

Habitants

Programme de courts-métrages

Et si le regard que nous portions sur le monde influençait notre façon de l'habiter ? Au fil de ce programme, les réalisatrices et réalisateurs observent la manière dont les humains d'aujourd'hui se logent, se déplacent et cohabitent avec d'autres espèces. À travers des formes d'expression très différentes (documentaire « classique », film d'animation, humour), ces courts-métrages sont autant d'occasions de questionner notre rapport au monde et nos perceptions de la réalité.

Public concerné: dès la 7H

Projection d'un programme de courts-métrages, suivie d'un atelier donné en classe par un·e médiateur·rice de Ciné-Doc



Table des matières

1. [Liste des films et résumés](#)
2. [Objectifs pédagogiques](#)
3. [Disciplines et thèmes concernés](#)
4. [Avant la projection](#)
5. [Après l'atelier : prolongements en classe](#)
6. [Pour aller plus loin](#) + Annexes et Fiches élève

1. LISTE DES FILMS ET RÉSUMÉS

Programme de films (durée totale : 36'56)



Ma maison, ce grand serpent
de Sami Lorentz, Audrey Espinasse
France – 2016 – VF – 3'42

La petite Exaucée, douze ans, nous fait découvrir la cité des Courtilières à Pantin où elle habite. Un long et tortillant ensemble d'immeubles. Et si sa maison était une maison-serpent ? Une invitation poétique à regarder, toucher et écouter le lieu où nous habitons entre peurs d'enfant et réalité architecturale et sociale.



Autosorus Rex
de Marcel Barelli
Suisse – 2022 – VF – 5'46

Parmi les différentes espèces qui peuplent notre planète, une se différencie des autres par sa puissance et son impact sur les écosystèmes. Il s'agit... de l'Autosaurus Rex ! Parodiant les codes du documentaire animalier, ce court-métrage présente la vie, l'histoire et les problèmes de l'Autosaurus Rex, autrement dit... la voiture : espèce dominante sur notre planète.



Terrastalgia
de Claire Allanic
France – 2022 – VF - 17'19

En Corse, un projet d'enfouissement de déchets menace une zone naturelle protégée. Une partie de la population se mobilise contre le projet. Chacun·e raconte son attachement à sa région, partagé·e entre le sentiment d'impuissance face au bruit des pelleteuses et le besoin de se battre pour que les tas de déchets ne remplacent pas les paysages.

2. OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- // Comprendre ce qu'est le cinéma documentaire et le situer par rapport à la fiction
- // Découvrir différentes formes d'expression cinématographique
- // Saisir comment différents procédés de réalisation sont utilisés pour créer de l'émotion
- // Comprendre les différentes étapes de la réalisation d'un film documentaire, en particulier, l'importance du travail de postproduction (montage, sonorisation, écriture du commentaire, etc.)
- // Aborder la notion de point de vue
- // Prendre conscience des enjeux écologiques et sociaux liés à nos modes de vie (habitations, déplacements)
- // Explorer sa créativité

3. DISCIPLINES ET THÈMES CONCERNÉS

ÉDUCATION NUMÉRIQUE - MÉDIAS

EN 21 — Développer son esprit critique face aux médias...

- 1...en confrontant ses usages à ceux de ses pairs, aux questionnements éthiques et aux normes légales
- 2...en découvrant la grammaire de l'image par l'analyse de formes iconiques diverses
- 3...en identifiant les stéréotypes les plus fréquents
- 4...en comparant des informations sur les mêmes sujets issues de sources différentes
- 5...en analysant des messages produits sur les supports les plus courants
- 6...en créant un message médiatique selon les caractéristiques du support

ARTS VISUELS

A 22 AV — Développer et enrichir ses perceptions sensorielles...

- 1...en observant son environnement visuel
- 2...en développant et en communiquant sa perception du monde
- 3...en prenant conscience et en exprimant des impressions ressenties

- 4...en comparant des œuvres
- 5...en identifiant et comparant différentes matières, couleurs et leurs nuances, lignes, surfaces
- 6...en exerçant le regard par des pratiques de restitution

A 24 AV — S'imprégner de divers domaines et cultures artistiques...

- 1...en regardant et en identifiant des œuvres de différentes périodes et provenances
- 2...en comparant différentes œuvres
- 3...en identifiant le sujet d'une œuvre, sa forme, sa technique
- 4...en se familiarisant avec un vocabulaire spécifique aux différents domaines et cultures artistiques et artisanaux
- 6...en appréciant quelques éléments du patrimoine culturel de son environnement local
- 7...en intégrant la diversité culturelle des élèves

FORMATION GÉNÉRALE

FG 26-27 — Analyser des formes d'interdépendance entre le milieu et l'activité humaine...

- 1...en mettant en évidence quelques relations entre l'humain et les caractéristiques de certains milieux
- 2...en constatant quelques incidences du développement et de la technologie sur le milieu
- 3...en identifiant certains outils de l'économie (marketing, crédit, ...) sur le comportement des consommateurs
- 4...en analysant de manière critique sa responsabilité de consommateur et certaines conséquences qui découlent de son comportement
- 5...en situant l'évolution des milieux dans une perspective historique
- 6...en identifiant des comportements favorisant la conservation et l'amélioration de l'environnement et de la biodiversité

4. AVANT LA PROJECTION

Avant la projection, rappeler aux élèves ce qu'est un court-métrage. Un court-métrage est un film défini par sa durée. De manière courante, on estime qu'un court-métrage dure moins de 30 minutes. Les courts-métrages peuvent être programmés ensemble en fonction d'un fil rouge thématique, qui permet de rendre compte de la même réalité avec plusieurs formes ou points de vue.

Montrer aux élèves, les visuels des quatre courts-métrages qui vont leur être présentés (**Annexe 1**). D'après eux, de quoi vont parler les films ?

Éléments de réponse : souligner le parallèle entre le titre Ma maison, ce grand serpent et la forme de l'immeuble ; entre le titre et le dessin, on peut deviner qu'Autosorus Rex raconte une histoire de voitures-dinosaures ; sur l'image de Terrastalgia observer le visage de la jeune fille: semble-t-elle inquiète, triste, le titre quant à lui évoque « la terre » et « la nostalgie » ; traduire le titre Been There (avoir été là) et observer que la photo évoque un départ en vacances.

Est-ce qu'on peut deviner quel est le point commun entre les courts-métrages qui forment ce programme ? Expliquer aux élèves que le programme s'appelle « Habitants » parce que tous les films parlent de notre façon d'habiter le monde (de construire des maisons, de se loger, de voyager, de s'inscrire dans notre environnement et de le protéger).

Expliquer qu'un autre point commun entre tous les films est qu'il s'agit de films documentaires, c'est-à-dire de films qui parlent de la réalité. Pourrait-on le deviner en voyant les affiches ? Certains visuels liés aux courts-métrages font-ils plutôt penser à des films de fiction ?

Réponses possibles : les images d'Autosorus Rex font penser à un dessin animé plutôt drôle, on imagine donc plus spontanément une fiction. Sur la photo de Been There, on voit des copines qui partent en vacances et qui rigolent, on pourrait imaginer qu'il s'agit d'une comédie...

ATELIER

Après la projection, un atelier de 45 minutes sera donné en classe par un-e médiateur-riche de Ciné-Doc.

L'atelier sera l'occasion de :

// Appréhender le cinéma documentaire et le définir par rapport à la fiction

// Observer comment différents procédés (techniques de prise de vue et d'animation, montage, musique, etc.) sont utilisés pour créer des émotions et du sens

// Rappeler les différentes étapes de la construction de la réalisation d'un film documentaire, en particulier, comprendre l'importance des étapes après le tournage : montage, sonorisation, écriture du commentaire.

Les pistes pédagogiques proposées dans la présente fiche sont un complément au travail effectué lors de l'atelier.

5. APRÈS L'ATELIER: PROLONGEMENT EN CLASSE + ANNEXES

1. Voitures dinosaures, coccinelles ou jaguars ?

Dans les films *Ma maison ce grand serpent* et *Autosorus Rex*, on parle d'une chose comme si c'en était une autre : on parle des voitures, comme si c'était des dinosaures et d'une maison comme si c'était un serpent. Est-ce que c'est quelque chose qu'on fait souvent ? Comment ça marche ?

Éléments de réponse : observer que c'est quelque chose que l'on fait tout le temps, en particulier avec les animaux. Chercher quelques exemples : être une poule mouillée, un rat de bibliothèque, avoir une faim de loup, faire l'autruche. On part d'une caractéristique d'un animal pour décrire une personne, un état, une façon de faire.



Autosorus Rex

Associer ainsi un objet ou une personne à un animal en dit souvent plus qu'un long discours. Si à la place de comparer les voitures à des dinosaures, on parle de coccinelles ou de jaguars, cela change-t-il le regard que l'on a sur ce moyen de transport ?

Depuis des années, les constructeurs automobiles comparent les voitures à des animaux pour leur attribuer les qualités de ces derniers.

Décrypter ces comparaisons avec les images et la fiche élèves en **Annexe 2**.

↳ Analyser les réponses avec les élèves, ont-ils toutes et tous retenus les mêmes adjectifs pour chaque animal ? Quels sont les adjectifs qui reviennent le plus souvent et ceux qu'ils n'ont jamais entourés ? Qu'en pensent les élèves ? Pourquoi souhaite-t-on avoir des voitures qui sont comme des animaux sauvages ? Quels types de comportements cela valorise-t-il ? Du point de vue de la sécurité routière, ces qualités sont-elles toujours positives ?

Références:

- https://fr.wikipedia.org/wiki/Volkswagen_Coccinelle_type_1

- <https://www.20min.ch/fr/story/pourquoi-autant-de-marques-automobiles-ont-un-animal-comme-embleme-979516211823>

2. Cartes postales

Revenir sur le film *Been There* à l'aide des captures d'écran (**Annexe 3**). Est-ce qu'il y a des lieux que les élèves peuvent reconnaître ?

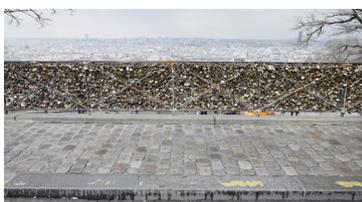
Éléments de réponse : Venise, Paris (Tour Eiffel, Montmartre), Lucerne (Lion), New York (Taureau de Wall Street¹), Vienne.

Observer le cadre et la composition des différentes images.

Exemples:



Une gondole sur un canal vénitien. La composition géométrique faite de plusieurs triangles (la proue de la gondole, les motifs du tapis, les bras du gondolier) ainsi que l'angle de prise de vue en contre-plongée ou les reflets distordants des bâtiments donnent à la scène un dimension quasi abstraite bien loin des clichés vénitiens habituels.



Le panorama brumeux de Paris vu depuis Montmartre n'occupe que la partie supérieure de l'image. Notre œil est attiré par la barrière au centre, formant une longue bande dans des tons plus foncés. Dans un jeu d'échelle maîtrisé, les petits cadenas semblent avoir la même taille que les bâtiments de l'arrière plan. Comme s'ils les envahissaient?



Des cochers viennois attendent des clients. Le chapeau melon noir au centre de l'image contraste avec les bâtiments blancs et attire notre œil. On glisse ensuite sur le téléphone portable que le cocher consulte pour finir sur la droite de l'image où une poubelle en plastique noire finit de briser l'illusion d'un voyage dans le temps.

Rappeler ce qu'est le cadre : c'est le rectangle qui définit la portion de réel qu'on voit à l'image. Souligner que l'image révélée tire aussi sa force de ce qui est caché (hors champ)².

Comparer ces photos aux cartes postales de ces lieux (**Annexe 3bis**). Que ne voit-on jamais sur une carte postale ? Pourquoi ? Éléments de réponse : les touristes, les poubelles. Tout le monde a envie d'aller en vacances dans les mêmes endroits, mais personne n'a envie de se retrouver au milieu des autres touristes. On rêve d'être dans des endroits préservés de la foule, des déchets, de la pollution.

Proposer aux élèves d'écrire une carte postale sur le voyage de leur rêve. Les inviter à imaginer quel serait : la destination (pays, ville) ; les moyens de transports utilisés pour s'y rendre ; les activités et découvertes durant le voyage³.

¹ https://fr.wikipedia.org/wiki/Taureau_de_Wall_Street

² *Le cadre et les fonctions du cadre*, article disponible sur le site transmettrelecinema.com

³ *Le voyage en 2050 vu par les enfants*, hors-série de la revue *L'Exporateur*, 2024

Partager les cartes postales en classe et discuter de l'imaginaire lié aux voyages et aux vacances. Les destinations évoquées sont-elles lointaines et exotiques ? Mer, ville, montagne ? Dans quel lieu aime-t-on aller ? Qu'est-ce qu'on cherche quand on part en vacances ? *Réponses possibles : voir de nouveaux et de beaux endroits, se changer les idées, se divertir, découvrir de nouvelles cultures, entendre des langues inconnues, faire des activités (se baigner dans la mer, faire du ski, aller à un parc d'attraction, etc.), passer du temps avec ses proches.*

Lancer la discussion : quel genre de touristes les élèves auraient envie d'être? Est-on forcément un peu ridicule quand on est un touriste? Quel comportement adopter quand on est en vacances à l'égard des populations locales?

Comment les élèves réagiraient si leur lieu de vie devenait un haut lieu touristique⁴?



⁴ [Eté 2024: la menace du surtourisme](#), sujet de l'émission Mise au Point, RTS, 30.06.2024

3. Ma maison

Dans *Ma maison, ce grand serpent* et dans *Terrastalgia*, les protagonistes parlent de leur maison et de leur environnement de manière très sensorielle, en utilisant les cinq sens.

Inviter les élèves à explorer leur environnement en s'appuyant sur les expériences de visionnement de ces deux films et en prêtant attention aux sensations et aux émotions que peut provoquer un lieu.



Ma maison, ce grand serpent



Terrastalgia

Demander à chaque élève de penser à une pièce de leur foyer et de remplir la fiche élève en **Annexe 4**.

Proposer à chaque élève de réaliser une photo de cet endroit avec le téléphone portable d'un proche ou une tablette de l'école. Distribuer la marche à suivre en **Annexe 5** et la lire avec les élèves pour les inviter à prendre en compte les éléments suivants (lumière, cadrage, composition) et à faire des essais.

Observer les différentes photos ramenées par les élèves. L'exercice était-il facile ? Des réponses fournies dans la fiche élève en **Annexe 4** ou de la photo, qu'est-ce qui leur paraît le mieux retranscrire leurs impressions du lieu ? Observer la complémentarité entre les mots et les images.

4. Le pouvoir de la mobilisation populaire

Le film *Terrastalgia* évoque la mobilisation de la population contre le projet d'enfouissement des déchets aux abords du fleuve Tavignanu en Corse.

Cette lutte aura une issue heureuse. Après une longue bataille faite de mobilisations populaires et politiques ainsi que de multiples péripéties judiciaires, la dérogation à la protection d'espèces protégées sur le site a été annulée, remettant sérieusement en cause la faisabilité du projet (voir rubrique *Pour aller plus loin*).

Lancer la discussion: pour quelle cause les élèves seraient prêt-es à se battre? Évoquer en classe quelques luttes écologiques qui ont eu un retentissement dans l'actualité (par exemple la ZAD du Mormont et la ZAD de Vufflens-la-Ville en Suisse romande. Voir rubrique *Pour aller plus loin*)



Terrastalgia

6. POUR ALLER PLUS LOIN

Sur la lutte pour la sauvegarde du fleuve Tavignanu :

[*Méga-décharge : un fleuve corse bientôt sauvé*](#)

Article paru sur Reporterre.net le 11 janvier 2024

[*Un fleuve doté de droits de la nature, une première en France*](#)

Article paru sur up-magazine.info, le 26 février 2024

Sur la gestion des déchets en Corse :

[*Centre d'enfouissement de Giuncaggio : mauvaise solution à la crise des déchets en Corse ?*](#)

Podcast *Le reportage de la rédaction* de France Culture, épisode du 20 novembre 2019

[*Corse : les déchets de l'île de beauté*](#)

Podcast *Les matins du monde* de France Inter, épisode du 2 août 2023

Deux exemples de mobilisation écologique en Suisse romande :

La ZAD (Zone à Défendre) du Mormont

[*Dossier du Courrier regroupant plusieurs articles*](#)

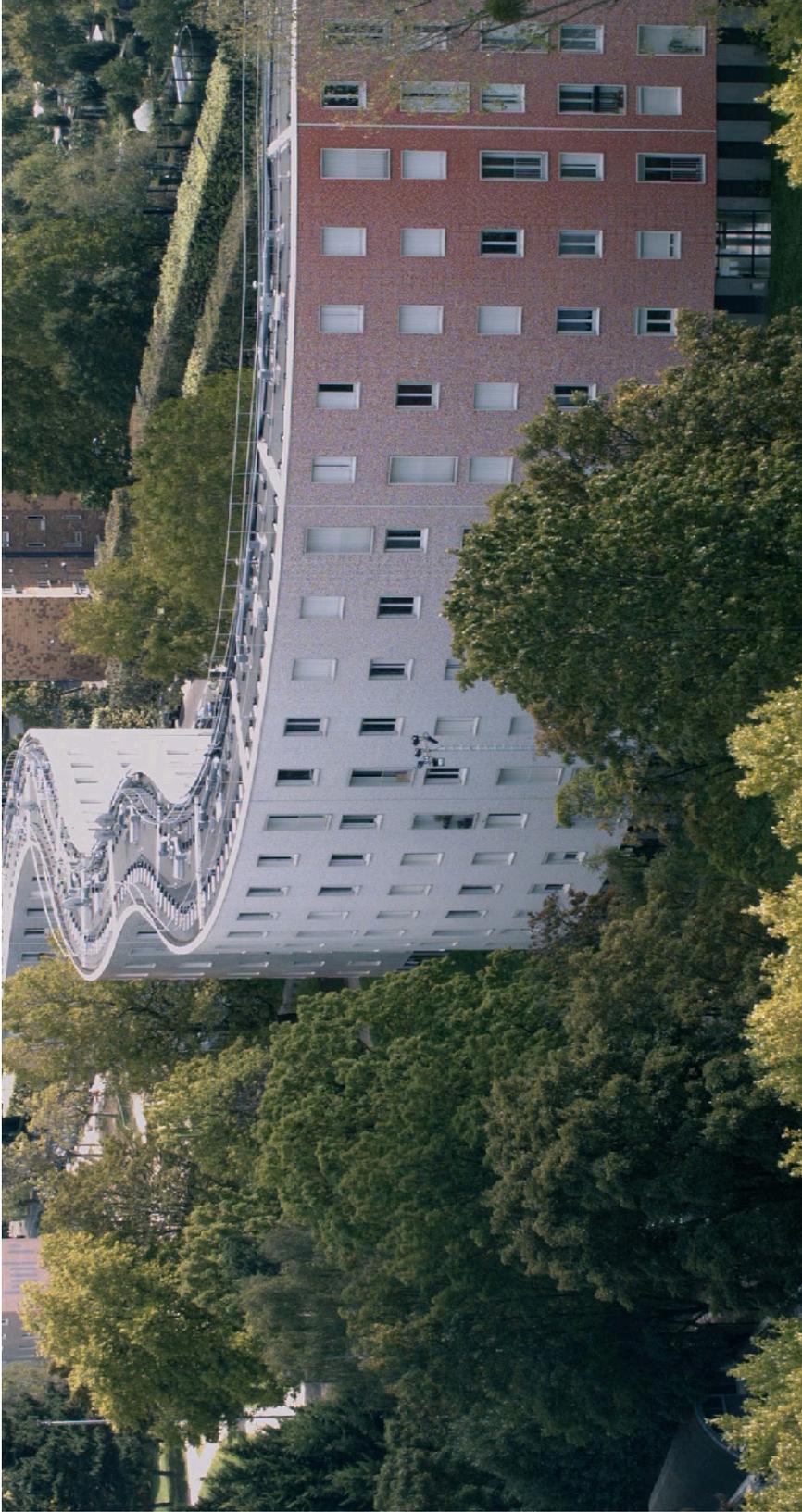
La ZAD de Vufflens-la-Ville

[*Les zadistes expriment ce que beaucoup de monde pense tout bas*](#)

Article paru dans *24 heures*, le 21 mars 2023

ANNEXE 1

Ma maison, ce grand serpent



Autosaurus Rex



Terrastalgia



Been There



ANNEXE 2- FICHE ÉLÈVE

Pour chaque publicité ou logo, nomme l'animal auquel la voiture est comparée.

Entoure 3 adjectifs qui décrivent bien cet animal.

.....



NOM DE L'ANIMAL:

ENTOURE 3 ADJECTIFS POUR LE DÉFINIR:

puissant

prudent

agressif

élégant

sauvage

rapide

raisonnable

imposant

fougueux

.....



NOM DE L'ANIMAL:

ENTOURE 3 ADJECTIFS POUR LE DÉFINIR:

puissant

prudent

agressif

élégant

sauvage

rapide

raisonnable

imposant

fougueux



NOM DE L'ANIMAL:

ENTOURE 3 ADJECTIFS POUR LE DÉFINIR:

puissant

prudent

agressif

élégant

sauvage

rapide

raisonnable

imposant

fougueux

.....



NOM DE L'ANIMAL:

ENTOURE 3 ADJECTIFS POUR LE DÉFINIR:

puissant

prudent

agressif

élégant

sauvage

rapide

raisonnable

imposant

fougueux



NOM DE L'ANIMAL:

ENTOURE 3 ADJECTIFS POUR LE DÉFINIR:

puissant

prudent

agressif

élégant

sauvage

rapide

raisonnable

imposant

fougueux

.....



NOM DE L'ANIMAL:

ENTOURE 3 ADJECTIFS POUR LE DÉFINIR:

puissant

prudent

agressif

élégant

sauvage

rapide

raisonnable

imposant

fougueux



NOM DE L'ANIMAL:

ENTOURE 3 ADJECTIFS POUR LE DÉFINIR:

puissant

prudent

agressif

élégant

sauvage

rapide

raisonnable

imposant

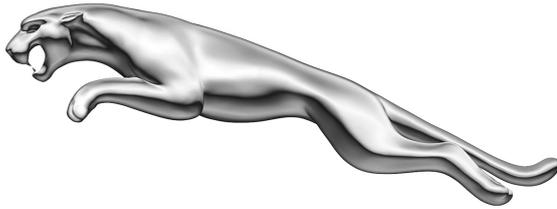
fougueux

ANNEXE 2 - CORRIGÉ

Pour chaque publicité ou logo, nomme l'animal auquel la voiture est comparée. Entoure 3 adjectifs qui décrivent bien cet animal.

En bleu: réponses suggérées

.....



NOM DE L'ANIMAL: **LE JAGUAR**

ENTOURE 3 ADJECTIFS POUR LE DÉFINIR:

puissant

prudent

agressif

élégant

sauvage

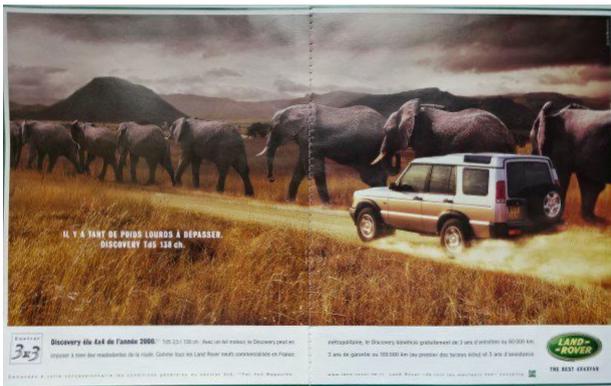
rapide

raisonnable

imposant

fougueux

.....



NOM DE L'ANIMAL: **L'ÉLÉPHANT**

ENTOURE 3 ADJECTIFS POUR LE DÉFINIR:

puissant

prudent

agressif

élégant

sauvage

rapide

raisonnable

imposant

fougueux



NOM DE L'ANIMAL: **LE SCORPION**

ENTOURE 3 ADJECTIFS POUR LE DÉFINIR:

puissant

prudent

agressif

élégant

sauvage

rapide

raisonnable

imposant

fougueux

|||||



NOM DE L'ANIMAL: **LE CHEVAL, L'ÉTALON NOIR**

ENTOURE 3 ADJECTIFS POUR LE DÉFINIR:

puissant

prudent

agressif

élégant

sauvage

rapide

raisonnable

imposant

fougueux



NOM DE L'ANIMAL: **LE TAUREAU**

ENTOURE 3 ADJECTIFS POUR LE DÉFINIR:

puissant

prudent

agressif

élégant

sauvage

rapide

raisonnable

imposant

fougueux

.....



NOM DE L'ANIMAL: **LE LION**

ENTOURE 3 ADJECTIFS POUR LE DÉFINIR:

puissant

prudent

agressif

élégant

sauvage

rapide

raisonnable

imposant

fougueux



NOM DE L'ANIMAL: **LE CHEVAL, LE MUSTANG**

ENTOURE 3 ADJECTIFS POUR LE DÉFINIR:

puissant

prudent

agressif

élégant

sauvage

rapide

raisonnable

imposant

fougueux

ANNEXE 3



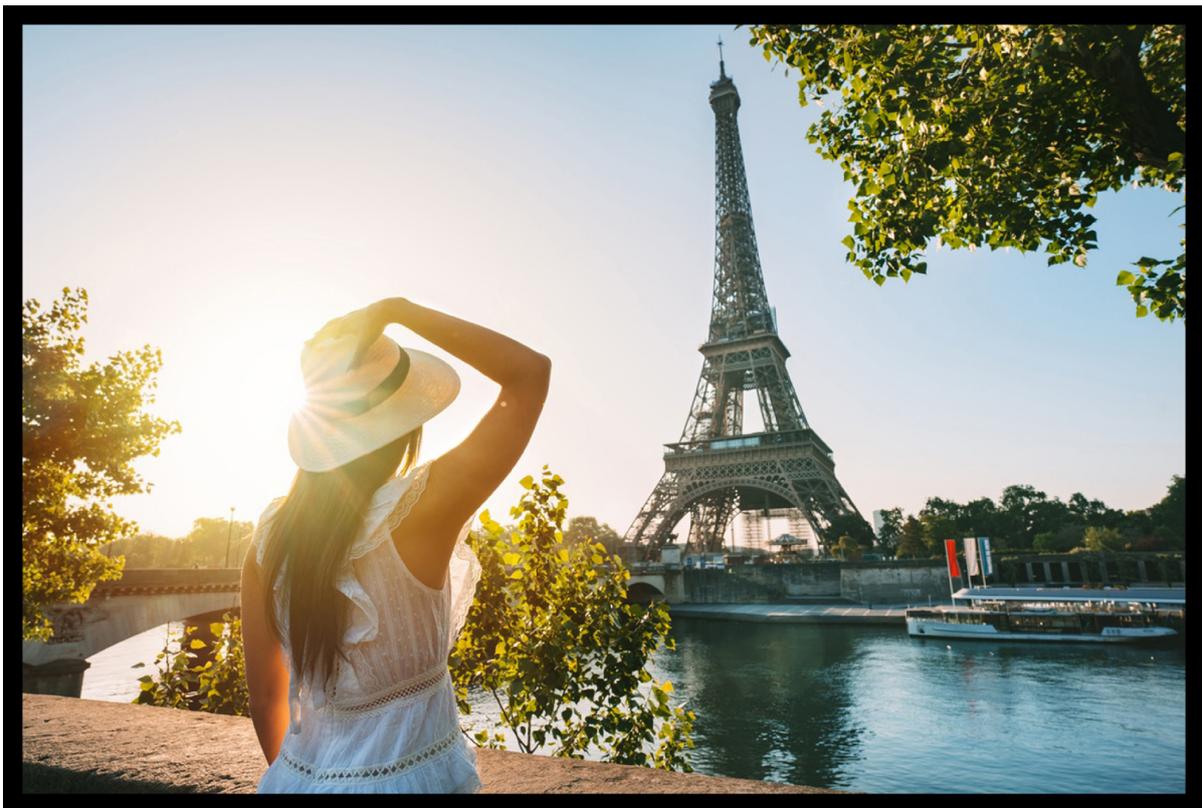






ANNEXE 3 BIS









ANNEXE 4 - FICHE ÉLÈVE

DÉCRIRE UN LIEU

1. Quelle forme a cet endroit ? (forme géométrique ; grandeur, hauteur)

.....
.....

2. Est-il ouvert, fermé ?

.....

3. En quel(les) matière(s) sont les murs, les meubles ?

.....

4. Donner trois adjectifs qui correspondent aux sensations qu'il provoque au toucher (froid/chaud ; rugueux/lisse ; etc.)

.....
.....
.....

5. Relever un à trois bruits qu'on y entend

.....
.....
.....

6. Quelle couleur domine ? (Choisir une seule couleur)

.....

7. Portrait chinois

Si ce lieu était une saison, ce serait

Si ce lieu était une musique, ce serait

Si ce lieu était une émotion, ce serait

ANNEXE 5 - FICHE ÉLÈVE

PHOTOGRAPHER UN LIEU

MARCHE À SUIVRE

Choisis une pièce de ton foyer que tu aimes bien. Cela peut être par exemple ta chambre, le salon ou la cuisine. Peu importe. Le but de cet exercice c'est que tu observes comment la lumière, le cadrage et la composition peuvent traduire notre point de vue sur un lieu lorsqu'on en fait une image.

Munis-toi d'un téléphone portable ou d'une tablette et utilise le mode Photo (sans filtres).

Lis attentivement les 3 fiches ci-dessous, suis les intructions pour tester différentes façons de prendre en photo la pièce. Choisis l'image que tu préfères et transmets-la à ton enseignant.e.



1. La lumière

Pour retranscrire l'ambiance du lieu, c'est mieux d'allumer la lumière ou de n'utiliser que la lumière naturelle qui vient de la fenêtre ? Utiliser un flash ?

- Prends une photo de la pièce sans allumer la lumière avec la fenêtre au fond de l'image. Qu'observes-tu? C'est trop sombre? Les meubles et objets apparaissent à contre-jour? Quelle ambiance semble-t-il régner dans la pièce?

- Prends une photo en te mettant dos à la fenêtre. Qu'observes-tu? C'est plus lumineux? La lumière est douce ou au contraire un peu froide?

- Prends une photo en allumant toutes les lumières de la pièce et en te mettant à nouveau dos à la fenêtre. Qu'observes-tu? Les ampoules donnent une teinte jaune à l'image? L'ambiance change-t-elle? Est-ce plus chaleureux?

- Prends une photo en utilisant le mode flash. Qu'observes-tu? Est-ce que cela correspond à ce que ton oeil voit habituellement? Des ombres apparaissent? Est-ce que tu trouves ça beau?



2. Le cadrage

Est-ce que c'est mieux de montrer tout l'espace sur la photo ou au contraire de choisir un angle plus serré pour rendre compte du lieu?

- Prends une photo en reculant dans un des coins te permettant de voir le maximum de l'espace. Est-ce que le lieu paraît déformé? Est-ce que tu arrives à tout montrer?

- Prends une photo dos à la porte en montant sur un chaise puis une autre en t'asseillant par terre. Qu'est ce que cela change? Quelle sensation ça donne?

- Prends une photo en ne choisissant qu'une partie de la pièce, celle que tu préfères. Par exemple le coin avec le fauteuil et la lampe près de la fenêtre ou juste ton lit ou la table de la cuisine.



3. La composition

Qu'est-ce qui est le plus important de montrer dans cette pièce? Qu'est-ce qui doit être net et qu'est-ce qui peut être flou? Y a-t-il un premier et un second plan?

Choisis la partie que tu préfères dans la pièce et amuses-toi à placer un objet tout prêt de ton téléphone, au premier plan. Cela peut-être une peluche sur ton lit, un vase sur la table...

- Prends un photo après avoir cliquer sur ton écran au niveau de l'objet. Un petit cadre apparaît. L'objet est alors net et le reste de la pièce devient flou. Qu'est-ce que cela provoque? Par quoi est attiré ton regard?

- Prends une photo de la pièce depuis le couloir de telle façon que l'on voit l'encadrure de la porte au premier plan. Tu peux choisir d'ouvrir grand la porte pour créer un cadre dans le cadre ou l'entrouvrir comme un lieu qu'on voudrait garder secret?