

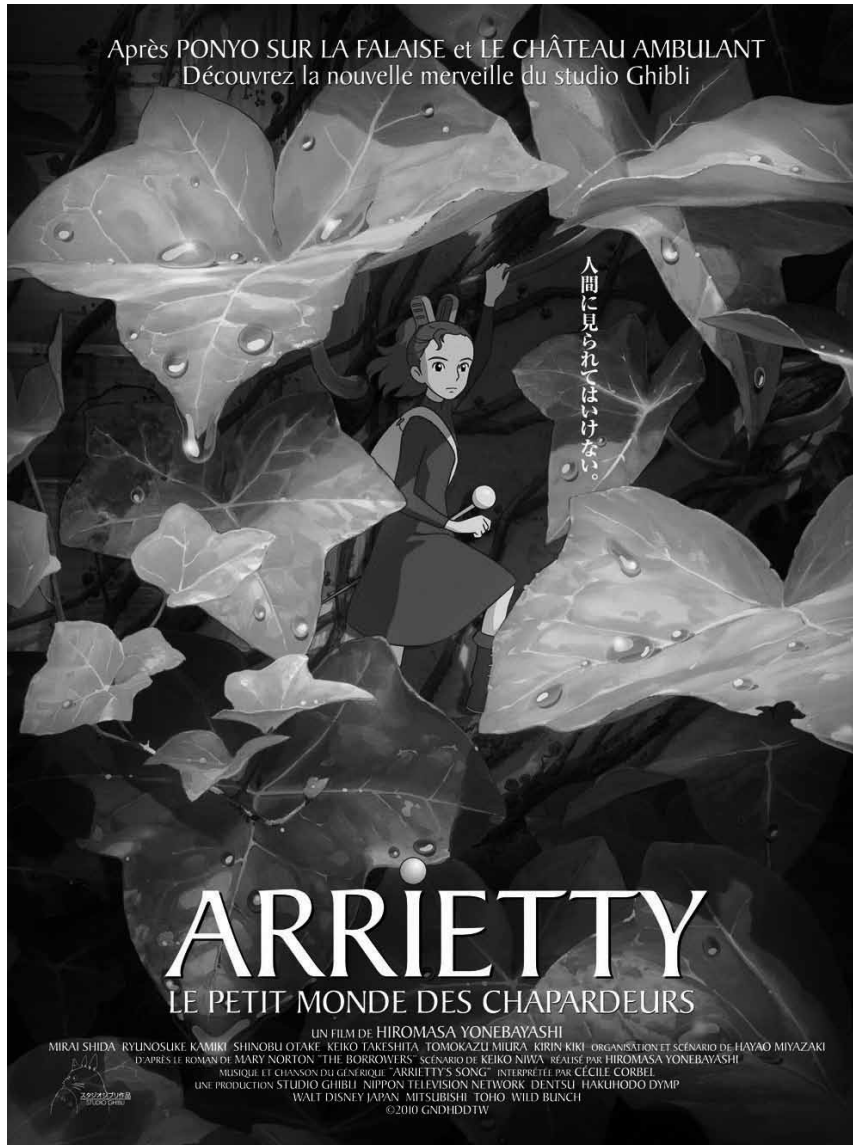


Anne Vervier

Un dossier pédagogique
réalisé par
le centre culturel
Les Grignoux

Sommaire

| | |
|--|----|
| 1. Présentation | 1 |
| 2. Avant la vision : qui sont les charardeurs ?..... | 3 |
| 3. Après la vision, échanger les premières impressions..... | 5 |
| 4. Raconter l'histoire..... | 6 |
| 5. Les charardeurs : une vie d'aventures !..... | 10 |
| 6. Un autre mode de vie..... | 14 |
| 7. Un ton original..... | 17 |
| 8. Un style original..... | 21 |
| Commentaires..... | 21 |



PRÉSENTATION

Les charardeurs sont des êtres humains miniatures, imaginés par Mary Norton, une écrivaine britannique qui a raconté les aventures de ces sympathiques personnages dans cinq romans¹ pour la jeunesse, publiés (en anglais) entre 1952 et 1982.

Les charardeurs vivent cachés dans les recoins des maisons des humains de taille normale, et ils « empruntent » à ceux-ci ce qu'il leur faut pour vivre. C'est ainsi qu'ils portent le nom de « Borrowers » dans la version originale, c'est-à-dire, littéralement, « emprunteurs ».

Arrietty, le petit monde des charardeurs est l'adaptation en cinéma d'animation du premier roman de la série. Elle est l'œuvre de Hiromasa Yonebayashi, qui travaille au sein des studios Ghibli à Tokyo. Ces studios sont célèbres pour les films de leur créateur, Hayao Miyazaki, qui a acquis, à juste titre, une réputation internationale.

Arrietty est le nom du personnage principal du film, la jeune fille unique d'un couple de charardeurs. Pleine de vie et d'enthousiasme, Arrietty se ré-

Arrietty, le petit monde des charardeurs

un film de Hiromasa Yonebayashi
Japon, 2010, 94 min

1. Ces romans sont parus en français aux éditions L'école des loisirs. Par ailleurs, les personnages de Mary Norton ont déjà fait l'objet d'une adaptation cinématographique en prises de vue réelles, réalisée par Peter Hewitt en 1997 et intitulée en français *Le petit monde des Borrowers*. Ce film a fait l'objet d'un dossier pédagogique de la collection Écran large sur tableau noir.



jouit de participer à son premier chapardage, mais cette première tant attendue est rendue plus risquée que prévu par l'arrivée dans la maison d'un garçon, Sho. Or, la première règle que doit observer un charardeur est de ne jamais se faire voir par un humain de taille normale...

La vision du film procurera certainement un grand plaisir aux spectateurs mais aussi des pistes pédagogiques intéressantes. Ainsi, le mode de vie des charardeurs pourra être interrogé; l'esthétique et le ton du film pourront être discutés. Ce sont ces différentes pistes qui sont explorées dans ce dossier, qui se destine notamment aux enseignants en charge d'enfants de 6 à 12 ans environ.



A 1



A 2



A 3

2

AVANT LA VISION : QUI SONT LES CHAPARDEURS ?

Annonçons aux enfants qu'ils vont aller voir un film qui s'appelle *Arrietty, le petit monde des chapardeurs*.

Savent-ils ce que signifie « chaparder » ?

Écoutons les réponses des enfants et formulons finalement une définition :

Chaparder, c'est voler de petites choses ; chiper. Les chapardeurs sont donc des personnes qui volent de petites choses, sans grande valeur.

On pourra discuter de la nuance entre voler et chaparder en donnant des exemples :

- ✓ On **chaparde** une pomme dans un verger ; un biscuit dans l'armoire ; une gomme dans le bureau...
- ✓ Mais on **vole** un vélo dans la rue ; un vêtement dans un magasin ; de l'argent dans un sac...

Expliquons aux enfants que ce film, qui est un dessin animé, est adapté d'un livre pour enfants, *Les chapardeurs*, qui a été écrit par une romancière britannique, Mary Norton, en 1952.

Lisons aux enfants le 4^e de couverture de l'édition française de ce roman :
« Dans toutes les maisons, il arrive que de petits objets disparaissent sans qu'on puisse savoir ce qu'ils deviennent : aiguilles, dés, bouts de ruban... Ce sont des êtres minuscules qui les emportent : les chapardeurs.

Les chapardeurs, pas plus gros que de jeunes souris, vivent en famille sous les planchers ou dans les trous des jardins. Un petit garçon, qui a été malade, fait un séjour à la campagne chez une tante et aperçoit un jour une « chapardeuse » toute jeune, Arrietty, qui apprend le métier sous la direction de son père... »

Invitons les enfants à réagir à cette présentation. Comment s'imaginent-ils les chapardeurs ? Comment imaginent-ils leur maison ? Comment imaginent-ils qu'ils vivent ?



Présentons-leur ensuite quelques images du film.

Est-ce un chapardeur qui apparaît sur la photo ? À quoi cela se voit-il ?

► Images A, page 2

COMMENTAIRES

Ainsi, les chapardeurs sont petits : « minuscules », « pas plus gros que de jeunes souris » dit le 4^e de couverture. Pour déterminer si on a affaire à un chapardeur sur les images, il suffit de vérifier si cette personne est minuscule.

Il s'agit bien d'une charardeuse qui descend en rappel le long d'un meuble. On distingue à l'avant-plan à droite un ventilateur démesuré par rapport à elle.

C'est la même charardeuse que l'on voit dans la verdure : elle tient à la main et entre ses lèvres des feuilles qui sont très grandes. La végétation autour d'elle est aussi démesurée.

Par contre, il n'y a aucune disproportion dans l'image où apparaît un garçon couché dans l'herbe. Le chat sur son ventre et les fleurs qui l'entourent ne sont pas démesurément grands par rapport à lui. Au contraire, ils sont parfaitement proportionnés. Ce garçon n'est donc pas un charardeur.



3

APRÈS LA VISION, ÉCHANGER LES PREMIÈRES IMPRESSIONS

Après avoir vu un film en groupe, il est tout naturel d'échanger ses premières impressions.

Menons donc une discussion informelle pour recueillir les avis et les premières réflexions des jeunes spectateurs sur le film.

On pourra alimenter ou orienter la discussion avec des questions comme :



- Le film *Arrietty, le petit monde des charardeurs* vous a-t-il plu ?
- Vous a-t-il fait rire ?
- Vous a-t-il ému ?
- Avez-vous aimé les personnages ?
- Aimerez-vous vivre la vie des charardeurs ? Pourquoi oui ? Pourquoi non ?
- La fin du film est-elle triste ou heureuse, selon vous ?



4

RACONTER L'HISTOIRE

Arrietty, le petit monde des chapardeurs raconte une histoire finalement très simple, qu'on pourrait résumer ainsi :

Arrietty, une jeune chapardeuse est « vue » par un être humain de taille normale. Elle se lie d'amitié avec lui. Mais pour respecter les règles des chapardeurs, elle et sa famille doivent trouver un autre endroit pour vivre. La famille s'en va.

Bien entendu, un résumé aussi court ne rend pas compte des subtilités de l'histoire, de toutes sortes d'événements secondaires, ni du plaisir que l'on peut prendre à suivre le récit.

Dans un cadre pédagogique, il est intéressant d'inviter les spectateurs à résumer l'histoire ou à la raconter. En effet, le résumé, plus ou moins développé, intégrera plus ou moins d'éléments narratifs. Et si certains éléments sont cités, d'autres qui leur sont liés doivent l'être aussi.

Ainsi, si l'on mentionne le fait que Homily, la mère d'Arrietty, est capturée par Haru, la bonne, il faudra impérativement mentionner qu'Arrietty aidée par Sho retrouve et libère sa maman.

D'autre part, l'exercice du résumé pourra mettre en évidence que certaines scènes frappantes ont en réalité peu d'importance dans l'histoire. Par exemple, l'attaque par le corbeau qui est très spectaculaire, pourrait être passée sous silence.

Aussi, proposons aux participants de résumer l'histoire d'*Arrietty, le petit monde des chapardeurs*.

Plusieurs méthodes sont possibles pour élaborer un résumé. En voici trois, présentées par ordre décroissant de difficulté :

- ✓ La classe étant organisée en petits groupes, chacun des groupes élabore un résumé de l'histoire ; ensuite les résumés sont mis en commun, de manière à élaborer un résumé final qui comprenne tous les éléments narratifs significatifs.
- ✓ Chaque participant est invité à citer une scène du film que l'on résume en une phrase notée sur un carton ; on range ensuite les cartons dans l'ordre chronologique et l'on ajoute, si nécessaire, les scènes manquantes.
- ✓ L'on présente une série d'images¹ tirées du film et l'on invite les participants à les remettre dans l'ordre chronologique, ce qui implique que la scène dont l'image est extraite soit identifiée ; on raconte ensuite l'histoire verbalement en se servant des images comme support.

Dans le résumé suivant, les scènes correspondant aux images sont en caractères gras.

➡ Images B, pages 12 et 13

1. On prendra soin de masquer les numéros des photos pour que l'exercice soit authentique !

Arrietty, le petit monde des charardeurs : un résumé détaillé

Sho, un jeune garçon malade, arrive dans la maison de ses grands-parents pour se reposer. Une bonne, Haru, est là pour s'occuper de lui.

Dès son arrivée, il voit dans l'herbe une minuscule jeune fille. C'est Arrietty.

Arrietty est une charardeuse. Elle vit avec ses parents sous le plancher. Son père chararde ; sa mère s'occupe du ménage. Arrietty, qui est enfant unique doit apprendre à chararder.

Son premier charardage doit avoir lieu le soir, mais son père a constaté qu'il y avait un nouvel habitant dans la maison, un garçon. La sortie va donc être un peu plus dangereuse que d'ordinaire. La mère demande qu'ils rapportent du sucre et des mouchoirs en papier.

Arrietty accompagne son père et découvre un parcours difficile et plein d'obstacles pour arriver dans le placard de la cuisine. Ils prennent un morceau de sucre. Arrietty trouve une épingle : c'est son premier charardage. Ils entrent ensuite dans une pièce à leur mesure ! C'est une maison de poupée !

Ils se rendent ensuite dans une chambre et quand Arrietty prend un mouchoir en papier avec son père, **elle est vue par Sho**, qui ne dort pas et qui lui dit de ne pas avoir peur. Bouleversée, elle perd le morceau de sucre. Les charardeurs rentrent bredouilles et décident de ne rien dire à la mère.

Le lendemain, Arrietty est seule devant la grille qui donne sur le jardin. **Sho arrive et dépose un morceau de sucre et un petit mot.**

Les charardeurs décident de ne pas toucher au morceau de sucre. Mais Arrietty lit le petit mot : « objet trouvé ». Elle profite que ses parents sont occupés pour monter jusqu'à la fenêtre de Sho. Elle jette le morceau de sucre dans la chambre. **Elle laisse voir sa silhouette à la fenêtre.** Elle demande à Sho de la laisser tranquille. Elle explique que quand les charardeurs sont vus, ils doivent déménager. Elle finit par dire son nom. Mais un corbeau fonce sur elle et s'encastre dans la moustiquaire. Sho la prend dans sa main pour la sauver. Haru arrive pour faire fuir le corbeau. Arrietty s'enfuit.

Le père d'Arrietty a compris que sa fille avait communiqué avec le garçon. Il interdit à Arrietty de revoir Sho. Le père annonce qu'il faut déménager.

La grand-tante de Sho vient le voir. Elle reproche aux parents de Sho d'être absents. Elle déclare que la maison de poupée reviendra à Sho plus tard. Elle a été construite pour accueillir les « petites personnes ». Ils regardent la magnifique maison de poupée.

Sho dépose une fleur et un petit mot devant la grille.

Le père d'Arrietty rentre blessé, aidé par un jeune charardeur, Spiller. Arrietty est contente de savoir qu'il existe d'autres charardeurs.

Les charardeurs préparent leur déménagement, quand survient un bruit énorme ! C'est **Sho qui arrache le plafond et installe la cuisine** de la maison de poupée !

Sho ferme la trappe rapidement parce que Haru arrive.

Sho est couché dehors avec son chat. Arrietty arrive et lui explique qu'ils doivent déménager. Sho est désolé de leur avoir causé des ennuis. **Sho a le loisir de regarder Arrietty pour la première fois.** Sho dit que les charardeurs sont une espèce menacée. Et lui-même risque de mourir, à cause de sa maladie.

Haru découvre la trappe, soulève le plafond et découvre Homily, la mère ! Elle l'attrape et la place dans un bocal !

Arrietty découvre la maison vide ! Elle comprend ce qui s'est passé.

Haru enferme Sho dans sa chambre. Elle appelle les dératisseurs.

Arrietty rejoint Sho dans sa chambre et lui explique que sa mère a disparu. Elle l'aide à sortir par la fenêtre. Ensemble, ils cherchent Homily.

Haru est surprise de trouver Sho dans la cuisine. Pendant ce temps, **Arrietty retrouve sa maman et la libère.** Les dératisseurs arrivent, puis c'est au tour de la grand-tante qui ne comprend pas ce qui se passe.

Haru explique que les petits êtres sont des petits voleurs. Elle essaie de prouver ses dires mais tout est rentré dans l'ordre ! La maison des charardeurs a disparu et Homily n'est plus dans le bocal !

La nuit, les charardeurs déménagent. Ils font une pause et Arrietty demande pardon. Son père dit qu'il ne faut pas pleurer sur le passé.

Le chat de Sho a retrouvé les charardeurs, il s'en va chercher Sho.

Les charardeurs arrivent à la rivière où Spiller les attend dans une théière. Sho arrive. **Arrietty et Sho se font leurs adieux.** Sho donne un morceau de sucre à Arrietty. Elle lui donne sa minuscule pince à cheveux.

Les charardeurs s'en vont dans la théière qui descend la rivière.

PROLONGEMENT : LA QUESTION DU POINT DE VUE

Au début du film, c'est Sho qui parle en voix off; il dit « jamais je n'oublierai l'été de cette année-là ». En même temps, les images le montrent arriver avec sa grand-tante à la maison de ses grands-parents.

Mais ensuite, le point de vue change puisque nous « suivons » la jeune Arrietty qui a été chercher du shiso et du laurier dans le jardin. (Il s'agit là de détails que Sho ne peut pas connaître et qu'il ne pourrait donc pas raconter.)

Ainsi, Sho qui parle au début du film laisse ensuite la parole à un narrateur extérieur, capable de raconter ce qui se passe dans le petit monde d'Arrietty et ce qui se passe dans le monde de Sho. Un narrateur capable, par exemple, de dire que Haru observe Sho ou l'enferme dans sa chambre...

Abordons la question du point de vue avec les participants.

Demandons-leur d'abord qui raconte l'histoire.

Ensuite, l'on invitera les participants répartis en petits groupes à raconter l'histoire du film selon différents points de vue :

- ✓ celui d'Arrietty,
- ✓ celui de Sho,
- ✓ celui de Haru,
- ✓ celui de Homily, la mère d'Arrietty,
- ✓ celui de Spiller,
- ✓ et éventuellement d'autres personnages encore (le père d'Arrietty ou la grand-tante).

Pour raconter l'histoire selon le point de vue d'un personnage, il faudra ne tenir compte que de ce que ce personnage sait, mais aussi de ce qu'il pense, de ce qu'il ressent, de son caractère, etc.

Si l'exercice est trop difficile, l'on pourra lire les 3 textes suivants en demandant aux participants de deviner qui parle...

Au début j'étais contente de voir arriver le jeune monsieur. J'allais avoir un peu plus d'occupation et cela me faisait plaisir de servir cette jeune personne malade qui allait subir une grave opération. Mais je me suis vite rendu compte qu'il était un peu bizarre... Par exemple, un jour, un corbeau a foncé dans la moustiquaire de la chambre où il se reposait ! Incroyable ! A-t-on jamais vu une bête se comporter comme ça ? Alors, je l'ai observé de loin et il me semblait qu'il parlait tout seul ! Ça m'a mis la puce à l'oreille... J'ai pensé qu'il avait peut-être sympathisé avec une petite créature... Ces petits voleurs qui vivent sous le plancher ! Et puis, sans le vouloir, il m'a montré où ils se cachaient ! Alors, je l'ai enfermé dans sa chambre et j'ai soulevé la trappe ! Ha ! Vous auriez dû voir la tête de la petite créature que j'ai surprise ! Je l'ai fourrée dans un bocal pour avoir une preuve et j'ai fait venir les dératiseurs ! Mais Madame est arrivée juste après et elle m'a réprimandée ! Elle a renvoyé les dératiseurs. J'ai voulu lui prouver que les petits voleurs existaient bien... mais celle que j'avais attrapée avait réussi à sortir de son bocal ! Et leur maison avait disparu. Madame a dû me prendre pour une vieille folle... Mais moi, je sais bien que je n'ai pas rêvé !

QUI RACONTE ?

Ah ! Arrietty, Arrietty ! Pourquoi a-t-il fallu qu'elle aille parler à ce garçon ! On était si bien dans notre maison. On a mis tant d'années à l'aménager pour y vivre confortablement ! Bien sûr, il fallait bien qu'elle apprenne à chaparder puisque nous n'avons pas eu le bonheur d'avoir un garçon. Il fallait bien lui transmettre le métier...

Mais voilà, c'est arrivé. Elle a été vue ! Et comme si ça ne suffisait pas, elle a communiqué avec le garçon ! Ça nous a mis dans une situation épouvantable. D'abord ce garçon a eu l'idée de nous installer une nouvelle cuisine, très belle, certes, mais dans un tel fracas ! Il a forcément attiré l'attention. Et un peu plus tard, c'est une horrible femme qui nous a découverts ! Elle m'a attrapée et m'a enfermée dans un bocal ! J'ai cru mourir. Heureusement que ma petite Arrietty qui est bien courageuse m'a délivrée. Enfin... aujourd'hui, nous partons. Nous laissons tout derrière nous. Nous allons voguer sur la rivière avec Spiller... (Un peu sauvage mais bien gentil quand même celui-là.) Et qui sait ? Peut-être arriverons-nous à la mer ! J'ai tellement envie de la voir...

Je savais bien que les Clock vivaient dans la grande maison. J'avais vu la fille une fois dans le jardin. Mais je leur ai parlé pour la première fois quand Monsieur Clock s'est blessé. Il s'était aventuré en dehors du jardin, pour trouver un nouvel endroit pour habiter... Il ne connaît pas le terrain comme moi et il est tombé ! Il n'arrivait pas à se relever, alors je l'ai aidé et je l'ai ramené chez lui. C'est vrai que c'était confortable chez eux mais bizarre aussi ! Ils m'ont proposé du thé

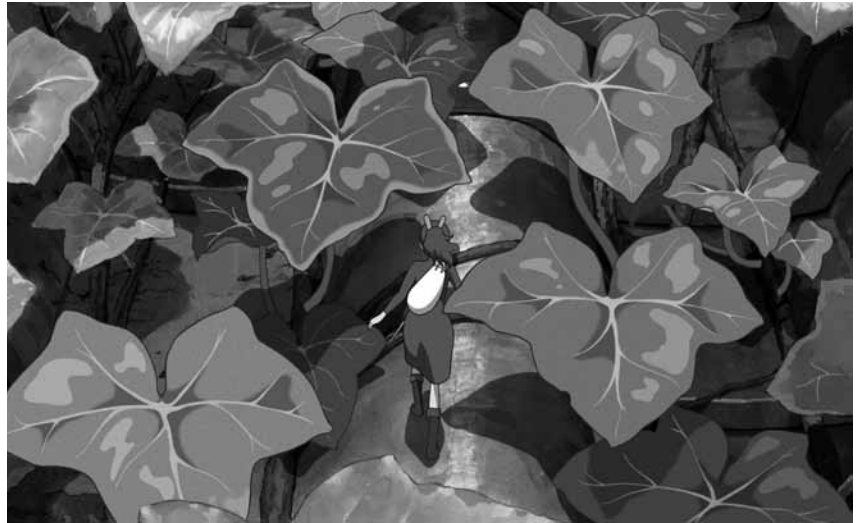


et des biscuits... Il faisait bon... J'ai compris que c'était la fille, Arrietty, qui avait été vue... Elle avait l'air toute contente de voir qu'il y avait d'autres chapardeurs sur terre ! On n'est pas très nombreux, mais quand même ! Après, on s'est arrangé avec Monsieur Clock : je devais les attendre pour partir avec eux sur la rivière. Au dernier moment, un être humain est arrivé ! J'ai eu peur ! J'ai bandé mon arc... mais Arrietty s'est mise à parler avec lui ! Il devait être amical. Et puis de toute façon, on devait partir pour toujours alors... pas besoin de gâcher une flèche.

5

LES CHAPARDEURS : UNE VIE D'AVENTURES !

Un des aspects fascinants de la vie des charardeurs est la dimension d'aventure que prend chacune de leur sortie. En effet, en vivant dans un monde trop grand pour eux, ils sont confrontés à toutes sortes de dangers et d'obstacles.



Invitons les enfants à citer toutes les situations des charardeurs qu'ils ont trouvées particulièrement étonnantes.

L'on pourra citer par exemple :

- ✓ Arrietty est accompagnée dans sa course par deux criquets aussi grands qu'elle ;
- ✓ Arrietty et son père marchent sur des clous qui sortent horizontalement d'un mur ;
- ✓ Le père d'Arrietty utilise du papier collant pour monter sur des parois verticales ;
- ✓ Le père d'Arrietty utilise une bobine de fil à coudre dans un système de poulie qui le fait monter très haut ;
- ✓ Arrietty se sert de son épingle comme arme contre les agresseurs (insectes...) ;
- ✓ Arrietty utilise des attaches de boucles d'oreille pour grimper au rideau ;
- ✓ ...

L'on pourra aussi demander aux participants si une telle vie d'aventure leur plairait.

Ainsi, les auteurs du film ont fait preuve de beaucoup d'imagination pour mettre les charardeurs dans des situations et des décors surprenants, mais aussi en leur donnant comme outils des objets destinés à autre chose dans le monde des humains de grande taille.

Invitons les enfants à imaginer d'autres situations scabreuses ou rigolotes dans lesquelles pourraient se trouver des chapardeurs.

Fournissons éventuellement aux enfants des idées comme :

Qu'est-ce qui pourrait arriver à un chapardeur ...

- sur la table du petit déjeuner ?
- sur l'évier de la salle de bain ?
- dans un coffre à jouets ?
- sur une table de nuit ?
- sur un bureau ?
- ...

Se poser ces questions revient à imaginer les objets que les chapardeurs pourraient trouver dans ces lieux (couverts, bols, pots de confiture, miettes, gouttes de lait; peigne, brosse à cheveux, robinet, pots ou tubes de crème, brosse à dent; jouets de toutes sortes; réveille-matin, mouchoirs, livre, verre, montre, bijoux; téléphone, classeur, élastiques, trombones, agrafeuse, perforatrice, ordinateur, etc.) et ce que pourraient représenter ces objets pour les chapardeurs : des outils ? des obstacles ? des dangers ? des jouets ?

On attirera l'attention des enfants sur les objets sonores. En effet, le tic-tac d'un réveille-matin paraîtra beaucoup plus fort à un chapardeur qu'à un être humain de taille normale ! (Peut-être les spectateurs auront-ils remarqué que, dans le film, certains sons sont accentués pour nous faire percevoir le volume sonore que perçoivent les chapardeurs ?)

Invitons ensuite les enfants à dessiner la scène imaginée.

On pourra également proposer aux participants d'inventer d'autres situations en procédant par collage. (L'on fournira aux enfants de vieux magazines dans lesquels ils pourront découper des images de manière à réaliser un collage en assemblant des parties d'images provenant de différentes sources; ce qui permet de coller un personnage dans un décor trop grand pour lui, par exemple...)

Les dessins et les collages seront ensuite exposés et commentés.

D'autres films ont déjà été réalisés qui mettent en scène des personnages minuscules : c'est le cas de *L'homme qui rétrécit* (Jack Arnold, USA, 1957) ou de *Chérie, j'ai rétréci les gosses* (Joe Johnston, USA, 1989) ou encore de *Lucas, fourmi malgré lui* (John A. Davis, USA, 2006). Dans ces 3 films, les personnages sont en réalité des êtres humains normaux qui ont rétréci, contrairement aux chapardeurs qui sont minuscules par nature et que l'on pourrait donc rapprocher des Schtroumfs ou des Lilliputiens...

➔ Images C, page 12 et 13

Arrietty, le petit monde des charpentiers

Écran large sur tableau noir



B 1



B 2



B 3



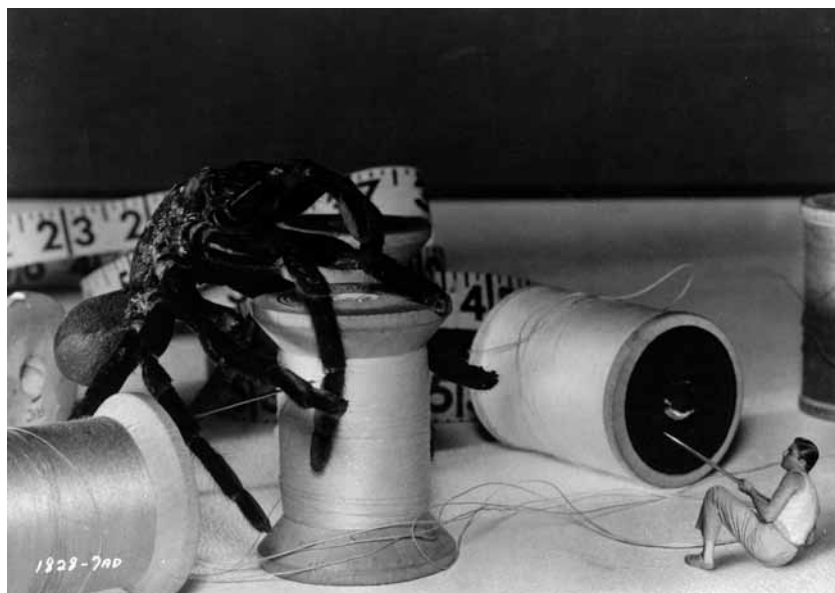
B 4



B 5



B 6



C 1 - L'homme qui rétrécit

© Centre culturel Les Grignoux

Arrietty, le petit monde des charpeurs

Écran large sur tableau noir



B 7



B 8



B 9



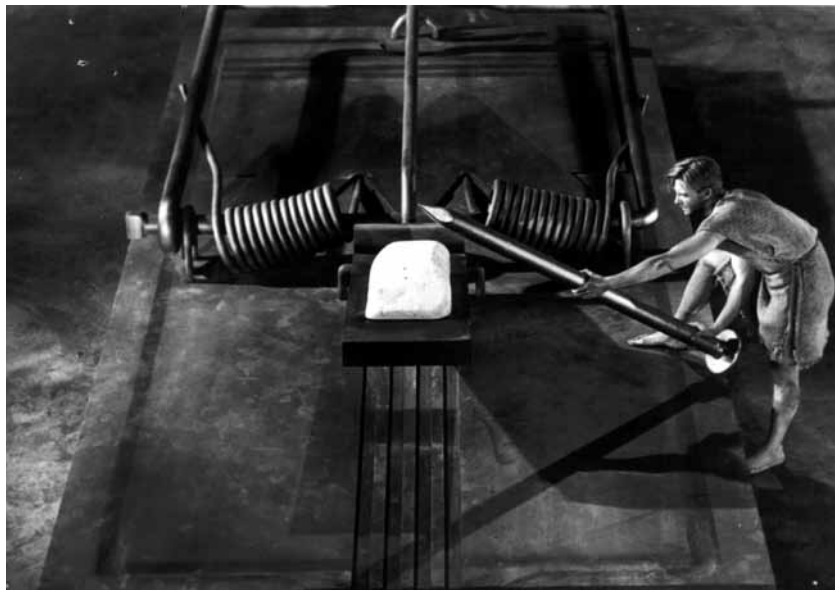
B 10



B 11



B 12



C 2-L'homme qui rétrécit

6

UN AUTRE MODE DE VIE

Pour Arrietty, une épingle de couture devient une arme... Pour sa maman, un morceau de sucre représente des semaines de boissons sucrées... Pour son papa, un morceau de papier collant est un outil indispensable pour monter sur les parois verticales des meubles...

Les objets de notre vie prennent une nouvelle dimension dans le monde des charardeurs.

Comme les expéditions de chapardage sont assez dangereuses, et comme les êtres humains de taille normale ne doivent pas se rendre compte de la disparition des objets, les charardeurs ne prennent que ce qui est nécessaire.

Ainsi, le mode de vie des charardeurs est commandé par deux principes : recycler et consommer aussi peu que possible.

Ces deux principes ont un écho dans notre société. L'accumulation des déchets et la diminution des ressources naturelles ont provoqué une prise de conscience qui a contribué à un plus grand recyclage. Quant au volume de notre consommation, il est pris entre deux types de messages. Le premier, omniprésent, notamment par la publicité sous toutes ses formes, nous invite à consommer autant que possible. Le second, en vertu de principes écologiques ou moraux, nous propose de limiter notre consommation de biens, particulièrement notre consommation d'énergie.

Le mode de vie des charardeurs entre donc en résonance avec notre propre mode de vie.

Si ces deux thèmes (recyclage et consommation) est peut-être difficile à aborder, notamment avec un public jeune, ils sont en relation étroite avec une notion commune qu'il est intéressant d'interroger : la valeur des choses.

Pour introduire la réflexion, invitons les participants à discuter autour de la scène des adieux entre Sho et Arrietty et de leur échange de cadeaux.

- **Se souviennent-ils des cadeaux que s'échangent Arrietty et Sho ?**
- **Quelles valeurs ont ces cadeaux ?**
- **Quand vous faites un cadeau, qu'est-ce qui est important ?**

L'activité suivante se déroulera en deux temps.

Dans un premier temps, demandons à chaque participant d'apporter un objet qui a beaucoup de valeur à ses yeux. Chacun présentera son objet et dira pourquoi cet objet est important pour lui ou pourquoi il a beaucoup de valeur.

Dans un deuxième temps, demandons à chaque participant d'apporter un objet qui n'a pas ou plus de valeur et qu'il/elle est prêt(e) à donner ou à jeter. Par exemple, il pourrait s'agir d'un vêtement trop petit ou qui ne plaît plus et qu'on ne portera plus ; d'un accessoire dont on n'a plus besoin parce qu'on en a un deuxième exemplaire ; d'un livre qu'on a lu et qu'on ne pense pas relire ; etc.

Rassemblons au centre de la pièce tous les objets « sans valeur » et invitons les participants à dire si un objet les intéresse, à tel point qu'il voudrait l'emporter. Chaque chose choisie sera donc l'objet d'une petite discussion :

1. «Les Petits Riens» sont une association sans but lucratif située à Bruxelles, qui gère notamment plusieurs magasins de seconde main en Flandre et en Wallonie.

«L'objet principal de l'activité des Petits Riens est l'accueil d'hommes entre 20 et 65 ans sans abri, se trouvant en difficulté matérielle et/ou morale et acceptant de collaborer par leur travail à l'action de l'association. L'association a aussi pour objet, **au moyen notamment de ses activités de récupération et de recyclage d'objets divers**, d'assurer aux personnes en difficulté un encadrement leur permettant d'acquérir une formation et de favoriser leur réinsertion professionnelle. L'association combat la pauvreté sous toutes ses formes, soit par elle-même, soit en accordant son soutien à d'autres associations œuvrant au service des plus démunis.»

la personne qui l'a apportée dira pourquoi elle n'a pas ou plus de valeur à ses yeux et la personne qui l'a choisie expliquera pourquoi elle aimerait l'avoir...

Peut-être certains objets seront-ils convoités par plusieurs personnes et d'autres par personne... Peut-être les arguments d'un « preneur » convaincront-ils le « donneur » de garder l'objet en question !

Toutes les discussions que l'activité fera naître alimenteront la réflexion sur la valeur des objets. Au bout du compte, chaque participant choisira s'il accepte ou pas de donner l'objet qu'il a apporté ; il choisira aussi à qui il le donne si plusieurs personnes sont intéressées. Les objets délaissés pourront être donnés à une association de collecte (comme Les Petits Riens¹, par exemple).

COMMENTAIRES

Au moment de leurs adieux, Sho et Arrietty s'échangent des cadeaux : Sho a apporté un morceau de sucre à Arrietty et celle-ci donne à Sho sa minuscule pince à cheveux.

Le morceau de sucre a très peu de **valeur** pour Sho (notamment parce qu'il y en a en **abondance** dans le sucrier), comme il en aurait très peu pour nous, mais il a beaucoup de valeur pour Arrietty (et aussi pour sa famille). En effet, le sucre répond à un **besoin** ; or, les charpardeurs ne savent pas s'ils vont pouvoir se procurer du sucre là où il vont. C'est un cadeau **utile** pour les charpardeurs. Mais, le morceau de sucre est aussi étroitement lié à l'histoire d'amitié entre Arrietty et Sho. En effet, quand Sho a vu Arrietty, celle-ci, bouleversée, a fait tomber le morceau de sucre chapardé peu auparavant et ni elle ni son père n'ont tenté de récupérer ce morceau de sucre. Pour Sho, le morceau de sucre tombé sur le tapis de sa chambre était une preuve supplémentaire de l'existence des charpardeurs. Ensuite, le lendemain, il a « rendu » le morceau de sucre en le déposant devant la grille où Arrietty s'isolait parfois. Ainsi, c'est en quelque sorte le morceau de sucre qui a scellé l'amitié entre les deux personnages. (Le morceau de sucre accompagné du petit mot « objet trouvé » était pour Arrietty un signe que Sho ne lui voulait aucun mal...) Donc, le cadeau de Sho n'est pas seulement un cadeau utilitaire, mais aussi en quelque sorte un cadeau **symbolique**.

Quant au cadeau d'Arrietty, sa minuscule pince à cheveux, c'est un objet qui n'a pas beaucoup de **valeur économique**. Il en **coûte** sans doute un peu à Arrietty de se séparer d'un petit accessoire bien **utile**, mais pour Sho, ce petit objet représentera toujours le **souvenir** d'Arrietty. Il est si petit que Sho pourrait garder cet objet sur lui et penser à son amie tous les jours de sa vie... La petite pince aura une **valeur sentimentale** pour Sho.

La discussion sur les cadeaux que s'échangent Sho et Arrietty permettra ainsi de différencier valeur économique, valeur utilitaire, valeur sentimentale et valeur symbolique. L'on pourra également attirer l'attention sur le double sens du mot « cher » : cela signifie qui coûte beaucoup d'argent ; mais cela signifie aussi « qui a beaucoup de valeur aux yeux d'une personne », comme dans l'expression « cher ami ».

La valeur est parfois liée à la rareté de l'objet. (Le morceau de sucre n'a pas beaucoup de valeur pour Sho qui peut s'en procurer facilement, mais beaucoup pour les chapardeurs pour qui cela est relativement rare.) La valeur sentimentale d'un objet renvoie souvent à un souvenir ou à une émotion que l'objet représente. Mais la valeur peut se mesurer aussi en fonction du besoin que l'objet vient combler.

Les réponses à la troisième question (qu'est-ce qui est important quand vous faites un cadeau ?) illustreront sans doute d'une autre manière les différents types de valeurs que l'on a mentionnées ici. D'autres nuances apparaîtront peut-être. Par exemple, l'importance du cadeau pourra être « proportionnelle » à l'affection que l'on porte à la personne à qui on le donne ou à l'événement que l'on célèbre. (Par exemple, les parents font parfois un plus gros cadeau pour fêter un anniversaire qui marque un âge symbolique comme 12, 18 ou 20 ans...) Et le caractère « cher » du cadeau pourra se mesurer en argent (cela m'a coûté une certaine somme) mais aussi en effort ou en temps (un cadeau fabriqué soi-même par exemple) ou même un « sacrifice » (« je te donne cet objet qui m'appartient et que j'aime parce que je sais que tu l'aimes beaucoup aussi ... »).

Le cadeau concrétise en quelque sorte le lien entre deux personnes. On peut donner quelque chose de soi (comme un cadeau réalisé par soi-même ou personnalisé par soi-même) ou quelque chose dont on sait que cela plaira particulièrement à la personne : on tient compte des goûts de son ami(e) et pas seulement des siens propres... Dans tous ces cas, la valeur du cadeau est relative aux personnes. Tel objet fera très plaisir à une personne mais laissera quelqu'un d'autre indifférent.

Ainsi, la « valeur pour soi » d'une chose ne se réduit pas toujours à des critères objectifs comme son prix ou l'usage qu'on en fait, comme l'illustreront sans doute les discussions autour des objets importants pour soi ou sans valeur pour soi.

Aussi, changer de point de vue revient à changer le regard que l'on porte sur les choses et à leur attribuer une valeur différente.

PROLONGEMENT

Avec des participants suffisamment mûrs ou particulièrement intéressés, on pourra élargir la réflexion.

De la même manière qu'un morceau de sucre n'a pas la même valeur pour un chapardeur que pour un humain de taille normale, l'on pourrait dire que l'eau n'a pas la même valeur pour un habitant d'une zone désertique qui doit marcher plusieurs kilomètres pour aller au puits que pour nous, Européens, qui n'avons qu'à ouvrir le robinet...

Les participants peuvent-ils trouver d'autres exemples de ce genre ?

UN TON ORIGINAL

1. Si c'est Hiromasa Yonebayashi qui a réalisé le film, c'est le maître Hayao Miyazaki lui-même qui en a écrit le scénario...

L'on pourrait dire que le ton du film *Arrietty, le petit monde des chapardeurs* est assez original, dans le sens où la fin peut être jugée un peu triste (ce qui est assez rare dans les films destinés au jeune public), où il se dégage du film une atmosphère un peu nostalgique, un léger sentiment de désillusion... Par exemple, l'auteur¹ du film renonce au happy end qui s'imposait presque naturellement : que la famille de chapardeurs s'installe dans la merveilleuse maison à leur mesure et vive désormais en bonne entente avec les « grands » êtres humains... Toutes ces nuances sont relativement peu présentes dans le cinéma destiné aux enfants.



Invitons les participants à discuter autour de ce thème en leur demandant tout d'abord s'ils trouvent que le film a une fin heureuse ou triste.

(Cette question a déjà été posée immédiatement après la vision du film — voir page 5 — et l'on pourra donc rappeler ici ce que les spectateurs avaient dit à ce sujet.)

Faisons ensuite l'inventaire des raisons pour lesquelles la fin peut être jugée triste ou heureuse.

La fin est triste parce que...

- ✓ c'est aussi la fin de l'amitié entre Arrietty et Sho, qui ne se reverront plus ;
- ✓ l'on ne sait pas ce que les personnages vont devenir ;
- ✓ la maison de poupées restera vide alors qu'elle aurait pu être habitée ;
- ✓ les chapardeurs doivent repartir à zéro, reconstruire une nouvelle maison... ;
- ✓ ...

La fin est heureuse parce que...

- ✓ c'est un nouveau départ pour les chapardeurs qui vont découvrir de nouvelles choses ;
- ✓ Arrietty et sa famille vont peut-être découvrir d'autres chapardeurs ;
- ✓ une nouvelle amitié est possible, entre Arrietty et Spiller ;
- ✓ les chapardeurs ont respecté leurs principes de vie qui consistent notamment à déménager quand ils sont découverts ; ainsi ils gardent leur autonomie et leur liberté ;
- ✓ si les chapardeurs n'étaient pas partis vers l'inconnu, la famille aurait fini par disparaître ;
- ✓ la rivière va peut-être amener les chapardeurs à la mer, ce qui est le rêve de Homily, la mère d'Arrietty ;
- ✓ si les chapardeurs étaient restés et s'étaient installés dans la maison de poupée, ils seraient devenus comme des bêtes curieuses, qu'on va voir au zoo... ;
- ✓ si les chapardeurs étaient restés sous la protection de Sho, on ne sait pas ce qu'il leur arriverait si jamais Sho mourait... ;
- ✓ Sho dit au début du film qu'il n'oublierait jamais l'été de cette année-là : ça signifie donc que les années ont passé, donc qu'il a survécu à la maladie et qu'il gardera toujours le souvenir d'Arrietty... ;
- ✓ ...

Parmi les propositions ci-dessus, on soumettra aux enfants celles qu'ils n'auraient pas faites spontanément. Comprennent-ils ces propositions ? Les trouvent-ils valables ?

Pour rendre peut-être plus concrètes ces propositions, invitons les enfants à imaginer deux suites à l'histoire d'Arrietty.

- ✓ **Qu'est-ce qui se serait passé ensuite si la famille d'Arrietty avait accepté d'emménager dans la maison de poupée et de vivre sous la protection de Sho ?**
- ✓ **Qu'est-ce qui pourrait se passer après que la famille d'Arrietty a descendu la rivière avec Spiller ?**

NOTE POUR LES ENSEIGNANTS ET LES ANIMATEURS

L'originalité d'une œuvre ne se mesure qu'au milieu d'un ensemble de productions. Si l'on considère les films destinés au jeune public sortis au cours des dix dernières années, on peut évaluer *Arrietty, le petit monde des chapardeurs* comme une œuvre plus ou moins originale.

Les enfants peuvent sans doute difficilement évaluer eux-mêmes l'originalité d'une œuvre, soit parce qu'ils ne connaissent pas assez largement la production dans laquelle elle prend place, soit parce qu'ils manquent de regard critique ou simplement d'outils pour élaborer des comparaisons pertinentes.

C'est donc l'attention des enseignants et des animateurs que nous voudrions attirer ici, sur le caractère profondément original du scénario d'*Arrietty, le petit monde des chapardeurs*.



Dès le début du film, Arrietty est découverte par Sho, alors qu'il vient à peine d'arriver à la maison (il l'aperçoit dans un buisson). Ainsi, Arrietty n'est pas consciente qu'elle a commis une imprudence. Ensuite, dès son premier chapardage, Arrietty est vue une nouvelle fois par Sho qui ne dort pas. Cette fois, elle est bien consciente qu'elle a, en quelque sorte, commis une erreur. Mais cette erreur était difficilement prévisible et l'on pourrait dire qu'Arrietty n'a pas eu de chance. Fatalité, pourrait-on dire, comme celle qui frappe Sho, qui est malade du cœur et doit subir une opération risquée.

1. Un film de John A. Davis, USA, 2005, auquel est consacré un dossier pédagogique Écran large sur tableau noir.
2. Un film de Dominique Monféry, France, 2009, auquel est consacré un dossier pédagogique Écran large sur tableau noir.

Or la fatalité n'a quasiment pas de place dans la production courante pour enfants. Les héros qui commettent une erreur ou se trouvent en difficulté le sont toujours en relation avec une sorte de leçon à apprendre. Ainsi, si le héros de *Lucas fourmi malgré lui*¹ est réduit à la taille d'une fourmi, c'est en représailles des mauvais traitements qu'il a précisément infligés à la colonie de fourmis de son jardin ! À la fin de l'aventure, Lucas aura appris à mieux connaître les fourmis et ne s'avisera plus jamais de détruire leur habitat. De la même manière, si Natanaël, le petit héros de *Kérity, la maison des contes*², se trouve en mauvaise posture, c'est parce qu'il ne sait toujours pas lire, à l'âge de 7 ans ! (On notera que ces deux personnages humains se trouvent réduits à une taille minuscule et que leur retour à une taille normale à la fin de l'aventure correspond aussi au fait qu'ils ont grandi moralement ou mentalement, là où Arrietty, elle, est minuscule par nature...)

La **fatalité** qui frappe Arrietty et Sho est un thème adulte. Comme la **désillusion**, qui est habituellement absente des films pour enfants. Pourtant, dans *Arrietty, le petit monde des charardeurs*, les spectateurs adultes peuvent appréhender cette désillusion. Par exemple, la famille d'Arrietty pense que les êtres humains de taille normale ignorent tout de leur existence. Mais Sho a entendu parler des « petites personnes » par sa mère ; son arrière-grand-père avait fait construire une maison pour accueillir ces petites créatures et même la bonne Haru soupçonne leur existence ! Ainsi, il semble que toutes les générations qui ont habité cette maison étaient au courant de l'existence des charardeurs ! Quant au père d'Arrietty, il pense que la petite maison était censée abriter des poupées, alors que c'était aux charardeurs qu'elle était destinée ! Ainsi, les personnages principaux sont dans l'erreur... En outre, le personnage de Sho révèle à Arrietty qu'elle fait partie d'une espèce en voie de disparition et que lui-même va peut-être mourir précocement à cause de sa maladie de cœur.

Les sentiments de désolation et de désillusion que peuvent susciter ces scènes sont extrêmement rares dans la production cinématographique pour enfants qui privilégie largement l'optimisme...

De la même manière, le fait que la fin du film soit **ouverte**, puisque l'on ne sait pas ce que vont devenir les charardeurs, est aussi extrêmement peu courant dans le cinéma jeune public. Un jeune public que l'on cherche habituellement à rassurer par des certitudes et qui se trouve ici face à une fin **incertaine**.

Mais le regard critique que l'on vient de poser sur le film de Hiromasa Yonebayashi permet aussi de déceler des **clichés** ! Si l'on peut apprécier l'originalité des choix scénaristiques mentionnés plus haut, on pourra regretter les **stéréotypes** dans la représentation des rôles masculins et féminins. Certes, le personnage principal, qui donne son titre au film, est une fille, mais ses parents correspondent à des modèles qui réduisent les genres à des **caricatures** : Homily, la mère, est craintive, pleurnicharde, bavarde, casanière, rêveuse et fait la sieste quand son mari bricole. Le père, lui, est courageux, silencieux, fort, calme, rassurant, habile et il cache occasionnellement la vérité à sa femme, comme si elle n'était pas capable de faire face à la réalité ! Il faut reconnaître toutefois que le caractère caricatural du portrait de la mère apporte aussi une touche comique au film.

UN STYLE ORIGINAL

Il y a toutes sortes de manières de raconter une histoire. On peut la dire, la conter, l'écrire, la dessiner, on peut aussi en faire un film ou, comme c'est le cas ici, en faire un film d'animation.

Chaque auteur va avoir sa propre représentation des personnages, des décors...

Si l'on propose différentes représentations des mêmes personnages ou des mêmes situations aux spectateurs, ceux-ci peuvent établir des **comparaisons** et exprimer des préférences.

Les charardeurs sont des personnages qui ont été inventés par un écrivain et ils ont été représentés de différentes manières : d'abord par les dessinateurs qui ont illustré les différentes éditions du livre ; puis par un cinéaste, Peter Hewitt, qui a adapté leurs aventures au cinéma en 1997 et puis enfin par Hiromasa Yonebayashi qui est l'auteur du film *Arrietty, le petit monde des charardeurs*.

Invitons donc les participants à comparer différentes images.

➔ Images D1 à D6, page 23

- ✓ **Quels sont les personnages représentés ?**
- ✓ **Reconnaissez-vous la situation dans laquelle ils se trouvent ?**
- ✓ **Quelles impressions donnent les différentes images ? Quels sentiments suscitent-elles ?**

Présentons maintenant les quatre images suivantes, deux par deux : les deux scènes de repas et les deux scènes où la jeune fille est seule.

➔ Images D7 à D10, page 24

- ✓ **Quels sont les personnages représentés ?**
- ✓ **Reconnaissez-vous la situation dans laquelle ils se trouvent ?**

On précisera que les deux images qui représentent respectivement deux personnages à table et une jeune fille dans un congélateur sont extraites du film de Peter Hewitt, *Le petit monde des Borrowers*, qui met en scène des charardeurs dans un scénario original, qui n'a pas grand-chose de commun avec l'histoire d'*Arrietty, le petit monde des charardeurs*.

Invitons les spectateurs à commenter ces images.

- ✓ **Comment les charardeurs sont-ils représentés dans les deux films ?**
- ✓ **Quelles différences marquantes peut-on mentionner ?**

COMMENTAIRES

La scène de l'ouverture du plancher est représentée de trois manières différentes. Si la question du point de vue (voir page 8) a été abordée avec les spectateurs, on pourra attirer leur attention sur le fait qu'elle s'illustre ici.

L'image de couverture de l'édition anglaise correspond au point de vue du jeune garçon qui a ouvert le plancher et qui découvre les charardeurs dans leur intimité. L'image qui est extraite de l'édition française du livre correspond à un point de vue extérieur qui nous montre aussi bien le jeune garçon

qui a ouvert le plancher que les charardeurs surpris dans leur chambre. Quant aux images tirées du film, elles correspondent au point de vue des charardeurs dont le plafond vient d'être arraché !

On pourra sans doute constater que le choix d'un point de vue d'un des personnages de l'histoire donne un sentiment d'**identification** : on s'imagine plus facilement dans la peau d'un charardeur qui vient d'être surpris ou dans la peau du garçon qui découvre les charardeurs que quand le point de vue est extérieur.

Le cinéma donne une **impression** beaucoup plus forte également en raison du mouvement et du bruit ; le spectateur est mis dans la même situation que les personnages : il se demande ce qui se passe, il est surpris et un peu effrayé comme les charardeurs ! Ensuite, la séquence où Sho (dont on ne voit que la main, immense !) déplace les meubles puis remplace un pan de mur par un autre est très impressionnante.

En comparant les images du film de Peter Hewitt à celles d'*Arrietty, le petit monde des charardeurs*, on constate que la représentation des charardeurs est très **différente** dans les deux films. Dans le film d'animation, les charardeurs ressemblent tout à fait à des humains de taille normale. On ne peut déduire qu'ils sont des charardeurs que parce que certains éléments du décor sont démesurément grands. Dans l'autre film, les charardeurs sont coiffés et habillés de manière étrange... La jeune fille (Arrietty) a les cheveux attachés en deux chignons tout ronds sur le sommet de son crâne. Elle porte un énorme bouton sur son vêtement. Quant à son petit frère (car elle a un petit frère dans cette autre version), il porte un gilet tricoté en très grosses mailles. Enfin, les couverts dont ils se servent à table sont démesurément grands. Les autres éléments du décor, comme cette sorte de tasse énorme d'où sortent quelques allumettes, contribuent à rendre cet univers excentrique. Dans l'autre scène de repas (celle du film de Hiromasa Yonebayashi), tout paraît beaucoup plus « normal ». Presque tout est à la mesure des charardeurs. On notera simplement les fleurs et les végétaux qui décorent la pièce et dont certains paraissent très grands...

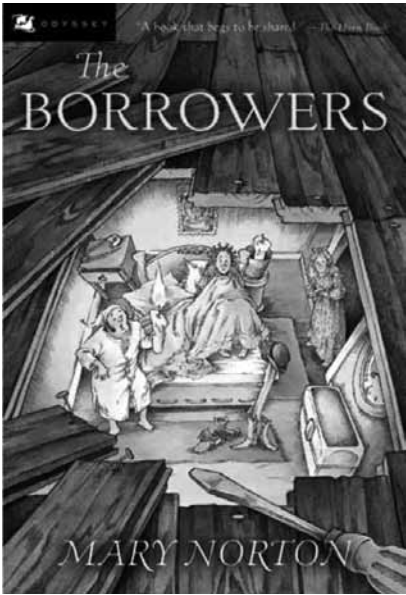
L'accoutrement bizarre d'Arrietty dans la version de Peter Hewitt est bien visible dans l'image du congélateur. L'auteur du film a mis la jeune charardeuse dans une situation bien originale ! Quelle aventure a bien pu mener la jeune fille dans un tel endroit ? L'image qui montre Arrietty qui grimpe dans le lierre est moins exceptionnelle. Mais elle permet de noter combien la nature est rendue avec précision.

Ces quelques images peuvent laisser supposer que le film de Peter Hewitt insiste sur le caractère **extraordinaire** des charardeurs et des situations dans lesquelles ils se trouvent, là où le film de Yonebayashi nous montre les charardeurs comme des êtres humains miniatures, qui ne se différencient pas beaucoup des humains de taille normale. Dans le film de Yonebayashi, la **nature** est également très présente : l'on voit ici Arrietty grimper dans le lierre, mais on la voit aussi se déplacer dans les herbes du jardin, et les végétaux sont partout présents dans la maison des charardeurs. (Arrietty prétend qu'elle n'a pas une chambre mais une prairie...)

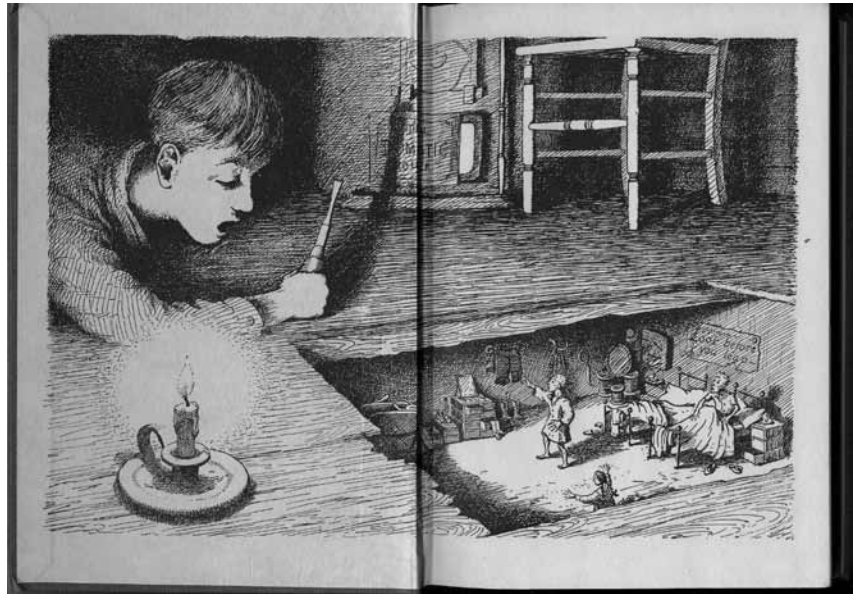
Ainsi, le film de Hiromasa Yonebayashi se démarque de la version de Peter Hewitt par son scénario, mais aussi par sa représentation moins extraordinaire des charardeurs, au profit sans doute de la dimension **psychologique** qui est plus importante, ainsi que par son **goût de la nature**.

Arrietty, le petit monde des chapardeurs

Écran large sur tableau noir



D 1 - Copyright © 1998 Marla Frazee.
Avec l'autorisation de Harcourt
Children's Books, une édition
Houghton Mifflin Harcourt.
Tous droits réservés



D 2



D 3



D 4



D 5



D 6

© Centre culturel Les Grignoux



D 7



D 8



D 9



D 10

CENTRE CULTUREL LES GRIGNOUX
(ÉCRAN LARGE SUR TABLEAU NOIR)

9 rue Sœurs de Hasque
B 4000 Liège (Belgique)
32 (0)4 222 27 78
contact@grignoux.be
<http://www.grignoux.be>

Un ouvrage publié avec le soutien
d'Europa Cinemas, une initiative du
programme Media des Communautés
Européennes,
de Solidaris, de la Ville de Liège,
de la Région Wallonne, de
la Communauté française de Belgique
et de l'Administration générale de la
Recherche scientifique, Service général
du pilotage du système éducatif



Wallonie



EUROPA CINEMAS



Ministère
de la Communauté
française

Solidaris
mutualité



Arrietty le petit monde des charardeurs

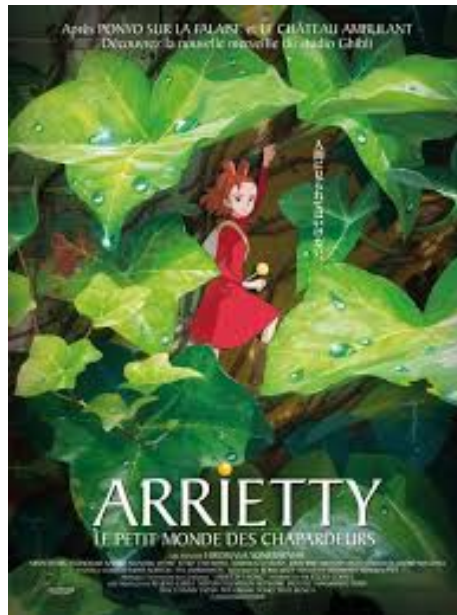
Film japonais de Hiromasa Yonebayashi

Genre : Animation, Fantastique, Aventure

Année de production : 2010

Durée : 1h35

Musique: Cécile Corbel



Sommaire

I. Avant la projection

II. Présentation de l'histoire

III. Pistes d'exploitation

A- A propos du film

B- L'histoire : récit, personnages, lieux

C- Analyse filmique : cinéma d'animation, techniques cinématographiques

I. AVANT LA PROJECTION

- ☞ Travail sur l'affiche : couleurs, Qu'y voit-on ? Qu'est ce que cela suggère ?
- ☞ Travail sur le titre : Justifier
- ☞ Consignes pour la séance de projection (cf. plaquette Ciné Enfants)

Importance du générique de fin qui montre le départ de la famille d'Arrietty accompagné d'une chanson. Ne pas sortir avant la fin de ce générique.

II. PRESENTATION DE L'HISTOIRE

Résumé :

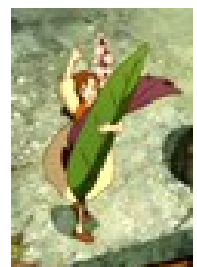
L'histoire est celle de Shô, un jeune garçon âgé de 12 ans, convalescent, qui vient s'installer chez sa grand-mère et sa domestique. Les deux vieilles dames vivent dans une ancienne demeure, au jardin un peu à l'abandon, à l'ouest de Tokyo. C'est aussi là, sous le plancher, que résident les membres d'une famille pas plus haute que quelques centimètres, composée de Pod, le père, Homily, la mère, et de leur fille de 14 ans, Arrietty. Ils ont pour règle de ne jamais être vus par les êtres humains de taille normale. Cependant, le jeune garçon ne tarde pas à rencontrer Arrietty. À partir de là, commence entre eux une romance juvénile et il faudra bien du courage à la jeune fille pour parvenir à conserver son amitié avec le garçon appartenant au royaume des hommes, chose strictement interdite par les siens, sous peine de voir leur discrète survie compromise.

Histoire détaillée :

Chapitre 1 :

Générique de début : un garçon et sa grand-mère sont en route en voiture pour aller dans une maison à la campagne. (chant). A l'arrivée, la voiture de la servante bouche l'entrée. On découvre la propriété : maison et jardin.

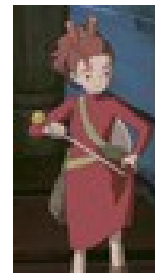
Shô, 12 ans, arrive chez sa grand-mère pour se reposer à la campagne quelques jours avant une opération délicate du cœur. À peine a-t-il mis le pied hors de la voiture que son attention est attirée par le chat de la maison qui s'agite dans le vaste jardin familial. Alors qu'il s'approche du fourré qui retient l'attention du félin, le garçon a juste le temps de voir s'enfuir une minuscule jeune fille. Après le départ du garçon la jeune fille sort du buisson les bras chargés d'une longue branche en fleurs, court puis passe à travers une grille d'aération dans les sous-sols de la maison. La jeune fille s'appelle Arrietty ; les sous-sols de la maison de la grand-mère de Shô sont son univers, puisqu'elle y vit avec sa famille. La plante (feuilles de Laurier) qu'elle a été chercher est d'ailleurs pour sa mère, Homily. Elle se fait rappeler par sa mère qu'elle ne doit pas se faire voir par les humains. C'est un jour un peu spécial pour la jeune adolescente, car son père, Pod, lui a promis de l'emmener pour son baptême de chapardage. Le père annonce qu'il y a un enfant qui est arrivé dans la maison, mais comme il se couchera tôt, il emmènera Arrietty. La jeune fille est tout excitée à cette idée. [En effet, sa vie dans les sous-sols de la maison de la grand-mère de Shô est bien monotone. Son univers se résume à sa seule famille et ni son père ni sa mère ne savent eux même s'ils sont les derniers ou non de leur espèce. Aussi, ce moment privilégié avec son père est important pour la jeune fille]. Pendant ce temps, dans la maison, la grand-mère confie le garçon à la domestique Haru. Ils ferment la fenêtre à cause des moustiques.



Arrietty est en train de choisir sa plus belle robe pour cette première sortie avec son père. Homily est évidemment très inquiète à cette idée et ne cache pas ses angoisses. Néanmoins elle n'oublie pas de demander à Pod de ramener des mouchoirs en papier et du sucre lors de leur excursion à l'extérieur.

Chapitre 2 (9mn 03)

Le grand moment arrive et Pod, suivi d'Arrietty, s'enfonce, lampe à la main, dans les sombres sous-sols de la maison. Arrietty chasse une blatte. Le père de famille se déplace avec aisance dans cet univers hostile, car il en connaît tous les recoins et a même aménagé les endroits les plus dangereux afin de faciliter ses déplacements lors de ses chapardages (clous fixés, corde avec un support, bandes d'adhésifs découpées....). Premier arrêt : la cuisine. Tout paraît immense par rapport à Arrietty. Débouchant tous les deux sur les hauteurs d'un buffet, Pod va devoir descendre jusqu'au sol pour remonter ensuite la façade d'un autre buffet, le tout afin de récupérer un carré de sucre. Arrietty regarde avec fierté et admiration son père se mouvoir avec aisance dans la pièce. C'est au tour d'Arrietty d'intervenir. Elle se laisse à son tour glisser jusqu'au sol et réceptionne le carré de sucre que lui laisse tomber son père des hauteurs. Avant de repartir de la pièce l'attention d'Arrietty est attirée par une épingle à tête jaune. Ramenée à sa taille, voici une rapière (épée) de premier choix, mais aussi son premier trésor de chapardage ! Le père lui montre des rats en disant qu'ils sont dangereux et Arrietty dit qu'avec son arme, elle peut se défendre, mais le père rappelle qu'il y a des risques qu'il vaut mieux ne pas prendre.



Chapitre 3 (17mn 02)

Ils entrent par un passage caché derrière une prise électrique, et arrivent dans une pièce qui réserve une grande surprise à la fillette. Elle et son père arrivent dans une pièce aux murs et aux objets à leurs dimensions ! Il s'agit là en fait d'une pièce de la maison de poupée de la mère de Shô. C'est pour eux la maison parfaite. Arrietty voudrait bien prendre la vaisselle pour sa mère, mais interdiction de toucher à quoi que ce soit ici, car les humains s'en apercevraient. Ils sortent par le balcon de la maison de poupée. On entend le bruit de la pendule. Nouvel objectif, nouveaux obstacles : cette fois-ci, c'est un mouchoir en papier qu'est venu chercher Pod. Mais alors qu'ils sont sur le point de s'emparer du mouchoir, Arrietty découvre avec stupeur que quelqu'un la fixe du regard. Un regard immense, car la pièce n'est pas vide, puisque Shô a été installé ici par sa grand-mère. Le temps semble se dilater pour la jeune fille. Finalement comme offensée d'avoir été découverte, elle baisse le regard et s'enfuit rejoindre son père. Elle fait tomber le précieux morceau de sucre. Le garçon lui dit : « N'aie pas peur, tu n'as rien à craindre ». Il rajoute : « Aujourd'hui, c'est bien toi que j'ai aperçue dans le jardin. Ma mère m'a beaucoup parlé de petits êtres comme toi. Elle en a vu souvent par ici quand elle était petite, surtout dans le jardin. Il est possible que ce soit toi qu'elle ait vue. Réponds-moi. » Mais Arrietty ne répond pas et part avec son père. Le garçon se rendort. (musique) Le voyage du retour est silencieux et lourd. Arrietty dit à son père qu'elle croit que le garçon l'a aperçue dans le jardin, mais Pod répond qu'il aurait dû mieux la préparer. Ils n'en diront rien à Homily pour ne pas l'affoler. [Car il y a la règle tacite chez les chapardeurs : ne jamais se faire voir des humains au risque de devoir s'exiler.] Arrivés chez eux, le père dit que la lampe s'est éteinte et qu'ils n'ont pas pu prendre de sucre. Il demande à Arrietty de montrer à sa mère son butin : un épingle ; et il lui demande d'aller au lit. La mère trouve qu'elle a l'air fatiguée et propose du thé à son mari. Dans son lit, Arrietty se cache sous les draps car il y a de l'orage. Fondu au noir (FN).

Chapitre 4 (24mn 05)

Le lendemain de ses deux mésaventures, Arrietty s'ennuie près de la grille d'aération qui donne sur le jardin. Il pleut, il n'y a rien à faire, à part jouer avec un cloporte. Soudain, de l'autre côté de la grille, une main immense vient déposer un carré de sucre accompagné d'un message. C'est Shô qui vient lui rapporter le mets oublié la nuit passée. Arrietty, à l'abri sous une feuille le suit et le voit sur la terrasse caressant le chat. Haru lui demande de rentrer. Arrietty revient vers le soupirail, laisse le sucre sur place et décide d'informer ses parents de ce qui vient de se passer : elle a trouvé un morceau de sucre et pense que c'est celui qu'elle a laissé tomber la veille. Le père ne veut pas qu'elle prenne le sucre.



Homily est apeurée, elle pense que c'est un piège, qu'il va falloir qu'ils déménagent. Elle pleurniche en disant que le morceau de sucre est une provocation bien cruelle. Le père dit qu'il faut manger la soupe.

Le surlendemain, le beau temps est revenu. C'est jour de lessive. Arrietty aide sa mère à étendre le linge près de la grille d'aération pour profiter des rayons du soleil. La jeune fille regarde avec consternation le morceau de sucre laissé sur place maintenant à moitié dévoré par les fourmis du jardin. Elle lit le message : « objet retrouvé ». C'est décidé, elle va braver l'ordre familial pour aller parler à Shô. Elle se prépare.

Armée de sa rapière, elle vérifie que sa mère dort, que son père est occupé à fabriquer des outils et s'enfonce dans les sous-sols. Elle sort par la grille d'aération. (Musique). C'est par le jardin qu'elle passera pour ensuite escalader la façade par les plantes grimpantes (lierre) qui couvrent la maison.

Chapitre 5 (32mn 51)

Dans la chambre, le garçon regarde un livre, assis dans son lit. Arrietty laisse tomber le morceau de sucre et l'aperçoit sur le rebord de la fenêtre de la chambre prenant soin de ne pas se faire voir, camouflée par les feuilles et la moustiquaire de la fenêtre. « Tu es revenue finalement. Mais attend, ne repart pas » Débuté alors une conversation à couvert, où la jeune fille demande à Shô de laisser sa famille tranquille. Elle explique que s'ils sont vus par des humains, ils devront déménager.

Il trouve qu'elle a de la chance d'avoir un papa et une maman. Elle demande s'il n'a pas de famille. Il répond qu'il ne voit presque jamais ses parents qui sont trop pris par leur travail. Ils échangent leur prénom et il trouve qu'Arrietty est très joli comme prénom. Alors qu'il lui demande de montrer son visage, leur conversation est subitement interrompue par la charge d'un énorme corbeau déchaîné. Attiré par Arrietty, il la manque de peu et vient se coincer la tête dans la moustiquaire de la fenêtre tandis que Shô attrape discrètement Arrietty dans ses mains, en mauvaise posture sur le rebord de la fenêtre. Ses cris perçants attirent la domestique de la maison, Haru. Munie d'une pantoufle, elle repousse l'animal furieux à l'extérieur. « Qu'est-ce qui a pu ainsi attirer l'animal vers l'intérieur de la maison ? » s'interroge la fouineuse Haru. Le garçon se dérobe pour lui répondre. Elle propose des médicaments que le garçon refuse. Resté seul, Shô ne peut que constater qu'Arrietty lui a à nouveau faussé compagnie. Il se recouche.



Arrietty repart. Mais, dans le souterrain, Pod l'attend sur le chemin du retour. Cette fois-ci, sa témérité est allée trop loin. Il dit qu'elle a exposé sa famille à un terrible danger. Il lui demande de ne plus jamais chercher à le fréquenter. Revenus à la maison, Pod dit à Homily qu'il va falloir se mettre en quête d'une nouvelle maison et déménager. Arrietty, allongée sur son lit, a posé le message à côté d'elle. FN.

Dans la maison, la gouvernante s'enquiert en secret auprès d'un livreur des coordonnées d'une entreprise de dératisation et fait allusion à la présence de petits êtres dans la maison.

Chapitre 6 (39mn 42)

Le soir, à table, la grand-mère interroge son petit-fils sur la présence du corbeau. Elle reproche à sa servante son excitation néfaste au calme dans lequel Shô doit être avant son opération. Haru et Sadako déplorent le fait que la mère de Shô soit constamment en déplacement et qu'elle ne soit pas là alors que Shô est sur le point de subir une grave opération. Elle parle du divorce des parents. Shô demande qui a fait la maison de poupée. Elle dit qu'elle a appartenu à la maman de Shô. En réalité, son propre père lui a raconté avoir vu des petits êtres minuscules dans la maison et depuis, elle a toujours rêvé que ces derniers viennent habiter un jour dans la maison miniature. La servante demande à Shô s'il a vu des petites personnes dans la chambre. Il dit que non. La grand-mère précise que Shô en héritera un jour. Elle lui montre le salon illuminé, le bureau bibliothèque, parle du cabinet de toilette. Sur le côté, un panneau donne accès à une véritable cuisine miniature. Elle dit qu'elle aurait souhaité que le rêve de son père se réalise, mais que les petites personnes ont dû partir de la grande maison.

Le jour suivant, Shô s'arrête une nouvelle fois devant la grille et y dépose un nouveau message accompagné d'une fleur à l'attention d'Arrietty. Il va ensuite l'attendre dans le jardin sans se douter que Haru veille...Mais Arrietty ne vient pas.

Chapitre 7 (44mn 49)

Le soir, alors qu'Arrietty casse des biscuits et que sa mère tricote, une surprise attend la jeune fille et Homily. Pod qui s'est blessé à la jambe en chapardant est accompagné de Spiller. Le jeune garçon reçoit tous les remerciements et surtout toute l'attention de la petite famille. Il est la preuve vivante qu'ils ne sont pas les derniers représentants de leur espèce. Il ne veut pas manger de gâteaux, joue avec son arc et montre sa nourriture : une patte d'insecte. Plus tard dans la soirée, c'est Arrietty qui est chargée de raccompagner le jeune sauvageon à la grille. Pendant ce temps, le père dit qu'il est tombé alors qu'il cherchait un nouveau logement et que Spiller l'a aidé. Ce dernier connaît bien toute la région. Arrietty confirme qu'elle est contente de voir d'autres chapardeurs. Spiller dit qu'il n'a pas de famille. Elle l'invite à revenir. Il s'envole à l'aide sa cape, porté par le vent qui s'y engouffre.

Chapitre 8 (50mn 41)

Arrietty et sa mère sont en train de coudre un grand sac et Arrietty pense que c'est pour le déménagement. Elle va voir son père, il va mieux et il confirme qu'ils doivent déménager. Il explique, qu'avant la naissance d'Arrietty, il y avait 2 autres familles de chapardeurs : que l'une a disparu et l'autre a dû déménager car ils avaient été vus par les humains.

Mais Shô n'a pas dit son dernier mot et sans se douter qu'il a maintenant un rival, il va marquer des points... Il profite du départ de la grand-mère et vérifie qu'Haru n'est pas là. Alors que tout est tranquille dans le foyer d'Arrietty et sa famille, les murs se mettent subitement à trembler, puis bientôt c'est le plafond qui semble s'envoler. Rapidement tous les meubles de la cuisine s'envolent à leur tour. Homily est effondrée et manque de s'évanouir. Heureusement, un magnifique divan vient s'interposer entre elle et le sol à la dernière seconde. Le temps de réaliser ce qui arrive et Homily passe ensuite rapidement de l'effroi, à la surprise, puis à la joie la plus complète. En effet, Shô vient



de leur offrir le mobilier et la cuisine de la maison de poupée ! Mais dans cet élan d'enthousiasme, il ne s'aperçoit pas qu'Haru le surveille et le voit remonter les escaliers. L'attention de la vieille femme est immédiatement attirée par un des objets de la maison de poupée que Shô a laissé tomber.

Pour Pod, la situation de sa famille n'est plus tenable. Malgré les demandes de sa femme de reconsidérer la situation (il est quand même dommage d'abandonner de si beaux meubles !), il décide qu'il est temps pour eux de partir. Pod décide de partir en éclaireur pour organiser leur départ avec le jeune sauvage. Pendant ce temps, Arrietty et sa mère doivent s'occuper de rassembler les affaires essentielles.

Dans le jardin, Shô caresse le chat, qui brusquement est en éveil. Avant le départ, Arrietty a souhaité aller faire ses adieux à Shô. Elle le rejoint dans le jardin de la maison, là où il a l'habitude de s'allonger.

Il est content qu'elle soit venue et lui demande la permission de la regarder : il la trouve très jolie. Elle lui ramène sa fleur et ne se cache plus, bien décidée à faire comprendre au jeune garçon qu'il s'agit là de leur dernière rencontre. Elle lui explique la vie des chapardeurs (ce qu'ils doivent voler pour survivre, sucre, savon, gaz...) et l'interdiction d'être vus par les humains. Shô apprend à la jeune fille qu'il va subir une grave opération au risque mortel. Leur conversation s'envenime, car Arrietty reproche aux humains de tout détruire, tandis que Shô affirme à la jeune fille que la race des Chapardeurs est sur le point de disparaître. Elle lui parle de Spiller. Il répond qu'il y a 6 milliards 700.000 millions d'êtres humains et que les chapardeurs sont moins nombreux. Il parle des autres espèces disparues par manque d'adaptation aux conditions climatiques. A son tour, elle accuse les humains par rapport à ce qu'ils font à la nature. Elle dit : « vous ne savez pas de quoi nous sommes capables ». Il répond que

c'est sans doute lui qui va mourir et il parle de son opération du cœur. Il ajoute qu'il voulait la protéger. Elle ne savait pas qu'il était si malade.

Chapitre 9 (1h 0mn 04)

Ils ne voient pas que Haru les espionne. Elle passe à l'action. Un pied-de-biche est oublié par Shô devant le placard donnant accès à la maison d'Arrietty. Haru saisit très vite le lien entre cet objet et la présence des chapardeurs. Elle arrache à son tour la trappe, puis le plafond de la petite maison et tombe nez à nez avec une Homily encore une fois proche de la crise cardiaque. Homily est rapidement soulevée du sol et se retrouve à se débattre entre les doigts énormes de Haru. Arrietty entend les cris de sa mère et part du jardin. La domestique met Homily dans sa poche de tablier puis elle enferme ensuite la pauvre femme dans un bocal en verre et va le ranger à l'abri des regards indiscrets dans le cellier. Sur ces entrefaites, Arrietty revient chez elle et trouve son foyer vide. Désespérée elle se résigne à aller chercher de l'aide auprès de Shô qui a regagné sa chambre. Haru l'a suivi et elle a fermé la porte à clef puis, persuadée que Homily n'est pas le seul chapardeur à avoir élu domicile dans le plancher de la maison, elle s'empresse d'aller téléphoner au service de dératisation qu'on lui a recommandé. Elle dit qu'elle veut qu'on capture les petits êtres.



Chapitre 10 (1h 06mn 10)

Shô dort sur son lit et il est réveillé par les cris d'Arrietty sur le rebord de la fenêtre. Elle explique l'enlèvement de sa mère et elle pleure. Il lui promet de retrouver maman (musique). Il pose Arrietty sur son épaule, veut sortir de la chambre, trouve la porte fermée à clef et sort par la fenêtre pour gagner la pièce d'à côté. Mais la fenêtre est fermée. Arrietty se glisse par une petite fente et réussit à ouvrir de l'intérieur. Ils entrent dans la bibliothèque, descendent l'escalier. Haru est au téléphone. Il ouvre la trappe et voit qu'il y a quelque chose de bougé. Ses soupçons se portent rapidement sur Haru. Il prend la cuisine de la maison de poupée et va la cacher dans un buisson. Mais maintenant, il reste encore à découvrir où Haru a bien pu cacher Homily !



Il court dans le jardin et transpire. Il arrive dans la cuisine de la maison de sa grand-mère et cherche dans les placards et les tiroirs. Haru arrive et pour distraire son attention et permettre à Arrietty d'explorer les lieux, il réclame un verre de lait chaud, puis des biscuits.

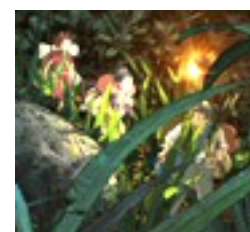
Arrietty retrouve finalement la trace de sa mère dans le cellier jouxtant la cuisine. Elle la libère, mais Homily est à nouveau effrayée par la présence de Shô. On sonne à la porte et Arrietty et sa mère partent.

Chapitre 11 (1h14mn 04)

Les deux employés de l'entreprise de dératisation arrivent enfin suivis de Sadako, la grand-mère de Shô. Shô va chercher la cuisine et regagne sa chambre. Haru se précipite vers Sadako, en lui parlant des petits êtres, toute pressée de leur montrer sa découverte. Première déconvenue sous le plancher de la maison où il ne reste plus de trace du foyer d'Arrietty. Puis avec la maison de poupée où tous les objets ont réintégré leur place. Elle surprend même Shô qui a rejoint son lit, comme s'il ne l'avait jamais quitté de la journée. Sadako sent une odeur de tisane, ouvre la théière et voit une feuille au fond. Elle en déduit que son père avait raison et que les petits êtres existent. Shô dit que ce ne sont pas des voleurs et qu'il aimerait en voir. Mais, pour Haru, il reste encore une preuve. Elle court vers le cellier, mais le bocal est vide. Les « dératisateurs » demandent par quelle pièce ils commencent.



À la nuit tombée, Pod est de retour. Dans le jardin, il entraîne à sa suite sa petite famille et les affaires qu'ils ont décidé de garder dans leur exil. Ils croisent un renard. Ils s'arrêtent pour manger avant de continuer à marcher jusqu'au matin. Arrietty n'a pas faim, elle dit que c'est à cause de son étourderie qu'ils sont obligés de déménager. Elle demande à



sortir prendre l'air. Elle se trouve face à face avec le chat ; ils se regardent longuement et le chat repart vers la maison. Shô qui ne dort pas sort et le chat vient pour le guider, Shô traverse le jardin en courant, dans la nuit.

La famille rejoint Spiller qui les attend au bord d'un ruisseau, installé sur une thèière qui va leur servir d'embarcation. Tous s'appêtent à prendre place à l'intérieur de l'embarcation qui les emmènera vers leur nouvelle vie, dans la nature. Shô court toujours, bien qu'il semble épuisé, mais rien ne semble vouloir l'arrêter, il veut dire adieu à Arrietty. Il appelle Arrietty et la fillette s'élance et rejoint son ami. Spiller s'élance lui aussi à sa suite, prêt à en découdre avec l'intrus, malgré un affrontement qui serait bien disproportionné. Mais finalement, il se ravise, comprenant qu'il n'y a plus rien à craindre du garçon humain. Arrietty caresse le chat (cf. les fillettes et Totoro dans Mon voisin Totoro). Shô offre un morceau de sucre à Arrietty et, en échange, elle offre à Shô sa barrette. Il dit que son opération aura lieu après-demain et se passera bien. Arrietty lui souhaite tout le bonheur du monde. Il répond : « tu feras partie de mon cœur pour toujours. Je ne t'oublierai jamais. »

Arrietty rejoint sa famille et Spiller à bord de l'embarcation que Shô regarde bientôt s'éloigner sur l'eau, vers leur nouvelle vie.

Générique de fin avec une chanson : [à regarder](#). On voit la bouilloire qui s'éloigne au fil de l'eau, qui croise un gros poisson. Spiller offre une framboise à Arrietty. La dernière image est celle de la maison de la grand-mère.

III. PISTES D'EXPLOITATION

Sur l'histoire :

A- A propos du film :

Il est réalisé par **Hiromasa Yonebayashi**, sur un scénario de Hayao Miyazaki. L'histoire s'inspire librement d'un roman de fantasy pour la jeunesse, *Les Chapardeurs* (The Borrowers), de Mary Norton.

L'histoire se déroule au Japon³, en 2010. Les Chapardeurs sont des petits hommes hauts d'une quinzaine de centimètres qui vivent sous les planchers en tâchant de ne jamais être vus par les humains. Le film relate les aventures de la jeune Chapardeuse Arrietty, 14 ans, et de sa famille logeant dans le sous-sol d'une maison, dans un univers plein de dangers. L'arrivée d'un jeune garçon dans cette maison de campagne va complètement transformer l'existence de notre héroïne. Le film s'axe en effet, et c'est assez récurrent dans les œuvres du studio Ghibli, sur la rencontre d'un jeune garçon et d'une jeune fille, ici Arrietty la chapardeuse, et Shô, jeune enfant souffrant venu se reposer une semaine dans cette vieille maison familiale. Leur rencontre est la clé de l'histoire.

Ce qu'ils en disent :

« Oeuvre d'un cinéaste qui sait doser son hommage, l'incorporer à sa narration, "Arrietty" est un magnifique clin d'oeil au passé du studio Ghibli, et la preuve éclatante que le futur de celui-ci s'annonce tout aussi enthousiasmant - sinon plus ? - que son passé. » *Critikat.com*. Vincent Avenel

« La nouvelle production des studios Ghibli est une petite merveille de beauté et de poésie. Une fable dans l'air du temps qui parle avec intelligence de la différence et des démunis. » *Le figaroscope*. Emmanuèle Frois

« Animateur chevronné du Studio Ghibli, Hiromasa Yonebayashi signe un premier film enchanteur où chaque sortie d'Arrietty, filmée à son échelle, vire à l'aventure extraordinaire. Du jardin à la maison de poupées, les images sont d'une telle beauté que l'on voudrait y vivre! » *Le Parisien*. Marie Sauvion

« On ne sera (...) pas étonné de trouver dans "Arrietty, le petit monde des chapardeurs" tout ce qui fait la valeur, l'intelligence et l'humanisme des oeuvres Ghibli (...) La magie Ghibli, une fois de plus, opère avec beaucoup de justesse et de profondeur. » *La Croix*. Arnaud Schwartz

Le plaidoyer généreux de Miyazaki en faveur des espèces en voie de disparition sur une planète surpeuplée préserve la part du rêve (...). *Positif*. Hubert Niogret

B- L'histoire et les personnages :

☞ **Le récit** : se rappeler les scènes marquantes, dire ce qu'on a aimé, ce qui a touché, ce qui a fait peur...

C'est un **récit initiatique** car les personnages vont évoluer et faire leur choix de vie. Shô s'aperçoit qu'il n'a rien fait de sa vie (à cause de sa maladie) et il se mobilise pour sauver la famille des chapardeurs. Arrietty a des jugements négatifs sur les humains et elle découvre qu'il y a des humains qui sont bons. Leur vie à tous les deux sera changée. Arrietty chaparde pour sa survie et Shô essaie de combattre sa maladie, les deux êtres, à travers ce combat commun pour la vie, se rapprochent et nouent un lien très fort.

☞ **Les personnages** : les décrire avec leur caractère et leurs relations

ARRIETTY

Arrietty est une jeune fille de 14 ans, active, forte et curieuse. Cependant, elle est aussi rongée par la solitude, puisque sans ami et seulement entourée de son père et de sa mère. D'ailleurs, ni elle ni ses parents ne savent s'ils ne sont pas les derniers représentants de leur espèce.

Arrietty et sa famille, mais aussi les chapardeurs en général, ne sont pas des créatures magiques. Elles sont fragiles et leur existence est basée sur la survie, en chapardant aux humains ce dont ils ont besoin et ce qui leur est vital. Cette fragilité leur confère une volonté de vivre ou plutôt de survivre. C'est pour cela que la règle numéro un de leur espèce est de ne jamais se faire voir des humains. Cependant, pour rompre son isolement, la fillette enfreint la règle et se lie d'amitié avec un humain, ce qui mettra en danger toute sa famille et l'obligera à déménager. L'épingle qu'Arrietty ramassera au cours de sa première expédition avec son père, lui servira plusieurs fois, en particulier pour libérer sa mère du bocal où Haru l'a enfermée.

SHÔ

Shô est un garçon de 12 ans, chétif, malade et fragile. Par une journée d'été 2010, il arrive dans la maison de sa grand-mère maternelle afin de se reposer quelques jours avant une lourde opération du cœur. Affaibli par sa maladie, ce n'est pas un personnage qui se définit dans l'action, même quand il se décide à aider Arrietty. Son intelligence est sa meilleure arme.

Shô est un personnage masculin qui change fortement de ceux auxquels nous ont habitués les films du studio Ghibli. Il est plus effacé, mais romantique pour Arrietty.



POD

Pod est le père d'Arrietty. Il est taciturne, secret, mais rassurant pour sa petite famille. Il veille à tous les besoins de celle-ci en allant chaparder pour leur survie. La maison de la grand-mère de Shô est son territoire. Il en connaît tous les recoins et a même installé tout un système d'ascenseur, de poulie et de portes dérobées pour faciliter son déplacement dans la maison.



HOMILY

Homily est la mère d'Arrietty. C'est la femme au foyer ordinaire, voire même d'un autre âge. Garante de l'harmonie de son foyer, son univers ne se résume qu'à lui et à son petit confort matérialiste. Peureuse et effrayée par l'extérieur, elle redoute à tout instant d'être découverte par les humains et de devoir quitter son doux foyer. Sa capture par Haru n'en est finalement que bénéfique car l'oblige aussi à sortir de sa vie monotone et à accepter le monde extérieur et l'exil.

SPILLER

Spiller est un jeune chapardeur de 12 ans qui vit seul dans la nature. Son aspect sauvage est accentué par sa peau de bête et son quasi-mutisme. Sa rencontre avec Pod confortera ce dernier et sa famille dans l'idée qu'ils ne sont pas les derniers représentants de leur espèce. Spiller est un peu l'opposé de Shô. C'est un personnage dynamique et énergique qui a appris à survivre et même assujettir la nature. Mais sa vie solitaire le rend aussi moins sensible et plus bourru que Shô lorsqu'il est avec Arrietty...



HARU

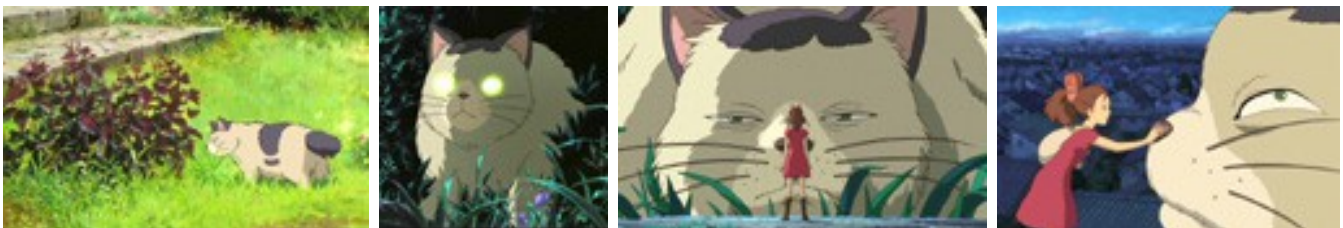
Haru est la domestique âgée, fouineuse et mal attentionnée de Sadako. Comme Shô, elle a déjà entendu parler des chapardeurs. Mais si le garçon les accepte d'emblée et les considère à égalité avec les humains, Haru ne voit en eux que des parasites dont il faut se débarrasser.



SADAKO

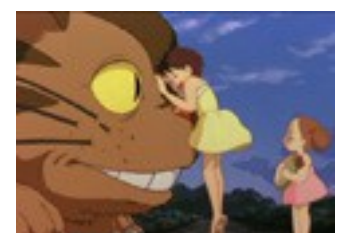
La grand-mère de Shô a été bercée petite par le rêve de son père. Ce dernier semble avoir vu des chapardeurs et a longtemps rêvé de vivre auprès d'eux. Il a donc fait construire la maison de poupée pour la mère de Shô, afin d'accueillir les chapardeurs.

LE CHAT



Il joue un rôle important car c'est lui qui avertit Shô qu'Arrietty est là, avant même qu'il la voit. Au début, il veut attaquer et poursuivre Arrietty. A la fin de l'histoire, il regarde Arrietty de face et semble communiquer avec elle par le regard. Il va ensuite chercher Shô pour le conduire jusqu'à Arrietty pour un adieu. Le chat acceptera même de se faire caresser par Arrietty.

Cette dernière image ressemble à celle du chat-bus (du film *Mon voisin Totoro*) qui se laisse caresser par Mei et sa grande sœur (image ci-contre).



LES EMPLOYES de la société de DERATISATION

On ne les voit que vers la fin du film.



LE CORBEAU

Il essaie d'attraper Arrietty, mais il se coince dans la moustiquaire de la fenêtre.



Les Lieux

La maison de la grand-mère

C'est celle où a vécu la maman de Shô et où il vient se reposer avant son opération du cœur.

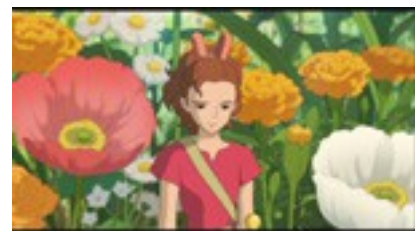
La maison de poupée

Elle est placée dans la chambre où dort Shô. Elle a été construite par le père de la grand-mère qui rêvait d'y abriter des chapardeurs. Elle est aménagée avec cuisine, salon, bibliothèque, salle de bains... La cuisine sera transportée par Shô jusqu'au domicile de la famille d'Arrietty, puis remise à sa place après que Haru ait emprisonné Homily.



Le jardin

Il est très fleuri et Shô aime y aller pour lire. C'est là que Shô apercevra pour la première fois Arrietty et que le chat jouera différents rôles.

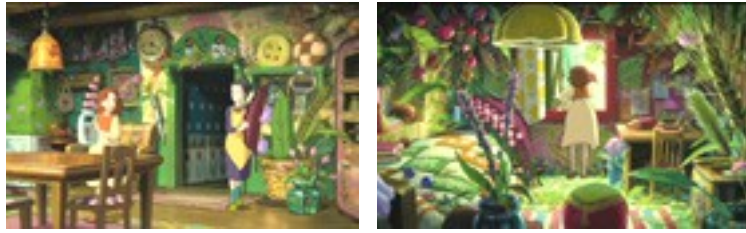


Le sous-sol de la maison

C'est là que les chapardeurs ont installé leur maison, elle aussi aménagée en plusieurs pièces très colorées, et où la nature est abondante.

« Quand on parle de sous-sol, on a l'impression que l'on parle d'un endroit humide où tout est moisi et rempli d'insectes. Mais le réalisateur Yonebayashi ne voulait pas de ces images pour le film. L'univers d'Arrietty n'est pas décrit de manière glauque. Ainsi, Yonebayashi évoque les trouvailles des petites gens pour obtenir de la lumière : verre de bouteilles pour concentrer la lumière, feuilles d'aluminium pour réfléchir la lumière, fenêtre en trompe-l'œil... Et puis évidemment, ils peuvent emprunter l'électricité aux êtres humains, pour leurs veillées nocturnes et les jours de pluie ! Leur vie souterraine, par ses détails, doit apparaître comme joyeuse! »

Des insectes y vivent aussi : blatte, sauterelles, cloportes...



La rivière

Elle servira au départ des chapardeurs, installés dans une théière.



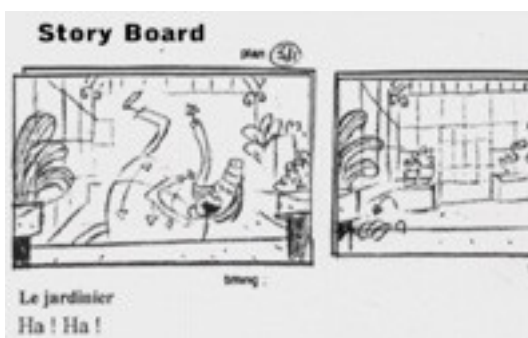
C- Analyse filmique

1- Le cinéma d'animation : Le dessin animé, en particulier japonais

Réaliser un dessin animé :

Pour réaliser un film d'animation, 24 images par seconde d'action sont nécessaires pour reproduire correctement le mouvement, au minimum 12 images car un nombre inférieur donne un mouvement saccadé (cas de certains dessins animés japonais).

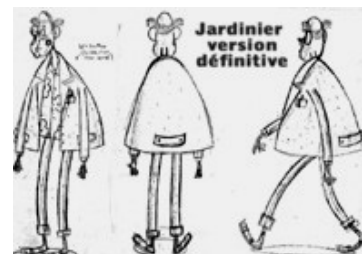
Quand une histoire a été choisie, il faut l'adapter pour le dessin animé et écrire le scénario : succession de séquences avec une description précise des décors, des personnages, des événements.



Il est ensuite traduit en dessins par le réalisateur sous forme d'un story-board, sorte de longue bande dessinée, constituée d'une centaine de croquis. C'est un découpage détaillé, plan par plan de l'ensemble du film. Il indique le cadrage, la position des décors, des personnages, l'emplacement de la caméra et l'action. Il contient tous les dialogues et les bruitages. Chaque plan est représenté par une feuille numérotée, comprenant un dessin et des indications écrites (ici, celui du film d'animation « Patate et le jardin potager » de Folimage)

Pour faciliter le travail des animateurs et ne pas changer l'aspect d'un personnage, des dessins sont réalisés le représentant de face, de profil, de trois-quart, de dos, en entier, ce qui détaille ses proportions et son volume : ce sont des feuilles de model-sheet (ici, le jardinier du film Patate et le jardin potager)

Les maquettistes dessinent alors au crayon le décor de chaque plan du film en fonction de l'animation des personnages. Ces dessins serviront de base aux décorateurs pour la création des décors. Le décor est peint sur une feuille à l'aquarelle, aux encres ou à la gouache.



L'animation est réalisée par différentes équipes : l'animateur esquisse au crayon les positions extrêmes du mouvement, des intervallistes combinent les espaces entre chaque dessin en suivant les indications de l'animateur. Plusieurs animateurs interviennent dans un même dessin animé (sauf dans *Alice aux pays des merveilles* où le même animateur, Ward Kimball, a réalisé 25 minutes d'animation !)

Les dessins sont ensuite tracés à la plume ou photocopiés sur des feuilles de rholoïd transparentes ou cellulos (ou cellos). Les couleurs sont ensuite appliquées à la main au verso de chaque cellulose en utilisant de la gouache acrylique. Aujourd'hui, peu de studios utilisent cette technique. Les dessins sont scannés dans l'ordinateur, puis mis en couleurs dans un logiciel spécifique.

La prise de vues : elle se fait sous caméra verticale qui filme les celluloses posés sur le décor, image par image, avec parfois, en plus, des effets spéciaux. Il est possible de superposer plusieurs celluloses. Les dialogues, les bruitages et la musique sont ensuite mixés à l'image au moment du montage final.

Le film est vérifié sur une table de montage.

Pour le film d'animation Arrietty :

En 2009, Hiromasa Yonebayashi avait intégralement terminé le story-board se basant sur un scénario de Miyazaki. L'élaboration de ce document de production, qui oriente ensuite toute la production du film, a été l'une de ses toutes premières difficultés en tant que réalisateur. « C'est la première fois que je dessinais un story-board », explique-t-il.



Yonebayashi aura passé 5 mois en solitaire à dessiner 996 plans à lui tout seul. Les animateurs ont été très attentifs au dessin et au moindre détail, afin de rendre crédibles les gestes du quotidien.

Pour l'animation, sur une période d'un an, c'est 74 761 feuilles de dessins qui auront été dessinées et noircies par l'effort commun des animateurs du studio pour que le film soit en salles à la date prévue. A cette date, l'enregistrement des voix était déjà terminé et la finalisation de la bande son était prévue avant la date de sortie.

Autres ressources de l'animation :

Il y a plusieurs techniques d'animation :

L'animation à plat ou en 2 dimensions (2 D) utilise une caméra perpendiculaire au sujet.

On peut animer ainsi des peintures ou dessins, des découpages, des matériaux ou objets, des poudres sur verres (pastel, sable...) ...

L'animation en 3 dimensions (3D) utilise une caméra placée en face du plateau de tournage et les objets sont déplacés devant la caméra.

On peut animer des objets rigides, des objets flexibles (fil de fer...), des marionnettes...

La pixillation est l'animation de personnes qui changent légèrement de position entre chaque prise de vue. Cette technique permet de faire apparaître ou disparaître quelqu'un, de le faire voler... Elle a été utilisée pour les premiers effets spéciaux au cinéma.

L'animation par ordinateur : les personnages, objets et décors créés par ordinateur en images de synthèse forment ce qu'on appelle la réalité virtuelle. L'ordinateur peut être utilisé comme un assistant à la réalisation (pour le montage ou la réalisation d'effets spéciaux) ou comme un outil de création d'images.

Le cinéma d'animation japonais et le studio Ghibli:

En 1915 apparaissent les premières œuvres d'animation japonaise, à partir de silhouettes découpées. En 1932, est réalisé le premier film d'animation (sonorisé et parlant) : *Une femme et les chemins du monde* de Kenzo Masaoka. Le film *Le serpent blanc*, produit par le studio TOEI, incite **Miyazaki** à devenir réalisateur. **Il fonde son propre studio, Ghibli, en 1984.**

Dès le début, le cinéma japonais se partage entre les sujets anciens, inspirés de pièces de théâtre et les sujets modernes. Dans le théâtre traditionnel, les hommes tenaient les rôles féminins et ils portaient des masques blancs. Miyazaki montre des rôles féminins prééminents.

Lorsqu'on regarde *Arrietty*, on sait immédiatement qu'on est devant un film du Studio Ghibli. Thématique de la nature, peuple en perdition, caractère du dessin reconnaissable, on sent que la patte du maître est là, omniprésente. Yonebayashi multiplie d'ailleurs les clins d'œil aux œuvres du studio japonais : la scène d'ouverture où un corbeau se chipote avec un chat évoque irrésistiblement *Le Royaume des Chats*, la scène d'adieu et l'accolade affectueuse entre Arrietty et le félin est quasiment une citation de Mei et le chat-bus dans *Mon voisin Totoro* ; l'envol de Spiller dans sa cape de poils rappelle furieusement *Pompoko* et ses tanuki volants ; sans compter des emprunts de mise en scène au *Voyage de Chihiro* (le jeu des champs/contrechamps, du rapprochement des gros plans et du décor mouvant lors des confrontations Arrietty/le chat et Haku/Zeniba).

Montrer qu'il s'agit bien d'un film qui se passe au Japon : maison, baguettes utilisées par Shô, écriture des générique sou du titre...



2- Les procédés cinématographiques :

L'adaptation d'un roman en film :

Le livre *The Borrowers* écrit par l'écrivain britannique Marie Norton, compte cinq volumes parus entre 1952 et 1982 et l'adaptation du studio Ghibli se limite au premier, paru en 1952 aux éditions Dent. Le livre obtint la médaille Carnegie cette même année. 55 ans plus tard, la même institution classa l'oeuvre parmi les 10 oeuvres les plus

importantes de la littérature enfantine pour les 70 années passées. C'est l'éditeur Iwanami Shoten qui détient les droits du livre pour le Japon. Le studio Ghibli a de bonnes relations avec cet éditeur depuis *Les contes de Terremer*, qui détient aussi les droits de l'œuvre. Au Japon, la première traduction date de 1969 sous le titre *Yukashita no Kobitotachi* (Les petits hommes qui vivent dans les sous-sols) et c'est sans doute celle-ci qu'a eue à l'époque Hayao Miyazaki entre les mains. Plusieurs rééditions virent ensuite le jour dans le pays et un total de 600 000 exemplaires du livre, au format poche ou relié, ont été vendus jusqu'à maintenant au Japon. Mais quand que le studio Ghibli a annoncé qu'il allait adapter le roman en décembre 2009, l'éditeur s'est empressé de commander un nouveau tirage de 30 000 exemplaires.

« A cette époque, ce projet a déjà été pris en considération à la fois par Hayao Miyazaki et Isao Takahata », ajoute Suzuki. « Miyazaki s'en est soudainement rappelé et m'a recommandé de lire le livre. Alors, pourquoi déterrer Les charardeurs aujourd'hui me direz-vous ? A cette question, Miya-san a répondu : "La situation des Karigurashi (les charardeurs) est très agréable. Ils s'intègrent simplement à notre époque actuelle. L'âge de la consommation de masse en est à sa fin dorénavant et l'idée de "l'emprunt" prouve l'avènement de celui-ci avec la crise". »

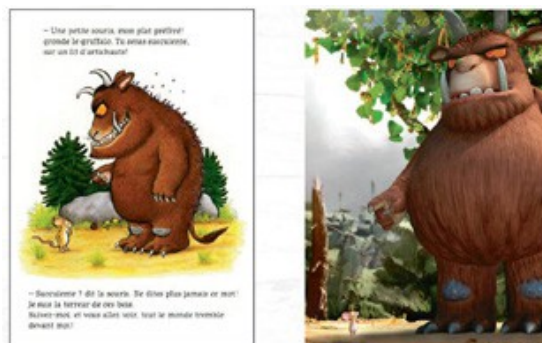
Le réalisateur Hayao Miyazaki porte déjà en lui le projet d'adapter le roman Les charardeurs depuis bien plus longtemps que cet été 2008. Il y a environ 40 ans, Miyazaki a lu le livre et a déjà eu l'idée d'en faire un film alors qu'il n'était âgé que d'une vingtaine d'années.

Aussitôt après la décision d'adapter cette œuvre, le 30 juillet 2008, Miyazaki écrit la note d'intention relative au projet du film où il explique que l'action se déroule, non plus dans l'Angleterre des années 50, mais dans le Japon des années 2000. Il donne les grandes lignes de l'histoire et les traits de caractère principaux des personnages. Il précise également le but du film : « réconforter et encourager les gens qui vivent en cette période chaotique et préoccupante ».

Le réalisateur, pour autant, ne sera pas Miyazaki lui-même. Le choix se porte finalement sur Hiromasa Yonebayashi, jeune animateur de 36 ans qui travaille depuis 12 ans au sein du studio. C'est donc ce dernier qui fera le film.

👉 Comment adapter un livre en film : traduire les sentiments, les émotions des personnages ; respecter les décors... ?

On peut rechercher des documents concernant ce film ou se servir d'un exemple (plus simple) connu, **Le Gruffalo** dont on peut se procurer l'album et le film d'animation (DVD) [La comparaison entre les 2 est décrite dans le dossier sur *Le Gruffalo*, dans les documents Ciné-enfants d'Atmosphères 53: intentions du réalisateur, différences, ressemblances...]



Les techniques cinématographiques :

Repérer des effets de **mise en scène** dans le film

* Les scènes du début du film, avec la découverte du monde d'Arrietty : jouant sur les différentes échelles de représentation et une verticalité de la mise en scène lors de l'ascension progressive des personnages le long de la maison, Yonebayashi donne le vertige dès les premières images. Les simples bruits du quotidien deviennent des machines étourdissantes et inquiétantes, à l'instar du bourdonnant et inquiétant frigo qui semble menacer la jeune et frêle Arrietty.

* Lors des deux premières rencontres d'Arrietty et de Shô :

Dans la chambre où il dort, Shô découvre le petit peuple de la maison à travers la lumière mordorée d'une bougie et surtout la silhouette de la jeune fille à travers un mouchoir tendu. Les objets du quotidien deviennent alors poésie et Arrietty se mue en gracieuse ombre chinoise...

La deuxième rencontre est tout aussi charmante et habilement mise en scène. Afin probablement de ne pas rompre le charme de la première « confrontation », Yonebayashi choisit là encore des artifices originaux. Arrietty se refusant toujours à être vue par Shô, elle se cache cette fois derrière la vitre de la chambre du jeune homme et n'apparaît là encore que comme une ombre. Elle se dissimulera ensuite dans le dos de Shô pour échapper à l'inquisitrice Haru. Yonebayashi fait fi de l'in vraisemblance physique (la voix de Shô devrait être monstrueuse et celle d'Arrietty un simple couinement) et choisit résolument la poésie de la mise en scène.

Importance de la bande-son, en particulier la musique de Cécile Corbel au moment des rencontres entre Arrietty et Shô.

Cette dernière propose une mélodie aux accents celtes qui n'est pas sans rappeler l'origine occidentale des Borrowers, même si le cadre choisi par Yonabayashi est résolument japonais. À la fois mélancolique et pleine d'énergie, cette mélodie est à l'image de ce couple condamné à ne pas vivre pleinement sa relation. À l'instar d'Hayao Miyazaki, le jeune réalisateur choisit d'ailleurs une fin en demi-teinte, car si le jeune homme semble être hors de danger, si la famille d'Arrietty trouve un refuge et si leur race peut espérer une survie, on ressent la tristesse de la séparation entre ces deux mondes, celui des humains et celui du monde magique, comme un écho lointain à ses brillants prédécesseurs *Princesse Mononoke* ou *Le voyage de Chihiro*.

Pourquoi musique celtique et fantasy se marient-elles bien ? Selon Yonebayashi, la fantasy est basée sur la culture celtique. L'œuvre dont est issu le film est née en Angleterre, terre où la culture celtique, et donc la fantasy, est profondément enracinée. La croyance dans l'existence d'êtres minuscules n'est pas liée au monde chrétien, car cette religion n'accepte pas d'autres formes intelligentes en dehors de l'être humain. Des histoires fondées sur le christianisme se marient très bien avec une musique jouée à l'orgue, ou accompagnée de cœurs, comme les chants grégoriens. En revanche une histoire avec des petits êtres fantastiques se mariera très bien avec la musique celtique, qui trouve déjà ses racines sur le continent européen.

Les décors riches et foisonnants du jardin complètent à merveille le monde miniature et minutieux des Chapardeurs. Yonebayashi crée une bulle de paix et de calme au sein de la ville, où les seuls éléments perturbateurs sont la volubile Haru et les inoffensifs et insignifiants dératiseurs. Dans le monde de Yonebayashi, on n'a jamais réellement peur, le danger est finalement vite oublié, même lorsque l'ombre de la maladie ou celle de la disparition des chapardeurs plane.

Les mouvements de caméra : en repérer dans le film

Travelling : mouvement de tout l'appareil de prise de vues. On distingue les travellings avant, arrière ou latéraux

- Latéral dans le générique de début qui fait découvrir la maison et le jardin (2mn 07)
- Vertical lorsque l'image « monte » vers la fenêtre de la chambre de Shô (7mn 26), descendant vers Arrietty (24mn 21)

Panoramique : mouvement giratoire de la caméra dont le pied reste fixe. dans le jardin 32mn 24

Champ : Espace délimité par le cadrage/ **Contrechamp** : Disposition de la caméra dont l'orientation est opposée à celle du plan précédent. Désigne aussi le plan filmé de cette manière.

On voit un exemple de champ/contrechamp, avec des gros plans, dans la rencontre entre Arrietty et le chat dans le jardin, à la fin du film, (1h 20mn 45)

On peut rechercher aussi des exemples de **différents plans (gros plan, plan moyen...)** Grandeur des êtres ou des objets de l'espace représentés dans l'image par rapport à la taille de celle ci.

Place de la caméra par rapport à l'objet filmé.

Fondu au noir : action d'obscurcir ("fermeture") ou faire apparaître ("ouverture") l'image progressivement, souvent en passant par le noir. Cela indique que du temps s'est écoulé.

Ressources :

- DVD
- Site sur le film : <http://www.buta-connexion.net/fils/arrietty.php> avec synopsis détaillé, les personnages, l'analyse du film, la création du film.

Dossier réalisé par Nicole Montaron, Atmosphères 53. Septembre 2014.

Nanouk

Ateliers de pratique cinématographique

Grand / Petit

par Eurydice Calmejeanne

Public

une classe d'élèves du CP au CM2

Durée de l'atelier

Les ateliers proposés sont modulables en 1 à 3 heures selon le temps qui peut leur être consacré.

On pourra prévoir entre 30 minutes et 1 heure pour la partie « théorique » selon le temps passé sur les extraits et l'approfondissement des notions abordées.

Pour la mise en pratique, l'enseignant devra proposer une limite de temps aux élèves dans laquelle, ils devront répondre à l'exercice attendu.

Objectifs

- A travers différents procédés pour faire varier la taille d'un personnage, découvrir les notions de cadre, valeurs de plan, mouvement de caméra, plongée/contre-Plongée.
- Aborder le principe technique du cinéma : de la succession d'images au mouvement continu, découvrir les notions de cinéma d'animation ainsi que quelques trucages basiques du cinéma.
- A travers l'exemple des rapports de taille des personnages, aborder les principes de base du langage cinématographique.

Lieu

Espaces intérieurs et extérieurs de l'école.

Extraits de films

- *Le monde vivant* – Eugène Green, 2003, France
- *King-Kong* - Ernest B. Schoedsack, Merian C. Cooper, 1933, USA
- *La Planète Sauvage* – René Laloux, 1973, France, République Tchèque
- *Alice* – Jan Svankmeyer, 1988, République Tchèque
- *L'homme qui rétrécit* – Jack Arnold, 1957, USA

Présentation des ateliers

1 – CONTENU THEORIQUE ET VISIONNAGE D'EXTRAITS

- Jouer avec les dimensions : découverte de procédés techniques du cinéma pour jouer sur la taille des sujets filmés
- Grand/Petit : Pour raconter quoi ? : découverte des symboliques exprimées par cette thématique

2 – MISE EN PRATIQUE

Proposition de 3 ateliers pour expérimenter « en faisant » à travers la thématique GRAND/PETIT quelques notions de cadre et de mise en scène, bref, de Cinéma.

Atelier 1 : Jouer avec les perspectives

Durée : 30 minutes (+30minutes à 1 heure de présentation théorique)

Matériel : Un appareil photo, téléphone ou tablette avec un écran pour chaque petit groupe.

Lieu : La cour de l'école ou n'importe quel lieu avec suffisamment de profondeur.

Objectif : Jouer avec les perspectives et la distance de la caméra pour faire grandir et rapetisser des personnages dans un cadre. Travailler la coopération entre le « metteur en scène » et ses acteurs.

Atelier 2 : Technique de la transparence – vidéo-projection

Durée : 1h30 (+30minutes à 1 heure de présentation théorique)

Matériel : Une caméra, un vidéoprojecteur, un écran ou mur ou drap blanc.

Lieu : Un lieu suffisamment grand pour que l'on puisse projeter des images, dans lequel puisse se faire une obscurité suffisante, et un écran, drap blanc ou mur blanc permettent cette vidéo-projection.

Objectif : Travailler sur un « vieux trucage » du cinéma, la transparence. Sensibiliser aux sensations produites par les différentes valeurs de plan. Sensibiliser les élèves à l'émotion d'un tournage un peu plus complexe et à l'esthétique de la vidéo-projection.

Atelier 3 : Narration en Plongée/Contre-plongée

Durée : 1h15 ou 2h00 (+30minutes à 1 heure de présentation théorique)

Matériel : Une caméra – un logiciel de montage – Un écran pour visionner la restitution – 2 dés

Lieu : N'importe quel lieu.

Objectif : Sensibiliser les élèves aux effets produits par la Plongée et la Contre/Plongée, leur apprendre à réaliser une histoire simple grâce à un découpage technique simple. Les sensibiliser à la notion de langage cinématographique.

3 – ANNEXE

Quelques Grands/petits dans d'autres disciplines artistiques

1. Contenu théorique et visionnage d'extraits

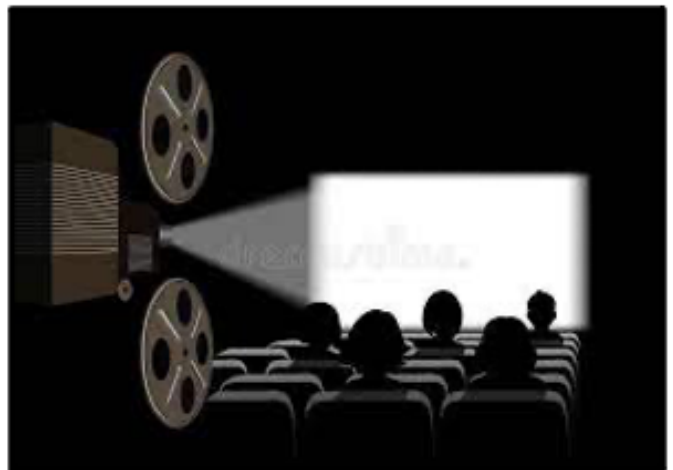
INTRODUCTION

Lorsqu'on « représente » un objet, en le dessinant, ou en le sculptant, il est très exceptionnel qu'on le représente à sa taille réelle. Par exemple, si on dessine un arbre sur un cahier, on le dessinera plus petit, à l'échelle de la feuille. Et si on veut dessiner une fourmi, on la dessinera plus grande qu'une vraie fourmi pour pouvoir en percevoir les détails que notre œil ne pourrait pas voir sans agrandissement.



Au cinéma, c'est pareil, il est très rare que les objets et les personnages aient leur taille réelle ! En fait, pour représenter un sujet, le cinéma le fait changer de taille deux fois !

D'abord, en le filmant, il produit une image miniature enregistrée sur un capteur numérique, puis grâce au projecteur cette image est ensuite agrandie sur l'écran de cinéma. Le cinéma agrandit les objets, décors, personnages à la mesure de la taille de l'écran. Plus l'écran est grand, plus ce qui a été filmé sera agrandi !



Un peu d'histoire : de la boîte à l'écran

Un peu avant que le cinéma ne soit inventé par les frères Lumière, l'inventeur américain Thomas Edison avait déjà réussi à réaliser des films très courts avec une caméra appelée Kinétographe. Les images étaient enregistrées sous la forme de centaines de photographies sur un long ruban de 35 millimètres de largeur. Les films réalisés étaient ensuite placés dans une grosse boîte en bois d'un mètre environ et on pouvait les regarder à travers une ouverture munie d'une loupe. Mais l'image était très petite et les personnages vraiment minuscules !



Alors quand les frères Lumière ont réussi à projeter leurs films sur un grand écran, ce fut sensationnel ! La première projection publique payante eu lieu le 28 décembre 1895 à Paris. A l'aide d'un projecteur « le cinématographe », situé au fond de la salle, les petites images ont été projetées sur un écran géant. Les personnages devinrent immenses sur l'écran, devant les yeux ébahis des premiers spectateurs.

Par la suite les caméras se sont perfectionnées et les salles se sont équipées pour permettre des formats de plus en plus grands, afin d'immerger de plus en plus les spectateurs dans l'image.

JOUER AVEC LES DIMENSIONS

Depuis le début de l'histoire du cinéma, les réalisateurs ont profité de cette liberté donnée par le cinéma de jouer avec les dimensions réelles. Ils ont eu envie d'inventer de nouvelles mesures pour leurs personnages ou de leur faire changer de taille, envie de plonger les spectateurs dans l'infiniment petit ou l'infiniment grand.

Ainsi au fur et à mesure, ils ont expérimenté différentes techniques plus ou moins sophistiquées pour jouer avec la taille et les proportions des sujets qu'ils filmaient.

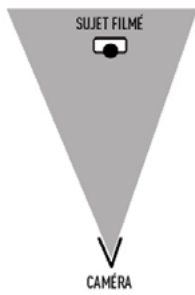
1 – Distance avec la caméra

Plus un objet est loin de nous, plus il est petit. On peut jouer en plissant les yeux à déterminer la taille d'un objet en le plaçant entre notre pouce et notre index, et réaliser qu'un arbre immense tient entre nos deux doigts ! Si on se rapproche de l'objet, on constatera qu'il faut écarter nos doigts pour le contenir et inversement, si nous nous en éloignons, il paraîtra encore plus petit.

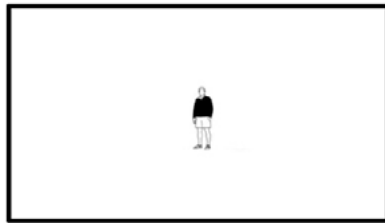
C'est pareil au cinéma : la taille d'un objet varie en fonction de la distance entre lui et la caméra. Ainsi, plus il sera proche de la caméra au moment du tournage, plus il occupera une grande place dans le cadre.

Les valeurs de plans

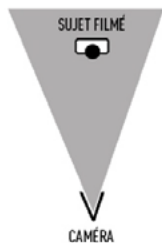
Ainsi, selon la distance choisie entre le sujet filmé et la caméra, **on obtiendra des plans de différentes valeurs** dans lesquels le sujet occupera une place plus ou moins grande.



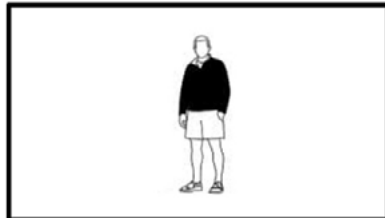
PLAN LARGE



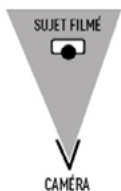
Le **plan large** permet de montrer le paysage, l'espace dans lequel l'action se déroulera. L'être humain sera donc quasi invisible, perdu dans le décor.



PLAN D'ENSEMBLE



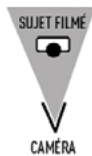
Le **plan d'ensemble** permet de situer les personnages dans leur environnement. Il est souvent utilisé comme plan de situation où l'on montre la maison, le bâtiment où habite le personnage.



PLAN MOYEN



Le **plan moyen** permet de mieux ressentir l'émotion du personnage tout en restant distant. De plus, le plan moyen permet de garder l'environnement et donc le contexte dans lequel le personnage se situe.



GROS PLAN



Le **gros plan** permet de cadrer entièrement le visage d'un personnage. Le décor est très peu présent. Il est souvent utilisé lors de dialogues entre deux personnages, avec des champs / contre champs de mêmes valeurs.



TRÈS GROS PLAN



Le **très gros plan** permet d'isoler un visage, un objet ou un détail. Le décor est totalement absent : on sort de l'espace de la scène.

Le sujet s'approche ou s'éloigne de la caméra

Pour grandir ou rétrécir dans le cadre, le sujet peut donc lui-même s'approcher ou s'éloigner de la caméra qui reste fixe. Si on filme le déplacement du personnage qui s'approche de la caméra, on peut donner l'illusion que le personnage grossit. En formant un cadre avec nos doigts et demandant à un camarade d'avancer vers nous, on voit bien que son visage occupe de plus en plus le cadre formé par nos doigts au fur et à mesure qu'il s'approche de nous.

Déjà au tout début de son histoire, le cinéma racontait des histoires extraordinaires en modifiant les dimensions des personnages.

Ainsi, en 1901, Georges Méliès, un réalisateur français, stupéfait les spectateurs encore peu ou pas habitués au cinéma avec L'Homme à la tête en Caoutchouc.

Avant de découvrir le cinéma, Georges Méliès était un magicien, un illusionniste. Lorsqu'il découvre le cinéma, il utilise cette formidable technique pour poursuivre son travail sur l'illusion.

Dans L'Homme à la tête en Caoutchouc, on voit un savant qui gonfle une petite tête posée sur un socle. La tête grossit, grossit jusqu'à occuper tout l'écran, et finit par exploser !

Pour donner cette illusion de grossissement, Méliès a posé sa caméra dans un studio, s'est habillé tout en noir pour ne faire dépasser que sa tête, et s'est approché de plus en plus près de la caméra jusqu'à ce que sa tête occupe tout le cadre.



Pour placer cette tête sur le socle et dans le cadre, Méliès a utilisé un trucage : la technique de la **surimpression**, c'est à dire qu'il avait filmé séparément le décor avec le savant en laissant un cadre noir dans le cadre. Il a ensuite superposé les deux pellicules pour projeter une seule série d'images contenant le décor et la tête grossissant.

Le travelling

Le réalisateur peut aussi choisir que son sujet reste fixe et que ça soit sa caméra qui bouge.

Le travelling est un déplacement de la caméra pendant que la caméra filme. En s'éloignant ou en se rapprochant de son sujet, elle le fait rétrécir ou grandir dans le cadre.

Il existe de nombreuses techniques pour effectuer ces mouvements de caméra. Le plus souvent, on utilise des chariots posés sur des rails de travelling.

2 – Plongée/contre-Plongée

Une autre façon de faire paraître plus petit un personnage est de le filmer d'en haut. Inversement pour le faire paraître plus grand, on peut le filmer par en bas.

Ce choix de placement de caméra s'appelle : **plongée**, quand la caméra domine son sujet, et **contre-plongée** lorsqu'elle filme un sujet par en dessous.

Les personnages filmés ainsi sont légèrement déformés dans le cadre, mais cela ne gêne pas notre œil de spectateur qui reconnaît la sensation d'être plus petit que quelque chose quand on le regarde d'en dessous et plus grand quand on le regarde d'au-dessus. Ce procédé joue avec nos sensations pour installer un rapport de domination entre deux personnages.

Dans cet extrait du *Monde vivant*, d'Eugène Green, le réalisateur utilise ce procédé pour faire ressentir aux spectateurs le fait que le garçon plus âgé essaye d'imposer sa domination au garçon plus jeune. Les garçons sont filmés en **champ/contre-champ**, c'est à dire chacun leur tour de face, et du point de vue de l'autre. Le grand est filmé en contre-plongée, puis le petit en plongée.

Mais lorsqu'un homme adulte surgit, les deux garçons, sont réunis dans un même plan et sont filmés en plongée du point de vue de l'adulte. Le champ/contre-champ s'organise désormais dans un face à face entre les deux enfants et l'adulte, « le chevalier ». Les plans sur l'adulte, sont donc filmés en contre-plongée.

A travers ce montage, c'est à dire, cet enchaînement de plan, le réalisateur fait ressentir au spectateur qu'il y a toujours un plus grand que soi. Cette affirmation proposée par ce **langage cinématographique** est renforcée par le dialogue. En effet, dans leur conversation, les enfants et le chevalier évoquent un ogre, dont le spectateur sait que c'est un personnage de conte géant. Le réalisateur fait planer sa taille plus grande encore que celle du chevalier par sa seule évocation et le propos exprimé par le montage : il y a toujours plus grand que soi.



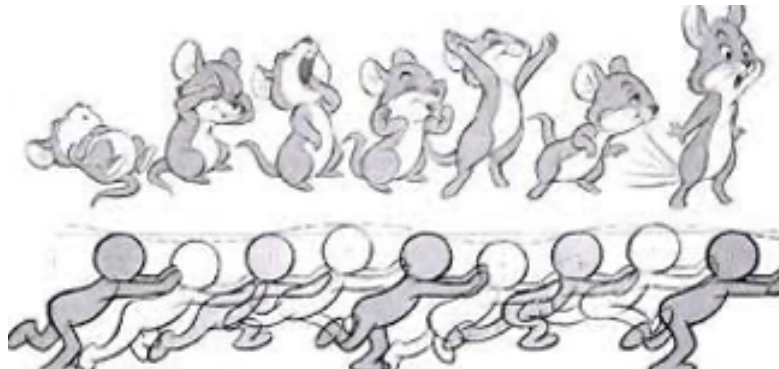
3 – Le Cinéma d’animation

Le cinéma d’animation est souvent utilisé pour représenter l’infiniment petit, l’infiniment grand ou quand on veut faire changer de taille des personnages ou des objets. En effet, lorsqu’on dessine, modèle ou même lorsqu’on crée des images par ordinateur, on est libre de choisir les dimensions et les rapports de taille entre les personnages que l’on veut. On peut s’affranchir de la contrainte de la prise de vue réelle...

Pour réaliser un film d’animation, il faut travailler image par image. C’est ensuite en projetant le défilement rapide des images que l’on crée des images animées.

Cette transformation d’une succession d’images fixes en images animées se produit grâce à ce qu’on appelle la « **persistance rétinienne** » et à « **l’effet phi** ».

Pour en savoir plus : https://fr.wikipedia.org/wiki/Effet_phi



Il existe de nombreuses techniques d’animation, les plus connues sont :

- le dessin animé (Studio Disney, Hayao Miyazaki...)
- la technique du papier découpé (La Planète Sauvage – René Laloux, 1973)
- la pâte à modeler (ex : Wallace & Gromit série de courts et longs métrages créée par Nick Park ; Chicken Run (2000) Nick Park et Peter Lord) ;
- l’animation d’objets (ex : Alice – Jan Svankmajer, 1988, : Dans ce film, le réalisateur mélange des images de prises de vue réelles et de l’animation d’objet.)
- l’animation d’images de synthèses 2D ou 3D grâce à des ordinateurs (ex : Toy Story de John Lasseter, 1996 : un des tout premiers...)

Comme Jan Svankmajer l’avait fait de façon plus « artisanale » en 1988 avec Alice, aujourd’hui de nombreux réalisateurs mélangent les prises de vues réelles à de l’animation lorsqu’ils ont besoin de « truquer » les images pour changer de dimensions.

Par exemple, dans Arthur et les Minimoys (2006), Luc Besson a choisi de représenter le quotidien d’Arthur en prise de vue réelle. Mais il utilise des images de synthèse lorsqu’Arthur rétrécit pour rejoindre le monde des Minimoys.

Dans Ant-Man, en 2015, le réalisateur Peyton Reed, raconte l’histoire d’un homme qui grâce à une combinaison inventée par un scientifique génial, peut devenir aussi petit qu’une fourmi.

Pour représenter l’homme à la taille d’une fourmi, il utilise ce qu’on appelle des Visual effects, ou VFX, c’est à dire que comme Svankmajer en son temps mélangeait la prise de vue réelle au procédé d’animation d’objets, il mélange les prises de vues réelles à des images de synthèse en 3D créées par ordinateur.

4 – Quelques effets spéciaux

Comme on l'a vu avec l'exemple de *L'Homme à la tête en Caoutchouc*, les trucages existent depuis le début de l'histoire du cinéma.

Voici quelques trucages souvent utilisés pour jouer avec la différence de taille entre les personnages.

Le cache contre cache

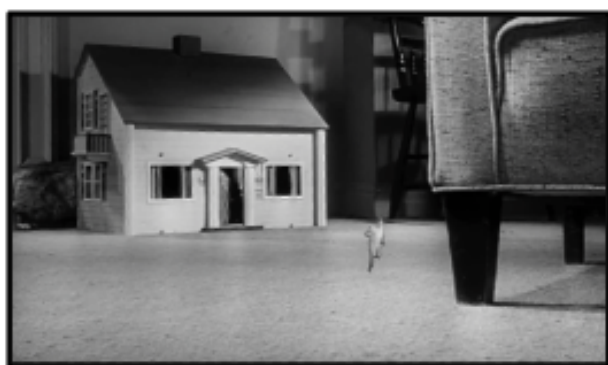
Dans *L'homme qui rétrécit*, Jack Arnold raconte l'histoire fantastique de Scott Carey, un américain qui se met à rapetisser parce qu'il a été irradié par un nuage radioactif. Plusieurs scènes montrent Scott et sa femme dans le même plan. Dans ce photogramme issu de l'extrait proposé, le réalisateur a filmé deux images séparées de chacun des deux acteurs, qui jouent comme s'ils étaient dans la même pièce. Les deux images sont ensuite réunies en une seule.



A gauche, la femme de Scott est filmée dans un décor de taille normal, tandis qu'à droite, Scott est entouré d'accessoires géants.

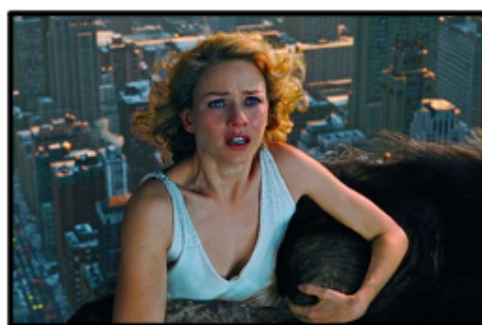
L'incrustation

Toujours dans *L'homme qui rétrécit*, Jack Arnold utilise un autre trucage. Il filme le décor du salon avec la maison de poupée et le fauteuil en plan rapproché d'une part. Et d'autre part, il filme Scott en plan très très large, donc de très très loin, de sorte qu'il apparaît tout petit dans le cadre.



Pour que l'on puisse aisément découper sa silhouette, Scott est filmé sur un « fond vert » (ou bleu) qui permet que sa silhouette se détache clairement du fond.

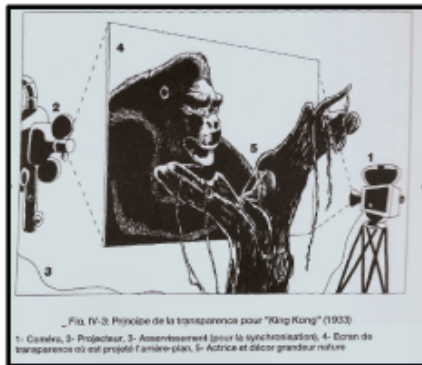
Dans cette première photo prise sur le tournage d'une version récente de *King-Kong* réalisé en 2005 par Peter Jackson, on peut voir l'actrice Naomi Watts dans un décor entièrement vert. Sa silhouette sera ensuite incrustée dans une autre image comme on peut le voir sur la seconde photo.



La transparence

Dans leur *King-Kong*, Ernest B. Schoedsack, Merian C. Cooper, ont également utilisé la technique de la transparence pour réunir la gigantesque créature King-Kong et sa proie. Comme en témoigne le schéma ci-dessous, le principe est de filmer des éléments de petite taille et de les projeter en très grand sur le mur d'un studio. On place ensuite un personnage devant les images projetées et on filme l'ensemble.

Dans cet exemple, les réalisateurs ont filmé une maquette de King-Kong et de la jungle et ont projeté ces images sur un écran géant en plaçant leur actrice au premier plan.



Maquette et construction de décor

Comme on a pu le voir dans l'extrait de *L'homme qui rétrécit*, de Jack Arnold une autre façon très efficace de donner l'illusion qu'un personnage change de taille, est de faire varier les décors et accessoires qui l'entourent. Ainsi la maison de Scott placée dans les plans où figure sa femme, est construite à la taille d'une maison de poupée. Elle est répliquée à l'identique mais à l'échelle d'une vraie maison pour les plans où Scott est filmé.

C'est un des procédés utilisés par Jan Svankmajer, dans son *Alice*.



Dans l'extrait proposé, on voit que Alice est beaucoup trop grande pour la pièce. Même la porte est plus petite qu'elle, et la table semble bien plus petite qu'au début de l'extrait.

Pour donner cette illusion, le réalisateur a demandé à son chef décorateur de construire un décor de pièce identique mais en plus petit, ainsi qu'une table plus petite.

Conclusion

Souvent plusieurs techniques sont utilisées. Tous les coups sont permis et plus les procédés sont diversifiés, plus l'illusion fonctionne !

GRAND/PETIT - POUR RACONTER QUOI ?

La taille des personnages exprime la relation entre ces deux personnages : leur rapport de force. Au moins dans les apparences, le plus grand apparaît comme le plus fort, comme celui qui domine. Mais souvent, les réalisateurs déjouent ce principe. Et c'est finalement le plus petit qui est le plus fort. C'est une façon de montrer que la force ne réside pas que dans la puissance physique, et de valoriser d'autres qualités comme la rapidité, l'intelligence, la générosité.

Le cinéma utilise les images pour raconter des choses au delà des mots. Il se sert des éléments de décor, de mise en scène, de sons, pour **symboliser** des idées, c'est à dire les représenter en image et en son. On peut parler d'un **langage cinématographique**.

Ainsi dans l'extrait proposé de *La Planète sauvage*, de René Laloux, nous comprenons que nous sommes toujours plus petits ou plus grands que quelqu'un. Par le biais de **l'empathie**, c'est à dire en nous mettant à la place de cette femme et de son bébé, le réalisateur nous montre que nous même, nous sommes peut-être cruels avec les êtres plus petits que nous.



Il utilise la figure de la femme et de son enfant qui sont des figures auxquelles on s'identifie facilement. Au début de l'extrait, nous sommes à la mesure de la maman et de son bébé, et les doigts des enfants bleus extraterrestres nous paraissent immenses. Le fait de les voir représentés à taille humaine nous fait partager leurs émotions, c'est à dire la terreur et la volonté de la maman de protéger son bébé. Puis lorsque l'échelle de plan change, nous découvrons qu'en réalité les doigts monstrueux sont ceux d'enfants. Cela déplace notre regard. Habituellement les enfants ne paraissent pas monstrueux. Mais là, on comprend que leur curiosité et leur envie de jouer peuvent être destructrices pour la toute petite maman et son tout petit bébé.

Avec cet extrait, le réalisateur nous donne une sorte de leçon. Il nous dit que même sans désir de faire mal, notre puissance peut être destructrice. Il nous dit que même des êtres beaucoup plus petits que nous et différents de nous peuvent ressentir des émotions très proches des nôtres et que nous sommes capables de les partager pour peu que l'on y regarde de plus près. C'est aussi une façon de mettre en garde les humains face à leur force de destruction.

Dans l'extrait de *King Kong*, c'est pareil, cette gigantesque créature symbolise la force de la nature sauvage. Les habitants de l'île vénère King-Kong et lui offre une jeune femme en offrande. Elle paraît minuscule dans sa main. Elle apparaît dans toute sa fragilité. Dans la suite de l'histoire on découvrira que malgré son énorme puissance, King-Kong est capable de sensibilité. Cela nous rappelle que la bestialité n'est pas incompatible avec la sensibilité. Et pose la question de qui sont les vrais monstres.

Le fait de montrer que les tailles peuvent varier, permet de rappeler que tout est relatif.

Le langage cinématographique utilise les symboles mais aussi les sensations.

Les réalisateurs utilisent souvent les changements de taille pour jouer avec nos sensations. Se sentir tout petit, c'est souvent pour les adultes une façon de se souvenir de ses sensations d'enfance. Si par exemple les élèves de primaire retournent dans leur crèche ou dans des endroits qu'ils n'ont fréquentés que lorsqu'ils étaient tout petits, les meubles, les pièces, tout leur paraît beaucoup plus petit. Et d'un coup, ils ont la sensation d'être des géants. C'est pareil quand les parents sont invités dans la classe de leur enfant en primaire et qu'ils s'asseyent à leur table. Ils ont la sensation d'être des géants.

Dans l'extrait proposé de Alice – Jan Svankmajer, Alice boit un étrange liquide bleu et devient toute petite. Elle ne peut plus accéder aux objets dont elle a besoin, elle devient impuissante et plus encore, elle devient une automate. Lorsqu'elle goûte ensuite un biscuit, elle devient trop grande, de sorte que la pièce trop petite l'enferme comme une cage. Notre perception de l'espace, qui épouse celle d'Alice, nous renvoie à des sensations connues : celle d'être dans un monde trop grand et inaccessible lorsqu'on est trop petit, puis celle d'être étreint dans un monde devenu trop petit. Avec cette mise en scène, le réalisateur illustre des états d'âmes bien connus des enfants qui par définition ne cessent de grandir et qui par moment se sentent trop petits pour certaines choses et pour d'autres, trop grand.



2. Mise en pratique

Atelier 1 - Jouer avec les perspectives

Durée : 30 minutes

Matériel : Un appareil photo, téléphone ou tablette avec un écran pour chaque petit groupe.

Lieu : La cour de l'école ou n'importe quel lieu avec suffisamment de profondeur.

Objectif : Jouer avec les perspectives et la distance de la caméra pour faire grandir et rapetisser des personnages dans un cadre. Travailler la coopération entre le « metteur en scène » et ses acteurs.

2 exemples :



Les petits grands-parents d'Aurel ont grandi d'un coup !



Aurel a un tout petit frère sur la tête !

Ce premier atelier très simple et ludique a pour but de faire prendre conscience aux élèves des notions de cadres, et de perspective. Les élèves devront être divisés en petit groupe de 6.

Etape 1 : Préparation

- Expliquer le principe de la taille d'un sujet dans le plan en fonction de son éloignement de la caméra.
- Montrer aux élèves comment faire un cadre avec pouces et index. Leur demander d'observer dans ce cadre un camarade proche d'eux, puis un camarade éloigné. Leur faire prendre conscience de la distance.
- Proposer aux élèves de fermer un œil et d'essayer de « toucher » la tête d'un camarade éloigné en plaçant avec précision leur doigt sur celle-ci.

Etape 2 : Dans la cour

- 1 élève sera en charge du cadre, 1 autre élève de la mise en scène, les autres seront acteurs. L'opération pourra être répétée de façon à ce que chaque élève soit au moins une fois metteur en scène ou cadreur.
- L'élève en charge de la mise en scène devra proposer une disposition des 4 acteurs de façon à ce que certains soient plus près (et donc plus grands) et d'autres plus loin (et donc plus petits). En fonction de l'âge des enfants, la consigne pourra être de travailler sur 2, 3 ou même 4 distances différentes.
- Pour les plus à l'aise, on pourra leur demander de faire deux photos avec un personnage fixe dans le plan et d'autres dont la taille varierait d'une photo à l'autre, en se rapprochant ou s'éloignant de la caméra. (Cf Photo 1&2 – Aurel et ses grands-parents.)
- Il sera nécessaire de bien briefer les cadreurs et le metteur en scène sur l'importance de la patience, et de la nécessité de parler avec douceur aux acteurs ! (C'est une des difficultés et non des moindres de l'exercice ! Mais c'est une façon de toucher de près au travail nécessaire à la mise en scène de cinéma...)

Etape 3 : Restitution

Les photos obtenues seront projetées aux élèves. Ils partageront ensuite avec les autres les difficultés rencontrées, échangeront autour des impressions produites par les photos.

Atelier 2 - Technique de la transparence - Vidéo-projection

Durée : 1h30

Matériel : Une caméra, un vidéo-projecteur, un écran ou mur ou drap blanc.

Lieu : Un lieu suffisamment grand pour que l'on puisse projeter des images, dans lequel puisse se faire une obscurité suffisante, et où un écran, drap blanc ou mur blanc permettent cette vidéo-projection.

Objectif : Travailler sur un « vieux trucage » du cinéma, la transparence. Sensibiliser aux sensations produites par les différentes valeurs de plan. Sensibiliser les élèves à l'émotion d'un tournage un peu plus complexe et à l'esthétique de la vidéo-projection.

Exemple :

Réalisation d'une petite histoire : Diabolo grandit et attaque Eurydice qui se défend.



Etape 1 : Préparation

Cet atelier devra idéalement être mené en groupe restreint de 8 à 12 élèves à qui on répartira des fonctions : Cadre, mise en scène, acteurs.

En mettant en relation cet exercice avec le paragraphe sur la transparence et l'exemple du schéma issu de King-Kong (1933), on expliquera les étapes nécessaires à la réalisation de cette technique :

1- Filmer une première séquence qui sera projetée dans la deuxième séquence.

2- Projeter le film sur le décor de la séquence 2, et filmer le personnage en premier plan de cette séquence.

Etape 2 : Ecriture de l'histoire.

On demandera aux enfants de concevoir une histoire très simple avec la structure suivante :

A un personnage se met à grandir et s'attaque (ou s'intéresse) à B un personnage de taille normale.
Ex : Eurydice (B) ne voit pas que derrière elle Diabolo (A) grandit. Lorsqu'il est devenu énorme, Diabolo s'en prend à Eurydice qui tente de se défendre.

Manon (B) est attaquée par un playmobil géant (A).

Etape 3 : Découpage des deux plans à filmer.

Pour ce principe il faudra donc effectuer le tournage de 2 plans :

Plan 1 : Le Diabolo géant qui se rapproche et devient énorme.

Plan 2 : Eurydice devant l'écran où est projeté l'image du diabolo qui grandit.

On demandera aux élèves de concevoir ces deux plans et d'en écrire les détails :

Quels acteurs, costumes, maquillages ? Quelles émotions pour les personnages dans chacun des plans ? Quelle valeur de plan ?

Etape 4 : Tournage des plans :

Pour le plan 1 :

*Il faut choisir un fond uniforme qui pourra raccorder avec le fond du deuxième plan. Le plus simple sera de trouver un mur blanc

- Il faut faire attention à ce que la lumière soit diffuse et non directionnelle, pour ne pas créer des ombres trop franches.

* Placer la caméra à une distance suffisante du personnage de sorte que celui-ci soit le plus petit possible dans le cadre. Plus il pourra partir de loin, plus l'effet sera intéressant.

- Le personnage doit occuper un seul côté du cadre pour laisser la place au deuxième personnage dans le plan composite.

Une fois le cadre fait, le cadreur pourra mettre en route sa caméra et lancer l'action du personnage. Celui-ci devra se rapprocher de la caméra, à un rythme assez lent et en veillant à rester du même côté du cadre.

Lorsque le personnage sera si proche de la caméra qu'il sera en très gros plan, il devra faire semblant de regarder légèrement sur le côté le futur petit personnage en jouant l'émotion choisie pour la narration.

Il ne faut surtout pas hésiter à refaire le plan plusieurs fois pour affiner les détails de placements et le jeu des émotions. Pendant qu'il cadre, l'élève en charge du cadre, ainsi que ses coéquipiers devront toujours avoir en tête le plan « composite ». Il pourra à la fin de chaque prise, regarder la prise avec ses camarades pour réfléchir collectivement aux ajustements nécessaires et les communiquer le plus clairement possible à l'acteur.

Pour le plan 2 :

* Dans le même environnement, préparer la vidéo-projection du plan 1. La pièce doit être dans une obscurité suffisante pour que le plan projeté soit assez dense et coloré pour paraître réaliste.

- Il faut régler la distance par rapport au fond du vidéo-projecteur et de la caméra de sorte que le cadre englobe l'image projetée.

* Placer B le deuxième personnage contre le mur/écran. Pour que son ombre ne soit pas visible, l'acteur devra rester plaqué contre l'écran. Il faut réfléchir à sa gestuelle en fonction de cela !!!

* Lancer la caméra, puis lancer la vidéo-projection. Pour que l'acteur ait conscience de la progression du personnage derrière lui, on peut demander à un élève de tenir un miroir. Le reflet permettra à l'acteur d'adapter ses émotions.

* Lorsque A le personnage du plan 1 est suffisamment grand dans le plan, demander à B d'interagir avec lui, en se tournant en sa direction et éventuellement en le repoussant. (Attention, il faut quand-même rester collé au mur !!!)

Comme pour le tournage du plan précédent, il ne faut surtout pas hésiter à refaire le plan plusieurs fois pour affiner les détails de placements et le jeu des émotions. De même, à la fin de chaque prise, les élèves pourront à nouveau regarder le plan filmé et réfléchir collectivement aux ajustements nécessaires et les communiquer le plus clairement possible à l'acteur.

Etape 5 : Débrief

Les élèves pourront témoigner de leur ressenti après cette expérience. On pourra leur faire remarquer les limites de l'exercice, le plaisir esthétique procuré par l'interaction entre le live et la vidéo-projection.

Atelier 3 - Narration en plongée / contre-plongée

Durée : 1h15 ou 2h

Matériel : Une caméra, un logiciel de montage, un écran pour visionner la restitution et 2 dés.

Lieu : N'importe quel lieu.

Objectif : Sensibiliser les élèves aux effets produits par la Plongée et la Contre/Plongée, leur apprendre à réaliser une histoire simple grâce à un découpage technique simple. Les sensibiliser à la notion de langage cinématographique.

Exemple : Réalisation d'une petite histoire

Aurel est plus grand que Tim et l'intimide. Tim en a marre. Il boit sa potion magique grandit d'un coup et menace Aurel de l'écraser.



Etape 1 : Préparation : prendre conscience des effets produits par les choix de place de caméra dans la mise en scène d'une relation dominant/dominé.

Cette étape est facultative. Il s'agit d'un exercice ludique qui permet de sensibiliser les élèves aux effets de la plongée et de la contre-plongée. Un rappel de ces notions grâce à l'extrait du monde vivant de Eugène Green, peut suffire.

A-Préparation :

* Exposer les correspondances pour chacun des deux dés :

Dé 1:

- 1- vue du dessus - plongée forte
- 2- plongée moyenne
- 3- Plongée avec une amorce
- 4 - face
- 5- légère contre plongée
- 6- Vue du dessous

Dé 2:

- 1- Plan large
- 2- Plan d'ensemble
- 3- Plan américain
- 4- Plan moyen
- 5- Gros plan
- 6- Très gros plan

* Sur des petites feuilles que l'on pliera et que l'on mettra dans un chapeau, chaque élève écrira une phrase simple commençant par « Je » et en relation avec un état.

Ex : J'ai peur, Je suis Speedy Gonzales la souris la plus rapide, Je ne peux pas j'ai piscine etc...

B – Tournage des mini-séquences

Chaque élève tirera les deux dés et un petit papier au hasard et sera filmé prononçant la phrase qu'il aura piochée selon les instructions données par les dés.

Ex : Aurel fait 6 – 3 et pioche, je déteste les courgettes :

Il est filmé en Contre-plongée en Plan américain disant cette phrase : « Je déteste les courgettes ».

C – Visionnage – prise de conscience des effets visuels

Toute la classe regardera le bout à bout constitué par l'ensemble des plans des élèves.

On discutera alors des effets, de ce qui fonctionne bien, ne fonctionne pas.

Etape 2 : Ecriture

Si l'enseignant souhaite passer la première étape, il commencera par celle-ci !!!

* On demandera aux élèves d'imaginer une histoire très simple dans laquelle un personnage change de taille, inversant le rapport de domination.

Ex : Aurel est plus grand que Tim et l'intimide. Tim en a marre. Il boit sa potion magique, grandit d'un coup et menace Aurel de l'écraser.

On veillera à ce que l'histoire soit simple !!!!

Etape 3 : Découpage technique

* On demandera aux élèves de réfléchir à « découper » l'histoire en plusieurs plans selon le modèle de l'exemple proposé. Pour plus de simplicité de « raccord montage » il faudra donner la consigne que les personnages soient filmés face à face en champ/contre-champ, c'est à dire jamais dans le même plan.

Pour les tout derniers plans, on pourra prévoir une « amorce » c'est à dire un morceau du corps du géant filmé en tout premier plan qui paraîtra gigantesque. (Ex : la chaussure de Timothy dans l'exemple ci-dessus.)

* On remplira ensuite collectivement le tableau modèle « Découpage technique » proposé ci-dessous en discutant de la logique des choix.

| N° PLAN | VALEUR DE PLAN | DIRECTION CAMERA | INDICATIONS CADRE | DIRECTION DU REGARD | ACTION/DIALOGUES |
|---------|----------------|---------------------------|-------------------|---|---|
| 1 | Ex : Gros plan | Plongée ou Contre Plongée | Une amorce ? | Vers le bas ? le haut ? En face ? (pas sur les côtés !!!) | Description de l'action et de ce que dit l'acteur |

Etape 4 : Tournage

Pour cette partie il faudra répartir les rôles. Pour chaque plan un cadreur sera désigné, bien sûr les acteurs devront rester les mêmes....

* En suivant le tableau découpage technique, pour chacun des plans, le cadreur désigné devra placer sa caméra par rapport au personnage et choisir la valeur de plan choisie.

Attention, pour ne pas avoir de souci au montage, il est important que les personnages soient bien au centre de l'image.

Il est aussi important de diriger le regard de l'acteur. Pour plus de facilité, l'acteur ne devra jamais regarder sur les côtés !!! (Les raccords regards sont très compliqués en montage. Pour les éviter, il faut placer les personnages au centre du cadre et les filmer de face.) En revanche pour signifier que le personnage est plus petit, il doit regarder vers le haut et pour signifier qu'il est plus grand, il doit regarder vers le bas !

Il ne faudra pas hésiter à regarder les prises et à se poser la question du « raccord » avec le plan suivant, c'est à dire de la façon dont ils pourront être « montés » ensemble.

* Pour plus de facilités, on pourra choisir de tourner d'abord tous les « champs » à la suite, puis ensuite tous les « contre-champs ».

Il faudra bien veiller à ce que :

- les fonds soient toujours les mêmes dans tous les « champs » et toujours les mêmes dans les « contre-champs » ;
- que la lumière et les fonds des champs soient logiquement raccordables avec la lumière et les fonds choisis pour les contre-champs.

Etape 5 : Montage

L'enseignant effectuera un montage simple des plans tournés grâce à un logiciel simple de montage en respectant l'ordre proposé dans le tableau découpage technique.

Etape 6 : Débrief

Les élèves visionneront avec leur enseignant le résultat du montage et commenteront le résultat obtenu.

Ce qui fonctionne, fonctionne moins bien... L'impression produite, les éventuelles fautes de raccord... (C'est en se trompant que l'on apprend !)

ANNEXES

Les Voyages de Gulliver – Jonathan Swift, 1721, Irlande

Ce roman classique très célèbre utilise la taille des personnages pour dénoncer les travers de la société de son époque, c'est ce qu'on appelle un roman satirique. C'est l'histoire de Gulliver, un médecin maritime qui traverse les océans et rencontre plusieurs peuples dont des lilliputiens et des géants. A travers ce roman, Jonathan Swift utilise ces variations de taille pour montrer que les tailles sont relatives... On peut être grand (et riche) dans certains endroits et petit (et pauvre) dans d'autres lieux.



Gravure colorée de Linden - 1876

Les aventures d'Alice au pays des merveilles – Lewis Carroll, 1865, Grande-Bretagne

C'est un roman classique qui a également inspiré beaucoup d'artistes et qui a eu de nombreuses adaptations parmi lesquelles Alice – de Jan Svankmajer dont est tiré l'extrait proposé dans la première partie de l'atelier.

Dans ce roman, Alice grandit et rétrécit à 12 reprises dans le roman. Au début de l'histoire, quand elle trop petite, elle ne peut atteindre ce dont elle a besoin. Mais quand elle est trop grande elle reste bloquée. Comme les enfants, elle aimerait pouvoir choisir sa taille comme ça l'arrange mais elle ne contrôle pas sa croissance... Elle va apprendre à maîtriser cela et choisir un temps de rester petite pour accéder aux mondes fantastiques jusqu'à ce qu'elle retrouve sa taille brusquement et qu'elle doive quitter le monde des merveilles...



Alice – Illustration de Lewis Carroll - 1865

La Petite Géante est une marionnette géante créée par la Compagnie nantaise Royal de Luxe en 2005.

Elle représente une petite fille qui mesure 5,5 mètres de haut. Elle pèse 800kg et chausse du 166. Pour la manipuler il faut une vingtaine de marionnettistes.

La compagnie la fait cheminer dans les villes, de sorte que les rues, les immeubles paraissent beaucoup plus petits. Les marionnettistes et les passants ont l'air de lilliputiens ! La compagnie a créé plusieurs marionnettes géantes, mais celle-ci produit un effet particulièrement fort sur notre perception car elle représente une petite fille. Dans l'imaginaire collectif, les petites filles ne sont pas grandes. Ici, elle est immense ce qui inverse le rapport de force. On se sent tout petit et vulnérable comme une fourmi.



Installation de Claude Ponti – Jardin des Plantes de Nantes (44)

Claude Ponti, un célèbre auteur illustrateur de livre pour la jeunesse, né en 1948 et toujours vivant, a créé plusieurs installations au Jardin des plantes de Nantes qui donnent aux promeneurs petits et grands, la sensation d'être devenus de tout petits lutins.



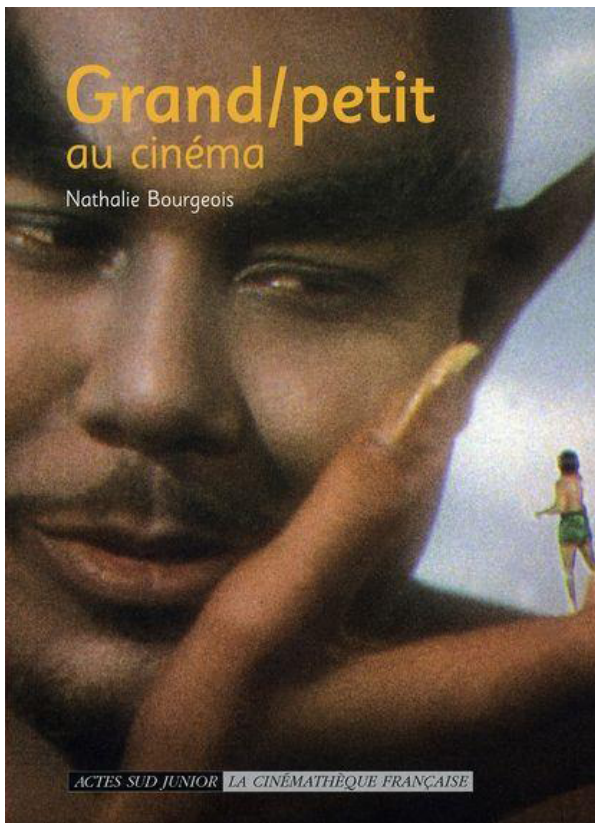
Un gigantesque poussin de buis...



Une aire de jeux pour enfants



Le Banc Géant



Grand/petit au cinéma, Nathalie Bourgeois, Actes Sud Junior

Grand ou petit ? Cela est relatif. Surtout au cinéma, où les choses et les personnes sont rarement représentées à leur taille réelle...

Quel est le point commun entre le Grand Canyon, un génie libéré d'une bouteille, l'oeil d'un bébé hippocampe et un gorille géant au sommet de l'Empire State Building ?

Comment raconter l'histoire d'un homme qui rétrécit ? De Microcosmos à Metropolis, le cinéma a le pouvoir vertigineux de filmer l'infiniment petit, de faire entrer le spectateur dans d'immenses panoramas, de réinventer

...



ARRIETTY

LE PETIT MONDE DES CHAPARDEURS
LE 12 JANVIER AU CINÉMA

Aide l'animal d'Arrietty à la rejoindre!



RETROUVE LES VIDÉOS DU FILM SUR [FACEBOOK.COM/ARRIETTYFRANCE](https://www.facebook.com/ARRIETTYFRANCE)

© Disney / © 2010 GNDHDDTW. Tous droits réservés



ARRIETTY

LE PETIT MONDE DES CHAPARDEURS
LE 12 JANVIER AU CINÉMA



RETROUVE LES VIDÉOS DU FILM SUR [FACEBOOK.COM/ARRIETTYFRANCE](https://www.facebook.com/ARRIETTYFRANCE)

© Disney / © 2010 GNDHIXDTW. Tous droits réservés



ARRIETTY

LE PETIT MONDE DES CHAPARDELIERS
LE 12 JANVIER AU CINÉMA

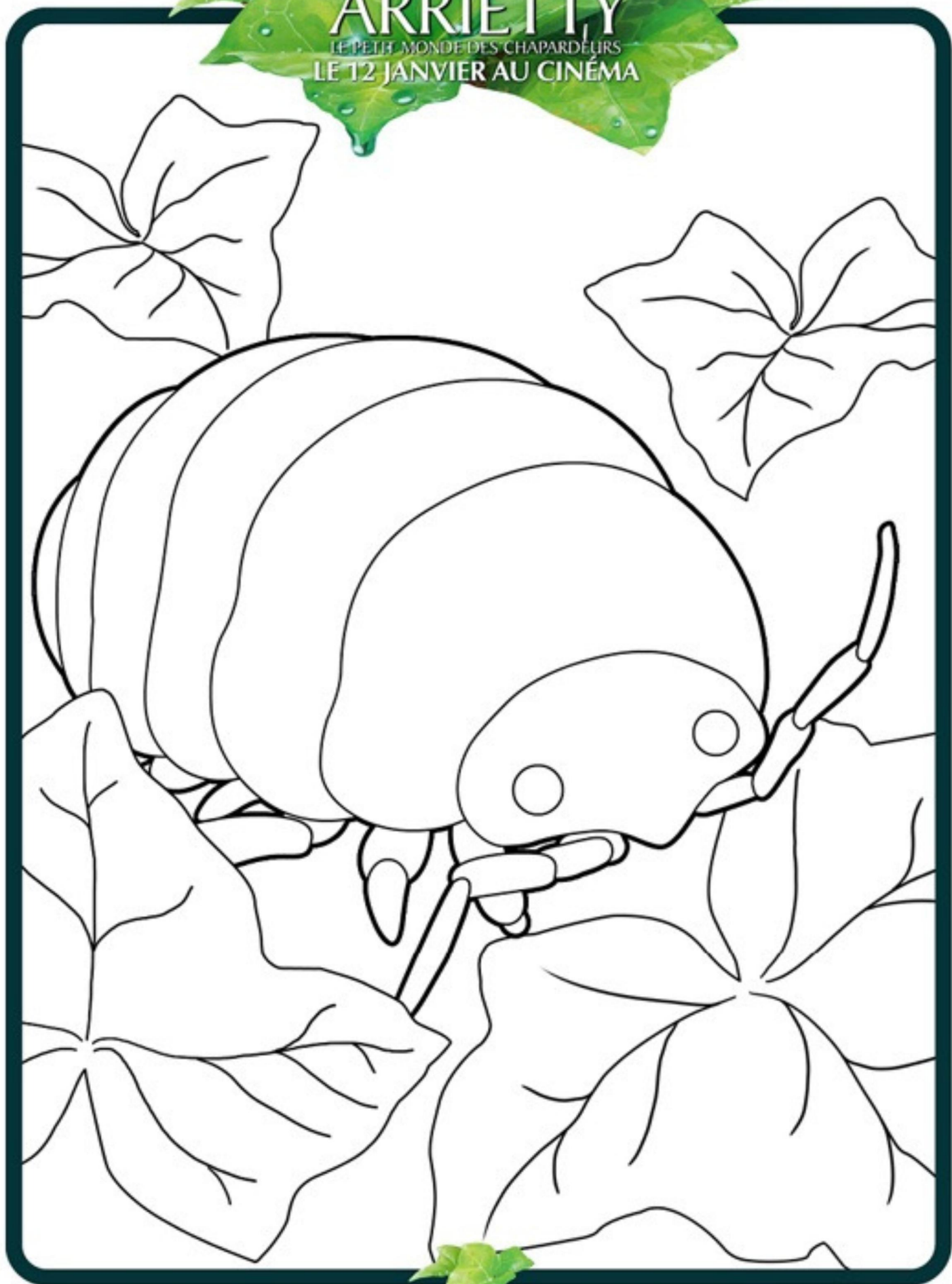


RETROUVE LES VIDÉOS DU FILM SUR [FACEBOOK.COM/ARRIETTYFRANCE](https://www.facebook.com/ArriettyFrance)

© Disney / © 2010 GNDHDDTW. Tous droits réservés



ARRIETTY
LE PETIT MONDE DES CHAPARDELIRS
LE 12 JANVIER AU CINÉMA



RETROUVE LES VIDÉOS DU FILM SUR [FACEBOOK.COM/ARRIETTYFRANCE](https://www.facebook.com/ARRIETTYFRANCE)

© Disney / © 2010 GNDHDDTW. Tous droits réservés



ARRIETTY
LE PETIT MONDE DES CHAPARDEURS
LE 12 JANVIER AU CINÉMA



RETROUVE LES VIDÉOS DU FILM SUR [FACEBOOK.COM/ARRIETTYFRANCE](https://www.facebook.com/ARRIETTYFRANCE)

© Disney / © 2010 GNDHDTW. Tous droits réservés



ARRIETTY

LE PETIT MONDE DES CHAPARDEURS
LE 12 JANVIER AU CINÉMA

COLLIER DE FEUILLES

Demande à un adulte de t'aider à découper les feuilles et attacher le collier.



RETROUVE LES VIDÉOS DU FILM SUR [FACEBOOK.COM/ARRIETTYFRANCE](https://www.facebook.com/ARRIETTYFRANCE)

© Disney / © 2010 GNDHDDTW. Tous droits réservés.



ARRIETTY
LE PETIT MONDE DES CHAPARDEURS
LE 12 JANVIER AU CINÉMA



RETROUVE LES VIDÉOS DU FILM SUR [FACEBOOK.COM/ARRIETTYFRANCE](https://www.facebook.com/ARRIETTYFRANCE)

© Disney / © 2010 GNDHDDTW. Tous droits réservés