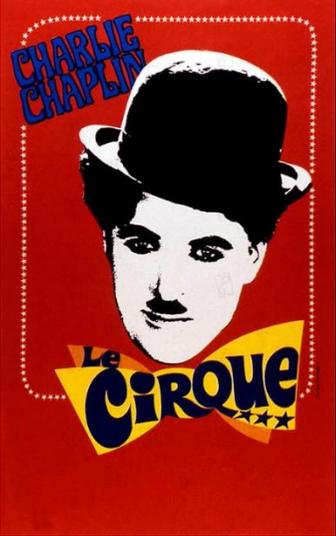
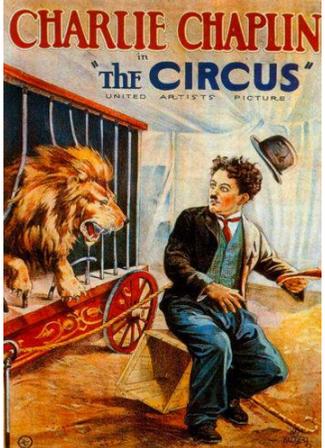
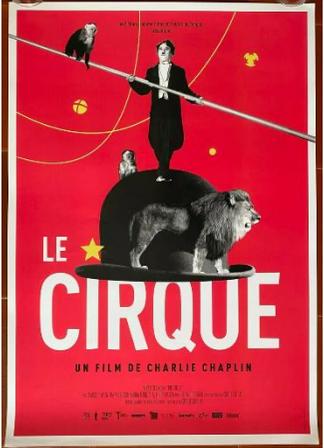
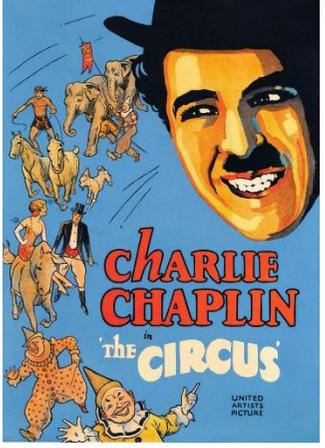


# Avant la projection, anticiper

## 2- L'affiche du film

<p>Comparer les affiches du film</p>					
<p>Premier-plan Arrière-plan Place et taille du titre  Couleurs</p>	<p>Le nom de l'acteur-réalisateur est plus gros que le titre (indication sur la notoriété de Chaplin dont le cirque est le 73<sup>ème</sup> film)</p> <p>Le rouge du titre rappelle celui du coussin sur lequel charlot se hisse. Le noir du</p>	<p>Le rouge (couleur du cirque) Le noir et le blanc (rappel des films muets et du code</p>	<p>Charlot et le lion dans sa cage</p> <p>La toile de chapiteau évoquant l'univers du cirque</p> <p>Là encore, affiche colorisée dans un but d'attractivité</p>	<p>Le titre</p> <p>Le titre est grand, visible et occupe un tiers de l'image. Il est le socle sur lequel repose le chapeau, identité visuelle de Charlot, Charlot lui-même, en équilibriste et des animaux de cirque (lion, singes).</p>	<p>Un clown en tête du défilé d'artistes de cirque Le visage de Charlot, souriant Les proportions habituelles 1<sup>er</sup> plan/arrière-plan sont inversées, Charlot semblant être au 1<sup>er</sup> plan.</p> <p>Fond bleu</p>

<p>Technique (dessin, photographie, art numérique, peinture, collage, ...)</p>	<p>Nom de l'acteur-réalisateur renvoie à celui du personnage présent sur l'affiche. L'affiche est en couleur mais le film est en noir et blanc ! Dessin</p>	<p>couleur vestimentaire de charlot)  Photographie</p>	<p>sans doute, pour un film en noir et blanc.  Dessin</p>	<p>Le fond de l'affiche est rouge (couleur des chapiteaux) mais les visuels photos sont en noir et blanc, fidèles au film.  Photomontage</p>	<p>Dessin</p>
<p>Les personnages</p>	<p>Un personnage de dos dont on ne voit pas le visage et qui regarde par un trou. Il porte les attributs d'un personnage célèbre (les élèves le connaissent-ils déjà ?). Il est monté sur un coussin pour être à hauteur du trou. (Il sera intéressant de revenir à l'affiche après avoir vu le film car, dans la scène, pas de coussin mais le dos d'un accessoiriste étendu au sol, assommé lors d'une bagarre...)</p>	<p>Seul le visage de Charlot est visible. C'est lui la star du film. Peu d'indices visible sur le contenu du film en dehors du nœud papillon qui renvoie au clown et au titre, parlant de lui-même.</p>	<p>Charlot sursaute en découvrant un lion s'évadant de sa cage.</p>		

Les lieux/le décor	Une toile que l'on peut identifier comme celle d'un chapiteau.		La ménagerie d'un cirque, devant la cage du lion.	Les animaux, la perche, les guindes, l'étoile et le ballon suggèrent l'univers du cirque.	Pas de décor mais l'univers du cirque clairement suggéré par la présence du défilé d'artistes.
Que suggère l'image ?	Elle crée le mystère et donne envie au spectateur de découvrir ce que voit le personnage au travers du trou. Elle laisse supposer que l'intrigue se trouve à l'intérieur...	Charlie Chaplin est très connu. Les spectateurs vont voir le film pour lui quel qu'en soit le sujet. C'est lui la vedette !	L'univers du cirque est lisible. Charlot est effrayé par le lion qui sort de la cage. L'univers du film burlesque est posé et on s'attend à retrouver la scène dans le film. (Revenir à l'affiche ensuite pour mesurer l'écart !)	Charlot ne porte pas son costume habituel mais la présence du melon sur l'affiche indique que le personnage est toujours bien présent ! C'est bien lui que les spectateurs vont retrouver dans un univers lié au cirque !	Il y aura de l'action sans aucun doute dans le film ! La parade des artistes indique le mouvement, l'énergie mais aussi la joie, la gaieté. Effet renforcé par le sourire et l'air espiègle de Charlot.

## 5 - Le jeu de la cible des références culturelles

### Exemples d'activités à proposer :

Organiser un jeu dans la classe autour des œuvres référencées, dans le tableau ci-dessous.

1 - Proposer aux élèves de choisir une œuvre à étudier en particulier parmi la liste des 6 références culturelles à découvrir.

2 - Annoncer la règle du jeu : chaque groupe va faire une courte présentation de sa cible au reste de la classe, le jeu consistera à réussir à retrouver la cible dans le film au moment du visionnage et à raconter la séquence du film de retour en classe. Il faudra donc être très attentif au cours du film pour savoir ce qui fait penser à cette référence.

3 – Équilibrer les 6 groupes : mettre le même nombre d'élèves à travailler sur chaque œuvre, mettre à disposition des élèves des documents sur chaque œuvre cible afin d'en faire un exposé (une courte présentation à la classe à l'oral).

LE JEU DE LA CIBLE DES RÉFÉRENCES CULTURELLES	
Liste des 6 références culturelles à découvrir	Nom des élèves qui exposent la cible
1- Le cirque a toujours attiré, séduit, fasciné les artistes. Peintres, sculpteurs, photographes, vidéastes ou performeurs se sont saisis du monde circassien avec empathie et identification pour représenter son espace singulier (le cercle clos du chapiteau, la piste) mais aussi la parade des animaux et des artistes ou encore la figure tragi-comique du clown. Les approches sont réalistes, allégoriques ou symboliques pour représenter ses principaux protagonistes et traduire l'équilibre et le déséquilibre, le mouvement ou l'immobilité, la joie ou la tristesse, l'apparition ou la disparition.	
2- L'instant décisif : Il s'agit d'une capture de l'instant présent, sans rien retoucher ni recadrer. C'est le moment où tous les éléments de la composition se combinent pour créer une image qui a une signification émotionnelle ou narrative. Cela nécessite une capacité à anticiper et donc à capturer le moment où tout bascule, afin d'éviter un instant perdu ! Les photographies d'Henri Cartier-Bresson, l'homme de l'instant décisif, sont emblématiques de l'histoire de la photographie.	
3- Le détournement d'objets est un principe comique du cinéma burlesque et particulièrement du burlesque chaplinien. Il s'agit d'une manière de réécrire le monde en donnant aux objets une autre fonction que celle qu'ils ont habituellement. L'objet, ainsi détourné de sa fonction première crée un effet incongru, insolite, poétique et/ou comique. <i>(Les élèves repèreront les détournements d'objets dans le film)</i>	
4- Le gag est un autre principe du cinéma burlesque, né avec le muet. Le gag repose sur un langage visuel dans lequel les expressions corporelles sont centrales. D'ailleurs, Chaplin n'hésitait pas à réutiliser certaines de ses inventions comiques, en leur apportant des variantes d'un film à l'autre. <i>(Les élèves repèreront les moments comiques du film)</i>	
5- La faim est une thématique récurrente du cinéma chaplinien. Charlot est un vagabond mais il est raffiné et délicat dans ses manières. Cet écart, entre la réalité de son mode de vie et ses gestes, constitue le comique et la poésie du personnage. Il transforme la douleur et l'angoisse de la faim en source de rire. <i>(Les élèves repèreront les passages liés à la faim dans le film)</i>	
6- Guignol : marionnette à gaine française, créée à Lyon au début du 19 <sup>ème</sup> siècle. Personnage principal des pièces de théâtre de marionnettes du même nom. Le canevas des pièces est souvent improvisé et comique. Populaire et attachante il est l'emblème des Lyonnais et l'ambassadeur de la ville de Lyon à travers le monde. Son nom est entré dans le langage courant familier pour désigner une personne comique, ridicule ou sur qui l'on ne peut pas compter.	

## LES DIFFÉRENTES ÉTAPES DE TRAVAIL POUR PRÉPARER L'EXPOSÉ (courte présentation de chaque œuvre)

### Phase de lancement

Présentation des tâches, mettre à disposition de chaque groupe le matériel nécessaire pour présenter son œuvre qui définit le genre pictural : affiches, livres, sites internet...

1



*Le cirque*, Georges Seurat, 1891

2



*Bruxelles*, Henri Cartier-Bresson, 1932

3



La danse des petits pains, extrait de *La ruée vers l'or*, Charlie Chaplin, 1925

<https://youtu.be/z2AlajNu71l>

4



*L'arroseur*

*arrosé*, Louis et Auguste Lumière, 1896

<https://youtu.be/UlbiNuT7EDl>

5



Scène de la chaussure, extrait de *La ruée vers l'or*, Charlie Chaplin, 1925

<https://youtu.be/RNdaVbQB4g8>

6



Gravure extraite de *Théâtre lyonnais de Guignol, tome 1, 1865*



Photo issue de

<https://www.patrimoine-lyon.org/traditions-lyonnaises/guignol>

## 6- Mettre des mots sur son ressenti, le vocabulaire des émotions et des sentiments

Exemples d'activités à proposer à partir du film *Le Cirque* :

- **Trois photogrammes pour nommer ses émotions** : utiliser les photogrammes<sup>1</sup> pour aider à se remémorer l'histoire du film, identifier ses propres émotions au moment de certaines scènes.



« Quelle émotion as-tu ressentie quand Charlot entre sur la piste du cirque, poursuivi par le policier, et perturbe un numéro de clown ? »

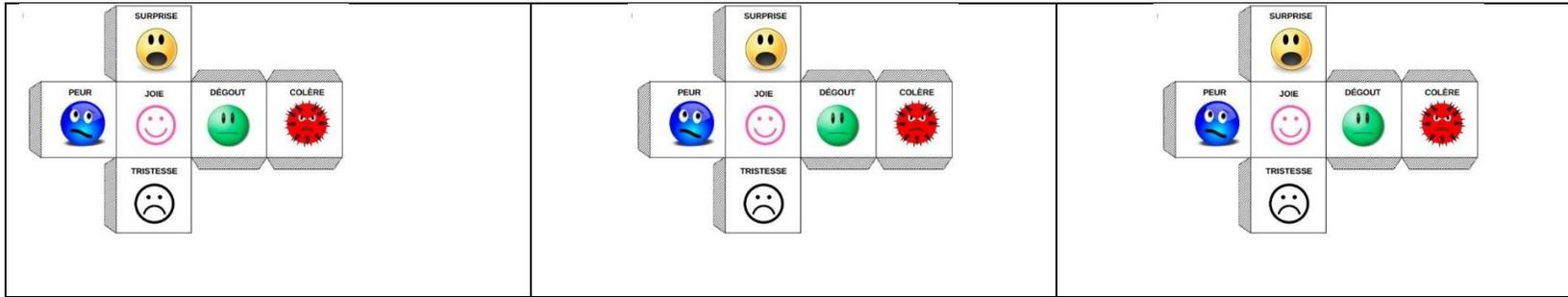


« Quelle émotion as-tu ressentie quand Charlot observe par un trou Merna qui se maquille ? »



« Quelle émotion as-tu ressentie quand Charlot se réfugie dans la cage aux fauves avec le lion endormi ? »

<sup>1</sup> Les photogrammes sont les images photographiques extraites d'un film. On les trouve facilement sur Nanouk <https://nanouk-ec.com/enseignants/les-films/le-cirque/cahier/deroulant#film>



**A partir des deux photogrammes ci-dessous :** identifier l'émotion ressentie par Charlot lorsqu'ils se retrouvent face à Merna ou face au lion. Justifier ses réponses.



Discussion collective à propos de la manière dont les uns et les autres se représentent Charlot.

- **Les émotions du personnage :** poser sur la table plusieurs photogrammes, les élèves piochent et doivent identifier les personnages/acteurs et dire ce qui se passe à ce moment-là de l'histoire. Puis, ils répondent à la question : « Que ressent(ent) le ou le(s) personnage(s) ? Et pourquoi ? »



Après le spectacle, les clowns prennent leur repas tandis que Merna se tient à l'écart.  
L'un d'eux (Henry Bergman) lui apporte de la nourriture qu'elle accepte mais son père les surprend et la lui retire des mains. Que ressent Merna à ce moment du film ?



Que ressent le père de Merna quand Charlot fait semblant de jongler ?



Merna lace ses souliers sur la caisse qui contient les ustensiles de Rex, le roi des airs, le nouveau funambule. Pendant ce temps, Charlot achète au clown une bague pour l'offrir à Merna.

Cette dernière fait la rencontre de Rex.

Aussitôt après, elle va dire à la voyante qu'elle vient de trouver l'homme de sa vie : un funambule.

De l'autre côté, Charlot, qui a tout entendu, est cruellement déçu.

Que ressent Charlot à ce moment du film ?

## 10- Raconter le film

### Exemples d'activités à proposer :

A partir d'une série de photogrammes (personnages, lieux, actions...) :

- Les numéroter dans l'ordre chronologique des événements. Ecrire ou raconter l'action associée.

<p>N°</p> 	<p>N°</p> 	<p>N°</p> 
<p>N°</p> 	<p>N°</p> 	<p>N°</p> 

### A la manière du Dixit©,

- Ecrire ou raconter uniquement la scène illustrée par l'image : chaque élève choisit une carte et décrit la scène (action) ou le personnage (portrait physique et moral)
- Variante : raconter ce qui se passe juste avant/juste après...

### A la manière du Timeline©

- Remettre la série de carte dans l'ordre chronologique en racontant...(par petit groupe).
- Proposer une petite série de carte préalablement choisies. Un élève tire une carte au hasard dans le paquet restant et doit la replacer au bon endroit et raconter !

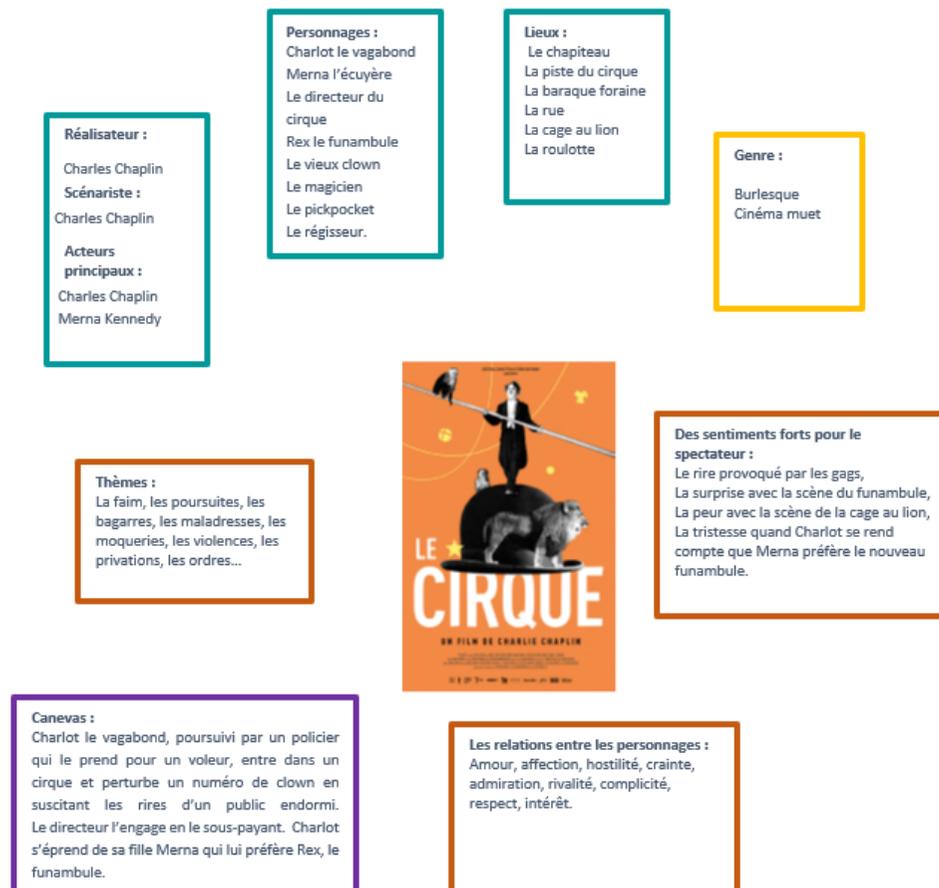
### Les marottes ou figurines

- S'entraîner à raconter l'histoire en manipulant les personnages. On pourra aussi créer des décors pour quelques scènes clés.

### A la manière des story cubes©

- Un jeu de dés avec les mots (ou pictos) du film (noms, verbes, lieux...)

## 12- Carte mentale



## 14- Le débat philosophique sur un thème fort du film : la richesse et la pauvreté

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

### Exemple de déroulement

#### 1 - Ouverture de la séance

Nous allons discuter, réfléchir ensemble sur une 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 à partir du photogramme suivant :



#### **Contexte :**

En plein milieu de sa course poursuite, Charlot, tenaillé par la faim, est attiré par le gâteau d'un petit garçon dans les bras de son père. Il n'hésite pas à croquer dedans.

**La consigne** : produire des questions pour débattre et discuter de ce thème

Lancer la discussion entre les élèves et faire émerger les questions à visée philosophique (en choisir une par un choix collectif) par exemple : **Pourquoi Charlot mange-t-il le gâteau du bébé ? Le problème de la faim... Peut-on être heureux tout en étant pauvre ? C'est quoi être riche ? L'argent fait-il le bonheur ? Peut-on être pauvre volontairement, pourquoi ? La richesse prédispose-t-elle à la malhonnêteté ? ou au contraire en préserve-t-elle ? Peut-on tout acheter ?**

### **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.

### **5- Conceptualisation**

#### **La notion de valeur**

Polysémie du terme : valeur au sens financier, au sens monétaire, au sens moral, au sens esthétique...

#### **Richesse/opulence**

Le premier terme est neutre et le second est plutôt péjoratif. Leur distinction permet de préciser à quelles conditions la richesse peut être légitime et socialement acceptable. Rechercher des exemples illustrant chacun des deux concepts.

#### **Pauvreté/misère**

L'Evangile exalte les pauvres et la pauvreté : Victor Hugo célèbre les misérables et dénonce la misère : est-ce la même chose ? Sinon, qu'est-ce qui les distingue ?

Ressource possible sur ce thème :

Edwige Chirouter, *Ateliers de philosophie à partir des albums de jeunesse*, Hachette éducation, Séquence sur le travail et l'argent : « Qu'est-ce que la vraie richesse ? »