

Dossier
pédagogique

Danger pleine lune

un film de Bretislav Pojar



ECRAN LARGE
SUR TABLEAU NOIR

Centre culturel
LES GRIGNOUX

■ Le développement des **papillons**

de l'œuf au papillon, les stades qui mènent à l'épanouissement

■ L'enfant vers la **coopération** et **l'autonomie**

le point de vue du psychologue,
des jeux de coopération

■ La **lune** dans tous ses états

son influence sur la terre et
sur les hommes

■ Les techniques du **cinéma**
d'animation

le principe de l'image par l'image,
l'intégration de l'animation au cinéma
traditionnel

Le Centre Culturel des Grignoux

Anne Vervier



DANGER PLEINE LUNE

un film de Bretislav Pojar



*Ministère
de la Communauté
française*

**avec l'aide de la Région Wallonne
et de la Communauté française de Belgique**



RÉGION WALLONNE

© Les Grignoux, 1993

Tous droits de reproduction, de traduction et d'adaptation réservés pour tout pays.

D / 1993 / 6039 / 08

Table des matières

Présentation.....	5
I. Le développement des papillons.....	7
A. Les œufs	9
B. La chenille	9
C. La chrysalide.....	10
D. Le papillon.....	10
II. L'éclosion d'Alex.....	11
A. Alex, la chenille.....	13
B. Alex, la chrysalide	13
C. Alex, le papillon.....	14
III. Vers la coopération et l'autonomie	15
IV. La lune dans tous ses états	25
A. Les phases de la lune	27
B. Les effets terre-lune	28
C. L'influence de la lune dans la vie des hommes.....	29
V. Cinéma et animation.....	31
A. La persistance rétinienne	33
B. Le cinéma en général.....	33
C. Image par image	34
D. La réalisation d'un dessin animé.....	34
E. Les marionnettes animées.....	35
F. Le mélange du cinéma traditionnel et de l'animation en trois dimensions	36

PRÉSENTATION

À la fin de *Danger pleine lune*, le professeur, ami d'Alex, lui dit au sujet de Lucie : « Elle pourrait bien éclore, elle aussi. » Ainsi, l'éclosion paraît bien être le thème central du film : celle des papillons, bien sûr, celle des fleurs que filme le professeur, et même celle d'Alex...

Éclore, c'est sortir de l'œuf, naître, s'ouvrir, s'épanouir, finalement, passer d'un âge à un autre.

L'éclosion des cocons marque le début de la métamorphose d'Alex, de son ouverture sur le monde et les autres. Comme si, pour les êtres vivants, plusieurs naissances étaient nécessaires à un plein épanouissement, Alex devra, comme les papillons, changer de peau, abandonner un mode de vie devenu inadapté, laisser là un peu de son enfance. C'est ce parallèle que nous voudrions mettre en évidence ici, en abordant successivement le développement des papillons et les changements d'Alex.

Ensuite, puisque la lune a les honneurs du titre, nous verrons pourquoi elle fascine tant les papillons et les hommes.

Pour terminer, nous expliquerons la technique utilisée dans le film, le mélange de cinéma traditionnel et d'animation, qui aura sans doute retenu l'attention des enfants.

I. LE DÉVELOPPEMENT DES PAPILLONS

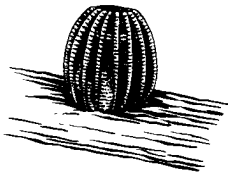
La vie d'un papillon comprend 4 stades :

- l'œuf,
- la chenille,
- la nymphe ou chrysalide,
- l'imago ou forme adulte.

La longueur du cycle varie de quelques semaines à plusieurs années, selon l'espèce.

A. LES ŒUFS

La femelle papillon pond beaucoup d'œufs, souvent plus de 1000, mais quelques-uns seulement parviendront à l'âge adulte. Les œufs sont déposés sur une feuille, une tige ou, pour certaines espèces, répandus en volant, pourvu qu'ils échouent à proximité des plantes dont les chenilles se nourrissent. Les œufs semblent remplis d'un liquide clair, puis leur couleur s'assombrit de plus en plus jusqu'à l'éclosion. Ce stade embryonnaire dure de quelques heures à quelques jours, mais certains œufs pondus en hiver peuvent n'éclore qu'au printemps. La chenille, enfermée dans l'œuf, en découpe la coque grâce à ses mandibules, puis elle se débat pour libérer son corps. Elle dévore ensuite l'enveloppe qui la contenait.



B. LA CHENILLE

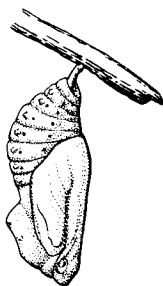
La chenille doit alors se nourrir et grandir. Elle respire par de petits trous, les stigmates, situés sur les côtés du corps. Sa tête est munie de courtes antennes, de 6 à 10 ocelles (des yeux primitifs) et de mandibules qui lui permettent de mastiquer la nourriture. La chenille dispose aussi de glandes spéciales qui sécrètent de la soie : un liquide sous forme de fil qui durcit au contact de l'air.

Au cours de sa croissance, la chenille connaît plusieurs mues (en général 4 ou 5). Pour subir ces changements de peau, elle se fixe sur une plante, puis contracte ses muscles de manière à repousser la peau vers l'arrière, jusqu'à ce qu'elle se fende et se déchire. Celle-ci finit par tomber en laissant apparaître une peau toute neuve qui va durcir petit à petit.

Ce stade larvaire dure de quelques jours à quelques mois.



C. LA CHRYSALIDE

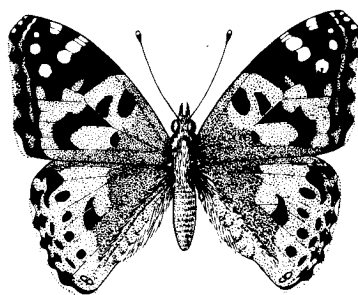


Arrive alors le moment de la nymphose, la grande transformation où la chenille devient *chrysalide* (ou nymphe). Souvent, la chenille se cache pour se préparer à cette métamorphose. Selon son espèce, elle s'enterre, ou tisse un cocon autour d'elle, ou se camoufle au milieu des feuilles. Dans ce cas, elle file de la soie pour s'attacher à la plante. Une fois bien installée, la nymphe commence à se former sous la peau de la chenille. Elle se débarrasse ensuite de cette vieille peau, comme au cours des mues précédentes, mais cette fois, c'est une chrysalide qui apparaît, dont la peau durcit au contact de l'air. La nymphe, immobile, reste attachée à la plante. Selon les espèces, les chrysalides ont des aspects très différents.

Ce sont bien des nymphes de lépidoptères (l'ordre des insectes dont les papillons font partie - de *lepido* : écaille et *ptère* : aile) qu'Alex reçoit de son père, comme le confirme le professeur.

Ce stade de transformation varie de quelques jours à plusieurs mois, durant lesquels de grands changements se produisent dans le secret de la chrysalide.

D. LE PAPILLON



Le moment venu, la peau de la chrysalide se déchire. Le corps se gonfle de l'air que l'insecte absorbe. La tête et les antennes sortent, puis tout le corps. Le papillon en profite pour éjecter les déchets de la chrysalide et déployer ses ailes. Le liquide sanguin s'infiltré rapidement dans les nervures des ailes et celles-ci se tendent jusqu'à leur taille maximale. Le papillon adulte attend alors que ses ailes sèchent et durcissent. Il est prêt à prendre son envol. Il ne vivra pas plus de quelques mois.

SUGGESTION PÉDAGOGIQUE

Il n'est pas difficile d'observer ce développement en classe. On manipulera les chenilles délicatement, avec un pinceau. On peut les garder dans un manchon de mousseline recouvrant une plante nourricière. Il faut aussi maintenir la température au plus près des conditions naturelles. On veillera à leur donner des feuilles fraîches à manger. Quand les papillons sont sortis de la chrysalide, on peut leur donner de l'eau sucrée ou du jus de fruit, mais il faut les libérer rapidement.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

Hervé CHAUMETON , *Les papillons, comment les connaître, les chasser, les collectionner*, Solar, 1977.

Paul WHALLEY, *De la chenille au papillon*, Les yeux de la découverte, Gallimard, 1988.

II. L'ÉCLOSION D'ALEX



On vient de le voir, les chenilles s'enferment dans un cocon pour continuer leur développement. Comme elles, Alex connaît une évolution que nous comparerons, avec un peu d'audace, à celle des papillons.

A. ALEX, LA CHENILLE

Au début du film, Alex n'a pas beaucoup d'amis. Il s'entend bien avec sa petite voisine Lucie mais ne partage pas tous ses loisirs avec elle. Il est aussi attaché au professeur, qui apporte des réponses aux questions qu'il se pose. En dehors de ces deux personnes, de sa mère et de son grand-père avec qui il vit, Alex est seul. Son père, marin et souvent absent, lui manque beaucoup. Alex est un enfant un peu renfermé sur lui-même. Il a du mal à avoir de bonnes relations avec les enfants de son âge, et même à la maison, il n'est pas de très bonne humeur, rechigne à faire les corvées, accepte mal les plaisanteries de son grand-père.

En règle générale, les chenilles ne vivent pas en groupe. Sauf chez quelques rares espèces, elles se séparent, même si les œufs ont été pondus au même endroit. Comme elles, Alex ne recherche pas la compagnie des autres. Il mène une existence un peu triste, passive, comme s'il attendait que le temps passe, comme s'il attendait de grandir.



B. ALEX, LA CHRYSALIDE

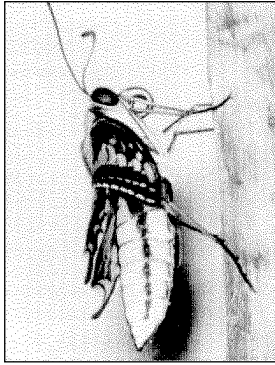
Avec l'éclosion des cocons et l'amitié exclusive de la « fée-papillon » Ourougou, il consolide cet isolement. Il repousse Lucie pour pouvoir se consacrer totalement à sa nouvelle amie. Il s'enferme de plus en plus souvent dans sa chambre pour pouvoir jouer avec elle. En effet, lorsqu'ils ne sont pas seuls, Ourougou passe pour une poupée, immobile et muette... mais elle se met à parler, à voler et à exercer ses pouvoirs magiques dès que personne d'autre qu'Alex ne peut la voir.

Cette situation est très commode pour Alex. Ourougou le divertit, en inventant des jeux et des spectacles, elle range sa chambre à sa place et fait toutes les autres corvées. Comblé, Alex va jusqu'à sécher l'école pour pouvoir rester avec elle.

La nymphose n'est pas qu'une mue de plus dans la vie de la chenille. C'est la transformation la plus importante. Pour la préparer, la chenille se cache et s'immobilise. Sous sa peau, le papillon se forme, à l'abri des regards. On peut comparer le secret de la nymphose au secret qu'Alex entretient autour d'Ourougou. La fée-papillon fait confiance à Alex mais à personne d'autre. Il est donc obligé de s'isoler avec elle pour conserver son amié.

Un peu plus tard, il va se rendre compte des désagréments que lui procure ce genre de vie. Ourougou peut faire pression sur lui, pour



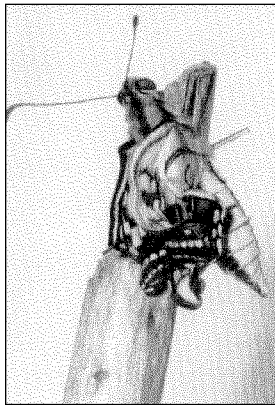


qu'il l'emmène à l'école par exemple, elle sème la zizanie en classe, ce qui lui vaut quelques ennuis, il voit que Lucie a trouvé un autre ami et il en est jaloux, il commence à trouver qu'il n'est pas facile de vivre avec des mensonges... Cela se termine par une colère : Alex en a assez qu'Ourougou fasse tout à sa place!

C. ALEX, LE PAPILLON

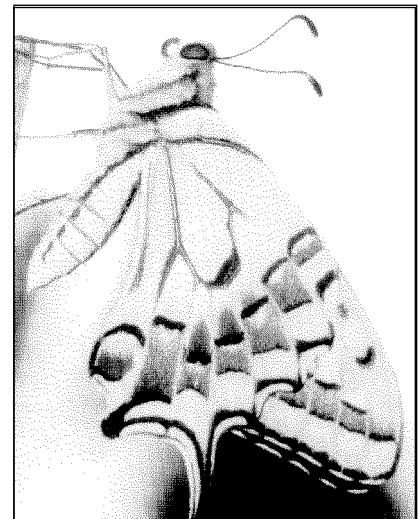
C'est, en quelque sorte, à cet instant que l'éclosion se produit pour Alex. Il renonce au confort que cet enfermement lui procurait, pour reprendre sa vie en main, ne plus laisser aller les choses... Le moment correspond aussi au retour du père. Alors qu'au rez-de-chaussée la famille réunie fait la fête avec Lucie et ses parents, Ourougou, irrésistiblement attirée par la pleine lune, s'échappe par la fenêtre ouverte.

Comme le papillon abandonne la chrysalide, Alex oublie la fée. Dans la joie des retrouvailles, ce n'est pas qu'avec son père qu'il reprend contact mais avec toute la famille et avec Lucie. On profite de l'occasion pour inviter les voisins, pour partager sa joie. C'est comme si la vraie vie sociale d'Alex commençait là. Voyez comme Lucie et lui jouent maintenant **ensemble**.



On a donc vu Alex, enfant peu sociable, un peu bougon, un peu paresseux, tisser un cocon d'isolement avec la complicité d'Ourougou, puis déchirer ce cocon pour gagner une nouvelle autonomie. Cette suite d'événements a appris à Alex à grandir. Quand il en a assez qu'Ourougou fasse tout à sa place, il veut assumer ses responsabilités, prendre sa place dans le système social, et... accepter les corvées! Laisser s'échapper Ourougou, même involontairement, c'est refuser l'isolement, donc s'ouvrir aux autres, ne pas tricher dans ses rapports avec eux. (Souvenons-nous que quand Alex a voulu aller jouer aux avions avec les autres enfants, l'entreprise de rapprochement a échoué, parce qu'Alex avait triché. Son avion était trop beau, volait trop bien, grâce à la magie d'Ourougou.)

Cette expérience de passage d'un âge à un autre implique l'abandon d'une certaine facilité, du confort de l'irresponsabilité... Cette concession est indispensable pour acquérir son autonomie, rendre possible la coopération.



III. VERS LA COOPÉRATION ET L'AUTONOMIE

Selon l'explication donnée par Berthe REYMOND-RIVIER, qui s'inspire de la théorie de Piaget, dans *Le développement social de l'enfant et de l'adolescent* (Pierre Mardaga éditeur, Collection Psychologies et Sciences humaines, Bruxelles, 1977), on peut dire que jusqu'à 7-8 ans environ, l'enfant est **égocentrique**, c'est-à-dire incapable d'adopter le point de vue d'autrui : il distingue sa main droite et sa main gauche mais se trompe fréquemment quand il s'agit de désigner l'une ou l'autre chez la personne en face de lui. Sa pensée n'est pas encore suffisamment mobile. Il ne distingue pas ce qui vient de lui et ce qui vient d'autrui. Cette confusion ne lui permet pas de collaborer avec les autres. Même lorsque l'enfant n'est pas isolé, qu'il se trouve dans un groupe, on ne pourra pas parler d'interaction, tout juste d'interférence, chacun s'occupant **à côté** des autres.

L'égocentrisme n'est pas la seule entrave à la coopération des enfants. **L'hétéronomie** en est un autre frein : elle consiste en une acception inconditionnelle de la règle, délivrée par l'adulte, mais sans l'appliquer pour autant. La règle est considérée comme extérieure et intangible. Elle n'est pas intériorisée comme chez les plus grands. Ce respect de la règle, incomprise et non appliquée, empêche l'enfant de partager ses activités.

Vers 7 ans, l'enfant devient capable de rectifier les illusions de sa perception. C'est l'avènement de la **pensée logique**. Il peut désormais envisager simultanément les différents aspects d'une situation. Il est donc en mesure d'adopter le point de vue d'autrui et une véritable **coopération** est possible. Dès lors, le jeu peut devenir social. La règle trouve une justification et est librement consentie par l'enfant. Pourvu que tous les participants soient d'accord, elle peut être modifiée, assouplie. L'enfant devient **autonome** : il se forme pour lui-même une règle propre, intériorisée et l'applique rigoureusement. En même temps, la tricherie prend un sens.

Il serait schématique d'appliquer ces notions au cas d'Alex. On ne passe pas du jour au lendemain d'une attitude renfermée, peu « socialisée », à une approche radicalement différente du monde, ouverte, curieuse et avide de contacts. Pourtant, si on se souvient de la conduite d'Alex au début du film, on peut la qualifier d'égocentrique et d'hétéronome. Il refuse d'accompagner Lucie sur le chemin de la maison, il ne fait les corvées que parce qu'on lui dit de les faire, comme s'il ne comprenait pas leur utilité. Mais Alex n'est pas un tout petit enfant, il a largement dépassé le stade de la pensée pré-logique. Alors ? A défaut d'un plus long développement, on formulera l'hypothèse, peu originale, que l'absence du père, douloureusement ressentie, inhibe sa « socialisation ». On l'a dit, la réaction d'Alex vis-à-vis de l'isolement qu'il s'est forgé avec Ourougou correspond au retour du père. Peu avant cela, il rencontre Lucie et son nouvel ami, et éprouve manifestement un peu de jalousie. Ensuite, après l'expérience du petit avion, Alex comprend que l'intervention d'Ourougou est déloyale vis-à-vis des autres enfants. Il

prend conscience que la tricherie « casse » le jeu social. Il revendique alors une participation active et loyale. Cette réaction lui ouvre la voie à la coopération et à l'autonomie.

QUELQUES JEUX DE COOPÉRATION

C'est de l'ouvrage de Mildred MASHEDER, *Jeux coopératifs pour bâtir la paix* (traduit et adapté par Adelin ROUSSEAU et Bernadette VOOS, Université de Paix, Namur, 1989), que nous avons extrait les jeux qui suivent. Pour guider notre sélection, nous avons choisi de présenter un éventail d'activités qui favorisent les différents aspects de la coopération : un regard positif sur soi, l'éveil de la puissance créative, la communication, la coopération proprement dite, l'entente dans le groupe, la résolution non-violente des conflits.

On trouvera dans l'ouvrage mentionné plus haut une multitude d'activités ludiques pour tous les âges, sans perdants ni gagnants, qui développent la solidarité, la confiance et le respect de chacun.

« Et si nous apprenions la coopération en nous amusant ? Nous y trouverons tant d'avantages : y vivre l'expérience d'ouverture vers les autres au lieu de nous sentir enfermés, isolés ou rejetés, dépasser notre envie tenace de gagner ou notre peur de perdre, prendre conscience de nos points de force et nous sentir valorisés par les autres quand les rivalités diminuent. [...] »

Notre objectif à long terme est que nos enfants puissent faire preuve d'une véritable indépendance d'esprit et deviennent ainsi des personnes autonomes. Un des chemins pour y arriver sera la mise en valeur de leur créativité : leur sens de la musique et de la poésie, du rythme et de la danse, de la littérature et de l'art. Car si nous formons seulement leur intelligence, nous mettons entre parenthèses la partie essentielle de leur personnalité qui concerne les sentiments et les émotions et par conséquent l'amour et la sécurité dans leurs relations ».

• Alors, vas-tu rire ?

Dans un cercle, quelqu'un essaie de faire rire (ou sourire) son voisin, celui-ci répond invariablement : « je t'aime bien mais j'peux pas rire. » On peut tenter de faire rire ou sourire par des paroles ou des gestes mais il est interdit de toucher ou de chatouiller !

• Guide et aveugle

Une personne a les yeux bandés; l'autre la conduit d'abord avec le bras autour de la taille, ensuite par la main, enfin par le bout d'un doigt; par après, on permute les rôles.

• Bouteille ivre

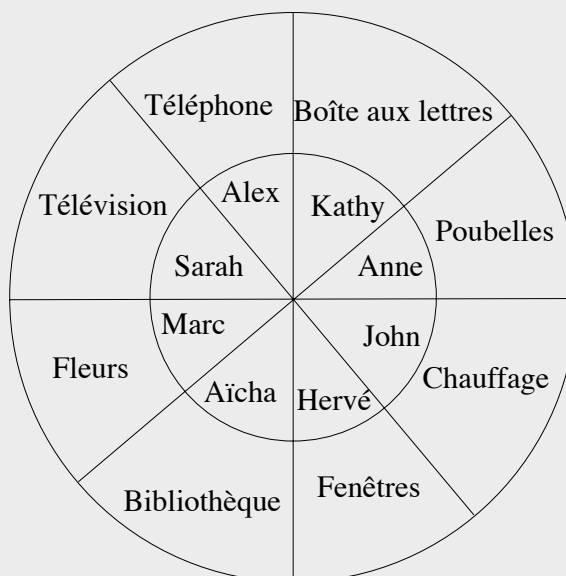
Chacun à tour de rôle se tient debout au milieu d'un petit cercle où les participants sont serrés épaules contre épaules; les yeux fermés, il se laisse aller en arrière avec confiance sachant que les autres vont l'accueillir dans leurs bras. Cet exercice peut être réalisé par deux en s'assurant que le partenaire est à même de résister au poids de celui qui lâche prise.

• Roue des responsabilités

Tous, adultes et enfants, participent aux tâches quotidiennes sur la base d'un engagement volontaire pour une tâche; après un temps donné, on procède à une rotation des charges.

• Micro magique

Il s'agit de n'importe quel objet, un coquillage par exemple; seul celui qui l'a en main a l'autorisation de s'exprimer. Le groupe décidera comment l'objet circulera: chacun aura son tour et celui qui ne veut pas parler sera respecté dans sa décision et il passera l'objet à quelqu'un d'autre; plus tard, il parlera peut-être s'il sent qu'on ne fait pas pression sur lui.

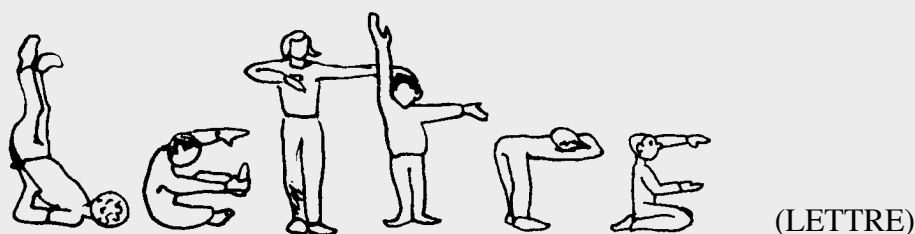


• Statue vivante

Exercice par deux: chacun à son tour « moule » une vraie sculpture humaine... son partenaire. Les autres devinent comment chacun des deux se sent. Tout le groupe peut aussi créer des « tableaux vivants » composés de personnes exprimant une émotion: par exemple, chagrin, excitation, colère...

• Alphabet vivant

Chacun utilise les formes et positions de son corps pour représenter une lettre ou une partie de lettre, l'ensemble constituant soit le prénom d'un membre du groupe, soit une petite phrase, message amusant à découvrir par le reste du groupe.



• Balade prodigieuse du papillon

C'est une histoire écrite par Caroline Askar: les enfants observent des chenilles qui se transforment en chrysalides et prennent leur envol en plein ciel comme des papillons lumineux; les enfants aussi veulent voler: ils sautent en l'air et battent des ailes avec leurs bras mais rien à faire! C'est alors qu'arrive un énorme papillon; il partage avec eux un secret important: les enfants peuvent s'envoler vers n'importe quel endroit, ils n'ont qu'à fermer les yeux, activer leur esprit, ils imaginent qu'ils prennent leur envol, montent très haut dans les airs par-dessus les collines verdoyantes, redescendent doucement, effleurent les vagues, se baladent par-dessus les toits de la ville et font la causette aux pigeons!

- **Cris d'animaux**

Utiliser sa voix pour imiter des cris d'animaux et deviner les yeux fermés qui les a émis.

- **Chœur d'abeilles**

Choisir plusieurs chants connus ou berceuses. Distribuer à chaque participant une image évoquant un air ou le lui muser à l'oreille. Tout le monde circule en musant son air et recherche ses partenaires (ceux qui fredonnent le même air). Ensuite, ils peuvent le chanter tous ensemble quand tout le groupe est reconstitué ! Variante : jouer le même jeu avec les voyelles AE/OU et terminer en apothéose : le chef d'orchestre conduit son chœur, tout en faisant varier la puissance et le rythme.

- **Danse en miroir**

Par deux face à face. Chacun à son tour fait des gestes que son partenaire reproduit en même temps comme s'il était un miroir (utiliser une musique lente); cet exercice développe la créativité, l'attention et une grande écoute de l'autre.

- **Arbre, mon ami**

Exercice à réaliser par deux. L'un a les yeux bandés et l'autre le conduit vers un arbre particulier en lui faisant parcourir un trajet, notant quelques indices au passage. La personne guidée peut toucher, palper et sentir l'arbre avant d'être reconduite au point de départ par un chemin différent. Ensuite, elle doit retrouver l'arbre les yeux ouverts, encouragée par son guide. Permuter. Quand cet exercice est réalisé par un adulte et un enfant, il est vraiment source de plaisir pour chacun.

- **Vois comme j'ai changé !**

Quelqu'un modifie trois choses (ou plus) dans son accoutrement; à son partenaire de découvrir les changements.

- **Où est ma patate ?**

Prendre un tas de pommes de terre (d'oranges, de marrons ou de pommes) de la même taille. Chaque enfant en choisit une, la prend, l'observe et l'explore pendant une minute. Ensuite, il la remet dans le tas. L'animateur les mélange. A chacun de retrouver la sienne !

- **Le téléphone**

Se tenir par la main en cercle et envoyer un message par pression de la main : par exemple deux longues et trois brèves; plus tard envoyer deux messages dans les deux directions (même jeu avec clins d'œil ou coups de coude).

- **Charabia**

Par deux, essayer de comprendre ce que l'autre veut communiquer. Les enfants parlent dans un langage inventé ou en utilisant uniquement des chiffres; ils mettent en scène différents sentiments (ex : colère, tristesse, joie...), après ils échangent sur ce qu'ils ont compris de ce dialogue mystérieux.

• **L'araignée dans une drôle d'histoire !**

Tous sont assis en cercle, l'animateur également; il a une boule de ficelle à la main et donne le bout à son voisin, il entame ensuite une histoire et déroule la ficelle tout en se dirigeant vers une personne assise dans le cercle en face de lui; il s'assied à sa place, tient d'une main la ficelle tendue et de l'autre main lui passe la boule; celle-ci invente la suite de l'histoire en traversant le cercle donne la boule à quelqu'un situé à une certaine distance dans le cercle et s'assied à sa place; cette personne prend le relais et continue l'histoire: peu à peu la toile d'araignée prend forme à la grande joie de tous sauf de l'araignée - le conteur du moment - qui doit enjamber de plus en plus de fils tendus...

• **Je t'écoute**

Exercice par deux. Peut être introduit dans les jeux d'affirmation positive. L'un des enfants demande « Quelle est ta chanson (jouet, etc.) préférée ? » Ecouter sans interrompre son partenaire et ensuite transmettre au groupe ce qu'il a dit. C'est la même démarche lors de présentations et d'interviews. Le reporter n'intervient pas avant que l'interviewé ait fini sa communication.

• **Objet miracle**

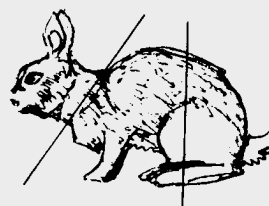
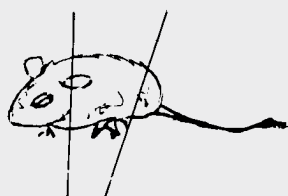
Mimer une action avec un objet réel, par exemple un parapluie qui peut devenir un cheval ou un stick de hockey. Deviner !

• **Panne de micro pour Superman**

Mimer une action difficile à réaliser: par exemple transporter quatre cornets de crème glacée sur la plage par une chaleur accablante, faire du patin à roulettes pour la première fois, affronter des vagues de 10 mètres, être projeté sur des rochers pointus, atterrir sur un banc de méduses et, à peine sur la terre ferme, ramper à travers une fourmilière géante, etc.

• **Puzzle en coopération**

Le jeu se déroule par groupes de cinq; l'animateur distribue à chacun des groupes une enveloppe contenant les pièces de cinq puzzles pour reconstituer cinq animaux différents. Il y a par exemple six pièces par animal. A l'intérieur de chaque groupe, les enfants reçoivent chacun le même nombre de pièces qu'ils placent devant eux (la face du dessin est visible). Il s'agit de respecter trois règles: personne ne peut parler, personne ne peut prendre une pièce à l'autre, mais chacun peut donner ses pièces à quelqu'un d'autre. Le but du jeu est donc de reconstituer les cinq dessins d'animaux en recevant des pièces de ses voisins *et jamais* en les prenant. Une fois le jeu terminé, il est conseillé d'échanger avec les enfants sur le déroulement du jeu et les sentiments vécus. Variante pour les petits: diviser les animaux en trois parties; par exemple les découper comme indiqué sur les dessins ci-dessous.

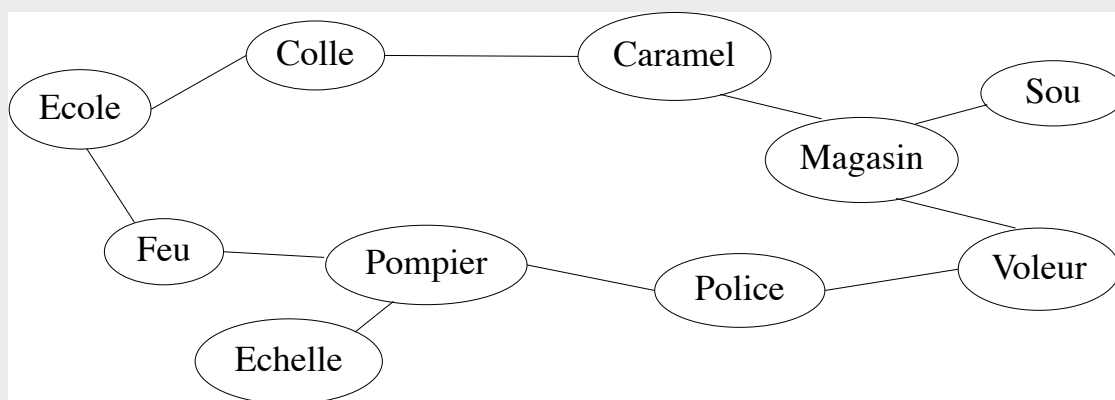


• Atterrissage en douceur

Former un cercle, marcher au rythme de la musique, en posant la main sur les épaules de la personne devant soi. Quand la musique s'arrête, s'asseoir sur les genoux de la personne derrière soi : pour y parvenir, tenir la personne devant par la taille et s'abaisser doucement sur les genoux de la personne derrière. Si le cercle ne croule pas, alors tout le monde a gagné ! Plus difficile encore : avancer dans cette position assise !

Bulles en cascade

Tous les enfants sont assis en cercle autour d'une immense feuille de papier. Quelqu'un écrit un mot au centre, l'entoure d'une bulle. A quoi ce mot fait-il penser ? Un autre enfant écrit le premier mot qui lui vient à l'esprit dans une autre bulle et la relie à la première. Ensuite chacun spontanément fait de même en créant des associations soit à partir du mot de base, soit à partir d'un des autres cercles... Ce jeu tout simple est passionnant : vous vivrez défoulement, détente, surprise et connivence.



Parés pour la photo !

Une ou deux personnes sortent du groupe. Les autres décident quelle position lui (leur) faire adopter en vue de prendre une photo amusante (par exemple s'ils sont deux : assis dos à dos ou à genoux). Quand ils reviennent, ils cherchent à reproduire la position choisie par le groupe. Les autres leur donnent des indices selon un code fixé auparavant : pouces en haut, pouces en bas, - c'est froid, ça chauffe, ça brûle - ou ils tapent dans les mains ou musent plus fort ou moins fort selon que les personnes en scène se rapprochent ou s'éloignent de la position choisie.

• Architectes au travail

Les enfants se mettent d'accord sur le choix d'une scène; ils décident en groupe de la peindre ou de la représenter par des collages sur une feuille unique : par exemple un jardin, un zoo, une plage, un marché, une ferme, un village. Chacun y trouve sa place. Variante : modelages ou même peintures murales sur un thème commun.

- **Notre groupe en «livre»**

Chacun y apporte sa contribution : il y écrit des histoires, des poèmes; il dessine des illustrations sur un même thème ou sur la vie du groupe.

- **Porte-parole fidèle**

Les enfants se mettent par groupes de deux. L'un présente à l'autre ses hobbies, ses mets préférés, ses cours favoris et l'autre l'écoute attentivement et présente ensuite son partenaire au groupe en veillant à être un porte-parole fidèle. Si un élément important a été omis, l'autre enfant complétera. Permutez les rôles.

- **Et si c'était ailleurs ?**

Lire une histoire sur un autre pays et demander aux enfants de la transposer dans un autre environnement, par exemple leur propre pays, le passé, le futur. Les enfants plus âgés peuvent ensuite créer une pièce de théâtre à partir de leur histoire. L'animateur demande aux enfants ce qui n'a pas changé dans la mise en scène de l'histoire et tâche de leur faire percevoir les points communs dans ces différentes cultures.

- **La ligne du temps**

Sur une grande feuille de papier chaque enfant trace une ligne le long de laquelle il dessine des événements vécus personnellement; ensuite, il les raconte à un voisin ou dans un petit groupe. Les enfants plus âgés ajoutent sur la ligne du temps l'âge qu'ils avaient quand ils ont vécu ces événements.

- **La ligne du futur**

L'enfant poursuit sur cette grande feuille (voir ex. précédent) le tracé de cette ligne du temps. Il dessine ses projets d'avenir; il imagine des événements qu'il pourra vivre à l'âge adulte.

- **Querelle musicale**

Par groupes de deux. Chacun a un instrument de musique (xylophone, castagnettes, tambours). Dans chaque groupe s'amorce une conversation entre instruments : l'un joue un son d'abord, l'autre y répond. A un moment donné, une querelle éclate. Est-il possible de se réconcilier entre instruments ? Et comment ?

- **Changement de lunettes !**

Ex. par deux : «Quelle couleur est la plus belle ?» A chacun de défendre son point de vue. Bien sûr, il n'y a pas de bonne réponse ! Autres exemples :

1) «Qu'est-ce qui est plus utile, une fourchette ou un couteau ?» Chacun des deux partenaires défend son choix; puis l'animateur demande aux enfants de changer de rôle dans le but de s'ouvrir à une autre perspective.

2) Autres situations proposées avec permutation obligatoire des rôles : - quelqu'un saisit ton vélo alors que tu t'apprêtais à l'utiliser; - quelqu'un renverse par mégarde un objet que tu aimes, par ex. ta boîte de peinture, ton plumier, ton chef-d'œuvre en plâtre; - un adulte, mécontent, frappe un enfant qui proteste : «tu ne peux pas me frapper», l'adulte n'en tient pas compte.

IV. LA LUNE DANS TOUS SES ÉTATS

La lune a souvent eu les honneurs des titres de film¹... Mais rarement elle a joué un rôle principal au cinéma. On se souvient de « Voyage dans la lune » (Méliès, 1902) et peut-être de quelques autres²...

Dans *Danger pleine lune*, si sa fonction est essentielle (sans elle, Ourougou ne s'échapperait pas), son emploi est un peu anecdotique. Le réalisateur s'est servi d'elle comme d'un prétexte; une tache de lumière susceptible d'attirer un papillon. Ainsi, elle n'apparaît que deux fois : pour avertir du danger et pour provoquer la fuite du papillon.

Pourtant, si elle fait si bien son office, c'est qu'elle est traditionnellement associée à la transformation. Parce qu'elle-même change d'aspect au fil des jours et parce qu'elle est directement liée, selon la croyance populaire, aux métamorphoses des choses et des hommes. Elle ne fascine donc pas que les papillons.

A. LES PHASES DE LA LUNE

La lune est le satellite de la terre, c'est-à-dire qu'elle tourne autour de notre planète. Elle est son seul satellite naturel. (Les satellites artificiels sont des engins lancés par les hommes pour qu'ils tournent autour de la terre, de manière à servir de stations d'observation ou de relais.) Elle gravite autour de la terre qui elle-même tourne autour du soleil.

La lune n'émet pas de lumière comme le soleil mais elle est éclairée par lui. C'est pour cette raison qu'elle brille. Son apparence change au fil des jours car sa position par rapport au soleil se modifie également et celui-ci l'illumine donc de manière différente.

La face de la lune tournée vers le soleil reste toujours brillante. Quand la terre se trouve entre les deux, nous pouvons voir le disque lunaire : c'est la pleine lune. C'est le premier ou le dernier quartier quand elle est à demi-éclairée. Et quand la lune se place entre le soleil et la terre, elle est à contre-jour : c'est la nouvelle lune. Le cycle complet, aussi appelé lunaison, dure 29 jours, 12 heures et 44 minutes. Ce cycle ne correspond pas tout à fait au temps qu'il lui faut pour faire le tour de la terre : 27 jours, 7 heures et 23 minutes.

Pour reconnaître le premier et le dernier quartier, dans l'hémisphère nord :
Si la lune a la forme d'un **D majuscule**, elle **croît**. C'est le premier quartier.
Si elle a la forme d'un **C majuscule**, elle **décroît**. C'est le dernier quartier.

Le système des initiales est donc inversé par rapport à leur signification !

1. *La lune était bleue*, Preminger, 1953; *La luna*, Bertolucci, 1979; *La lune dans le caniveau*, Beineix, 1983; *La voce della luna*, Fellini, 1990; *Les nuits de la pleine lune*, Rohmer, 1984, ...

2. *La femme sur la lune*, Lang, 1928; *Destination lune*, Pichel, 1950; *De la terre à la lune*, Haskin, 1958;...

B. LES EFFETS TERRE-LUNE

1. LES MARÉES

Les mouvements des astres et des corps célestes sont régis par une loi physique : celle de l'attraction gravitationnelle. D'après cette loi, il s'exerce une force d'attraction entre les corps. C'est le même principe, alors appelé pesanteur, qui nous attire vers le centre de la terre et nous fait « tenir » au sol.

L'attraction entre la terre et la lune se manifeste particulièrement au cours des marées. L'eau monte puis descend sous la force d'attraction de la lune, et ce, deux fois par jour. Les marées sont particulièrement marquées lorsque la lune et le soleil attirent simultanément les eaux dans le même sens.

L'orbite de la lune est elliptique, c'est-à-dire que sa distance à la terre n'est pas la même à chaque point de sa trajectoire. Le renflement de la marée est d'autant plus haut que la lune est proche.

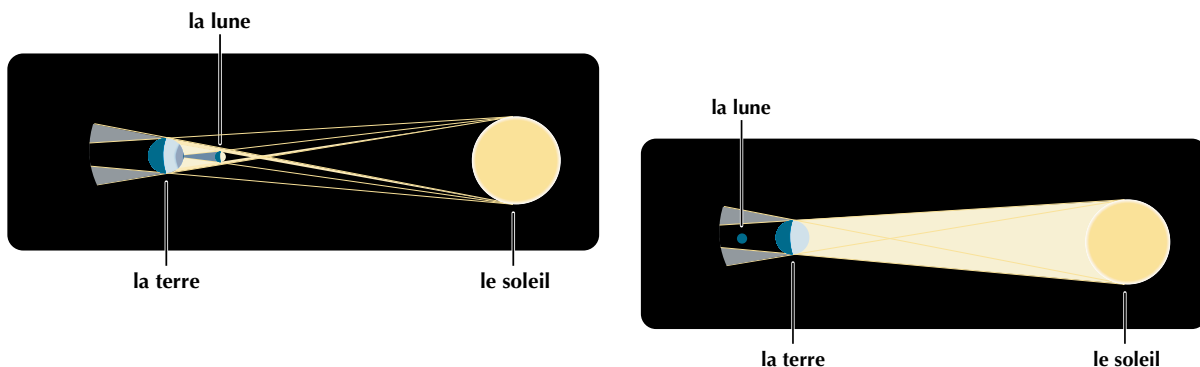
En retour, la terre influence également la lune, non pas en attirant l'eau de ses mers, qui sont vides, mais en la déformant, en l'aplatissant légèrement.

2. LES ÉCLIPSES

Lorsque le soleil entre dans le jeu de la terre et de la lune, il peut se produire des éclipses. On a une éclipse de soleil quand la lune s'intercale entre le soleil et la terre. Son ombre vient masquer une partie de la terre et on a l'impression que la nuit tombe en plein jour.

Si c'est la terre qui se place entre la lune et le soleil, l'ombre recouvre le disque lunaire : c'est une éclipse de lune.

En fait, les trajectoires de la lune et de la terre sont telles que les alignements parfaits des trois corps sont très rares. (Le plan de l'orbite lunaire est incliné par rapport à celui de la terre.) On peut donc assister plus souvent à des éclipses partielles que totales.



Les éclipses : une simple question d'alignement entre trois objets dans le ciel. Une éclipse de soleil (schéma de gauche) ne concerne qu'une zone étroite de la terre, alors qu'une éclipse de lune (schéma de droite) est visible de la terre tout entière (voir les schémas agrandis page 30).

C. L'INFLUENCE DE LA LUNE DANS LA VIE DES HOMMES

Pour mesurer le temps, nous utilisons le jour, c'est-à-dire le temps qu'il faut à la terre pour faire un tour complet sur elle-même, et aussi l'année, c'est-à-dire le temps qu'elle met à faire le tour du soleil. Entre ces deux unités, le cycle lunaire constitue un intermédiaire commode. Mais comme il dure 29 jours, l'année ne peut pas se diviser en un nombre entier de lunaisons... Ainsi, le décalage entre l'année et les lunaisons rendait peu pratiques les anciens calendriers conçus de cette façon. Le calendrier a souvent été modifié, jusqu'à aboutir à la modalité que nous connaissons. Mais certains repères lunaires sont toujours utilisés, notamment pour fixer des dates religieuses, comme Pâques (le premier dimanche qui suit la pleine lune après l'équinoxe de printemps) ou chez les Musulmans, dont l'année compte 12 mois lunaires. (Le Ramadan est célébré à la 9ème lunaison; il tombe donc parfois en été, parfois en hiver...)

Le croissant de lune est d'ailleurs le symbole de l'Islam et tous les pays qui s'en réclament en ont orné leur drapeau. (Notre « Croix Rouge » est remplacée par le « Croissant Rouge » dans les pays musulmans.)

L'origine de cet emblème est très lointaine. Une nuit dont la lune était voilée, une attaque se préparait contre Byzance. Le ciel se dégagait et l'ennemi fut découvert et repoussé. La ville marqua sa gratitude à la lune en l'adoptant pour symbole, pratique qui se généralisa au monde islamique.

Les phases de la lune sont également souvent porteuses de valeurs symboliques. Lorsque la lune croît, la vitalité augmente. Et les êtres perdent leur force quand la lune décroît. Ainsi, pour respecter la tradition populaire, le jardinier devrait travailler le sol en phase montante, désherber en phase descendante, semer à la lune croissante les plantes qui s'épanouissent vers le ciel : haricots, céréales... mais à la lune décroissante, ce qui pousse en s'enfonçant dans le sol : carottes, navets, oignons...

On dit que le cheveu pousse plus vite lorsqu'on l'a coupé en phase montante.

Quant à la pleine lune, sa réputation est exécrationnelle. Davantage de crimes se commettent en sa présence, certains deviennent fous, et quelques hommes se transforment en loups-garous...

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

Anna ALTER, Bernard HAGENE, *Mille et une lunes*, Collection « Explora », Paris, Presses Pocket, 1991.

Serge BRUNIER, Alain CIROU, Pierre KOHLER, Jean LACROUX, *Le ciel de vos vacances*, Collection « Ciel et Espace », Paris, Hachette, 1984.

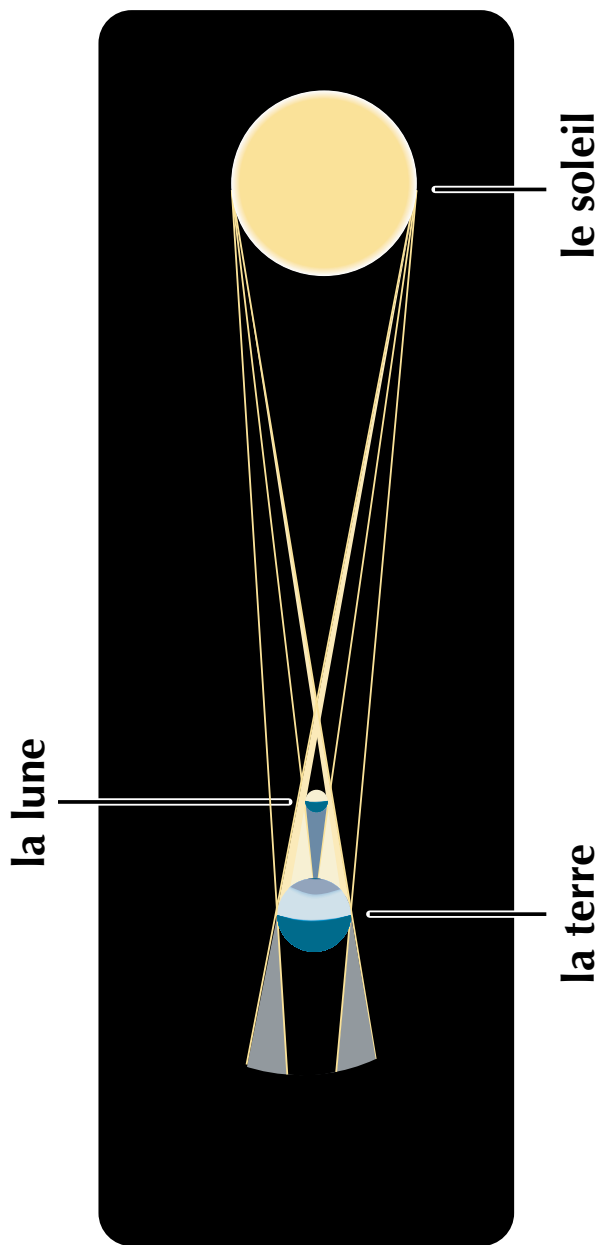


Schéma d'une éclipse de soleil (à gauche)

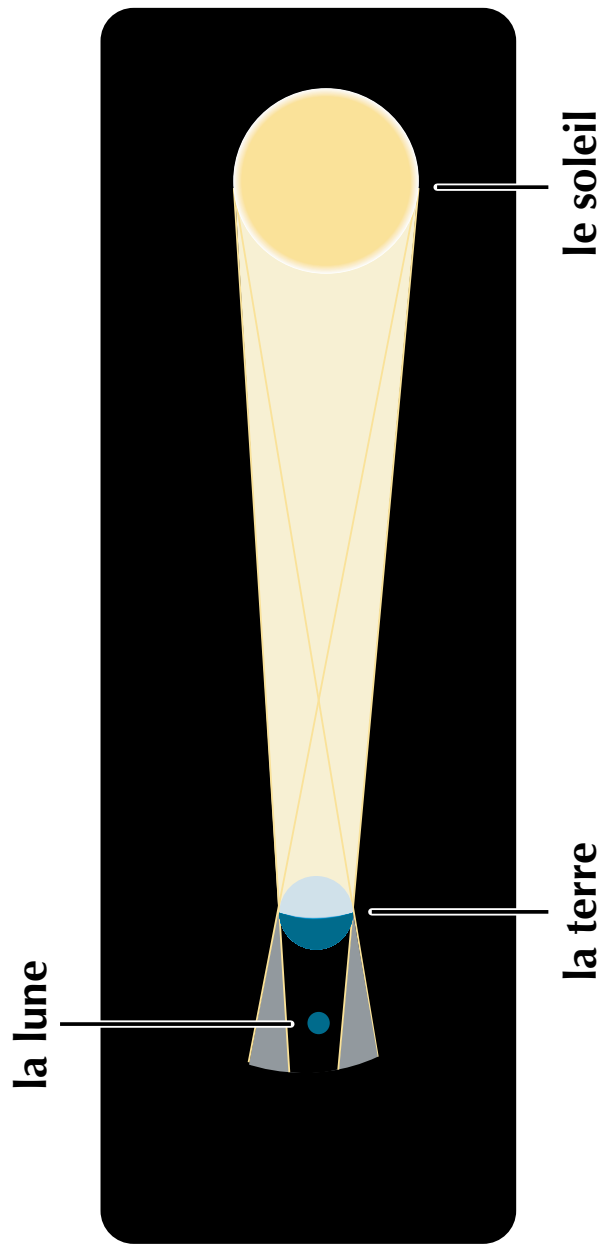


Schéma d'une éclipse de lune (à droite)

V. CINÉMA ET ANIMATION

La caractéristique formelle la plus marquée de *Danger pleine lune* est le mélange de deux techniques : le cinéma et l'animation. Le dessin animé n'est qu'une partie du cinéma d'animation, qui lui-même fait partie de l'art cinématographique. Avant d'expliquer la réalisation des films d'animation, voyons sur quel principe repose le cinéma : la persistance rétinienne.

A. LA PERSISTANCE RÉTINIENNE

Ne faites pas comme Joseph Plateau, physicien belge, qui, pour mettre en évidence le phénomène de la persistance rétinienne, a perdu la vue en regardant le soleil...

Néanmoins, et sans dommage pour votre vue, vous pouvez réaliser cette expérience en fixant une source lumineuse pendant un instant. Fermez les yeux. Vous continuez de « voir » un point de couleur. Vos yeux ont en effet gardé en mémoire ce qu'ils venaient de regarder. Il en va de même, mais cela est imperceptible, pour tout ce que nous voyons.

C'est grâce à cette « mémoire de la vue » que nous pouvons apprécier la danse des petits pains de Charlot, la dégaine d'Humphrey Bogart ou le démarrage en trombe de Speedy Gonzales.

B. LE CINÉMA EN GÉNÉRAL

Un appareil photographique fixe le mouvement. Il gèle un sourire, un exploit, un paysage, pour l'éternité.

La caméra de cinéma diffère de l'appareil de photo en cela qu'elle fixe 24 attitudes par seconde. Ces photos projetées recréeront l'illusion du mouvement du sujet.

Lorsque nous poussons sur le déclencheur de notre appareil photographique, nous ouvrons une fenêtre appelée obturateur. Cette fenêtre laisse l'image du sujet pénétrer à travers l'objectif jusqu'à la pellicule qu'elle impressionne.

Sur une caméra, l'action de déclencher provoque l'ouverture et la fermeture de l'obturateur 24 fois par seconde.

Pour pouvoir visionner un film, on se sert d'un projecteur. Il s'agit de la réplique exacte d'une caméra. Seule la lampe, placée derrière le film, les différencie.

Dans la caméra, la fonction de l'obturateur est de fixer les attitudes d'un sujet en mouvement. Dans le projecteur, elle est de créer un noir entre chaque image projetée. Pendant ce bref instant, l'œil garde la mémoire de la dernière image vue et la superpose à la suivante.

Ce processus est tellement rapide que nous ne le percevons pas. Il nous procure, néanmoins, une étonnante impression de mouvement.

C. IMAGE PAR IMAGE

Le cinéma donne la vie à une chose inerte : le dessin.

En prise de vue réelle, nous avons vu que la caméra décomposait les attitudes d'un sujet en 24 photos par seconde. Pour réaliser un dessin animé, l'animateur doit décomposer lui-même les différentes attitudes de son personnage. Même si Bugs Bunny semble avaler sa carotte d'un coup, l'animateur a dû exécuter plusieurs dessins reprenant chacune des étapes du mouvement. Tout le travail, tout le génie du bon animateur réside dans le choix et l'écart des différentes positions qui composent le mouvement.

Mais ces dessins, aussi beaux soient-ils, ne sont pas encore « animés ». Il faut les filmer. Pour cela, on utilise la caméra comme un appareil photo. Elle déclenche image par image. Chaque dessin est filmé le temps d'une image sur la pellicule, au rythme de 24 images par seconde.

(D'après « *Image par image* », le cinéma d'animation et ses techniques, un dossier réalisé par l'Atelier Caméra Enfants Admis, le Centre culturel Les Grignoux et le centre de documentation du C.T.L. Liège)

D. LA RÉALISATION D'UN DESSIN ANIMÉ

Elle demande plusieurs étapes : le choix d'un sujet, la rédaction d'un scénario, la réalisation d'un story-board (une sorte d'avant-projet en bande dessinée où les indications techniques et les indications de scénario sont notées). Il s'agit ensuite de réaliser concrètement le dessin animé.

Pour une seconde de projection, il faudra donc faire 24 dessins qui décomposent en 24 positions le mouvement effectué en une seconde. La réalisation d'un film de quelques minutes demande par conséquent beaucoup de dessins. C'est un travail de longue haleine qui réclame de la rigueur et de la précision.

Mais les réalisateurs ont des trucs pour s'épargner une partie du travail. Ils dessinent sur plusieurs supports transparents (les cellos) les différents éléments du dessin. Par exemple, le décor d'une part et le personnage d'autre part. Lorsque le décor ne change pas, ils peuvent n'utiliser qu'un seul dessin pour le fond et ne modifient que l'image du personnage qui, lui, bouge.

Chaque dessin est ensuite « photographié » par la caméra.

Voilà donc le principe du dessin animé, différant du cinéma traditionnel en ceci que la prise de vues n'est pas automatique puisqu'on ne filme pas en continu.

La technique utilisée par le professeur dans le film est en quelque

sorte intermédiaire entre le cinéma en continu et l'animation.

Lorsqu'il filme l'éclosion des fleurs, qui est un phénomène presque imperceptible, tant il est lent, il utilise la technique de l'image par image. En effet, au lieu de déclencher 24 fois par seconde, sa caméra n'enregistre qu'à un rythme beaucoup plus lent, par exemple 2 fois par minute. Ainsi, si l'éclosion dure deux heures pendant lesquelles la caméra est en marche, elle déclenchera 240 fois. Lors de la projection à vitesse normale, le film durera 10 secondes.

On peut aussi dire que l'enregistrement est continu puisque, une fois la caméra réglée, le déclenchement approprié est automatique et le réalisateur n'intervient pas sur le sujet filmé.

A la projection, on verra donc les fleurs éclore « en accéléré », ce qui permet d'observer très commodément le phénomène.

On l'a dit, le dessin animé n'est qu'une des techniques possibles de l'animation. Le réalisateur pourra aussi choisir le papier découpé (des papiers découpés forment l'image; on les déplace imperceptiblement entre chaque déclenchement), la poudre de couleur (les dessins sont formés en relief ou en creux dans une couche de poudre colorée), ou l'animation en trois dimensions, avec des personnages de pâte à modeler (que l'on reforme différemment entre chaque prise de vue), ou des marionnettes, comme c'est le cas dans *Danger pleine lune*.

En fait, en animation, on peut tout imaginer, tout est réalisable... pourvu qu'on y mette le prix.

E. LES MARIONNETTES ANIMÉES

Attention, il ne faut pas confondre l'animation de marionnettes avec le tournage en continu d'un spectacle de marionnettes!

Cette technique permet de reconstituer en miniature un décor dans lequel des figurines seront animées. Comme au cinéma traditionnel, il faudra composer un éclairage adéquat, définir un cadre pour positionner la caméra... Ces questions se posent d'une manière radicalement différente pour le dessin animé où tous ces éléments sont « inscrits » dans le dessin.

La grande difficulté de ce procédé tient au fait que modifier la position d'un personnage fait irrémédiablement disparaître la position précédente! En cela, le dessin animé est beaucoup plus simple, car on peut toujours se référer au dessin précédent, en le regardant par transparence. (D'ailleurs, dans les grands studios de réalisation des dessins animés, des dessinateurs composent quelques images d'un mouvement, et d'autres sont chargés de dessiner toutes les phases intermédiaires.)

Dans le cas de l'animation en trois dimensions, pour un plan, la caméra doit rester fixe, l'éclairage inchangé. Entre chaque déclenchement, l'animateur modifiera très légèrement la position de la marionnette. Cette



Jiri Trnka

pratique est intuitive. Elle demande du doigté et une grande précision.

L'animation de marionnettes est une spécialité tchécoslovaque et le réalisateur de *Danger pleine lune*, B. Pojar, est un disciple du grand maître du genre : Jiri Trnka.

F. LE MÉLANGE DU CINÉMA TRADITIONNEL ET DE L'ANIMATION EN TROIS DIMENSIONS

Contrairement à l'habitude de l'animation en trois dimensions, le réalisateur de *Danger pleine lune* n'a pas utilisé de décor miniature. C'est que le film alterne les passages d'animation et les passages de cinéma en continu. Dans les deux cas, le décor doit être le même, par exemple, la chambre d'Alex.

Le décor a donc une taille réelle, et la marionnette a été fabriquée proportionnellement. Lorsqu'on l'a confectionnée, on a bien veillé à prévoir des articulations fines pour pouvoir modifier précisément la position des parties mobiles : les ailes, la tête, les yeux, la bouche...

Avez-vous remarqué que, lorsqu'Alex et Ourougou apparaissent ensemble à l'image, si l'un bouge, l'autre ne bouge pas? C'est que le mélange, dans un seul plan, de cinéma en continu et d'image par image pose de grosses difficultés de coordination des mouvements. Les deux parties doivent forcément être tournées séparément. (Il est possible, par un système de cache, d'impressionner deux fois de suite la même pellicule pour qu'y apparaissent des éléments qui, matériellement, n'ont pas pu être filmés simultanément.) Dans *Danger pleine lune*, on a éludé le problème en utilisant une astuce : lorsqu'Ourougou et Alex (ou plu-

tôt une partie d'Alex : sa main ou son pied...) sont présents ensemble à l'image, on a utilisé un mannequin pour remplacer le jeune garçon, pendant qu'on anime Ourougou. Si on garde à l'esprit qu'en animation en trois dimensions, il faut toute une journée de travail pour obtenir quelques minutes de film tourné, dont une partie seulement sera retenue au montage, il serait criminel de demander au jeune acteur de rester immobile, le temps qu'on filme sa «partenaire». Le reste du temps, quand Alex bouge ou parle, Ourougou reste immobile. Au montage, les morceaux du films sont assemblés de telle sorte que, pris par l'histoire, nous ne nous rendons compte de rien. Et le tour est joué!

On s'est servi du même genre de techniques dans des films fantastiques, du temps où le cinéma ne disposait pas encore de trucages sophistiqués. Par exemple, dans la première version de *King Kong* (Schoedsack et Cooper, 1933), on a utilisé une petite marionnette représentant le singe pour tourner certaines scènes. A d'autres moments, il a fallu animer des parties du monstre en grandeur «réelle». Aujourd'hui, on connaît des moyens beaucoup plus perfectionnés pour obtenir des effets saisissants qu'il serait trop coûteux ou trop dangereux de réaliser «en vrai» (accident, catastrophe...) ou pour créer des êtres imaginaires. Mais l'utilisation de marionnettes reste encore assez courante dans les films fantastiques, où l'automatisation permet d'éviter le déplacement de proche en proche et le tournage image par image.

Pourtant, l'animation reste un domaine privilégié d'exploration. C'est une méthode très riche pour les réalisateurs qui ne disposent pas de beaucoup de moyens. Elle leur permet de donner vie à l'écran à leurs mondes imaginaires et la virtuosité de leurs réalisations présente souvent un charme, absent des méthodes plus modernes.

RÉFÉRENCE BIBLIOGRAPHIQUE

S. DEMARCHI, R. AMIOT, *Le dessin animé d'amateur et l'animation*, Publications photo-cinéma Paul Montel, 1971.

LES DOSSIERS PÉDAGOGIQUES
édités par Les Grignoux
(Liège)

Sur simple demande, vous pouvez obtenir le catalogue complet des dossiers pédagogiques édités par Les Grignoux. Ce catalogue contient, à chaque fois, une brève présentation du film ainsi qu'un résumé des principaux chapitres du dossier.

Pour toute demande:

Les Grignoux,
9 rue Sœurs de Hasque, B-4000 Liège,
Belgique.

☎ : 32 (0)4 222 27 78

E-mail : contact@grignoux.be

Vous pouvez également consulter
notre site WEB

<http://www.grignoux.be/>
à la page des dossiers pédagogiques

<i>L'Âge de glace</i>	de Chris Wedge
<i>Amen</i>	de Constantin Costa-Gavras
<i>Amistad</i>	de Steven Spielberg
<i>Des animaux fous, fous, fous</i>	de Nils Skapans, Janis Cimermanis et Dace Rīdūce
<i>Au-delà de Gibraltar</i>	de Taylan Barman & Mourad Boucif
<i>Au nom du père</i>	de Jim Sheridan
<i>Les autres filles</i>	de Caroline Vignal
<i>Aux bons soins du docteur Kellogg</i>	d'Alan Parker
<i>Les Aventures de Tsatsiki</i>	d'Emma Lemhagen
<i>Babe</i>	de Chris Noonan
<i>Le Ballon d'or</i>	de Cheik Doukouré
<i>Balzac et la petite tailleuse chinoise</i>	de Dai Sijie
<i>Bashu</i>	de Bahram Beyzaie
<i>Beaucoup de bruit pour rien</i>	de Kenneth Branagh
<i>Beaumarchais l'insolent</i>	d'Edouard Molinaro
<i>Billy Elliot</i>	de Stephen Daldry
<i>Le Bonhomme de neige</i>	de Dianne Jackson
<i>Le Bossu</i>	de Philippe de Broca
<i>Bowling for Columbine</i>	de Michael Moore
<i>Boyz'n The Hood</i>	de John Singleton
<i>Ça commence aujourd'hui</i>	de Bertrand Tavernier
<i>Le Cercle</i>	de Jafar Panahi
<i>C'est pour la bonne cause</i>	de Jacques Fansten
<i>La Championne</i>	d'Elisabeta Bostan
<i>Chaos</i>	de Coline Serreau
<i>Le Château des singes</i>	de Jean-François Laguionie
<i>Cheb</i>	de Rachid Bouchareb
<i>Le Chemin de la liberté (Rabbit-Proof Fence)</i>	de Philip Noyce
<i>Le Cheval venu de la mer</i>	de Mike Newell
<i>Chicken Run</i>	de Nick Park & Peter Lord
<i>Cœur de dragon</i>	de Rob Cohen
<i>The Commitments</i>	d'Alan Parker
<i>Contre l'oubli</i>	d'Amnesty International
<i>Les Convoyeurs attendent</i>	de Benoît Mariage
<i>Cyrano de Bergerac</i>	de Jean-Paul Rappeneau
<i>Daens</i>	de Stijn Coninx
<i>Danger pleine lune</i>	de Bratislav Pojar
<i>Danny, le champion du monde</i>	de Gavin Millar
<i>Danse avec les loups</i>	de Kevin Costner
<i>Le Destin</i>	de Youssef Chahine
<i>Le Dictateur</i>	de Charles Chaplin
<i>East is East (Fish and Chips)</i>	de Damien O'Donnell
<i>El Bola</i>	d'Achero Mañas
<i>Elephant</i>	de Gus Van Sant
<i>L'Enfant au grelot</i>	de Jacques-Rémy Girerd
<i>L'Enfant lion</i>	de Patrick Grandperret
<i>L'Enfant qui voulait être un ours</i>	de Jannik Hastrup
<i>Les Enfants de la pluie</i>	de Philippe Leclerc
<i>Erin Brockovich</i>	de Steven Soderbergh
<i>Les Étoiles filantes</i>	4 courts métrages d'animation
<i>Eugenio</i>	de Jean-Jacques Prunès
<i>Les Évadés</i>	de Frank Darabont
<i>Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain</i>	de Jean-Pierre Jeunet
<i>La Ferme des animaux</i>	de John Halas
<i>Le Fils</i>	de Luc & Jean-Pierre Dardenne
<i>La Flèche bleue</i>	d'Enzo d'Alò

<i>La Forteresse suspendue</i>	de Roger Cantin
<i>Fucking Åmål</i>	de Lukas Moodysson
<i>Gattaca</i>	d'Andrew Niccol
<i>Get Real</i>	de Simon Shore
<i>Ghost World</i>	de Terry Zwigoff
<i>Girlfight</i>	de Karyn Kusama
<i>La Gloire de mon père</i>	d'Yves Robert
<i>& Le Château de ma mère</i>	de Stefan Fjeldmark
<i>Gloups!</i>	et Michael Hegner
<i>je suis un poisson</i>	de Christophe Ruggia
<i>Le Gone du Chaâba</i>	de Gus Van Sant
<i>Good Will Hunting</i>	de Takahata Isao
<i>Goshu, le violoncelliste</i>	de Nille Tystad
<i>Gourine</i>	et John Jacobsen
<i>et la queue de renard</i>	de Mathieu Kassovitz
<i>La Haine</i>	de Kenneth Branagh
<i>Henry V</i>	d'Eric Valli
<i>Himalaya</i>	de Dominique Standaert
<i>Hop</i>	de Maroun Bagdadi
<i>Hors la vie</i>	de Jaco Van Dormael
<i>Le Huitième Jour</i>	de Michael Radford
<i>Il Postino</i>	de Dominique Deruddere
<i>Iedereen Beroemd!</i>	de Jacques Dubuisson
<i>Imûhar</i>	de Jacques Rivette
<i>Jeanne la Pucelle</i>	de Gurinder Chadha
<i>Joue-la comme Beckham</i>	de Nagaoka Akiyoshi
<i>Le Journal d'Anne Frank</i>	& Julian Y. Wolff
	de Charles Chaplin
<i>The Kid</i>	
<i>& Les Temps modernes</i>	
<i>Kirikou et la sorcière</i>	de Michel Ocelot
<i>Lilya 4-Ever</i>	de Lukas Moodysson
<i>Linnea</i>	de Christina Bjork
<i>dans le jardin de Monet</i>	& Lena Anderson
<i>La Liste de Schindler</i>	de Steven Spielberg
<i>Little Nemo</i>	de M. Hata & W.T. Hurtz
<i>Looking for Richard</i>	d'Al Pacino
<i>Loulou et autres loups...</i>	5 films écrits
	par Jean-Luc Fromental
	& Grégoire Solotareff
<i>Lumumba</i>	de Raoul Peck
<i>Le Maître des éléphants</i>	de Patrick Grandperret
<i>Marion</i>	de Manuel Poirier
<i>Matilda</i>	de Danny DeVito
<i>Ma vie en rose</i>	d'Alain Berliner
<i>Michael Collins</i>	de Neil Jordan
<i>Microcosmos</i>	de Claude Nuridsany
	& Marie Pérennou
<i>Mondo</i>	de Tony Gatlif
<i>Mon Oncle</i>	de Jacques Tati
<i>Monsieur Batignole</i>	de Gérard Jugnot
<i>La Mouette et le Chat</i>	de Enzo d'Alò
<i>Munk, Lemmy et Cie</i>	de Nils Skapáns
	& Jánis Cimermanis
<i>Le Mystère de la chambre jaune</i>	de Bruno Podalydès
<i>Le Mystère des fées</i>	de Charles Sturridge
<i>Newcastle Boys</i>	de Mark Herman
<i>No Man's Land</i>	de Danis Tanovic
<i>La Nuit des Rois</i>	de Trevor Nunn
<i>Les Nuits fauves</i>	de Cyril Collard
<i>Osmosis Jones</i>	de Peter et Bob Farrelly
<i>Othello</i>	d'Orson Welles
<i>Les Palmes de M. Schutz</i>	de Claude Pinoteau
<i>Pas d'histoires!</i>	12 regards sur le racisme
	au quotidien
<i>Le Petit Grille-Pain courageux</i>	de Jerry Rees

<i>Le Petit Monde des Borrowers</i>	de Peter Hewitt
<i>Petit Potam</i>	de Bernard Deyriès & Christian Choquet
<i>Le Pianiste</i>	de Roman Polanski
<i>Pinocchio et l'Empereur de la Nuit</i>	de Hal Sutherland
<i>Princes et Princesses</i>	de Michel Ocelot
<i>La Promesse</i>	de Luc & Jean-Pierre Dardenne
<i>Les Puissants (The Mighty)</i>	de Peter Chelsom
<i>Raining Stones</i>	de Ken Loach
<i>Ressources humaines</i>	de Laurent Cantet
<i>Révélation</i>	de Michael Mann
<i>Roméo et Juliette</i>	de Baz Luhrmann
<i>Rosetta</i>	de Luc & Jean-Pierre Dardenne
<i>Salut cousin !</i>	de Merzak Allouache
<i>Shakespeare in Love</i>	de John Madden
<i>Shrek</i>	d'Andrew Adamson & Vicky Jensen
<i>Sindbad</i>	de Karel Zeman
<i>Sleepy Hollow</i>	de Tim Burton
<i>Smoke</i>	de Wayne Wang & Paul Auster
<i>Stupeur et tremblements</i>	d'Alain Corneau
<i>Sweet Sixteen</i>	de Ken Loach
<i>Toto le Héros</i>	de Jaco Van Dormael
<i>Traffic</i>	de Steven Soderbergh
<i>The Truman Show</i>	de Peter Weir
<i>TwentyFourSeven</i>	de Shane Meadows
<i>La Vie est belle</i>	de Roberto Benigni
<i>Viens danser... sur la lune</i>	de Kit Hood
<i>Vincent et moi</i>	de Michael Rubbo
<i>Les Virtuoses</i>	de Mark Herman
<i>Vivre au paradis</i>	de Bourlem Guerdjou
<i>Voyage à Mélonia</i>	de Per Ahlin
<i>Les Voyages de Gulliver</i>	de Dave Fleischer
<i>Voyage vers l'espoir</i>	de Xavier Koller
<i>L'Art de l'animation</i>	par Philippe Moins
Simenon au cinéma : à propos de <i>Monsieur Hire</i>	de Patrice Leconte
<i>Image par Image</i>	le cinéma d'animation
<i>La mer</i>	un dossier thématique
<i>L'animal et le règne humain</i>	une approche pédagogique
<i>Comprendre le sens d'un film</i>	sur six films récents
<i>Les Jeunes à l'ombre des familles</i>	sur six films récents
<i>Enfants d'ailleurs</i>	sur quatre films d'Asie et d'Afrique