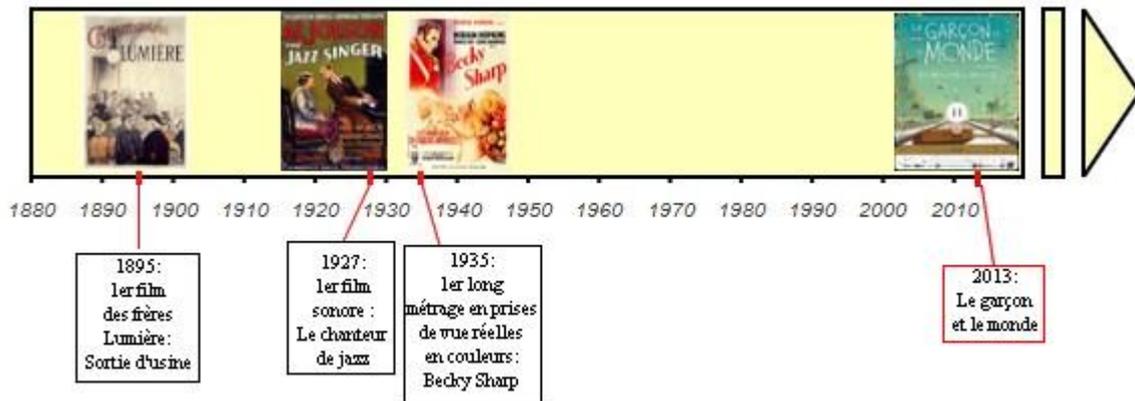




## Le garçon et le monde



### Le Garçon et le monde (O Menino e o Mundo)

**Brésil, 2013, 79 minutes, fiction, couleur.**

**Réalisation :** Alê Abreu

**Scénario :** Alê Abreu

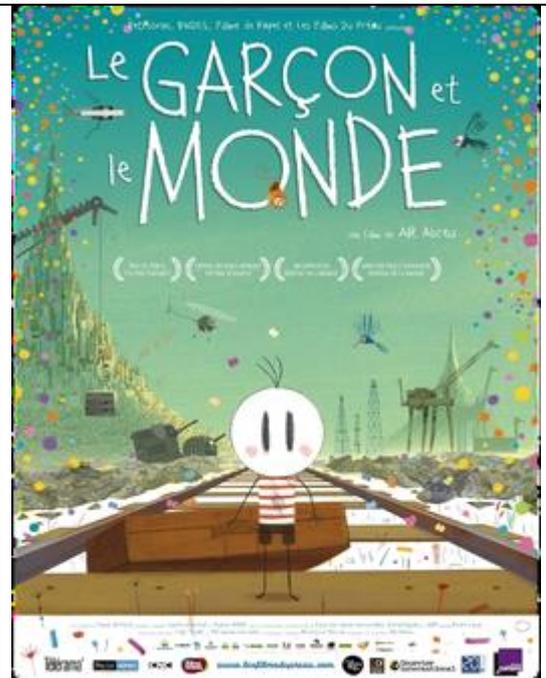
**Animatique :** Alê Abreu

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

**Montage :** Alê Abreu

**Production :** Filme de Papel

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



« A la recherche de son père, un garçon quitte son village et découvre un monde fantastique dominé par des animaux-machines et des êtres étranges.

Un voyage lyrique et onirique illustrant avec brio les problèmes du monde moderne à travers le regard d'un enfant. »

(Dossier de presse des films du Préau : [http://www.lesfilmsdupreau.com/pdfs/dp/gem\\_dp.pdf](http://www.lesfilmsdupreau.com/pdfs/dp/gem_dp.pdf))

« La création de “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.

### **Prix reçus :**

- Festival international du film d'animation d'Annecy : *Cristal du long métrage et Prix du public*
- Festival international du nouveau cinéma de La Havane : *Meilleur film d'animation*
- Festival international d'animation d'Ottawa : *Prix spécial du jury*
- Festival international de cinéma de São Paulo : *Prix Jeunesse, Meilleur film brésilien*
- Festival d'animation de Lisbonne : *Meilleur film - Prix du public - Meilleure bande son*
- Festival international d'animation, Anifilm - Rép. Tchèque : *Meilleur film d'animation pour enfants*
- Festival international du film de Rio de Janeiro : *Mention spéciale*

### **Echanges à partir de l'affiche :**

#### **Avant le film :**

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 ?

#### **Après le film :**

- 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.

**Ce magnifique dessin animé peut paraître difficile pour les plus jeunes, tant il est riche au niveau des thèmes abordés et complexe sur certains sujets. Toutefois, chaque enfant y trouvera quelque chose à son niveau. 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)

**On peut tout à fait se laisser porter par la poésie de ce film, le donner à découvrir, ou, selon sa classe toujours, choisir de donner avant la projection quelques explications préalables aux élèves, afin d'en faciliter la compréhension, sans bien sûr dévoiler l'histoire en détails.**

Quelques éléments :

- différents états se mélangent dans le film : réalité, rêve, souvenirs, monde intérieur / monde extérieur.
- on suit un petit garçon au fil de sa vie, de son enfance heureuse et insouciante qui bascule quand son père part chercher du travail. Il quitte donc sa maison à la recherche de son père et découvre un monde fantastique et mécanique.
- à travers ce voyage à la recherche du père, le petit garçon va découvrir qui il va devenir. **On ne le saisira qu'à la fin, mais les principaux personnages qu'il rencontre sont des images de lui-même dans le futur** (thème plutôt complexe que les enfants auront du mal à saisir). Ce petit garçon qu'on suit est le vieil homme qu'il rencontre, puis le tisserand, c'est lui à différentes périodes de sa vie. Quelques indices permettent de faire le lien : des vêtements (la marinière à rayures rouges et blanches, le bonnet coloré, le poncho), des objets (la valise marron, la photo de famille, l'arbre dont la croissance suit celle du garçon).
- C'est cela qui explique qu'il y a très peu d'échanges directs entre le garçon et les deux adultes : pour l'adulte puis le vieil homme qu'il est devenu, il est le souvenir de l'enfance et du bonheur familial dont il a gardé la nostalgie. S'il accompagne tout au long du film le jeune tisserand musicien et le vieux cueilleur, c'est aussi pour indiquer que devenu homme il garde son âme d'enfant.

### **Particularité :**

Le titre n'apparaît qu'à la 7<sup>ème</sup> 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.

### **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'animation, 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*).

*Télécharger la partition de musique pour flûte à bec :*

<http://www.art-et-essai.org/film-soutenus/68608/le-garcon-et-le-monde>

### Le personnage principal:

L'enfant n'a pas de bouche, ne parle pas, et n'a pas de nom. 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). 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 (cf. ci-dessous) 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.

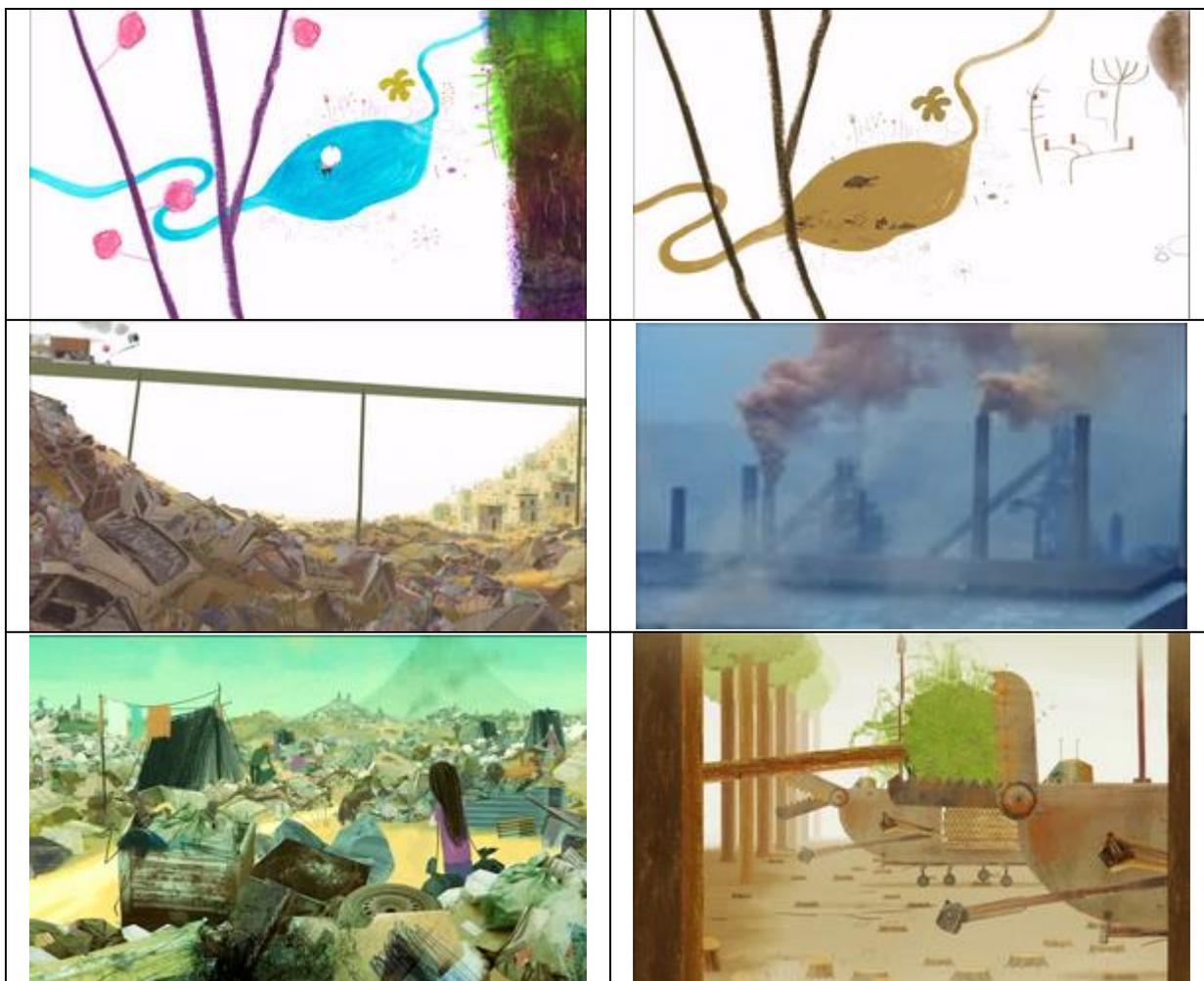
### Les choix symboliques :

- 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.

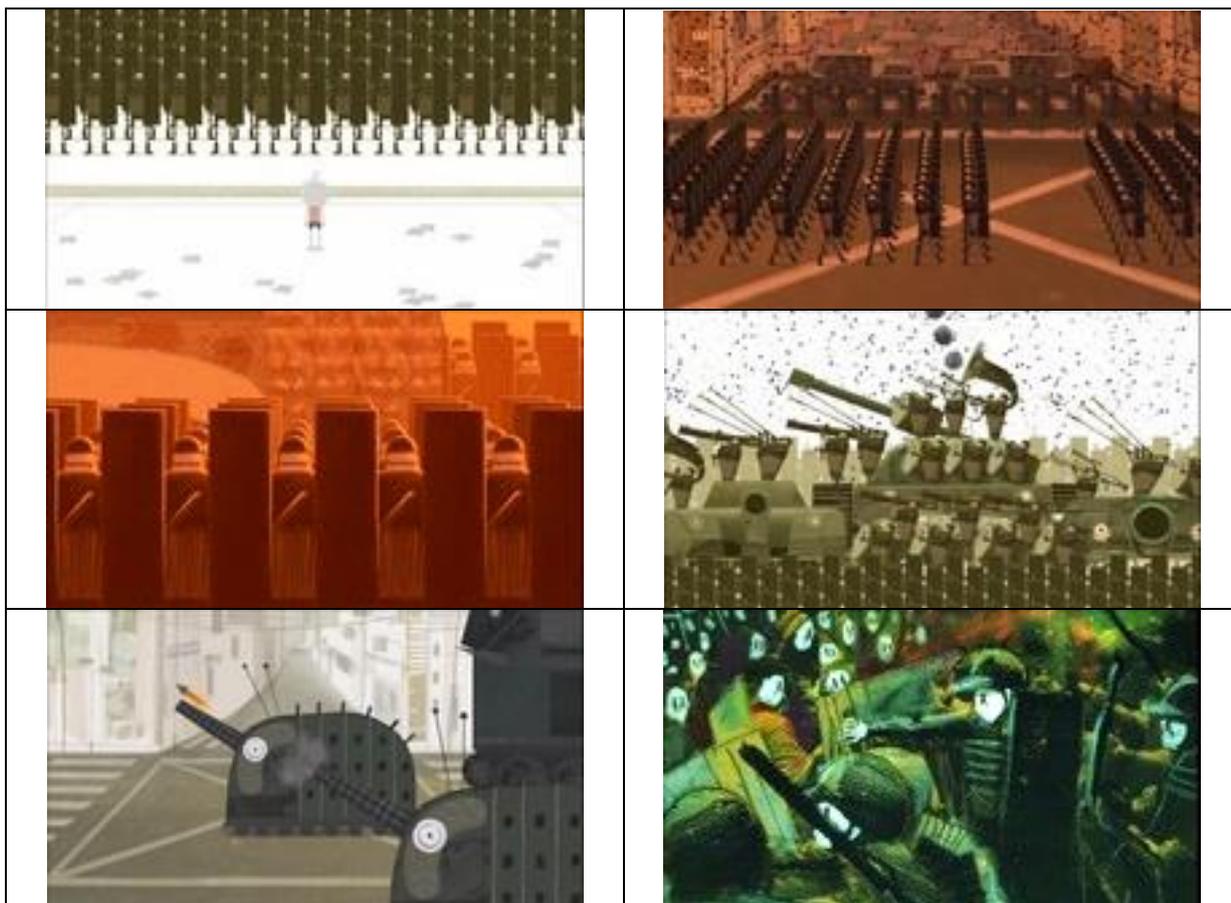
### Pistes de travail et mises en réseau

**Des thèmes à aborder en EMC:** échanger et débattre.

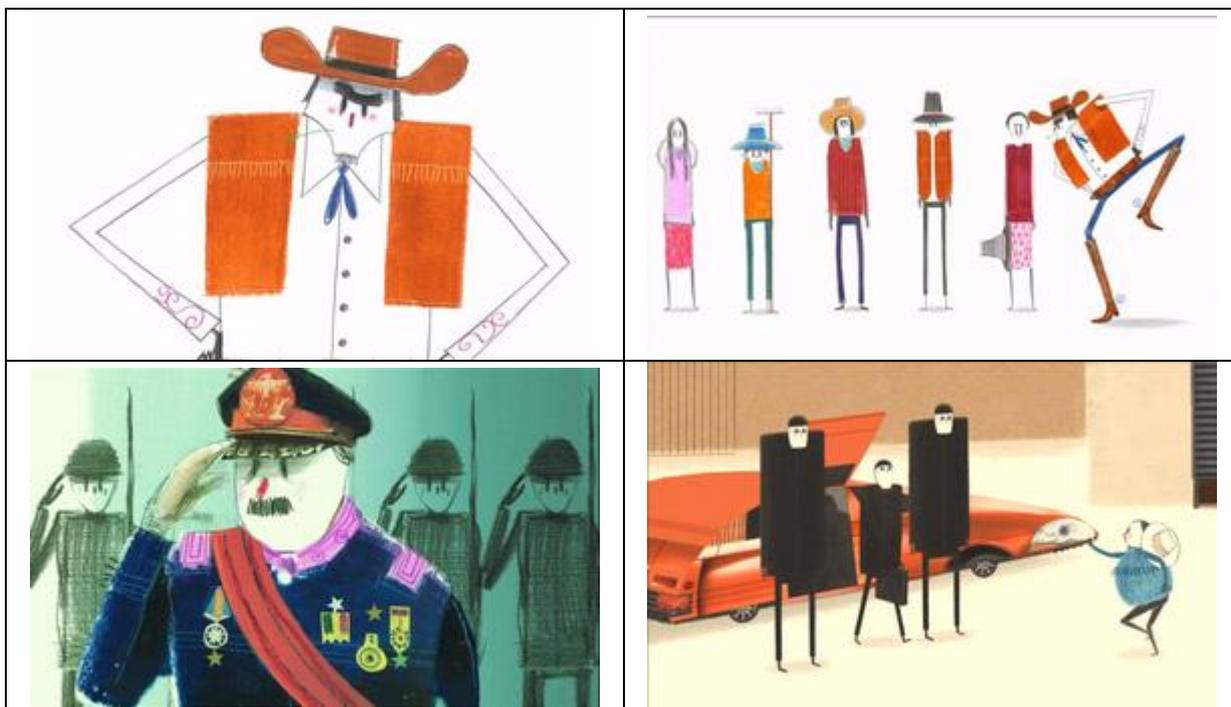
- **L'environnement :** pollution, déchets, déforestation



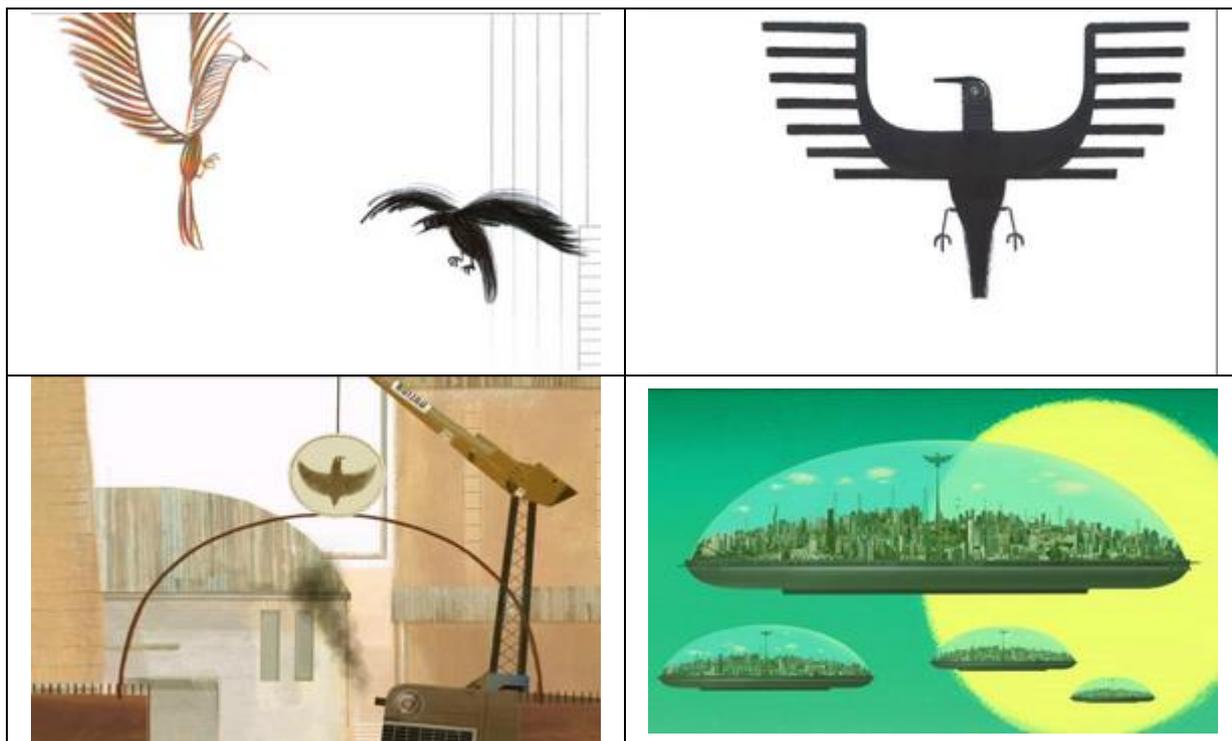
- L'usage de la force, la répression



- Les figures du pouvoir



- L'aigle emblème de la force et du pouvoir

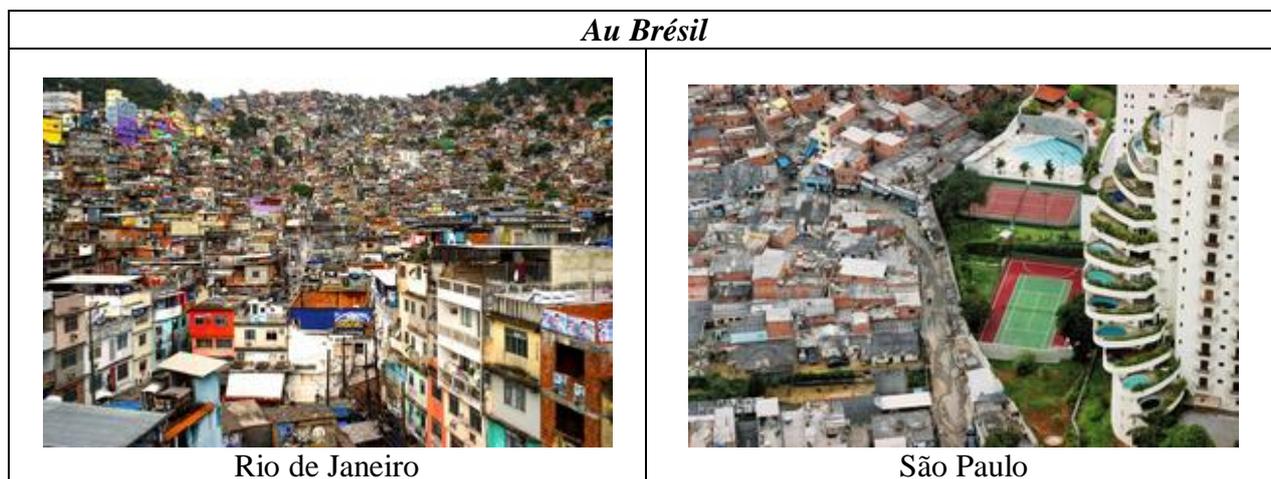


- L'espoir



\* L'enfant qui ne comprend pas les manifestations les interprète comme un défilé de carnaval.

- Les inégalités sociales



*En France*



Paris



Paris

- **L'usine, le travail à la chaîne**



Charles Chaplin, *Les temps modernes*, 1936



Charles Chaplin, *Les temps modernes*, 1936



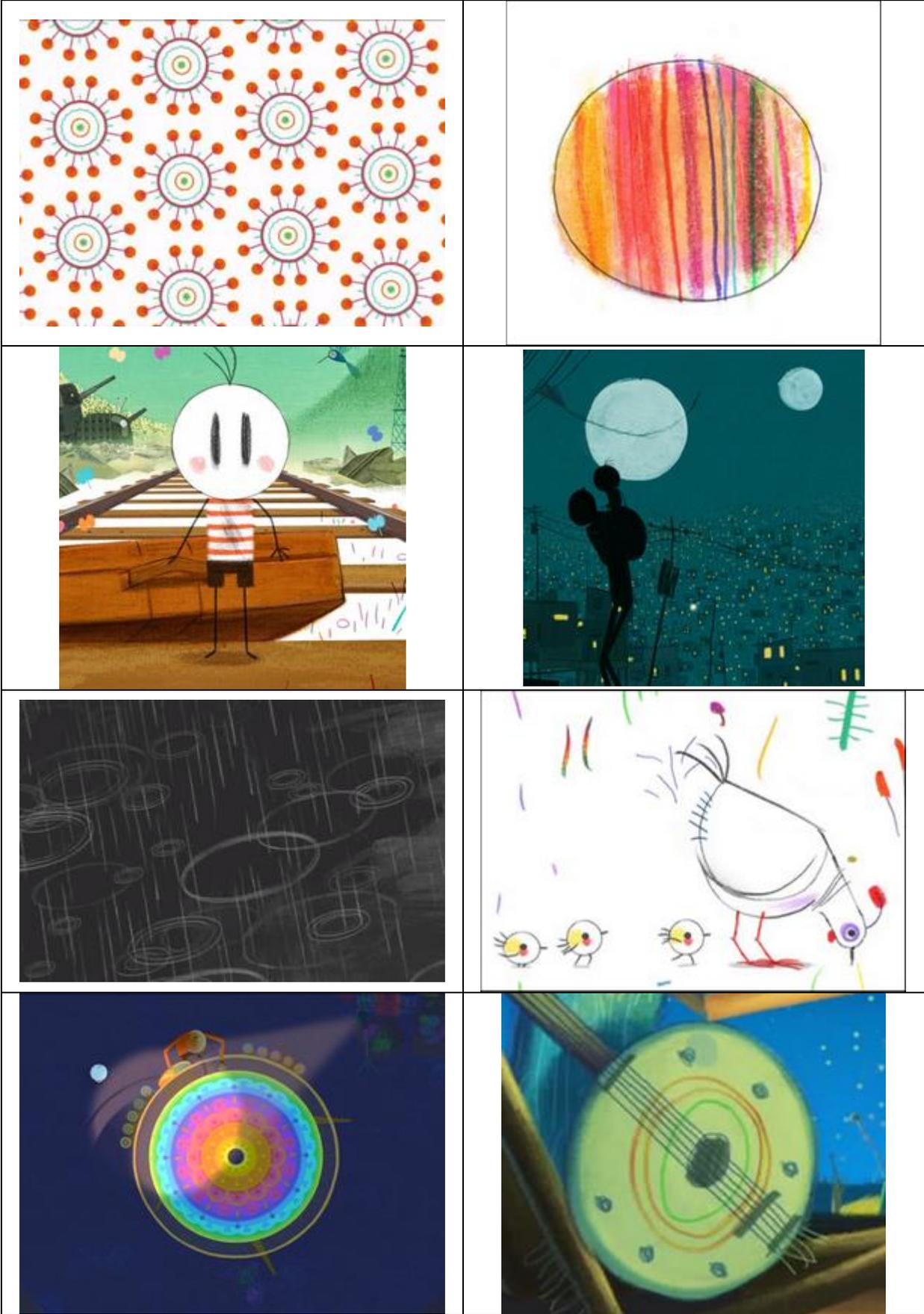
- **La filiation** et la recherche du père :

-cinéma : un autre film brésilien, *Central do Brasil* (1998), de Walter Salles.

-littérature de jeunesse : *Papa n'est jamais là !* (Eric Englebert, Grasset 2006, à partir de 9 ans) ; *Mon ami imaginaire* (Laurie Cohen, 2013, à partir de 6 ans).

**Des pratiques en arts plastiques :**

- Une forme récurrente : le cercle



→ Travailler à partir de cette forme :

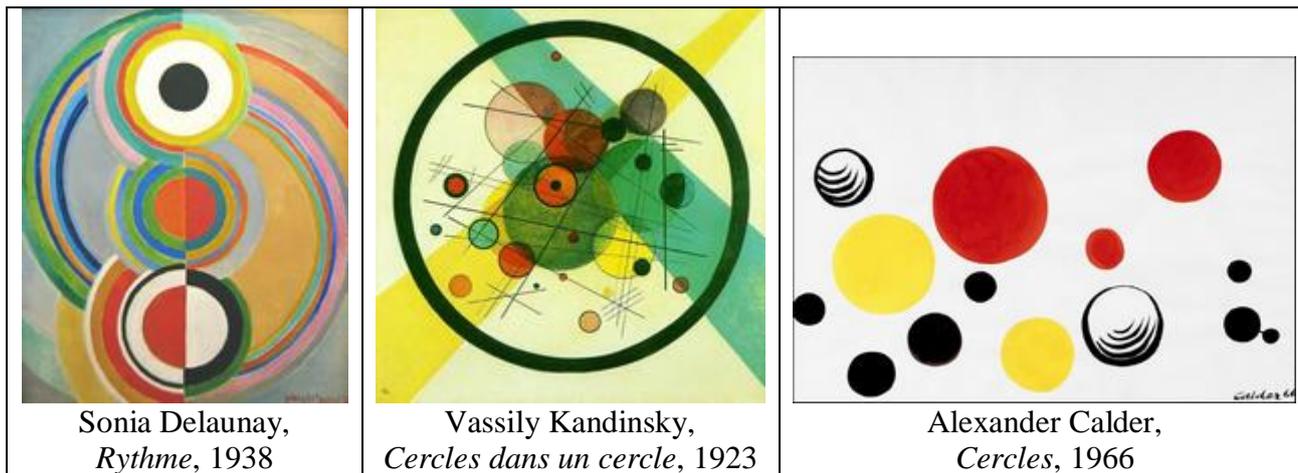
-en **dessin** à partir de gabarits (pots à crayons, rouleaux de scotch de tailles différentes, bouchons divers...) dont on reprend le contour en les superposant et en variant les outils (feutres, crayons de papier ou de couleur, craies grasses ou sèches). Réfléchir à l'organisation de la production.

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

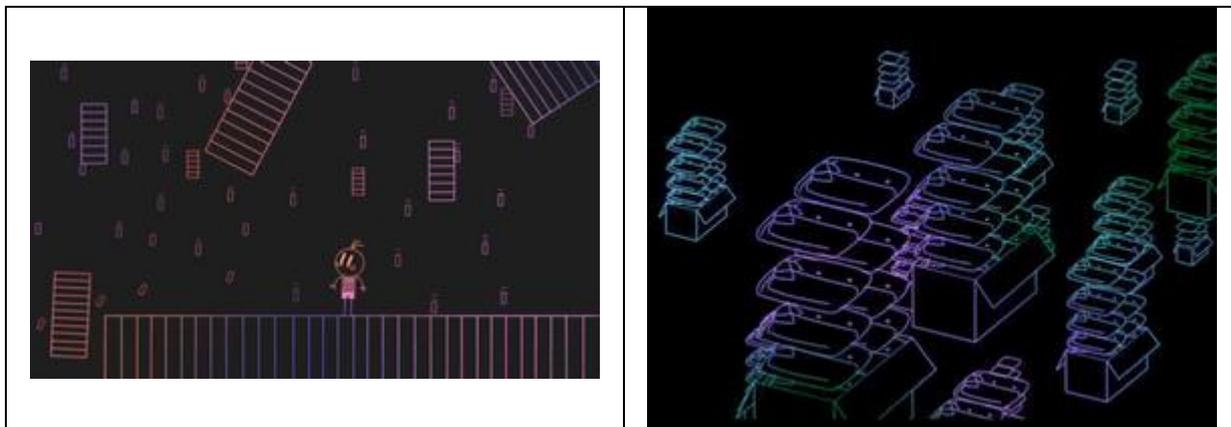
-en **collage** : faire le même travail à partir de ronds découpés ou déchirés dans des papiers très divers : journal, papier cadeau, magazine, crépon, canson,...

-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).

### Références artistiques



- Carte à gratter



→ Deux 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

*L'univers de la bande dessinée*



Moebius, *La déviation*, 1973



Tom Joseph



Bilal et Christin, *La ville qui n'existait pas*, 2003

*Le cinéma*



Fritz Lang, *Metropolis*, 1927



Ridley Scott, *Blade runner*, 1982



Hayao Miyazaki, *Le château dans le ciel*, 1986



George Lucas, *Star Wars, Episode II, L'attaque des clones*, 2002

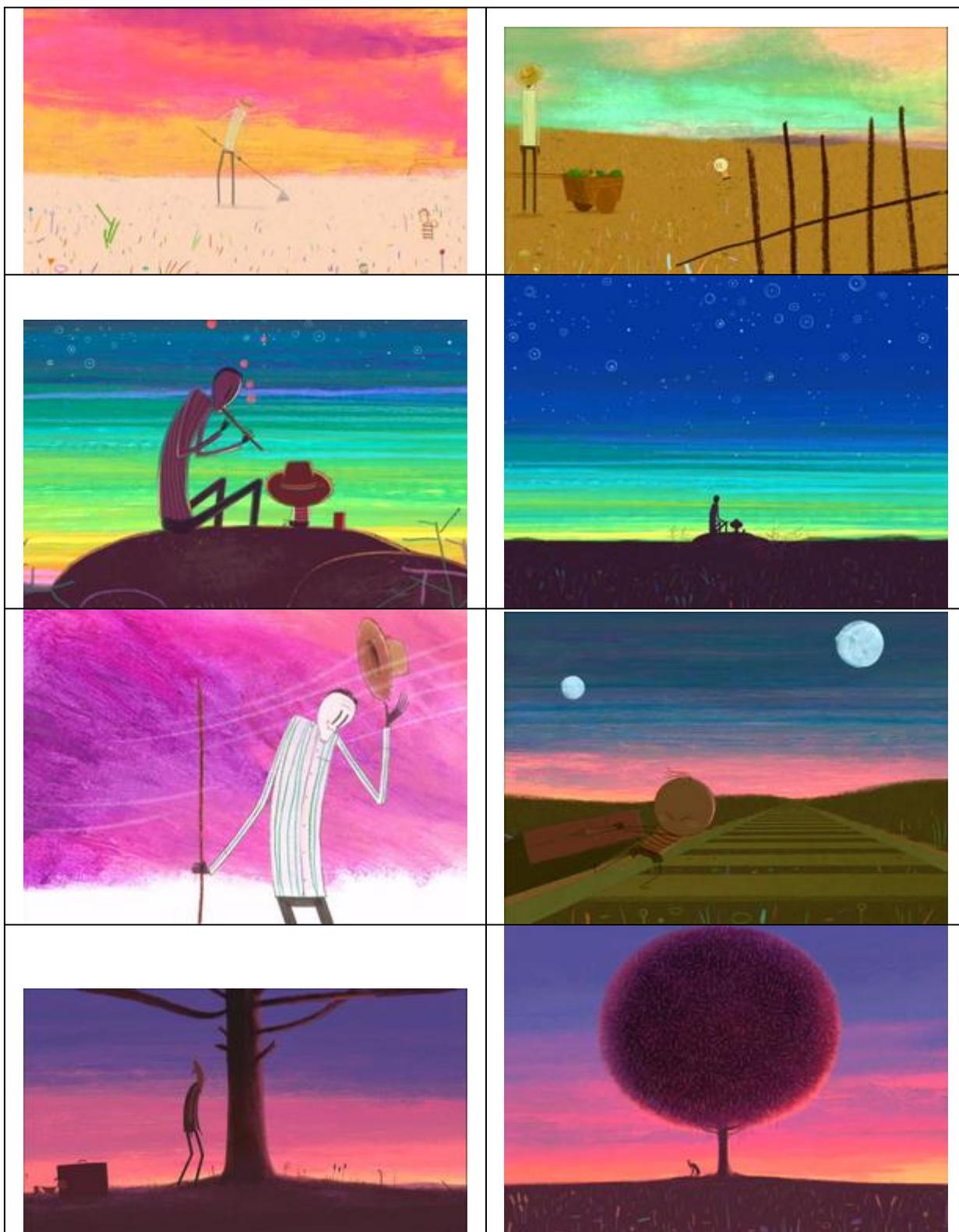


→ **Inventer une ville :**

-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)

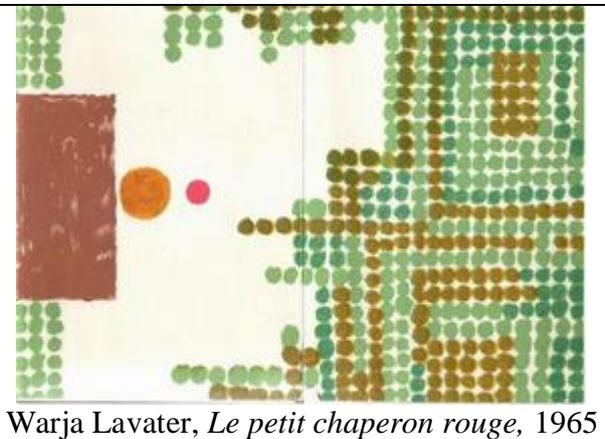
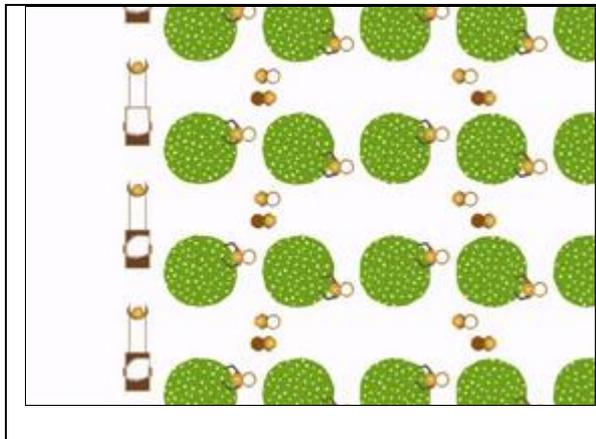
-en collage : découper des bâtiments divers dans des magazines et les organiser pour bâtir sa ville.

- **Les ciels**



→ Créer des fonds de ciels (couchers ou levers du soleil) avec de la peinture, des encres, des craies grasses, des craies sèches, des crayons aquarelle, des crayons cire ; associer plusieurs de ces médiums.

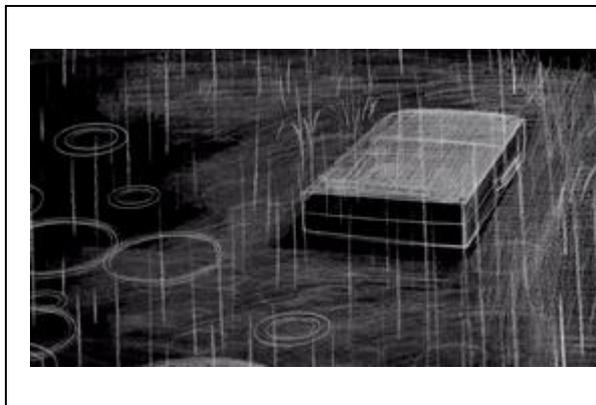
- **Le point de vue**



Warja Lavater, *Le petit chaperon rouge*, 1965

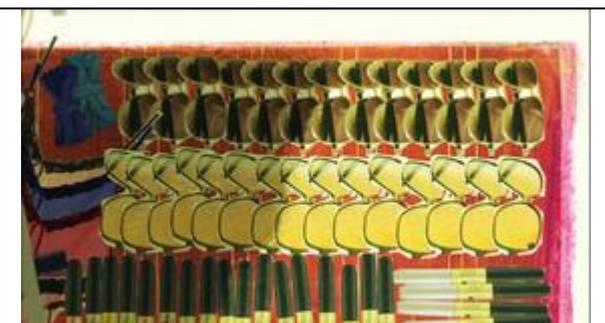
→ S'intéresser à la représentation des scènes vues de dessus qui créent des graphismes. Mettre en lien avec les contes illustrés par Warja Lavater et avec les prises de vue aériennes de Yann Arthus Bertrand.

- **Noir et blanc**



1) Travailler le dessin blanc sur papier noir (craie de tableau, craie sèche, crayon d'ardoise)  
2) Griser ou noircir une feuille avec du fusain, du crayon de papier, du charbon de bois, puis dessiner à la gomme (les dessins ne peuvent pas être très précis à cause de l'épaisseur de la gomme, mais cette technique qui consiste à dessiner en enlevant de la matière au lieu d'en déposer est originale).

- **Le marché : collage**



→ Représenter des étals de marché en accumulant des images de marchandises.

- La publicité : le portrait

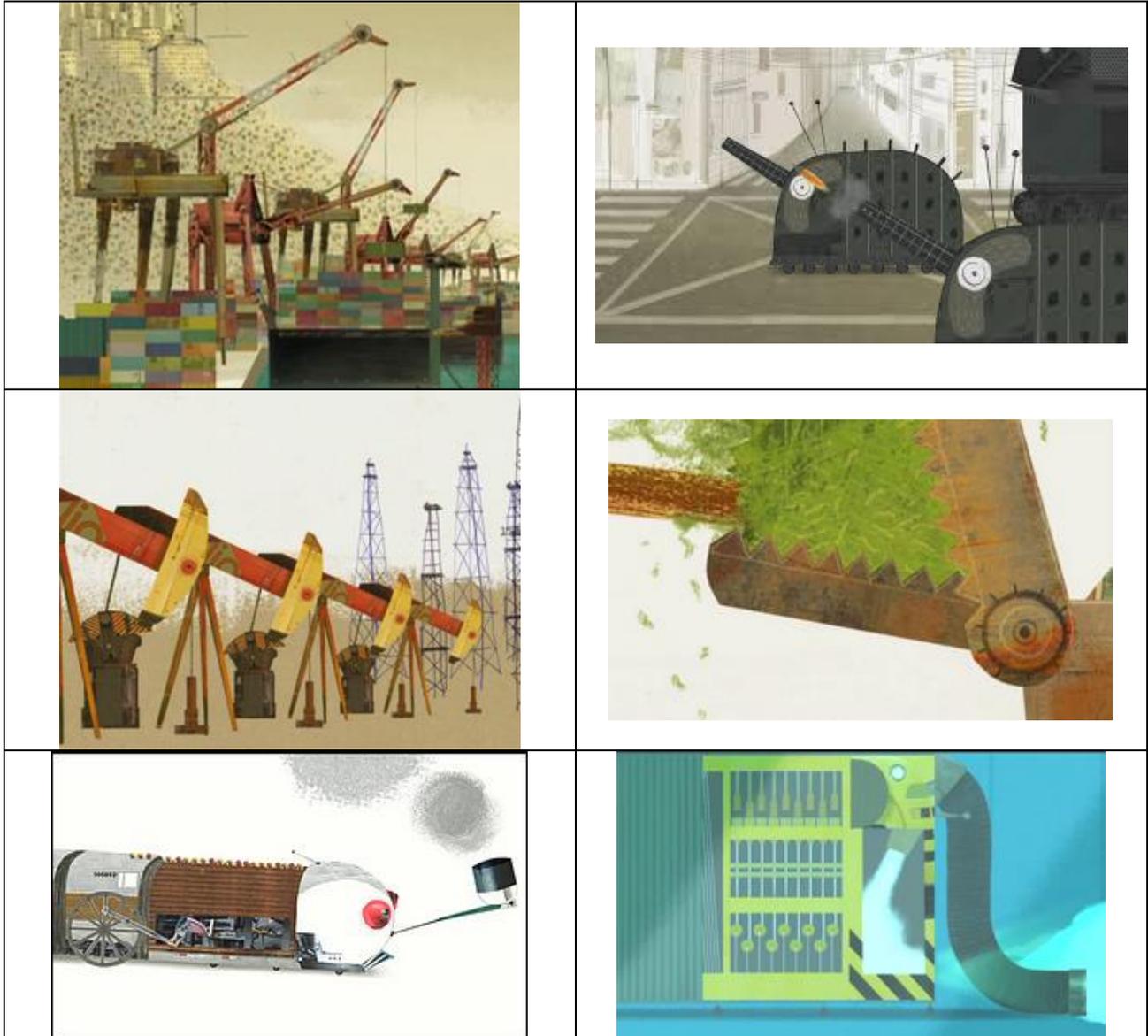
	<p>1) Réaliser des portraits en associant dessin et collage de parties du visage prélevées dans des magazines.</p> <p>2) Utiliser comme support une photocopie d'un visage (acteur ou actrice, publicité). En avoir plusieurs qui soient différents pour permettre aux élèves de choisir. Remplacer les éléments 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.</p>

- La vague

	<p>Hokusai, <i>La Grande Vague de Kanagawa</i>, 1830</p>
--	--

→ Travailler à la craie sur le mouvement de la vague et sa représentation (enroulement, écume).

- Les animaux machines :



→ 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,...

Les Machines de l'île sont des animaux fantastiques mécanisés, exposés à Nantes, sur le site des anciens chantiers navals.

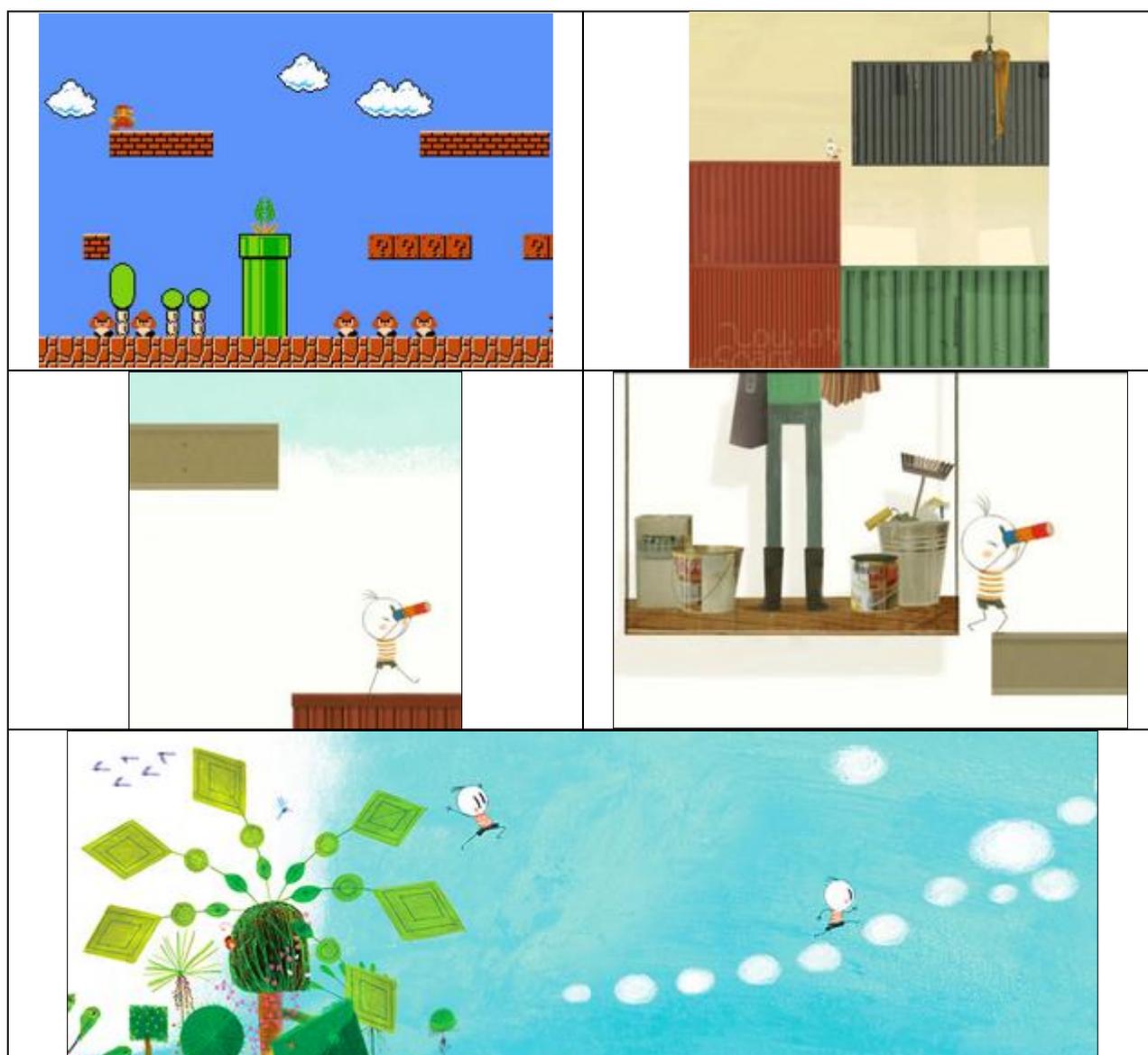


Faire de la **musique** à partir d'objets divers, en variant les gestes (pincer, gratter, frotter, tapoter,...)



### Clin d'œil !

- **Les jeux vidéo** : passage d'une plate-forme à une autre (dans la forêt, sur les nuages, sur les poutrelles,...)



### **Fabriquer un kaléidoscope**

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

Ou

<http://www.femme2decotv.com/tutoriels-detail.php?id=727>

Ou

<https://www.simplyscience.ch/enfants-experimente-couleur-son-lumiere/articles/bricoler-un-kaleidoscope.html>

### **D'autres ressources sur le site des Films du Préau :**

<http://www.lesfilmsdupreau.com/prog.php?code=gem>

- télécharger l'affiche
- bande annonce / extraits / photos
- dossier de presse
- document pédagogique
- vidéo d'un atelier avec des collégiens
- vidéo d'un atelier avec des élèves d'école primaire