

ETUDE DU FILM D ANIMATION

KEIRO

SEQUENCE PLURIDISCIPLINAIRE

Cycle 3



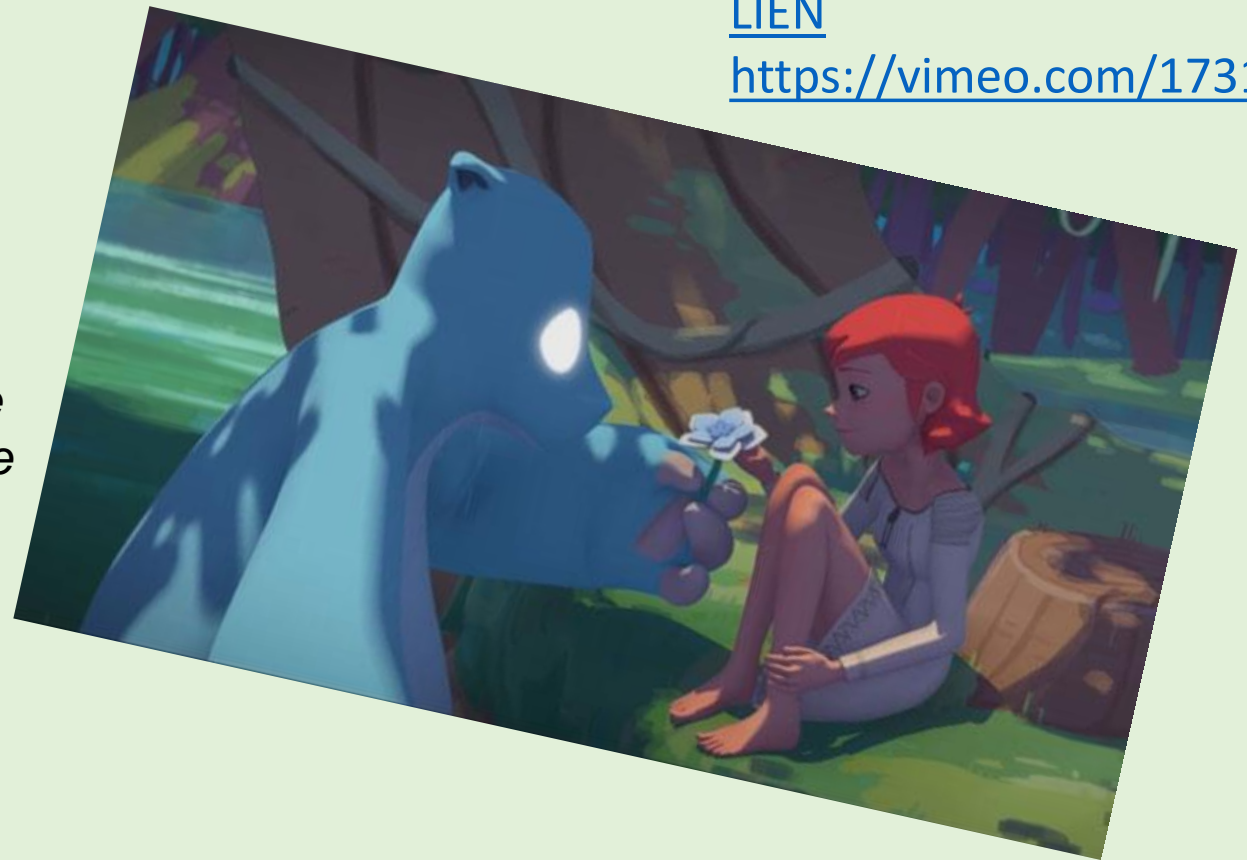
[LIEN](#)

<https://vimeo.com/173140629>

Keiro est un court métrage d'animation 3D réalisé par 5 étudiants de la promotion 2016 d'Artfx : Benoît Leloup, Tatiana Juskewycz, Frank Menigoz, Zoé Nérot et Charlotte Poncin.

Une enfant se réveille et part en voyage avec une créature géante qui la protège et qui l'accompagne jusqu'à l'âge adulte.

Date de sortie initiale : 2 juillet 2016



Les réalisateurs ont décidé de traité **un thème original qui nous a tous touché directement ou indirectement : les doudous**. Plus de la moitié des enfants en ont un, ne s'en séparent pas et l'emportent où qu'ils aillent afin de se rassurer, se sentir en sécurité en toutes circonstance. C'est justement tout ce qu'on découvre à travers **ce joli film animée qui suit le passage de l'enfance et à l'âge adulte d'une fillette avec une très belle mise en scène**.

L'histoire de « Keiro » raconte celle d'une petite fille et de son doudou, un géant de quinze mètres qui la suit dans toutes ses aventures. En réalité, la créature est une métaphore du passage de l'enfance à l'âge adulte. En effet, plus la fillette grandit, plus son doudou rétrécit, jusqu'à disparaître complètement une fois que celle-ci est devenue adulte.

TEXTES ET PROGRAMMES

Objectif poursuivis:

Cf portail interministériel de l'éducation artistique et culturelle (<http://www.education.arts.culture.fr/n-1/enseignements-artistiques/cinema-et-audiovisuel.html>)

- Éveiller la curiosité et l'intérêt des élèves pour des films de qualité par la découverte des œuvres cinématographiques, contemporaines et du patrimoine, visionnées en salle.
- Intégrer l'approche de l'image cinématographique dans un travail plus large sur l'appréhension de l'image et une éducation au regard.
- Inciter les élèves à découvrir le chemin de la salle de cinéma comme lieu d'échange d'une pratique culturelle en favorisant l'établissement de liens réguliers entre les classes et les salles de cinéma comme lieu de culture cinématographique. »

PROGRAMMES

Attendus de fin de cycle 3

- Décrire une œuvre en employant un lexique simple et adapté.
- Emettre une proposition argumentée, fondée sur quelques grandes caractéristiques d'une œuvre, pour situer celle-ci dans une période et une aire géographique, au risque de l'erreur.
- Exprimer un ressenti et un avis devant une œuvre, et en chercher les causes à l'aide d'une première analyse.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES DE LA SEQUENCE

L'utilisation du film d'animation présente une grande richesse d'exploitation, mais dans cette séance on cible trois axes essentiels :

- comprendre comment les images s'animent (aspect technique) : sensibiliser à une ou des images animées et éveiller la créativité
- comprendre le sens d'un film d'animation (sens de l'image au service d'un scénario) et porter un regard réflexif sur l'image animée: quel(s) personnage(s)? Quel(s) message(s)?
- s'appuyer sur un film d'animation comme inducteur pour aborder un apprentissage (dans cet exemple comme support pour faire découvrir le thème choisi dans le cadre d' un projet « Comédie musicale »).

SEANCE 1 : Qu'est ce qu'un film d'animation?

- Recueil des représentations initiales des élèves
- Echanges et validation des réponses
- Visionnage de plusieurs extraits de différents films d'animation

SEANCE 2: Découverte du film KEIRO

- Premier visionnage du film sans consigne
- Deuxième visionnage du film sans consigne
- En binôme, découper les images d'une séquence du film d'animation et les disposer chronologiquement (le film est découpé en 4 séquences). Les images séquentielles réalisées par l'enseignante de la classe CM1/CM2 de La Clairière et sont à votre disposition via une demande par mail (sabrina.lacoste@ac-poitiers.fr)
- Troisième visionnage pour correction de la mise en ordre chronologique
- Affichage des réponses au tableau pour avoir un visuel du découpage séquentiel)



SEANCE 3: Quel message ce film d'animation veut transmettre au spectateur?

- Production d'écrit: individuellement, sur une feuille, écrire le message que l'on pense que le réalisateur a voulu transmettre au spectateur.
- Ramasser des productions.

Ça signifie qu'il ne faut pas se moquer des grands qui ont des doudous.

C'est l'histoire d'une petite fille qui rêve que son doudou est géant. On se moque d'elle parce qu'elle a un doudou. Elle grandit et le donne à une petite fille. On peut avoir un doudou à tout âge.

Il ne faut pas laisser tomber son doudou parce que c'est lui qui nous réconforte quand on fait des cauchemars. Quand on devient grand, on a l'imagination qui part petit à petit. Il faut laisser l'imagination aux enfants.

Le message de ce film d'animation est qu'il ne faut pas abandonner un proche même pour atteindre ses objectifs.

L'ours rapetisse quand la fille grandit. Les doudous, c'est bien pour les petits et quand on est adulte, on s'en lasse.

Il y a un lien fort d'amitié entre la bête et la petite fille. Il y a aussi du partage quand la jeune fille donne la bête qui rétrécit à une autre fille.

C'est la vie d'une petite fille qui a un doudou géant comme compagnie. Celui-ci devient de plus en plus important au cours de sa vie. Grand ou petit, on a tous le droit d'avoir un doudou ou un ami imaginaire dans notre vie.

C'est l'histoire d'une fille et d'un animal qui sont très proches : ils partagent des aventures et jouent ensemble. La fille grandit pendant que l'animal devient de plus en plus petit. À la fin, l'animal devient une peluche et la fille le donne à une autre fille.

Le message qu'il a voulu nous transmettre c'est que quand elle était petite elle avait un gros doudou alors que quand on grandit petit à petit on a pas besoin d'un gros doudou

Quand on est petit, on adore les grands doudous et quand on grandit, on les aime de moins en moins. C'est pour ça que petit à petit il rétrécit. Je ne comprends pas pourquoi à la fin il y a la petite fille en reflet de la fille devenue adulte et que celle-ci donne le doudou à son reflet qui la représente quand elle était petite.

C'est l'histoire d'une fille et d'une peluche géante vivante qui rétrécit. Un jour, la peluche devient petite et meurt. La fille la donne à une petite fille.

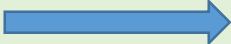
Je ne comprends pas pourquoi à la fin la petite fille et l'adulte sont sur la même image et si ce sont les mêmes personnages.

C'est une fille qui rencontre un ours bleu et grandit avec lui. À la fin, la jeune fille continue son aventure seule car l'ourse devient une peluche et c'est la fille du passé qui le récupère.

J'ai compris que l'ours géant est un doudou et qu'ils vivent plein d'aventures ensemble. Plus la fille grandit, plus le doudou devient petit car elle s'intéresse de moins en moins à lui. Et, au bout d'un moment, elle décide de le redonner à son enfance.

SEANCE 4 : Validation de la thématique du film d'animation

- Lecture et projection de propositions des élèves (l'enseignant aura collecté les réponses et les aura organisées sous forme de tableau pour les projeter sur le tableau numérique ou distribution individuelle sur feuille. Il aura répertorié les différentes idées et enlever les propositions trop identiques)
- Echanges et discussion collective sur chacune des propositions: d'accord / pas d'accord et dire pourquoi (argumenter/débattre).

S'interroger sur COMMENT savoir « qui » a tort ou raison ?  **Visionnage** du passage et réponse par l'image ou le son.

- Visionnage du film avec arrêts sur les détails et indices qui permettent au spectateur de comprendre les images:

Exemples:

- le reflet de la jeune femme en petite fille (pourquoi? que signifie t'il?)
- la petite fille et la jeune femme sont elles la même personne? (couleur des yeux, la robe..)
- la taille du doudou...
- les champignons dans la forêt, que représentent-ils?...
- la musique: quels effets? Quelle ambiance?...

PROLONGEMENTS

ARTS PLASTIQUES:

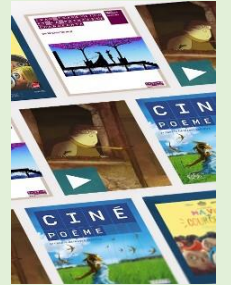
- Dessiner ou donner forme (pâte à modeler, pâte à sel...) à son doudou
- Dessiner ou donner forme (pâte à modeler, pâte à sel...) à un doudou imaginaire
- Dessiner le petit enfant que l'on a été ou l'adulte qu'on souhaiterait être
- **Réaliser un film d'animation** (cf dossier diapositive suivante: Ressources)

DES RESSOURCES PEDAGOGIQUES

- Canopé

<https://www.reseau-canope.fr/notice/films-danimation.html>

Cette sélection regroupe des films d'animation, des courts métrages d'animation et des dossiers pédagogiques pour étudier le cinéma en classe.



- **Faire du cinéma à l'école primaire:** <http://ww2.ac-poitiers.fr/dsden17-pedagogie/spip.php?article1144>

- **Le cinéma d'animation à l'école primaire :** http://ww2.ac-poitiers.fr/dsden17-pedagogie/sites/dsden17-pedagogie/IMG/pdf/le_cinema_d_animation_a_l_ecole_primaire.pdf

- Documents EDUSCOL

<https://eduscol.education.fr/cinema/enseignement-dispositifs/ecole/le-cinema-dans-la-pratique-de-classe-1/ressources>

- Initiation au cinéma d'animation:

<https://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/initiation-au-cinema-d-animation>

- Laurent Gervereau, Voir, comprendre, analyser les images, Quatrième édition, 1ere édition avril 2004, 4eme édition juillet 2014

- BLOG EAC 17 Rubrique CINEMA

<http://blogs17.ac-poitiers.fr/eac17/>