

# LE MONDE VIVANT

---

## *Le Monde vivant*

Réalisateur : Eugène Green

Année de création : 2003

Durée : 75 minutes

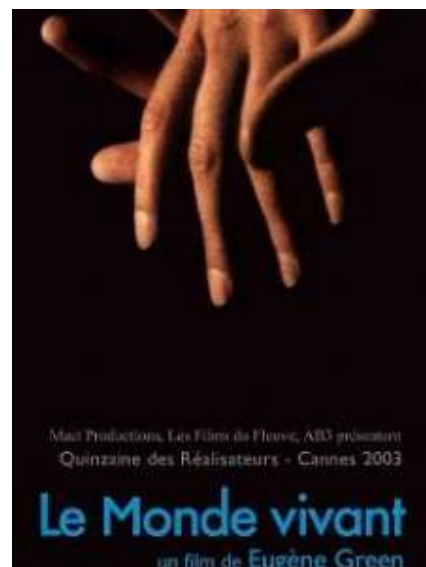


## LE FILM

- *Le Monde vivant* sur le [site Nanouk](#), site pédagogique des « Enfants de Cinéma », partenaire du dispositif « École et Cinéma
- *Le Monde vivant*, point de vue de Jean Charles Fitoussi, réalisateur sur le [site Nanouk](#), site pédagogique des « Enfants de Cinéma », partenaire du dispositif « École et Cinéma Nanouk,
- [La bande annonce du film](#)

## L’AFFICHE

Disponible en grand format sur le [site Nanouk](#), site pédagogique des « Enfants de Cinéma », partenaire du dispositif « École et Cinéma



## MOTS CLE

Évocation médiévale, conte, langage, parole, phrasé, éveil amoureux, code d'honneur, théâtral, baroque, décalé.

---

## DES POINTS D'APPUI

- **Un dossier pédagogique** des thèmes de réflexion et de discussion,
  - **Le dossier pédagogique** rédigé par des conseillers pédagogiques du Haut-Rhin présente des informations utiles sur le film et des pistes pédagogiques nombreuses dans le domaine langagier.
- 

## DES PISTES PEDAGOGIQUES

Pour comprendre le film, il faut percevoir l'importance du langage, de la parole.

*« Toute l'histoire du Monde vivant est fondée sur l'idée que les personnages croient à la valeur sacrée de la parole, qu'ils vivent leur destin d'une manière qui est liée à la parole. »* Eugène Green

### \_\_\_ Autour de la parole et des spécificités de langage \_\_\_

**La parole** donne leur statut aux personnages.

La parole lie les personnages entre eux et les personnages restent fidèles à leur parole.

La parole est plus forte que tout. Elle légalise tout acte et toute pensée.

Elle détermine une sorte de règle de jeux qui peut se définir comme :

**« Il suffit de dire pour que cela soit » :**

- dire que le chien est un lion pour que le chien soit un lion
- dire qu'on est amoureux pour être amoureux
- dire que le lapin est un éléphant pour que sa trompe grandisse plus tard

Une règle de jeux qui ressemble à celle que se donnent naturellement des enfants qui jouent.

D'ailleurs, les deux enfants confortent cette idée, entrent dans le jeu, dès le début du film, en reconnaissant d'emblée le chevalier (à son épée) et son « lion ».

La parole est un personnage qui ordonne toute l'histoire. Elle prend le pas sur toute mise en scène, sur tout effet spécial ou effet numérique.

Ce rôle lui est donné dès la première scène quand, dans le long plan présentant une chambre vide, on entend un dialogue en voix off. La parole, les sons, la musique donne vie à l'image. La musique permet d'ailleurs de passer de la réalité contemporaine perçue dans l'image à

Tout au long du film, le langage est choisi, quel que soit le personnage qui parle. Le film est sur le registre d'une langue littéraire, solennelle. Et, de temps en temps, cette dignité langagière est comme « cassée » par des expressions familières, très actuelles (ex: « C'est qui, ce mec ? »). Ces ruptures apportent un effet comique et une certaine légèreté. Mais, ce mélange de style et d'époque est peut-être aussi là pour signifier combien chaque langue est appelée à se mêler d'autres langues tout en restant une.

### **La prosodie**

La parole est relativement lente. La diction est soignée. Le ton est monotone et ne permet pas le reflet de l'état émotionnel intérieur.

Les liaisons sont frappantes. Tous les acteurs font systématiquement des liaisons marquées. Dans une interview, Julien Green explique qu'il ne voulait absolument pas que les acteurs cherchent à donner des effets psychologiques (pour lui, au cinéma, les effets psychologiques sonnent toujours faux). En demandant aux acteurs de faire toutes les liaisons possibles, même celles qui ne se font jamais dans la langue parlée, il souhaite que, tout en restant familière et essentielle, la langue française devienne, étrange et décalée empêchant les expressions psychologiques et développant une intériorité. (voir interview page 8 du dossier pédagogique 68).

### **Avec les élèves:**

- Repérer des objets, des personnages, des situations où ce qui est nommé ne correspond pas à ce qui est.
- Repérer des situations où la parole donnée est plus forte que tout.
- Trouver des expressions et des proverbes mettant en jeu le mot *parole* et ainsi prendre conscience de la valeur de la parole, de sa force et sa non neutralité et de son implication dans le relationnel.
- Expliquer le nom du chevalier Rolion (le chevalier-au-lion)
- Lire, dire un texte à la manière des acteurs du film (débit de la parole / monotonie du ton / détachement affectif / liaisons exagérées ) et constater difficultés et effets.

- Lire, dire un texte en modifier les intonations de manière à lui attribuer une portée particulière (ex: une caractéristique de tristesse / de moquerie / d'humour / de dédain/ etc.)

### **Autour de la structure du conte**

Tous les ingrédients du conte sont présents dans le film. Pour autant, il nous semble difficile de décomposer l'histoire pour la mettre en correspondance avec la structure du conte.

#### **Avec les élèves:**

- Relever tous les éléments (objets / personnages / lieu) qui participent traditionnellement des contes.

### **Autour des personnages**

**Les personnages** sont anodins, tant par leur physique que par leur vêtement.

Ce qui nous frappe, est le décalage entre ces personnages aux allures d'aujourd'hui et le contexte de l'histoire. De la même, ce qui nous frappe c'est le décalage entre ces personnages contemporains et leur langage.

**Les relations entre les personnages** sont régies par la parole donnée. Ils sont solidaires les uns des autres. Aucun n'apparaît comme « supérieur » aux autres, ni dans l'histoire, ni dans le jeu scénique. Aucun n'apparaît comme le « héros » du film et pourtant, chacun est indispensable dans la construction de l'histoire. Seul l'ogre fait exception et d'ailleurs, tout son personnage se démarque des autres.

La plupart du temps, les relations sont duelles (Nicolas et le chevalier Rolion / les deux enfants / Nicolas et la demoiselle /etc.) et dans l'évolution des relations, cette dualité est maintenue.

**La gestuelle des personnages** est simple, presque à l'économie. Et l'image semble toujours suspendre les gestes pour mieux les saisir, les mettre en valeur mais aussi pour laisser une place privilégiée à la parole. Cette gestuelle lente s'oppose au propos de l'histoire qui engagerait plutôt de l'action. En décalage total aussi avec les films d'action actuels dans lesquels l'activité est la plupart du temps fébrile, voire agressive.

Ils portent tous la même **tenue vestimentaire** durant tout le film qui se déroule pourtant sur plusieurs jours. = scène théâtrale ou scène filmique ?

A noter que les tenues vestimentaires sont contemporaines (style / texture des tissus) avec des clins d'œil vers les vêtements du Moyen Age (écharpes / rubans)

#### **Avec les élèves :**

- Donner les caractéristiques de chaque personnage, donner leurs intentions, leurs objectifs, leur fidélité.
- Retrouver le jeu relationnel entre les personnages, son évolution. Définir ce qui lie les personnages
- Essayer de classer les personnages selon leur rôle (héros / adjuvants / méchants /etc.) et ainsi entrer dans le jeu relationnel et dans son évolution au cours de l'histoire.



**L'ogre** est le personnage central de l'histoire et pourtant, on ne le voit jamais. On ne voit que ses mains, ses pieds. On entend les rugissements qu'il pousse.

Au fond, personne ne sait à quoi ressemble un ogre. Par honnêteté, Eugène Green choisit de ne filmer que des fragments de ce personnage, laissant ainsi à chacun la possibilité de construire sa représentation du personnage.

L'ogre a l'air puissant, violent et fort. C'est du moins ce que nous percevons de lui, à travers les fragments donnés de son corps mais aussi à travers le discours de son épouse.

Il participe de l'histoire mais ne participe pas de tout ce qui se joue dans l'histoire. Il est un être à part.

#### **Avec les élèves:**

- Inventorier les caractéristiques de l'ogre.
- Rédiger la définition d'un ogre.
  
- Réaliser une production picturale figurative de l'ogre, tenant compte des caractéristiques données dans le film (peau poilue / bras / pieds...etc) et complétée d'éléments puisées dans l'iconographie médiévale et dans l'illustration populaire (voir liens avec les arts visuels)
- Rédiger une fiche descriptive (physique et mental) de l'ogre en tenant compte de la production picturale faite et des caractéristiques données dans le film.

## **\_\_\_ Le temps et l'espace de l'histoire \_\_\_**

### **Période médiévale, esprit baroque, période contemporaine**

La difficulté consiste à accepter des situations antonymes, voire inconcevables. A se laisser surprendre par des contextes absurdes qui créent une réalité poétique.

Par ailleurs, l'univers présenté dans le film offre des clins d'œil à notre époque, comme si de ce fait, il était plus facile au spectateur d'aborder l'espace de l'histoire.

Eugène Green soutient qu'il a créé un film d'aujourd'hui « *Je pense que le cinéma se passe toujours dans un présent. C'est pour ça que je ne ferai jamais un film historique au sens où je chercherais à reconstituer comme un présent une époque précise du passé. Ce qui m'intéresse dans le cinéma, c'est l'énergie réelle qu'on peut capter, et elle existe toujours dans un présent. C'est pour ça que j'ai mélangé des choses qui semblent venir de l'époque médiévale (des chevaliers, des combats, l'honneur, etc.) et, en même temps, les chevaliers sont en pantalon « en toile de Gênes à la mode de Nîmes », et l'ogre a des commodités modernes.* » (Extrait du dossier pédagogique 68, page 7)

#### **Avec les élèves:**

- Repérer les signes qui marquent l'époque médiévale (musique / bâtiments et décors / éclairage / accessoires / coiffures des dames / ruban de la femme de l'ogre / le langage)
- Repérer les signes qui relèvent de notre époque (vêtements / certaines expressions langagières / allusions au congélateur, aux lois Jules Ferry, au téléphone dans la première scène)



### **Esprit baroque**

Le film est construit sur le rapprochement de deux univers. Il mêle des choses de l'époque médiévale et de l'époque contemporaine, tant au niveau du contexte que au niveau du texte.

Cette figure de style peut être rapprochée de l'**oxymore** et créé des situations inattendues, de la surprise, de l'absurde et de la poésie. L'oxymore participe déjà du Théâtre Antique et sert autant la littérature que la chanson, la peinture et le cinéma.

L'époque baroque est caractérisé par l'exagération, la surcharge, la dramatisation que soutient largement l'utilisation de contrastes forts et marqués.

### **Éloge de la lenteur**

On peut être surpris voire agacé par la lenteur développé dans le film.

Elle s'oppose fortement à notre quotidien qui nous pousse à une certaine agitation.

Elle est décalée du propos de l'histoire qui engagerait plutôt de l'action. Elle est décalée des films d'action actuels, stéréotypés, dans lesquels l'activité est la plupart du temps fébrile, voire agressive.

La lenteur déployée dans le film se concrétise par la lenteur des gestes des personnages (voir ci-dessus, paragraphe *Autour des personnages*), par une sorte de nonchalance dans la diction et par le choix de tournage.

La simplicité des images tournées par Eugène Green contribue à la lenteur ambiante. Les gestes sont suspendus, saisis par des gros plans (par exemple les mains qui se touchent). Les plans sont simples, efficaces, magiques et rejoignent le champ de la peinture.

La lenteur affichée fait place à la poésie et à la rêverie.

### \_\_\_ Un conte ou une parodie ? \_\_\_

Le film nous questionne sur les limites

- Limites du réel
- Limites de l'image
- Limites de l'interprétation
- Limites du texte
- Limites du jeu des acteurs
- Limites de la parole
- Limites de l'absurde
- Limites du ridicule
- Limites des stéréotypes

» *Dans Le Monde vivant, on voit double et on rit aussi aux éclats. Eugène Green montre un humour radical, saisissant, jouant de l'anachronisme et d'effets de décalage ravageurs.*

*Aujourd'hui, ce film nous vient comme un don. Il est un encouragement au bonheur de filmer et à la résistance face aux puissances des faux.* » Pierre SCHOELLER, cinéaste

#### **Avec les élèves :**

- Proposer un débat sur la question « s'agit-il d'un conte ou d'une parodie de conte ? » La discussion entre les élèves doit permettre d'aborder
  - les ressentis,
  - le plan affectif,
  - la thématique et le déroulement de l'histoire,
  - la question des stéréotypes,

- l'incongruité et l'absurdité,
- l'interprétation de chacun,
- la place de l'imaginaire et du jeu,
- l'humour.



Source gallica.bnf.fr / Bibliothèque nationale de France

## DES LIENS AVEC D'AUTRES DOMAINES ARTISTIQUES

### \_\_\_ Arts visuels \_\_\_

**Gustave Doré** (1832/1883),

graveur, illustrateur strasbourgeois

Illustration (Gravure sur bois) du Petit Poucet, dans Les Contes de Perrault, 1862

Ed Jules Hetzel, 1862, Ecole des loisirs

Source de l'image : [Gallica](http://gallica.bnf.fr), [Bibliothèque Nationale de France](http://Bibliothèque Nationale de France)

Les **représentations des ogres** sont nombreuses, particulièrement dans l'illustration et l'imagerie populaire.

- Le site de l'[agence photographique de la Réunion des Musées Nationaux](http://agence photographique de la Réunion des Musées Nationaux) permet, par une recherche thématique, de faire un choix d'œuvres à présenter aux élèves et de cibler des représentations différentes.
- Le site de la [BNF](http://BNF) présente un choix d'images d'ogre extrait d'une exposition sur les contes.
- Au Musée de l'Oeuvre Notre-Dame Strasbourg
  - Saint Michel terrassant le dragon, statue
  - Bestiaire médiéval



## L'imagerie médiévale

et la représentation des chevaliers sur le site de la BNF, à travers l'exemple du Roi Arthur

- Royauté, amours et prouesse
- Qu'est-ce qu'un chevalier
- Code et valeurs de la chevalerie

## Arts du langage

### Époque médiévale

- Les romans de chevalerie et particulièrement ceux de Chrétien de Troyes (*Yvain ou le Chevalier au lion* ou *Lancelot du Lac*)
- Les *chansons à geste* - fleuron de la littérature médiévale -

### Littérature de jeunesse

- Tomi Ungerer, *Le Géant de Zéralda*, Ecole des loisirs, 2002
- Elena Balzamo, *Histoires d'ogres et de géants*, Flies France, 2010
- Marie Farré, Amato Soro, *Papa est un ogre*, Folio Cadet,
- Juster Norton, *L'ogre odieux*, Ecole des Loisirs, 2012
- Gudule, *Ogres et Géants*, Nathan, Contes et Légendes, 2012
- Charles Perrault, Jean-Pierre Kerloc'h, *Le petit poucet*, Didier Jeunesse, 2014



\_\_\_\_\_ **Fabienne Py – Conseillère pédagogique en arts plastiques et visuels** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ **Coordinatrice Ecole et Cinéma DSDEN 67** \_\_\_\_\_