

PIERRE ET LE LOUP

Suzie Templeton

Grande-Bretagne, 2006, animation, couleur, 41 mn, version française

Dossier pédagogique NIVEAUX 2, 3, 4

Cycle 3

Prolonger la rencontre

avec les œuvres cinématographiques



Des pistes pédagogiques pour permettre aux élèves d'approfondir la découverte de l'univers artistique et culturel du cinéaste de ce film :

- Retour sur des scènes du film à partir de photogrammes ou séries de photogrammes
- Des mots: activités langagières, lexicales, syntaxiques, plastiques
- Des analyses filmiques
- Des problématiques
- Des situations d'écriture, productions d'écrits individuelle ou collective , dessins...
- Des mises en lien
- Une mise en mémoire dans le cahier de culture

Françoise Maurin, conseillère pédagogique arts visuels IA 30, Ecole et cinéma

DEVENIR SPECTATEUR

Nous ne rappellerons jamais assez l'importance de la **rencontre directe avec l'œuvre** d'art en général, et ici l'œuvre cinématographique dans le lieu culturel de la salle de cinéma.

Il s'agira, avant tout de **rendre l'élève perceptif** aux particularités thématiques, esthétiques, artistiques, culturelles de l'œuvre et **au processus de création du cinéaste**.

Et pour cela, lui donner **des éléments de lecture et de connaissance**, de **réflexion** et d'**appropriation** ainsi que **des mots** :

- pour évoquer et analyser ses émotions,
- pour structurer sa pensée et son questionnement
- pour mémoriser ses savoirs
- pour garder une trace de cette rencontre et de l'expérience traversée
- et l'inscrire dans un parcours culturel et artistique.

*« Et lui apprendre à devenir un spectateur qui éprouve les émotions de la création elle-même »**

Ceci, toujours dans un va et vient incessant **entre ce que le film raconte et comment il le raconte** « *dans une approche sensible du cinéma comme art plastique et comme art des sons (textures, matières, lumières, rythmes, harmonies...* » *Alain BERGALA, L'hypothèse cinéma, Cahiers du cinéma/essais 2002

PROPOSITION DE METHODOLOGIE POUR « TRAVAILLER » SUR UN FILM

En amont de la séance au cinéma : aider l'élève à se projeter dans la posture de spectateur en suscitant curiosité et attente

- Partir de l'affiche du film, A3 couleur, ou A4 noir et blanc (1 par élève, ou pour 2, ou projetée)
- Hypothèses à partir du visuel et du titre : noter sur une affiche pour garder en mémoire et valider ou invalider après a projection

Après la séance au cinéma : du ressenti à l'appropriation

Plusieurs niveaux d'approfondissement sont possibles :le niveau 1 est le plus simple, mais déjà exigeant et ambitieux .

Les autres niveaux pourront être abordés aux films suivants, en fonction d'une progressivité des apprentissages, des compétences des enfants et l'expertise de l'enseignant.

Niveau 1	<ul style="list-style-type: none">- Chaque enfant choisit un photogramme du film et argumente son choix- Parler, écrire, dessiner, mettre en couleur- Faire partager et échanger les ressentis, les points de vues des élèves pour approfondir la compréhension du film, au niveau de la narration, et de la spécificité de l'écriture cinématographique- Garder une trace de la rencontre dans un cahier d'art, de culture (personnel ou collective), d'histoire des arts (cycle3)
Niveau 2	<ul style="list-style-type: none">- Choisir une problématique pour la classe, ou par groupe Planche de photogrammes Interroger chaque photogramme ,ou série de photogrammes, sur ce qui est donné à voir et comment chacun le voit ? sur ce qui est dit , comment cela est dit ?comment cela est reçu, perçu ?
Niveau 3	<ul style="list-style-type: none">- Analyse filmique sur un extrait (DVD, internet)- Projet arts plastiques
Niveau 4	<ul style="list-style-type: none">- Mettre en lien avec d'autres œuvres
Niveau 5	<ul style="list-style-type: none">- Réaliser diaporama ou petit film image par image (pixellisation ou animation, 2D ou 3D) pour explorer l'acte de « filmer » ou une problématique cinématographique du film étudié

DES MOTS POUR LE DIRE

Cris d'animaux
Bruits de tempête
Respirations
Déplacements
Heurts
Chutes
Silences
Cliquetis
Hurlement
Instruments

Conte
Animaux
Prédateurs
Yeux bleus
Regards
Enfants
Visage
Villageois
Complice
Allié
Compagnon
Ballons
Matières
Barbe
Pelage
Moufles
Bonnet
Cape

Sibérie
Russie
Bourrasque
Neige
Hiver
Dresseur d'ours
Cosaque
Palissade
Loquet
Cadenas
Verrou
Porte
Escalade
Ficelle
Boucle
Corde
Nœud coulant
Filet
Comparses
Héros
Bac à ordures
Cage
Piège
Prison
Skateboard
Cabriole
Glissades
Terrains de jeux

Solitude
Différence
Solidarité
Réconfort
Emerveillement
Liberté
Intensité
Emotions
Fascination
Courage
Dignité
Respect
Volonté
Intuition
Interprétation
Fantasme
Autorité
Fermeté
Protection
Confrontation
Mépris
Brimades
Haine
Lâcheté
Impunité

Combat
Lutte
Prédateurs
Chute
Exploit
Suspense
Peur
Inquiétude
Danger
Force
Confidence
Connivence
Complicité
Pitié
Compassion
Sympathie
Amitié
Affection

Gag
Expectative
Problème
Solutions
Réflexion
Tension
Mélancolie
Angoisse
Douleur
Culpabilité
Perte
Mort
Poursuite
Curiosité
Plaisir
Sourire
Joie
Inattention
Perplexité
Volte-face
Le quotidien
Happy end

Ridicule
Moqueur
Prétentieux
Vaniteux
Fier
Hautain
Sournois
Furieux
Difficile
Hostile
Irascible
Coléreux
Froid
Sauvage
Tortionnaire
Violent
Féroce
Cruel
Inquiétant
Menaçant
Impressionnant
Intrépide
Téméraire
Sensible
Initiatique

Cocasse
Bavard
Joyeux
Maladroit
Pataud
Attachant
Généreux
Timide
Malmené
Accablé
Vouté
Triste
Penaud
Insouciant
Handicapé
Déplumé
Instable
Fragile
Précaire
Effaré
Ahuri
Captivé
Intrigué

Inquiet
Terrorisé
Affolé
Etonné
Surpris
Décontenancé
Déconfit
Désespéré
Méfiant
Isolé
Reclus
Captif
Exhibé
Exorbité
Personnifié
Recroquevillé
Cramponné
Imminent

Embusqué
Piégé
Capturé
Enfermé
Clos
Fermé
Condamné
Libéré
Triomphant
Métamorphosé
Assuré
Juché
Aurolé
Délabré
Noueuse
Sordide
Exigu
Symbolique
Mythologique

S'ennuyer
Rêver
Braver
Désobéir
Se sauver
S'enfuir
S'envoler
Escalader
Grimper
S'échapper
Sauter
Investir l'espace
Explorer
Jouer
Courir
Gesticuler
Virevolter
Patiner
S'émanciper
Grandir
Secourir
Consoler
Partager
Réprimander
Frapper
Empoigner
Bousculer
Craindre
Redouter

Affronter
Griffer
Capturer
Emprisonner
Bondir
Engloutir
Rechercher
Se faufiler
Se cacher
Roder
Scruter
Protéger
Obstruer
Convoiter
Subtiliser
Dérober
Contraindre
Mettre en joue
Se venger
Dominer
Evoluer
Vaincre
Sauver
Epargner
Punir
Dédommager
Réparer
Décider
S'éclipser

Film d'animation
Image par image
Marionnettes
Réalisme
Dramatique
Images de synthèse
Gestuelles
Mimiques
Expression
Esthétisme
Délicatesse
Immobilité
Ralenti
Prologue
Mouvement
Burlesque
Ressorts comiques
Rythme
Montage
Ellipse narrative
Raccords
Vue générale
Décor
Personnages
Lumière

Mobilité
Caméra subjective
Plongée
Contre-plongée
Montage
Bande-son
Bruitages
Musique
Version originale
Générique
Trucages
Effets spéciaux
Cadrage
Alternance
Focalisation
Echelle de plans
Plan serré
Plan moyen
Plan large
Plan fixe
Panoramique
Zoom
Champ
Contrechamp
Hors champ
Fondu au noir
Suspens

DES PROBLEMATIQUES

Narration / Musique

Orchestration / Bruitage

Mélodie / Action

Sombre / Lumineux

Tendre / Violent

Pathétique / Comique

Sourire / Terreur

Amusement / Angoisse

Tension / Soulagement

Sécurité / Danger

Victoire / Impuissance

Révolte / Soumission

Enfermement / Émancipation

Liberté / Épanouissement

Affronter / S'émanciper

Liberté / Captivité

Envol / Liens

Élan de vie / Entrave

Interdire / Désobéir

Ouvrir / Fermer

Enfermer / Protéger

Intérieur / Extérieur

Désespoir / Optimisme

Brutalité / Tendresse

Forêt / Ville

Atmosphère / Couleur

Parcours Initiatique / Enfance

Choix / Doute

Poésie / Réalisme

Ami / Ennemi

Tête Levée / Regard Baissé

Face à Face / Dos à Dos

Vengeance / Justice

Se Venger / Pardonner

Individu / Altérité

Solitude / Compagnie

Animalité / Humanité

Personnification / Anthropomorphisme

Expressivité / Immobilité

Symétrie / Symbolique

Verbal / Non Verbal

Équilibre / Déséquilibre

Consignes: Je m'identifie à Pierre, et j'écris ce que **je vois** , ce que **je ressens**, ce que **j'imagine** ,ce que **je fais** .
Je dessine la scène.



A large, empty rectangular box with a black border, intended for the student to write their observations and feelings, and to draw the scene.



Consignes au choix:

1. Je m'identifie à Pierre, et j'écris ce que **je vois** , ce que **je ressens**, ce que **j'imagine** ,ce que **je fais** . Je **dessine** la scène.
2. Je m'identifie au **grand-père**, et j'écris ce que **je vois** , ce que **je ressens**, ce que **j'imagine** ,ce que **je fais** . Je **dessine** la scène.



A large empty rectangular box with a black border, intended for writing or drawing.



Consignes : Ecris ou dicte un texte sur ces 4 photogrammes, et dessine la scène .

Que veut nous montrer la réalisatrice et comment ?

Quels procédés utilise-t-elle?

Que ressens-tu ,en tant que spectateur ?



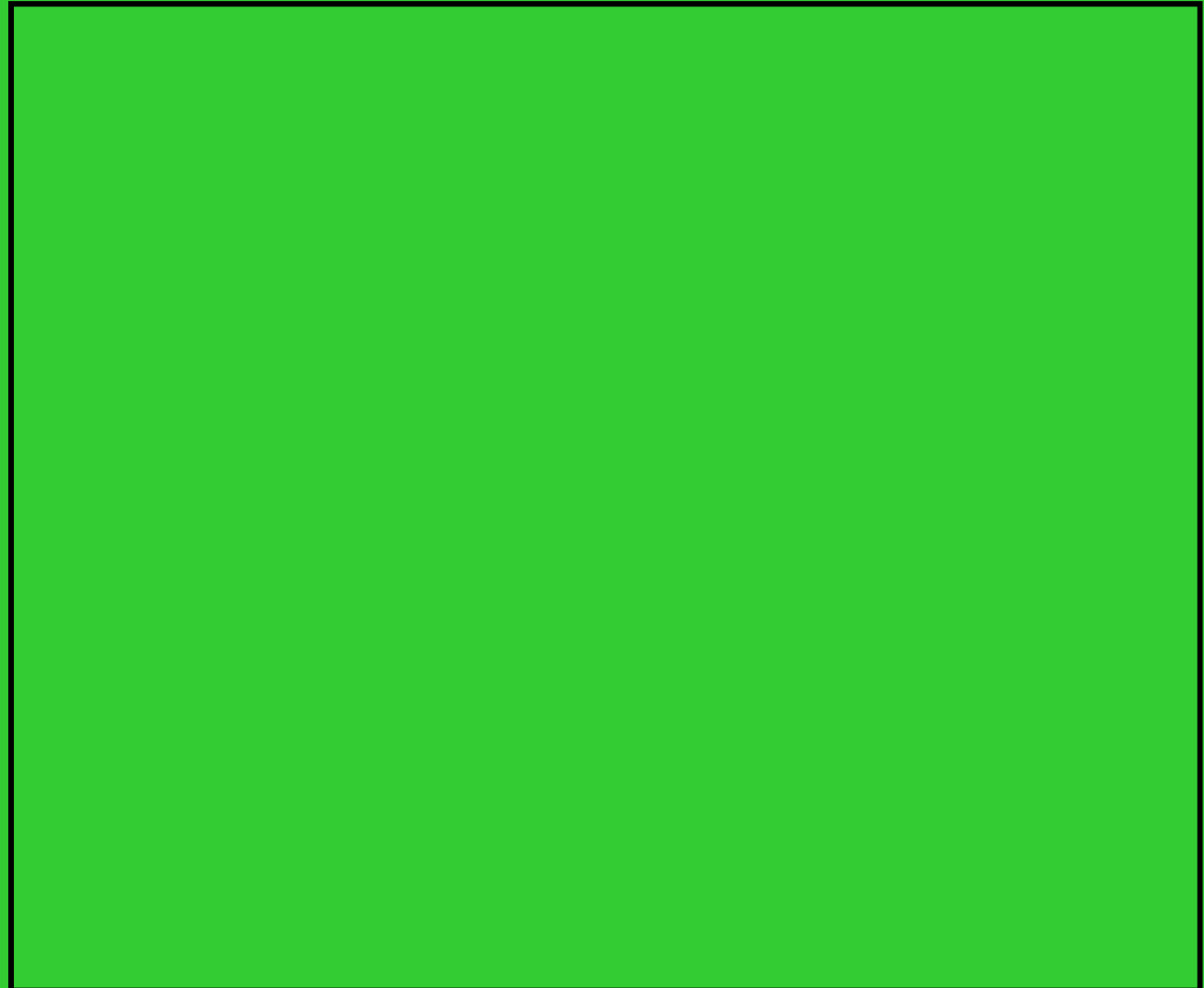


Consignes Ecris ou dicte un texte sur ces 4 photogrammes, et dessine la scène .

Que veut nous montrer la réalisatrice et comment ?

Quels procédés utilise-t-elle?

Que ressens-tu ,en tant que spectateur ?





Consignes : Ecris ou dicte un texte sur ces 4 photogrammes, et dessine la scène .

Que veut nous montrer la réalisatrice et comment ?

Quels procédés utilise-t-elle?

Que ressens-tu ,en tant que spectateur ?



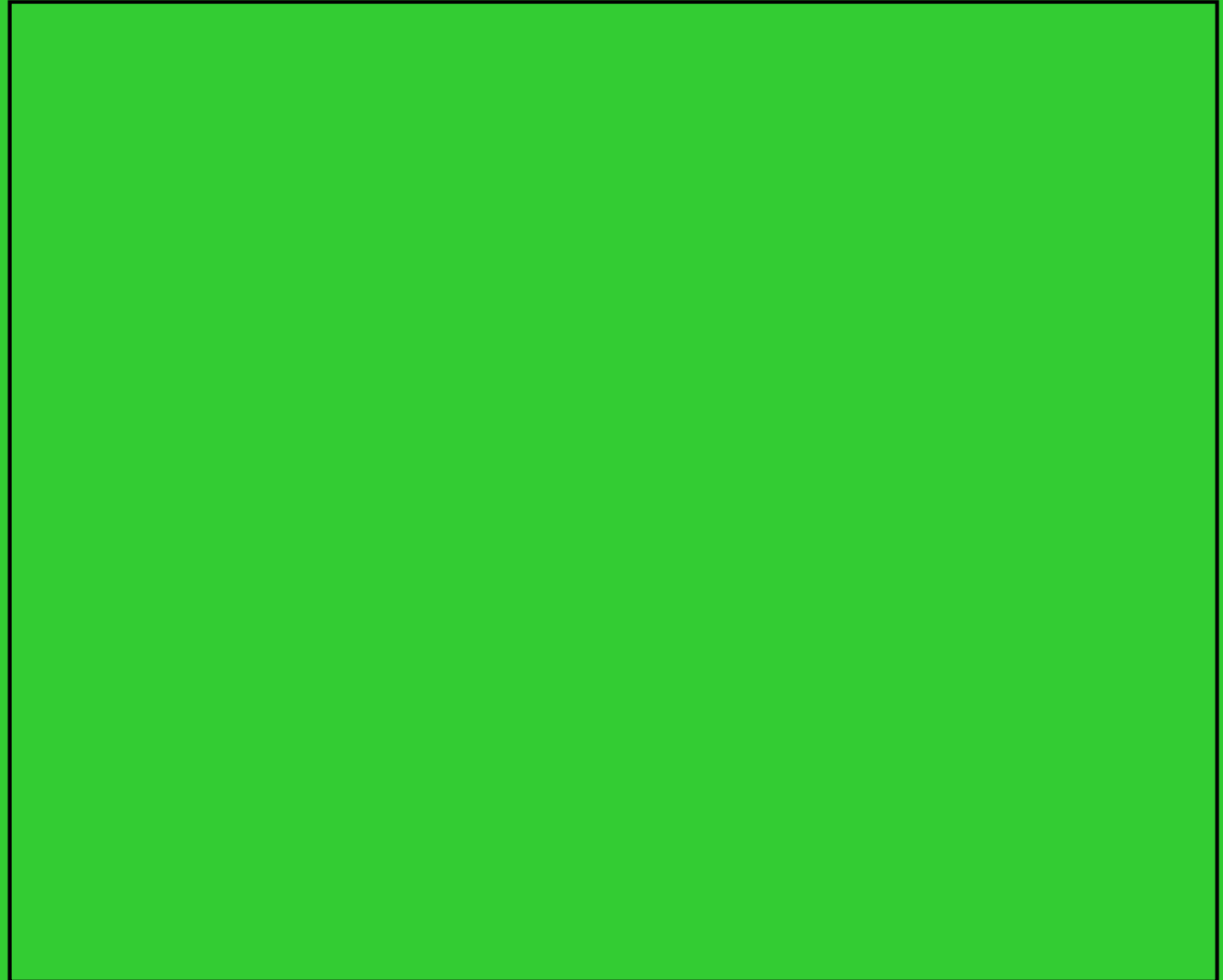


Consignes : Ecris ou dicte un texte sur ces 5 photogrammes, et dessine la scène .

Que veut nous montrer la réalisatrice et comment ?

Quels procédés utilise-t-elle?

Que ressens-tu ,en tant que spectateur ?





Consignes : Ecris ou dicte un texte sur ces 4 photogrammes, et dessine la scène .

Que veut nous montrer la réalisatrice et comment ?

Quels procédés utilise-t-elle?

Que ressens-tu ,en tant que spectateur ?





Consignes : Ecris ou dicte un texte sur ces 4 photogrammes, et dessine la scène .

Que veut nous montrer la réalisatrice et comment ?

Quels procédés utilise-t-elle?

Que ressens-tu ,en tant que spectateur ?

A large empty rectangular box with a black border, intended for writing or drawing a response to the questions above.

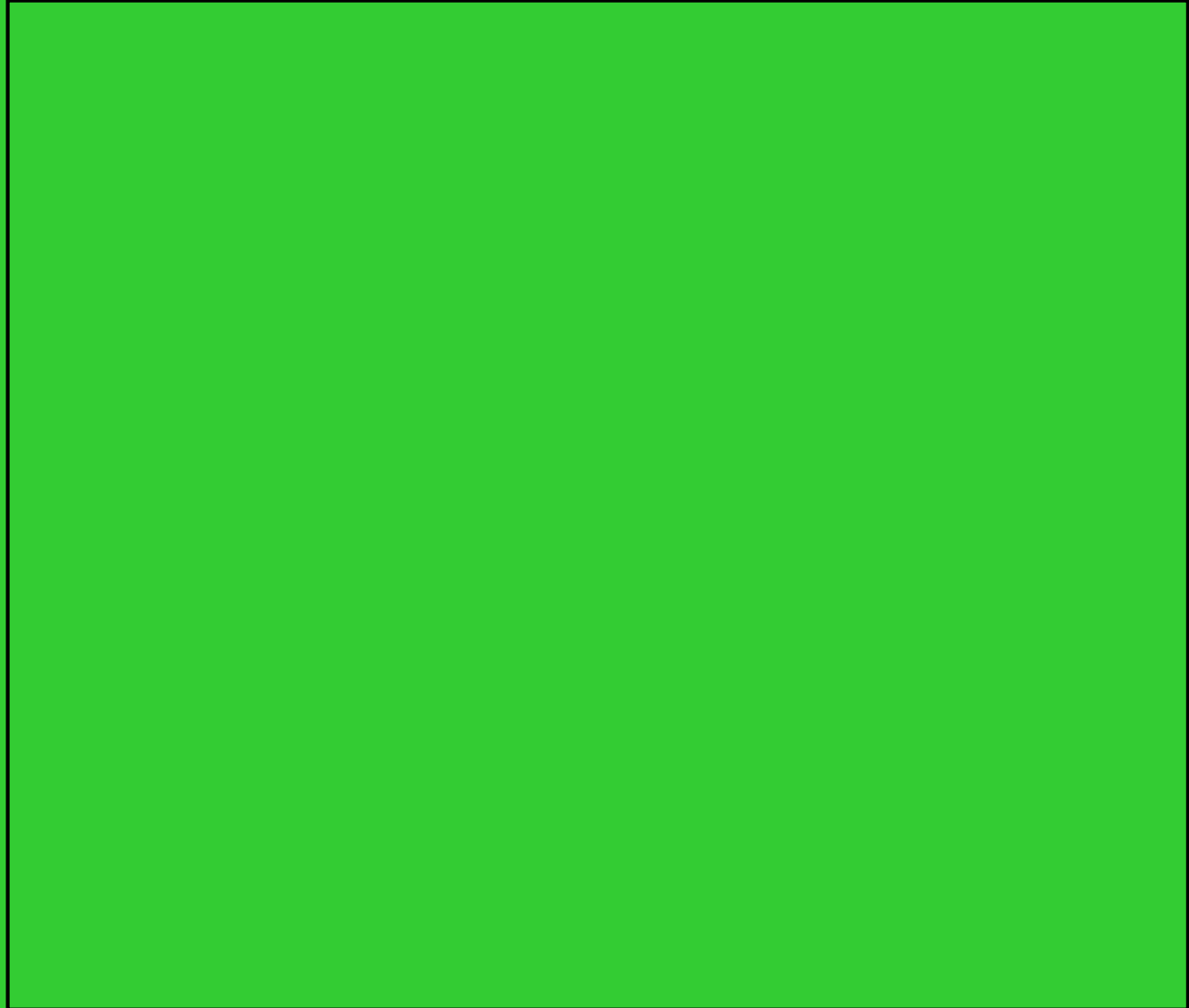


Consignes : Ecris ou dicte un texte sur ces 4 photogrammes, et dessine la scène .

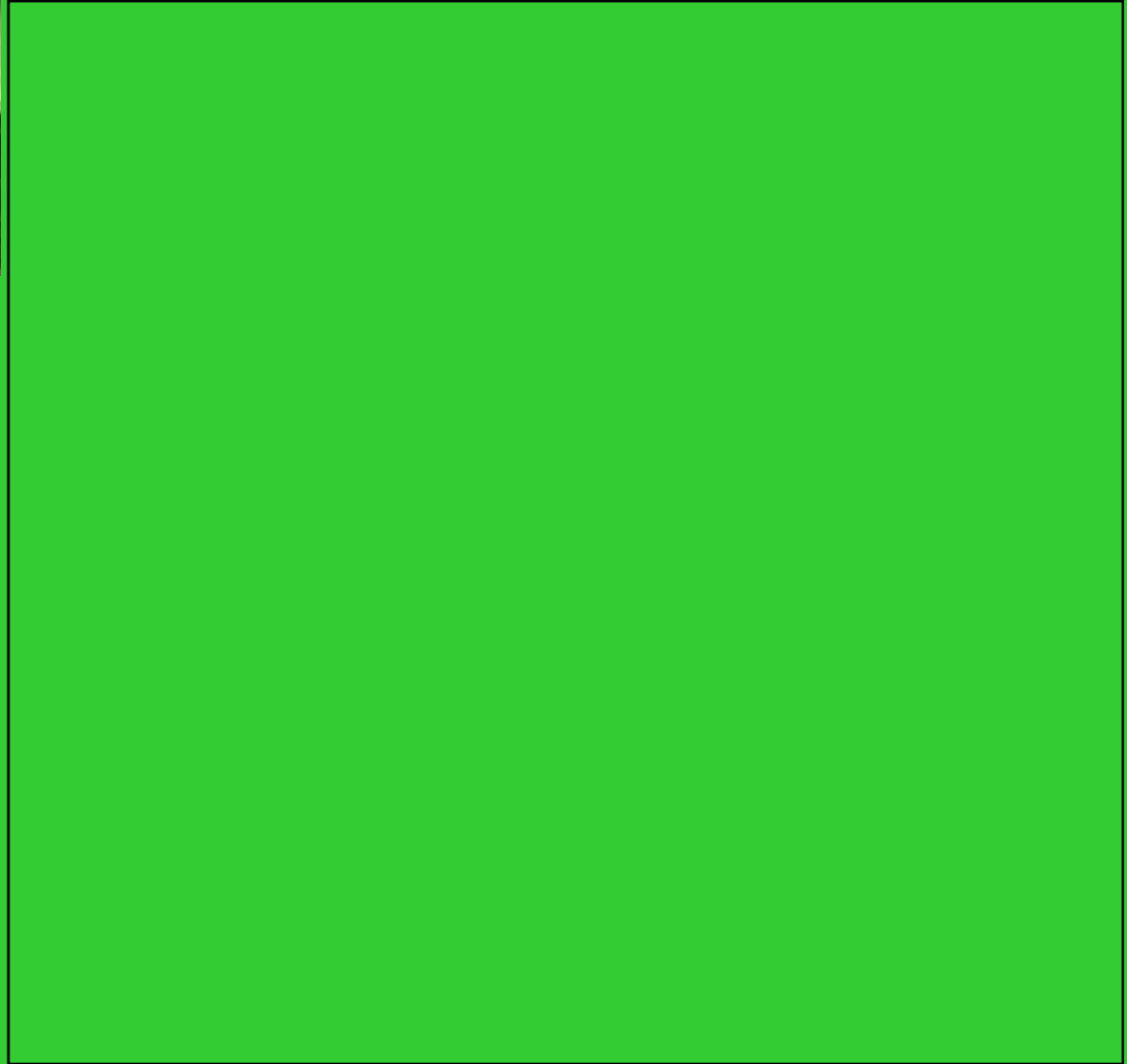
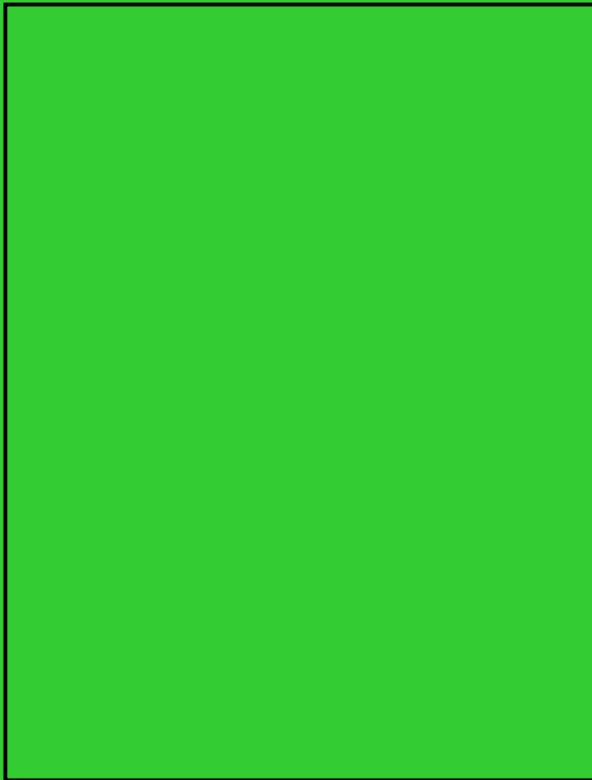
Que veut nous montrer la réalisatrice et comment ?

Quels procédés utilise-t-elle?

Que ressens-tu ,en tant que spectateur ?



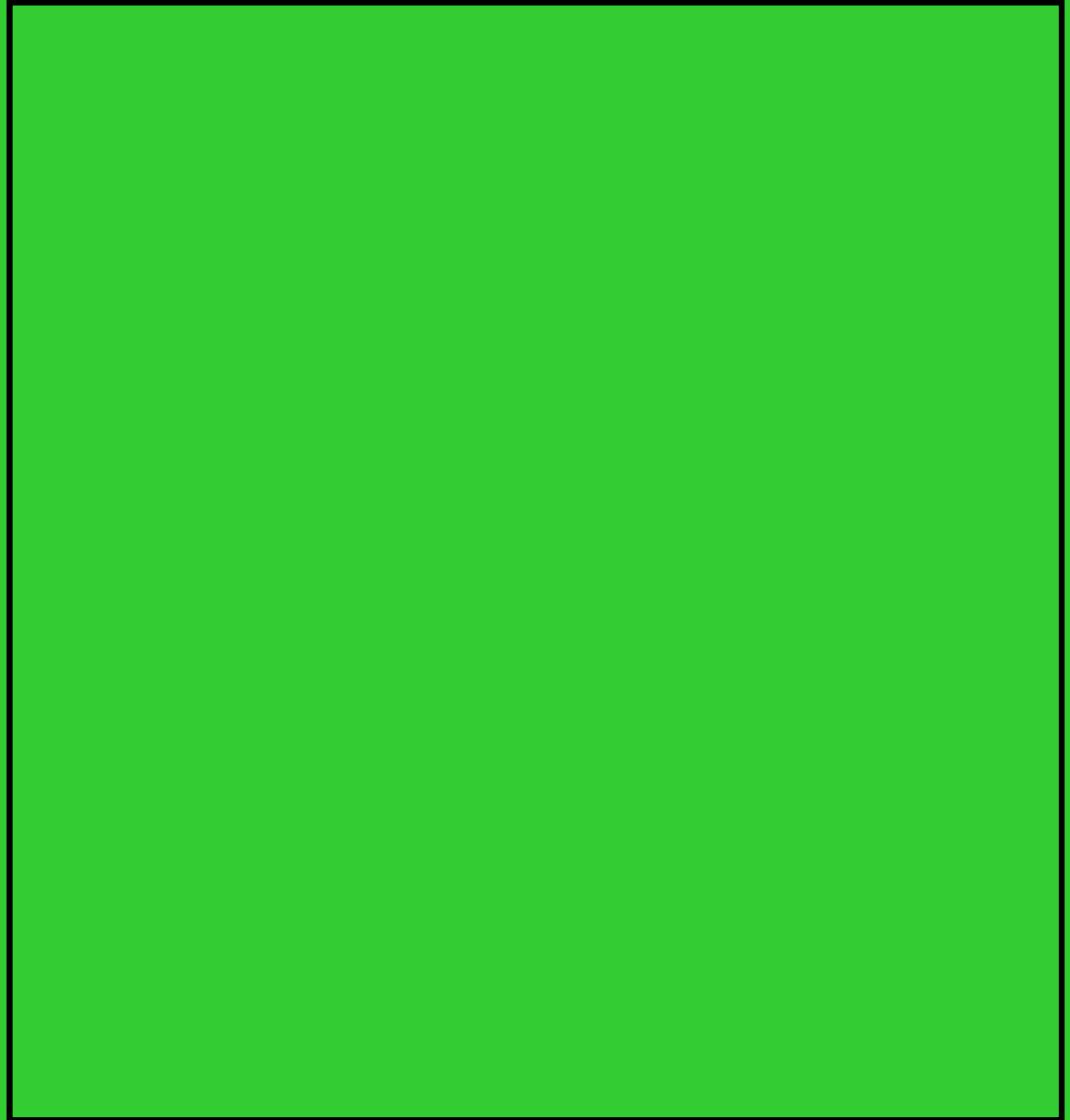
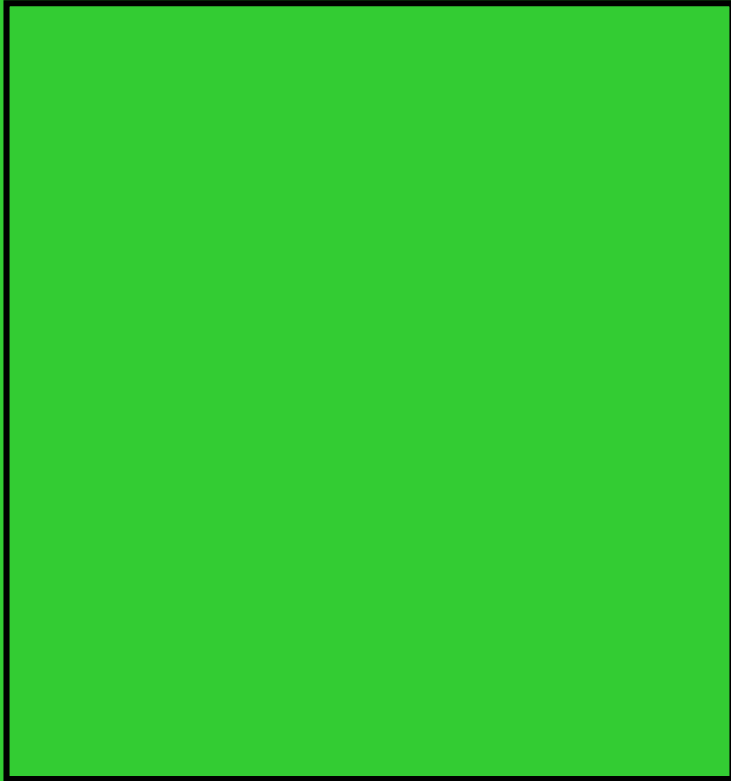
Consignes : Imagine ce que ressent Pierre après son combat contre le loup.
Ecris un texte à la 1^{ère} personne .
Dessine la scène.





Consignes :

Imagine ce que ressent le grand-p  re apr  s le combat de Pierre contre le loup.
Ecris un texte    la 1  re personne .
Dessine la sc  ne.

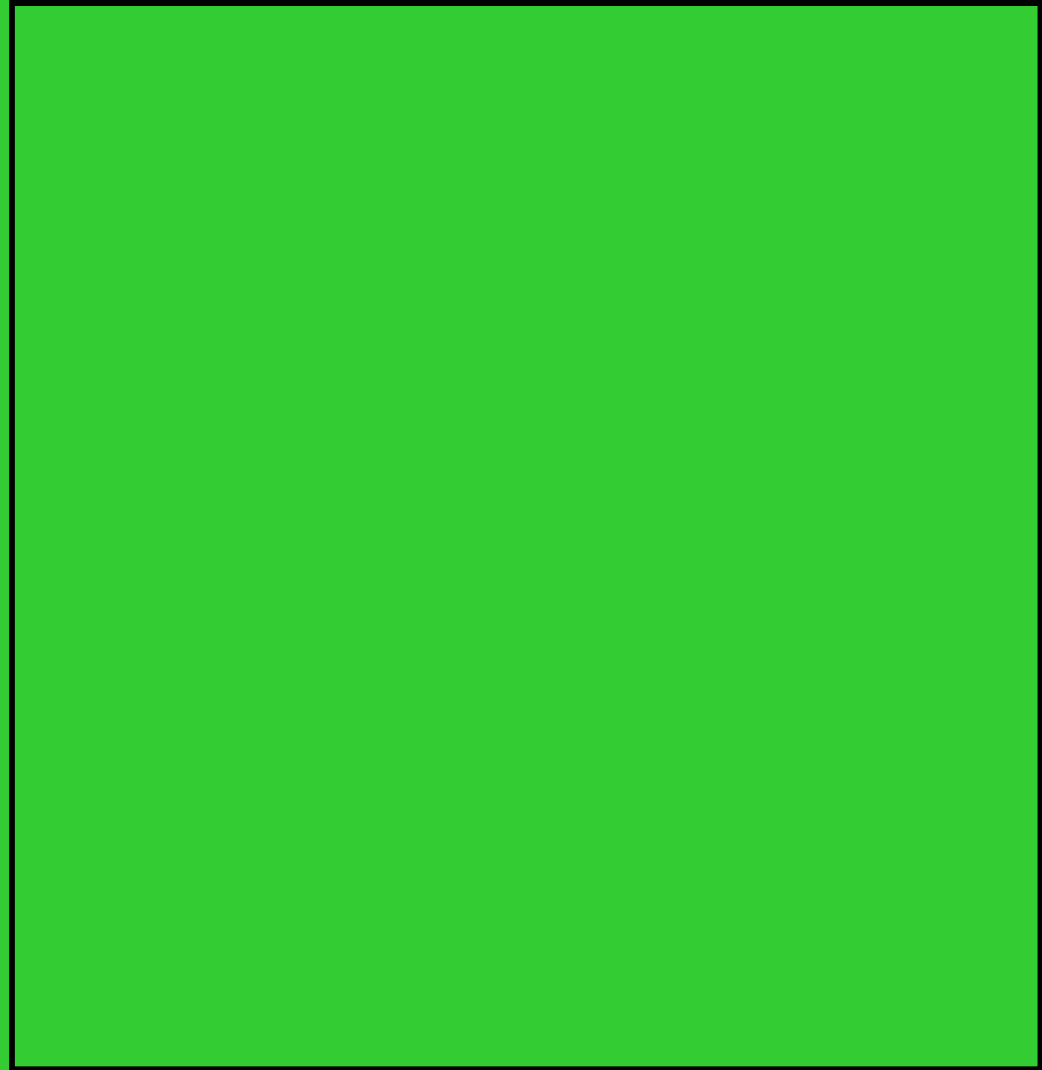




Imagine ce que ressent Pierre quand il arrive en ville avec le loup, prisonnier dans la cage, les questions qu'il se pose, ses doutes, et enfin sa décision.

Ecris un texte à la 1^{ère} personne .

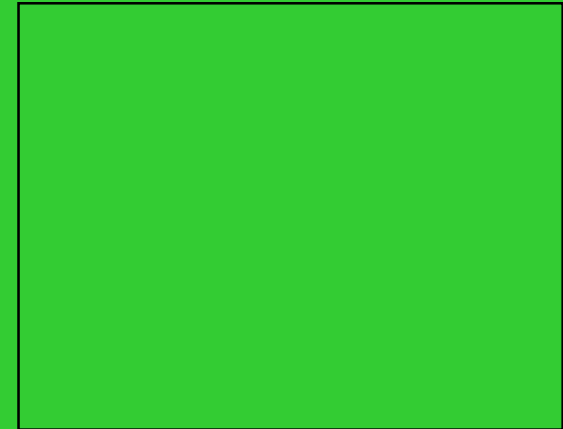
Dessine la scène.



A présent que tu connais bien le film Pierre et le loup :

Quels sont pour toi les procédés artistiques et cinématographiques de la réalisatrice **Suzie Templeton**, qui t'ont marqué ?

-
-
-
-
-



Des mises en lien



La Belle et la Bête
de Jean Cocteau 1946 France,



Les Fables de la Fontaine



Le loup et l'agneau

La raison du plus fort est toujours la meilleure :

Nous l'allons montrer tout à l'heure (1).

Un Agneau se désaltérait

Dans le courant d'une onde pure.

Un Loup survient à jeun, qui cherchait aventure,

Et que la faim en ces lieux attirait.

Qui te rend si hardi (2) de troubler mon
breuvage ?

Dit cet animal plein de rage :

Tu seras châtié de ta témérité.

Sire, répond l'Agneau, que Votre Majesté

Ne se mette pas en colère ;

Mais plutôt qu'elle considère

Que je me vas (3) désaltérant

Dans le courant,

Plus de vingt pas au-dessous d'Elle ;

Et que par conséquent, en aucune façon,

Je ne puis troubler sa boisson.

Tu la troubles, reprit cette bête cruelle,

Et je sais que de moi tu médis l'an passé.

Comment l'aurais-je fait si (4) je n'étais pas né ?

Reprit l'Agneau ; je tette encor ma mère

Si ce n'est toi, c'est donc ton frère.

Je n'en ai point. C'est donc quelqu'un des
tiens :

Car vous ne m'épargnez guère,

Vous, vos Bergers et vos Chiens.

On me l'a dit : il faut que je me venge."

Là-dessus, au fond des forêts

Le loup l'emporte et puis le mange,

Sans autre forme de procès.

Gérard LATTIER, peintre nîmois
Né à Nîmes en 1937,



Le Loup blanc

Pierre-Luc Granjon

France, 2006, 8 mn, animation

