

LE GARÇON ET LE MONDE

Dossier d'accompagnement pédagogique

Fiche technique



Le Garçon et le monde (O Menino e o Mundo)
 Brésil, 2013, 79 minutes, fiction, couleur.

Réalisation : Alê Abreu

Scénario : Alê Abreu

Animatique : Alê Abreu

Musique : Ruben Feffer et Gustavo Kurlat avec la participation de Emicida, Naná Vasconcelos, Barbatuques et Gem.

Montage : Alê Abreu

Assistante réalisatrice : Priscilla Kellen

Assistants animation : Bruno Coltro Ferrari, Daniel Puddles, Diogo Nii Cavalcanti, Erika Marques de Lima, Estela Damico, Gabriela Casellato, Jozz, Mário Ferreira, Midori Sato, Monito Man, Rafael Lucino, Renan Xavier

Productrices exécutives : Tita Tessler et Fernanda Carvalho

Production : Filme de Papel

Distribution : Les Films du Préau (sortie française : 8 octobre 2014)

Synopsis

Sur une planète qui ressemble à la Terre, un petit garçon vit heureux entre ses parents et la nature qui entoure leur modeste maison. Un jour, son père prend un train qui l'emporte au loin, à la recherche d'un travail. Souffrant de son absence, le garçon part à sa recherche. Des plantations aux usines, de la mégapole aux bidonvilles, l'enfant fait tour à tour la rencontre d'un vieux paysan et de son chien, d'un jeune ouvrier-tisserand qui est aussi musicien des rues. Il découvre les difficiles conditions de vie de ceux qui ont suivi le même chemin que son père. Plusieurs fois, il croit reconnaître celui-ci. Mais dans ce monde où règnent la consommation, les médias et les militaires, tous les hommes finissent par se ressembler sous leur masque de fatigue et de tristesse. Heureusement, des notes de musique, pareilles à celles que son père jouait à la flûte, lui font aussi croiser la route d'une foule multicolore et nomade dont la gaîté se transforme en un fantastique oiseau géant porteur d'espoir. Au bout de son voyage, le garçon qui est devenu adulte, revient à la maison de ses parents. La graine qu'il avait semé enfant est maintenant un arbre. Il n'a pas trouvé son père. Mais une vie nouvelle anime la campagne alentour où les hommes sont revenus cultiver leur terre.



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

La création du film d'animation "Le Garçon et le Monde" a exigé 5 ans de travail, un an et demi de développement, trois ans de production et six mois de préparation à la sortie du film au Brésil. 150 personnes dont 20 animateurs ont travaillé sur le film.

Mots clefs : enfance, absence, voyage, quête, exploration, ville, mécanisation, Brésil, ordre et progrès.

Mots clefs de cinéma : Point de vue, hauteur d'enfant, esthétisme, graphisme, montages et collages, musique.



Critique de Télérama lors de la sortie en salle le 11/10/2014

Petit miracle : ce film d'animation venu du Brésil est un pur moment de grâce, de temps suspendu. Un bonheur total. L'histoire n'a rien de neuf, pourtant : un petit garçon quitte son village à la recherche de son père et découvre un monde fantastique et mécanique, où la beauté et la musique ont bien du mal à résister au monstre qu'est le « progrès ». Les fleurs, la solidarité et l'amour filial valent mieux que les usines, la pollution et la guerre. On le savait, bien sûr. Mais, grâce à son incroyable liberté visuelle, le cinéaste redonne virginité et force à ce message candide, souvent exalté par le cinéma d'animation. Il choisit de dessiner « comme un enfant », en mélangeant toutes les techniques possibles : pastels à l'huile, crayons de couleurs, feutres hydrographiques et même stylos à bille, ainsi que tous les types de peintures et de collages. Et surtout, choix audacieux et poétique, il ne craint pas le... blanc. Dans certains plans, il part d'une page vierge et la colore progressivement pour finir en véritable feu d'artifice. A l'inverse, il efface un carnaval psychédélique pour rendre l'enfant et sa petite tête en forme d'ampoule à son tendre minimalisme.

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. Le tout sans dialogues ou presque : juste quelques répliques, dans une langue inventée — du brésilien à l'envers ! Mais une musique très présente, elle, et constamment enthousiasmante. Depuis des années, il était de bon ton de ne plus employer le terme « dessin animé », considéré comme réducteur ou ringard, quand on parlait d'animation. Avec *Le Garçon et le monde*, grâce à ce réalisateur génial, l'expression reprend toutes ses lettres de noblesse. — *Guillemette Odicino*

Autour du film

Biographie de l'auteur

Né à Sao Paulo le 6 Mars 1971, **Alê Abreu**, ou **Alexandre Cesario de Abreu** à l'état civil, suit dès l'âge de treize ans des cours d'animation au Musée de l'image et du Son (MiS). Il y découvre **René Laloux**, le réalisateur de *La Planète Sauvage* et des *Maîtres du temps*, ainsi que **Moebius**, le dessinateur et scénariste de *Blueberry*. Ces deux artistes français impriment sur le jeune **Alê Abreu** leur marque « *ils m'ont montré une autre facette de l'animation, grâce à eux, je n'ai plus eu de doute sur ce que je voudrais faire de ma vie* ».



Dans les années 1990, **Alê Abreu** réalise deux courts métrages d'animation et s'attèle à de nombreux projets (illustrations et films publicitaires), avant de réaliser son premier long métrage, *Garoto Cosmico* (*Cosmic Boy*). Film de science-fiction jeune public sorti au Brésil en 2008, toujours inédit en France, *Garoto Cosmico* met en scène un enfant vivant dans un monde où toutes les vies sont entièrement programmées.

En 2006, **Alê Abreu** développe *Canto Latino*, un documentaire d'animation dans lequel, à l'appui de la musique latino-américaine des années 60 et 70 et de ses chansons protestataires, il retrace différentes périodes de l'histoire mouvementée du continent sud-américain. Alors qu'il travaille sur ce film (resté à l'étape de développement), **Alê Abreu** feuillète ses carnets et redécouvre l'ébauche du personnage du Garçon qui donnera naissance au film « Le Garçon et le Monde ». Sorti en 2014, le film est un récit d'aventures à travers l'histoire du continent sud-américain.

Le Brésil



Superficie : 8 511 965 km² (quinze fois la France), 5ème rang mondial
 Capitale : Brasilia
 Villes principales : São Paulo, Rio de Janeiro
 Langue officielle : Portugais
 Population : 200 millions, 5ème rang

mondial

Devise du pays : « **Ordem e progresso** » (ordre et progrès) inscrit sur le drapeau.

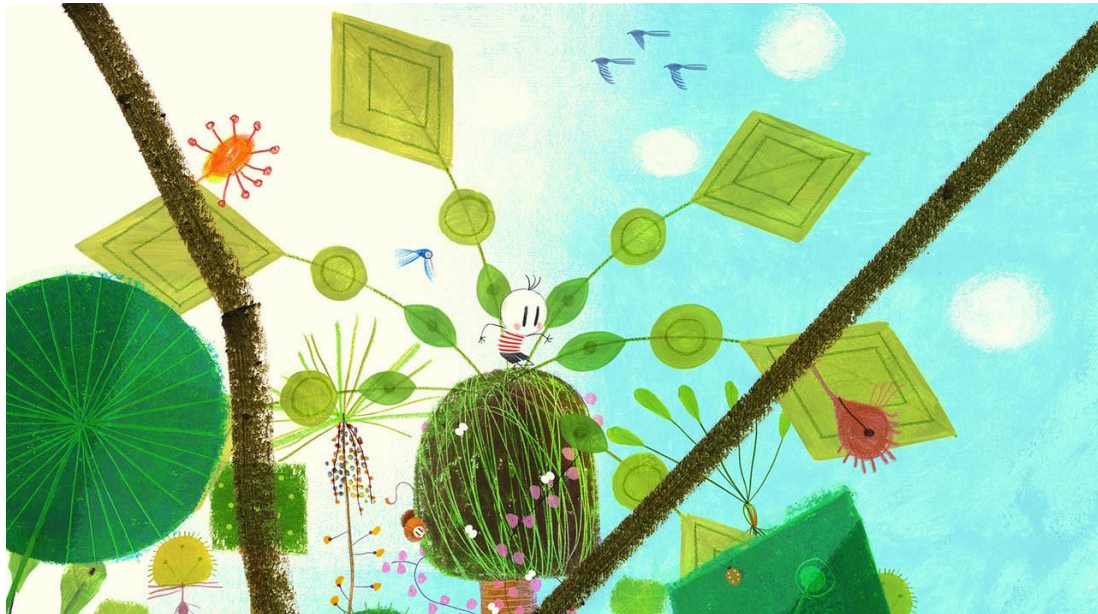


Un univers (Source Benshi)

Mandala : comme une vision kaléidoscopique qui se déploierait de l'infiniment grand à l'infiniment petit, un zoom arrière nous mène d'une cellule colorée, en gros plan, pour s'élever vers un univers gigantesque, où l'on perd de vue la petite cellule matricielle dans un imbroglio de cellules emboîtées les unes dans les autres... Comme des poupées russes, qui n'en finiraient pas de dévoiler de nouvelles poupées russes... Cette séquence liminaire pourrait résumer le cheminement du film entier. Au commencement, il y a un jeune garçon. Ce jeune garçon ouvre les yeux sur le monde, le découvre, en même temps qu'il le révèle, dans sa globalité : du singulier à l'universel.



L'enfance : univers paradisiaque, l'enfant vit avec ses parents dans une petite maison sommaire, perdue dans l'immensité d'un paysage sans fin. L'enfant joue, au cœur de la forêt luxuriante, il observe, les arbres, les fleurs, les poissons, les oiseaux ; curieux de tout, il écoute les bruits, les cris, les frémissements de la nature, l'enfant court, l'enfant bondit, l'enfant vole.



Fin de l'enfance : abrupte. Le père doit partir. Il fait sa valise et ses adieux à sa femme et à son fils, attend sur le quai désert d'une voie de chemin de fer, puis est avalé par un train-serpent qui se faufile et se perd à l'horizon. Le souvenir de son père et l'air qu'il lui jouait à la flûte hantent à tel point le garçon qu'il décide de partir à sa recherche. A son tour, l'enfant fait sa valise, y dépose l'unique photo de famille et s'en va.



Le long voyage : initiatique. Découverte du labeur harassant des petites gens, qui récoltent le coton, et dont la subsistance est suspendue au bon vouloir du contremaître hargneux accoutré comme un cow-boy. Le fil du récit se déroule suivant la chaîne de transformation de la matière première à la fabrication de vêtements, destinés à la vente internationale. Ces produits manufacturés sont alors embarqués dans de gigantesques conteneurs, vers des bulles de civilisation développée, à l'air climatisé, flottant au-dessus de l'océan.



Rencontres : un vieil homme accompagné de son chien fidèle, un jeune homme, fourbu, épuisé lorsqu'il rentre chez lui le soir, dans son logis misérable, perdu dans une ville tentaculaire, mais qui, au petit matin, se révèle un homme-orchestre magique, et qui, la nuit, en secret, tisse des étoffes merveilleusement multicolores. La parade musicale et colorée d'un joyeux carnaval ponctue l'errance du garçon, faisant naître dans les cieux un oiseau enchanté, qui devra combattre l'aigle noir de la terreur militaire des dictatures qui ont marqué l'Amérique du sud. Les figures d'allégories nourrissent le film entier, où la dualité se déploie du blanc à la couleur, du blanc au noir. La vie, la lumière, la beauté, l'horreur, la terreur, la lutte des classes, l'industrialisation, le désespoir comme la révolte et l'espoir : toute cette matière est à l'œuvre, dans *Le Garçon et le monde*, comme matière première.



Proposition de pistes pédagogiques

1. Avant la projection :

Demander aux enfants comment sont faits leurs vêtements.

- Quelle matière ?
- D'où vient-elle ?
- Comment est-elle récoltée ?

Si cet angle d'approche est choisi, dire aux enfants d'être attentifs au parcours du coton, aux différentes étapes qu'ils verront dans le film.

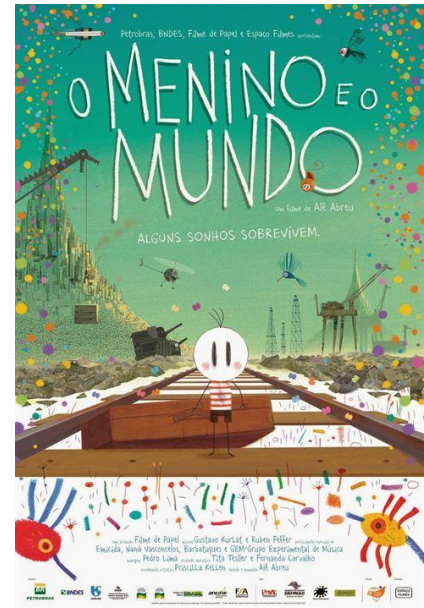
Echanges à partir de l'affiche

Observer l'affiche, repérer des éléments et émettre des hypothèses (que l'on note et qui seront validées ou non après la projection).



Quelques exemples de questions pour conduire l'observation :

- Quel type de film va-t-on voir ?
- De quoi va-t-il nous parler ?
- Qu'est-ce qui nous l'indique dans l'image ?
- Le titre peut-il nous aider ?
- Que peut-on dire du personnage ?
- Imaginez une histoire à partir de cette affiche.



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 !

2. **Après la projection** :

- Exprimer son ressenti
- Revenir sur les hypothèses émises, les valider ou non
- Échanger : sur l'histoire elle-même, sur les problématiques soulevées par le film.

Le film étonne par sa structure narrative qui échappe aux canons classiques des films pour enfants, ce qui permet de penser que le film ne leur est pas uniquement destiné et s'adresse aussi à un public plus adulte. Si **le début** se calque sur un schéma de conte avec sa situation initiale (l'enfant mène une vie heureuse avec ses parents), **l'élément déclencheur** (le départ du père) va autant perturber le personnage que la narration elle-même. En effet, à partir de ce moment de rupture narrative comme affective, le film va se perdre sur les rails de la linéarité. Prenant à rebours les contes et films d'animation dans lesquels un personnage part à la recherche d'un parent (Le Petit Poucet, Mia et le Migou...), Le Garçon et Le Monde ne se conclue pas sur des retrouvailles familiales. La question du devenir du père reste éternellement en suspens. Le voyage du héros va donc prendre une autre voie : celle de la quête intérieure.

Voici quelques objectifs que l'on peut travailler progressivement du cycle 2 au cycle 3, selon sa classe :

- Dire ce que l'on ressent après avoir vu ce film, exprimer ses émotions
- Dire ce que l'on a compris

- Parler de la technique : ici un dessin animé, connaît-on d'autres formes de films d'animation ?
- Parler de la musique entendue (et vue !)
- Identifier les principaux personnages, les décrire, dire ce qu'ils font, ce qu'ils ressentent
- Identifier les lieux vus dans le film, les différencier

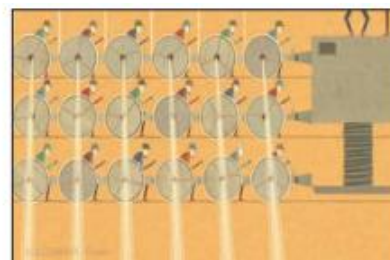
- Evoquer la forme du film et les partis pris du réalisateur : dessin d'enfant, graphismes, traces des outils (pinceaux ou craies), espaces blancs (vides) ou saturés (pleins)
- Echanger sur les différents thèmes abordés :
 - La famille : la séparation, l'absence
 - Le continent sud-américain, dont les pays « ont été des colonies, fournisseurs de matières premières et de main-d'œuvre bon marché »
 - La société de consommation et le rôle de la publicité qui pousse à acheter
 - Le monde du travail : le progrès, la mondialisation et son impact à la fois sur l'environnement (pollution, déforestation) et sur la vie des travailleurs (exode rural, exploitation, précarité)
 - Les régimes politiques : la dictature, la répression des peuples.
 - Les classes sociales : pauvres (favelas), riches (villes), très riches (villes sous cloches)
 - Déforestation, réchauffement climatique, déversement d'ordures, surpopulation.

- Essayer de retrouver les indices qui permettent de savoir que tous les personnages ne font qu'un et que le jeune tisseur et le vieux cueilleur ne sont que des représentations de lui-même : Alê Abreu dissémine quelques indices tout au long du film afin de rendre la révélation finale plus naturelle et cohérente. Des objets, des formes graphiques vont circuler chez le personnage à chaque moment de sa vie. La marinière rouge et blanche et le short noir habillent autant le jeune garçon que le vieil homme. Ce dernier porte sur sa tête, le bonnet multicolore qui lui avait été offert par sa mère le jour de son départ. Le poncho, lui aussi multicolore, que fabrique clandestinement le tisseur dans l'usine, continue de tenir chaud au vieillard. Parmi tous ces objets, la valise marron semble jouer un rôle plus déterminant. Elle accompagne le personnage tout au long du film et de sa vie.



Après le film on pourra reprendre les différentes étapes de la chaîne de production du coton :

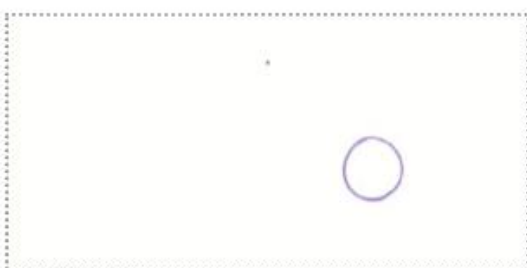
- Récolte
- Filage
- Transport
- Confection
- Cardage
- Publicité
- Étirage
- Consommation



Aborder ensuite les évolutions présentées dans le film :

- arrivée des machines : qu'est-ce que cela implique ?
- qu'est-ce que cela entraîne pour les ouvriers ?

Le titre : Il n'apparaît qu'à la 7ème minute, après la séparation du père et du fils, pour créer une rupture entre l'avant (la vie heureuse en famille) et l'après (la découverte du monde). Ce titre en portugais s'affiche très progressivement, dans un graphisme simple.



1



2

Technique : Ce film d'animation est un dessin animé, très inventif et réalisé avec beaucoup de liberté visuelle : graphismes et dessins utilisant peinture, stylo à bille, feutres, crayons de couleurs, pastels à l'huile, auxquels s'ajoutent pour les fonds des collages de journaux ou de magazines (images de prises de vue réelles). On remarque le grain du papier souvent visible sous les craies grasses ou les traces de la brosse dans la peinture. On voit beaucoup de fonds blancs : le réalisateur joue sur les arrière-plans vides qu'il remplit, ou l'inverse.



Bande son : « Alê Abreu a réalisé "Le Garçon et le Monde" sans jamais perdre de vue la musique. Présente dès l'animatique, elle 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." » (Dossier de presse).

Pour battre le tempo du film Alê Abreu a fait appel à :

- **Nana Vasconcelos**, l'un des plus grands percussionnistes au monde (mort en 2016).
- Un groupe de musiciens **GEM** qui, en utilisant des objets improbables, notamment des déchets, fabrique ses propres instruments et invente un langage sonore unique. Le groupe Gem s'est particulièrement occupé des sons, des ambiances, des bruitages.
- **Barbatuques**, groupe brésilien de percussions corporelles qui transforme leur voix et leur corps en instrument, frappant des mains, utilisant leur torse comme des tambours... "
- **Emicida** qui interprète le rap mélancolique du film.
- Les voix Marco Aurélio Campos, Lua Horta et Vinicius Garcia interprètent les voix des personnages principaux (respectivement le père, la mère et le garçon). **Ils ont eu à apprendre une nouvelle langue (le portugais à l'envers).**



Les personnages.

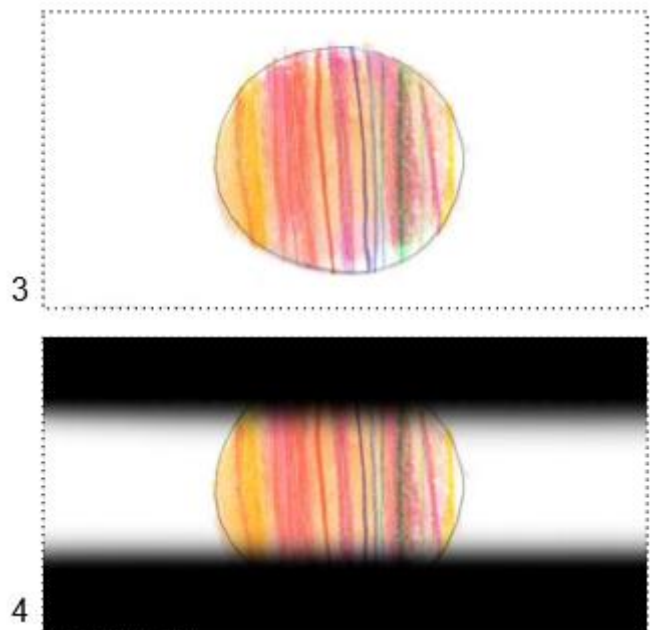


Le personnage principal : Le garçon n'a pas de bouche, ne parle pas, et n'a pas de nom. Ses bras et ses jambes sont fins comme du fil à coudre, une tête ronde comme un ballon, deux traits verticaux pour les yeux, trois cheveux dressés sur son crâne et il porte une marinière rouge et blanche.

On regarde le monde à travers ses yeux, son point de vue, ce qui donne de nombreux plans subjectifs (voir le clignement des paupières en début de film ci-dessous). On adopte également son imaginaire :

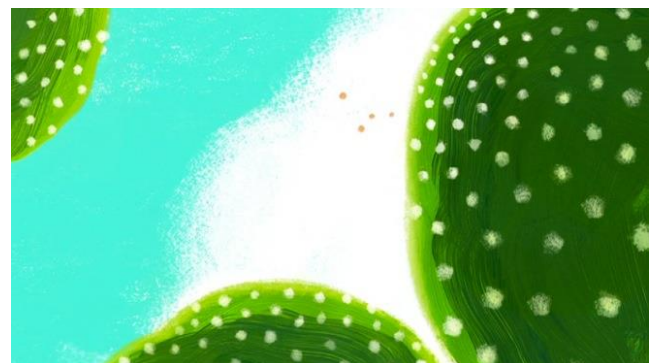
courir sur les nuages, voler avec le vent ; le train devient chenille, les machines ressemblent à des animaux, les ouvriers sont des fourmis. La langue est étrange (portugais dit à l'envers) pour n'en garder que la sonorité : il ne comprend pas le sens des dialogues (mais perçoit ce qui se passe). Les lettres des mots écrits sont souvent à l'envers, illisibles, pour signifier qu'il ne les comprend pas car il ne sait pas lire.

A l'ouverture du film, lorsque la graine multicolore apparaît (3), le clignement des yeux de l'enfant se matérialise sur l'écran (4). Le ton est alors donné : nous partagerons son point de vue. C'est pourquoi de nombreux raccords regards ne cessent tout au long du film de nous ramener à lui.



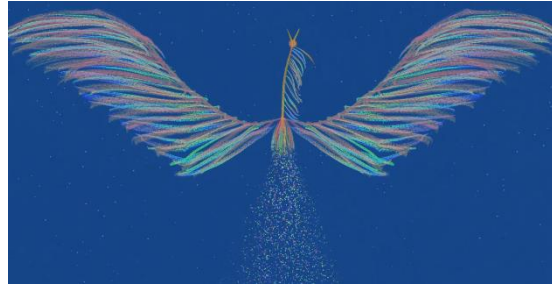
Les choix symboliques :

-**le coton** : une matière douce qui se transforme (fil, tissu, vêtement), à l'image de la vie (de l'insouciance de l'enfance à l'âge adulte puis la vieillesse)



-**la langue** : pour créer un monde avec une langue particulière dont le sens échappe à l'enfant, les dialogues des personnages ont été écrits en portugais puis dits à l'envers !

-**l'oiseau noir et l'oiseau coloré** : leur combat symbolise différentes oppositions : ombre / lumière, réalité / rêve, peur / espoir, répression / liberté.



-**la représentation de la musique** : bulles colorées pour le père, le tisserand et le carnaval du peuple, bulles noires pour la fanfare militaire.



- **les souvenirs** : leur côté fugace est traduit par un effacement progressif du dessin. Le souvenir du père est annoncé par l'air de flûte qu'il jouait.



3. Pistes de travail et mises en réseau

- Des thèmes à aborder en EMC : échanger et débattre.
 - L'environnement : pollution, déchets, déforestation
 - Les figures du pouvoir
 - Les inégalités sociales
 - L'usine, le travail à la chaîne



- Faire de la musique à partir d'objets divers, en variant les gestes (pincer, gratter, frotter, tapoter...)



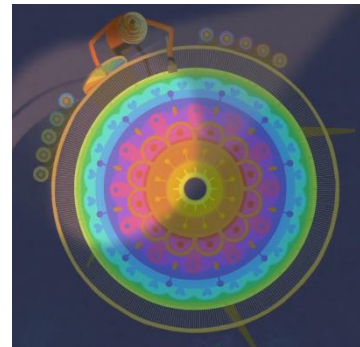
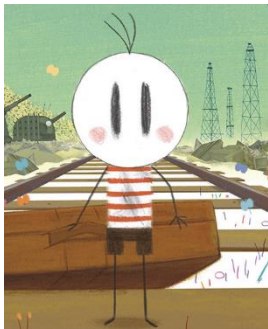
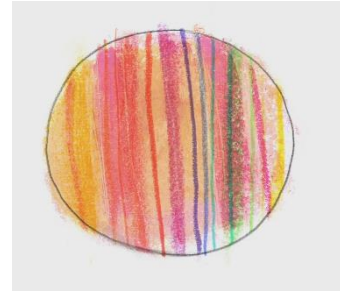
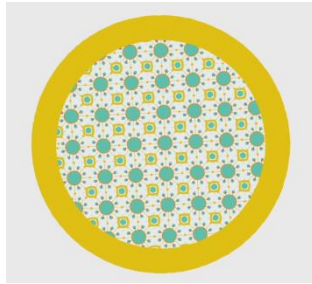
Un lien pour fabriquer ses instruments en classe.

→ <http://www4.ac-nancy-metz.fr/ia57educationmusicale/spip.php?article231>

→ un petit film pour analyser le rapport dessin-musique (on voit le groupe GEM jouer dans une décharge) <http://www.transmettrelecinema.com/video/musique-et-dessins-regenerations>

➤ **Des pratiques en arts plastiques :**

• **Une forme récurrente : le cercle**



Travailler à partir de cette forme :

-en dessin à partir de gabarits (pots à crayons, rouleaux de scotch de tailles différentes, bouchons divers...) dont on reprend le contour en les superposant et en variant les outils (feutres, crayons de papier ou de couleur, craies grasses ou sèches). Réfléchir à l'organisation de la production.

- en peinture en trempant ces objets dans une barquette contenant peu de peinture. La production variera selon les objets utilisés (ronds pleins ou contours)

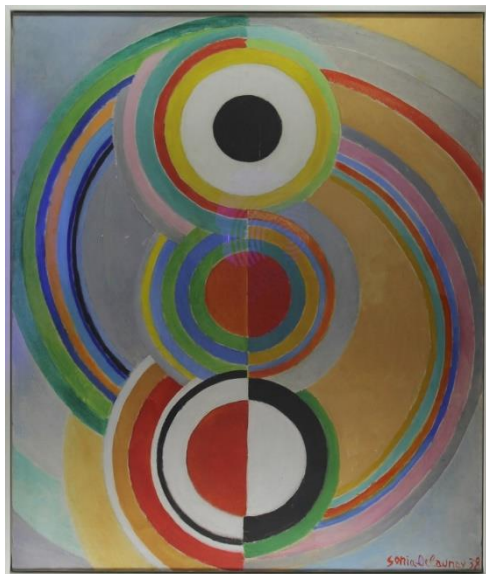
-en collage : faire le même travail à partir de ronds découpés ou déchirés dans des papiers très divers : journal, papier cadeau, magazine, crépon, canson...

-en dessin encore : tracer un cercle et imaginer chacun un dessin à partir de cette forme (tête ou corps d'animal, planète, roue, œil, fleur, etc



Mosaïque islamique

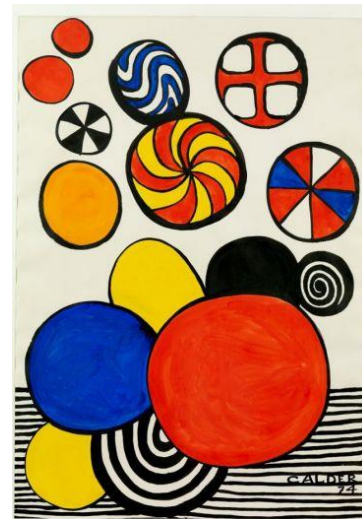
Références culturelles



Sonya Delaunay, Rythmes, 1938



Kandinsky, plusieurs cercles, 1926



Calder, dimanche dans le jardin, 1974



Yayoi Kusama, A l'infini, 1988

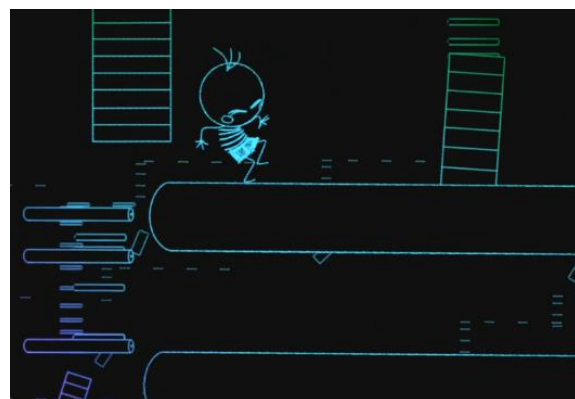


Richard Long, Cuckoo circles, 1987

- **Cartes à gratter (2 méthodes)**

1) Recouvrir entièrement une feuille (1/2 A4) épaisse de craies grasses en variant les couleurs. Couvrir de gouache noire et dessiner immédiatement avec le manche du pinceau en traçant dans la peinture fraîche.

2) Recouvrir entièrement une feuille (1/2 A4) épaisse de craies grasses en variant les couleurs. Couvrir de gouache noire dans laquelle on a ajouté un peu de liquide vaisselle (fixateur). Laisser sécher. Dessiner en grattant (avec un vieux stylo, un clou, un cure-dent, un crayon sans mine).

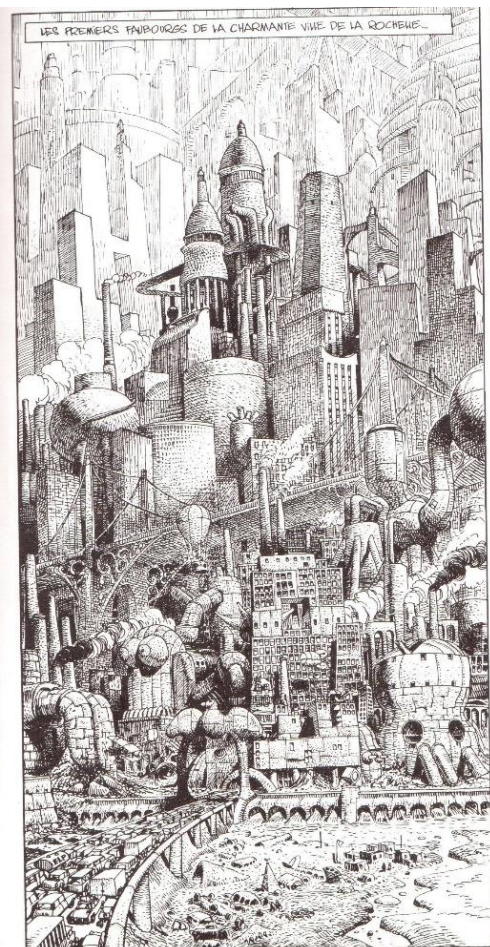


- **La ville futuriste, la ville imaginaire**

-en dessin : observer des architectures utopiques et/ou originales (les bâtiments de Brasilia conçus par l'architecte Oscar Niemeyer, le musée Guggenheim de Bilbao par Frank Gehry, l'opéra de Sydney par Jørn Utzon, etc.). Demander ensuite à chaque élève d'imaginer un bâtiment futuriste. Découper les dessins pour les rassembler sur une affiche et créer ainsi une ville. La composition finale peut être sous la forme d'une rue (bâtiments alignés et juxtaposés) ou sous forme d'un quartier (superposition partielle des éléments, collage à différentes hauteurs)

-en collage : découper des bâtiments divers dans des magazines et les organiser pour bâtir sa ville.

Références culturelles



Moebius, Arzach, 1973



Le Château dans le ciel, Miyazaki, 1986



Enki Bilal, la ville qui n'existe pas, 200

- **La publicité : le portrait**

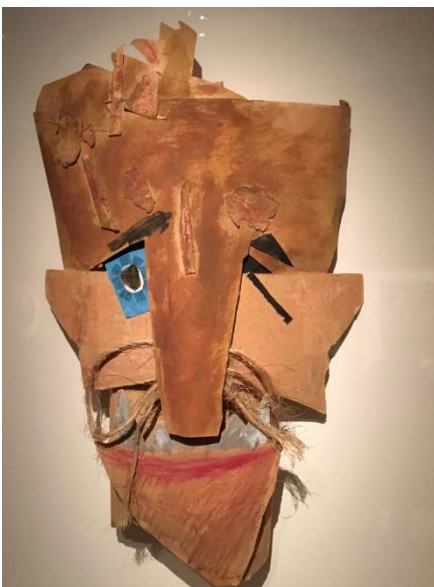
1) Réaliser des portraits en associant dessins et collages de parties du visage prélevées dans des magazines.



2) Utiliser comme support une photocopie d'un visage (acteur ou actrice, publicité). En avoir plusieurs qui soient différents pour permettre aux élèves de choisir. Remplacer les éléments du visage photocopié par le collage d'éléments prélevés dans des magazines. S'amuser avec le changement d'échelle (tout petits yeux, deux yeux différents), ajouter des accessoires (bijou, chapeau,) eux aussi découpés.



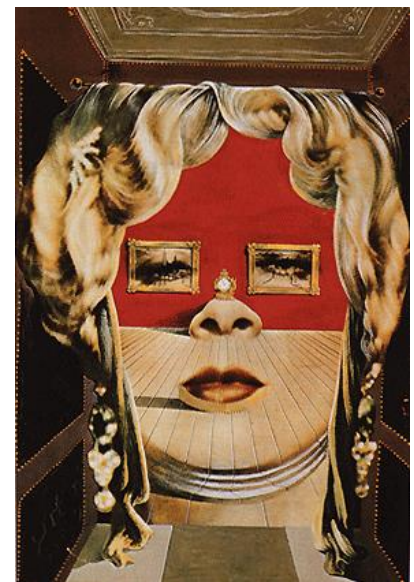
Références culturelles



Marcel Janco , masque, 1919



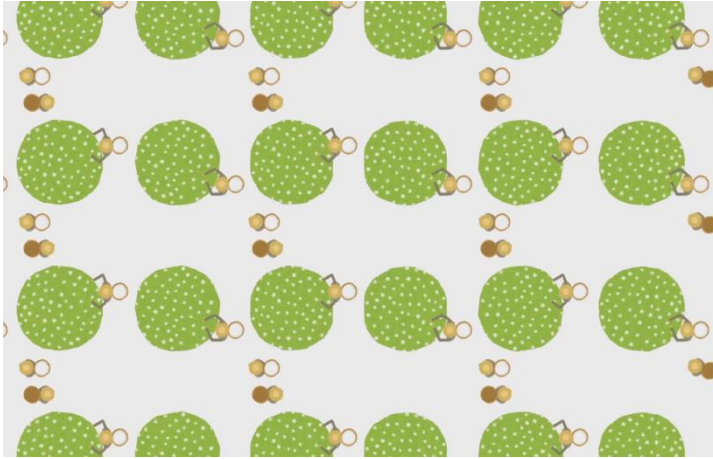
Raoul Hausmann, ABCD, 1923.1924



Salvador Dali, visage de Mae West, 1934

Le point de vue

S'intéresser à la représentation des scènes vues de dessus qui créent des graphismes. Mettre en lien avec les contes illustrés par Warja Lavater et avec les prises de vue aériennes de Yann Arthus Bertrand.



Warja Lavater, *le petit chaperon rouge* 1965



Hundertwasser, *ville verte*, 1978



Yann Arthus Bertrand, *Brésil* 2013

Les codes de l'art naïf

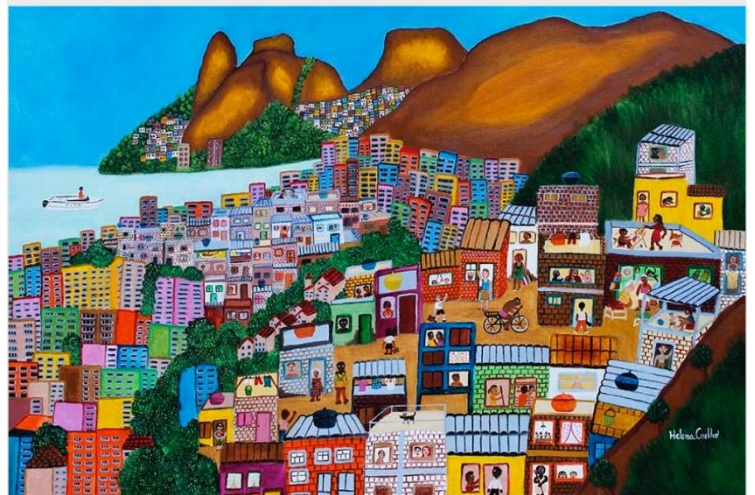
En classe les élèves pourraient s'exprimer autour des codes de l'**art naïf** brésilien

- Un espace saturé en couleur, pas de vide.
- Les formes sont simples et les thèmes reprennent ceux du film : des paysages, des villes.

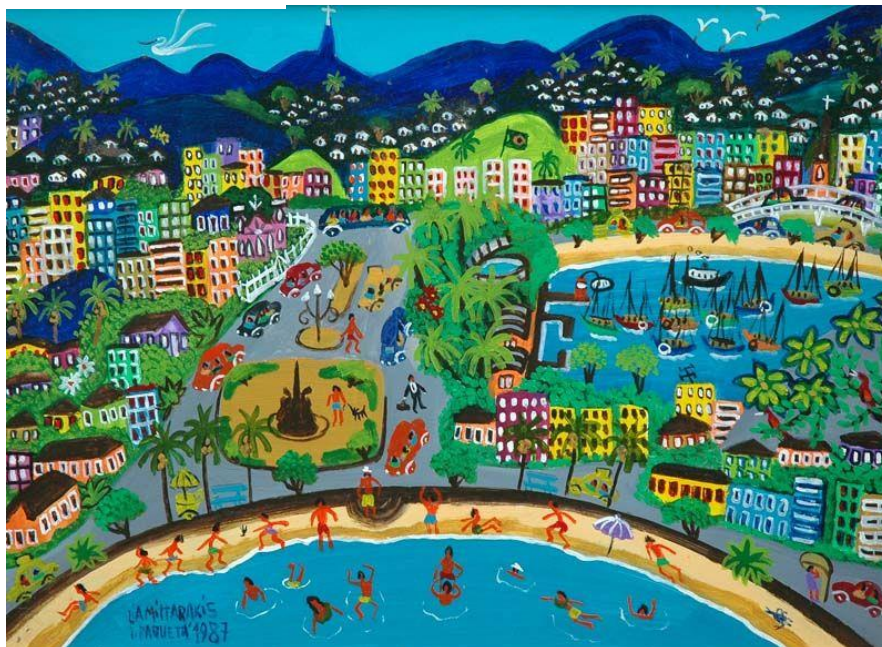


Grauben

Grande Collective d'Art Naïf ! Galeria Jacques Ardiès



Helena Coelho

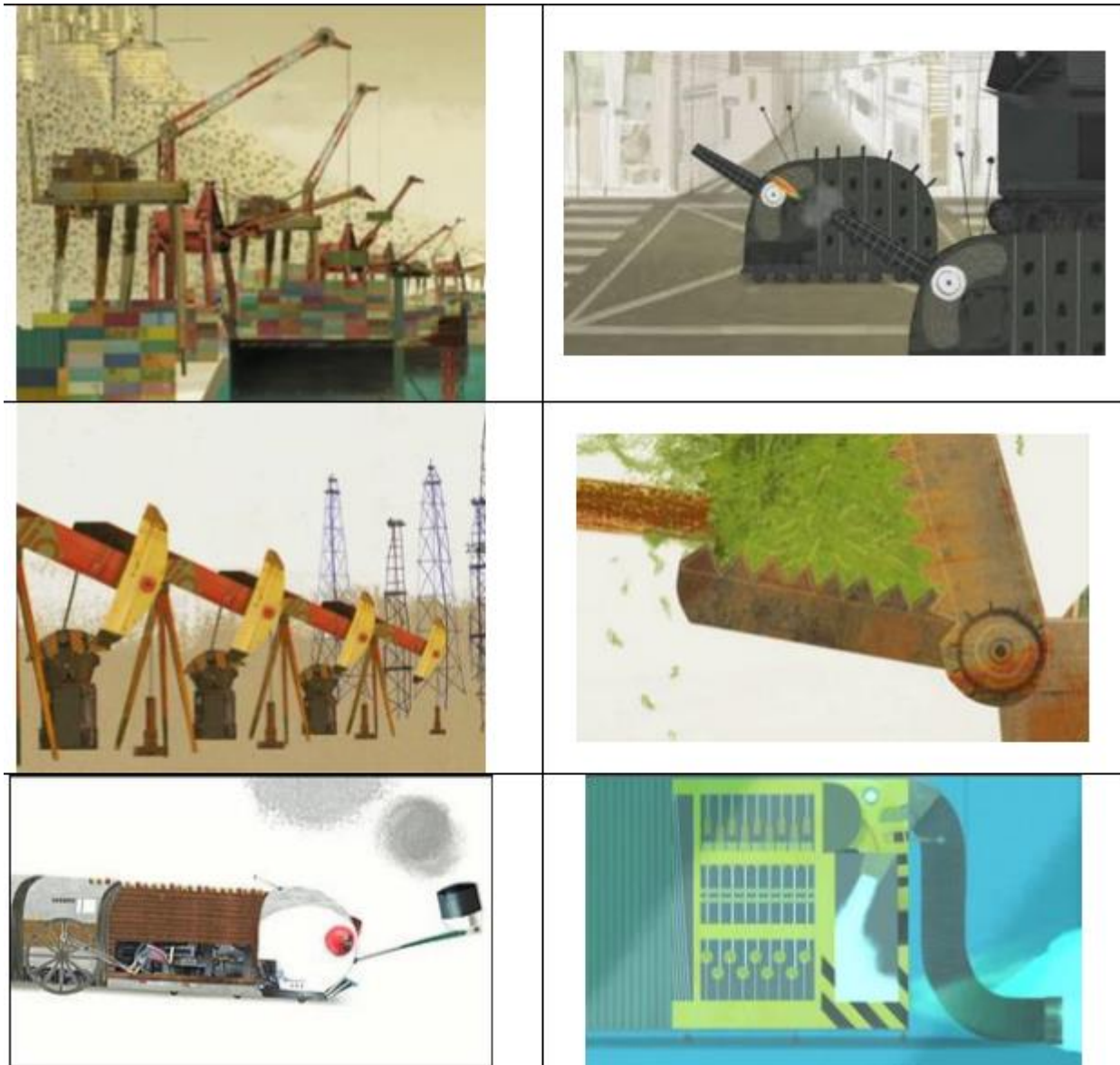


Lia Mitterakis

Les animaux machines :

- **Reconnaître les animaux**

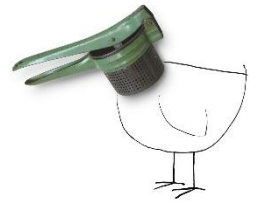
Flamand rose - grue Autruche - foreuse Cygne - cargo Crocodile - abatteuse Criquets - récolteuse
 Éléphant - retordeuse Baleine - sous-marin Libellule - hélicoptère Hérisson - char
 Aigle - ordre et le progrès Éléphant - tank Chenille - train.



- **Personnifier des objets :**

-en 2D : chaque élève choisit l'image d'un objet dans un magazine (voiture, camion, mais aussi ciseaux, brosse à dents, appareil ménager...) et le colle sur son support (possibilité de l'agrandir un peu au photocopieur). Il ajoute des yeux et/ou une bouche, soit en dessinant (feutre, craie), soit en collant ces éléments préalablement découpés.

-en 3D : demander d'apporter un objet qui ne sert plus : vieille cuiller en bois, chaussure trop petite... Transformer cet objet en personnage ou en visage par ajout d'éléments divers : balles de ping-pong ou bouchons pour les yeux, laine ou ficelle pour les cheveux, langue en papier, bouche peinte.



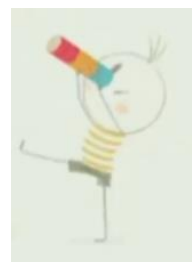
- **Transformer des objets**

<https://www.lesmachines-nantes.fr/decouvrir/la-galerie-des-machines/>



- **Fabriquer un kaléidoscope**

<https://fr.wikihow.com/fabriquer-un-kal%C3%A9idoscope>



Sources

- Dossier de presse : www.lesfilmsdupreau.com
- Dossier école et cinéma des Conseillers pédagogiques départementaux arts plastiques et visuels, DSDEN 77
- Dossier école et cinéma de dsden61
- Site BENSHI
- Nanouk : <http://nanouk-ec.com>
- Site transmettre le cinéma http://www.transmettrelecinema.com/media/fiches-eleve/FE_Garcon_et_le_monde_WEB_acc.pdf
- Critique Télérama lors de la sortie en salle le 11/10/2014



