



LE GARÇON ET LE MONDE

O MENINO E O MUNDO

Réalisation : Alê Abreu

Genre : Animation

Durée : 80 minutes

Dates de sortie :

Canada, 20 septembre 2013

Brésil, 17 janvier 2014

France, 8 octobre 2014

PRIX REÇUS :

Cristal du long métrage et Prix du Public au Festival d'Annecy 2014

Meilleur film d'animation au Festival international du nouveau cinéma de La Havane

Prix Spécial du Jury au Festival international d'animation d'Ottawa

Prix Jeunesse, Meilleur film au Festival international de cinéma de Sao Paulo

Meilleur film, Prix du public, Meilleure bande sonore au Festival d'Animation de Lisbonne

Meilleur film d'animation pour enfants au Festival d'Animation, Anifilm - République Tchèque

Mention spéciale au Festival international du Film de Rio de Janeiro

SYNOPSIS

Souffrant de l'absence de son père, un jeune garçon quitte son village pour entamer une quête aventureuse. Triste et désorienté, l'enfant découvre un monde fantastique parsemé d'animaux-machines et d'êtres solitaires. Il plonge sans le savoir dans les coulisses de la société de consommation mondialisée et prend la mesure de ses conséquences sur les travailleurs précaires ou déqualifiés. Le petit garçon est entraîné dans un voyage lyrique et onirique, au gré de séquences parfois sombres et inquiétantes. L'urbanisation renvoie à l'enfant la réalité productiviste du monde moderne, où le merveilleux trouve toutefois encore sa place.

1 EN AMONT, avant la projection

CONTEXTUALISATION

- **À propos du réalisateur:**

Alé Abreu, né à Sao Paulo le 6 mars 1971, s'intéresse très jeune au dessin. A 13 ans, il suit des cours d'animation au MIS (Musée de l'image et du son) de Sao Paulo. Il réalise un premier court métrage, *Sírius* en 1993, puis *Espantalho* en 1998. Après avoir travaillé dans la publicité et l'édition, il réalise en 2007 son premier long-métrage de science-fiction *Garoto Cosmico*. Il revient au court-métrage avec *Passo* qui est sélectionné dans des festivals comme Hiroshima ou Annecy. C'est en travaillant sur un documentaire d'animation qui retrace l'histoire de l'Amérique latine, *Canto Latino*, qu'Alé Abreu s'intéresse à la musique protestataire des années 60-70. Il retrouve dans ses carnets à dessins l'esquisse d'un petit personnage. C'est à partir de cela que va naître l'idée du film *Le Garçon et Le Monde*, qu'il produit lui-même grâce à sa société de production *Filme de Papel*. Ce film remporte le Cristal du long-métrage et le Prix du Public à Annecy en 2014.



DES PRATIQUES, avant projection

- **Analyse de l'affiche**

Ce film d'Alé Abreu est un film qui sort de l'ordinaire de la plupart des élèves. Il est donc important de les préparer au visionnement en leur proposant une activité préparatoire fondée sur l'observation de l'affiche et de quelques photogrammes (sur le site [Nanouk](#)).

L'affiche

Dessinée par le réalisateur, l'affiche du *Garçon et le Monde* peut s'enorgueillir d'en être réellement la première image. À y regarder de plus près, elle contient déjà nombre d'informations révélant les différentes facettes de l'œuvre. La composition fait une large part au ciel qui occupe les trois quarts supérieurs de l'affiche, dans une harmonieuse coloration vert turquoise. Ce fond fait ressortir, par contraste, le quart inférieur de l'image, avec la blancheur du sol et les lignes géométriques de la voie de chemin de fer (lignes fuyantes des rails et parallèles horizontales des traverses). Dans le bas de l'image, c'est évidemment la présence du Garçon (le jeune héros du film reste un enfant sans prénom) qui attire d'emblée l'œil du spectateur. En parlant d'œil, ce qui interpelle d'emblée, c'est le

regard du Garçon, avec ses yeux écarquillés en forme de deux petites fentes verticales. Se tenant face à nous, les bras ballants et le regard droit, le Garçon nous dévisage. Il tient derrière lui une lourde valise, presque aussi grande que lui, indiquant qu'il est en partance pour un long et difficile voyage. A priori, il est dessiné de manière élémentaire : une grosse tête parfaitement ronde, des bras et des jambes réduites à de simples segments noirs, un habillement spartiate (short noir et marinière rayée rouge et blanche, qui peut évoquer l'accoutrement du célèbre Charlie des livres dessinés *Où est Charlie ?*), et une chevelure qui évoque davantage celle d'un nouveau-né ou d'un vieillard que d'un jeune garçon. Il a littéralement « trois poils sur le caillou ».

Le graphisme du Garçon tient de l'épure géométrique (un grand cercle pour le visage, quelques petits rectangles pour les habits et des traits droits pour les membres), tout en évoquant volontairement un « bonhomme têtard », soit les tout premiers dessins du corps humain effectués par les enfants de 3-4 ans, à l'âge où ils prennent conscience qu'ils dessinent et ne gribouillent plus.

On pourra interroger les élèves sur le choix d'une telle représentation.

Pourquoi dessiner un enfant d'une manière volontairement si enfantine ?

Précisément, la simplicité du graphisme fait écho à un état du personnage. Il est presque saisi à l'état natif. Il n'a pas de passé. Seuls comptent pour lui l'état présent et le long avenir qui l'attend, symbolisé par la perspective des rails. Étant à peine « formé », tout est possible pour lui. Qui plus est, la facilité à le dessiner permet à n'importe qui de le faire, et de lui imaginer de nouvelles aventures. Tout le monde peut le reproduire, et y projeter son propre imaginaire, quand la reproduction des héros de Disney, Pixar ou Miyazaki nécessite une réelle dextérité graphique. La simplicité du trait renvoie aussi aux premiers temps du cinéma d'animation (les films d'Émile Cohl dans les années 1910, que l'on pourra montrer aux élèves).

On pourra également les interroger sur la symbolique abritée par un dessin a priori aussi simple. À quoi ressemblent les deux fentes verticales qui lui servent d'yeux ? Et ce grand cercle qui lui sert de visage ? Étonnamment, le visage du Garçon ressemble à un objet de notre quotidien : la touche « pause » d'une télécommande. En ce sens, le Garçon est autant un signe, voire un sigle, qu'un personnage. Si son visage dit « pause », c'est parce qu'il voudrait peut-être arrêter la marche folle du monde, pour mieux le regarder, et interroger sa logique (et même son absence de logique).

Continuons l'examen de l'affiche et regardons les côtés de l'image. Des pastilles colorées évoquent les confettis d'un carnaval. Cette ambiance festive est fortement atténuée par l'environnement autour des voies de chemin de fer. De part et d'autre des rails, des amoncellements de débris forment des décharges vallonnées tandis qu'à l'arrière-plan se dressent des collines ceinturées de gratte-ciels effilés, comme des citadelles dont on ne sait si elles sont naturelles ou artificielles. Cette indécision entre le naturel et l'artificiel est confortée par les étranges créatures qui semblent roder çà et là (grues en forme de girafes, tanks en forme d'éléphants, hélicoptères en forme de frelons), contrastant avec la fraîcheur des petits animaux (un pivert au plumage bleu ; une souris cachée dans le O du titre). Cette affiche synthétise, en elle-même, deux notes visuelles a priori contradictoires que le film ne va pourtant pas cesser de mettre en relation : le festif (les pastilles colorées) et la désolation (les déchets, comme un envers de la citadelle gratte-ciel vue au loin).

[Voir Affiche\(s\)](#)

Il est possible de guider les élèves en leur posant des questions telles que :

- Quelle pourrait être l'histoire de ce film ?
- Où pourrait-elle se dérouler ?
- Comment décrire les personnages, l'environnement, la ville ?
- Que peut-on dire des techniques utilisées par le réalisateur ?
- Peut-on retrouver son nom sur l'affiche ?
- Que signifie les textes sous le titre ?

Cette activité doit permettre aux élèves de **décrire** et de **verbaliser** divers détails, de commencer à **se familiariser** avec l'univers étonnant de ce film et bien sûr leur donner envie d'aller le voir !

- **Présentation du film**

- **Comment est né le projet de ce film ?**

Alê Abreu témoigne : « *Je travaillais au développement de "Canto Latino" (un film documentaire d'animation sur l'histoire du monde latino-américain) en écoutant de la musique protestataire des années 60-70, quand j'ai retrouvé mes carnets de dessins dans lesquels j'avais ébauché le personnage du garçon. Le style "simple gribouillis" que j'avais emprunté pour réaliser ce dessin m'interpella. Immédiatement, le désir m'est venu d'intégrer ce garçon dans le film que je préparais. J'ai commencé à créer des petits passages où on le voyait porté par le vent, courir à travers une forêt, partir à la rencontre d'autres personnages.* » En insérant le personnage de l'enfant dans le documentaire, le film s'est mué en une fiction sublime où le minimalisme graphique voisine avec l'explosion des couleurs, où le spectateur est emporté dans des scènes aux contrastes saisissants, images du monde d'aujourd'hui.

- **Le personnage central et ses tribulations dans le monde**

Ses bras, ses jambes, ses doigts sont étroits comme du fil à coudre et sa tête ronde comme un ballon ou comme le monde qu'il explore les yeux alertes. Le garçon est curieux de tout : des fleurs, des poissons, des oiseaux, mais aussi des sons et des mélodies qui se transforment sous ses yeux en mille et une couleurs. Léger, il vole et soulevé par le vent, porté par les nuages, il voit la terre d'en haut. Mais gare à la chute ! Un jour, son père quitte le domicile familial et son souvenir va hanter le garçon : il s'imagine encore à regarder les étoiles auprès de lui ; et la mélodie que ce dernier jouait avec sa flûte continue d'illuminer son regard. Ce garçon sans nom, sans bouche, sans voix, décide de partir avec, dans la poche, l'unique photo de sa famille réunie, insouciant et certain de retrouver son père. Il est recueilli par un vieux fermier au visage triste qui l'emmène dans les champs de coton où, quotidiennement, les hommes sont soumis à une tâche répétitive. En ville, le garçon assiste au spectacle macabre d'une ivresse industrielle atrophiant l'homme et bouleversant la nature, dérive d'un monde globalisé, sombre et inquiétant, où les décisions politiques, guidées par des intérêts économiques, mettent à mal les pays et leurs populations.

➤ **La métaphore du fil de coton**

Dans le film, le coton occupe une place particulière. En plus d'offrir visuellement de très belles scènes, il a une force symbolique : celle de savoir que quelque chose d'aussi doux et léger, au point de flotter, sera transformé en fil et ensuite en rouleaux de tissus, pour enfin devenir une seconde peau sur des individus.

Le fil a une valeur métaphorique de ligne et de lien, une ligne de production, une piste, un chemin à suivre pour le garçon....

➤ **Le style graphique**

Avec *“Le Garçon et le Monde”*, Alê Abreu s'est rapproché au plus près de son personnage, en faisant du regard de l'enfant un préalable narratif et esthétique. *“Je ne cherchais pas nécessairement à dessiner comme un enfant, mais je cherchais la même liberté qu'ils ont quand ils dessinent.”* Dans une flamboyante liberté visuelle, Alê Abreu mélange toutes sortes de couleurs et de techniques : pastels à l'huile, crayons de couleurs, feutres hydrographiques, stylo à bille et peinture, intègre dans ses fonds et ses graphismes des collages de journaux ou de revues. Il joue avec le flux et le reflux du vide et du plein, avec le blanc qu'il traite comme un symbole métaphysique pour exprimer que nous sommes entourés d'inconnu ou de vide, que cela nous tiraille et nous renvoie à des questions essentielles : d'où venons-nous? Où allons-nous?

Voici ce qu'en dit Guillemette Odicino de Télérama : *« Sans cesse, il alterne : à une splendide montée à vélo dans la ville, la nuit, où le ciel étoilé évoque celui de Van Gogh, succède le jour et une descente à toute allure vers une plage bariolée. Des scènes dans une plantation de coton dessinent brusquement, des formes totalement originales, tandis qu'un chantier naval prend des airs d'un tableau de Paul Klee... Chaque dessin est un étonnement. Un émerveillement. »*

➤ **La réalisation de l'animation**

Cinq étapes importantes ont rythmé la création et fabrication de l'animation du film *Le Garçon et le Monde*. D'abord, le réalisateur esquisse les jalons de l'histoire et les contours des personnages. Ensuite, vient la finalisation des décors puis celle des dessins et des graphismes, suivie de l'incorporation des couleurs puis la mise en mouvement des éléments : personnages et décors. En tant que créateur et coordinateur artistique, Alê Abreu a dessiné tous les décors et toutes les animations en insistant sur le temps et le rythme de chaque plan, un rythme hors norme, aux antipodes de l'hystérie visuelle moderne. Tous postes confondus, artistiques et techniques, 150 professionnels dont 20 animateurs, ont travaillé pendant 5 ans, un an et demi de développement, trois de production et six mois de préparation à la sortie du film au Brésil.

➤ **Le langage et la musique**

Tous les personnages du film parlent une langue imaginaire. Il s'agit au départ de dialogues en Portugais qui ont été prononcés à l'envers par les acteurs. A la fois latino-américaine et universelle, cette langue témoigne de la liberté de création de tout le film. Très présente

dans le film, la musique organise et, pour ainsi dire, dirige la construction de certaines scènes, impose un rythme, un ton, une couleur. Alê Abreu explique : *“Nous avons traité la bande-son du film comme un corps sonore, où musiques, ambiances et sons se mélangent et brisent les limites que nous rencontrons traditionnellement dans les films. Nous avons d'abord cherché la mélodie de la flûte qui ouvre et conclut le film. Tous les autres thèmes ont été créés à partir de ces quelques notes. Nous désirions que la création musicale, à l'image de l'animation, croise plusieurs rythmes et styles musicaux.”*

2 DE RETOUR EN CLASSE, après la projection

APPROCHE SENSIBLE

Le rôle de l'enseignant consiste à accueillir la parole de l'élève sans donner son avis et sans projeter ses propres sentiments.

- Faire verbaliser les élèves pour qu'ils puissent livrer leurs émotions, leurs ressentis, leurs points de vue :
- Qu'avez-vous vu ?
- Quels passages du film ont été perçus comme les plus forts ?
- Quels passages ou détails n'ont pas été compris ?
- Quelles scènes vous ont interpellé (peu, rire...) ?
- Qu'est ce qui a semblé curieux, étrange ?

L'évocation d'une scène peut également se faire par un dessin légendé d'une ou deux phrases ; en dictée à l'adulte.

COMPREHENSION

Raconter le scénario du film

Le film peut faire l'objet d'un racontage chronologique mais il est possible aussi d'en faire un découpage pour ne parler que d'une séquence ou d'une thématique.

❖ 1- Paradis perdu :

Le film débute sur une animation de formes rotatives et colorées. Il s'agit en fait de l'intérieur d'une flaque d'eau, observée avec attention par le Garçon, vêtu d'un short et d'une marinière rouge. Celui-ci tend l'oreille car de la musique semble sortir de la flaque. D'un coup de vent, le Garçon tombe du ciel, jusqu'à la porte d'une maison d'où s'éloignent ses parents. L'homme lui joue un air à la flûte, avant de rejoindre un quai de gare. Le train arrive dans le paysage redevenu immaculé, avant de disparaître à l'horizon.

❖ 2- Le père disparu :

Après le départ de son père, le Garçon croit le voir à plusieurs reprises, mais il disparaît à chaque fois. Il prépare sa valise et la traîne jusqu'au quai de gare en pleine nuit.

❖ 3- L'exploitation :

Après un épique voyage en train, le Garçon se réveille chez un vieil homme fatigué qui lui prépare le petit-déjeuner, puis part en carriole avec le Garçon et un petit chien. Ils arrivent dans une grande plantation de coton où la cueillette s'effectue à un rythme métronomique, le Garçon assiste au recrutement des travailleurs par un cowboy menaçant.

❖ 4- La filature

Après un long trajet à travers route et mer, le Garçon arrive à une usine de tissage vide. Une chaîne de travail apparaît. Un jeune tisseur s'affale sur son métier, et ouvre les yeux en grand, avec le même regard que le Garçon. S'agit-il de l'enfant dans quelques années ? À la fin de la journée, le Garçon est pris dans la cohue d'un bus qui arrive dans une grande ville.

❖ 5- La favela

Au bout de la ligne de bus, le Garçon suit un vieil homme qui habite dans une favela. Au terme d'une longue ascension, le vieil homme l'invite dans sa modeste demeure. Le lendemain, l'homme prend le Garçon sur son vélo et arrive en surplomb d'une plage colorée.

❖ 6- Les villes du futur

L'homme fabrique une machine avec des instruments de musique. Le Garçon trouve un kaléidoscope. Fasciné par les formes mouvantes de l'appareil, il marche à l'aveugle, guidé par la mélodie de la «machine orchestre». Le Garçon se retrouve au milieu d'un port. Dans le ciel, flottent des capsules volantes. Elles abritent des villes du futur qui aspirent les cargos pour récupérer leurs richesses.

❖ 7 - Transformation de la filature

Le vieil homme retourne dans la filature de tissage, vide. Il se fabrique un poncho coloré sur un métier circulaire qui tourne sur lui-même. Au matin, ils voient tous les deux, dans la cour, la présentation faite au patron d'une machine à tissage ultramoderne. L'usine accroît sa productivité en se passant d'ouvriers.

❖ 8 - Désolations

L'enfant arrive sur un quai de gare moderne. Il se fait une joie de voir son père sortir du train, puis déchante quand il s'aperçoit que tous les voyageurs sont semblables et arborent le même visage épuisé. Le départ du train laisse apparaître des rangées de policiers et un défilé militaire. Dans le ciel, un oiseau bariolé et un aigle noir s'affrontent, jusqu'à la victoire de ce dernier, plongeant la ville dans la torpeur. Assis sur une vieille carrosserie de voiture, le Garçon et le vieil homme contemplant la ville-citadelle au loin. Autour d'eux, une décharge sordide où des enfants fouillent dans les déchets, pour fabriquer des instruments de musique. La musique est d'abord joyeuse puis prend le ton de la déploration. Elle accompagne des vues de la ville et du port, puis des scènes de déforestation.

❖ 9 - Images de la catastrophe

Des vraies flammes envahissent l'écran, laissant apparaître des images filmées de catastrophes écologiques (déforestation de l'Amazonie, arbres abattus, pollution, marée noire).

❖ 10 - Le retour

Le Garçon court à travers une jungle aux arbres calcinés et fracturés et aux cours d'eau pollués, puis retrouve sa maison d'enfance, désormais abandonnée. Un vieil homme quitte la maison en déployant son poncho coloré. Il regarde une procession d'enfants jouant de la musique. Il retrouve une vieille boîte de conserve qu'il porte à son oreille. Il entend à nouveau la mélodie à la flûte. Du brouillard, surgit le Garçon qui retrouve ses parents et se blottit contre sa mère. Tous les trois plantent la graine d'un arbre. Le film s'achève sur les mêmes motifs colorés et rotatifs qu'au début.

DES PRATIQUES, *après projection*

• Langage oral / écriture / lecture

- ✓ **Recueillir** les impressions des élèves à l'issue de la projection.
- ✓ Revenir sur les **hypothèses** formulées avant la séance de projection
- ✓ **Écrire** des textes courts.

A partir des diverses thématiques abordées à l'oral, il est possible de produire des écrits variés sur les sentiments des personnages, sur le moment de l'action du film, sur une séquence.

Il est également possible de travailler sur les sentiments ressentis par les enfants à divers moments du film. La lecture des images disponibles permettra de dégager un registre de vocabulaire autour des émotions. Le lexique pourra être étoffé avec celui proposé par les élèves quant à leur ressenti sur certains passages du film.

✓ **Raconter** une partie de l'histoire en partant du point de vue d'un des personnages. Ceci peut être travaillé à l'oral, dans le cadre d'écrits courts. Il s'agit d'identifier ce que l'on comprend du personnage : les perceptions que l'on en a face à ses intentions propres. Ainsi on peut demander aux élèves d'exprimer leurs sentiments sur la situation du petit garçon. En quoi l'envient-ils ? En quoi le plaignent-ils ?

• Géographie / Histoire

- ✓ **L'exode rural**

Analyser la situation de départ : pourquoi le père quitte-t-il femme et enfant ? Demander aux élèves de formuler des explications. (La plus plausible : la terre qu'il cultive n'est pas assez riche pour lui permettre de faire vivre sa famille. Il est contraint d'aller travailler en ville. Spécifier que ce phénomène se retrouve en maints endroits du monde et qu'il a un nom : l'exode rural). En partant à la recherche de son père, l'enfant va découvrir un monde qu'il ne connaît pas. S'agit-il d'un monde de fantaisie pure ou d'un monde qui ressemble au nôtre ? En quoi ?

✓ **L'économie et le monde**

La figure du père qui gratte la terre, seul, est remplacée par l'armée des ouvriers qui ramassent le coton dans les champs. Quel procédé emploie le réalisateur pour rendre cette cueillette spectaculaire ? (Changement d'échelle : il quitte le plancher des vaches pour montrer la situation d'en-haut, à la verticale. Ce recul lui permet de capter l'organisation rigoureuse du travail, avec ses alignements quasi militaires).

Plus tard, le film nous présente le stade suivant : la transformation du coton dans une filature. On y découvre que cette opération nécessite une main-d'œuvre importante (expliquer ce terme). Le film présente aussi le travail d'un curieux personnage qui porte chapeau et bottes à éperons. Que fait-il ? (Ce contremaître sélectionne les ouvriers journaliers qui auront le droit de travailler dans les champs). Est-ce de la fiction ou une situation bien réelle ? Expliquer que ce genre de sélection, effectuée au jour le jour, se retrouve dans de nombreux pays, notamment dans le domaine de l'agriculture. Demander aux élèves si cette situation leur paraît acceptable ou choquante. En quoi ? Préciser au passage les conséquences qu'une telle sélection a sur les revenus des journaliers. Indiquer que cette méthode se retrouve aussi chez nous sous une forme un peu différente : le travail sur appel.

Le garçon du film découvre-t-il d'autres étapes du circuit économique ? Lesquelles ?

On pourra mentionner entre autres l'urbanisation et la construction...

Les échanges internationaux via les porte-conteneurs géants... La robotisation.....et sa conséquence : la disparition des emplois dans l'industrie...La fabrication en masse de produits manufacturés...

A plusieurs reprises, le film insiste sur les incitations à consommer via la publicité, ou la diffusion d'images de mode dans les médias.

Vers la fin du film, *Le Garçon et le monde* comporte une séquence en prises de vues réelles : elle illustre la destruction des forêts, la pollution, la production de masse...Quelle est l'intention du réalisateur en insérant ces images réelles dans un film d'animation ? (Il veut rappeler que ce qu'il décrit dans son film se passe dans la réalité : l'homme détruit les écosystèmes, le Brésil sacrifie les forêts d'Amazonie pour accélérer son développement économique).

• **Arts visuels et plastiques**

➤ **L'art naïf brésilien**

On peut observer des références ou des liens avec l'art naïf et notamment l'art naïf brésilien. Le film peut permettre une entrée vers ce mouvement peu connu.

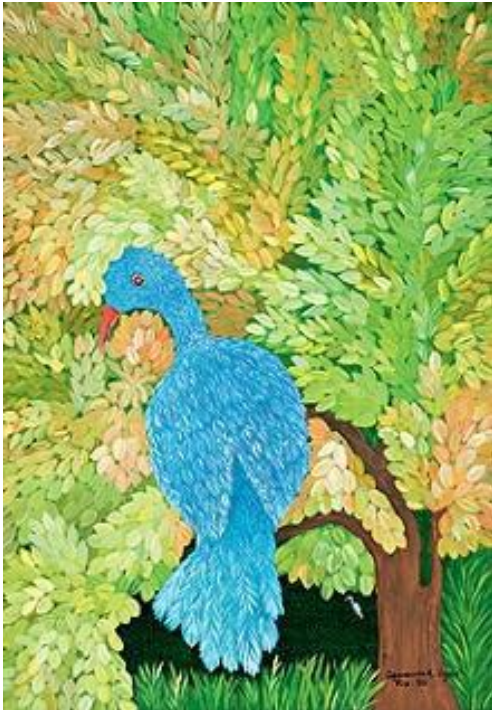
Codes de l'art naïf : un espace saturé en couleur, pas de vide, les formes sont simples et les thèmes des paysages, des villes, de la nature reprennent ceux du film ; les vues (plongée surtout) de certaines œuvres de l'art naïf se rapprochent également des choix d'AlêAbreu.

➤ **L'art naïf en France**

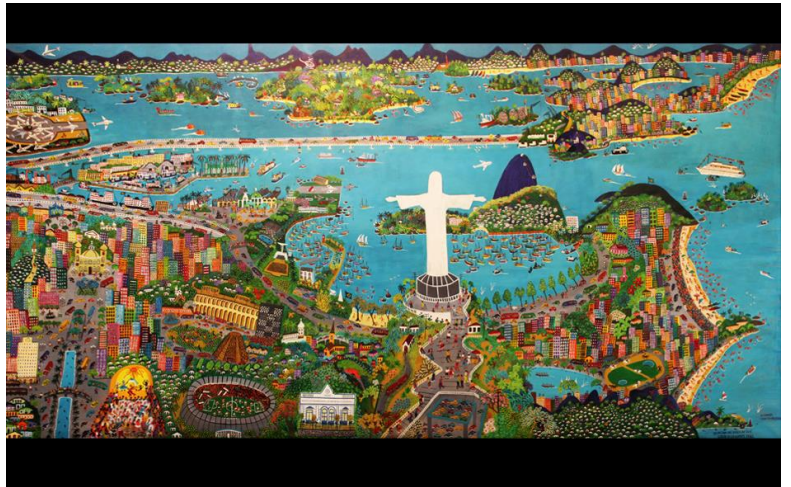
Le terme « naïf » aurait été utilisé pour la première fois au XIX^e siècle, pour qualifier les œuvres du peintre Douanier Rousseau, qui peignait hors des normes académiques, sans suivre pourtant les recherches picturales de l'avant-garde de l'époque, les impressionnistes. En 1870, dans son poème *Au cabaret vert*, Arthur Rimbaud emploie le mot pour désigner des représentations picturales « maladroitement » « je contemplai les sujets très naïfs de la tapisserie », ce qui est peut-être à l'origine de l'emploi « naïf » chez Guillaume Apollinaire plus tard.

Peintures, sculptures, dessins, artistes les plus célèbres : Bauchant, Bombois, Vivin, Séraphine, Rimbart, Lefranc, Rabuzin, Ivan et Josip Généralic, Lackovic, Grandma Moses, Haddelsey, le Douanier Rousseau....

L'art naïf brésilien



SoryaCALS



Lia Mitterakis



Graubende MONTE LIMA



Aparecida AZEDO

L'art naïf en France



Le Douanier Rousseau

3 RESSOURCES – SITOGRAFIE

- [Nanouk](#) : site du dispositif « Ecole et Cinéma »
- Les Films du Préau : distributeur du film (dossier pédagogique)
<https://www.lesfilmsdupreau.com/prog.php?code=gem>
- Portail média de la Suisse Romande : dossier très complet d'exploitation pédagogique du film :
https://bdper.plandetudes.ch/uploads/ressources/3395/Le_Garcon_et_le_monde_VF.pdf
- Site transmettre le cinéma
<http://www.transmettrelecinema.com/film/garcon-et-le-monde-le/>