéma.

Mise en commun à l'oral.

Puis, établir une définition référence pour chaque profession.

b) Citez d'autres métiers du cinéma que vous connaissez.

Inviter les apprenants à donner une définition pour chaque profession proposée.

Mise en commun à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :

Un projectionniste montre/projette le film dans une salle de cinéma.

Un caméraman filme les scènes de cinéma.

Un réalisateur décide la mise en scène du scénario et dirige les acteurs.

Un scénariste écrit le scénario et notamment les dialogues des acteurs.

Un décorateur s'occupe de créer le décor du plateau de cinéma ainsi que de trouver où fabriquer les accessoires.

Une costumière crée les costumes des acteurs.

Un directeur de la photographie s'occupe de l'esthétique du film au niveau de l'éclairage et des prises de vue.

Autres métiers : Acteur, producteur, ingénieur du son, etc.

## Pour aller plus loin - Parcours 1 & 2

Allez sur le site [www.vivement-lundi.com](http://www.vivement-lundi.com) dans la rubrique « Animation ». Choisissez « Calypso is like so ». Consultez le dossier de presse. Lisez une interview de Bruno Collet. Résumez l'interview.

En vous référant à la liste des titres de films présentés dans l'activité 1 - Parcours 2, relisez les titres des films dans lesquels Robert Mitchum a joué. Choisissez un titre. Imaginez le scénario du film et le rôle de Robert Mitchum dans ce film.

Découvrez « Les crayons » sur le DVD « Courts de récré ».

Descriptif du film : Une jolie petite fille est amoureuse d'un petit garçon, mais est-elle aussi douce et charmante pour tout le monde ?

Fiche pédagogique disponible sur <http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif> ou dans la rubrique « paroles de clips » sur <http://www.leplaisirdapprendre.com/Courts-de-recre.html>

## CALYPSO IS LIKE SO de BRUNO COLLET - NIVEAU B1 - FICHE ÉLÈVE PARCOURS 1

<b>Objectifs</b> <i>Communicatifs</i> - Nommer des éléments sonores. - Nommer des éléments visuels. - Justifier son opinion. - Raconter un événement.	<b>Tâches</b> - Relever des éléments constituant une bande sonore. - Identifier un type de film à partir d'une bande sonore. - Relever des informations visuelles précises d'un film. - Imaginer la fin d'un film.
--	--

### Activité 1 - La bande sonore.

Relevez les éléments de la bande sonore que vous avez entendus.

---



---

À partir des informations relevées, imaginez le genre du film concerné.

---



---

### Activité 2 - Testez votre mémoire !

Dites si les affirmations sont vraies ou fausses.

	Vrai ✓	Faux x
1) Les ampoules autour du miroir sont éteintes.		
2) Sur le casque, il y a une étoile.		
3) L'acteur sculpte un oscar.		
4) La journaliste porte un pantalon bleu.		
5) On voit deux projecteurs s'éteindre avant la scène de guerre.		
6) L'acteur porte une étoile de shérif au début.		
7) On voit un drapeau des États-Unis.		
8) L'acteur utilise une ficelle pour attacher le drapeau à la main de la journaliste.		
9) Les sièges de la voiture sont noirs.		
10) La journaliste écrit sur la main droite de l'acteur.		

### Activité 3 - La fin.

Imaginez la fin de l'histoire.




---



---



---



---



---

## CALYPSO IS LIKE SO de BRUNO COLLET - NIVEAU B1 - FICHE ÉLÈVE PARCOURS 2

<b>Objectifs</b> <i>Communicatifs</i> - Exprimer son opinion. - Caractériser un type de film. - Donner une définition.	<b>Tâches</b> - Repérer des éléments visuels dans un film. - Identifier les genres cinématographiques d'un film. - Repérer des objets utilisés au cinéma. - Définir les professions du cinéma.
--	--

### Activité 1 - Robert Mitchum à l'écran !

Soulignez les inscriptions qui apparaissent dans le film.

« Passion sous les tropiques » - « La vallée de la peur » - « Bandido »  
 « La rivière sans retour » - « Les nerfs à vif » - « Le jour le plus long »  
 « El Dorado » - « Dead Man » - « Calypso is like so ».

### Activité 2 - Les types de film.

Cochez les différents types de film que vous avez repérés dans le film.

Relevez les éléments du film qui justifient votre choix.

Types de film	Éléments du film
- Comédie romantique	
- Film à suspense	
- Comédie dramatique	
- Film fantastique	
- Film de guerre	
- Comédies musicales	
- Film d'action	
- Comédie	
- Film policier	
- Film d'horreur	

### Activité 3 - Les objets du cinéma.

Relevez tous les objets du cinéma présents dans le film. Exemple : des projecteurs.

---



---



---



---



---

**Activité 4 - Les métiers du cinéma.**

a) Proposez une définition à ces professions du cinéma.

- 1. Un projectionniste : .....
- 2. Un caméraman : .....
- 3. Un réalisateur : .....
- 4. Un scénariste : .....
- 5. Un décorateur : .....
- 6. Une costumière : .....
- 7. Un directeur de la photographie : .....

b) Citez d'autres métiers du cinéma que vous connaissez.

---

---

---

---

# Ministère des Affaires étrangères et européennes

Direction de la coopération culturelle et du français

## TONG

de David Cellier, Florent Limouzin,  
Arnaud Réal



### Génération animée

DVD2

**Réalisation** : Michel Boiron (CAVILAM), Tatiana Bésory (CAVILAM)

**Rédaction fiche cinéma** : Donald James (Agence du court métrage)

**Rédaction fiche pédagogique** : Tatiana Bésory (CAVILAM)

**Coordination** : Elyane Daniel (Sous-direction du français, Audiovisuel éducatif, octobre 2008)

## TONG de David Cellier, Florent Limouzin, Arnaud Réal, 2006 - 9'20

### Les réalisateurs

David Cellier, Florent Limouzin, Arnaud Réal sont des étudiants à l'ESMA, Ecole Supérieure des Métiers Artistiques. *Tong* est leur film de fin d'études.

Vous pouvez trouver des informations sur l'ESMA sur le site <http://www.esma-montpellier.com>

### Transcription des dialogues

Patron (P) : Vous savez pourquoi je vous ai fait appeler Tong ?

Tong (T) : Ben, c'est au sujet de la photocopieuse ?

P : Qui efface les originaux ? Ça aurait pu être ça, mais non.

T : Ah bon ?

P : C'est à propos de votre dernière trouvaille. Qu'est-ce que c'est que ça ?

T : Ça ? Mais c'est le projet AM812. C'est une machine qui multiplie le poids de l'objet.

P : Et nous avons financé une étude sur quoi ?

T : Ben, une machine qui divise le poids de l'objet.

P : Et c'est à chaque fois pareil !

T : Ah !

P : À l'avenir, on vous demandera l'inverse.

T : Ah oui tiens, peut-être que ça marcherait !

P : Attention, mon p'tit Tong ! Je vous l'ai déjà dit, le duplicateur est votre dernière chance. À ce propos, vous en êtes où ?

T : Ben, ce n'est pas facile quand même ! C'est que les neutrons #@\$##@ sont assez instables !

P : Que les choses soient claires !

T : Oui ?

P : Vous avez jusqu'à demain pour me donner des résultats, sinon c'est la porte !

T : D'accord, d'accord !

P : Allez disparaissent de ma vue ! Et remballiez-moi ça !

[...]

P : Non seulement vous n'obtenez aucun résultat, mais en plus, vous me faites exploser un labo ! Vous êtes viré !

T : Attends, attends ! Regarde là, ça va marcher patron !

P : Qu'est-ce que vous faites ? Mais arrêtez ! Non, mais ça va pas...

T : Voilà...

P : Mon globe ! Espèce de malade, foutez-moi le camp !

[...]

P : Allô ! Oh oui, mes respects Monsieur le Président. Oui... Comment ?... Mais enfin, mais c'est terrible, vous voulez dire. Mais comment... je ... mais comment voulez-vous que je fasse ? Mais enfin, Monsieur le Président... Allô ? Monsieur le Président ?... Allô ?

[...]

P : Vous pouvez disposer. Bien ! Tong, vous avez déjà fait 10 000 conneries. Alors, essayez de vous concentrer sur ce que je vais vous dire...

T : D'accord !

P : Nous avons un très gros problème, Tong. D'ici 37 jours, un astéroïde capable d'éradiquer toute forme de vie sur Terre va s'écraser sur la planète.

T : Ouais.

P : Et c'est là que nous avons besoin de vous !

T : De moi ?

P : Oui, enfin de votre duplicateur.

T : Comment ça ?

P : Tong ! Votre duplicateur, il désintègre ?

T : Oui !

P : Eh bien, on va s'en servir pour se débarrasser de ce foutu astéroïde.

T : Ah d'accord !

[...]

P : Tout est prêt ! Vous utiliserez l'amplificateur du Professeur Brown, comme ça au moins on n'aura pas de mauvaises surprises. Alors, écoutez bien [...] C'est clair ?

T : Oui, oui, c'est clair !

P : Bon, on vous a tout préparé. Vous n'avez plus qu'à mettre votre télécommande là.

T : C'est comme ça ?

P : Très bien ! Et maintenant vous n'avez plus qu'à viser et tirer.

T : D'accord !

P : C'est bon, vous allez y arriver ?

T : Tu veux le faire patron ?

P : Oh non, sûrement pas !

T : Ah bon ? Et vu qu'aucun de vos collègues n'ose plus s'approcher de vos inventions. Vous allez devoir le faire vous-même !

T : D'accord, d'accord !

P : Allez, procédons au test.

T : Oui patron !

P : Vous allez commencer par ce fragment de roche.

P : Alors, ben dépêchez-vous ! On n'a pas toute la journée !!

T : Attends, attends ! Une seconde...

P : Tong ! Évidemment, ça ne marche pas ! Qu'est ce que c'est que ça ? Qu'est ce qu'il a foutu ce con ? Mon globe !

[...]

Journaliste (J) : M. Tong, une question s'il vous plait ?

T : Oui ?

J : Qu'est-ce que ça vous fait d'avoir sauvé la planète ?

T : Je ne sais pas, c'est comme ça !

Président (Psdt) : Mon cher Tong, en tant que Président des Nations et au nom de l'humanité, je tiens à vous remercier.

T : Vous aussi.

Psdt : Dites-moi mon cher ?

T : Oui ?

Psdt : Que diriez-vous de travailler pour le gouvernement ? Nos équipes élaborent un prototype de véhicule spatio-temporel. Si nous réunissons vos connaissances et nos moyens techniques, qui sait ? Peut-être que grâce à vous demain, nous remonterons le temps.

T : Ça c'est utopique ! Scientifiquement c'est pas possible ! Tu sais, je suis pas Dieu quand même.

### Analyse : une comédie de caractères

Dans cette animation\*, qui couronne un parcours étudiant, les réalisateurs David Cellier, Florent Limouzin et Arnaud Real s'appliquent à démontrer leur maîtrise de l'animation\* 3D\*, animation\* conçue, composée et assistée par ordinateur. Ce film met en scène Tong, un scientifique maladroit, aux côtés de son patron, homme à la forte carrure, au visage carré, fumeur de cigares.

Les premières images du film situent l'action. Elle se déroule sur terre (premières images), quelque part dans une grande ville (images suivantes), dans une grande tour. Ces images s'enchaînent en imitant l'effet d'un zoom\* avant. On passe du général - la terre - au particulier - des bureaux dans une tour. Ce « particulier » n'en demeure pas moins un cadre vague d'un décor planté esquissé et imprécis. L'action pourrait se déployer dans n'importe quelle grande ville. WALL-E, la dernière superproduction des studios Pixar, réalisée par Andrew Stanton commence de la même manière...

Cet incipit laisse entendre la voix des protagonistes. Leur voix précède leur apparition et la découverte de leur physique constitue un horizon d'attente de la part du spectateur. La première image qui réunit les deux protagonistes les montre sans les montrer. Le patron y apparaît de dos, tandis que Tong, lui, est complètement caché par le dossier de son fauteuil ! En jouant sur cette dissimulation, les réalisateurs optimisent l'effet de surprise. Finalement, le corps du patron fera raccord\* avec la voix « coffrée » au timbre grave, large et puissant, qui l'a précédé tout comme le physique de Tong - l'homme est si petit qu'assis dans un fauteuil sa tête parvient à peine à la hauteur du bureau et ses pieds ne touchent pas terre -coïncide avec sa voix prononcée et aiguë.

Ces traits physiques au dessin réaliste s'opposent : ces premiers plans\* laissent donc présager un duel, une critique sociale... Par ailleurs, la représentation physique des personnages est elle-même exagérée et tend à la caricature : celle du petit asiatique, un savant fou, bêta maladroit au sourire crispé et dont l'accent est extrêmement exagéré, ainsi que celle du patron carré, borné, obèse et mercantile, vêtu d'un costume bleu gris. S'agit-il d'une attirance pour la provocation de la part des réalisateurs ? De mauvais goût ? Cette question continue de se poser dans les séquences\* suivantes lorsque, malgré lui, Tong, après les événements du 11 septembre, fait exploser un étage de la tour...

Pour répondre à ces questions, il faut voir tout le film et assister à son retournement final : Tong, licencié puis rattrapé in extremis par son patron, va finalement sauver le monde tandis que le patron sera, lui, envoyé au-delà du réel, dans une quatrième dimension, au temps des dinosaures. Le retournement final permet aux réalisateurs de livrer une critique des clichés qu'ils mettent en scène au début. *Tong* nous introduit ainsi dans une comédie de caractères (critique des vices, des ridicules des hommes).

### Motif : la chute

Nombre de courts métrages sont construits avec une finale à chute, c'est-à-dire des films dans lesquels la dernière séquence\* justifie à elle seule toute la trajectoire du film. Il est communément admis que cette chute ne doit jamais être dévoilée sous peine de couper toute envie de découvrir le film... Cette chute n'est pas à confondre avec la fin. Une chute consiste souvent en un retournement inattendu et surprenant. *Tong* réserve dans sa dernière scène une chute de poids... Alors qu'on lui commande « un duplicateur », Tong fabrique une machine qui désintègre la matière. Cette machine, Tong va s'en servir pour détruire un astéroïde qui menace le globe terrestre. Cette machine qui désintègre se révèle finalement être une machine à voyager dans le temps. La dernière séquence\* manipule le spectateur en adoptant une construction opposée au commencement du film, de zoom\* arrière, où l'on part du particulier (point de vue avec morceaux du laboratoire) au plan général\* qui découvre le désert puis... l'astéroïde dans le ciel. Cette chute (d'astéroïde) suggère que Tong sauve le monde, est responsable de l'extinction des dinosaures, de l'apparition de l'homme...

### Voir et revoir

#### *Comédie de caractères*

En quoi ce film est-il une comédie de caractères, une satire sociale ?

Une comédie de caractères est une comédie où l'action est gouvernée par des personnages caricaturaux. La comédie de caractères réserve une critique des vices et des ridicules des hommes. Pour être efficace, cette critique se déroule dans un décor neutre, « transfigurable », comme ici. Au final, *Tong* livre une critique des apparences : celui que l'on tenait pour le personnage le plus bête s'avère présidentiable...

#### *Le savant fou*

Pouvez-vous citer d'autres exemples de la figure du savant fou dans le cinéma, la littérature ?

Le personnage du savant fou est un archétype qui dépasse le cadre de l'animation\*. On le retrouve dans de nombreuses œuvres de fiction. Il peut être méchant et dangereux, distrait et inoffensif, excentrique et génial. Au cinéma il s'appelle Frankenstein, dans la bande dessinée Tournesol... Thomas Edison a inspiré un personnage du roman dans *L'Ève future* de Villiers de l'Isle-Adam... Exutoire ou fascination, tout se passe comme si l'imaginaire, les mythologies modernes et populaires préfèrent concevoir les avancées de la science comme le fruit d'une figure illuminée plutôt que comme le résultat du travail d'une conscience cartésienne.

Fiche rédigée par Donald James (Agence du court métrage)

DVD-MAEE « *Génération animée* », octobre 2008.

**TONG** de David Cellier, Florent Limouzin, Arnaud Réal - NIVEAU A2 -  
FICHE PROFESSEUR

<p>Niveau A2</p>	<p>Thème Les découvertes scientifiques.</p>
<p><b>Objectifs</b> <i>Communicatifs</i> - Décrire un personnage. - Justifier une réponse. <i>Linguistique</i> - Le futur proche. <i>Culturel</i> - La science.</p> <p><b>Tâches</b> - Comparer deux personnages d'un film. - Remettre des informations visuelles dans l'ordre. - Rédiger un texte. - Imaginer une suite au film.</p>	<p><b>Vocabulaire</b> <i>Une trouvaille</i> : une découverte. <i>Un duplicateur</i> : machine qui permet de reproduire un objet à l'identique. <i>« C'est la porte »</i> : expression qui indique le renvoi d'une personne. <i>« Disparaissez de ma vue ! »</i> : partez. <i>« Foutez-moi le camp »</i> (familier) : partez. <i>Une connerie</i> (familier) : une stupidité. <i>Un astéroïde</i> : un corps céleste, équivalent d'un météorite. <i>Éradiquer</i> : faire disparaître totalement. <i>Désintégrer</i> : détruire un ensemble. <i>Un amplificateur</i> : dispositif qui permet d'accroître le volume d'un objet. <i>Un prototype</i> : modèle premier, original. <i>Un véhicule spatio-temporel</i> : véhicule qui permet de voyager dans l'espace et dans le temps. <i>Utopique</i> : idéal impossible.</p>
<p><b>Matériel</b> - La fiche élève</p>	<p><b>Note</b> Un savant fou : archétype du savant qui est souvent un cliché ou un lieu commun des œuvres de fiction populaires. Il peut être méchant et dangereux ou au contraire, distrait et inoffensif.</p>

**Découpage en séquences**

1. (0'00 à 1'35) Le titre du film est présenté en noir et blanc. Une musique angoissante invite les spectateurs à entrer dans le film à travers trois zooms avant : d'abord, la Terre, puis une grande ville, et enfin, un bureau dans une tour. Deux personnages sont présents dans ce bureau dominant une ville : un patron et un scientifique asiatique, appelé Tong. Les deux personnages discutent. Le patron n'est vraisemblablement pas content du travail de recherche de son employé. Malgré cela, l'employé se voit attribuer une dernière chance : il doit créer un duplicateur.
2. (1'36 à 2'15) Tong, le chercheur asiatique, est dans son laboratoire. Il opère différents réglages sur une télécommande et teste son effet. Les réglages ne sont pas efficaces. Tong refait des calculs et teste une nouvelle fois ses réglages. S'en suit l'explosion du laboratoire.
3. (2'16 à 2'50) Tong est dans le bureau de son patron, ce dernier en a assez des problèmes causés par son employé. Mais Tong propose une démonstration de sa création. Il choisit un globe, ajuste sa télécommande et vise. Le globe disparaît. Le patron, excédé, le renvoie. On voit Tong dans l'ascenseur portant tous ses effets personnels.
4. (2'51 à 3'40) Le patron est dans son bureau. Une caméra de surveillance montre Tong dans l'ascenseur. Le patron reçoit un coup de téléphone. C'est le président des

nations qui lui apprend une mauvaise nouvelle. Le patron est chargé de trouver une solution. Le patron choisit de rappeler Tong.

5. (3'41 à 4'35) Tong est placé *manu militari* de nouveau face à son patron. Le patron lui explique la situation : un astéroïde s'écrasera sur la Terre dans 37 jours et c'est grâce à la machine inventée par Tong que l'astéroïde devra être désintégré. Tong semble ne rien comprendre, mais accepte sa nouvelle tâche.
6. (4'36 à 5'40) Voici maintenant le patron et Tong dans un gigantesque laboratoire. Le moyen est venu de tester le duplicateur de Tong pour voir si celui-ci pourrait être la réponse salvatrice. Tong est émerveillé par les machines. Il n'écoute qu'à peine les consignes de son patron ; ce dernier reste dans le laboratoire afin de vérifier que tout se déroule correctement. Le duplicateur doit être testé sur un morceau de roche.
7. (5'41 à 6'45) Tong ne semble pas savoir par où commencer. Il pousse les boutons n'importe comment en se fiant aux bruits des machines. Son patron commence à être de plus en plus énervé. Après quelques manipulations, une masse d'énergie est créée et se propage dans les tuyaux des machines pour finalement, se déverser sur le morceau de roche à tester. Le morceau de roche est toujours là. Le patron est désabusé. Tong se demande ce qui s'est passé.
8. (6'46 à 7'55) L'expérience a pourtant bien fonctionné. Cependant, le patron se retrouve dans une sorte de quatrième dimension : il y retrouve son globe. Il est entouré de dinosaures. Puis, un bruit se fait entendre : un astéroïde entre dans le ciel de ce monde parallèle. Gros plan sur le visage décomposé du patron.
9. (7'56 à 9'20) Tong est en conférence de presse. Il répond aux questions des journalistes. Puis, il est présenté au président des nations, qui le félicite à son tour d'avoir sauvé la planète et lui propose un emploi au sein du gouvernement. Ironie : le nouveau défi est maintenant de remonter le temps.

#### Proposition de déroulement pour le niveau A2

Après une mise en route sur le thème des découvertes scientifiques et technologiques, les apprenants débiteront leur parcours en décrivant et en comparant les personnages du film. Puis, ils remettront dans l'ordre une séquence du film. Ensuite, ils repéreront les actions principales du film et donneront leur opinion sur la réussite ou l'échec de l'expérience. Enfin, ils concluront leur parcours en imaginant l'avenir professionnel de Tong.

#### Mise en route

Diviser la classe en deux grands groupes.

*Groupe A : qu'évoque, pour vous, le mot « découverte scientifique » ?*

*Groupe B : qu'évoque, pour vous, le mot « découverte technologique » ?*

Mise en commun à l'oral.

Puis, diviser la classe en petits groupes.

*Présentez une découverte scientifique ou technologique qui a changé notre monde.*

*Vous justifierez votre choix par un exemple en suivant le modèle : avant / maintenant.*

Chaque groupe propose sa découverte et justifie son opinion.

#### Pistes de correction / Corrigés :

Pour moi, la découverte scientifique, c'est un laboratoire, des recherches, des chercheurs.

Quelques exemples : la découverte d'un vaccin, Pierre et Marie Curie.

Pour moi, la découverte technologique, ce sont des inventions, des techniques, des améliorations.

Quelques exemples : l'invention du téléphone, de la radio, de la télévision.

Ma découverte technologique est le téléphone. Avant, on devait écrire des lettres. On attendait pendant longtemps la réponse. Maintenant, on compose un numéro et nous obtenons très facilement la personne au téléphone, même à l'autre bout de la terre.

## PARCOURS

Distribuer la fiche élève A2.

### Étape 1

Lisez *l'activité 1 : Entre patron et employé.*

Expliquer le vocabulaire de l'activité.

Montrer les séquences 1 et 2.

Faites *l'activité 1.*

Barrez les descriptions qui ne correspondent pas aux personnages.

Mise en commun par un tour de classe.

Pistes de correction / Corrigés :

Le patron Occidental - ~~asiatique~~ - ~~savant fou~~ - ~~maladroit~~ - ~~sourire crispé~~ - ~~accent exagéré~~ - forte carrure - borné - ~~bêta~~ - obèse - mercantile - voix grave - ~~petit~~

L'employé ~~Occidental~~ - asiatique - ~~savant fou~~ - ~~maladroit~~ - ~~sourire crispé~~ - ~~accent exagéré~~ - ~~forte carrure~~ - ~~borné~~ - ~~bêta~~ - ~~obèse~~ - ~~mercantile~~ - ~~voix grave~~ - petit

### Étape 2

Diviser la classe en petits groupes.

Lisez *l'activité 2 : Testons le duplicateur !*

Montrer les séquences 1 et 2.

Faites *l'activité 2.*

Remettez dans l'ordre les différentes opérations faites par Tong pour régler son duplicateur.

Visionner de nouveau la séquence 2 pour valider les réponses des apprenants.

Pistes de correction / Corrigés :

1. Il répare sa télécommande et teste l'effet.
2. Résultat du test : ça lui explose au visage.
3. Il écrit une formule sur son tableau et teste l'effet.
4. Résultat du test : il s'est électrocuté.
5. Il écrit une formule chimique, répare la télécommande et teste l'effet.
6. Résultat du test : le laboratoire explose.

### Étape 3

Diviser la classe en petits groupes.

Lisez *l'activité 3 : Tong, un savant fou ?*

Introduire ou réviser le vocabulaire de l'activité.

Montrer les séquences 3 à 7.

Faites *l'activité 3.*

Dites si les propositions suivantes sont vraies ou fausses.

Laisser aux apprenants le temps de la réflexion.

Les apprenants justifieront leurs propositions à l'oral.

À l'oral. *Pensez-vous que l'expérience a fonctionné ? Justifiez votre réponse.*

Chaque groupe propose ensuite son opinion quant à la réussite ou l'échec de l'expérience.

Pistes de correction / Corrigés :

	Vrai	Faux
Tong crée une machine qui multiplie les objets.		x
Justification : Tong crée une machine qui fait disparaître les objets.		
Le patron félicite Tong de son invention.		x
Justification : le patron renvoie Tong.		
Le patron apprend une mauvaise nouvelle par téléphone.	x	
Tong revient dans le bureau du patron.	x	
Des martiens veulent attaquer la Terre.		x
Justification : Un astéroïde va s'écraser sur la Terre.		
Tong doit créer une machine pour protéger la planète.	x	

Le patron est content des techniques de travail de Tong. x  
Justification : le patron est agacé par le travail de Tong.  
Tong connaît parfaitement les machines du laboratoire. x  
Justification : Tong pousse les boutons au hasard.  
Oui, je pense que l'expérience a fonctionné. Tong a finalement compris comment marchait sa machine. Le patron s'excuse et lui donne une promotion.

#### Étape 4

En petits groupes. *Faites l'activité 4 : L'avenir de Tong.*

*Imaginez l'avenir professionnel de Tong.*

*Utilisez le futur proche pour rédiger votre texte.*

Réviser le futur proche avec les apprenants. Puis, inviter les groupes d'apprenants à créer un texte sur l'avenir professionnel de Tong en se basant sur leur justification donnée dans l'activité 3. Circuler dans la classe pour apporter aide et correction.

Chaque groupe lit son texte.

Enfin, visionner le film pour conclure ce parcours.

Pistes de correction / Corrigés :

Tong va avoir une promotion. Il va être chargé de créer des machines très originales. Son patron va être fier de lui. Il va lui proposer de devenir chef d'une équipe de chercheurs très qualifiés.

#### Pour aller plus loin

*Découvrez les jeux de la Cité des sciences de Paris en visitant le site suivant :*

[http://www.cite-sciences.fr/francais/web\\_cite\\_fs.htm](http://www.cite-sciences.fr/francais/web_cite_fs.htm)

*Choisissez un jeu et présentez-le à la classe.*

*Découvrez « Personne n'est parfait » sur le DVD Etrangement courts.*

Descriptif du film : Zéro 1 est un robot nettoyeur d'élite. Chaque matin, il se présente à l'heure sur son lieu de travail, salue l'hôtesse d'accueil puis va nettoyer la salle du directoire. Avec un zèle inimitable, il frotte, lustre, traque la moindre poussière. Mais, d'un coup, est apparue une énorme tache au sol ! Impossible ? C'est sûrement un coup de 02, le videur de poubelles !

Fiche pédagogique disponible sur <http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif> ou dans la rubrique « paroles de clips » sur <http://www.leplaisirdapprendre.com/Etrangement-courts.html>

## TONG de David Cellier, Florent Limouzin, Arnaud Réal - NIVEAU A2

### FICHE ÉLÈVE

<b>Objectifs</b> <i>Communicatifs</i> - Décrire un personnage. - Justifier une réponse.	<b>Tâches</b> - Comparer deux personnages d'un film. - Remettre des informations visuelles dans l'ordre. - Rédiger un texte. - Imaginer une suite au film.
--	--

#### Activité 1 - Entre patron et employé.

Barrez les descriptions qui ne correspondent pas aux personnages.



Occidental - asiatique - savant fou - maladroit - sourire crispé - accent exagéré - forte carrure - borné - bêta - obèse - mercantile - voix grave - petit



Occidental - asiatique - savant fou - maladroit - sourire crispé - accent exagéré - forte carrure - borné - bêta - obèse - mercantile - voix grave - petit

#### Activité 2 - Testons le duplicateur !

Remettez dans l'ordre les différentes opérations faites par Tong pour régler son duplicateur.

- Il écrit une formule chimique, répare la télécommande et teste l'effet. ....
- Il répare sa télécommande et teste l'effet. ....
- Il écrit une formule sur son tableau et teste l'effet. ....
- Résultat du test : il s'est électrocuté. ....
- Résultat du test : le laboratoire explose. ....
- Résultat du test : ça lui explose au visage. ....

#### Activité 3 - Tong, un savant fou ?

Dites si les propositions suivantes sont vraies ou fausses.

	Vrai	Faux
Tong crée une machine qui multiplie les objets.		
Le patron félicite Tong de son invention.		
Le patron apprend une mauvaise nouvelle par téléphone.		
Tong revient dans le bureau du patron.		
Des martiens veulent attaquer la Terre.		
Tong doit créer une machine pour protéger la planète.		
Le patron est content des techniques de travail de Tong.		
Tong connaît parfaitement les machines du laboratoire.		

Pensez-vous que l'expérience a fonctionné ?  oui  non  
 Justifiez votre réponse

#### Activité 4- L'avenir de Tong.

Imaginez l'avenir professionnel de Tong. Utilisez le futur proche pour rédiger votre texte.

---



---

**TONG** de David Cellier, Florent Limouzin, Arnaud Réal - NIVEAU B1  
**FICHE PROFESSEUR**

<b>Niveau</b> B1	<b>Thème</b> Les découvertes scientifiques.
<b>Objectifs</b> <i>Communicatifs</i> - Nommer des informations visuelles et sonores. - Caractériser une personne - Présenter des situations. <i>Linguistique</i> - Les temps du futur. <i>Culturel</i> - La science.  <b>Tâches</b> - Caractériser des personnages d'un film. - Associer une machine à une fonction. - Compléter un dialogue. - Imaginer une situation catastrophe. - Imaginer les pensées des personnages d'un film. - Imaginer la fin d'un film.	<b>Vocabulaire</b> <i>Une trouvaille</i> : une découverte. <i>Un duplicateur</i> : machine qui permet de reproduire un objet à l'identique. <i>« C'est la porte »</i> : expression qui indique le renvoi d'une personne. <i>« Disparaissez de ma vue ! »</i> : partez. <i>« Foutez-moi le camp »</i> (familier) : partez. <i>Une connerie</i> (familier) : une stupidité. <i>Un astéroïde</i> : un corps céleste, équivalent d'un météorite. <i>Éradiquer</i> : faire disparaître totalement. <i>Désintégrer</i> : détruire un ensemble. <i>Un amplificateur</i> : dispositif qui permet d'accroître le volume d'un objet. <i>Un prototype</i> : modèle premier, original. <i>Un véhicule spatio-temporel</i> : véhicule qui permet de voyager dans l'espace et dans le temps. <i>Utopique</i> : idéal impossible.
<b>Matériel</b> - La fiche élève	<b>Note</b> Un savant fou : archétype du savant qui est souvent un cliché ou un lieu commun des œuvres de fiction populaires. Il peut être méchant et dangereux ou au contraire, distrait et inoffensif.

**Découpage en séquences**

1. (0'00 à 1'35) Le titre du film est présenté en noir et blanc. Une musique angoissante invite les spectateurs à entrer dans le film à travers trois zooms avant : d'abord, la Terre, puis une grande ville, et enfin, un bureau dans une tour. Deux personnages sont présents dans ce bureau dominant une ville : un patron et un scientifique asiatique, appelé Tong. Les deux personnages discutent. Le patron n'est vraisemblablement pas content du travail de recherche de son employé. Malgré cela, l'employé se voit attribuer une dernière chance : il doit créer un duplicateur.
2. (1'36 à 2'15) Tong, le chercheur asiatique, est dans son laboratoire. Il opère différents réglages sur une télécommande et teste son effet. Les réglages ne sont pas efficaces. Tong refait des calculs et teste une nouvelle fois ses réglages. S'en suit l'explosion du laboratoire.
3. (2'16 à 2'50) Tong est dans le bureau de son patron, ce dernier en a assez des problèmes causés par son employé. Mais Tong propose une démonstration de sa création. Il choisit un globe, ajuste sa télécommande et vise. Le globe disparaît. Le patron, excédé, le renvoie. On voit Tong dans l'ascenseur portant toutes ses affaires personnelles.
4. (2'51 à 3'40) Le patron est dans son bureau. Une caméra de surveillance montre Tong dans l'ascenseur. Le patron reçoit un coup de téléphone. C'est le président des

nations qui lui apprend une mauvaise nouvelle. Le patron est chargé de trouver une solution. Le patron choisit de rappeler Tong.

5. (3'41 à 4'35) Tong est placé *manu militari* de nouveau face à son patron. Le patron lui explique la situation : un astéroïde s'écrasera sur la Terre dans 37 jours et c'est grâce à la machine inventée par Tong que l'astéroïde devra être désintégré. Tong semble ne rien comprendre, mais accepte sa nouvelle tâche.
6. (4'36 à 5'40) Voici maintenant le patron et Tong dans un gigantesque laboratoire. Le moyen est venu de tester le duplicateur de Tong pour voir si celui-ci pourrait être la réponse salvatrice. Tong est émerveillé par les machines. Il n'écoute qu'à peine les consignes de son patron ; ce dernier reste dans le laboratoire afin de vérifier que tout se déroule correctement. Le duplicateur doit être testé sur un morceau de roche.
7. (5'41 à 6'45) Tong ne semble pas savoir par où commencer. Il pousse les boutons n'importe comment en se fiant aux bruits des machines. Son patron commence à être de plus en plus énervé. Après quelques manipulations, une masse d'énergie est créée et se propage dans les tuyaux des machines pour finalement, se déverser sur le morceau de roche à tester. Le morceau de roche est toujours là. Le patron est désabusé. Tong se demande ce qui s'est passé.
8. (6'46 à 7'55) L'expérience a pourtant bien fonctionné. Cependant, le patron se retrouve dans une sorte de quatrième dimension : il y retrouve son globe. Il est entouré de dinosaures et autres créatures préhistoriques. Puis, un bruit se fait entendre : un astéroïde entre dans le ciel de ce monde parallèle. Gros plan sur le visage décomposé du patron.
9. (7'56 à 9'09) Tong est en conférence de presse. Il répond aux questions des journalistes. Puis, il est présenté au président des nations, qui le félicite à son tour d'avoir sauvé la planète et lui propose un emploi au sein du gouvernement. Ironie : le nouveau défi est maintenant de remonter le temps.

#### Proposition de déroulement pour le niveau B1

Après une mise en route sur le thème des découvertes scientifiques, les apprenants débiteront le parcours par le repérage d'éléments visuels. Ensuite, ils créeront une situation catastrophe au film. Puis, après le visionnage de plusieurs séquences, ils imagineront les pensées des personnages. Et enfin, ils concluront ce parcours en inventant deux fins possibles au film.

#### Mise en route

Diviser la classe en quatre groupes.

Noter les propositions de découvertes scientifiques suivantes au tableau : la découverte de la pilule du bonheur, la découverte d'une pilule de longévité, un langage pour communiquer entre les humains et les animaux, une machine pour remonter le temps.

Attribuer une découverte scientifique à chaque groupe.

*Listez les avantages et les inconvénients de votre découverte. Justifiez votre réponse.*

Chaque groupe propose son opinion.

Pistes de correction / Corrigés :

Je pense que la plus grande découverte scientifique serait une machine à remonter dans le temps. Ainsi, nous pourrions éviter les erreurs de l'histoire et créer un monde meilleur.

#### PARCOURS

Distribuer la fiche élève B1.

## Étape 1

Diviser la classe en petits groupes.

Montrer la séquence 1.

*Faites l'activité 1 : Entre patron et employé.*

*Décrivez les deux personnages principaux du film.*

Chaque groupe propose sa description. Noter les propositions des apprenants au tableau.

Réviser la comparaison avec les apprenants.

*Puis, comparez les deux personnages.*

Chaque groupe propose une comparaison à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :

Le patron : occidental - forte carrure - borné - obèse - mercantile - voix grave

L'employé : asiatique - savant fou - maladroit - sourire crispé - accent exagéré -bêta - petit

Le patron est plus gros que l'employé.

L'employé est plus petit que le patron.

Le patron est plus sérieux que l'employé.

L'employé est plus drôle que le patron.

## Étape 2

Lisez *l'activité 2 : Que fait cette machine ?*

Montrer les séquences 1 à 3.

*Faites l'activité 2.*

*Associez une machine à sa fonction dans le film.*

Mise en commun à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :

La photocopieuse : c'est une machine qui efface les documents originaux.

La machine du projet AM812 : c'est une machine qui divise le poids des objets.

La machine créée par Tong pour le projet AM812 : c'est une machine qui multiplie le poids des objets.

Un duplicateur : c'est une machine qui crée un objet identique.

La machine expérimentée par Tong dans le bureau du patron : c'est une machine qui fait disparaître les objets.

## Étape 3

Montrer le film jusqu'à la séquence 4.

*Faites l'activité 3 : Conversation téléphonique.*

À deux. *Imaginez la conversation téléphonique entre le patron et le président.*

Insister sur le fait que les apprenants doivent imaginer une situation catastrophe.

Chaque groupe joue son dialogue.

Pistes de correction / Corrigés :

Le patron : « Allô ! Oh oui, mes respects Monsieur le Président.

Le président : « J'ai quelque chose de très important à vous dire. Êtes-vous seul dans votre bureau ? »

Le patron : « Oui ! »

Le président : « Des martiens vont attaquer la planète. Ils viennent de nous donner un ultimatum »

Le patron : « Comment ? Mais enfin, mais c'est terrible vous voulez dire ! »

Le président : « Évidemment, c'est terrible ! C'est à vous de nous trouver une solution ! »

Le patron : « Mais comment voulez-vous que je fasse ? »

Le président : « Débrouillez-vous ! Vous avez les meilleurs cerveaux de la planète dans votre entreprise ! »

Le patron : « Mais enfin, Monsieur le président ! »

Le président : « Vous avez jusqu'à demain. Votre solution doit être efficace ! »

Le patron : « Allô ? Monsieur le président ? Allô ? »

## Étape 4

Montrer les séquences 5 à 7.

À deux. *Faites l'activité 4 : Que pensent les personnages ?*

*Imaginez ce que pense Tong en regardant les machines du laboratoire.*

*Imaginez ce que pense le patron en regardant Tong manier les machines.*

Chaque groupe lit ses propositions.

Pistes de correction / Corrigés :

Tong : « Ah voilà ! Finalement, je vais pouvoir m’amuser avec la machine du Professeur Brown. Je vais pouvoir enfin la tester. Bon, je ne sais vraiment pas comment elle fonctionne, mais on verra bien ! Comme d’habitude ! »  
Le patron : « Oh mon Dieu, le président attend de moi que je trouve une solution et Tong est malheureusement ma seule chance. Je dois faire confiance à un imbécile. J’espère vraiment qu’il sait ce qu’il fait ! Je n’ai pas d’autre choix. »

## Étape 5

À deux. *Faites l’activité 5 : Quelle fin ?*

*Rédigez deux fins possibles au film en utilisant le schéma proposé.*

Inviter les apprenants à utiliser les temps du futur : futur proche et/ou futur simple.

Les apprenants lisent à haute voix la fin qu’ils préfèrent.

Visionner le film en entier pour conclure le parcours.

Pistes de correction / Corrigés :

L’expérience est réussie.

*Comment va se transformer le bout de roche ?*

Le bout de roche va disparaître.

*Quelle va être la réaction du patron ? Imaginez ses propos.*

Le patron va sauter de joie et va courir dans les bras de Tong.

Il va lui dire : « Je vous remercie. Vous venez de sauver la planète. »

*Quelle va être la réaction de Tong ? Imaginez ses propos.*

Tong ne va pas en revenir. Il va être très surpris de la réaction de son patron.

Il va lui dire : « Je ne sais pas comment j’ai fait ça ! »

L’expérience est ratée.

*Comment se transformera le bout de roche ?*

La roche deviendra encore plus grosse.

*Quelle sera la réaction du patron ? Imaginez ses propos.*

Le patron deviendra tout rouge, attrapera le bout de roche et le jettera à la figure de Tong.

Il lui dira : « Vous êtes viré ! Je ne veux plus vous voir ! ».

*Quelle sera la réaction de Tong ? Imaginez ses propos.*

Tong évitera de peu le bout de roche. Il appuiera encore sur les boutons de la machine. Rien ne se passera.

Il lui dira : « La machine de Brown ne fonctionne pas avec mon duplicateur ! »

## Pour aller plus loin

*Découvrez le DVD Regards VI*

Choisir dans la partie « Sciences et techniques » du DVD Regards VI un reportage à faire découvrir.

Les fiches pédagogiques sont disponibles dans la partie Reportages « Regards » sur

<http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif> ou sur <http://www.leplaisirdapprendre.com>

*Découvrez « Personne n’est parfait » sur le DVD Etrangement courts.*

Descriptif du film : Zéro 1 est un robot nettoyeur d’élite. Chaque matin, il se présente à l’heure sur son lieu de travail, salue l’hôtesse d’accueil puis va nettoyer la salle du directoire. Avec un zèle inimitable, il frotte, lustre, traque la moindre poussière. Mais, d’un coup, est apparue une énorme tache au sol ! Impossible ? C’est sûrement un coup de 02, le videur de poubelles !

Fiche pédagogique disponible sur <http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif> ou dans la rubrique « paroles de clips » sur <http://www.leplaisirdapprendre.com/Etrangement-courts.html>

## TONG de David Cellier, Florent Limouzin, Arnaud Réal - NIVEAU B1

### FICHE ÉLÈVE

Objectifs	Tâches
<p><i>Communicatifs</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Relever des informations visuelles et sonores.</li> <li>- Décrire une personne.</li> <li>- Compléter un dialogue.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Caractériser des personnages d'un film.</li> <li>- Associer une machine à une fonction.</li> <li>- Imaginer une situation catastrophe.</li> <li>- Imaginer les pensées des personnages d'un film.</li> <li>- Imaginer la fin d'un film.</li> </ul>

#### Activité 1 - Entre patron et employé.

Décrivez les deux personnages principaux du film. Puis, comparez les deux personnages.



#### Activité 2 - Que fait cette machine ?

Associez une machine à sa fonction dans le film.

- |   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| La machine expérimentée par Tong dans le bureau du patron | • | • | C'est une machine qui multiplie le poids des objets.  |
| La machine du projet AM812                                | • | • | C'est une machine qui divise le poids des objets.     |
| Un duplicateur  | • | • | C'est une machine qui crée un objet identique.        |
| La machine créée par Tong pour le projet AM812            | • | • | C'est une machine qui efface les documents originaux. |
| La photocopieuse  | • | • | C'est une machine qui fait disparaître les objets.    |

#### Activité 3 - Conversation téléphonique.

Imaginez la conversation téléphonique entre le patron et le président.

Le patron : « Allô ! Oh oui, mes respects Monsieur le Président.

Le président : « \_\_\_\_\_ »

Le patron : « Oui ! »

Le président : « \_\_\_\_\_ »

Le patron : « Comment ? Mais enfin, mais c'est terrible vous voulez dire ! »

Le président : « \_\_\_\_\_ »

Le patron : « Mais comment voulez-vous que je fasse ? »

Le président : « \_\_\_\_\_ »

Le patron : « Mais enfin, Monsieur le président ! »

Le président : « \_\_\_\_\_ »

Le patron : « Allô ? Monsieur le président ? Allô ? »

#### Activité 4 - Que pensent les personnages ?

Imaginez ce que pense Tong en regardant les machines du laboratoire.

« \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ »

Imaginez ce que pense le patron en regardant Tong manier les machines.

« \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ »

#### Activité 5 - Expérience réussie / Expérience ratée.

L'expérience est réussie.

Comment va se transformer le bout de roche ?

\_\_\_\_\_

Quelle va être la réaction du patron ? Imaginez ses propos.

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Quelle va être la réaction de Tong ? Imaginez ses propos.

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

L'expérience est ratée.

Comment se transformera le bout de roche ?

\_\_\_\_\_

Quelle sera la réaction du patron ? Imaginez ses propos.

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Quelle sera la réaction de Tong ? Imaginez ses propos.

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

# Ministère des Affaires étrangères et européennes

Direction de la coopération culturelle et du français

## LE MOULIN de Florian Thouret



### Génération animée DVD2

**Réalisation :** Michel Boiron (CAVILAM), Tatiana Bésory (CAVILAM)

**Rédaction fiche cinéma :** Cécile Giraud (Agence du court métrage)

**Rédaction fiche pédagogique :** Jose-Carlos Aguy Rabe, Alain Djomoni, François Hebu Sumbula au cours d'une formation animée par Tatiana Bésory (CAVILAM)

**Coordination :** Elyane Daniel (Sous-direction du français, Audiovisuel éducatif, octobre 2008)

## LE MOULIN de Florian THOURET, 2005 - 6'

Prix Amiens-Métropole Jules Verne au Concours international de Projets du MIFA à Annecy en 2005.

### Le réalisateur

Florian Thouret est illustrateur et animateur. Vous pouvez voir son travail sur son site <http://florian.thouret.com>. *Le moulin* est son film de fin d'études à l'école de dessin Émile Cohl. Des informations sur cette école sont disponibles sur le site <http://www.cohl.fr>

### Transcription

Pas de dialogue.

### Analyse : Un film philosophique

*Le moulin* est un film philosophique sur la liberté. Dans le film, les personnages sont enfermés par une puissance supérieure qui est celle du moulin qui se sert de la nature à de mauvaises fins. Il est un dictateur qui ne permet pas aux autres d'évoluer librement et selon leurs désirs. Le film aborde également la vie en communauté, le couple, et la difficulté à vivre ensemble. Chacun doit trouver son rythme propre tout en respectant celui de chacun.

*Le moulin* débute sur plusieurs plans\* en mouvement panoramique\*, dans lesquels paradoxalement les personnages sont immobiles, la tête et les épaules vers le sol, le visage fermé, comme s'ils étaient abattus, ce que rehausse la musique au piano assez mélancolique qui illustrera tout le film. Dès le second plan\*, le moulin, qui donne son titre au film, apparaît. On l'aperçoit pendant le panoramique qui balaye le village et ses habitants d'ouest en est, en arrière-plan, trônant au sommet de la colline qui surplombe le village. Il est lui aussi à l'arrêt. Le plan\* dans lequel apparaît le titre nous donne la preuve que tout n'est pas figé, il ne s'agit pas d'images arrêtées par le temps, puisque le cours d'eau continue sa course. Le reflet du moulin apparaît dans l'eau, à côté du titre, ce qui le rend inquiétant et mystérieux. Le plan\* suivant nous emmène au-dessus du moulin, qui entre en mouvement grâce au vent, puis un plan\* de l'intérieur du moulin nous permet d'observer les rouages se remettre en marche. Le plan\* suivant nous montre les personnages précédemment à l'arrêt se mettre aussi en mouvement, comme des poupées mécaniques, et comme si tout était normal. Nous entrons bel et bien dans un univers qui, même s'il pourrait être le nôtre, est en décalage avec notre réalité. Un élément inconnu et incongru semble régir ce monde, dans lequel les personnages obéissent au rythme du vent, et plus particulièrement au rythme du moulin, qui tourne grâce au vent, ce qui nous est confirmé dans la séquence\* suivante, où les personnages bougent de plus en plus vite à cause de l'orage qui fait tourner les ailes du moulin à grande vitesse, une vitesse telle qu'un des rouages du moulin se détachera, libérant ainsi l'un des personnages du rythme infernal et qui libérera par la suite le reste de la population. Le moulin peut apparaître comme une métaphore du cinéma, où il serait le projecteur dont les images seraient les personnages qui évolueraient selon le rythme du défilement de la pellicule.

### Motif

Poésie et fantastique

*Le moulin* est un film qui allie la poésie, le fantastique et la nature. Nous pouvons le rapprocher d'un autre court-métrage réalisé également à l'école Émile Cohl, *Imago*, de Cédric Babouche, dont les personnages ont une esthétique assez proche et qui développe également un univers proche d'une nature à la fois bienveillante et menaçante.

Le paysage choisi pour le film est celui d'une île, univers qui nourrit l'imaginaire, symbole de liberté, mais également d'enfermement, et qui a été utilisé par de nombreux artistes, romanciers et cinéastes (Robinson Crusoé dans *Vendredi ou les limbes du pacifique* de Michel Tournier, *L'île mystérieuse* de Jules Verne en littérature, *L'île du docteur Moreau* de Herbert George Wells qui a été adapté plusieurs fois au cinéma, le film d'animation\* *L'île de Black More* de Jean-François Laguionie, plus près de nous la série télévisée américaine *Lost* par exemple).

La gamme de couleurs utilisée est douce et apaisante, proche des tons de la nature, avec des camaïeux de verts, de terre et d'ocre, sans agressivité. La fin fait écho au plan\* du début où le moulin apparaissait en reflet dans l'eau, puisque le moulin ne domine plus sur sa colline, mais fait partie intégrante de la nature en tournant au rythme de la rivière.

## Voir et revoir

### *La musique*

*Le moulin* est un film sans paroles. Les images permettent au spectateur de comprendre le déroulement des événements, mais la musique tient également un rôle important, car elle rythme ces événements et renforce le suspense de certaines scènes. Quels sont les différents sentiments apportés par la musique, et comment celle-ci soutient-elle les images ? (Exemple : lors de l'orage, la musique s'accélère et accentue le sentiment de danger ainsi que l'impression de vitesse des mouvements des personnages).

Fiche rédigée par Cécile Giraud (Agence du court métrage)  
DVD-MAEE « *Génération animée* », octobre 2008.

## LE MOULIN de Florian THOURET - NIVEAU A2 - FICHE PROFESSEUR

<b>Niveau</b> A2	<b>Thèmes</b> La liberté, la vie en communauté, en couple.
<b>Objectifs</b> <i>Communicatifs</i> - Repérer et nommer des informations sonores - Repérer et nommer des informations visuelles. <i>Linguistique</i> - Le présent de l'indicatif. <i>Culturel</i> - La notion de liberté.	<b>Notes</b> Un moulin désigne une installation préindustrielle ou semi-industrielle. Son mécanisme peut être mu par la force humaine ou animale, par l'eau ou le vent. Il réduit les grains de céréales en farine, ou bien extrait le jus ou le suc (moulin à farine, à huile, à cidre...).
<b>Tâches</b> - Nommer les étapes d'un scénario. - Imaginer un scénario à partir d'une bande sonore. - Imaginer la fin du film.	<b>Matériel</b> - La fiche élève. - La fiche « Le moulin ». - Des dictionnaires.

### Découpage en séquences

1. (0'00 à 0'53) Le film s'ouvre sur un pêcheur qui semble endormi debout dans sa barque. Puis, plan sur un village. On y découvre une population aussi « endormie ». Le titre du film apparaît. On voit et on entend un moulin qui commence à tourner. Au même moment, la population d'un village s'anime. On découvre que le village est une île. On voit un couple dont l'homme est en train de couper du bois. Le moulin s'arrête ; la vie au village aussi.
2. (0'54 à 1'40) Un orage arrive. La vie au village s'accélère et s'emballe au rythme rapide du moulin. On voit l'homme du couple construire très rapidement sa maison. Tout à coup, un éclair frappe le moulin et un rouage se détache et tombe. L'homme du couple sent une différence : il n'est plus le même. L'orage disparaît. Le moulin s'arrête.
3. (1'41 à 2'26) L'homme entre au village. C'est la seule personne « en vie ». Le reste de la population est inactive. Il prend sa femme dans ses bras. Le moulin se met en marche. La femme se réveille. Elle constate que la maison est terminée. Le moulin s'arrête. La femme « s'endort ». Seul l'homme reste actif. Il regarde le moulin avec colère.
4. (2'27 à 3'17) Le couple est dans la maison en train de dîner. La femme s'agite dans la cuisine au rythme du moulin. L'homme, lui, n'est plus dépendant du moulin. La femme fait la vaisselle, débarrasse et ramasse la table dans un rythme effréné. Le couple est maintenant dans la chambre à coucher. Ils s'apprêtent à se coucher. Mais le moulin s'arrête et la femme « s'endort » debout. Au petit matin, l'homme se réveille au chant du coq. Sa femme est toujours « endormie ». Le moulin ne tourne pas. L'homme est en colère. Il saisit une hache.
5. (3'18 à 4'35) Décidé à faire changer les choses, il part, hache à la main. Il casse la girouette du village. Il est bien déterminé à détruire le moulin. Le moulin commence à tourner. La population reprend vie. L'homme s'apprête à grimper les escaliers qui mènent au moulin. Mais un groupe d'hommes l'arrête. Ils ne veulent pas que l'homme détruise le moulin. Le moulin s'arrête ; le groupe d'hommes aussi. L'homme du couple continue son ascension. Il commence à donner des

coups de hache dans le moulin. Le moulin recommence à tourner. Le groupe d'hommes menace l'homme du couple et envisage de le jeter par-dessus la falaise. Au même moment, le moulin se casse et tombe dans la rivière en contrebas. Le moulin tombé, tout le monde « se rendort ».

6. (4'36 à 6') Le moulin est dans la rivière. Ses ailes recommencent à tourner grâce au débit de l'eau de la rivière. La vie reprend. Les gens ne sont plus dépendants du moulin. Ils retrouvent leur liberté. Le couple est réuni. Plan final sur l'île sans le moulin en haut de la colline.

#### Proposition de déroulement pour le niveau A2

Après une activité de mise en route sur les moulins, les apprenants débiteront leur parcours par l'écoute de la bande sonore du film. Ils imagineront un scénario à partir des éléments entendus. Puis, ils visionneront la première séquence du film et dégageront la situation initiale du film. Ensuite, ils repéreront les grandes lignes du film. Enfin, ils concluront ce parcours en imaginant la fin du film.

#### Mise en route

Diviser la classe en petits groupes.

Distribuer la fiche « Le moulin » aux groupes d'apprenants.

*Qu'est-ce que c'est ?*

*Cherchez la définition de « moulin » dans un dictionnaire.*

*Quelle est sa fonction ?*

La mise en commun des réponses se fera à l'oral.

*Reliez les photos aux mots.*

Un apprenant de chaque groupe vient dessiner un mot.

Pistes de correction / Corrigés :

C'est un moulin à vent. Un mécanisme fait fonctionner le moulin. Le vent souffle et les ailes tournent.

Il sert à broyer des céréales pour en faire de la farine.

A	B	C	D
3. Le mécanisme	4. Le support du moulin	2. Le rouage	1. Les ailes

## PARCOURS

Distribuer la fiche élève A2.

### Étape 1

Passer la première séquence du film en cachant les images.

En petits groupes. *Faites l'activité 1 : Un moulin en musique !*

*À l'aide du titre du film et des éléments entendus, imaginez le scénario du film.*

Chaque groupe lit son scénario.

Pistes de correction / Corrigés :

1. Les éléments entendus : les vagues, les oiseaux, quelque chose qui tourne, l'eau...

2. Imaginez le scénario : C'est l'histoire d'un moulin sur une île. Le moulin est une maison pour les oiseaux qui viennent se reposer lors des traversées des océans.

### Étape 2

*Lisez l'activité 2: La vie au village.*

Montrer la séquence 1 avec le son et avec les images.

En petits groupes. *Faites l'activité 2.*

*Complétez le tableau en répondant aux questions posées : où, quand, qui, que font les personnages ?*

Mise en commun à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :

Où ? Dans un village, sur une île, au milieu de la mer.

Quand ? Le matin.

Qui ? Des hommes et des femmes.

Que font les personnages ? Un pêcheur est sur son bateau. Les gens semblent endormis. La vie recommence. Une femme ramasse des pommes. Un homme coupe du bois.

### Étape 3

Lisez l'activité 3 : *Autour du moulin*.

Montrer le film jusqu'à la fin de séquence 5.

En petits groupes. Faites l'activité 3.

Dites si les propositions sont vraies ou fausses.

Mise en commun à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :

	Vrai	Faux
Les villageois sont immobiles quand le moulin tourne.		x
Un éclair tombe sur le moulin.	x	
L'homme est immobile quand le moulin tourne.		x
Seul un homme est actif dans le village.	x	
Tout le village veut détruire le moulin.		x
Les villageois empêchent l'homme de détruire le moulin.	x	
La vie au village dépend du moulin.	x	

### Étape 4

En petits groupes.

Faites l'activité 4 : *La fin du film*.

Imaginez la fin du film.

Préciser aux apprenants qu'ils devront rédiger leur texte au présent de l'indicatif.

Chaque groupe lit sa fin.

Montrer le film dans son intégralité.

Pistes de correction / Corrigés :

Le moulin est dans la rivière. Il continue de tourner, mais cette fois, les villageois ne sont plus dépendants.

### Pour aller plus loin

Découvrez la chanson « Meunier, tu dors ».

Écoutez la chanson en allant sur le lien suivant :

<http://www.momes.net/comptines/metiers/meunier-tu-dors.html>

Fiche d'exploitation pédagogique et paroles disponibles sur le site suivant :

<http://www.edufle.net/Meunier-tu-dors>

Découvrez « Imago » dans le DVD *Courts de récré*.

Descriptif du film : Antoine, huit ans, a perdu son père dans un accident d'avion.

Incapable d'accepter sa mort, il va finalement revivre et accepter cette perte au travers d'un rêve métaphorique. Et ainsi faire son deuil.

Fiche pédagogique disponible sur <http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif> ou sur <http://www.leplaisirdapprendre.com/Courts-de-recre.html>

## LE MOULIN DE FLORIAN THOURET - NIVEAU A2 - FICHE ÉLÈVE

<b>Objectifs</b> <i>Communicatifs</i> - Repérer et nommer des informations sonores. - Repérer et nommer des informations visuelles.	<b>Tâches</b> - Nommer les étapes d'un scénario. - Imaginer un scénario à partir d'une bande sonore. - Imaginer la fin du film.
--	--

### Activité 1 - Un moulin en musique !

À l'aide du titre du film et des éléments entendus, imaginez le scénario du film.

1. Les éléments entendus : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2. Imaginez le scénario : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### Activité 2 - La vie au village.

Complétez le tableau suivant.

Où ?	
Quand ?	
Qui ?	
Que font les personnages ?	

### Activité 3 - Autour du moulin.

Dites si les propositions sont vraies ou fausses.

	Vrai	Faux
Les villageois sont immobiles quand le moulin tourne.		
Un éclair tombe sur le moulin.		
L'homme est immobile quand le moulin tourne.		
Seul un homme est actif dans le village.		
Tout le village veut détruire le moulin.		
Les villageois empêchent l'homme de détruire le moulin.		
La vie au village dépend du moulin.		

### Activité 4 - La fin du film.

Imaginez la fin du film.

*Le moulin est dans la rivière ...*

## La fiche « Le moulin »

---



Qu'est-ce que c'est ? Cherchez la définition du mot « moulin ».

---

---

Quelle est sa fonction ?

---

---

---



A



B



C



D

Associez les photos aux mots.

1. Les ailes .....
2. Le rouage .....
3. Le mécanisme .....
4. Le support du moulin .....

## LE MOULIN DE FLORIAN THOURET - NIVEAU B1 - FICHE PROFESSEUR

<b>Niveau</b> B1	<b>Thèmes</b> La liberté, la vie en communauté, en couple.
<b>Objectifs</b> <i>Communicatif(s)</i> - Repérer et identifier des informations visuelles - Repérer et identifier des informations sonores. - Exprimer son opinion. <i>Linguistique</i> - Le futur simple. <i>Culturel</i> - La notion de liberté.  <b>Tâches</b> - Identifier le rôle symbolique d'un objet dans un film. - Comparer un personnage dans deux extraits. - Imaginer un dialogue. - Imaginer la suite du film.	<b>Notes</b> Un moulin désigne une installation préindustrielle ou semi-industrielle. Son mécanisme peut être mu par la force humaine ou animale, par l'eau ou le vent. Il réduit les grains de céréales en farine, ou bien extrait le jus ou le suc (moulin à farine, à huile, à cidre...)  <b>Matériel</b> - La fiche élève. - La fiche « Le moulin ».

### Découpage en séquences

1. (0'00 à 0'53) Le film s'ouvre sur un pêcheur qui semble endormi debout dans sa barque. Puis, plan sur un village. On y découvre une population aussi « endormie ». Le titre du film apparaît. On voit et on entend un moulin qui commence à tourner. Au même moment, la population d'un village s'anime. On découvre que le village est une île. On voit un couple dont l'homme est en train de couper du bois. Le moulin s'arrête ; la vie au village aussi.
2. (0'54 à 1'40) Un orage arrive. La vie au village s'accélère et s'emballa au rythme rapide du moulin. On voit l'homme du couple construire très rapidement sa maison. Tout à coup, un éclair frappe le moulin et un rouage se détache et tombe. L'homme du couple sent une différence : il n'est plus le même. L'orage disparaît. Le moulin s'arrête.
3. (1'41 à 2'26) L'homme entre au village. C'est la seule personne « en vie ». Le reste de la population est inactive. Il prend sa femme dans ses bras. Le moulin se met en marche. La femme se réveille. Elle constate que la maison est terminée. Le moulin s'arrête. La femme « s'endort ». Seul l'homme reste actif. Il regarde le moulin avec colère.
4. (2'27 à 3'17) Le couple est dans la maison en train de dîner. La femme s'agite dans la cuisine au rythme du moulin. L'homme, lui, n'est plus dépendant du moulin. La femme fait la vaisselle, débarrasse et ramasse la table dans un rythme effréné. Le couple est maintenant dans la chambre à coucher. Ils s'apprêtent à se coucher. Mais le moulin s'arrête et la femme « s'endort » debout. Au petit matin, l'homme se réveille au chant du coq. Sa femme est toujours « endormie ». Le moulin ne tourne pas. L'homme est en colère. Il saisit une hache.
5. (3'18 à 4'35) Décidé à faire changer les choses, il part, hache à la main. Il casse la girouette du village. Il est bien déterminé à détruire le moulin. Le moulin commence à tourner. La population reprend vie. L'homme s'apprête à grimper les escaliers qui mènent au moulin. Mais un groupe d'hommes l'arrête. Ils ne veulent pas que l'homme détruise le moulin. Le moulin s'arrête ; le groupe d'hommes aussi. L'homme du couple continue son ascension. Il commence à donner des coups de hache dans le moulin. Le moulin recommence à tourner. Le groupe d'hommes menace l'homme du couple et envisage de le jeter par-dessus la

falaise. Au même moment, le moulin se casse et tombe dans la rivière en contrebas. Le moulin tombé, tout le monde « se rendort ».

6. (4'36 à 6')

Le moulin est dans la rivière. Ses ailes recommencent à tourner grâce au débit de l'eau de la rivière. La vie reprend. Les gens ne sont plus dépendants du moulin. Ils retrouvent leur liberté. Le couple est réuni. Plan final sur l'île sans le moulin en haut de la colline.

#### Proposition de déroulement pour le niveau B1

Après une mise en route, les apprenants repèreront le rôle essentiel du moulin dans le film. Ensuite, ils décriront le personnage principal à partir de deux séquences. Puis, ils imagineront un dialogue entre l'homme et la femme du film : l'homme révèle le secret du moulin. Enfin, ils inventeront une suite au film.

#### Mise en route

Diviser la classe en petits groupes.

Distribuer la fiche « Le moulin » aux groupes d'apprenants.

*Qu'est-ce que c'est ?*

*Cherchez la définition du mot « moulin » dans un dictionnaire.*

*Quelle est sa fonction ?*

*Reliez les photos aux mots.*

La mise en commun des réponses se fera à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :

C'est un moulin à vent. Il sert à broyer des céréales pour en faire de la farine.

Un mécanisme fait fonctionner le moulin. Le vent souffle et les ailes tournent.

A	B	C	D
3. Le mécanisme	4. Le support du moulin	2. Le rouage	1. Les ailes

#### PARCOURS

Distribuer la fiche élève B1.

#### Étape 1

Montrer les séquences 1 et 2.

À deux. *Faites l'activité 1 : Et le moulin ?*

*Quel est le rôle du moulin dans le film ?*

Chaque groupe fait une proposition.

Établir sur proposition des apprenants la fonction référence du moulin dans le film.

Pistes de correction / Corrigés :

Quand le moulin tourne, le village s'anime. Quand le moulin s'arrête, le village se fige.

#### Étape 2

*Soyez attentifs à l'homme dans le film.*

Montrer les séquences 1 à 3.

À deux. *Faites l'activité 2 : Avant / Après*

*Listez les différences entre l'homme avant l'orage et l'homme après l'orage.*

Chaque groupe propose ses différences. Montrer de nouveau les séquences.

Valider les réponses des apprenants.

Pistes de correction / Corrigés :

L'homme avant l'orage	L'homme après l'orage
L'homme est inactif quand le moulin ne tourne pas. Il suit le rythme du moulin. Il est comme les autres habitants du village.	L'homme est libéré. Il n'est plus le même. Il vit alors que les autres villageois ne bougent pas. Il est le seul actif du village.

### Étape 3

Montrer le début de la séquence 4. Arrêter au moment où la femme débarrasse la table.

À deux. *Faites l'activité 3 : J'ai un secret !*

*Imaginez le dialogue entre l'homme et la femme.*

*Pendant le dîner, l'homme explique son secret à la femme.*

Circuler dans la classe pour apporter aide et correction.

Les apprenants jouent leur dialogue.

Pistes de correction / Corrigés :

L'homme : « Ma chérie, j'ai quelque chose à te dire ».

La femme : « Ah bon ? Mais que se passe-t-il ? »

L'homme : « Je sais ce qui nous arrive au village ».

La femme : « Mais chéri, rien ne nous arrive au village ! »

L'homme : « Si ! C'est le moulin qui commande notre vie »

[...]

### Étape 4

Montrer le film dans son intégralité.

*En petits groupes. Faites l'activité 4 : Et après ?*

*Imaginez la suite du film.*

Préciser aux apprenants qu'ils devront rédiger leur suite en utilisant le futur simple.

Chaque groupe propose sa fin.

Pistes de correction / Corrigés :

Les villageois, très contents, remercieront l'homme de les avoir sauvés. L'homme sera élu maire du village. Ils organiseront une grande fête autour de la rivière pour célébrer leur liberté.

### Pour aller plus loin

*Retrouvez sur Internet les résumés des livres suivants : « L'île mystérieuse » de Jules Verne et « Vendredi ou les limbes du Pacifique » de Michel Tournier.*

*Comparez ces œuvres littéraires avec le film.*

*Découvrez « Imago » dans le DVD Courts de récré.*

Descriptif du film : Antoine, huit ans, a perdu son père dans un accident d'avion.

Incapable d'accepter sa mort, il va finalement revivre et accepter cette perte au travers d'un rêve métaphorique. Et ainsi faire son deuil.

Fiche pédagogique disponible sur <http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif> ou sur <http://www.leplaisirdapprendre.com/Courts-de-recre.html>

## LE MOULIN DE FLORIAN THOURET - NIVEAU B1 - FICHE ÉLÈVE

<b>Objectifs</b> <i>Communicatifs</i> - Repérer et identifier des informations visuelles - Repérer et identifier des informations sonores. - Exprimer son opinion.	<b>Tâches</b> - Identifier le rôle symbolique d'un objet dans un film. - Comparer un personnage dans deux extraits. - Imaginer un dialogue. - Imaginer la suite du film.
--	--

### Activité 1 - Et le moulin ?

Quel est le rôle du moulin dans le film ?

---



---

### Activité 2 - Avant / Après

Listez les différences entre l'homme avant l'orage et l'homme après l'orage.

L'homme avant l'orage	L'homme après l'orage

### Activité 3 - J'ai un secret !

Imaginez le dialogue entre l'homme et la femme.  
 Pendant le dîner, l'homme explique son secret à la femme.

- L'homme : « \_\_\_\_\_ »
- La femme : « \_\_\_\_\_ »
- L'homme : « \_\_\_\_\_ »
- La femme : « \_\_\_\_\_ »
- L'homme : « \_\_\_\_\_ »
- La femme : « \_\_\_\_\_ »

### Activité 4 - Et après ?

Imaginez la suite du film.

---



---



---



---



---



---



---

## La fiche « Le moulin »

---



Qu'est-ce que c'est ? Cherchez la définition du mot « moulin » dans un dictionnaire.

---

---

Quelle est sa fonction ?

---

---

---



A



B



C



D

Associez les photos aux mots.

1. Les ailes .....
2. Le rouage .....
3. Le mécanisme .....
4. Le support du moulin .....

# Ministère des Affaires étrangères et européennes

Direction de la coopération culturelle et du français

## MERVEILLEUSEMENT GRIS de Geoffroy Barbet-Massin



*Génération animée*

**DVD2**

**Réalisation :** Michel Boiron (CAVILAM), Tatiana Bésory (CAVILAM)

**Rédaction fiche cinéma :** Donald James (Agence du court métrage)

**Rédaction fiche pédagogique :** Murielle Bidault (CAVILAM)

**Coordination :** Elyane Daniel (Sous-direction du français, Audiovisuel éducatif, octobre 2008)

## MERVEILLEUSEMENT GRIS de GEOFFROY BARBET-MASSIN, 2003 - 5'3

### Le réalisateur

Geoffroy Barbet Massin est réalisateur, scénariste, directeur de la photo et monteur sur ses films. *Merveilleusement gris* est son deuxième film, il a réalisé depuis le film *La chute de l'ange* en 2005 et travaille par ailleurs dans la publicité. Vous pouvez consulter son blog sur <http://geoffroybarbetmassin.blogspot.com>

*Merveilleusement gris* a été produit par Mikros Image, société de postproduction\* spécialisée dans les effets spéciaux. Vous pouvez trouver plus d'informations sur leur site <http://www.mikrosimage.fr/>

### Transcription

- Le mouton : « Bah qu'est-ce qu'il a dans la gueule ? »
- Le jeune homme : « Merde ! C'est le chien de la voisine. »
- Le mouton : « C'est pas vrai. T'es content de toi, j'espère ? Saloperie va ! »
- Le jeune homme : « Ouais, c'est tout ce qu'elle avait dans la vie, cette pauvre vieille. »
- Le mouton : « Allez, va dans ta niche. Sale bête ».
- Le chien : « Ta gueule ! »
- Le mouton : « Comment ça, "Ta gueule" ? Tu vas me parler meilleur, sinon je te fous à la SPA, moi. »
- Le jeune homme : « Oh, laisse tomber. »
- Le mouton : « Non. Je laisserai pas tomber. Il est devenu arrogant, ce chien depuis quelque temps. Je suis sûr que t'as une mauvaise influence sur lui. »
- Le jeune homme : « Ah ouais, d'accord. Bien sûr, c'est de ma faute. »
- Le chien : « Vous énervez pas les tapettes. Je vous laisse le macchabée. J'ai fini de jouer avec lui. »
- Le jeune homme : « Et maintenant, qu'est-ce qu'on fait ? »
- Le mouton : « Je propose de le foutre à la poubelle et après, on n'en parle plus. »
- Le jeune homme : « Non, mais ça va pas. On peut pas faire ça. Si la vieille, elle retrouve pas son clebs, elle va suspecter tout le quartier. Puis après, elle va nous faire une vie impossible. »
- Le mouton : « Mais non. »
- Le jeune homme : « Non, non. Attends. Il faut trouver autre chose. »
- Le mouton : « T'as une idée ? »
- Le jeune homme : « Peut-être bien, oui. »
- Le jeune homme : « OK. On va y aller. Alors, j'ai du savon de Marseille, du fil, une aiguille. Bon. Je crois que j'ai tout. »
- Le mouton : « Ça marchera jamais. »
- Le jeune homme : « Mais si, ça va marcher. Un bon petit bain, 3 points de suture, on dépose soigneusement le chien dans le jardin de la vieille, et elle y verra que du feu. Elle croira à une mort naturelle. »
- Le mouton : « C'est ça. Je crois que tu rêves. »
- Le jeune homme : « Bon, écoute. Tais-toi et laisse faire l'artiste. »
- Le mouton : « Ça va mieux ? »
- La grand-mère : « Oui. Je vous remercie. Excusez-moi de vous avoir dérangés. Je ne savais pas vers qui me retourner. »
- Le mouton : « Ne vous excusez pas. C'est tout naturel. »
- La grand-mère : « Ça m'a fait un tel choc de voir mon chien sur la pelouse. »
- Le mouton : « Ah ça. On est bien peu de choses. Dieu a choisi de rappeler votre petit chien à ses côtés. »
- La grand-mère : « Oui. Enfin, s'il n'y avait pas eu ce camion, il serait encore ici. »
- Le mouton : « Comment ça ? »
- La grand-mère : « Ben, oui. Je vous l'avais pas dit ? Un camion a renversé mon petit chien il y a 3 jours. »
  
- La chanson de fin :  
Dans le métro, une vieille odeur  
Je suis encore de bonne humeur  
Les portes se ferment sur mon journal

J'ai rendez-vous Mairie de Montreuil  
J'étais trop bien dans mon fauteuil  
Je sors de ces beaux couloirs sales  
Une bouche me crache sur le trottoir  
Je rejoins un mouton bizarre  
Assis sur une bouche d'incendie  
Il prétend attendre un ami  
Les moutons,  
Moi, je les compte le soir  
On dit que le quartier est blafard  
Moi, je le trouve  
Merveilleusement gris  
La voisine va en faire des cauchemars  
D'un blanc mouton  
Et d'un petit lascar  
N'oublions pas ce chien  
Merveilleusement aigri.

### Analyse : comédie cynique

Signé Geoffroy Barbet-Massin, *Merveilleusement gris* a été produit et fabriqué dans les studios de l'un des grands intervenants français en matière de postproduction\*, de création d'images 3D\* et d'effets spéciaux : Mikros Image.

Réalisé en 2004, ce film reflète toutes les avancées technologiques de l'animation\* assistée par ordinateur de l'époque. L'animation\* est efficace : cinq minutes suffisent au réalisateur pour dessiner un univers original et pour nous plonger dans une comédie animalière, cynique et grinçante.

Un premier plan\* précède le lancement du film. Ce plan\* adopte un angle en contre-plongée\*. La caméra est placée à la verticale, l'objectif vise le sol, la terre. On distingue avec peine ce qui est montré et pour cause... Le centre du cadre est occupé par un trou creusé dans la terre. Ce premier plan\* se termine par un mouvement de caméra, une légère inclinaison de l'angle à l'horizontale, où l'on aperçoit de biais une silhouette, celle de la voisine. Il est difficile de comprendre ce premier plan\* lorsqu'on ne connaît pas l'histoire. Le regard de la voisine sur ce trou béant anticipe la chute du film et signifie que la voisine sait 1) que son chien est mort 2) que le corps de son chien a été déterré.

À travers ces quelques images furtives, le réalisateur nous rappelle qu'au cinéma un plan\*, aussi anodin soit-il, n'est jamais gratuit. *Merveilleusement gris* commence donc par un pied de nez - tout est dans le premier plan\* - réservé aux regards aiguisés ou à ceux qui pratiquent un deuxième visionnage...

Quelque part, la propriétaire du chien que les deux protagonistes vont essayer de manipuler va tromper ses deux voisins : « Tel est pris qui croyait prendre » serait l'adage dissimulé de cette fable à laquelle peut également s'adjoindre la locution : « tant de bruit pour rien »...

L'univers dans lequel se déroule *Merveilleusement gris* est celui d'un quotidien populaire. Mais, telle une fantaisie noire et baroque, la fable prend très vite une tournure fantastique et sordide.

L'action se situe dans un petit pavillon de banlieue et les rapports entre les protagonistes ainsi que le nœud narratif - la mort du chien - appartiennent à la série de petits événements qui pimentent et alimentent la vie de tous les jours. Les premières images du film, comme un rideau de théâtre, laissent entrevoir un pavillon de banlieue. Nous assistons à un début de journée ensoleillée accompagné par des notes de musique jouées par un accordéon. Entraînante, la musique adopte le rythme des valses musettes telles qu'on les écoutait jadis sur les bords de la Marne. Mais très vite, ce qui apparaît au premier coup d'œil comme une gentille comédie de voisinage se teinte d'une lueur noire : une nuée de papillons traverse le cadre et vole au-dessus de la porte d'entrée du jardin vers la maison, mais lorsqu'ils reviennent vers le centre du cadre, ils semblent métamorphosés en chauves-souris !

De même, les dialogues anodins et légers du quotidien sont vite contrebalancés par l'accumulation rapide de mots vulgaires comme « merde », « saloperie », « ta gueule ! ». Ce registre déconcerte, surtout ici dans un film d'animation\*, domaine souvent réservé à l'enfance et au monde du rêve.

*Merveilleusement gris* noie les éléments du quotidien dans une surenchère visuelle et factuelle provocatrice et grinçante. Les volumes difformes des personnages, la pigmentation étrange de leur peau, leurs traits physiques (de porcelaine ou d'éboueur) impressionnent et appartiennent au registre de la laideur. Le film cultive un penchant pour le mauvais goût, le bizarre.

Un autre exemple : lorsque le chien traverse le jardin, la focale du film adopte un angle déconcertant : « la caméra » semble placée derrière la queue du chien, au rythme factice des chiens potiches que l'on trouve à l'arrière des voitures.

### Motif : Frankenstein

L'atmosphère bizarre et de mauvais goût s'accroît pour finalement se métamorphoser en fable fantastique qui peut être lue au regard du mythe de Frankenstein. Le roman écrit par Mary Shelley a suscité de nombreuses adaptations au cinéma que l'animation\* cite directement en placardant une affiche du film. Le couple du mouton et de l'homme joue au docteur Frankenstein et reconstitue le corps du chien à l'aide d'un fil à coudre et d'un peu d'eau. Cette référence au mythe du « Prométhée moderne » occupe ici une fonction symbolique où l'auteur réalisateur cinéaste serait lui-même le fameux docteur dont le rôle consisterait à recoller les morceaux... Et à attendre la foudre.

### Voir et revoir

#### *Les sources d'inspiration*

Au début du film, la musique évoque un univers « déjà vu » chez d'autres réalisateurs. On peut s'interroger sur les points communs entre cette fable et les films (*La cité des enfants perdus*) de Jean-Pierre Jeunet et Marc Caro : ils ont en commun de se dérouler dans une France populaire à l'humour poétique et humaniste. Les rythmes et tonalités des bals populaires hantent également leur univers. Quelles sont les sources d'influences de ce cinéma franchouillard<sup>1</sup> ? *Mon oncle* de Jacques Tati pour la comédie de voisinage. Les films de Jacques et Pierre Prévert (*Adieu Léonard*, *L'affaire est dans le sac*) et ceux de Marcel Carné (*Hôtel du Nord*, *Le jour se lève*) pour la provocation, l'humanisme populaire.

#### *La citation ironique*

Comment le réalisateur aborde-t-il le mythe de Frankenstein ?

*Merveilleusement gris* tourne en dérision le genre fantastique : dans la scène destinée à suggérer la peur des deux protagonistes principaux, ils sont comme ridiculisés par les éléments. Le sac qui tombe sur la tête de l'homme, le mouton qui fume... le film traite ainsi le mythe avec irrévérence.

Le regard porté par le réalisateur devient ironique. Cette ironie sur les personnages est raccord\* avec la naïveté de leur geste.

Par ailleurs le ton ironique s'affirme et se prolonge dans le générique de fin qui montre le chien en train de déterrer une main. Un autre film est cité, lequel ? (*Fenêtre sur cour*, d'Alfred Hitchcock)

En quoi le film se rapproche-t-il des fables de La Fontaine ? S'en démarque-t-il ?

Dans cette animation\* le mouton et le chien parlent, occupent des fonctions humaines, comme dans les fables de La Fontaine. *Merveilleusement gris* réserve même une morale dans son pré-générique. Mais contrairement aux fables, où les animaux restent physiquement des animaux, ils prennent dans ce film, où l'anthropomorphisme est hypertrophié, des allures humaines défailtantes et rafistolées.

Fiche rédigée par Donald James (Agence du court métrage)  
DVD-MAEE « Génération animée », octobre 2008.

<sup>1</sup> Désigne quelque chose de typiquement français et populaire. Parfois utilisé pour se moquer gentiment des mœurs ou de la culture françaises.

## MERVEILLEUSEMENT GRIS de GEOFFROY BARBET- MASSIN - NIVEAU A2

### FICHE PROFESSEUR

Niveau A2	Thème Les relations de voisinage.
<b>Objectifs</b> <i>Communicatifs</i> - Repérer des informations visuelles. - Nommer un problème. - Proposer des solutions. - Caractériser des personnes et des choses. <i>Linguistique</i> - Réviser l'imparfait et le passé composé. <i>Culturel</i> - Les genres de films.  <b>Tâches</b> - Dresser le portrait de quelqu'un. - Donner un titre à une image. - Retrouver l'ordre chronologique des événements d'un film. - Imaginer la suite d'une histoire. - Remettre dans l'ordre les paroles d'une chanson.	<b>Vocabulaire</b> <i>La gueule</i> : nom donné à la bouche chez certains animaux. <i>Une saloperie</i> (vulgaire) : acte répugnant et sale. Ici, une personne méprisante, capable de mauvaises actions. <i>Une niche</i> : une cabane pour chien. <i>Foutre</i> (familier) : mettre. <i>La SPA</i> : la Société protectrice des Animaux. <i>Arrogant</i> : insolent. <i>Une tapette</i> (familier, péjoratif) : un homosexuel. <i>Un macchabée</i> : un cadavre, un mort. <i>Un clebs</i> (familier / argot) : un chien. <i>Un point de suture</i> : point fait avec du fil pour coudre une plaie. <i>Une bouche</i> : une bouche de métro par laquelle on entre et on sort du métro. <i>Blafard</i> : sans éclat, terne. <i>Un lascar</i> : une personne maline, rusée.
	<b>Matériel</b> - La fiche élève. - La fiche « Le chien est mort ».

### Découpage en séquences

- (0'00 à 0'19) Une vieille dame debout dans la nuit regarde un trou dans un jardin. Vue générale d'une maison puis le portail s'ouvre et un chien entre. Titre du film. La caméra suit le chien alors qu'il traverse le jardin pour entrer dans la maison.
- (0'19 à 0'41) Découverte des personnages : un jeune homme et un mouton. Le chien entre dans la maison avec un cadavre de chien dans la gueule. Après une altercation avec ses maîtres, il le laisse au milieu du couloir.
- (0'41 à 1'40) Après discussion, les deux personnages décident de se débarrasser du cadavre. Ils le lavent, le recousent puis le déposent dans le jardin pendant un terrible orage.
- (1'40 à 2'39) Choquée par la vue du cadavre de son petit chien déposé devant sa porte, la vieille dame se réfugie chez ses voisins et leur explique comment l'animal est vraiment mort.
- (2'39 à 3'05) Le chien des voisins gratte dans le jardin, déterre une main et la rapporte à la maison. Chanson et générique de fin.

### Proposition de déroulement pour le niveau A2

Le parcours du niveau A2 commence par un travail d'imagination puis de description à partir des personnages du film. Ensuite, les apprenants seront amenés à retrouver le problème posé et les solutions envisagées ainsi que l'ordre chronologique des événements. Enfin, une activité de créativité sera proposée aux apprenants sur la fin du film avant de terminer cette séquence de travail par une activité de compréhension orale à partir de la chanson du générique de fin.

## Mise en route

Écrire au tableau les mots suivants et les expliquer si besoin : un jeune homme, un mouton, une vieille dame, un chien, un cadavre.

Diviser la classe en petits groupes.

*En vous aidant de la liste des personnages notée au tableau, imaginez l'histoire d'un film en deux ou trois phrases.*

Chaque groupe présente oralement son histoire à la classe.

Pistes de correction / Corrigés :

Un jeune homme et une vieille dame vivent dans le même immeuble. La vieille dame a un mouton dans son jardin et le jeune homme vit seul avec son chien. Un jour, le mouton est tué alors la vieille dame va demander au jeune homme de l'aider à retrouver le meurtrier avec son chien.

## Étape 1

*Écoutez attentivement la musique et repérez le titre du film.*

Montrer la séquence 1.

À deux. *Décrivez la maison et le jardin vus dans le film.*

*Puis, imaginez quelle famille vit dans cette maison.*

Commencer par recueillir oralement les descriptions de la maison. Noter le vocabulaire au tableau.

Puis, demander à chaque groupe de présenter la famille qu'il imagine soit en la dessinant, soit en la décrivant à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :

Le titre du film est « Merveilleusement gris ».

La maison est petite, étroite avec un étage et on entre par un portail gris. Elle est au fond d'un jardin avec de l'herbe haute et il y a des objets dans l'herbe, comme une poule. On voit aussi des fleurs, un arbre et des légumes.

Dans cette maison vivent un homme qui s'occupe du jardin et sa femme qui s'occupe de la décoration du jardin, mais il n'y a pas d'enfant, car la maison est vraiment petite. Par contre, il y a un chien.

Distribuer la fiche élève A2.

## Étape 2

*Lisez l'activité 1 : Les personnages.*

Expliquer le vocabulaire, si nécessaire.

Montrer les séquences 1 et 2.

À deux. *Faites l'activité 1.*

*Décrivez les personnages en utilisant les phrases proposées.*

Inviter les apprenants à comparer leurs réponses avec leurs voisin(e)s.

Puis noter les bonnes réponses au tableau.

Pistes de correction / Corrigés :

Le chien	Il marche à quatre pattes. Il a un museau pointu. Il a l'air méchant.	Le jeune homme	Il a l'air calme. Il porte un jeans, des baskets et un sweat à capuche. Il est chauve.
----------	---	----------------	--

Le mouton	Il a de longues oreilles Il a l'air angoissé, stressé. Il est blanc, frisé avec des yeux noirs.	La vieille dame	Elle a l'air triste. Elle a des cheveux blancs et des lunettes.
-----------	---	-----------------	--

## Étape 3

Écrire au tableau la question suivante : Comment peut-on se débarrasser d'un cadavre ?

À deux. *Trouvez deux réponses à la question posée.*

Lister les propositions des apprenants au tableau.

Montrer la séquence 3.

*Faites l'activité 2 : Un problème, des solutions.*

Complétez le tableau pour retrouver le problème et les solutions.  
Corriger en grand groupe et noter les réponses au tableau.

Pistes de correction / Corrigés :

Problème	- Votre solution
Ils ont un cadavre dans leur couloir.	Jeter le cadavre dans une rivière avec une grosse pierre autour du cou.
	- <b>Solution proposée par le mouton</b>
	Jeter le cadavre à la poubelle.
	- <b>Solution proposée par le jeune homme</b>
	Laver et recoudre le cadavre puis le remettre dans le jardin.

#### Étape 4

Distribuer la fiche « Le chien est mort »

Montrer l'intégralité du film.

À deux. *Faites l'activité 3 : Le chien est mort.*

Donnez un titre à chaque image.

Inviter les apprenants à commencer par donner un titre à chacune des photos.

Recueillir oralement les propositions des apprenants.

Choisir avec la classe le titre préféré.

Puis, remettez les événements dans l'ordre chronologique.

Noter l'ordre au tableau sur proposition des apprenants et veiller à ce qu'ils fassent bien la différence entre l'ordre chronologique et l'ordre du film.

Pistes de correction / Corrigés :

	N° 1 Écrasé par un camion		N° 2 Enterré par la vieille dame		N° 3 Déterré par le chien des voisins
	N° 4 Déposé dans le couloir		N° 5 Lavé et recousu par les voisins		N° 6 Laisser dans le jardin de la voisine

#### Étape 5

Diviser la classe en petits groupes.

*Faites l'activité 4 : Une main sans propriétaire.*

Observez l'image. Imaginez à qui appartient cette main et comment est mort son propriétaire.

Préciser aux apprenants qu'ils doivent utiliser les temps du passé.

Chaque groupe lit sa proposition.

Pistes de correction / Corrigés :

Cette main appartenait au mari de la voisine. C'était un homme très méchant et il buvait beaucoup. Un soir, il était ivre et il est tombé dans les escaliers. Il s'est fait mal à la tête, sa femme n'a pas appelé le médecin et il est mort. La vieille dame l'a enterré dans le jardin. Elle a dit aux voisins : « Mon mari est parti voir sa mère malade. ». Elle a acheté un petit chien pour ne pas être seule chez elle.

#### Étape 6

*Lisez l'activité 5 : La chanson.*

Expliquer aux apprenants qu'ils peuvent s'aider des rimes de la chanson, des mots qui se terminent par le même son, pour retrouver l'ordre.

Montrer le film. Puis écouter la chanson.

*Faites l'activité 5.*

Écoutez la chanson et remettez les paroles dans l'ordre.

Inviter les apprenants à comparer leurs réponses avec leurs voisin(e)s puis noter les bonnes réponses au tableau.

**Pistes de correction / Corrigés :**

- N°1 : e) Dans le métro, une vieille odeur  
N° 2 : i) Je suis encore de bonne humeur  
N° 3 : b) Les portes se ferment sur mon journal  
N°4 : l) J'ai rendez-vous Mairie de Montreuil  
N°5 : o) J'étais trop bien dans mon fauteuil  
N°6 : a) Je sors de ces beaux couloirs sales  
N°7 : n) Une bouche me crache sur le trottoir  
N°8 : h) Je rejoins un mouton bizarre assis sur une bouche d'incendie  
N°9 : f) Il prétend attendre un ami  
N°10 : j) Les moutons, moi, je les compte le soir  
N°11 : c) On dit que le quartier est blafard  
N°12 : k) Moi, je le trouve merveilleusement gris  
N°13 : m) La voisine va en faire des cauchemars  
N°14 : d) D'un blanc mouton et d'un petit lascar  
N°15 : g) N'oublions pas ce chien merveilleusement aigri

**Pour aller plus loin**

*Allez sur le site suivant : <http://www.allocine.fr> et faites des recherches pour découvrir certains des films qui ont inspiré le réalisateur de « Merveilleusement gris » en regardant leurs bandes annonce ou leurs affiches :*

- « Frankenstein » / recoudre un cadavre :  
[http://www.allocine.fr/film/fichefilm\\_gen\\_cfilm=6038.html](http://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=6038.html)
- « Fenêtre sur cour » / un meurtre dans le voisinage :  
[http://www.allocine.fr/film/fichefilm\\_gen\\_cfilm=983.html](http://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=983.html)
- « La cité des enfants perdus » / l'ambiance sombre du film :  
[http://www.allocine.fr/film/fichefilm\\_gen\\_cfilm=9683.html](http://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=9683.html)

## MERVEILLEUSEMENT GRIS de GEOFFROY BARBET- MASSIN - NIVEAU A2 - FICHE ÉLÈVE

<b>Objectifs</b> <i>Communicatifs</i> - Nommer un problème. - Proposer des solutions. - Caractériser des personnes et des choses.	<b>Tâches</b> - Dresser le portrait de quelqu'un. - Donner un titre à une image. - Retrouver l'ordre chronologique des événements d'un film. - Imaginer la suite d'une histoire. - Remettre dans l'ordre les paroles d'une chanson.
---	--

### Activité 1 - Les personnages.

Décrivez les personnages en utilisant les phrases proposées.

1. Il a de longues oreilles.
2. Elle a l'air triste.
3. Il marche à quatre pattes.
4. Il a l'air calme.
5. Il a un museau pointu.
6. Il a l'air angoissé, stressé.
7. Il porte un jeans, des baskets et un sweat à capuche.
8. Il est blanc, frisé avec des yeux noirs.
9. Elle a des cheveux blancs et des lunettes.
10. Il a l'air méchant.
11. Il est chauve.

	Description		Description
---	-------------	--	-------------

	Description		Description
--	-------------	---	-------------

### Activité 2 - Un problème, des solutions.

Complétez le tableau pour retrouver le problème et les solutions.

Problème	- Votre solution
	- Solution proposée par le mouton
	- Solution proposée par le jeune homme

### Activité 3 - Le chien est mort !

En vous aidant de la fiche « Le chien est mort », donnez un titre à chaque image. Puis retrouvez l'ordre chronologique des événements.




---



---



---



---



---

### Activité 5 - La chanson.

Écoutez la chanson et remettez les paroles dans l'ordre.

- N° ..... a) Je sors de ces beaux couloirs sales
- N° ..... b) Les portes se ferment sur mon journal
- N° ..... c) On dit que le quartier est blafard
- N° ..... d) D'un blanc mouton et d'un petit lascar
- N° ..... e) Dans le métro, une vieille odeur
- N° ..... f) Il prétend attendre un ami
- N° ..... g) N'oublions pas ce chien merveilleusement aigri
- N° ..... h) Je rejoins un mouton bizarre assis sur une bouche d'incendie
- N° ..... i) Je suis encore de bonne humeur
- N° ..... j) Les moutons, moi, je les compte le soir
- N° ..... k) Moi, je le trouve merveilleusement gris
- N° ..... l) J'ai rendez-vous Mairie de Montreuil
- N° ..... m) La voisine va en faire des cauchemars
- N° ..... n) Une bouche me crache sur le trottoir
- N° ..... o) J'étais trop bien dans mon fauteuil

# La fiche « Le chien est mort »

Fiche élève A2 - Activité 3



N° ... / .....



N° ... / .....



N° ... / .....



N° ... / .....



N° ... / .....



N° ... / .....

**MERVEILLEUSEMENT GRIS de GEOFFROY BARBET- MASSIN - NIVEAU B1**  
**FICHE PROFESSEUR**

<b>Niveau</b> B1	<b>Thème</b> Les relations de voisinage.
<b>Objectifs</b> <i>Communicatifs</i> - Identifier un problème. - Proposer des solutions. <i>Linguistique</i> - L'accord des adjectifs qualificatifs. <i>Culturel</i> - Les genres de films.  <b>Tâches</b> - Dresser le portrait de quelqu'un. - Créer un dialogue. - Jouer une scène du film. - Imaginer une histoire. - Compléter les paroles d'une chanson.	<b>Vocabulaire</b> <i>La gueule</i> : nom donné à la bouche chez certains animaux. <i>Une saloperie</i> (vulgaire) : acte répugnant et sale. Ici, une personne méprisante, capable de mauvaises actions. <i>Une niche</i> : une cabane pour chien. <i>Foutre</i> (familier) : mettre. <i>La SPA</i> : la Société protectrice des Animaux. <i>Arrogant</i> : insolent. <i>Une tapette</i> (familier, péjoratif) : un homosexuel. <i>Un macchabée</i> : un cadavre, un mort. <i>Un clebs</i> (familier / argot) : un chien. <i>Un point de suture</i> : point fait avec du fil pour coudre une plaie. <i>Une bouche</i> : une bouche de métro par laquelle on entre et on sort du métro. <i>Blafard</i> : sans éclat, terne. <i>Un lascar</i> : une personne maline, rusée.
	<b>Matériel</b> - La fiche élève.

**Découpage en séquences**

- (0'00 à 0'19) Une vieille dame debout dans la nuit regarde un trou dans un jardin. Vue générale d'une maison puis le portail s'ouvre et un chien entre. Titre du film. La caméra suit le chien alors qu'il traverse le jardin pour entrer dans la maison.
- (0'19 à 0'41) Découverte des personnages : un jeune homme et un mouton. Le chien entre dans la maison avec un cadavre de chien dans la gueule. Après une altercation avec ses maîtres, il le laisse au milieu du couloir.
- (0'41 à 1'40) Après discussion, les deux personnages décident de se débarrasser du cadavre. Ils le lavent, le recousent puis le déposent dans le jardin pendant un terrible orage.
- (1'40 à 2'39) Choquée par la vue du cadavre de son petit chien déposé devant sa porte, la vieille dame se réfugie chez ses voisins et leur explique comment l'animal est vraiment mort.
- (2'39 à 3'05) Le chien des voisins gratte dans le jardin, déterre une main et la rapporte à la maison. Chanson et générique de fin.

**Proposition de déroulement pour le niveau B1**

Le parcours du niveau B1 commence par une recherche d'hypothèses sur le sujet du film et continue avec une description des personnages du film. Puis, les apprenants sont amenés à retrouver le problème posé et les solutions envisagées pour ensuite jouer un dialogue. Ensuite, ils devront repérer des images pour comprendre le quiproquo du film. Enfin, ils termineront cette séquence de travail par une activité de rédaction et un travail de compréhension orale à partir de la chanson du générique de fin.

## Mise en route

Diviser la classe en petits groupes.

Écrire au tableau les éléments suivants :

« Mort, déterrés, recousus, mais en fait écrasés ! »

*En intégrant les éléments notés au tableau, présentez le résumé d'un film fantastique ou d'horreur en deux ou trois phrases.*

Chaque groupe présente oralement son histoire à la classe.

**Pistes de correction / Corrigés :**

C'est une histoire de vampires, de zombies. Des gens morts écrasés dans un accident de voiture ont été déterrés, recousus puis ramenés à la vie par un savant fou.

## Étape 1

*Écoutez attentivement la musique et repérez le titre du film.*

Montrer la séquence 1.

*Décrivez la maison et le jardin vus dans le film. Puis imaginez quelle famille vit dans cette maison.*

Commencer par recueillir oralement les descriptions de la maison. Noter le vocabulaire au tableau.

Puis, demander à chaque apprenant de présenter la famille qu'il imagine en la décrivant à l'oral.

**Pistes de correction / Corrigés :**

La maison est petite, étroite avec un étage et on entre par un portail gris. Elle est au fond d'un jardin avec de l'herbe haute et il y a des objets dans l'herbe, comme une poule. On voit aussi des fleurs, un arbre et des légumes.

Dans cette maison vivent un homme qui s'occupe du jardin et sa femme qui s'occupe de la décoration du jardin, mais il n'y a pas d'enfant, car la maison est vraiment petite. Par contre, il y a un chien.

Distribuer la fiche élève B1.

## Étape 2

Montrer les séquences 1 et 2.

*Faites l'activité 1 : Les personnages.*

*Décrivez physiquement et psychologiquement les personnages principaux.*

Sur proposition des apprenants, établir une description référence.

**Pistes de correction / Corrigés :**

Le chien	Description	Le jeune homme	Description
	Il marche à quatre pattes. Il a un museau pointu. Il a l'air méchant.		Il a l'air calme. Il porte un jeans, des baskets et un sweat à capuche Il est chauve.

Le mouton	Description	La vieille dame	Description
	Il a de longues oreilles. Il a l'air angoissé, stressé. Il est blanc, frisé avec des yeux noirs.		Elle a l'air triste. Elle a des cheveux blancs et des lunettes.

## Étape 3

Écrire au tableau la question suivante : Comment peut-on se débarrasser d'un cadavre ?

*Trouvez plusieurs réponses à la question posée.*

Lister les propositions des apprenants au tableau.

Montrer la séquence 3.

*Faites l'activité 2 : Un problème, des solutions.*

*Complétez le tableau pour retrouver le problème et la solution envisagée.*

Corriger en grand groupe et noter les réponses au tableau.

Pistes de correction / Corrigés :

Problème	- Votre solution
Leur chien a laissé le cadavre du chien de la voisine dans leur couloir.	Le cacher dans le congélateur
	L'enterrer dans le jardin
	- <b>Solution proposée par le mouton</b>
	Jeter le cadavre à la poubelle
	- <b>Solution proposée par le jeune homme</b>
	Laver et recoudre le cadavre puis le remettre dans le jardin

#### Étape 4

Constituer des groupes de trois.

*Faites l'activité 3 : Petite discussion entre amis.*

*Imaginez la discussion entre les trois personnes en complétant les bulles.*

Circuler dans les groupes pour apporter aide et correction.

Inviter les apprenants à jouer la scène devant la classe.

Pistes de correction / Corrigés :

- La vieille dame : Ce matin, j'ai trouvé le cadavre de mon petit chien devant ma porte ! C'était horrible !

- Le mouton : Comment ? Votre petit chien est mort ! Mais qui a fait ça ?

- Le jeune homme : Et le laisser devant votre porte... C'est vraiment monstrueux !

[...]

#### Étape 5

Montrer le film.

À deux. *Faites l'activité 4 : Vu !*

*Quelles images montrent que la vieille dame savait que son chien avait été déterré ?*

*Quelles images montrent que la vieille dame était au courant des manigances de ses voisins ?*

Recueillir oralement les réponses des apprenants et leurs explications.

Visionner le film dans son intégralité.

Pistes de correction / Corrigés :

- La vieille dame savait que son chien avait été déterré, car au début du film on la voit debout devant le trou, dans le jardin.

- La vieille dame était au courant des manigances de ses voisins, car quand le jeune homme dépose le chien dans son jardin, on voit la vieille dame derrière la vitre qui regarde par la fenêtre avec la photo de son chien à la main.

#### Étape 6

Cette activité peut se faire à l'oral ou à l'écrit selon la compétence à évaluer.

*Faites l'activité 5 : Histoire d'une main.*

*Imaginez une suite au film en vous aidant de cette image.*

Ramasser les productions ou inviter les apprenants à présenter leurs histoires oralement.

Pistes de correction / Corrigés :

Cette main appartient au mari de la voisine. C'était un homme très méchant qui buvait beaucoup. Un soir, il était ivre quand il est rentré chez lui et il est tombé dans les escaliers. Il s'est cogné la tête, mais sa femme n'a pas appelé le médecin et l'a laissé mourir. Elle n'a dit à personne qu'il était mort et l'a enterré dans le jardin. Elle a dit aux voisins : « Mon mari est parti voir sa mère malade. » Puis elle a acheté un petit chien pour ne pas être seule chez elle.

#### Étape 7

*Lisez l'activité 6 : La chanson.*

Expliquer aux apprenants qu'ils doivent retrouver les adjectifs de la chanson.

Montrer la séquence 5, faire écouter la chanson en entier.

*Faites l'activité 6.*

*Écoutez la chanson et complétez-la avec des adjectifs.*

Préciser aux apprenants qu'ils doivent faire particulièrement attention aux accords des adjectifs.

Inviter les apprenants à comparer leurs réponses avec leurs voisin(e)s puis noter les bonnes réponses au tableau. Expliquer le vocabulaire qui pose problème.

**Pistes de correction / Corrigés :**

Dans le métro, une vieille odeur  
Je suis encore de **bonne** humeur  
Les portes se ferment sur mon journal  
J'ai rendez-vous Mairie de Montreuil  
J'étais trop bien dans mon fauteuil  
Je sors de ces **beaux** couloirs **sales**  
Une bouche me crache sur le trottoir  
Je rejoins un mouton **bizarre** assis sur une bouche d'incendie  
Il prétend attendre un ami  
Les moutons, moi, je les compte le soir  
On dit que le quartier est **blafard**  
Moi, je le trouve merveilleusement **gris**  
La voisine va en faire des cauchemars  
D'un **blanc** mouton et d'un **petit** lascar  
N'oublions pas ce chien merveilleusement **aigri**

**Pour aller plus loin**

Découvrez la fiche du film sur le site <http://www.unifrance.org/film/25759/merveilleusement-gris>  
Lisez le synopsis. Imaginez la lettre écrite par la vieille dame pour répondre à celle que son voisin lui a envoyée pour lui annoncer la mort de son chien.

Allez sur le site suivant : <http://www.allocine.fr>

Faites des recherches pour découvrir certains des films qui ont inspiré le réalisateur du film en regardant leurs bandes annonce ou leurs affiches :

- « Frankenstein » / recoudre un cadavre :  
[http://www.allocine.fr/film/fichefilm\\_gen\\_cfilm=6038.html](http://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=6038.html)

- « Fenêtre sur cour » / un meurtre dans le voisinage :  
[http://www.allocine.fr/film/fichefilm\\_gen\\_cfilm=983.html](http://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=983.html)

- « La cité des enfants perdus » / l'ambiance sombre du film :  
[http://www.allocine.fr/film/fichefilm\\_gen\\_cfilm=9683.html](http://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=9683.html)

## MERVEILLEUSEMENT GRIS de GEOFFROY BARBET- MASSIN - NIVEAU B1

### FICHE ÉLÈVE

<b>Objectifs</b> <i>Communicatifs</i> - Identifier un problème. - Proposer des solutions.	<b>Tâches</b> - Créer un dialogue. - Dresser le portrait de quelqu'un. - Jouer une scène du film. - Imaginer une histoire. - Compléter les paroles d'une chanson.
--	--

#### Activité 1 - Les personnages.

Décrivez physiquement et psychologiquement les personnages principaux.

	Description		Description
	Description		Description

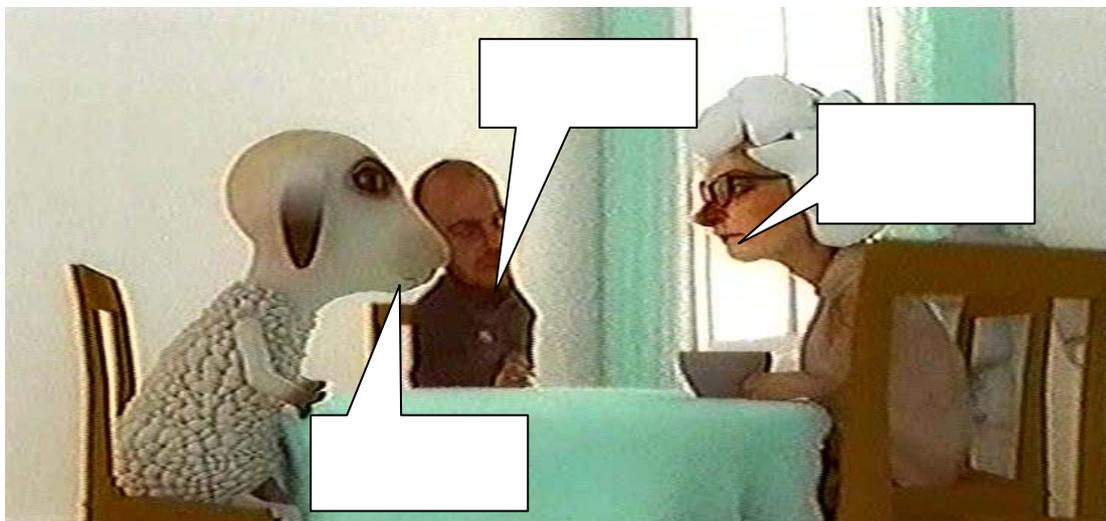
#### Activité 2 - Un problème, des solutions.

Complétez le tableau pour retrouver le problème et la solution envisagée.

Problème	- Solutions possibles / Vos solutions
	- Solution proposée
	- Solution retenue

#### Activité 3 - Petite discussion entre amis.

Imaginez la discussion entre les trois personnes en complétant les bulles.



#### Activité 4 - Vu !

Quelles images montrent que :

- la vieille dame savait que son chien avait été déterré ?

---

- la vieille dame était au courant des manigances de ses voisins ?

---

#### Activité 5 - Histoire d'une main !

Imaginez une suite au film en vous aidant de cette image.



---

---

---

---

#### Activité 6 - La chanson.

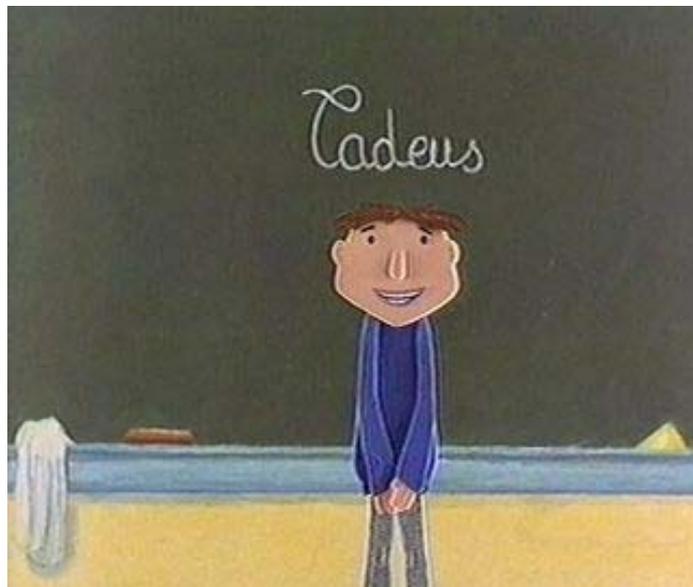
Écoutez la chanson et complétez-la avec des adjectifs.

Dans le métro, une \_\_\_\_\_ odeur  
Je suis encore de \_\_\_\_\_ humeur  
Les portes se ferment sur mon journal  
J'ai rendez-vous Mairie de Montreuil  
J'étais trop bien dans mon fauteuil  
Je sors de ces \_\_\_\_\_ couloirs \_\_\_\_\_  
Une bouche me crache sur le trottoir  
Je rejoins un mouton \_\_\_\_\_ assis sur une bouche d'incendie  
Il prétend attendre un ami  
Les moutons, moi, je les compte le soir  
On dit que le quartier est \_\_\_\_\_  
Moi, je le trouve merveilleusement \_\_\_\_\_  
La voisine va en faire des cauchemars  
D'un \_\_\_\_\_ mouton et d'un \_\_\_\_\_ lascar  
N'oublions pas ce chien merveilleusement \_\_\_\_\_

# Ministère des Affaires étrangères et européennes

Direction de la coopération culturelle et du français

## TADEUS de Philippe Jullien et Jean-Pierre Lemouland



Génération animée  
DVD2

**Réalisation** : Michel Boiron (CAVILAM), Tatiana Bésory (CAVILAM)

**Rédaction fiche cinéma** : Cécile Giraud (Agence du court métrage)

**Rédaction fiche pédagogique** : Stéphanie Bara (CAVILAM)

**Coordination** : Elyane Daniel (Sous-direction du français, Audiovisuel éducatif, octobre 2008)

## TADEUS de PHILIPPE JULLIEN et JEAN-PIERRE LEMOULAND, 2000 - 5'50

### Les réalisateurs

Philippe Jullien est scénariste et plasticien. Tadeus est son deuxième film. Il a notamment réalisé *Le cyclope de la mer* qui a beaucoup circulé dans les festivals internationaux. Jean-Pierre Lemouland est non seulement réalisateur, mais aussi scénariste et producteur. Il a créé la société de production JPL films qui depuis plus de dix ans, produit des courts métrages d'animation\* et notamment *Tadeus*. Vous pouvez trouver d'autres informations sur cette structure sur le site internet <http://www.jplfilms.com/Films/index.html>

### Transcription des dialogues

*Aujourd'hui, y'a un nouveau qui est arrivé à l'école. La maîtresse nous a expliqué qu'il s'appelait Tadeus, qu'il venait de chez Chénie, que chez lui il y avait la guerre, et qu'elle comptait sur nous pour qu'on soit gentils avec lui. La maîtresse l'a mis à côté de Judith, et ça, ça a pas dû plaire à Marc, qui est amoureux d'elle en secret.*

*À la cantine, le nouveau s'est mis à table à côté de Marc et Medhi. Il mangeait tous ses épinards sans qu'on le force. Medhi lui a demandé d'où est-ce qu'il venait et il a répondu "Tadeus". On était tous morts de rire et même le nouveau qui n'avait rien compris.*

*Après la bouffe, ça rigole plus. C'est l'Olympique de Marseille contre le Paris Saint Germain. Comme on est que quatre, c'est nous qu'avons la super star qui vient de loin. Je sais pas d'où il vient Tadeus, mais il a jamais dû voir un ballon de foot de sa vie. C'était un vrai festival de n'importe quoi, il faut dire qu'on a bien rigolé et que le score, c'était pas le plus important, je dis ça parce qu'on a perdu.*

*Le lendemain, à la récré de dix heures, on était tous près du chêne. Mais là, on a pas parlé télé. Je leur ai raconté qu'en vrai, Tadeus était un tchéchène, c'est maman qui me l'a dit. Medhi m'a demandé si c'était plutôt un tchéchaîne de vélo ou un tchéchaîne hi-fi (hihi il est trop marrant ce mec).*

*Alban, lui, il s'est senti obligé de sortir sa science. Il nous a dit que la Tchétchénie, c'était un tout petit pays qui voulait son indépendance, alors que dans le marché mondial, il n'avait aucune chance.*

*Moi, je lui ai demandé c'est quoi cette histoire de marché mondial là, et il m'a répondu que j'étais un crétin. Medhi lui a dit qu'il disait n'importe quoi et ils avaient raison de vouloir leur indépendance comme l'Algérie. Jason avait l'air d'accord avec Alban même s'il avait pas tout compris. Pour lui, les étrangers, c'est comme les gitans, des voleurs de poules. Moi, des poules, j'en ai jamais vu à Chenneville. Medhi m'a expliqué que c'était parce qu'il les avait toutes volées.*

*Sergio a dit que c'était bien beau tout ça, mais qu'en France il y avait beaucoup trop d'immigrés et qu'on ferait bien d'en virer. Corentin a répondu qu'il ferait mieux de se taire, qu'il s'appelait Sergio et que son père avait changé de nom parce qu'il avait honte d'être étranger. Alors, pour l'énerver, on gueulait Sergio, Sergio, et ça, ça marchait bien parce qu'il était tout rouge. Sergio a dit qu'il s'appelait Serge, qu'il était français et que son père il était pas au chômage, lui. Alban en a rajouté en disant que le père de Corentin, c'était un gros fainéant et heureusement pour lui qu'il y avait Jason, sinon, on l'aurait massacré. Medhi aurait pas dû jeter le ballon à la gueule de Jason. La bagarre était inévitable.*

*Tadeus est arrivé paniqué, et il a commencé à raconter des trucs qu'on a pas compris. Il était là au milieu de la mêlée, avec Judith à côté. Et ça, ça a énervé Marc. Alban a balancé que Tadeus allait bientôt partir avec Judith. Judith a répondu : et alors? Là, Marc a pété les plombs.*

*Tadeus, il souriait plus du tout et il faisait peur avec son sang sur les lèvres. Même Marc avait peur. Il s'est retourné vers nous en disant que grâce à lui Tadeus s'en allait, mais ça se voyait qu'il regrettait parce qu'il avait les yeux rouges. Tadeus nous a regardés avec un air triste, il a franchi la grille de l'école et il est parti en se retournant de temps en temps.*

## Analyse : Un film sur l'enfance

Tadeus est un film du point de vue de l'enfance. Le film s'ouvre sur les bruits d'une salle de classe, puis d'une voix off\* (la voix commente les images sans que l'on voie sa source), celle d'un petit garçon qui parle à la première personne. On peut en conclure que le personnage qui raconte l'histoire de Tadeus fait partie de la classe et qu'il a vécu les événements qui nous seront racontés. La première image est un plan\* sur Tadeus, un nouvel élève. Suit un contrechamp\* (comme si la caméra se retournait pour filmer ce qu'il y a derrière elle) sur les élèves de la classe. Ils ne sont pas nombreux, et chacun est identifié assez distinctement (on voit un grand garçon blond, un petit brun, deux enfants noirs, un petit gros...). Aucun adulte n'apparaîtra dans le film, même s'ils sont évoqués par la voix off\* (il parle de la maîtresse, des parents, des enfants), tout est vécu à hauteur d'enfant, et tout est raconté selon leur point de vue.

Lors de leurs conversations, les enfants abordent de nombreux thèmes liés à leur vie de tous les jours, mais aussi des thèmes politiques, économiques, sociaux, qui reflètent les discussions de leurs parents et qui sont interprétés parfois différemment par les enfants. Les enfants se sentent concernés par ces problèmes que l'on considère comme des problèmes d'adultes, et tentent de les comprendre à leur manière. Au fil de leur discussion, chaque enfant fini par être identifié non comme un individu, mais selon des critères qui sont ceux de l'origine ou du statut social. En parallèle, les problématiques liées à leur quotidien (l'amour, le foot, la cantine) se mêlent à ces discussions, et renforcent la violence inhérente aux thèmes abordés, comme si pour les enfants tout avait la même valeur.

Tadeus est le personnage qui va révéler les différences de chaque enfant. Lui est tchéchène, mais il est surtout différent parce qu'il mange ses épinards et qu'il ne sait pas jouer au foot. Le groupe d'enfant semble être soudé au-delà des problématiques d'adultes. Malgré tout, Tadeus disparaîtra face à la violence des échanges, ne trouvant pas la place d'enfant à laquelle sans doute il aspirait.

## Motif : Le monde de l'enfance

Le film emprunte le regard, le langage et l'imagination de l'enfance et les utilise pour en donner un reflet. Ainsi, la voix off\* reprend les dialogues et les expressions des personnages, et l'on comprend à travers eux, de quelle manière les enfants peuvent percevoir les problèmes politiques. Par exemple, les enfants apprennent que Tadeus vient de Tchétchénie, qu'ils comprennent « Chez Chenie ». D'autres paroles sont typiquement adultes, et reflètent ce qu'ils ont entendu à la maison (par exemple : « En France il y a beaucoup trop d'immigrés »). D'autres expressions sont aux contraires typiques de l'enfance, comme « n'importe nawak » au lieu de « n'importe quoi ».

Ces déformations sont la preuve d'une imagination qui se matérialise lors des séquences\* de fiction dans la fiction, où les enfants se mettent en scène, puisqu'elles bénéficient d'un traitement esthétique différent. En effet, alors que les personnages sont des marionnettes, les séquences\* imaginaires sont traitées en dessin traditionnel. Ces séquences\* sont très mises en scènes et très romancées, et se font l'écho des images que les enfants ont pu voir pendant les journaux télévisés ou dans des films. On entre d'ailleurs dans ces scènes oniriques par le biais de l'écran de télévision. L'écran diffuse des images de supporters du PSG suite au match des enfants dans la cour.

Par le biais de ce match, les enfants se projettent dans la télévision, ils font « comme si » ils jouaient un match professionnel retransmis. La caméra effectue un zoom\* vers l'écran qui remplit totalement le cadre. Les enfants et le spectateur sont plongés « Chez Chénie », en Tchétchénie. Les enfants se représentent la guerre en Tchétchénie comme dans un film d'action, avec des armes perfectionnées, des explosions, presque un plaisir de faire la guerre, dont ils sont eux-mêmes les héros. Plus loin, l'inspecteur de police (également incarné par l'un des enfants) est vu derrière son bureau, les drapeaux français accrochés au mur, prenant une photo d'un suspect (un autre enfant), reprenant les clichés des films policiers. Les gestes que les enfants font dans ce monde inventé, ils finissent par les reproduire dans la réalité, et la violence morale fait place à la violence physique qui fait fuir Tadeus. De là, on peut s'interroger sur la puissance des images sur les enfants.

## Voir et revoir

### *Différences*

Quels sont les éléments qui caractérisent chaque personnage ? (exemple : caractéristiques physiques, prénoms, dialogues...)

### *Clichés*

Les paroles des enfants reflètent les clichés de notre société. Quels sont-ils et comment sont-ils représentés ? (exemple : les gitans sont des voleurs de poules, en France il y a trop d'immigrés... Les enfants se mettent en scène dans ces clichés, comme dans les films ou les informations qu'ils ont vus à la télévision).

Fiche rédigée par Cécile Giraud (Agence du court métrage)  
DVD-MAEE « *Génération animée* », octobre 2008.

TADEUS de PHILIPPE JULLIEN et JEAN-PIERRE LEMOULAND - NIVEAU A2 - FICHE PROFESSEUR

<p>Niveau A2</p>	<p>Thèmes Le racisme, l'école.</p>
<p><b>Objectifs</b> <i>Communicatifs</i> - Définir un mot. - Présenter son environnement. - Présenter quelqu'un. - Relever et nommer des informations sonores et visuelles. - Exprimer son opinion. - Écrire un acrostiche. <i>Linguistique</i> - Construire des phrases au présent. <i>Culturels</i> - Parler de l'école. - Découvrir la Tchétchénie. - Sensibiliser au racisme.</p> <p><b>Tâches</b> - Identifier des personnages dans un film. - Identifier les rôles de chaque personnage dans un film. - Dégager les actions principales d'un film. - Imaginer une journée d'école. - Présenter le principal personnage d'un film. - Raconter une histoire à l'oral. - Comparer des personnages d'un film. - Créer une affiche.</p>	<p><b>Notes</b> La Tchétchénie est une petite république située sur le versant nord des montagnes du Caucase. Elle devient indépendante en 1991, avec la dislocation de l'Union Soviétique. L'indépendance est suivie de deux guerres sanglantes et destructrices. De nombreux Tchétchènes ont ainsi fui leur pays pour demander l'asile politique dans différents pays, dont la France.</p> <p>Les Gitans : population nomade, aussi appelée, les Roms, les gens du voyage. Ce style de vie nomade est généralement jugé de façon négative, d'où l'image de « voleurs de poules » décrite dans le film.</p> <p>L'OM (l'Olympique de Marseille) et le PSG (le Paris Saint Germain) : deux équipes françaises de football, généralement rivales dans le championnat national.</p>
<p><b>Vocabulaire</b> <i>La bouffe</i> : la nourriture (familier). <i>N'importe nawak</i> : n'importe quoi (familier). <i>La récré</i> : la récréation. <i>Un crétin</i> : un imbécile. <i>Les Gitans</i> : ensemble de populations nomades. <i>Gueuler</i> : crier (familier). <i>Jeter à la gueule</i> : jeter au visage (familier). <i>Un truc</i> : une chose. <i>Balancer</i> : dire abruptement. <i>Péter les plombs</i> : perdre le contrôle de soi. <i>Tchéttchaine hifi</i> ; <i>Tchéttchaine de vélo</i> : jeux de mots, homophonie avec « chaîne de vélo » et « chaîne hifi ».</p>	<p><b>Matériel</b> - La fiche élève A2. - Des feuilles de papier, des feutres.</p>

Découpage en séquences

1. (0'00 à 0'25) Le bruit d'une craie sur un tableau fait office de générique. La voix off d'un petit garçon explique l'arrivée d'un nouvel élève dans la classe. Gros plan sur Tadeus, le nouveau, puis travelling sur les élèves de la classe. Tadeus s'installe à côté de Judith sous les yeux jaloux de Marc.
2. (0'26 à 0'35) La sonnerie retentit, c'est l'heure du repas. Les élèves sont à la cantine. Tadeus mange tout et ne comprend pas ce que lui disent les autres élèves.

3. (0'36 à 0'55) Des photos et banderoles à l'effigie des équipes de football préférées des élèves apparaissent. Les élèves jouent au football dans la cour de récréation. Tadeus semble jouer au football pour la première fois.
4. (0'56 à 1'25) C'est le lendemain. La carte de la « Chez Chénie » apparaît sur l'écran de télé. La voix off raconte l'histoire de Tadeus et de son pays. Des images de guerre accompagnent son récit. Une explosion couvre l'écran de fumée. Images de guerre. Les soldats sont incarnés par les enfants de la classe.
5. (1'26 à 1'45) Les images de guerre se poursuivent, mais les enfants parlent à présent des étrangers qui vivent en France. Dans les scènes suivantes, les enfants incarnent des étrangers ou des policiers en fonction de leur opinion.
6. (1'46 à fin) Les enfants sont autour du vieux chêne. Le ton monte et Medhi jette un ballon sur Jason. Ce dernier s'emballe et commence la bagarre. Tadeus, qui jusque-là discutait avec Judith, arrive paniqué au milieu de la bagarre. Il commence à parler dans sa langue maternelle. Marc croit que Judith et Tadeus vont partir ensemble, alors il envoie un coup de poing à Tadeus. Le petit garçon regarde tristement ses camarades, puis il quitte l'école en se retournant de temps en temps. Générique de fin.

#### Proposition de déroulement - Parcours 1 pour le niveau A2

Après une mise en route sur le thème de l'école, les apprenants seront invités à découvrir les personnages du film et à identifier leur rôle dans la classe. Enfin, les apprenants imagineront une journée plus favorable à l'arrivée du nouvel élève, Tadeus.

#### Proposition de déroulement - Parcours 2 pour le niveau A2

Après une mise en route sur la notion de différence, les apprenants partiront à la découverte du personnage principal. Ils en raconteront son histoire. Puis, ils compareront les personnages du film. Ils chercheront ensuite à comprendre pourquoi l'amitié entre les enfants est difficile. Enfin, ils créeront des messages de bienvenue pour Tadeus.

### Mise en route

Diviser la classe en petits groupes.

Faire un remue-méninges sur le vocabulaire de l'école et de la classe.

*Racontez une journée d'école, décrivez vos activités et les lieux de ces activités.*

Chaque groupe propose sa journée type et son opinion.

#### Pistes de correction / Corrigés :

Le matin, j'arrive à l'école à 9 heures. J'ouvre mon cartable, je prends mon cahier et ma trousse et j'écoute le professeur. A 10h30, il y a la récréation. Je joue au football avec mes copains. Quand la récréation est finie, je vais à la bibliothèque avec ma classe et nous choisissons un livre.

## PARCOURS 1

Distribuer la fiche élève A2 - Parcours 1.

### Étape 1

*Lisez l'activité 1 : Mais comment s'appellent-ils ?*

*Observez bien les personnages.*

Montrer le film aux apprenants.

À deux. *Faites l'activité 1.*

Retrouvez le prénom de chaque personnage.  
Trouvez deux autres enfants présents dans le film.  
Correction à l'oral en grand groupe.

Pistes de correction / Corrigés :



Judith	Medhi	Sergio	Marc	Tadeus	Alban
--------	-------	--------	------	--------	-------

Les deux autres enfants présents dans le film sont : Jason et Corentin.

## Étape 2

À deux. *Faites l'activité 2.*

Expliquer les mots de l'activité.

Identifiez le rôle de chaque personnage dans la classe.

Mise en commun à l'oral.

À l'oral. *Quel personnage préférez-vous ?*

Les apprenants choisissent un personnage et justifient leur choix.

Pistes de correction / Corrigés :

Bouc émissaire : personne sur laquelle on fait retomber tous les torts, toutes les fautes.

Tadeus est le bouc émissaire parce qu'il est nouveau.

Marc est le jaloux parce que Tadeus est à côté de Judith.

Alban est l'intello parce qu'il connaît beaucoup de choses.

Medhi est le rigolo parce qu'il rit toujours.

Corentin est le bagarreur parce qu'il veut se battre avec tout le monde.

Je préfère Medhi parce qu'il est drôle.

## Étape 3

*Faites l'activité 3 : Définitions.*

Associez les mots à leur définition.

Correction par un jeu de questions réponses entre les apprenants sur le mode :

Qu'est-ce c'est le football ? C'est le sport préféré des garçons.

La correction sera l'occasion d'enrichir les connaissances culturelles des apprenants.

Pistes de correction / Corrigés :

C'est un objet rond pour jouer au football = C'est un ballon.

C'est un lieu où les élèves apprennent = C'est une salle de classe.

C'est un arbre qui est dans la cour de récréation = C'est un chêne.

C'est un légume vert que Tadeus aime manger = Ce sont des épinards.

La maîtresse écrit sur cet objet = C'est un tableau.

C'est le lieu où les élèves mangent = C'est la cantine.

C'est le sport préféré des garçons = C'est le football.

C'est une équipe de football = C'est l'OM.

C'est un problème qui arrive pendant la récréation = C'est une bagarre.

C'est le pays de Tadeus = C'est la Tchétchénie.

## Étape 4

Diviser la classe en petits groupes.

*Soyez attentifs au déroulement de la journée de Tadeus.*

Montrer le film dans son intégralité.

*Faites l'activité 4 : Quelle mauvaise journée !*

*Relevez les mauvais moments de la journée de Tadeus.*

Noter les propositions des apprenants au tableau.

Pistes de correction / Corrigés :

Tadeus ne comprend pas le français. Les autres se moquent de lui à la cantine.

Tadeus ne sait pas jouer au football. Son équipe perd le match.

Tadeus a seulement une amie : c'est Judith.

Tadeus a peur quand les élèves se battent.  
Il est très malheureux quand Marc le frappe, il quitte l'école.

## Étape 5

À deux. *Faites l'activité 5 : Le premier jour idéal.*  
*Imaginez un autre premier jour de classe. Décrivez les actions de chaque élève.*  
*Puis, rassemblez les actions des personnages et construisez un texte dans l'ordre chronologique.*  
Préciser aux apprenants qu'ils doivent construire des phrases et conjuguer les verbes.  
Les apprenants lisent leur texte.

Pistes de correction / Corrigés :

	Le matin	Le midi	À la récréation
Medhi	présente Tadeus à la classe.	explique le menu à Tadeus.	pose des questions à Tadeus.
Judith	apprend à Tadeus des mots français.	présente des amis à Tadeus.	fait ses devoirs avec Tadeus.
Alban	visite l'école avec Tadeus.	explique la leçon à Tadeus.	explique les règles du football à Tadeus.
Marc	prête un stylo à Tadeus.	raconte des blagues en français.	prend Tadeus dans son équipe de football.
Sergio	montre son ballon de football à Tadeus.	donne son dessert à Tadeus.	parle de son équipe de football préférée à Tadeus.

## PARCOURS 2

### Mise en route

Diviser la classe en petits groupes de trois élèves.  
*Listez les points communs entre les élèves et notez vos réponses.*  
*Par exemple : nous sommes tous dans la même classe.*  
*Listez vos différences et notez vos réponses.*  
Chaque groupe présente ses points communs et ses différences.

Pistes de correction / Corrigés :

Les points communs : Nous sommes dans la même classe ; nous habitons la même ville ; nous avons le même âge.  
Les différences : Mon camarade aime le football, j'aime le basket ; il habite au centre-ville, j'habite à la campagne ; ma famille est italienne, sa famille est française ; j'ai un lapin, il n'a pas d'animal.

Distribuer la fiche apprenant A2 - Parcours 2.

### Étape 1

Diviser la classe en petits groupes.  
Montrer le film aux apprenants.  
*Faites l'activité 1 : Qui est Tadeus ?*  
*Trouvez 10 mots ou expressions pour présenter Tadeus.*  
Mise en commun à l'oral. Noter les propositions des apprenants au tableau.  
*Puis, racontez son histoire en utilisant les mots trouvés.*  
Inviter les apprenants à rédiger des phrases courtes qu'ils liront pendant leur présentation.  
Les apprenants racontent leur histoire à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :

Tadeus : tchéchène/nouveau/gentil/ne parle pas français/n'a pas d'amis/ aime les épinards/le football/Judith/malheureux/peur.

Tadeus est un nouvel élève. Il arrive dans la classe et les autres élèves parlent français, lui, il parle tchéchène. Il ne comprend pas le français, il est un peu perdu. À la cantine, il mange bien, il aime les épinards. Il ne sait pas jouer au football. C'est dommage parce que les autres enfants adorent le football. Judith est gentille avec Tadeus, Medhi aussi, ça va. Mais les autres ils ne sont pas trop gentils, ils ne parlent pas au nouveau. Tadeus a peur quand les autres se battent. Il n'aime pas ça. C'est comme dans son pays. Alors, il part de l'école.

## Étape 2

Dessiner un tableau à deux colonnes : les points communs / les différences.

Faire deux groupes dans la classe.

*Groupe A : Trouvez les points communs entre les enfants dans le film et Tadeus.*

*Groupe B : Trouvez les différences entre les enfants dans le film et Tadeus.*

Montrer le film.

*Faites l'activité 2 : Tadeus et les autres élèves.*

Sur proposition des apprenants, compléter le tableau.

Pistes de correction / Corrigés :

Points communs : Tadeus a le même âge que les enfants, il aime jouer, il aime rire, il ressemble aux autres élèves, il va à l'école, il vient d'un autre pays comme certains élèves.

Différences : Tadeus n'est pas français, il ne parle pas français, il ne joue pas au football, il n'a pas d'amis, il ne connaît pas la ville, il a peur des bagarres, son pays est en guerre.

## Étape 3

Diviser la classe en deux grands groupes.

*Faites l'activité 3 : Bienvenue Tadeus !*

*Créez un poème de bienvenue en acrostiche.*

Expliquer ce qu'est un acrostiche.

Les apprenants lisent leur poème.

Pistes de correction / Corrigés :

Bonjour !

Il y a un

Élève

Nouveau.

Viens !

Entre !

Nous sommes

Unis et

Enthousiastes.

Tu

As

Des

Élèves

Unis et

Sympathique

## Pour aller plus loin pour les parcours 1 et 2

*Découvrez « Fond de teint » sur le DVD Courts de récré.*

Synopsis : Safi, une jeune femme d'origine africaine, va chercher son fils à l'école maternelle. Il la dévisage en détaillant son visage et ses mains comme s'il les voyait pour la première fois. Étrangement distant et déprimé depuis ce jour, elle découvre peu à peu la raison de son trouble : la différence de leur couleur de peau.

Fiche pédagogique disponible sur <http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif> ou sur <http://www.leplaisirdapprendre.com/Courts-de-recre.html>

Projet coopératif

Créer avec les apprenants un « mur de la bienvenue » en français qui présente la classe, l'école, la ville, le pays. Disposer sur ce mur des photos des apprenants, des activités de la classe, des dessins, des anecdotes sur les apprenants...

Selon le niveau de français des apprenants, ce mur pourra aussi présenter des mots français traduits dans la langue maternelle des participants. Le « mur de la bienvenue » pourra rester dans la classe en permanence au cas où un échange scolaire aurait lieu par exemple.

## TADEUS de PHILIPPE JULLIEN et JEAN-PIERRE LEMOULAND - NIVEAU A2 - FICHE ÉLÈVE PARCOURS 1

<b>Objectifs</b> - Relever des informations sonores. - Exprimer son opinion. - Construire des phrases au présent.	<b>Tâches</b> - Identifier des personnages d'un film. - Dégager les actions principales d'un film. - Identifier les rôles de chaque personnage dans un film. - Imaginer une journée d'école.
--	--

### Activité 1 - Mais comment s'appellent-ils ?

Retrouvez le prénom des personnages. Prénoms : Marc / Judith / Tadeus / Sergio / Alban / /Medhi.



\_\_\_\_\_

Trouvez deux autres enfants présents dans le film :

\_\_\_\_\_

### Activité 2 - Le bouc émissaire.

Identifiez les rôles de chaque personnage dans la classe.

Judith	_____
Médhi	_____
Marc	_____
Tadeus	_____
Corentin.	_____
Alban	_____

Rôles :  
 Le bouc émissaire  
 Le jaloux  
 L'intello (l'intellectuel)  
 Le rigolo  
 Le bagarreur  
 Le gentil

### Activité 3 - Définitions.

Associez les mots aux définitions.

- |                     |   |   |
|---------------------|---|---|
| La Tchétchénie      | • | • C'est un objet rond pour jouer au football.         |
| Une salle de classe | • | • C'est un lieu où les élèves apprennent.             |
| La cantine          | • | • C'est un arbre qui est dans la cour de récréation.  |
| Le football         | • | • C'est un légume vert que Tadeus aime manger.        |
| L'OM                | • | • La maîtresse écrit sur cet objet.                   |
| Un ballon           | • | • C'est le lieu où les élèves mangent.                |
| Les épinards        | • | • C'est le sport préféré des garçons.                 |
| Une bagarre         | • | • C'est une équipe de football.                       |
| Le tableau          | • | • C'est un problème qui arrive pendant la récréation. |
| Un chêne            | • | • C'est le pays de Tadeus.                            |

#### Activité 4 - Quelle mauvaise journée !

Relevez les mauvais moments de la journée de Tadeus.

---

---

---

---

---

---

---

---

#### Activité 5 - Le premier jour idéal.

Imaginez un autre premier jour de classe. Décrivez les actions de chaque élève.

Puis, rassemblez les actions des personnages et construisez un texte dans l'ordre chronologique.

N'oubliez pas de conjuguer les verbes.

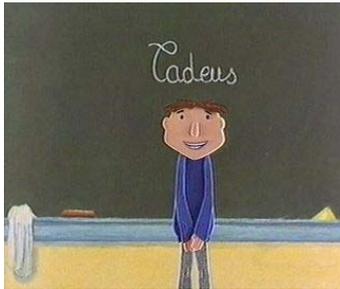
	Le matin	Le midi	À la récréation
Tadeus			
Medhi			
Judith			
Alban			
Marc			
Sergio			

**TADEUS de PHILIPPE JULLIEN et JEAN-PIERRE LEMOULAND - NIVEAU A2 - FICHE ÉLÈVE PARCOURS 2**

<p><b>Objectifs</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Relever et identifier des informations sonores et visuelles.</li> <li>- Présenter quelqu'un.</li> <li>- Exprimer son opinion.</li> <li>- Écrire un acrostiche.</li> </ul>	<p><b>Tâches</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Présenter un personnage de film.</li> <li>- Raconter une histoire à l'oral.</li> <li>- Comparer des personnages d'un film.</li> <li>- Créer une affiche.</li> </ul>
--	---

**Activité 1 - Qui est Tadeus ?**

Trouvez 10 mots ou expressions pour présenter Tadeus.



- |          |           |
|----------|-----------|
| 1. _____ | 6. _____  |
| 2. _____ | 7. _____  |
| 3. _____ | 8. _____  |
| 4. _____ | 9. _____  |
| 5. _____ | 10. _____ |

À l'aide des mots trouvés, racontez l'histoire de Tadeus.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Activité 2 - Tadeus et les autres élèves.**

Trouvez les points communs ou les différences entre Tadeus et les enfants dans le film.

POINTS COMMUNS

DIFFERENCES

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

### Activité 3 - Bienvenue Tadeus.

Créez un poème de bienvenue en acrostiche.

B .....  
I .....  
E .....  
N .....  
V .....  
E .....  
N .....  
U .....  
E .....

T .....  
A .....  
D .....  
E .....  
U .....  
S .....

**TADEUS de PHILIPPE JULLIEN et JEAN-PIERRE LEMOULAND - NIVEAU B1 - FICHE PROFESSEUR**

<p><b>Niveau</b> B1</p>	<p><b>Thèmes</b> Le racisme, l'école.</p>
<p><b>Objectifs</b> <i>Communicatifs</i> - Repérer et identifier des informations visuelles et sonores. - Rédiger un texte informatif. - Repérer et identifier des informations visuelles et sonores. - Donner une explication. - Exprimer son opinion. <i>Linguistique</i> - Utiliser le vocabulaire des sentiments. <i>Culturels</i> - Découvrir la Tchétchénie. - Sensibiliser au racisme.</p> <p><b>Tâches</b> - Associer une image d'un film à une phrase. - Présenter un pays. - Imaginer une suite à un film. - Imaginer un dialogue entre les personnages d'un film. - Imaginer la suite du film. - Rédiger la critique d'un film.</p>	<p><b>Notes</b> La Tchétchénie est une petite république située sur le versant nord des montagnes du Caucase. Elle devient indépendante en 1991, avec la dislocation de l'Union Soviétique. L'indépendance est suivie de deux guerres sanglantes et destructrices. De nombreux Tchétchènes ont ainsi fui leur pays pour demander l'asile politique dans différents pays, dont la France.</p> <p>Les Gitans : population nomade, aussi appelée, les Roms, les gens du voyage. Ce style de vie nomade est généralement jugé de façon négative, d'où l'image de « voleurs de poules » décrite dans le film.</p> <p>L'OM (l'Olympique de Marseille) et le PSG (le Paris Saint Germain) : deux équipes françaises de football, généralement rivales dans le championnat national.</p>
<p><b>Vocabulaire</b> <i>La bouffe</i> : la nourriture (familier). <i>N'importe nawak</i> : n'importe quoi (familier). <i>La récré</i> : la récréation. <i>Un crétin</i> : un imbécile. <i>Les gitans</i> : <i>Gueuler</i> : crier (familier). <i>Jeter à la gueule</i> : jeter au visage (familier). <i>Un truc</i> : une chose. <i>Balancer</i> : dire abruptement. <i>Péter les plombs</i> : perdre le contrôle de soi. <i>Tchéchaine hifi</i> ; <i>Tchéchaine de vélo</i> : jeux de mots, homophonie avec « chaîne de vélo » et « chaîne hifi ».</p>	<p><b>Matériel</b> La fiche élève B1. Des feuilles de papier, des feutres.</p>

**Découpage en séquences**

1. (0'00 à 0'25) Le bruit d'une craie sur un tableau fait office de générique. La voix off d'un petit garçon explique l'arrivée d'un nouvel élève dans la classe. Gros plan sur Tadeus, le nouveau, puis travelling sur les élèves de la classe. Tadeus s'installe à côté de Judith sous les yeux jaloux de Marc.
2. (0'26 à 0'35) La sonnerie retentit, c'est l'heure du repas. Les élèves sont à la cantine. Tadeus mange tout et ne comprend pas ce que lui disent les autres élèves.
3. (0'36 à 0'55) Des photos et banderoles à l'effigie des équipes de football préférées des élèves apparaissent. Les élèves jouent au football dans la cour de récréation. Tadeus semble jouer au football pour la première fois.

4. (0'56 à 1'25) C'est le lendemain. La carte de la « Chez Chénie » apparaît sur l'écran de télé. La voix off raconte l'histoire de Tadeus et de son pays. Des images de guerre accompagnent son récit. Une explosion couvre l'écran de fumée. Images de guerre. Les soldats sont incarnés par les enfants de la classe.
5. (1'26 à 1'45) Les images de guerre se poursuivent, mais les enfants parlent à présent des étrangers qui vivent en France. Dans les scènes suivantes, les enfants incarnent des étrangers ou des policiers en fonction de leur opinion.
6. (1'46 à fin) Les enfants sont autour du vieux chêne. Le ton monte et Medhi jette un ballon sur Jason. Ce dernier s'emballe et commence la bagarre. Tadeus, qui jusque-là discutait avec Judith, arrive paniqué au milieu de la bagarre. Il commence à parler dans sa langue maternelle. Marc croit que Judith et Tadeus vont partir ensemble, alors il envoie un coup de poing à Tadeus. Le petit garçon regarde tristement ses camarades, puis il quitte l'école en se retournant de temps en temps. Générique de fin.

#### Proposition de déroulement - Parcours 1 pour le niveau B1

Après une mise en route autour du changement de lieu de vie, les apprenants exploreront les émotions du personnage principal. Ensuite, ils chercheront des informations sur son pays d'origine, avant de préparer son retour à l'école.

#### Proposition de déroulement - Parcours 1 pour le niveau B1

Après une mise en route sur le thème du nouvel élève, les apprenants imagineront les paroles du personnage principal, avant de passer à une activité lexicale.

### Mise en route

Diviser la classe en petits groupes.

*Vous êtes transporté(s) instantanément dans un autre pays.*

*Lequel ? Racontez votre expérience. Comment vous sentez-vous ?*

*Expliquez les différences avec votre vie habituelle.*

Faire un tour de classe à l'oral pour la mise en commun.

#### Pistes de correction / Corrigés :

Je suis en Italie. Il fait chaud et je suis en pull parce que dans mon pays, en ce moment il fait froid. Je ne me sens pas bien. Je suis dans la cour d'une école, les autres enfants jouent à un jeu bizarre, je ne comprends pas. L'école est jolie, il y a des couleurs...

### PARCOURS 1

Distribuer la fiche élève B1 - Parcours 1.

#### Étape 1

Dans un premier temps.

*Observez les photos. Associez chaque photo à sa description.*

Puis, montrer le film aux apprenants.

*À deux. Faites l'activité 1 : Quelle journée !*

*Complétez les phrases avec l'adjectif qui correspond le mieux à la situation.*

Les apprenants proposent leurs réponses.

#### Pistes de correction / Corrigés :

1.	2.	3.	4.	5.	6.
c	a	f	d	b	E

- Tadeus est choqué.
- Tadeus est heureux.
- Tadeus est enthousiaste.
- Tadeus est timide.
- Tadeus est pacifique.

- Tadeus est peureux.

## Étape 2

*Lisez l'activité 2 : La « Chezcheznie ».*

Faire un remue-méninges sur toutes les informations nécessaires pour présenter un pays.

Visionner les séquences 4 et 5.

*Faites l'activité 2.*

*Relevez les informations visuelles et sonores données dans le film concernant « La Chezcheznie ».*

*Présentez le pays tel que le présente le narrateur.*

Pour aller plus loin : *présentez la Tchétchénie.* Cette présentation peut être écrite ou orale. Elle peut aussi être complétée par des informations recueillies dans une encyclopédie ou sur Internet.

Les apprenants proposent leur présentation.

**Pistes de correction / Corrigés :**

« La Tchétchénie, c'était un tout petit pays qui voulait son indépendance, alors que dans le marché mondial, il n'avait aucune chance. »

## Étape 3

Constituer des petits groupes.

Distribuer des feuilles et des feutres.

*Faites l'activité 3 : Faisons revenir Tadeus !*

*Imaginez un scénario pour faire revenir Tadeus dans la classe.*

*La classe propose des activités pour le retour de Tadeus.*

Passer dans les groupes pour s'assurer du bon déroulement de l'activité.

Les groupes proposent tour à tour leurs projets pour la mise en commun.

**Pistes de correction / Corrigés :**

Les élèves écrivent une carte d'invitation pour Tadeus avec des mots dans sa langue pour qu'il comprenne bien. Ils font des dessins avec des mots français pour l'aider à apprendre la langue. Ils écrivent une chanson de bienvenue qui présente les élèves de la classe. Ils préparent des gâteaux et des crêpes.

## PARCOURS 2

### Mise en route

*Imaginez qu'un nouvel élève arrive dans la classe.*

*Que ressentez-vous ? Comment vous comportez-vous ?*

Laisser quelques minutes de réflexion aux apprenants.

Faire un tour de classe pour la mise en commun.

**Pistes de correction / Corrigés :**

Je me sens bizarre, il a l'air bizarre, je n'aime pas ses vêtements.

Je suis content, c'est peut-être un nouvel ami, il a l'air sympa.

Distribuer la fiche élève B1 - Parcours 2.

### Étape 1

Diviser la classe en groupes de quatre.

Montrer le film aux apprenants jusqu'au moment de la bagarre.

Mettre en pause quand Tadeus parle dans sa langue et les autres élèves ne comprennent pas.

*Faites l'activité 1 : Que dit Tadeus ?*

*Imaginez la traduction en français des propos de Tadeus dans sa langue maternelle. Chaque élève propose une explication différente.*  
Chaque groupe joue la scène.

Pistes de correction / Corrigés :

Marc : « Il dit que nous sommes très violents. Il déteste les bagarres, c'est comme dans son pays. »

Medhi : « Il est désolé, mais il n'aime pas le football. »

Judith : « Il vous trouve sympa, c'est dommage de se battre. »

Alban : « Il explique que c'est stupide de se battre, ce n'est pas grave, dans son pays, les hommes se tuent, ça c'est grave. »

## Étape 2

En petits groupes.

*Faites l'activité 2 : La réaction de Tadeus.*

*Expliquez la réaction de Tadeus lors de la bagarre des enfants.*

Les apprenants proposent leur explication.

Pistes de correction / Corrigés :

La violence des élèves lui rappelle la guerre et ça lui fait très peur. Il pensait qu'en France, c'était différent.

## Étape 3

En petits groupes.

Montrer le film jusqu'à la scène de la bagarre, au moment où Tadeus reçoit un coup de poing.

*Faites l'activité 3 : Et après ?*

Mise en commun à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :

Après le coup de poing, Tadeus va s'énerver, frapper tous les élèves et ensuite, il va pleurer.

## Étape 4

Montrer le film dans son intégralité.

À deux. Faites *l'activité 4 : La critique du film.*

*Rédigez la critique de ce film.*

Les apprenants lisent leur critique.

*À votre avis, quelles difficultés dans la vie sont soulevées dans le film ? Justifiez vos réponses.*

*Évoquez d'autres situations complexes et cherchez des solutions.*

Discussion en grand groupe.

Pistes de correction / Corrigés :

Excellent film mettant en avant et avec sensibilité le thème de l'intégration, du racisme.

## Pour aller plus loin parcours 1 et 2

*Découvrez « Fond de teint » sur le DVD Courts de récré.*

Synopsis : Safi, une jeune femme d'origine africaine, va chercher son fils à l'école maternelle. Il la dévisage en détaillant son visage et ses mains comme s'il les voyait pour la première fois. Étrangement distant et déprimé depuis ce jour, elle découvre peu à peu la raison de son trouble : la différence de leur couleur de peau.

Fiche pédagogique disponible sur <http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif> ou sur <http://www.leplaisirdapprendre.com/Courts-de-recre.html>

Organiser un concours de scénarios sur le thème du racisme ou de la xénophobie.

Allez sur le site <http://www.contrelesdiscriminations.fr/index.asp> dans la rubrique les films.

Regardez les films, choisissez le meilleur.

En groupe. Créez à votre tour un scénario et présentez-le à la classe.

**TADEUS de PHILIPPE JULLIEN et JEAN-PIERRE LEMOULAND - NIVEAU B1 - FICHE  
ÉLÈVE PARCOURS 1**

**Objectifs**

- Repérer et identifier des informations visuelles et sonores.
- Rédiger un texte informatif.

**Tâches**

- Associer une image d'un film à une phrase.
- Présenter un pays.
- Imaginer une suite à un film.

**Activité 1 - Quelle journée !**

Observez les photos. Associez chaque photo à sa description.

Puis, complétez les phrases avec l'adjectif qui correspond le mieux à la situation.



1.



2.



3.



4.



5.



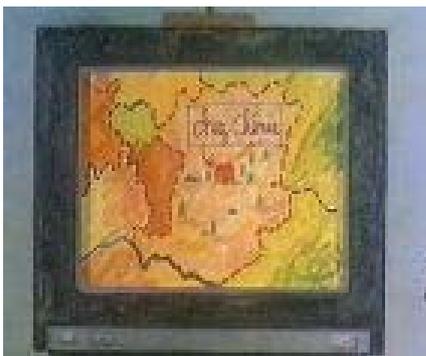
6.

- a. Tadeus mange des épinards.  
Il est \_\_\_\_\_.
- b. Tadeus décide de quitter l'école.  
Il est \_\_\_\_\_.
- c. Tadeus a reçu un coup de poing.  
Il est \_\_\_\_\_.
- d. Tadeus arrive dans la classe.  
Il est \_\_\_\_\_.
- e. Tadeus ne sait pas jouer.  
Il est \_\_\_\_\_.
- f. Tadeus se fait un(e) ami(e).  
Il est \_\_\_\_\_.

1.	2.	3.	4.	5.	6.

**Activité 2 - La « Chezcheznie »**

Relevez les informations visuelles et sonores données dans le film concernant « La Chezcheznie ». Présentez le pays tel que le présente le narrateur.




---

---

---

---

---

---

---

---



---

---

---

---

---

---

---

---



**TADEUS de PHILIPPE JULLIEN et JEAN-PIERRE LEMOULAND - NIVEAU B1**  
**FICHE ÉLÈVE - PARCOURS 2**

<p><b>Objectifs</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Repérer et identifier des informations visuelles et sonores.</li> <li>- Donner une explication.</li> <li>- Enrichir ses connaissances culturelles.</li> </ul>	<p><b>Tâches</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Imaginer un dialogue entre les personnages d'un film.</li> <li>- Imaginer la suite du film.</li> <li>- Rédiger la critique d'un film.</li> </ul>
--	--

**Activité 1 - Qu'est-ce qu'il dit ?**

Imaginez la traduction en français des propos de Tadeus dans sa langue maternelle.  
 Chaque élève propose une explication différente.

The image shows four characters from the film 'Tadeus' with empty speech bubbles next to them for translation. The characters are: 1. A man with a large nose and a blue jacket. 2. A woman with a purple top and a headscarf. 3. A man with a large nose and a green shirt. 4. A man with a large nose and a yellow shirt.

**Activité 2 - La réaction de Tadeus**

Expliquez la réaction de Tadeus à la bagarre des enfants.

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



# Ministère des Affaires étrangères et européennes

Direction de la coopération culturelle et du français

## LES OISEAUX BLANCS, LES OISEAUX NOIRS de Florence Miailhe



Génération animée  
DVD2

**Réalisation** : Michel Boiron (CAVILAM), Tatiana Bésory (CAVILAM)

**Rédaction fiche cinéma** : Donald James (Agence du court métrage)

**Rédaction fiche pédagogique** : Frédérique Gella (CAVILAM)

**Coordination** : Elyane Daniel (Sous-direction du français, Audiovisuel éducatif, octobre 2008)

## LES OISEAUX BLANCS, LES OISEAUX NOIRS de FLORENCE MIAILHE, 2002 - 3'52

### La réalisatrice

Diplômée de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs en spécialisation gravure, Florence Mialhe réalise son premier court-métrage en 1991, Hammam. Depuis elle a imposé un style très singulier et bien personnel qu'elle a appelé « le film peint ». *Les Oiseaux blancs, les oiseaux noirs* est son cinquième film,

### Transcription

Texte de « Oiseaux blancs et Oiseaux noirs » d'Amadou Hampate Bâ, tiré de « Vie et enseignement de Tierno Bokar »

*Les hommes sont les uns par rapport aux autres comparables à deux murs situés face à face. Chaque mur est percé d'une multitude de petits trous où nichent les oiseaux blancs et les oiseaux noirs.*

*Les oiseaux noirs ce sont les mauvaises pensées et les mauvaises paroles.  
Les oiseaux blancs ce sont les bonnes pensées et les bonnes paroles.*

*Les oiseaux blancs ne peuvent entrer que dans des trous d'oiseaux blancs et les oiseaux noirs ne peuvent nicher que dans des trous d'oiseaux noirs.*

*Maintenant, imaginons deux hommes : Youssouf et Ali qui se croient ennemis l'un de l'autre. Un jour, Youssouf, persuadé qu'Ali lui veut du mal, se sent empli de colère à son égard et lui envoie une très mauvaise pensée.*

*Ali observe le courroux de son ennemi, mais n'émet aucune colère. L'oiseau de Youssouf ne trouvant pas où se loger, retourne à son nid d'origine avec tout le mal dont il est chargé. Mais, imaginons que dans le même temps, Ali envoie lui aussi une mauvaise pensée. Les oiseaux parviennent à leur but, détruire l'homme auquel ils étaient destinés.*

*Il en est de même avec les oiseaux blancs. Si nous envoyons de bonnes pensées à notre ennemi, non seulement elles apaisent sa haine, mais encore, elles nous reviennent un jour ou l'autre avec tout le bien dont elles sont chargées.*

### Analyse : l'art des métamorphoses

Pour ce film, son cinquième court métrage, Florence Mialhe s'est inspirée du livre essai de l'écrivain malien Amadou Hampâté Bâ intitulé « Vie et enseignement de Tierno Bokar ». À travers une succession de tableaux, de recouvrements progressifs des images et d'enchevêtrements des matières et des couleurs, la réalisatrice met en scène l'un des enseignements du grand maître soufi Bokar.

D'emblée ce film se distingue du cinéma d'animation\* traditionnel et ne raconte pas une histoire avec des personnages classiques. *Les oiseaux blancs, les oiseaux noirs* se parcourt plutôt comme un livre d'images, un poème parcouru de symboles...

Au générique, Florence Mialhe utilise du sable et mélange, au cours du film, des couches de sable et de peinture à l'huile. D'après Amadou Hampâté Bâ, le sage Tierno Bokar opérait par images et dessinait des formes sur le sable avec sa baguette pour expliquer une idée, éveiller une réflexion. L'utilisation du sable semble donc ici des plus cohérentes.

Par ailleurs, les textes, les dessins, les constructions inscrits dans le sable ne sont jamais éternels. Ils sont éphémères, fragiles et provisoires. La réalisatrice ne va cesser, à travers son film, de jouer sur cette fragilité en modifiant l'éclairage et les formes et en accentuant les contrastes. Comme le suggère le titre même du film, son animation\* s'articule autour de contrastes nets (le noir et le blanc) et changeants. Cette construction transmet une perception inconsciente de l'écoulement du temps qui, comme le sable, file entre les doigts.

Outre les prolongements possibles et la réflexion passionnante autour de cette parabole sur le « vivre ensemble », il est également captivant de se pencher sur le point de vue adopté par l'animation\* de Florence Miailhe qui apporte une réflexion cinématographique nuancée et colorée d'onirisme, sur le bien et le mal (Cf. *Voir et revoir*, l'utilisation du noir et du blanc).

La réalisatrice joue aussi avec les métamorphoses. Les formes qu'elle dessine se recouvrent et s'autogèrent : les oiseaux deviennent ainsi des hommes, dont le visage se change très vite en tête d'oiseau et dont les corps s'interpénètrent, s'unissent et finissent par former un masque, un visage humain.

L'un des plus beaux passages du film est celui où la réalisatrice chorégraphie la guerre : sur une toile de fond de couleur orange couleur qui évoque la guerre et le feu, les mauvaises pensées de Youssou et Ali s'affrontent. Les oiseaux noirs dont les traits ressemblent à ceux des corbeaux - oiseaux de malheur - s'attaquent, se démultiplient, forment des nuées noires sur les cieux flamboyants, vagues de haine qui se transforment à nouveau en deux hommes aux corps identiques luttant l'un contre l'autre. Ces deux corps, captés à travers un plan rapproché\*, nous plongent peu à peu dans le noir total, la mort.

### Motif : le métissage

La musique composée par Denis Colin, un collaborateur fidèle de la réalisatrice, nous plonge dans une atmosphère entêtante et envoûtante. Dès les premiers plans\*, une boucle rythmique est mise en place (soutenue par un percussionniste et un guitariste) à travers laquelle évolue un solo en clarinette-basse complètement débridé sur un mode « free jazz » (joué par Denis Colin lui-même). À l'image du film qui ne cesse de jouer sur le métissage et les métamorphoses, cette musique marie des instruments aux origines très diverses (le zarb, la guitare et la clarinette) et aux influences multiples : la musique traditionnelle africaine et nord-américaine, la soul, le blues, le jazz et la world musique.

### Voir et revoir

#### *L'oralité dans la tradition africaine*

Dès l'ouverture du film, une voix se fait entendre. À qui appartient cette voix ? Cette voix n'appartient à aucun personnage du film. C'est celle de l'acteur réalisateur, Mohamed Camara, qui tient le rôle du conteur, comme dans la tradition orale africaine où la parole qui enseigne à l'appui d'exemples de la vie quotidienne témoigne d'une relation intérieure avec Dieu.

Sa voix porte un enseignement de sagesse et de paix à travers une parabole en trois parties.

Identifiez les trois parties.

Où il est d'abord dit que les hommes sont, les uns par rapport aux autres, comparables à des murs situés face à face. Dans ces murs nichent des oiseaux blancs et noirs, des bonnes et des mauvaises pensées. Dans la deuxième partie, le narrateur illustre son propos en mettant en scène deux hommes, Youssou et Ali, et en décrivant les mécanismes de la colère et de la guerre. La troisième partie, la plus courte, prolonge la deuxième, et en constitue en quelque sorte l'antithèse puisqu'il est consacré aux mécanismes la paix.

#### *La matière du peintre*

Comment la réalisatrice utilise-t-elle les couleurs pour illustrer la parabole du conteur ?

Il faut relever combien dans ce film les couleurs et les formes sont importantes. Remarquez, par exemple, les petits trous dans lesquels se nichent les oiseaux. Les oiseaux blancs habitent des petits ronds noirs et les oiseaux noirs des petits rectangles blancs. Les uns ne peuvent exister sans la couleur des autres. Comme le montrent les images - en gros plan\* - où sont décrites les spécificités de chaque oiseau. Que serait l'oiseau noir sans la couleur blanche ? Le monde de l'animation\*, en expliquant que le blanc donne du relief au noir et inversement, permet de prolonger à merveille la parabole du maître sur l'ordonnance du monde, des bonnes et mauvaises pensées.

Fiche rédigée par Donald James (Agence du court métrage)  
DVD-MAEE « *Génération animée* », octobre 2008.

## LES OISEAUX BLANCS, LES OISEAUX NOIRS de FLORENCE MIALHE - NIVEAU A2 - FICHE PROFESSEUR

<p>Niveau A2</p>	<p>Thèmes La difficulté de vivre ensemble, le bien et le mal, l'enseignement de la paix.</p>
<p><b>Objectifs</b> <i>Communicatifs</i> - Repérer et nommer des informations visuelles. - Compléter un texte. <i>Linguistiques</i> - Les couleurs, les formes. - Les contraires <i>Culturels</i> - Le bien et le mal. - L'ordonnance du monde.</p> <p><b>Tâches</b> - Présenter le film en quelques phrases. - Comparer deux animaux. - Créer et jouer un dialogue.</p>	<p><b>Notes</b> Florence Mialhe s'est inspirée du livre de l'écrivain malien Amadou Hampâté Bâ, intitulé « Vie et enseignement de Tierno Bokar » de 1957, qui sera adapté au théâtre par Peter Brook en 2003.</p> <p>Amadou Hampâté Bâ (1900-1911) est un écrivain et ethnologue malien. Quelques ouvrages : <i>Éclat de la grande étoile</i> (1974), <i>Kaidara</i>, récit initiatique peul (1969). <i>Amkoullel l'enfant peul</i> (Mémoires I, 1991) et <i>Oui mon commandant !</i> (Mémoires II, 1994) seront publiés après sa mort.</p> <p>Mohammed Camara est guinéen. Acteur au cinéma comme au théâtre, il a également réalisé deux courts métrages : "Denko" en 1993 et "Minka" en 1995, tous deux primés dans de nombreux festivals internationaux. "Dakan" est son premier long métrage, réalisé en 1997.</p>
<p><b>Vocabulaire</b> <i>Percé</i> : qui comporte des trous, qui est troué. <i>Une multitude</i> : un grand nombre. <i>Nichent</i> : habitent (pour un oiseau). <i>Empli de colère</i> : plein de fureur. <i>À son égard</i> : (ici) par rapport à Ali, envers Ali. <i>Le courroux</i> : la colère, la fureur. <i>Émet</i> : exprime. <i>Le nid</i> : lieu où habite un oiseau. <i>Apaisent sa haine</i> : calment son hostilité.</p>	<p><b>Matériel</b> - La fiche élève. - Des feuilles de papier, des crayons de couleur.</p>

### Découpage en séquences

1. (0'00 à 0'50) Générique : sur un fond de sable bleuté, apparaissent, lettre après lettre, les noms de la maison de production, de la réalisatrice et du film d'animation, ainsi qu'un oiseau blanc et un oiseau noir.
2. (0'50. à 1'22) Comme dans la tradition orale africaine, la voix du conteur se fait alors entendre. C'est celle de Mohamed Camara qui compare les hommes à des murs où logent des oiseaux blancs et noirs, les bonnes ou les mauvaises pensées.
3. (1'22 à 2'35) Pour illustrer la parabole que l'homme qui envoie des oiseaux blancs aux autres recevra de bonnes pensées en retour, ou au contraire que les oiseaux noirs attirent le mauvais, le conteur met en scène deux hommes, Youssouf et Ali qui vont s'affronter dans un corps à corps, et décrit les mécanismes de la colère qui les conduit à la guerre. Et à la mort.
4. (2'35 à 3'06) Le conte se termine sur une vision du monde où les bonnes pensées triomphent et les oiseaux blancs, figures des âmes, s'échappent des corps et rejoignent le ciel.

5. (3'06 à 3'52) Générique de fin du film d'animation sur une boucle rythmique qui marie divers instruments.

#### Proposition de déroulement

Avec la mise en route sur le thème du bien et du mal, les apprenants débiteront une réflexion sur les différents modes de représentation de ces notions. Ils découvriront ensuite la proposition de la réalisatrice en réalisant les deux premières activités. Le parcours s'achèvera sur des activités qui invitent les apprenants à une production personnelle en continuité avec l'œuvre.

#### Mise en route

À deux. *Représentez graphiquement le bien ou le mal.*  
*Vous disposez uniquement de trois couleurs, deux formes géométriques et d'un animal.*  
*Affichez votre réalisation dans la classe.*  
Chaque groupe présente sa réalisation à l'oral en justifiant leurs choix.

#### PARCOURS

Distribuer la fiche élève A2.

#### Étape 1

À deux. *Faites l'activité 1 : Par deux.*  
*Reliez les mots pour faire des paires de contraires.*  
Laisser aux apprenants le temps de la réflexion.  
Sur proposition des apprenants, compléter les paires.

Pistes de correction / Corrigés :

Les bonnes pensées/les mauvaises pensées - L'amour/la haine - La paix/la guerre - L'ami/l'ennemi - Le bien/le mal - Les bonnes paroles/ les mauvaises paroles.  
Autres propositions : le jour/la nuit - le début/la fin - Le chaud/le froid ...

#### Étape 2

À deux. *Faites l'activité 2 : Blanc / Noir.*  
*Listez le maximum de mots que vous associez avec ces deux couleurs.*  
Pour la mise en commun, reproduire le tableau et inviter les apprenants à venir écrire leurs mots.

Pistes de correction / Corrigés :

Blanc : une robe de mariée, du lait, le jour, l'Europe, etc.  
Noir : la nuit, le café, l'Afrique, le chocolat, etc.

#### Étape 3

Lisez *l'activité 3 : La palette du peintre.*  
Expliquer le vocabulaire.  
Montrer le film d'animation dans son intégralité.  
À deux. *Faites l'activité 3.*  
*Cochez les éléments qui apparaissent dans le film d'animation.*  
*Puis, faites des phrases avec des éléments des colonnes pour décrire la vision du monde décrite dans le film d'animation.*  
Inviter les apprenants à comparer leurs réponses avec celles de leur voisin(e).  
Puis recueillir oralement les réponses.

Pistes de correction / Corrigés :

Les couleurs	Les personnages	Les actions
<input checked="" type="checkbox"/> Le blanc <input type="checkbox"/> Le vert <input checked="" type="checkbox"/> Le noir <input type="checkbox"/> Le jaune <input checked="" type="checkbox"/> Le rouge <input type="checkbox"/> Le violet	<input checked="" type="checkbox"/> Des oiseaux <input type="checkbox"/> Des arbres <input checked="" type="checkbox"/> Des hommes <input type="checkbox"/> Des armes <input checked="" type="checkbox"/> Des masques <input type="checkbox"/> Des dieux	<input checked="" type="checkbox"/> Nicher <input type="checkbox"/> Entrer <input type="checkbox"/> Parler <input checked="" type="checkbox"/> Envoyer <input type="checkbox"/> S'embrasser <input checked="" type="checkbox"/> Détruire

Les oiseaux blancs sont les bonnes pensées.  
 Les oiseaux noirs sont les mauvaises pensées.  
 Les hommes se détruisent et le ciel est rouge.

#### Étape 4

En petits groupes. *Faites l'activité 4 : Blanc ou noir.*  
*Complétez les fiches en attribuant aux oiseaux blancs ou noirs les phrases proposées.*  
*Puis, complétez les comparaisons.*  
 Mise en commun à l'oral. Les apprenants proposent leurs comparaisons à l'oral.  
 Indiquer aux apprenants l'ironie du discours.

Pistes de correction / Corrigés :

Les oiseaux blancs : ils habitent dans les trous blancs, ils représentent les bonnes paroles. Les oiseaux blancs sont plus gentils que les oiseaux noirs. Les oiseaux blancs sont moins mauvais que les oiseaux noirs.  
 Les oiseaux noirs : ils habitent dans les trous noirs, ils représentent les mauvaises pensées. Les oiseaux noirs sont plus méchants que les oiseaux blancs. Les oiseaux noirs sont moins bons que les oiseaux blancs.

#### Étape 5

Noter sur deux papiers différents : les bonnes pensées / les mauvaises pensées.  
 Diviser la classe en groupes de deux.  
*Vous allez devoir imaginer un dialogue entre Youssouf et Ali.*  
*Voici deux papiers : un pour un dialogue avec des bonnes pensées et l'autre, un dialogue avec des mauvaises pensées.*  
 Faire tirer au sort un papier à chaque groupe.  
 Montrer le film dans son intégralité.  
*Faites l'activité 5 : En scène.*  
*Imaginez le dialogue entre Youssouf et Ali en fonction de votre tirage.*  
 Circuler dans la classe pour apporter aide et correction.  
 Encourager les apprenants à soigner l'intonation expressive, la gestuelle et les mimiques.  
 Les groupes présentent leur saynète.

Pistes de correction / Corrigés :

Exemple de dialogue avec des mauvaises pensées :  
 Youssouf : Pourquoi est-ce que tu me regardes comme ça ?  
 Ali : Je pense que c'est toi le voleur.  
 Youssouf : Le voleur de quoi ?  
 Ali : De mes oiseaux.  
 Youssouf : Mais qu'est-ce que tu dis ?  
 Ali : Je sais tout. C'est Baba qui me l'a dit...

## Pour aller plus loin

Découvrez le conte « *Le génie du manguier* » sur le site suivant :

[http://frenchrc.rutgers.edu/lgm/htm/02\\_00\\_le\\_genie\\_du\\_manguier.htm](http://frenchrc.rutgers.edu/lgm/htm/02_00_le_genie_du_manguier.htm)

Lisez et écoutez « *La belle histoire de Leuk-le-lièvre* » et jouez avec « *Les cartes à parler* ».

« *La belle histoire de Leuk le lièvre* » est un livre de classe qui permettait aux enfants Africains d'apprendre à lire et d'acquérir les rudiments de la langue française en puisant dans le « trésor » des contes de leurs pays.

Les fiches d'exploitation pédagogique sont téléchargeables sur les sites suivants :

<http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif> ou sur <http://www.leplaisirdapprendre.com/La-belle-histoire-de-Leuk-le.html>

« *Les cartes à parler* » est disponible auprès <http://www.editions-sepia.com>

## LES OISEAUX BLANCS, LES OISEAUX NOIRS de FLORENCE MIALHE - NIVEAU A2

### FICHE ÉLÈVE

<b>Objectifs</b> <i>Communicatifs</i> - Repérer et nommer des informations visuelles. - Compléter un texte.	<b>Tâches</b> - Présenter le film en quelques phrases. - Comparer deux animaux. - Créer et jouer un dialogue.
--	--

#### Activité 1 - Par deux.

Reliez les mots pour faire des paires de contraires.

Les bonnes pensées	•	L'ennemi
L'amour	•	Le mal
Les bonnes paroles	•	La haine
La paix	•	Les mauvaises paroles
L'ami	•	La guerre
Le bien	•	Les mauvaises pensées

#### Activité 2 - Blanc / Noir

Listez le maximum de mots que vous associez avec les deux couleurs.

Blanc

Noir

#### Activité 3 - La palette du peintre.

Cochez les éléments qui apparaissent dans le film d'animation.

Les couleurs	Les personnages	Les actions
<input type="checkbox"/> Le blanc <input type="checkbox"/> Le vert <input type="checkbox"/> Le noir <input type="checkbox"/> Le jaune <input type="checkbox"/> Le rouge <input type="checkbox"/> Le violet	<input type="checkbox"/> Des oiseaux <input type="checkbox"/> Des arbres <input type="checkbox"/> Des hommes <input type="checkbox"/> Des armes <input type="checkbox"/> Des masques <input type="checkbox"/> Des dieux	<input type="checkbox"/> Nicher <input type="checkbox"/> Entrer <input type="checkbox"/> Parler <input type="checkbox"/> Envoyer <input type="checkbox"/> S'embrasser <input type="checkbox"/> Détruire

Faites des phrases en utilisant des éléments des colonnes pour décrire la vision du monde décrite dans le film d'animation.

---



---



---



---

**Activité 4 - Blanc ou noir.**

Complétez les textes en attribuant aux oiseaux blancs ou noirs les phrases suivantes :  
*Ils habitent dans les trous noirs / Ils habitent dans les trous blancs.*  
*Ils représentent les bonnes pensées / Ils représentent les mauvaises pensées.*  
Puis, complétez les comparaisons.



Les oiseaux blancs : .....

.....

.....

Les oiseaux blancs sont plus .....

Les oiseaux blancs sont moins .....



Les oiseaux noirs : .....

.....

.....

Les oiseaux noirs sont plus .....

Les oiseaux noirs sont moins .....

**Activité 5 - En scène.**

Tirez un papier au sort. Puis imaginez le dialogue entre Youssouf et Ali en fonction de votre tirage.

Youssouf : \_\_\_\_\_

Ali : \_\_\_\_\_

Youssouf : \_\_\_\_\_

Youssouf : \_\_\_\_\_

Ali : \_\_\_\_\_

Youssouf : \_\_\_\_\_

Ali : \_\_\_\_\_

Youssouf : \_\_\_\_\_

## LES OISEAUX BLANCS, LES OISEAUX NOIRS de FLORENCE MIALHE - NIVEAU B1 FICHE PROFESSEUR

<p><b>Niveau</b> B1</p>	<p><b>Thèmes</b> La difficulté de vivre ensemble, le bien et le mal, l'enseignement de la paix.</p>
<p><b>Objectifs</b> <i>Communicatifs</i> - Repérer et nommer des informations visuelles. - Comparer. - Émettre des hypothèses. <i>Linguistique</i> - Les couleurs, les formes. <i>Culturels</i> - Le bien et le mal. - L'ordonnance du monde.</p> <p><b>Tâches</b> - Remettre dans l'ordre un extrait d'un film. - Imaginer la fin d'un film. - Faire un résumé du message d'un film.</p>	<p><b>Notes</b> Florence Mialhe s'est inspirée du livre de l'écrivain malien Amadou Hampâté Bâ, intitulé « Vie et enseignement de Tierno Bokar » de 1957, qui sera adapté au théâtre par Peter Brook en 2003.</p> <p>Amadou Hampâté Bâ (1900-1911) est un écrivain et ethnologue malien. Quelques ouvrages : <i>Éclat de la grande étoile</i> (1974), <i>Kaidara</i>, récit initiatique peul (1969). <i>Amkoullel l'enfant peul</i> (Mémoires I, 1991) et <i>Oui mon commandant !</i> (Mémoires II, 1994) seront publiés après sa mort.</p> <p>Mohammed Camara est guinéen. Acteur au cinéma comme au théâtre, il a également réalisé deux courts métrages : "Denko" en 1993 et "Minka" en 1995, tous deux primés dans de nombreux festivals internationaux. "Dakan" est son premier long métrage.</p>
<p><b>Vocabulaire</b> <i>Percé</i> : qui comporte des trous, qui est troué. <i>Une multitude</i> : un grand nombre. <i>Nichent</i> : habitent (pour un oiseau). <i>Empli de colère</i> : plein de fureur. <i>À son égard</i> : (ici) par rapport à Ali, envers Ali. <i>Le courroux</i> : la colère, la fureur. <i>Émet</i> : exprime. <i>Le nid</i> : lieu où habite un oiseau. <i>Apaisent sa haine</i> : calment son hostilité.</p>	<p><b>Matériel</b> - La fiche élève</p>

### Découpage en séquences

- (0'00 à 0'50) Générique : sur un fond de sable bleuté, apparaissent, lettre après lettre, les noms de la maison de production, de la réalisatrice et du film d'animation, ainsi qu'un oiseau blanc et un oiseau noir.
- (0'50. à 1'22) Comme dans la tradition orale africaine, la voix du conteur se fait alors entendre. C'est celle de Mohamed Camara qui compare les hommes à des murs où logent des oiseaux blancs et noirs, les bonnes ou les mauvaises pensées.
- (1'22 à 2'35) Pour illustrer la parabole que l'homme qui envoie des oiseaux blancs aux autres recevra de bonnes pensées en retour, ou au contraire que les oiseaux noirs attirent le mauvais, le conteur met en scène deux hommes, Youssouf et Ali qui vont s'affronter dans un corps à corps, et décrit les mécanismes de la colère qui les conduit à la guerre. Et à la mort.
- (2'35 à 3'06) Le conte se termine sur une vision du monde où les bonnes pensées triomphent et les oiseaux blancs, figures des âmes, s'échappent des corps et rejoignent le ciel.
- (3'06 à 3'52) Générique de fin du film d'animation sur une boucle rythmique qui marie divers instruments.

### Proposition de déroulement pour le niveau B1

Avec la mise en route, les apprenants débiteront une réflexion sur les modes de représentation du bien et du mal. Ils découvriront ensuite la proposition de la réalisatrice en réalisant les activités 2 et 3. Le parcours se poursuivra sur une activité d'anticipation et d'expression d'hypothèses. Il se terminera par un résumé simple du message de la réalisatrice.

#### Mise en route

Répartir les élèves en petits groupes.  
Noter les questions suivantes au tableau :  
*Quelles fables ou quels contes connaissez-vous ?*  
*Connaissez-vous leur titre en français ?*  
*Quels animaux sont mis en scène ? Quels rôles jouent-ils ?*  
Laisser aux apprenants le temps de la réflexion et de la rédaction.  
Cirquer dans les groupes pour apporter aide et correction.  
Noter les propositions des apprenants au tableau.

Pistes de correction / Corrigés :

Le Petit Chaperon rouge : le loup joue le rôle du méchant.  
Le corbeau et le renard : le renard ment au corbeau.

#### PARCOURS

Distribuer la fiche élève B1.

#### Étape 1

À deux. *Faites l'activité 1 : Le portrait chinois.*  
*Complétez les phrases proposées pour représenter de façon imagée le bien et le mal :*  
Procéder à la mise en commun par un tour de table. Inviter les apprenants à justifier leurs propositions.  
Les apprenants peuvent venir dessiner au tableau leurs propositions.

Pistes de correction / Corrigés :

Le bien : Si c'était une couleur, ce serait le bleu. Si c'était un animal, ce serait un chien. Si c'était une forme, ce serait un ovale.  
Le mal : Si c'était une couleur, ce serait le noir. Si c'était un animal, ce serait un serpent. Si c'était une forme, ce serait une flèche.

#### Étape 2

Montrer les séquences 1, 2 et 3 du film.  
À deux. *Faites l'activité 2 : L'ordonnance du monde.*  
*Relevez dans le film tous les éléments qui représentent le bien et le mal.*  
Procéder à la mise en commun.  
Noter les propositions des apprenants au tableau.  
Puis, demander aux apprenants de comparer ces réponses avec celles de l'activité 1.

Pistes de correction / Corrigés :

Le bien	Le mal
 Les bonnes pensées	✓ Les oiseaux noirs
 Les oiseaux blancs	✓ Les mauvaises pensées
 Le bleu du ciel	✓ La guerre
	✓ Le rouge

#### Étape 3

*Observez les photos de l'activité 3 : La guerre.*  
Montrer de nouveau les séquences 1 à 3.  
À deux. *Faites l'activité 3.*  
*Observez les images. Remettez-les dans l'ordre d'apparition à l'écran.*  
*Que pensez-vous du procédé technique utilisé ? Justifiez votre réponse.*

Mise en commun à l'oral. Laisser les apprenants se mettre d'accord entre eux sur la technique utilisée.

Pistes de correction / Corrigés :

1	2	3	4
D	B	C	A

J'aime beaucoup la technique utilisée. Les images se transforment constamment.

#### Étape 4

Faire un remue-méninges sur les techniques possibles en animation.

Noter le vocabulaire au tableau.

À l'oral. *Selon vous, quelle technique a été utilisée pour faire ce film d'animation ?*

Laisser les apprenants se mettre d'accord entre eux.

Pistes de correction / Corrigés :

Techniques possibles : l'animation assistée par ordinateur, 2D, 3D, la pâte à modeler, le découpage.

On dirait que la réalisatrice a utilisé de la peinture.

Pour plus d'informations sur la technique utilisée, voir [la fiche cinéma](#).

#### Étape 5

À deux. *Faites l'activité 4 : Enseignement.*

*Résumez le message du film d'animation.*

Organiser l'activité finale sous forme de discussion.

Demander aux apprenants de justifier leur opinion.

Pistes de correction / Corrigés :

Vivre ensemble n'est pas si facile qu'on croit.

De mauvaises pensées ou de mauvaises paroles provoquent chez les autres des situations conflictuelles.

La maxime « on récolte ce que l'on sème » prend tout son sens dans ce film.

#### Étape 6

*Faites l'activité 5 : Exprimez votre opinion !*

*En quoi le film peut être considéré comme un plaidoyer contre le racisme ?*

Mise en commun à l'oral.

#### Pour aller plus loin

*Découvrez le conte « Le génie du manguier » sur le site suivant :*

[http://frenchrc.rutgers.edu/lgm/htm/02\\_00\\_le\\_genie\\_du\\_manguier.htm](http://frenchrc.rutgers.edu/lgm/htm/02_00_le_genie_du_manguier.htm)

*Lisez et écoutez « La belle histoire de Leuk-le-lièvre » et jouez avec « Les cartes à parler ».*

« La belle histoire de Leuk le lièvre » est un livre de classe qui permettrait aux petits Africains d'apprendre à lire et d'acquérir les rudiments de la langue française en puisant dans le « trésor » des contes de leurs pays.

Les fiches d'exploitation pédagogique sont téléchargeables sur les sites suivants :

<http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif> ou sur <http://www.leplaisirdapprendre.com/La-belle-histoire-de-Leuk-le.html>

« Les cartes à parler » est disponible auprès <http://www.editions-sepia.com>

**LES OISEAUX BLANCS, LES OISEAUX NOIRS** de FLORENCE MIALHE  
NIVEAU B1 - FICHE ÉLÈVE

<p><b>Objectifs</b> <i>Communicatifs</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Émettre des hypothèses.</li> <li>- Repérer et nommer des informations visuelles.</li> <li>- Comparer.</li> </ul>	<p><b>Tâches</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Remettre dans l'ordre un extrait d'un film.</li> <li>- Imaginer la fin d'un film.</li> <li>- Faire un résumé du message d'un film.</li> </ul>
--	---

**Activité 1 - Le portrait chinois.**

À deux, complétez les phrases suivantes pour représenter de façon imagée le bien et le mal.

Le bien

Si c'était une couleur, ce serait \_\_\_\_\_

Si c'était un animal, ce serait \_\_\_\_\_

Si c'était une forme, ce serait \_\_\_\_\_

Le mal

Si c'était une couleur, ce serait \_\_\_\_\_

Si c'était un animal, ce serait \_\_\_\_\_

Si c'était une forme, ce serait \_\_\_\_\_

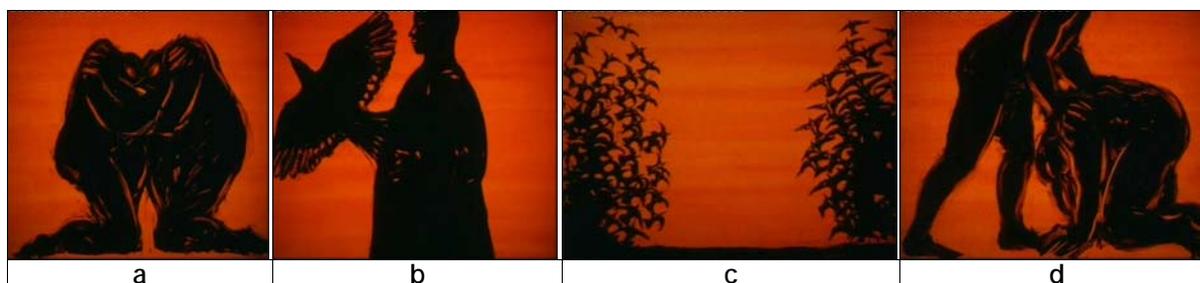
**Activité 2 - L'ordonnance du monde.**

Relevez dans le film tous les éléments qui représentent le bien et le mal.

Le bien	Le mal
✚ _____	✓ _____
✚ _____	✓ _____
✚ _____	✓ _____

**Activité 3 - La guerre.**

Observez ces images. Remettez-les dans l'ordre d'apparition à l'écran.



1	2	3	4



# Ministère des Affaires étrangères et européennes

Direction de la coopération culturelle et du français

## L'HARMONIE COSMIQUE de Jean-Marc Rohart



Génération animée  
DVD2

**Réalisation** : Michel Boiron (CAVILAM), Tatiana Bésory (CAVILAM)

**Rédaction fiche cinéma** : Bartłomiej Woznica (Agence du court métrage)

**Rédaction fiche pédagogique** : Tatiana Bésory (CAVILAM)

**Coordination** : Elyane Daniel (Sous-direction du français, Audiovisuel éducatif, octobre 2008)

## L'HARMONIE COSMIQUE de JEAN-MARC ROHART, 2005 - 6'17

Prix du jury et prix du public au festival des 24 courts de Moncé en Belin et Bouloire en 2008

### Le réalisateur

Après des études aux Beaux Arts de Nancy et l'obtention d'un diplôme d'architecture d'intérieure à l'école Boule de Paris, Jean-Marc Rohart se consacre à la peinture durant plusieurs années et il collabore avec diverses galeries en France et en Belgique. À présent, son travail se concentre sur la réalisation de courts-métrages. Vous pouvez consulter son travail sur le site internet <http://jeanmarc-rohart.magix.net/website/>

### Transcription

[Bruit de gong]

*Alors nous sommes aujourd'hui au Louvre au l'œuvre... et nous allons voir comment arborer, aborder... comment se comporter devant une peinture... faut-il se mettre à genoux ? Ou alors sauter en l'air de joie ou... si vous voulez en fait, chaque, tout est permmissible, possible et chacun peut enfanter, inventer sa propre manière de voler, de vouloir, de voir l'art... on peut faire un petit saut... voilà*

*Oh ! Je me souviens de la première fois que je suis allé m'amuser, au musée, je ne pouvais plus m'arrêter, me freiner dans une course effrénée de... oh ! un Roubrun, un Rabrin... oh Henroue, c'est en roue motrice, la maîtresse de Matrice... oh un Chougrall... et ça c'est Ubu roi, Dubufroid, l'art bruste... et là c'est Dingre, c'est Ingre dringue... et là c'est le Crunch, le cri de Mrunch...*

[sonnerie de téléphone]

*Oh ! Excusez-moi ! Ce n'était pas prouvé, pas prévu... Où est-ce que je l'ai mis ce... (Allô... allô... oui, mais oui, mais non écoute, je suis en pleine conférence là... Mais non je ne peux pas, mais quoi les clés ? Attends une seconde, attends, attends une seconde...) Alors là Paul Klee, 1900... (Mais non, j'ai dit Paul Klee le peintre, mais je ne sais pas moi, elles ont disparu. Regarde dans le tableau, mais oui en cherchant bien, elle doit être cachée dans le tableau, j'pense... En quoi tu te déguises ? Écoute c'est pas le moment ! Je ne sais pas moi, en ce que tu veux, en Robrin des bois si tu veux... Attends une seconde...) Alors là donc, Rembrant des bois, 1600... (Mais ! Quoi ? Oh le coquin...) Attends une seconde... Paul Gauquin, 1848... (Quoi, tu dis ? il a cassé le pot...) Alors hum... donc Pocass... Picassien, le Kubrik... (Tombé du quoi tu dis ? Du buffet ? Oh là là, la brute celui là, ben tu parles qu'il a intérêt à se cacher parce qu'il va m'entendre alors là...) Alors, vous voyez en tant que spectacle-acteur il faut rentrer dans le tableau pour bien comprendre ce que... Oui voilà voyez, se rentrer dans le tableau pour se l'approprier ; comme une fusion, une union, se mettre dans la peau, pour ressortir, ressentir le cheminement métaphysique du peintre... Voyez... (Mais non, je t'avais expliqué, c'est comme quand on se déguise en Roubrin des bois, c'est pareil, tu te souviens ?.. Mais oui si tu veux voilà, prendre, pendre les riches pour damner les pauvres, un truc comme ça, voilà...) Attendez, alors je vous explique, donc Roubrin, le clair obscur, la fronde de nuit, la méditation sur la dessinée, la destinée humaine, la composition circuloïdale, alors Roubrin 1606... Oh, mais qu'est-ce que je fais moi, il est strictement interdit d'écrire sur les tableaux, ça va pas du tout... Alors, le temps d'effacer tout ça et de redessiner l'autoportrait de Roubrin à l'identique, voilà, voilà... (Oui ? allô... A ce soir Papa !)*

*Alors, en conclusion, il faudrait se mettre à plusieurs pour regarder les œuvres, voyez, nous pourrions participer nous-mêmes en tant qu'œuvre d'art regardant l'œuvre, et nous serions comme ça par groupes comme des harmonies fugitives, éphémères de l'art, nous-mêmes, tout ça pour dire que c'est la solidarité, la manière elle-même de regarder l'art qui est un acte artistique, et nous, humbles spectacle-acteurs nous serions les acteurs de l'éphémère, de l'harmonie cosmique...*

[Bruit de gong]

*Est-ce que quelqu'un a une question sur l'harmonie cosmique ?*

*Non, personne ? Alors bonsoir !*

## Analyse

Le film de Jean-Marc Rohart nous convie par l'entremise d'un bien étrange conférencier à une visite du Louvre peu commune. Dès l'ouverture du film, l'ambiance est insolite : l'obscurité entrecoupée par des taches de couleurs qui parcourent l'écran évoque immanquablement le faisceau de la torche de cambrioleurs. Impression renforcée par la réverbération de la voix qui donne à penser que nous sommes seuls dans le musée, sans nul doute en dehors des heures d'ouverture pour le public.

Nous entrons donc par effraction dans le monde de l'art. Et en effet, si c'est bien d'une visite guidée dont il va s'agir, elle se fera à l'écart des sentiers balisés par la critique d'art. En contrebande. *L'harmonie cosmique* se présente donc comme l'anti-*Palettes*, série de référence sur l'art réalisée par Alain Jaubert à laquelle fait par ailleurs allusion le réalisateur lorsque nous nous arrêtons devant l'autoportrait en jeune homme de Rembrandt et que l'écran vient à se couvrir de toute une série de signes qui rend bientôt invisible le tableau.

Ce trop-plein de signes est présent dès le générique du film où des arabesques en liberté semblent sorties des films de Norman McLaren<sup>2</sup> viennent faire et défaire les titres pour devenir le visage de la Joconde ou celui de l'infante dans la version de Picasso du célèbre tableau de Velázquez *Les Ménines*. Trop-plein qui trouve un écho dans l'enchevêtrement des mots du conférencier qui lutte avec peine, mais non sans humour pour contenir la pression d'un langage prêt à se déverser à tout moment.

L'enjeu de la visite est posé d'emblée : nous allons chercher à savoir comment se comporter devant une peinture. La place du spectateur n'est en effet pas chose évidente. L'accès à l'art peut parfois donner l'impression de n'être réservé qu'aux seuls spécialistes, et l'on peut croire qu'il est nécessaire de maîtriser un savoir préalable pour pouvoir apprécier ce qui nous est proposé. Cette impression peut souvent apparenter l'art à une science occulte et on notera à ce propos le titre du film qui semble tout droit sorti des spiritualités orientales.

Après avoir posé la problématique et être revenu sur un souvenir de visite, c'est sur un tableau de Paul Klee que commence la visite proprement dite. Mais rapidement le guide est interrompu par un appel téléphonique : son père cherche des clés qui se trouvent être, aux dires de son fils, « cachées dans le tableau ». L'apparente trivialité de la conversation éclaire en fait la visite proprement dite au-delà du simple jeu de mots : si les clés sont dans le tableau, c'est donc qu'il ne faut pas les chercher dans les discours. Il suffit d'être à l'écoute de son propre ressenti, se défaire des mots et des savoirs préexistants pour faire confiance à la rencontre directe avec l'œuvre et à ce qu'elle va provoquer sur nos sens. Ce glissement est repris dans les différents traitements plastiques du personnage : tout d'abord fait d'un amas de mots, il va bientôt s'approprier la texture des œuvres jusqu'à se fondre en elles tel un caméléon.

Tout le film va se jouer du décalage entre les positions normalement attendues devant une œuvre et le (mauvais ?) exemple que nous donne notre guide. À la langue précise et grave du conférencier vient se substituer une parole hachée par des bégaïements intempestifs. Au sérieux du professionnalisme, la conversation téléphonique qui vient parasiter (ou éclairer, c'est selon) le discours. Au respect de l'intégrité des œuvres, le vandalisme du raturage comme une invitation à se réapproprier des œuvres qu'on érige trop souvent en monuments. Aux attitudes policées, un corps en apesanteur. Une liberté de mouvement qui peut nous faire penser aux comédies musicales hollywoodiennes. *L'harmonie cosmique* n'est pas sans lien avec le film de Vincente Minnelli *Un américain à Paris* (1951) où l'on peut voir Leslie Caron et Gene Kelly virevolter dans un décor inspiré par les toiles impressionnistes. La légèreté est de fait le maître mot du film et imprègne jusqu'à son esthétique à la ligne claire et aux couleurs vives.

*L'harmonie cosmique* se trouve être en définitive l'exact contrepoint à Francis Ponge qui dans *Proèmes* appelait les mots « au secours de l'homme qui ne sait plus danser, qui ne connaît plus le secret des gestes, et qui n'a plus le courage ni la science de l'expression directe par les mouvements. »

Un regard sur les arts libéré des a priori académiques, une invite à redécouvrir en quoi les œuvres nous concernent intimement au risque, pourquoi pas, d'y reconnaître jusqu'à notre propre visage.

---

<sup>2</sup> Réalisateur canadien d'origine britannique (1914 - 1987). Il est certainement l'un des plus grands noms de l'histoire du cinéma d'animation\*, le plus expérimental sans nul doute. Il a ainsi exploré de nombreuses directions dans les techniques de l'animation\* : grattage, pixilation, papier découpé... avec un sens extraordinaire du rythme et de la musicalité des formes.

## Motif

### *Troublante image*

Le désir d'entrer dans l'image est une figure récurrente au cinéma. Elle vient questionner les rapports entre la réalité et la représentation et rendre floue une frontière qu'on pourrait croire imperméable, mais qui est en définitive bien poreuse. On peut citer *La rose pourpre du Caire* de Woody Allen (1984), *Last Action Hero* de John McTiernan (1993), *Vertigo* d'Alfred Hitchcock (1958), *Existenz* de David Cronenberg (1999), *La jetée* de Chris Marker (1962), *La femme au portrait* de Fritz Lang (1944) ou encore *Dreams* de Akira Kurosawa dans le segment « Les corbeaux » (1990).

### *La visite du musée*

Le musée est une institution culturelle de tout temps décriée. On peut ainsi entendre dans *Les statues meurent aussi* de Alain Resnais et Chris Marker en 1953 que « quand les œuvres d'art meurent, elles entrent au musée ». Comment en effet l'œuvre d'art qui se voudrait expérience inaccoutumée, imprévue pourrait-elle trouver une place dans le cadre d'une institution ? C'est sans doute la raison à la défiance vis-à-vis du musée du Louvre que l'on peut trouver au cinéma : de la visite du Louvre en nocturne et par effraction dans *Les amants du Pont Neuf* de Leos Carax (1991) à, dans un style plus déluré, la course folle de *Bande à part* (Jean-Luc Godard, 1964) où les personnages cherchent à battre le record de 9 minutes 45 secondes pour effectuer la visite du musée (record battu en 2003 dans *Les innocents* de Bernardo Bertolucci !)

## Voir et revoir

### *Jeux de mots*

Le narrateur n'arrête pas de se prendre les pieds dans le tapis du langage. Il confond par exemple *m'amuser* avec *musée* ce qui nous en dit long sur ce qu'est pour lui une visite. Relevez les lapsus commis par notre guide et cherchez à savoir ce qu'ils révèlent. On peut relever par ailleurs les jeux autour de *voler*, *vouloir* et *voir* ou celui autour de *spectateur* et *spect-acteur* qui renvoient à la proposition qui nous est faite de devenir créateurs par le regard que nous posons sur les œuvres.

Fiche rédigée par Bartłomiej Woznica (Agence du court métrage)  
DVD-MAEE « Génération animée », octobre 2008.

## L'HARMONIE COSMIQUE de JEAN-MARC ROHART - NIVEAU A2 - FICHE PROFESSEUR

<p><b>Niveau</b> A2</p>	<p><b>Thèmes</b> L'histoire de l'art, la peinture, les goûts. Approcher des œuvres d'art. L'art de faire une conférence.</p>
<p><b>Objectifs</b></p> <p><i>Communicatifs</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Repérer et nommer des informations visuelles et sonores.</li> <li>- Compléter un dialogue.</li> <li>- Relever et nommer des informations sonores et visuelles.</li> <li>- Décrire un visage.</li> </ul> <p><i>Linguistiques</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Travailler sur la polysémie des mots.</li> <li>- Le lexique de la peinture.</li> <li>- Le lexique des musées.</li> </ul> <p><i>Culturels</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir la peinture.</li> <li>- Découvrir des peintres célèbres.</li> </ul> <p><b>Tâches</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Chercher les définitions d'un mot.</li> <li>- Reconstituer une conversation téléphonique.</li> <li>- Associer des tableaux à des noms d'artistes.</li> <li>- Imiter un tableau.</li> <li>- Rédiger la critique d'un tableau.</li> </ul>	<p><b>Notes</b></p> <p><i>La Joconde</i> ou le Portrait de Mona Lisa est un tableau de Leonard de Vinci, réalisé entre 1503 et 1506. Il est exposé au Musée du Louvre à Paris.</p> <p><i>Le Louvre</i> est le plus grand musée parisien. Il abrite une collection allant de l'Antiquité à la fin du XIXe siècle.</p> <p><i>Rembrandt</i> (1606 - 1669) : Néerlandais, considéré comme le plus grand peintre de l'histoire de l'art baroque européen.</p> <p><i>Henri Matisse</i> (1869 - 1954) : Français, considéré comme le chef de file du fauvisme.</p> <p><i>Marc Chagall</i> (1887 - 1985) : Français, peintre surréaliste.</p> <p><i>Jean-Philippe Arthur Dubuffet</i> (1901 - 1985) : Français, peintre, sculpteur et plasticien. Théoricien de l'Art brut.</p> <p><i>Dominique Ingres</i> (1780 - 1867) : Français, peintre néoclassique.</p> <p><i>Edvard Munch</i> (1863 - 1944) : Norvégien, graphiste et peintre expressionniste.</p> <p><i>Paul Klee</i> (1879 - 1940) : Suisse, peintre.</p> <p><i>Paul Gauguin</i> (1848 - 1903) : Français, peintre postimpressionniste. Chef de file de l'école de Pont-Aven.</p> <p><i>Pablo Ruiz Picasso</i> (1881 - 1973) : Espagnol, peintre et sculpteur. Artiste majeur du XXe siècle. Cofondateur du mouvement cubiste.</p>
<p><b>Vocabulaire</b></p> <p><i>Aborder</i> : commencer à traiter une question.</p> <p><i>Enfanter</i> : mettre au monde.</p> <p><i>Effréné</i> : sans retenue.</p> <p><i>Métaphysique</i> : abstrait.</p> <p><i>Éphémère</i> : d'une très courte durée.</p>	<p><b>Matériel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La fiche élève.</li> <li>- La fiche « images ».</li> <li>- La transcription.</li> <li>- Des dictionnaires monolingues, des encyclopédies sur l'histoire de l'art (ou si possible, un accès à Internet).</li> <li>- Des crayons de couleur, des feutres.</li> </ul>

### Découpage en séquences

1. (0'00 à 0'48) Générique clarinette et accordéon. Des éléments présentés de façon décomposée s'assemblent et se détachent pour laisser apparaître le portrait : « La Joconde ». On voit ensuite, la mention « histoire de l'art » présentée sur le fond d'une peinture colorée. Les éléments se décomposent de nouveau et se reforment pour laisser apparaître « Les Ménines » de Picasso. Le titre du film est alors présenté dans un encadré noir.
2. (0'48 à 1'30) Voix off d'un homme. Une conférence sur l'histoire de l'art commence. Des silhouettes se promènent sur une scène. Le conférencier débute sa présentation par une première question : comment se comporter devant une peinture ?

3. (1'30 à 3'03) Le conférencier développe sa présentation en montrant quelques peintures. Soudain, son téléphone sonne. Il poursuit sa conférence en même temps que sa conversation téléphonique avec son père. Il fait une étude « détaillée » d'un autoportrait de Rembrandt.
4. (3'03 à 4'26) Le conférencier achève sa présentation en proposant une idée : « Il faut se mettre à plusieurs pour regarder une œuvre ». Il demande si quelqu'un a une question et conclut.
5. (4'26 à 5'30) Générique de fin.

#### Proposition de déroulement pour le niveau A2 - Parcours 1

Après une mise en route sur l'art, les élèves débiteront leur parcours avec une activité lexicale. Puis, ils identifieront des informations du film. Ensuite, ils seront sensibilisés au double discours de la conférence donnée par le personnage. Enfin, ils termineront ce parcours par l'invention d'une conversation téléphonique.

#### Proposition de déroulement pour le niveau A2 - Parcours 2

Après une mise en route lexicale, les élèves seront sensibilisés à l'histoire de l'art en découvrant des tableaux et peintures célèbres. Ensuite, tout en imitant le conférencier du film, ils reproduiront un tableau et en feront une description. Pour conclure, les élèves termineront leur parcours par une création artistique.

### Mise en route commune pour les parcours 1 et 2

Noter au tableau « L'art et vous ».

À l'oral. *Êtes-vous déjà allé(e) dans un musée ? Si oui, lequel ?*

*Connaissez-vous des peintres ? Citez-en.*

*Est-ce que vous aimez la peinture ?*

*Que faut-il faire, selon vous, pour comprendre une œuvre d'art ?*

Mise en commun. Noter le vocabulaire au tableau.

Pistes de correction / Corrigés :

Oui, je suis déjà allé au MOMA de New York. Je connais Picasso, Van Gogh et Degas.

J'aime beaucoup la peinture et j'aime aussi les peintures contemporaines.

Il faut bien regarder l'œuvre et écouter son cœur pour comprendre nos émotions.

### PARCOURS 1

Distribuer la fiche élève A2 - Parcours 1.

#### Étape 1

Diviser la classe en deux groupes.

*Faites l'activité 1 : Comment se comporter devant une peinture ?*

*Listez 5 mots pour parler de la peinture.*

Sur proposition des apprenants, noter le vocabulaire au tableau.

Groupe A : *Listez 3 choses que vous pouvez faire dans un musée.*

Groupe B : *Listez 3 choses que vous ne pouvez pas faire dans un musée.*

Proposer le modèle : *Dans un musée, on peut + verbe / Mais dans un musée, on ne peut pas + verbe*

Laisser aux apprenants le temps de la réflexion.

Pour la mise en commun, un apprenant du groupe A fait sa proposition et désigne un apprenant B.

L'apprenant B poursuit en donnant sa proposition, et ainsi de suite.

Pistes de correction / Corrigés :

5 mots pour parler de la peinture : le peintre, l'artiste, les couleurs, une exposition, une ligne.

Groupe A : Dans un musée, on peut copier les peintures sur des feuilles de dessin. Dans un musée, on peut admirer des peintures. Dans un musée, on peut donner son avis sur une peinture.

Groupe B : Mais dans un musée, on ne peut pas dessiner sur les peintures. Mais dans un musée, on ne peut pas faire de bruit. Mais dans un musée, on ne peut pas toucher les peintures.

## Étape 2

*Vous allez assister à une conférence sur l'histoire de l'art.*

*Lisez l'activité 2 : Pendant la conférence.*

*Soyez attentifs au commentaire du conférencier.*

Montrer le film.

*Faites l'activité 2.*

*Dites si les propositions sont vraies ou fausses.*

Mise en commun à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :

**Vraies** : Nous sommes au Louvre. Tout est possible dans un musée. On doit trouver des clés pour comprendre un tableau. Pour regarder une peinture, il faut être « spectacle-acteur ». Il est strictement interdit d'écrire sur les tableaux.

**Faux** : Il faut être seul pour regarder une œuvre. Le conférencier répond à beaucoup de questions.

## Étape 3

Distribuer des dictionnaires monolingues.

*Faites l'activité 3 : Les mots à double sens.*

*Cherchez les définitions dans le dictionnaire des mots suivants : une clé, un tableau.*

Pour la mise en commun des réponses, inviter les apprenants à créer des phrases courtes pour vérifier la bonne compréhension de la définition.

Pistes de correction / Corrigés :

**Une clé** : 1. Petit instrument métallique destiné à ouvrir ou à fermer une serrure. 2. Ce qui donne accès à quelque chose. 3. Code servant au chiffrement et au déchiffrement d'un message codé. 4. Ce qui permet de comprendre, solution. 5. Signe placé en début de portée qui détermine la hauteur des notes inscrites. 6. Outil servant à serrer ou à desserrer des écrous, à tendre ou à détendre un ressort, à monter ou à démonter un mécanisme. 7. Pièce mobile qui commande l'ouverture et la fermeture des trous d'un instrument de musique à vent. 8. Prise de lutte par laquelle on immobilise l'adversaire.

**Un tableau** : 1. Œuvre picturale exécutée sur un panneau de bois, sur un morceau de toile tendu sur un châssis. 2. Panneau destiné à recevoir une inscription, des informations, des inscriptions ; panneau où l'on peut afficher des avis, des communiqués. 3. Panneau destiné à recevoir des objets. 4. Panneau mural sur lequel on peut écrire à la craie ou au feutre, dans une salle de classe.

## Étape 4

*Faites l'activité 4 : Les clés sont dans le tableau.*

*Comment comprenez-vous la phrase suivante : « Les clés ? [...] Regarde dans le tableau ! »*

*Trouvez deux explications possibles.*

Mise en commun à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :

« Les clés [...] Regarde dans le tableau ! » : 1. Les clés représentent peut-être des clés de voiture, des clés de maison et le tableau est un panneau destiné à recevoir des objets, ici des clés.

2. Les clés représentent un moyen de comprendre quelque chose et le tableau est une œuvre d'art.

## Étape 5

À deux. *Faites l'activité 5 : Une conversation téléphonique.*

*Reconstituez la conversation téléphonique de la conférence.*

Les groupes d'apprenants jouent leur dialogue.

Pistes de correction / Corrigés :

Le conférencier : « Allô ? »

Le père : « Allô mon fils, ça va ? Tu parles bizarrement ? »

Le conférencier : « Oui, mais oui ! »

Le père : « Écoute, je dois aller faire les courses. Tu viens avec moi ? »

Le conférencier : « Non, écoute, je suis en pleine conférence. »

Le père : « Tu n'es pas sympa. Dis-moi, où sont les clés de ta voiture ? »

Le conférencier : « Mais non, je ne peux pas ! Mais quoi, les clés ? »

Le père : « Je vais prendre ta voiture pour aller faire les courses. Je ne vais pas y aller à pied ! »

## PARCOURS 2

Distribuer la fiche élève A2 - Parcours 2.

### Étape 1

Prévoir des encyclopédies sur les peintres ou un accès à Internet.

Distribuer la fiche « images ».

*Découpez les peintures de la fiche « images ».*

Montrer le film.

À deux. *Faites l'activité 1 : Les peintures de la conférence.*

*Associez les peintures aux artistes cités pendant la conférence.*

Après quelques minutes de réflexion, distribuer la transcription pour faciliter l'association.

Mise en commun à l'oral.

*Connaissez-vous les vrais noms des artistes ?*

Pistes de correction / Corrigés :

Peinture 1 : En roue motrice, Henri Matisse / Peinture 2 : Picassien, Picasso / Peinture 3 : Chougrall, Chagall / Peinture 4 : Paul Clé, Paul Klee / Peinture 5 : Roubrin, Rembrandt / Peinture 6 : Crunch, Munch, Peinture 7 : Dingre, Ingres / Peinture 8 : Gauquin, Gauguin / Peinture 9 : Dubufroid, Dubuffet.

### Étape 2

*Faites l'activité 2 : À la manière de...*

*Comme le conférencier, reproduisez le portrait de Rembrandt et décrivez le visage.*

Les apprenants présentent leur dessin et leur description à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :

L'homme a les cheveux bruns. Il a les yeux marron. Il n'est pas bien coiffé.

### Étape 3

*Faites l'activité 3 : La nouvelle Joconde !*

*Coloriez la Joconde en utilisant vos couleurs préférées.*

*Affichez votre Joconde dans la classe.*

### Étape 4

Diviser la classe en groupe de 4.

*Choisissez une des « Joconde » affichées dans la classe.*

*Faites l'activité 4 : Vous êtes critique d'art.*

*Rédigez la critique du tableau. Vous terminerez votre critique par la phrase suivante : « Il faut se mettre à plusieurs pour regarder les œuvres ».*

Les apprenants affichent leur critique à côté de la « Joconde » choisie.

Les apprenants circulent dans la classe et lisent les critiques.

Pistes de correction / Corrigés :

Exemple : Les couleurs vives donnent à la Joconde un air de vahiné de Tahiti.

## Pour aller plus loin - Parcours 1 et Parcours 2

*Choisissez une peinture et cherchez le maximum d'informations sur le peintre.*  
Donner des informations rapides sur les artistes en utilisant les **Notes**.  
Demander aux apprenants de rédiger un texte de présentation sur le peintre.

Organiser une exposition de peinture.

Aller sur le site <http://www.teteamodeler.com/dossier/peinture.asp>

*Choisissez un tableau.*

*Imitez le tableau et faites une courte description du tableau choisi.*

Organiser un vernissage.

Aller sur le site [http://www.coloriages.biz/coloriage/54/Peintres\\_connus](http://www.coloriages.biz/coloriage/54/Peintres_connus)

Imprimer les coloriages de peintres connus.

*Choisissez une peinture et coloriez-la selon vos préférences.*

*Découvrez l'art en vous amusant en jouant avec les tableaux sur le site :*

<http://www.bemberg-educatif.org/index.html>

*Découvrez la série « Une minute au Musée » sur le site de TV5MONDE [www.tv5.org](http://www.tv5.org)*

## L'HARMONIE COSMIQUE de JEAN-MARC ROHART - NIVEAU A2 - FICHE ÉLÈVE PARCOURS 1

<b>Objectifs</b> - Parler de la peinture. - Repérer et nommer des informations visuelles et sonores. - Travailler sur la polysémie des mots. - Compléter un dialogue.	<b>Tâches</b> - Chercher les définitions d'un mot. - Reconstituer une conversation téléphonique.
---	--

### Activité 1 - Comment se comporter devant une peinture ?

Listez 5 mots pour parler de la peinture.

1. \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_ 3. \_\_\_\_\_ 4. \_\_\_\_\_ 5. \_\_\_\_\_

Complétez le tableau.

Dans un musée, on peut...	Dans un musée, on ne peut pas...
-	-
-	-
-	-

### Activité 2 - Pendant la conférence.

En écoutant le conférencier, dites si les propositions sont vraies ou fausses.

	Vrai	Faux
Nous sommes au Louvre.		
Tout est possible dans un musée.		
On doit trouver des clés pour comprendre un tableau.		
Pour regarder une peinture, il faut être «spectacle-acteur».		
Il est strictement interdit d'écrire sur les tableaux.		
Il faut être seul pour regarder une œuvre.		
Le conférencier répond à beaucoup de questions.		

### Activité 3 - Les mots à double sens.

Cherchez les définitions des mots suivants : une clé, un tableau.

Une clé \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Un tableau \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### Activité 4 - Les clés sont dans le tableau.

Comment comprenez-vous la phrase suivante : « Les clés ? [...] Regarde dans le tableau ! ».

Trouvez deux explications possibles.

1. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### Activité 5 - Une conversation téléphonique.

Reconstituez la conversation téléphonique de la conférence :

Le conférencier : « Allô ? »

Le père : « \_\_\_\_\_ »

Le conférencier : « Oui, mais oui ! »

Le père : « \_\_\_\_\_ »

Le conférencier : « Non, écoute, je suis en pleine conférence. »

Le père : « \_\_\_\_\_ »

Le conférencier : « Mais non, je ne peux pas ! Mais quoi, les clés ? »

Le père : « \_\_\_\_\_ »

Le conférencier : « Attends une seconde ! »

## L'HARMONIE COSMIQUE de JEAN-MARC ROHART - NIVEAU A2 - FICHE ÉLÈVE PARCOURS 2

<b>Objectifs</b> - Relever et nommer des informations sonores et visuelles. - Décrire un visage.	<b>Tâches</b> - Associer des tableaux à des noms d'artistes. - Imiter un tableau. - Rédiger la critique d'un tableau.
--	--

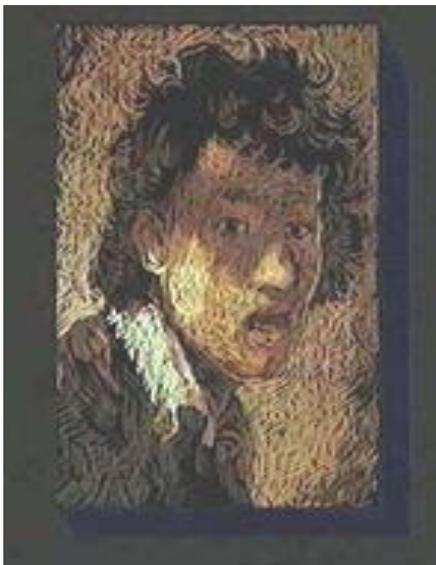
### Activité 1 - Les peintures de la conférence.

Associez les peintures aux artistes cités pendant la conférence.  
 Connaissez-vous les vrais noms des artistes ?

Peintures	Noms des artistes lors de la conférence	Noms réels des artistes
Peinture 1	• <i>Roubrin</i>	_____
Peinture 2	• <i>En roue motrice</i>	_____
Peinture 3	• <i>Chougrall</i>	_____
Peinture 4	• <i>Dubufroid</i>	_____
Peinture 5	• <i>Dingre</i>	_____
Peinture 6	• <i>Crunch</i>	_____
Peinture 7	• <i>Paul Clé</i>	_____
Peinture 8	• <i>Gauquin</i>	_____
Peinture 9	• <i>Picassien</i>	_____

### Activité 2 - À la manière de...

Comme le conférencier, reproduisez le portrait de Rembrandt et décrivez le visage.



Décrivez le visage : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

### Activité 3 - La nouvelle Joconde !

Coloriez la Joconde en utilisant vos couleurs préférées.

Source : [http://www.coloriages.biz/coloriages/54/imprimer/6/Peintres\\_connus](http://www.coloriages.biz/coloriages/54/imprimer/6/Peintres_connus)



### Activité 4 - Vous êtes critique d'art.

Rédigez la critique du tableau. Vous terminerez votre critique par la phrase suivante : « Il faut se mettre à plusieurs pour regarder les œuvres ».

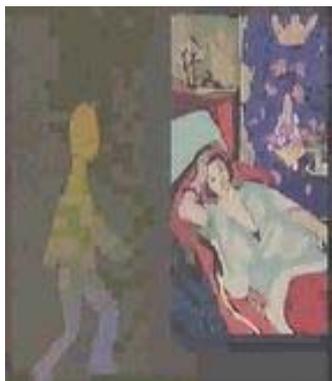
---

---

---

---

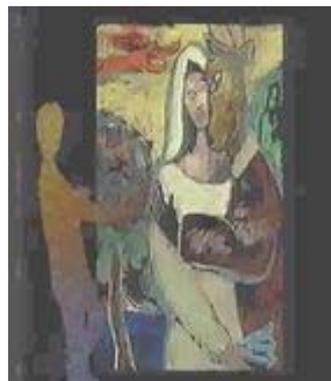
La fiche « images »



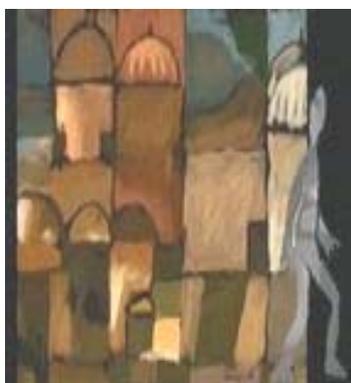
Peinture 1



Peinture 2



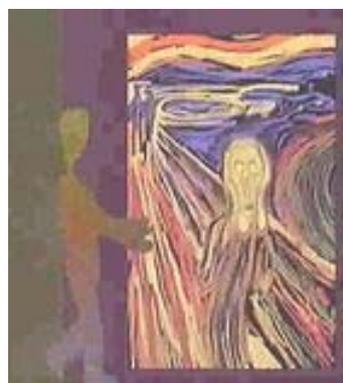
Peinture 3



Peinture 4



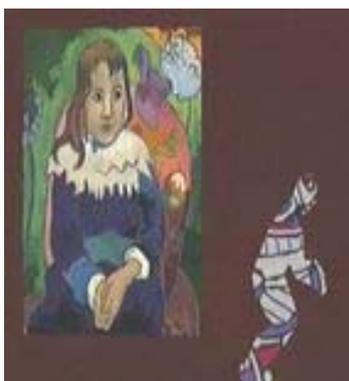
Peinture 5



Peinture 6



Peinture 7



Peinture 8



Peinture 9

## L'HARMONIE COSMIQUE de JEAN-MARC ROHART - NIVEAU B1 - FICHE PROFESSEUR

<p><b>Niveau</b> B1</p>	<p><b>Thèmes</b> L'histoire de l'art, la peinture, les goûts. Approcher des œuvres d'art. L'art de faire une conférence.</p>
<p><b>Objectifs</b> <i>Communicatifs</i> - Repérer et nommer des informations sonores. - Reconnaître un jeu de mots. - Dégager les idées essentielles d'un texte. <i>Linguistique</i> - Le lexique de la peinture. <i>Culturels</i> - Découvrir la peinture. - Découvrir des peintres célèbres.</p> <p><b>Tâches</b> - Associer des mots en fonction de leur sonorité. - Retrouver des informations à partir d'un texte. - Donner son opinion sur un film.</p>	<p><b>Notes</b> <i>La Joconde</i> ou le Portrait de Mona Lisa est un tableau de Leonard de Vinci, réalisé entre 1503 et 1506. Il est exposé au Musée du Louvre à Paris. <i>Le Louvre</i> est le plus grand musée parisien. Il abrite une collection allant de l'Antiquité à la fin du XIXe siècle. <i>Rembrandt</i> (1606 - 1669) : néerlandais, considéré comme le plus grand peintre de l'histoire de l'art baroque européen. <i>Henri Matisse</i> (1869 - 1954) : français, considéré comme le chef de file du fauvisme. <i>Marc Chagall</i> (1887 - 1985) : français, peintre surréaliste. <i>Jean-Philippe Arthur Dubuffet</i> (1901 - 1985) : français, peintre, sculpteur et plasticien. Théoricien de l'Art brut. <i>Dominique Ingres</i> (1780 - 1867) : français, peintre néoclassique. <i>Edvard Munch</i> (1863 - 1944) : norvégien, graphiste et peintre expressionniste. <i>Paul Klee</i> (1879 - 1940) : suisse, peintre. <i>Paul Gauguin</i> (1848 - 1903) : français, peintre postimpressionniste. Chef de file de l'école de Pont-Aven. <i>Pablo Ruiz Picasso</i> (1881 - 1973) : espagnol, peintre et sculpteur. Artiste majeur du XXe siècle. Cofondateur du mouvement cubiste.</p>
<p><b>Vocabulaire</b> <i>Aborder</i> : commencer à traiter une question. <i>Enfanter</i> : mettre au monde. <i>Effréné</i> : sans retenue. <i>Métaphysique</i> : abstrait. <i>Éphémère</i> : d'une très courte durée.</p>	<p><b>Matériel</b> - La fiche élève. - La transcription du monologue. - la fiche « images ».</p>

### Découpage en séquences

1. (0'00 à 0'48) Générique clarinette et accordéon. Des éléments présentés de façon décomposée s'assemblent et se détachent pour laisser apparaître le portrait : « La Joconde ». On voit ensuite, la mention « histoire de l'art » présentée sur le fond d'une peinture colorée. Les éléments se décomposent de nouveau et se reforment pour laisser apparaître « Les Ménines » de Picasso. Le titre du film est alors présenté dans un encadré noir.
2. (0'48 à 1'30) Voix off d'un homme. Une conférence sur l'histoire de l'art commence. Des silhouettes se promènent sur une scène. Le conférencier débute sa présentation par une première question : comment se comporter devant une peinture ?
3. (1'30 à 3'03) Le conférencier développe sa présentation en montrant quelques peintures. Soudain, son téléphone sonne. Il poursuit sa conférence en même temps que sa

conversation téléphonique avec son père. Il fait une étude « détaillée » d'un autoportrait de Rembrandt.

4. (3'03 à 4'26) Le conférencier achève sa présentation en proposant une idée : « Il faut se mettre à plusieurs pour regarder une œuvre ». Il demande si quelqu'un a une question et conclut.
5. (4'26 à 5'30) Générique de fin.

#### Proposition de déroulement pour le niveau B1

Dans un premier temps, les élèves découvriront le début du film sans le son et feront des hypothèses sur le thème du film. Ensuite, en suivant le commentaire de la conférence, ils identifieront des jeux de mots et en créeront des nouveaux à partir des noms d'artistes connus. Enfin, ils termineront leur parcours par une activité de compréhension écrite et donneront leur opinion sur le film.

#### Mise en route

Montrer les séquences 1 et 2, sans le son.  
En groupe. *Faites des hypothèses sur le sujet du film.*  
*Avez-vous reconnu des œuvres d'art ? Si oui, lesquelles ?*  
Chaque groupe rapporte ses hypothèses.

#### Pistes de correction / Corrigés :

C'est peut-être un film sur une visite de musée. On voit des silhouettes et des tableaux. La silhouette rentre dans les tableaux. La silhouette danse, saute. On voit des tableaux célèbres. Mais je ne connais pas le nom des peintres.

#### PARCOURS

Distribuer la fiche élève B1.

#### Étape 1

*Lisez l'activité 1 : Jeux de mots.*  
*Soyez attentifs au commentaire de la conférence.*  
Montrer les séquences 1 et 2 avec le son.  
En petits groupes. *Faites l'activité 1.*  
*À l'aide de la transcription, retrouvez les paires de mots du commentaire de la conférence.*  
Mise en commun à l'oral. Attirer les apprenants sur le(s) son(s) commun(s) de la paire.

#### Pistes de correction / Corrigés :

Le Louvre / l'œuvre - Permissible / Possible - Enfanter / Inventer - Vouloir / Voir l'art - Prouvé / Prévu - Convergence / Conférence - Spectacle-acteur / Spectateur - Fusion / Union - Ressortir / Ressentir - Prendre / Pendre - Dessiner / Destinée.

#### Étape 2

Faire cette activité en trois temps.  
Prévoir pour la fin de l'activité, les tableaux découpés de la fiche « image ».  
En petits groupes. *Faites l'activité 2 : Comment s'appellent-ils ?*  
*a) Formez un jeu de mots avec les noms des artistes suivants.*  
Les apprenants proposent leurs créations.  
Puis, montrer la séquence 3.  
*b) Soulignez le nom des peintres cités dans le film.*  
Mise en commun à l'oral.  
Distribuer la fiche « images » à chaque groupe.  
*c) Associez les tableaux aux artistes.*  
Faire circuler dans la classe les « images » des tableaux. Mise en commun.

Pistes de correction / Corrigés :

<u>Rembrandt</u>	<i>Roubrin / Rabrin</i>	<u>Henri Matisse</u>	<i>En roue motrice</i>
<u>Chagall</u>	<i>Chougral</i>	Monet	<i>Mon nez</i>
Van Gogh	<i>Vent cogne</i>	<u>Dubuffet</u>	<i>Dubufroid</i>
<u>Ingres</u>	<i>Dingre</i>	<u>Gauguin</u>	<i>Coquin</i>
<u>Picasso</u>	<i>Picassien</i>	Delacroix	<i>De la voie</i>

Peinture 1 : Henri Matisse / Peinture 2 : Picasso / Peinture 3 : Chagall / Peinture 4 : Paul Klee / Peinture 5 : Rembrandt / Peinture 6 : Munch / Peinture 7 : Ingres / Peinture 8 : Gauguin / Peinture 9 : Dubuffet.

### Étape 3

Montrer le film dans son intégralité.

En petits groupes. *Faites l'activité 3 : Comment se comporter devant une peinture ?*

*Le conférencier donne quelques conseils de « savoir-être » devant une œuvre.*

*Avec le film et à l'aide de la transcription, retrouvez les conseils pour approcher une œuvre d'art.*

Chaque groupe propose un conseil et donne la parole à un autre groupe.

Organiser une discussion autour de ces conseils.

Pistes de correction / Corrigés :

Tout est permissible, possible.

Chacun peut enfanter, inventer sa propre manière de voir l'art.

La clé [de la compréhension] doit être cachée dans le tableau.

En tant que spectacle-acteur, il faut rentrer dans le tableau.

Il faut [...] se rentrer dans le tableau pour se l'approprier comme une fusion, une union.

Se mettre dans la peau pour ressortir, ressentir le cheminement métaphysique du peintre.

Il faudrait se mettre à plusieurs pour regarder les œuvres.

### Étape 4

*Faites l'activité 4 : Qu'en pensez-vous ?*

*Donnez votre opinion sur le film. Justifiez votre opinion.*

Les apprenants donnent leur opinion à l'oral et discutent entre eux.

Pistes de correction / Corrigés :

J'ai beaucoup aimé ce film parce que le conférencier est vraiment drôle.

### Pour aller plus loin

*Découvrez la série « Une minute au Musée » sur le site de TV5MONDE [www.tv5.org](http://www.tv5.org)*

*Découvrez le Musée du Louvre et sa visite virtuelle en allant sur le site [www.louvre.fr](http://www.louvre.fr)*

*Cliquez sur « Un jour, une œuvre ».*

*Présentez cette œuvre à la classe.*

*Mise en vente !*

Organiser une vente aux enchères.

Prévoir une sélection de tableaux connus. Compléter au dos du tableau une fiche d'identité en fonction des critères suivants : nom de l'artiste, nom du tableau, date, nom du musée, mise à prix.

Chaque groupe choisit un tableau.

Un premier groupe présente son choix à la classe. Pour devenir acquéreur du tableau présenté, les autres groupes doivent retrouver en un minimum de temps les informations de la fiche d'identité. Pour cela, ils peuvent poser des questions. Les membres du groupe ne peuvent répondre que par oui ou non, et plus ou moins pour les estimations. Le groupe qui trouvera au plus vite les informations concernant le tableau acquiert le tableau. Et ainsi de suite pour les autres groupes.

## L'HARMONIE COSMIQUE de JEAN-MARC ROHART - NIVEAU B1 - FICHE ÉLÈVE

Objectifs	Tâches
- Repérer et nommer des informations sonores. - Reconnaître un jeu de mots. - Dégager les idées essentielles d'un texte.	- Associer des mots en fonction de leur sonorité. - Retrouver des informations à partir d'un texte. - Donner son opinion sur un film.

### Activité 1 - Jeux de mots.

À l'aide de la transcription, retrouvez les paires de mots du commentaire de la conférence.

Le Louvre	•	Au musée	•
Permissible	•	Destinée	•
Enfanter	•	Union	•
Vouloir	•	Pendre	•
M'amuser	•	Spectateur	•
Prouvé	•	Ressentir	•
Convergence	•	L'œuvre	•
Spectacle-acteur	•	Inventer	•
Fusion	•	Possible	•
R ressortir	•	Prévu	•
Prendre	•	Conférence	•
Dessiner	•	Voir l'art	•

### Activité 2 - Comment s'appellent-ils ?

Sur le même modèle, formez un jeu de mots avec les noms des artistes suivants. Soulignez les peintres cités dans le film.

Rembrandt	.....	Henri Matisse	.....
Chagall	.....	Monet	.....
Van Gogh	.....	Dubuffet	.....
Ingres	.....	Gauguin	.....
Picasso	.....	Delacroix	.....

### Activité 3 - Comment se comporter devant une peinture ?

Le conférencier donne quelques conseils de « savoir-être » devant une œuvre.

Avec le film et à l'aide de la transcription, retrouvez les conseils pour approcher une œuvre d'art.

---



---



---



---

### Activité 4 - Qu'en pensez-vous ?

Donnez votre opinion sur le film.

---



---

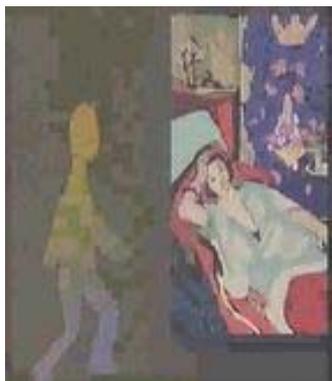


---



---

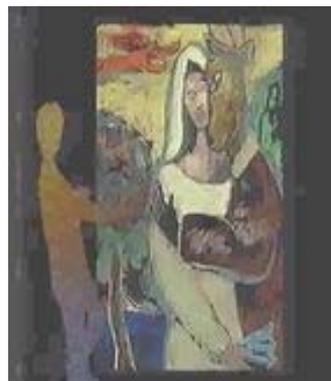
## La fiche « images »



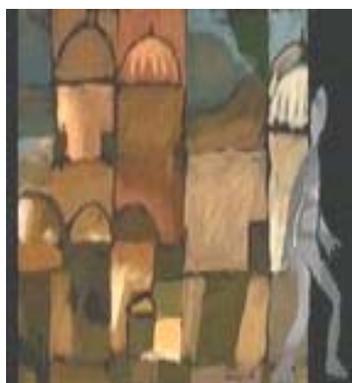
Peinture 1



Peinture 2



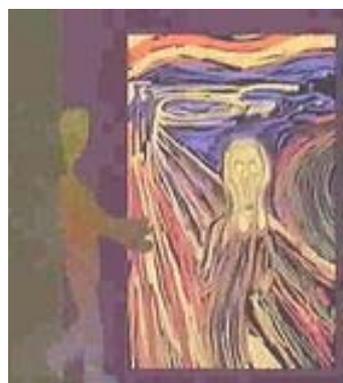
Peinture 3



Peinture 4



Peinture 5



Peinture 6



Peinture 7



Peinture 8



Peinture 9

## LES PARTENAIRES DU PROJET

### LE FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM D'ANIMATION D'ANECY

Organisé par CITIA, Cité de l'image en mouvement (<http://www.citia.info/>)

Référence mondiale du cinéma d'animation, le Festival international du film d'animation, et son Marché (Mifa), réunissent chaque année à Annecy créateurs confirmés ou en devenir et décideurs du monde entier.

Grâce à sa compétition, le Festival permet depuis 1960 de faire un état de l'art dans toutes les catégories : longs métrages, courts métrages, productions pour la télévision et films de fin d'études. Il offre également un large regard aussi bien sur les maîtres de l'animation grâce aux rétrospectives, que sur les tendances qui s'expriment sur tous les continents à travers les programmes spéciaux et avant-premières.

Ce sont ainsi plus de 500 films d'animation qui sont projetés chaque année pour le plaisir des 6 200 professionnels et du grand public réunis pendant une semaine.

La promotion et le soutien de cet art sans cesse renouvelé étant fondateurs de toutes les actions menées par le Festival, cette nouvelle collaboration avec le ministère des Affaires étrangères et européennes illustre bien l'admiration portée aux « acteurs » du cinéma image par image.

Tiziana Loschi, Déléguée Générale de CITIA  
Laurent Million, Responsable Gestion des Films de CITIA  
Contact : [info@annecy.org](mailto:info@annecy.org)  
[www.annecy.org](http://www.annecy.org)

### CAVILAM (CENTRE D'APPROCHES VIVANTES DES LANGUES ET DES MEDIAS)

Fondé par l'université de Clermont-Ferrand et la ville de Vichy en 1964, le CAVILAM est d'abord un centre de formation dédié à l'enseignement du français langue étrangère. Il reçoit 3500 étudiants de plus de 110 nationalités par an. Par ailleurs, il accueille chaque année 850 professeurs de français en stage pédagogique.

Tourné dès sa création vers l'innovation pédagogique, il coopère depuis 1996 avec TV5MONDE pour la création et la promotion de la démarche « Apprendre et enseigner avec TV5MONDE ». Il a en outre réalisé de nombreux outils pédagogiques avec le bureau de l'audiovisuel éducatif de la Direction de la coopération culturelle et du français (DCCF) : les collections « des clips pour apprendre », « Paroles de clips », « Regards » ainsi que « La nuit de la publicité francophone », « Les droits de l'Homme » (en coopération avec RFI) et « Les cartes postales chorégraphiques » et pour finir, « Étrangement courts », « Courts de récré » et « Enfentillages ».

L'objectif du CAVILAM est de faire entrer l'innovation pédagogique dans le quotidien de la classe et de contribuer à donner à l'apprentissage / enseignement de la langue française une image résolument contemporaine et positive.

[www.leplaisirdapprendre.com](http://www.leplaisirdapprendre.com)  
[www.cavilam.com](http://www.cavilam.com) et [www.cavilam.net](http://www.cavilam.net)



## L'AGENCE DU COURT METRAGE

Depuis sa création, il y a vingt-cinq ans, l'Agence n'a eu de cesse de mener, avec le soutien du CNC, un travail de promotion des films de court métrage auprès du public et des professionnels.

Entretien des relations privilégiées avec les créateurs, les sociétés de production, les salles de cinéma, les festivals et les chaînes de télévision, l'association est devenue le trait d'union indispensable entre ceux qui font des films et ceux qui les montrent. Elle a ainsi contribué à développer la diffusion du court métrage en France.

Parallèlement, l'Agence met en place des activités pédagogiques et des actions culturelles vers tous les publics et édite la revue Bref (le magazine du court métrage).

Au fil des ans, les copies (35 et 16 mm) déposées à l'Agence font d'elle une "cinémathèque" du court métrage riche de plus de 15 000 titres de jeunes réalisateurs comme de cinéastes confirmés, auxquels s'ajoutent désormais des films tournés sur support numérique.

<http://www.agencecm.com/>

<http://www.le-court.com/>

<http://www.brefmagazine.com/>

## DIFFUSIONS TÉLÉVISÉES

Pour diffuser ce programme ou certains des courts métrages sur une chaîne de télévision, adressez votre demande à l'Agence du court métrage.

Le ministère des Affaires étrangères n'a pas acquis les droits de diffusion pour les chaînes de télévision ; les négociations seront menées par l'Agence du court métrage avec les ayants droit.

Pour faire une demande, joindre par courriel, Mme Hélène Delmas : [h.delmas@agencecm.com](mailto:h.delmas@agencecm.com)

Bien préciser les informations suivantes :

- la chaîne de télévision (donner des informations sur son statut : télévision nationale, privée, publique, éducative ; son mode de diffusion ; le territoire couvert)
- l'utilisation qui sera faite des courts métrages ou du programme (indiquer le titre de chacun des courts métrages sélectionnés)
- indiquer si une version originale sera diffusée ou si un sous-titrage dans la/les langue/s du pays sera effectué.

## LES OUTILS AUDIOVISUELS A DES FINS EDUCATIVES DU MINISTERE DES AFFAIRES ETRANGERES ET EUROPEENNES

L'utilisation de l'audiovisuel à des fins éducatives est un pan essentiel de l'action du **ministère des Affaires étrangères et européennes** pour développer un apprentissage moderne de la langue et de la culture françaises. Le développement de l'Audiovisuel éducatif est porté par la Direction de la coopération culturelle et du français. Ce secteur s'organise autour de trois axes : les médias (TV5Monde et RFI), les méthodes audiovisuelles et les documents authentiques accompagnés de livrets pédagogiques (cassette vidéo, DVD, CD).

- ❑ **À qui s'adresser pour recevoir les documents audiovisuels éducatifs produits par le ministère des Affaires étrangères et européennes ?**

Adressez-vous directement au **correspondant audiovisuel éducatif** de votre pays de résidence. Le correspondant audiovisuel éducatif regroupe l'ensemble des demandes en provenance des centres et instituts, universités, lycées, collèges, alliances françaises ou centres de formation de son pays de résidence. Le correspondant audiovisuel éducatif est en relation directe avec la Direction de la coopération culturelle et du français à Paris.

Référez-vous au **tableau des correspondants audiovisuels éducatifs par pays** sur le site Internet : [www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif](http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif)

*Le tableau se complète au fil du temps et des besoins. S'il n'y a pas encore de correspondant audiovisuel éducatif dans votre pays, adressez-vous directement au service parisien. Merci de nous signaler toute erreur pour qu'elle puisse être rapidement rectifiée.*

- ❑ **A qui ces documents audiovisuels éducatifs sont-ils destinés ?**

Aux professeurs de français et en français langue étrangère des établissements scolaires et universitaires français et étrangers à l'étranger, tels que les professeurs des alliances françaises, des centres culturels, des instituts français, etc. (attention les droits acquis de diffusion non commerciale ne permettent pas la diffusion de ces documents audiovisuels éducatifs en France).

Seules les demandes pour une utilisation dans un établissement donné organisant en son sein une large utilisation du document audiovisuel éducatif accessible à plusieurs professeurs peuvent être prises en compte.

Il est impossible de répondre à des demandes individuelles en raison des tirages limités et du coût de diffusion.

- ❑ **Comment obtenir les livrets pédagogiques d'accompagnement des documents audiovisuels éducatifs ?**

Tous les livrets pédagogiques produits par la Direction de la coopération culturelle et du français en accompagnement des documents audiovisuels éducatifs sont libres de droit et accessibles par téléchargement sur Internet : : [www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif](http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif)

Grâce à l'aide du CAVILAM, rédacteur à la demande de la Direction de la coopération culturelle et du français de nombreux livrets, l'ensemble des fiches pédagogiques des collections *Des clips pour apprendre*, *Paroles de clips* et *Regards* sont accessibles aussi sur leur site [www.leplaisirdapprendre.com](http://www.leplaisirdapprendre.com). Tous les nouveaux livrets pédagogiques depuis 2006, comme celui des *Cartes postales chorégraphiques*, ceux de la nouvelle collection *Cinéma Courts de récré*, *Etrangement courts*, *Enfantillages*, ou des *Regards V et VI*, sont inclus en format pdf et word dans la partie rom des DVD et aussi accessibles en téléchargement sur le site du ministère des Affaires étrangères et européennes : [www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif](http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif)

- ❑ **Comment être informé des nouveautés ?**

Les établissements culturels français à l'étranger sont informés directement par la Direction de la coopération culturelle et du français dès qu'un nouveau document audiovisuel éducatif est disponible. Simultanément, le correspondant audiovisuel éducatif de chaque pays est informé par courriel. Abonnez-vous à la lettre électronique gratuite de la Direction de la coopération culturelle et du français intitulée « Francofil » qui vous informera des derniers documents audiovisuels éducatifs prêts à diffuser.

Edit.28/08/2008

Abonnement à la lettre « Francofil » :  
[ivan.kabacoff@diplomatie.gouv.fr](mailto:ivan.kabacoff@diplomatie.gouv.fr)

Contact Paris :  
Audiovisuel éducatif  
[elyane.daniel@diplomatie.gouv.fr](mailto:elyane.daniel@diplomatie.gouv.fr)  
Tél. : 33 (0)1 43 17 91 62

Secrétariat :  
[martine.aricci@diplomatie.gouv.fr](mailto:martine.aricci@diplomatie.gouv.fr)  
Tél. : 33(0)1 43 17 83 56  
Fax : 33 (0)1 43 17 90 05

