

ECOLE ET CINEMA

LE CHIEN JAUNE DE MONGOLIE



DOSSIER PEDAGOGIQUE

Long métrage fiction / documentaire de Byambasuren Davaa - Mongolie - Allemagne, 2005, 93 mn

Aurélie Lange – CPD éducation artistique et culturelle


**ACADÉMIE
DE NORMANDIE**
*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de la Seine-Maritime

Quelques pistes pour aborder le film avec les élèves

A propos du film

Synopsis

Ressources utiles

Avant la projection / l'anticipation

Le titre du film

L'affiche du film

Le champ lexical

Après la projection / l'interprétation

Des situations de réception

Mettre des mots sur le ressenti, le vocabulaire des émotions et des sentiments

Le vocabulaire cinématographique pour décrire des photogrammes

Des situations d'apprentissage

Qui ?

Où ?

Comment ?

Atelier de pratique : Dans le noir

Carte mentale

Pour aller plus loin

Le débat philosophique sur le thème : les règles, l'obéissance

Et si on sortait du cadre : Mieux habiter pour améliorer le cadre de vie et la gestion de l'environnement

Mise en réseau

Sitographie

Contenu du dossier pédagogique



A propos du film

Synopsis

Nansal, une petite fille de six ans, rentre de la ville où elle va à l'école pour rejoindre sa famille, des nomades de Mongolie vivant de l'élevage de moutons. Autour de leur yourte rôdent parfois des loups qui tuent des bêtes. En allant ramasser des bouses sèches pour allumer le feu, Nansal trouve un chien apeuré dans une grotte. Elle le rapporte chez elle mais son père lui demande de le relâcher car il pense que ce chien peut constituer une menace pour le troupeau. Nansal s'obstine à garder l'animal jusqu'au jour où sa famille part s'installer autre part. Le chien est alors abandonné sur place. En chemin, les parents s'aperçoivent que le petit frère de Nansal est tombé de son panier. Lorsque son père le retrouve, le chien est en train de sauver l'enfant d'une attaque de vautours. Il laisse alors l'animal suivre sa famille.

Liens utiles :

Le site Normandie Images qui propose des pistes pour exploiter le film
<https://www.normandieimages.fr/education/les-dispositifs-scolaires>

La Plate-forme Nanouk qui regroupe des extraits du film
www.nanouk-ec.com

Avant la projection/ l'anticipation

Objectifs :

- Anticiper la projection avec l'analyse du titre, de l'affiche, pour connaître le sujet du film ou en prédire le contenu, porter une attention particulière aux éléments qui entourent le film.
- Construire un « horizon d'attente » : en présentant des personnages, des images, en formulant des hypothèses.
- Construire un « univers de référence », en mobilisant les connaissances par l'évocation du vécu, des films déjà vus.

Le titre du film

Quoi ?

Apprendre aux élèves grâce à l'analyse du titre à se servir d'indices textuels afin de connaître le sujet du film.

Pourquoi ?

Pour leur donner des outils afin qu'ils puissent faire des prédictions.

Comment ?

Exemples de questions à poser aux élèves pour stimuler la réflexion : Quel mot attire ton attention lorsque tu lis le titre ? Pourquoi ?

Exemples d'activités à proposer :

Sans montrer l'affiche, recueillir dans un premier temps les hypothèses des élèves qui seront validées ou invalidées avec la découverte de l'affiche. Prédiction à partir du titre.

Écrire **Le chien jaune de Mongolie** au tableau et demander aux élèves d'émettre oralement des hypothèses quant à l'histoire du film. Noter les idées au tableau.

Emettre collectivement des hypothèses en appui sur les mots du titre : Pourquoi un chien ? Où se situe la Mongolie ? Les chiens sont-ils jaunes en Mongolie ? Situer la Mongolie sur un planisphère ou une carte. Faire des recherches sur la géographie du pays, son climat, sa langue, son écriture...

L'affiche du film

Quoi ?

Apprendre aux élèves grâce à l'observation de l'affiche à se servir d'indices visuels afin de connaître le sujet du film ou d'en prédire le contenu.

Pourquoi ?

Pour activer leurs connaissances quant au contenu et au genre du film et pour leur donner les outils nécessaires pour qu'ils puissent faire des prédictions, qu'ils questionneront en cours du visionnage du film, les prédictions augmentent la motivation et l'engagement du spectateur, ce qui améliore la compréhension.

Comment ?

Exemples de questions à poser aux élèves pour stimuler la réflexion : Quels détails attirent ton attention lorsque tu regardes cette affiche ? Pourquoi ? Penses-tu que tu peux tirer profit de ces indices ? Quelles informations ces indices te révèlent-ils sur le sujet ou le contenu du film ? D'après les éléments qui entourent l'affiche, de quoi celui-ci traitera-t-il ?

Exemples d'activités à proposer :

Décrire l'affiche

- Que voit-on au premier plan ? Le chien est-il jaune ? Noter l'opposition entre le titre et la couleur réelle du chien. Quelle est sa taille par rapport à celle de l'enfant ?
- Quel rapport entre le chien, l'enfant et le paysage ? Quel contraste entre l'immensité du paysage et les personnages au premier plan ? Les élèves émettent des hypothèses pour comprendre ce que font l'enfant et le chien dans cet endroit.
- Attirer l'attention des élèves sur le costume de l'enfant et les éléments du paysage pour le situer. Que tient l'enfant dans sa main ?



Jadis, une famille très riche vivait dans ce pays. Les parents chérissaient leur enfant, une jeune fille ravissante.

Un jour, elle tomba très malade. Aucun médecin ne parvenait à la soigner.

Son père demanda conseil à un sorcier, qui déclara : "Le chien jaune est fâché. Chassez-le de votre maison."

Le père, incrédule, répondit : "Pourquoi ? Il protège les miens et notre troupeau. Ma fille l'aime tendrement."

"J'ai dit ce que j'avais à vous dire, il n'y a point d'autre remède." insista le sorcier.

"Vous savez ce que vous devez faire."

Le père n'eut pas le cœur de tuer son chien jaune. Mais sa fille devait absolument guérir. Alors il décida de cacher le chien dans une cave dont il ne pourrait s'échapper, et où nul ne le retrouverait.

Chaque jour, il quittait la maison pour lui apporter à manger. La santé de sa fille commençait à s'améliorer, chaque jour, elle reprenait des forces. Un matin, lorsque le père arriva devant la cave, le chien avait disparu. Sa fille se rétablit complètement. Le secret de sa guérison était le suivant : elle était tombée amoureuse d'un jeune homme, qu'elle rencontrait parfois, secrètement. Grâce au chien jaune, qui éloignait son père quotidiennement de la maison, elle put chaque jour retrouver le garçon qu'elle aimait...

Raconter ou faire lire l'histoire du conte traditionnel de GANTUYA LHAGVA

« **La cave du chien jaune** » dont s'est inspirée la réalisatrice et que la grand-mère raconte à la petite fille lorsque celle-ci avoue avoir trouvé un chien dans une grotte pour mieux comprendre le film.



Cette légende peut paraître difficile à comprendre. Les images et les sons du film véhiculeront aussi un sens caché derrière les émotions des personnages.

C'est un véritable appel au fait de grandir, de prendre son autonomie, et de quitter un jour ses parents...

Le récit du film est très ancré dans la culture mongole puisqu'il s'inspire de ce conte traditionnel qui mêle la réalité la plus quotidienne et matérielle d'une réelle famille de nomades avec leurs croyances les plus ancestrales.

Le champ lexical

Quoi ?

Des mots pour aider à caractériser le film : film documentaire en couleur...

Des mots (adjectifs) pour aider à la compréhension des traits de caractère des personnages : joyeux, courageux, têtu, persévérant, irresponsable, responsable, tendre, généreux, protecteur, volontaire, réfléchi, débrouillard, curieux, honnêteté, dévouement, triste, sincérité, solidarité, famille...

Des mots (noms) pour aider à comprendre l'histoire du film : enfance, montagne, steppe, ville, abandon, poursuite, danger, fraternité, frère, sœur, amitié, grands-parents, parents, troisième âge...

Pourquoi ?

La maîtrise d'un bagage lexical est capitale pour la compréhension du film mais aussi pour l'expression écrite et orale à la suite de l'exploitation ainsi que pour l'enrichissement de la culture des élèves.

Comment ?

Proposer une démarche favorisant les approches autour du film en appui sur le travail de Philippe Boisseau sur le vocabulaire et son enseignement

Exemples d'activités à proposer : Activités qui visent l'organisation du vocabulaire pour en faciliter la mobilisation et la mémorisation à long terme :

Jeux de catégorisation	
logement	yourte, campement, appartement, maison, refuge, baraque, cahute, chalet, case, appentis, affût...
lieu	grotte, montagne, colline, mer, steppe, lac, fleuve, cours d'eau, torrent, ...
transport	minibus, moto, voiture, carriole, barque, bus, bicyclette, navire, cargo, chalutier, chaland...
animaux	chien, mouton, loup, poule, cheval, chèvre, yack, vautour, lapin, souris, rat...
métier	maître/esse d'école, éleveur, paysan, facteur, musicien, boulanger, médecin, infirmier...

Distinguer une catégorie, une "famille d'images" qui vont bien ensemble (par exemple les logements) parmi : yourte, campement, appartement, maison, refuge, baraque, cahute, chalet, case, appentis, affût...

On peut trier les animaux de la ferme parmi : mouton, loup, chien, poisson, poule, canard, zèbre, crabe, poule, yack, girafe, mouette, crabe, rhinocéros, cheval, lapin...

Jeu des contraires	
monter / descendre	entrer/sortir
chaud/froid	long/court – petit/grand...
avant/après	devant/derrière –sur/sous...
Jeu de tris multiples	
animaux de la mer/ de la ferme / de la jungle / de la steppe	
mâle / femelle / petit	
carnivores / herbivores /omnivores (ou qui mange de la viande / de l'herbe / de tout)	

-L'idée est d'organiser l'acquisition du vocabulaire pour augmenter progressivement le nombre de mots en utilisant des activités pédagogiques variées pour faciliter la compréhension du film ensuite.

-Mettre en œuvre une démarche qui ancre les mots dans le vécu des enfants par des activités de verbalisation pour les aider à raconter ensuite des séquences du film avec l'emploi de termes de plus en plus complexes.

- Créer une boîte « mémoire des mots » qui permet de stocker les images des mots appris et de les réviser, réactiver des séances de vocabulaire régulièrement dans la classe pour faciliter la mémorisation des mots.



Le vocabulaire cinématographique pour décrire des photogrammes

PLAN	PHOTOGRAMME
GROS PLAN	
PLAN RAPPROCHE	
PLAN MOYEN	
PLAN LARGE	
PLONGEE	
CONTRE-PLONGEE	

Après la projection / l'interprétation

Des situations de réception

Mettre des mots sur le ressenti, le vocabulaire des émotions et des sentiments

Le cinéma est un lieu d'expériences intimes et sensibles, il est important de faire verbaliser les élèves pour qu'ils puissent livrer leurs émotions, leurs ressentis, leurs points de vue.

Comment ?

Par des questions comme : Qu'avez-vous vu ? Quels passages du film ont été perçus comme les plus forts ? Quels détails n'ont pas été compris ou ont fait peur ? Qu'est-ce qui a semblé curieux, étrange ? L'évocation d'une scène peut également se faire par un dessin légendé et/ou d'un court texte racontant le passage choisi.

Pourquoi ?

Échanger autour des ressentis des élèves : une phase orale est nécessaire pour permettre aux enfants d'exprimer leurs émotions pour prendre de la distance par rapport à ce qu'ils viennent de voir (ce que l'on a aimé ou pas, ce qui a fait peur, ce qui a fait rire, ce qui a ému, ce qui a étonné...). Apprendre à repérer et mettre des mots sur les émotions traversées par les personnages pour mieux comprendre ses propres émotions.

Exemples de tâches à proposer

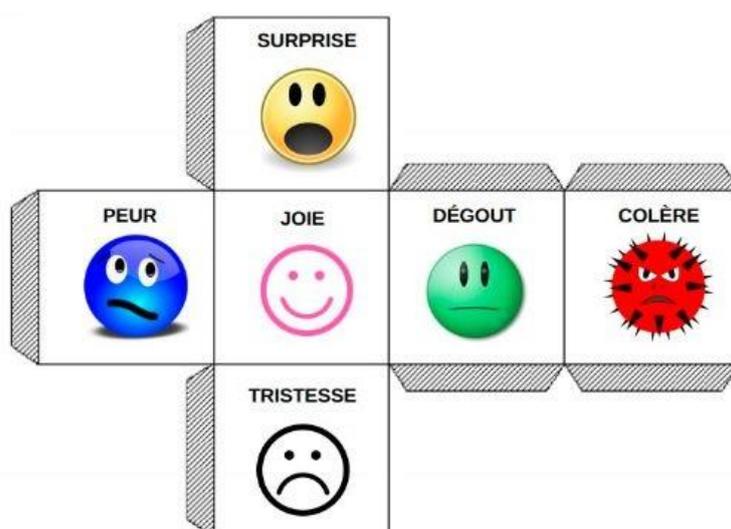
Demander aux élèves d'exprimer leurs émotions par un dessin légendé puis à l'oral demander d'étayer leur analyse et les jugements qu'ils portent sur le film.

Choisir une scène du film : chaque élève peut dessiner une scène qu'il a particulièrement aimée et écrire en quelques lignes ce qu'elle raconte pourquoi il l'a choisie et ce qu'il a ressenti.

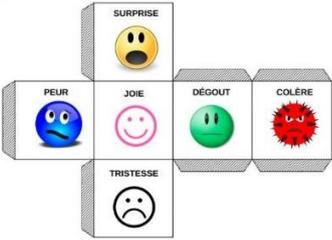
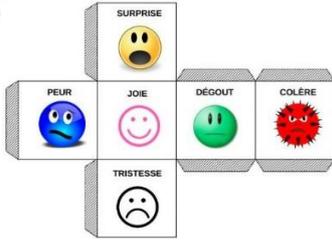
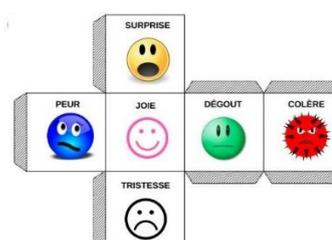
Proposer de débattre en groupe de ses goûts ou de son interprétation dans un dialogue constructif, ce qui conduit à accepter la contradiction, à faire preuve de diplomatie, à rechercher un consensus qui fasse la part de toutes les impressions ou de tous les points de vue.

Identifier les émotions des différents personnages et en particulier de Nansal quand le chien est abandonné : la peur, la tristesse, la colère, l'incompréhension, l'inadaptation, la culpabilité...

Utiliser les six icônes pour nommer les émotions.



Objectif : En utilisant les photogrammes pour aider à se remémorer l'histoire du film, identifier ses propres émotions au moment de certaines scènes.

Quelle émotion as-tu ressentie quand le petit frère est retourné sur les lieux de l'ancien campement ?	Quelle émotion as-tu ressentie quand les enfants s'amuse avec la lampe de poche ?	Quelle émotion as-tu ressentie quand Tatoué reste attaché et que Nansa vient le caresser ?
 	 	 

Objectif : Faire exprimer les sentiments, les émotions

Poser sur la table un photogramme représentant une scène du film connue des élèves et dire : « Reconnaissez-vous ces personnages/acteurs ? Que se passe-t-il à ce moment-là de l'histoire ? ».

Chacun choisit une image, et répond à la question : « Que ressent(ent) le ou les personnage(s)/acteur(s) ? Et pourquoi ? ».

Laisser l'élève s'exprimer et solliciter les autres pour que chacun puisse donner son avis. Une fois l'émotion et sa cause identifiées, l'enseignant anime une discussion en s'attachant à faire employer les mots de sens proche de la séance précédente.

Raconter le film

Quoi ?

Faire des flashes-back par la description du film.

Pourquoi ?

Cela permet de construire un état des lieux collectif.



Comment ?

Interroger les élèves sur ce qu'ils ont vu. Les élèves prennent la parole pour partager leur perception, sollicitant l'attention des autres sur des éléments concrets qui leur auraient peut-être échappé. Ce nouveau regard collectif participe à l'appropriation du film par chacun en favorisant le langage. La situation collective d'investigation nécessite un partage des sens.

Raconter le film suppose de se faire comprendre par les autres, de formuler sa perception en recourant à l'usage d'un vocabulaire précis ainsi qu'à la structuration spatiale et temporelle pour maintenir l'attention de l'auditoire.

La description se fait dans l'ordre chronologique du film. Prendre appui sur les lieux (paysage, yourte, grotte, végétation...), les objets, accessoires, les bruits, les animaux, les personnages dans leur environnement.

-Numéroter les 6 photogrammes dans l'ordre chronologique des événements :

N°	N°	N°
 <p>Le père coupe du bois. La mère essaie de le convaincre de garder l'animal, mais il affirme que les loups risquent de suivre sa trace et de tuer leur bétail. Les enfants appellent leur mère : la louche en plastique rapportée de la ville a fondu dans une marmite.</p>	 <p>La mère et Nansa rentrent à la maison où le frère et la sœur sont endormis. Tandis que Nansa se couche, elle demande à sa mère si elle se souvient de ses vies antérieures. La mère répond que seuls les tout petits s'en souviennent et qu'ils en parlent en dormant.</p>	 <p>Nansa joue dehors avec sa sœur et son frère. Elle empile des bouses pour leur montrer à quoi ressemblent les hautes habitations de la ville. Pendant ce temps, la mère filtre du lait puis le fait chauffer. Elle demande à Nansa d'aller chercher d'autres bouses pour faire cuire la viande.</p>
N°	N°	N°
 <p>Le petit frère est retourné sur les lieux de l'ancien campement. « Tatoué » y est toujours attaché, tandis que des vautours attirés par une charogne envahissent le terrain. L'enfant s'approche très près des vautours, « Tatoué » se détache et va leur faire peur.</p>	 <p>Un minibus arrive au campement et dépose une petite fille (Nansa) en uniforme d'écolière. Elle va embrasser ses parents qui semblent ne pas l'avoir vue depuis longtemps.</p>	 <p>Le père s'arrête sur une colline pour parler à deux chasseurs, ils évoquent les loups qui égorgent les moutons et les chiens errants qui s'allient parfois à eux.</p>

Des situations d'apprentissage

Qui ?

Dans le film, identifier les personnages, leurs caractéristiques physiques et psychologiques, leurs émotions, leurs transformations au fil de l'histoire. Apprendre aux élèves à se faire un portrait général des personnages sous plusieurs angles.

Pourquoi ?

Comprendre les personnages demeure donc le moyen fondamental de comprendre l'histoire comme un tout. En effet, les motivations, les désirs, les pensées et les émotions des personnages forment le ciment de l'histoire.

Comment ?

Exemples de questions à poser aux élèves pour stimuler la réflexion : Peut-on parler de personnages ? Ce ne sont pas des acteurs professionnels, la réalisatrice a choisi de filmer la famille Batchuluun sans direction d'acteurs. Il n'y a pas beaucoup de dialogues et pourtant ce sont quand même des personnages car la fiction est bien présente dans le film.

Décrire la famille : le rôle des parents, les enfants, leur mode de vie : se loger (la yourte), se nourrir (le fromage), s'habiller (la couture), travailler (garder les animaux), se chauffer (ramasser les bouses) jouer (les jeux d'enfants), la place de la nature dans la vie de cette famille, la dimension spirituelle du film (croyances, rêves, leçons imagées de la mère et de la grand-mère).

NOM DES ACTEURS : une vraie famille de nomades

Urjindorj Batchuluun : le père

Buyandulam Daramdadi Batchuluun : la mère

Nansa Batchuluun : la fille aînée

DSDEN 76 – Aurélie Lange – CPD éducation artistique et culturelle

Nansalmaa Batchuluun : la fille cadette

Babbayar Batchuluun : le fils

Tsrenpuntsag Ish : la vieille dame

Dimension documentaire du film, voire ethnographique :

Souhait de ne pas employer d'acteurs professionnels, c'est une véritable famille, chacun interprète son propre rôle.

- Aucun nom de personnage n'apparaît au générique mais seulement ceux des « acteurs », donc rien ne les distingue totalement de leur rôle.
- Aucun dialogue n'a été écrit pour eux, le tournage s'est fait au jour le jour adapté à la vie quotidienne de cette famille de nomades qui ne prévoit rien avant de connaître le temps qu'il fera.

Nansa	Tatoué
	
<p>Elle est l'aînée des enfants de la famille, elle a une petite sœur et un petit frère. Nansa va à l'école en ville, elle apprend aussi les tâches quotidiennes de la vie nomade avec sa famille.</p>	<p>Tatoué a des habitudes de vie auprès des hommes, il adopte très vite sa nouvelle famille.</p>

Où ?

Dans le film, dégager les lieux

Amener les élèves à cerner les lieux dans lesquels le film se déroule.

Pourquoi ?

Pour qu'ils arrivent à se représenter l'atmosphère et le contexte de l'histoire.

Comment ?

Exemples de questions à poser aux élèves pour stimuler la réflexion

Où l'histoire se déroule-t-elle ? En France ou dans un autre pays ? Quand l'histoire se déroule-t-elle ? Est-ce que nos parents ou nos grands-parents étaient nés à cette époque ?



Exemples d'activités à proposer

- Lister les différents lieux fréquentés par Nansal : la yourte, la grotte, l'école, la steppe...
- S'interroger sur le lieu de vie des autres enfants.
- Observer la liberté de déplacement des enfants dans la nature, demander aux enfants s'ils ont la même liberté de déplacement dans leur quartier ou dans la ville en général et s'interroger pourquoi.
- Comment est le paysage ? Voit-on des arbres ? comment la vie s'organise-t-elle ?
- Voit-on des images de la ville ?

Débatte et argumente, questionne les élèves puis construis un débat argumentatif

Le Pays : La Mongolie, officiellement appelée république de Mongolie, est un pays d'Asie centrale limité au nord par la Russie et à l'est, au sud ainsi qu'à l'ouest par la Chine. Le pays est parfois encore appelé par son ancien nom de Mongolie extérieure (par opposition à la Mongolie intérieure, une province chinoise). Il couvre une superficie totale de 1,5 million de km². La capitale est Oulan-Bator (Ulaanbaatar). Les religions traditionnelles sont le bouddhisme lamaïste, qui a été interdit en 1929, et le chamanisme (dans le Nord, chez les Tsaatans) on compte aussi quelques communautés musulmanes. En Mongolie la population nomade voyage en fonction des pâturages servant à nourrir le bétail. Chevaux, chameaux, chèvres ou moutons sont donc des animaux essentiels à la survie des nomades, pour se vêtir, se nourrir ou se chauffer.

"En Mongolie, nous croyons au cycle éternel de la réincarnation. L'âme passe d'un corps à un autre, d'une plante à un animal, puis du chien à l'homme. A l'époque contemporaine, ces croyances se perdent, ce qui affecte la relation qu'entretient l'homme avec l'animal". Byambasuren Davaa

Comment ?

Objectifs :

-Amener les élèves à comprendre la notion de cycle, le contraste entre la modernité et la tradition.
 -Comprendre l'intention de la réalisatrice de filmer la simplicité de la narration et l'harmonie de la vie de cette famille et l'universalité, mettre en évidence comment le drame est présent (présence des loups, opposition de la fille au père, disparition dans la nuit, chute du garçon et menace des vautours...)

Pourquoi ?

Comprendre ce qui amène Nansa à agir, distinguer le **rêve/ la fiction** de la **réalité/documentaire**.

Exemples de tâches à proposer pour comprendre les 3 niveaux du film :

1^{er} niveau : Récit traditionnel auquel tout le monde peut s'identifier, un enfant veut un chien et son père n'est pas d'accord
 2^{ème} niveau : Aspect documentaire qui montre des tranches de réalité (le quotidien d'une famille de nomades : comment ils se nourrissent, s'habillent, se logent, travaillent, jouent), les changements de cultures d'une vie traditionnelle.
 3^{ème} niveau : Récit spirituel autour du conte traditionnel du chien jaune de Mongolie.

Consigne : Pour aider à comprendre le niveau spirituel, proposer aux élèves d'observer le photogramme ci-dessous et demander à quoi rêve Nansa ? Pourquoi ?



Nansa s'endort, elle rêve qu'elle est à nouveau avec la vieille femme qui lui raconte la suite de la légende : le jeune couple s'est marié et a eu un enfant, le chien a dû renaître avec une queue de cheval. Puis la vieille femme jette des grains de riz crus sur une aiguille et explique à Nansa qu'il est aussi difficile à un grain de riz de se poser sur la pointe de l'aiguille que de renaître humain.

« **C'est pour cela que la vie est si précieuse** », conclut-elle.

Par sa forme, cette séquence de rêve se démarque de tout le reste du film. Cette séquence est un peu le cœur du film (elle se situe d'ailleurs presque en son milieu), là où se révèlent ses enjeux secrets et les préoccupations les plus intimes de la fillette. Cette scène se démarque du reste du film documentaire. L'expérience avec le riz et l'aiguille rappelle l'impossibilité de Nansa à se mordre la paume dans une scène précédente. C'est une preuve supplémentaire que nous contrôlons beaucoup moins les choses que nous ne le pensons.

Analyse :

Le 3^{ème} niveau est explicite dans le rêve de Nansa qui aborde la **dimension spirituelle du film** et les références au **bouddhisme** sur lesquelles il se fonde avec le cycle de la réincarnation. Pas besoin d'être bouddhiste pour y être sensible, de croire ou non en la réincarnation. Tout film, quel que soit son point de vue, propose un rapport au monde et l'important est que celui-ci produise une forme singulière qui le rende partageable. Cette dimension apparaît dès l'ouverture du film quand le père explique à l'enfant que « Tout le monde décède, personne ne meurt » et revient aussi dans la scène où les enfants regardent les nuages.

ATELIER DE PRATIQUE / DANS LE NOIR par Safia Benhaïm

A partir de la ressource passeurs d'images : <https://www.passeursdimages.fr/ateliers-de-pratique-cinematographique>



Se souvenir avec ce photogramme du passage du film où les enfants utilisent la lampe torche.

A quoi jouent-ils dans le noir ? Qu'est-ce qu'ils utilisent ?

A partir de cette évocation, proposer aux élèves un atelier pratique avec des lampes torche pour découvrir une technique et une esthétique

Objectifs :

- Découverte d'une technique et d'une esthétique photographique : le **lightpainting**.
- Compréhension des principes de la photographie, notamment la question du temps de pose.
- Approche d'une pratique et d'un geste de création à travers la réalisation d'images en lightpainting.

Matériel

- **1 appareil photographique** permettant de régler manuellement la vitesse d'obturation et l'ouverture du diaphragme (certains smartphones permettent un long temps de pose)
- **5-6 lampes de poche** (avec des lumières de taille et de couleur différentes si possible)
- **1 ordinateur** pour pouvoir charger les images réalisées et éventuellement un vidéoprojecteur pour les regarder.
- Optionnel : **un trépied** pour l'appareil photo

Présentation rapide de l'atelier : 45'

Découverte ludique d'une pratique photographique appelée « lightpainting ». Présentation de cette technique, réalisation d'une image en groupe, visionnage des images.

Pour aller plus loin : 1h/1h30

Cette deuxième partie propose d'utiliser la technique découverte en partie 1 pour approcher un vrai geste de création. La classe est divisée en 4 groupes.

Chaque groupe va produire le portrait d'un personnage de son choix. Le travail se décompose en trois étapes :

- Inventer un personnage. Lui donner un nom, une histoire. Ecrire un texte court le présentant.
- Interpréter et enregistrer ce texte.
- Réaliser différents portraits photographiques du personnage, en cherchant à illustrer avec des signes graphiques les caractéristiques du personnage.

Les textes et les photos réalisés sont ensuite assemblés pour produire un film court par personnage. Les deux parties peuvent être combinées ou réalisées indépendamment l'une de l'autre.

Mise en place

Etape 1

Faire le noir, autant que possible. Asseoir tous les enfants, soit à leur table, soit par terre, selon le lieu où vous vous trouvez. Face aux enfants, placer l'appareil photo sur son pied (ou à défaut sur une table) à environ 1m de hauteur. Régler l'appareil sur un temps de pose de 30s, ouverture du diaphragme à 16.

Etape 2

Faire le noir, autant que possible.

Espace Prise de vue : pousser les tables et les chaises pour créer un large espace vide (4m x 4m au moins) devant un mur. Face au mur, placer l'appareil photo sur son pied (ou à défaut sur une table) à environ 1m de hauteur.

Régler l'appareil sur un temps de pose de 30s, ouverture du diaphragme à 16.

Espace Prise de son : une simple table sur laquelle sera posé l'enregistreur et autour de laquelle les élèves peuvent circuler suffit.

MISE EN PRATIQUE

Etape 1 : Portrait de groupe

Organiser la prise d'une photographie de groupe (ou de demi-groupe, cela est évidemment à votre convenance).

Chaque élève est assis, et doit rester, mise à part la main qui tient la lampe de poche, bien immobile (ne pas tourner la tête, ne pas se lever etc...). Chacun doit choisir de produire avec sa lampe une forme simple (rond, vague, triangle, l'initiale de son prénom etc...). Une fois que tout le monde est en place, il suffit d'appuyer sur le déclencheur !

Étape 2 : entrer dans la fiction

1 - Ecriture et enregistrement

Chaque groupe invente un personnage et entreprend d'imaginer un petit texte le présentant. Le texte peut être simplement descriptif, évoquer en quelques lignes son histoire ou se focaliser sur un événement ou un souvenir en particulier. Le texte peut prendre la forme d'un poème, d'une chanson, rimée ou non. Aux élèves d'être inventifs !

Dès que les groupes ont fini leur présentation, ils s'installent autour de l'espace. Prise de son pour y enregistrer le texte. Celui-ci peut être interprété seul ou à plusieurs. Il peut être chuchoté, déclamé, chanté... L'exercice peut se prêter à des jeux d'interprétations, en faisant travailler les élèves sur la tonalité, le volume, le rythme de l'interprétation.

2 - Prise de vue

A tour de rôle, chacun des groupes va produire des images correspondant au personnage dont il aura écrit le portrait. Pendant qu'un groupe passe, les autres observent le travail et profitent de ce temps pour choisir les éléments visuels qui permettront de caractériser leur personnage.

Par session de 10 min maximum, chacun groupe se place à tour de rôle devant l'appareil photo.

Un des élèves du groupe se charge de la prise de vue et se place avec l'enseignant derrière l'appareil photo.

Un autre élève dans le groupe est choisi pour incarner ce personnage et prend une pose devant l'appareil photo. On pensera évidemment à faire tourner les élèves à ce poste pour que chacun puisse au final apparaître dans le petit film réalisé.

Les autres élèves du groupe vont chacun prendre une lampe de poche : l'un d'entre eux va écrire le nom de personnage, ou tout au moins son initiale, les autres vont dessiner autour de ce dernier des lignes, arabesques, spirales, inscriptions, symboles en tout genre pour caractériser le personnage. Ils disposeront de 25-30 secondes pour dessiner avec leur lumière. C'est peu et beaucoup à la fois. Il faudra prendre soin également d'éclairer le personnage, qui restera sinon dans l'obscurité. Plusieurs essais seront nécessaires pour parvenir à une photographie satisfaisante.

- Il faudra trouver le réglage correct du temps de pose sur l'appareil photo.
- Il faudra que le modèle pense bien à rester parfaitement immobile pendant le temps de pose, sous peine d'être flou à l'image.
- les « peintres » devront bien penser à toujours diriger les lampes vers l'objectif de l'appareil photo pour que les traînées de lumière s'inscrivent correctement à l'image. Il faudra aussi qu'ils veillent à être toujours en mouvement. Ils apparaîtront sinon à l'image.
- L'élève en charge d'écrire le nom du personnage devra bien penser à cacher le faisceau lumineux de sa lampe entre les différentes lettres du nom pour que ces dernières soient bien déliées à l'image. Le mieux est pour ce dernier d'être accroupi devant le personnage, pour que le visage de ce dernier ne soit pas caché par les lettres lumineuses.

En fonction de sa réactivité, le groupe pourra produire soit différentes versions d'une même image, soit différentes images autour du même personnage, l'objectif étant de prendre le temps pour peaufiner le travail et de produire au minimum une photographie satisfaisante.

Une fois le travail de prise de vue effectué, ne reste plus qu'à assembler les différents éléments produits par les élèves pour pouvoir terminer l'atelier avec la projection des portraits imaginaires réalisés.

Différentes manières de finaliser le petit film :

Une manière peut simplement être de choisir les meilleurs clichés produits, les uns derrière les autres sur la timeline, avec un fondu-enchaîné entre chaque image et de faire correspondre la durée de l'ensemble à celle de l'enregistrement sonore en jouant simplement sur la durée de projection de chacun des clichés. Expliquer plus précisément l'étape du montage.

Exemple de réalisation :



Carte mentale

Réalisateur :
Byambasuren
Davaa

Personnages :
Le père
La mère
La fille aînée
La fille cadette
Le petit frère
La vieille dame
Le chien

Lieux :
La Mongolie
La steppe
La ville

Comment :
Scènes réalistes
de la vie
quotidienne
d'une famille
Un rêve qui
amène la fiction

Genre :
Film
Documentaire
narratif



D'après un
conte
« La Cave du
chien jaune »
de Gantuya
Lhagva

Thèmes :
-L'harmonie
d'une vie de
famille nomade
-Rapport à la
nature, à la
tradition, au
mythe, à la mort
-Mode de vie
nomade
différent de la
vie moderne en
ville

La dimension
réaliste

La dimension
documentaire

La dimension
spirituelle
avec le
bouddhisme

Des
sentiments
forts pour le
spectateur :
Joie
Tristesse
Tendresse

Pour aller plus loin

Le débat philosophique sur le thème : les règles, l'obéissance

En appui sur l'ouvrage : *Pourquoi et comment philosopher avec les enfants ? de la théorie à la pratique* - sous la direction d'Olivier Blond-Rzewuski Hatier

Une question philosophique est une question qui par définition est complexe. Il faut plusieurs séances pour permettre aux enfants de saisir de la problématique en réfléchissant, débattant, discutant.

Durée possible d'une séance : C1 – 10 à 30 mn, C2 et C3 20 à 60 mn

Déroulement possible d'une séance : Les élèves et l'enseignant sont idéalement assis en cercle, en U ou en carré dans un espace sans tables. Un élève peut être chargé de distribuer la parole pendant la discussion (avec un bâton de parole par exemple ou un micro pour réguler la discussion), le donneur de parole peut aussi désigner la personne en la nommant par son prénom, (exemple Banque de séquence didactique : <https://www.reseaucanope.fr/BSD/sequence.aspx?bloc=885639>) Selon la méthodologie retenue et l'âge des enfants, d'autres rôles peuvent être attribués : secrétaire (prend en note ce qui est dit), dessinateur (dessine ce qui se dit), synthétiseur et reformulateur...

Avant et durant la séance : ne pas hésiter à arrêter la discussion pour donner aux élèves 5 à 10 mn de réflexion individuelle ou de discussion en petits groupes de 4 (pour prendre le temps de réfléchir calmement à la question posée). Varier les modalités pendant la séance (petits groupes, individuel, moment d'oral, moment d'écrits...)

La construction des règles (à construire avec les élèves)

Exemple :

- Seuls les participants peuvent discuter
- Attendre que le donneur de parole donne la parole après avoir levé le doigt
- Respecter la parole des autres
- Etre sincère. Avoir le droit de se tromper...
- Rebondir sur les idées des autres, tout en restant sur la question donnée
- Ne pas répéter ce qui a déjà été dit
- Essayer de participer
- Le donneur de parole doit penser à donner la parole au reformulateur

Emergence du questionnement attendu (à visée philosophique) :

Il est possible d'amener les élèves dès la première séance à s'interroger sur ce qu'est une question à visée philosophique.

Exemple de déroulement

1 - Ouverture de la séance

« Nous allons réfléchir ensemble sur une grande question que les hommes se posent depuis toujours et se poseront toujours « qu'est-ce que l'obéissance ? », nous allons discuter, réfléchir ensemble sur cette question qui est essentielle pour vivre, grandir, devenir un être humain. En philosophie tout le monde peut exprimer sa pensée mais il doit la justifier, en donnant des exemples, des arguments, en répondant aux autres pour dire si vous êtes d'accord ou non avec les idées de vos camarades. » Rappel des règles de la discussion

2 - Découverte du support inducteur, faire émerger le thème : les règles, l'obéissance

La consigne : produire des questions pour débattre et discuter de ce thème (une question est philosophique si elle est centrale, commune et contestable – Lipman, Sasseville)



Regarder les deux photogrammes du film et se souvenir du passage : *Pendant qu'il aiguisé un couteau dans sa yourte, le père demande à Nansa de ramener le chien là où elle l'a trouvé, craignant qu'il ait vécu avec les loups. La fillette refuse.*

Lancer la discussion entre les élèves et faire émerger les questions à visée philosophique (en choisir une par un choix collectif) par exemple : Comment savoir s'il faut obéir ou pas aux ordres, aux interdits, aux règles ?

3 - Débat /discussion entre élèves animé par l'enseignant

L'enseignant est garant de la rigueur des échanges et de leur caractère démocratique. Il prend des notes (les mots importants, les idées, les distinctions), il intervient plus ou moins pour relancer, synthétiser, provoquer... Les élèves peuvent aussi avoir des temps de réflexion individuelle ou par petits groupes pour se recentrer, écrire, trouver des idées nouvelles, synthétiser...

4 - Synthèse des débats par l'enseignante et les élèves

Intervention des secrétaires et des dessinateurs si ces rôles ont été attribués.

Les élèves peuvent disposer d'un dernier moment pour écrire (ou dessiner) dans leur cahier de philosophie les idées importantes, ce qu'ils ont retenu de la discussion.

Et si on sortait du cadre : Mieux habiter pour améliorer son cadre de vie et la gestion de l'environnement

LA STEPPE	La steppe est le décor tout au long du film elle permet de faire partager les notions d'infini, de pâturage, de transhumance, de nature bienveillante ou hostile. Mode de vie nomade , symbiose avec l'environnement
LA TRADITION	Les animaux (qui donnent la viande, les peaux mais surtout le lait) chevaux, moutons, chèvres, vaches. Les bouses séchées qui servent de combustible et d'éléments de jeux ! La yourte : Au-delà d'une habitation démontable et transportable, elle a une dimension symbolique pour les Mongols. Les aliments blancs ont pour base le lait : chauffé, bouilli, fermenté, condensé, caillé, égoutté, desséché, distillé ou simplement mélangé, il n'est jamais consommé cru. La maman prépare le fromage <i>aruul</i> séché sous la yourte et qui devient très dur. Les moyens de locomotion - le cheval, le chariot avec attelage de yacks
LA VILLE	La ville est en arrière-plan constant dans l'histoire mais n'apparaît jamais à l'écran (elle est énoncée ou évoquée) - Nansal revient de la ville où elle est à l'école et est fier de montrer ses cahiers(écrit) - Le père part à la ville pour faire du commerce et rapporte des « objets »
LA MODERNITE	Mode de vie sédentaire Des objets modernes rapportés de la ville, anecdote de la louche en plastique achetée à la ville et qui fond sur le poêle, petit jouet en peluche, importance de la torche électrique. Nansal voulait aller à la ville, voir les maisons où les gens peuvent faire pipi chez eux. (60 % de la population est urbanisée, les Mongols habitent des maisons et des immeubles, beaucoup habitent encore des yourtes avec tout le « confort moderne.) Les moyens de locomotion - le van, la moto

En appuis sur la Ressource Eduscol d'accompagnement des programmes – Géographie cycle 3 : **Mieux habiter**

Aborder avec les élèves les nouvelles formes d'architecture et d'urbanisation.

La réflexion sur la place de la nature peut être prolongée lors d'un débat argumenté dans le cadre de l'enseignement moral et civique, qui peut permettre de confronter les arguments des élèves en vue d'améliorer le cadre de vie durable.

Problématique : Comment mieux habiter par l'amélioration du cadre de vie et la gestion de l'environnement ?

Regroupant plus de 75% de la population française, les espaces urbains sont le lieu de vie de la grande majorité des habitants. L'ampleur du phénomène d'urbanisation, la croissance démographique et l'étalement des villes, les conditions de la vie en ville interrogent la qualité de l'habiter dans toutes ses dimensions : la résidence, le social, les déplacements, la qualité environnementale, le bien être. La question du paysage, comme dimension du « mieux habiter », participe pleinement de ce thème. Le développement durable est pleinement intégré aux règles de l'urbanisme et s'impose en matière d'aménagement.



Image de Jean-François Lange

Exemple d'activités possibles à proposer :

A partir de cette photo : Un échange peut s'engager avec les élèves sur leur façon de voir comment on peut « mieux habiter », ce qui rend le lieu où l'on habite agréable, les lieux qu'ils aiment fréquenter. Mobiliser les connaissances liées à l'expérience personnelle des élèves dans leur propre « quartier »

Un second temps peut être consacré à une sortie sur le terrain par petits groupes, qui permet d'aborder différents aspects liés au thème. La sortie peut s'organiser à partir de quelques questions, à déterminer parmi un large choix possible :

- la nature est-elle présente dans le quartier ou la ville ? Existe-t-il des parcs, des jardins associatifs ou partagés ? Où se situent-ils ? Quelle faune et quelle flore s'y développent ? Comment réduire la part du bitume, ou embellir certains espaces du quartier ?
- est-il possible de circuler facilement dans le quartier à pied ? En vélo ? Les transports en commun sont-ils développés ? Comment augmenter la sécurité ?
- dans les villes fluviales, les berges sont-elles mises en valeur ? Pour quels usages ? Lieux de promenades piétonnières, voies cyclables, guinguettes (Lyon, Paris) ou plages ;

Comment favoriser la place de la « nature » en ville ? De quelle « nature » parle-t-on dans ce contexte ?

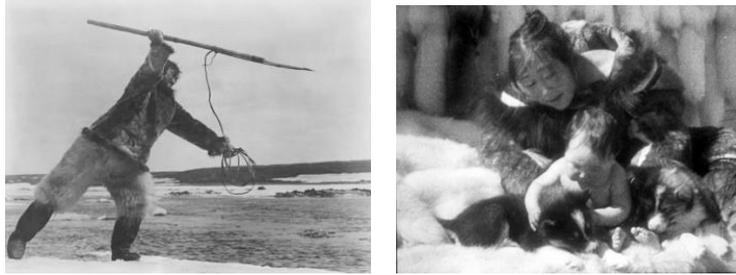
D'une manière générale, en ville comme en milieu rural, l'approche de la « nature » ne saurait se définir par rapport à un état de nature préexistant à la présence de l'homme et aux effets de l'anthropisation. La « nature » est intégrée au monde que l'homme est capable de concevoir, de percevoir et d'aménager.

La « nature » en ville a d'abord été vue comme une nature domestiquée : les parcs urbains, squares de quartiers et avenues plantées d'arbres du XIXe siècle, les « espaces verts » qui ont accompagné la croissance urbaine en France au XXe siècle. Aujourd'hui, l'expression « nature en ville » ne se réduit pas au « verdissement » et doit être comprise dans un sens différent et plus large : environnemental, social et de production alimentaire.

- Sur le plan environnemental, la végétation en ville est vue comme un élément du maintien de la biodiversité des espèces de flore et de faune, mais également comme un moyen de régulation du climat – réduction de l'effet de chaleur urbaine – de dépollution et de limitation du ruissellement.
- Sur le plan social, les parcs urbains, les jardins associatifs ou partagés, les berges des fleuves aménagées sont des lieux de sociabilité, de rencontres à travers des événements récréatifs, festifs, de loisirs sportifs pour les habitants.
- Sur le plan alimentaire, le développement des cultures maraîchères au centre des villes et en périphérie, les jardins potagers, les vergers, vignes et même les ruchers urbains correspondent à un renouveau de l'agriculture urbaine et renvoient à une production alimentaire en ville de moins en moins anecdotique. C'est pourquoi « la nature » est présente dans les projets d'aménagements urbains. Architecture associant le végétal (sur les toits notamment ou en façade des immeubles), parcs publics, jardins urbains familiaux ou collectifs, réaménagement des berges des fleuves, coulées ou trames vertes, dont bénéficient cyclistes et piétons par les circuits dédiés aux « mobilités douces ». L'ensemble de ces éléments renvoie à la notion de « ville durable »

Mise en réseau

Le Chien jaune de Mongolie s'inscrit dans la tradition de documentaire narratif dont *Nanouk l'Esquimau* de Robert Flaherty, réalisé en 1922, est le précurseur le plus connu.



Nanouk

Flaherty filme le quotidien de véritables Inuits à travers des procédés du cinéma de fiction : construction dramatique, découpage, direction d'acteurs. La famille de Nanouk est une famille reconstituée pour l'occasion, Flaherty leur a demandé de refaire des gestes que les Inuits ne faisaient plus depuis longtemps, il évita de montrer certains aspects et objets trop modernes de leur vie.

Malgré ses nombreux trucages, cette « reconstitution » n'en reste pas moins un document ethnographique de valeur, l'un des seuls sur la vie des Inuits à l'époque. Et s'il est resté comme un classique du cinéma, c'est aussi grâce à ses qualités poétiques qui, au-delà du respect de la stricte vérité, cherchent à exalter la vie d'un peuple presque méconnu à l'époque. Par la suite, Flaherty réalisa d'autres films de ce type, notamment *L'Homme d'Aran* (sur les îles d'Aran) et *Louisiana Story* (dans les bayous de Louisiane).

Sitographie

Les éléments du film Le chien jaune de Mongolie sur l'espace enseignant du site Nanouk
<https://nanouk-ec.com/enseignants/les-films/>

Sur eduscol le fichier sur le vocabulaire et son enseignement de Philippe Boisseau
https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Dossier_vocabulaire/58/0/Philippe_Boisseau_111208_C_201580.pdf

Pourquoi et comment philosopher avec les enfants ? de la théorie à la pratique - sous la direction d'Olivier Blond-Rzewuski Hatier

Le dossier pédagogique du réalisé par Didier Lutz, CPD Arts visuels Allier

Le dossier pédagogique de la Somme
<http://cinema.dsden80.ac-amiens.fr/087-le-chien-jaune-de-mongolie.html>

Atelier de pratique Passeurs d'images
<https://www.passeursdimages.fr/ateliers-de-pratique-cinematographique>

Ressource Eduscol d'accompagnement des programmes – Géographie cycle 3 : Mieux habiter
<https://eduscol.education.fr/document/16774/download>

Banque de séquence didactique : Discussion à visée philosophique
<https://www.reseau-canope.fr/BSD/sequence.aspx?bloc=885639>
 Banque de séquence didactique : Imaginer, concevoir et animer un débat réglé à partir d'un dilemme moral en cycle 2
<https://www.reseau-canope.fr/BSD/sequence.aspx?bloc=886167>

Oscar Brénifier, *Faut-il toujours obéir ?* Nathan

Valérie Gérard, *Obéir ? Se révolter ?* « Chouette penser ! », Gallimard jeunesse