



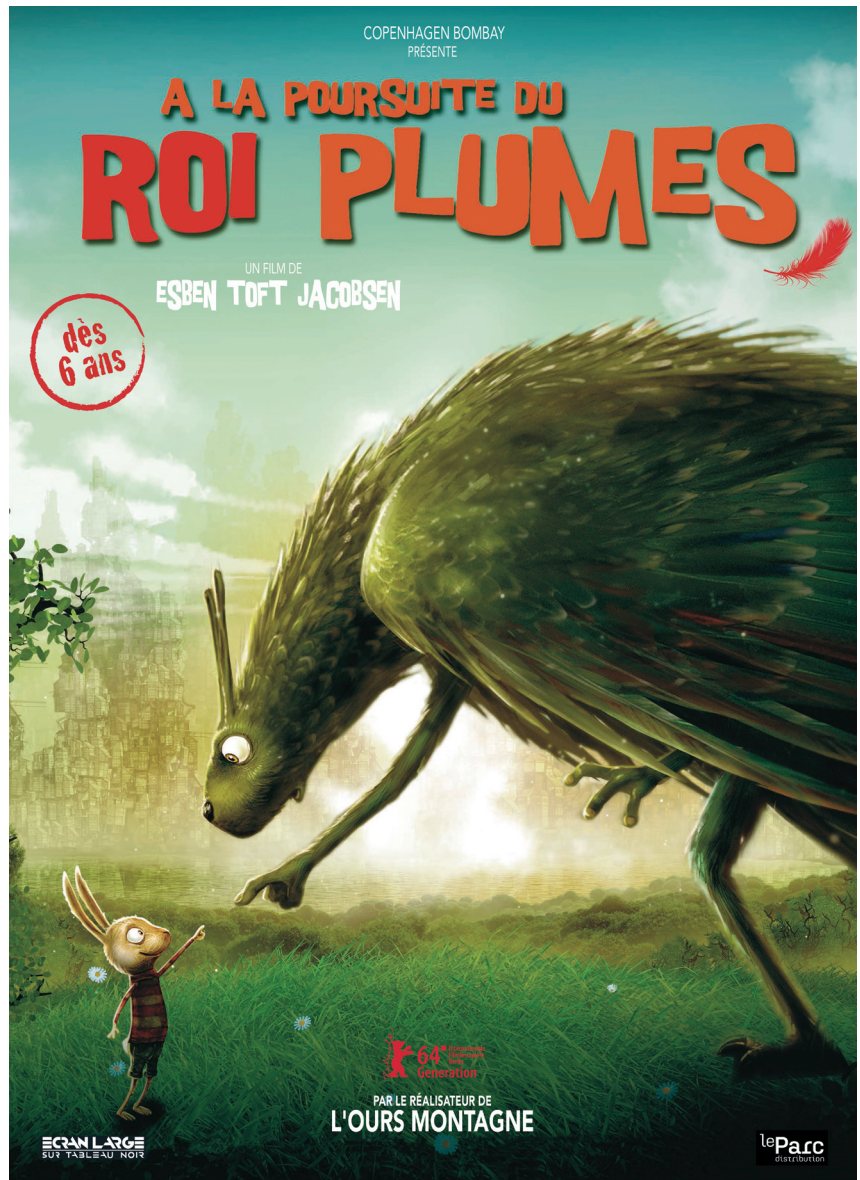
Florence Leone

Un dossier pédagogique
réalisé par
le centre culturel
Les Grignoux

À la Poursuite du Roi Plumes

un film d'Esben Toft Jacobsen
Danemark/Suède, 2014, 1 h 18

1



PRÉSENTATION

Après *L'Ours Montagne* sorti en 2011, le réalisateur danois Esben Toft Jacobsen nous revient avec un second long métrage d'animation, *À la poursuite du Roi Plumes*. Cette fois, aucun ours ni être humain ne figure au casting mais un jeune lapin déterminé qui répond au nom de Johan. Parti à la recherche de sa mère au royaume du Roi Plumes, Johan découvre un univers différent du sien, régi par des règles très strictes qu'il ne faut en aucun cas bousculer sous peine de mettre Mora, la créature qui dicte ses lois, très en colère.

À travers l'histoire de Johan qui perd sa maman, emportée par le Roi Plumes, l'auteur met en scène **de manière douce** et imagée un sujet difficile à aborder avec les enfants : la disparition d'un proche. Là où un adulte percevra sans doute l'intention de l'auteur d'évoquer, entre autres, le processus du deuil, le jeune spectateur savourera d'abord et avec raison une aventure pleine de rebondissements. Il peut donc être intéressant d'amener les élèves à rapprocher les événements imaginaires mis en scène dans le film de la réalité qu'ils recou-

Sommaire

1. Présentation	1
2. Premiers échanges : des scènes dont on se souvient	3
Objectifs.....	3
Méthode.....	3
Déroulement.....	3
3. Des images-énigmes : se souvenir et mieux comprendre le film.....	5
Objectifs.....	5
Méthode.....	5
Déroulement	5
Commentaires	6
4. Une géographie imaginaire du film.....	10
Commentaire	15
Prolongement : Vu d'en haut ou vu d'en bas ?	15
Prolongement : la mythologie grecque comme source d'inspiration.....	16
5. Exploration des environnements du film...	18
Objectifs.....	18
Méthode.....	18
Déroulement	18
Prolongement : la géologie fantastique des pays nordiques.....	23
Prolongement : exploration graphique ...	23

vent. Il semble par ailleurs que le film souligne aussi le rôle de l'écoute et de la communication dans ce processus de deuil mais aussi dans l'apaisement de toute souffrance affective.

Ce dossier pédagogique propose aux enseignants de revenir sur la vision du film avec leurs élèves au moyen d'activités faciles à réaliser en classe qui visent à solliciter leur mémoire et leur sens de l'observation. Outre l'histoire, l'aspect très esthétique de certaines scènes du film offre une belle occasion de découvrir avec de jeunes enfants des registres graphiques dans des domaines artistiques différents. Enfin, les phénomènes mystérieux qui apportent au film sa part de magie semblent s'inspirer de la géologie extraordinaire des pays nordiques, où a été réalisé ce très beau film d'animation : l'exploration de ces phénomènes fait également l'objet d'une animation dans ce dossier.



2

PREMIERS ÉCHANGES : DES SCÈNES DONT ON SE SOUVIENT

OBJECTIFS

- ✓ Exprimer ses premières impressions
- ✓ Se souvenir du film ; clarifier ses souvenirs ; se remémorer des passages importants, des images marquantes, des ambiances
- ✓ Se souvenir et évoquer les émotions éprouvées pendant la vision

MÉTHODE

- ✓ Discussion, échange informel en grand groupe

DÉROULEMENT

De retour en classe, l'on invitera les enfants à s'exprimer sur le film vu ensemble. Pour qu'un tel échange soit possible, il est bien entendu nécessaire d'attendre avant de parler que celui qui s'exprime ait terminé avant de parler à son tour.

- ✗ Avez-vous aimé le film ?
- ✗ De quoi vous souvenez-vous ?
- ✗ Un personnage ou une scène du film vous a-t-il particulièrement plu ? Ou déplu ?
- ✗ Avez-vous à certains moments été émerveillés, amusés ou étonnés ? Avez-vous ressenti de la tristesse, de la peur à d'autres moments ? Vous souvenez-vous de ces moments différents ?

La liste de scènes proposée ci-dessous pourra par exemple venir en support à la discussion s'il s'avérait nécessaire de stimuler la mémoire des enfants ou d'enrichir la discussion.



Quelques scènes marquantes :

- ▶ Au tout début du film, pendant le générique, on aperçoit des tentacules bouger lentement dans l'eau vert clair, une musique douce accompagne la scène ;
- ▶ Pendant la nuit, au début du film, il se passe quelque chose d'étrange et de triste : la maman est emportée par une créature ailée. Arrivées haut dans le ciel, elles disparaissent soudain dans un éclair bleu ;
- ▶ Johan, parti à la recherche de Bill, navigue seul sur l'océan déchaîné ;
- ▶ Johan coule à pic avec son bateau puis disparaît dans un nouvel éclair de lumière au fond de l'océan ;
- ▶ Johan, accroché à son bateau, chute à pic à travers les nuages avant d'amerrir au milieu d'épaves ;
- ▶ Lorsque le capitaine-grenouille, le Roi Plumes et les princes-plumes apparaissent pour la première fois à l'image ;
- ▶ Lorsque l'on découvre la caverne bleue et le puits où habite Mora ou encore la lumière diffusée par l'étalage de bouteilles en verre chez la maman de Johan ;
- ▶ Lorsque la ville apparaît à Johan pour la première fois ;
- ▶ Libéré du coffre où Bill l'avait enfermé, le Roi Plumes demande au père de Johan de lui prêter ses bottes en caoutchouc jaune car la grotte est inondée. Trop petites pour lui, il souffle dedans pour leur donner la bonne taille puis les chausse et admire l'effet qu'elles font sur lui ;
- ▶ Bill pousse le Roi Plumes dans le puits : ce dernier disparaît instantanément ;
- ▶ Bill a mis Mora très en colère en arrachant les tickets de ses tentacules et en faisant entrer n'importe qui dans le Royaume. Elle provoque alors un geyser et s'abat sur la ville : ses tentacules détruisent les habitations, enserrent et soulèvent l'énorme paquebot.
- ▶ Lorsque les princes-Plumes construisent l'escalier en colimaçon au bout duquel une lumière verte apparaît.

DES IMAGES-ÉNIGMES : SE SOUVENIR ET MIEUX COMPRENDRE LE FILM

Série A, images A1 à A9, pages 11 et 12

OBJECTIFS

- ✓ Lever les incompréhensions
- ✓ Verbaliser certains messages implicites du film
- ✓ S'exprimer oralement
- ✓ Reformuler ce que l'on a compris à l'intention des autres participants

MÉTHODE

- ✓ Observation et description « d'images-énigmes » extraites du film

DÉROULEMENT

L'on pourra choisir de travailler en grand groupe ou en groupes restreints.

EN GRAND GROUPE

Après un premier échange autour des moments marquants du film, montrons aux élèves les **images de la série A** que l'on aura si possible photocopiées en couleur et agrandies afin de rendre l'activité la plus **lisible** et la plus **ludique** possible. On pourra également les plastifier pour en faciliter la manipulation, l'échange, les observations de près, etc.

Ces images représentent des **moments-clés, des phénomènes étranges** (que l'on aura sans doute en partie déjà évoqués lors de l'échange des premières impressions).

Pour amorcer l'activité, l'enseignant pourra par exemple les **exposer** une à une à l'avant de la classe de manière à recueillir **souvenirs et commentaires**.

EN PETITS GROUPES

On divisera la classe en autant de groupes qu'il y a d'images. Chaque groupe tire une image-énigme de la série A au sort et doit dans un premier temps tenter d'expliquer ce qu'elle représente. L'enseignant peut éventuellement passer dans chaque groupe et leur poser des questions (voir dans les commentaires ci-dessous) qui les aideront à préciser leurs réflexions sur ces images. Dans un deuxième temps, l'on ramassera toutes les images pour les redistribuer aléatoirement aux groupes. À présent, chaque groupe retourne l'un après l'autre l'image tirée au sort et la montre à la classe : le groupe qui, au début de l'anima-

tion, avait été « chargé » de décrypter l'image-énigme intervient alors pour faire part de ses réflexions à l'ensemble de la classe et éventuellement, répondre aux questions des autres élèves.

Enfin, l'on choisira soit de travailler avec la série d'images complète soit seulement avec une partie de celle-ci.

COMMENTAIRES

Remarque : les questions ci-dessous sont suggérées à titre d'exemple et visent à accompagner l'exploitation des images en classe.

UNE DISPARITION MYSTÉRIEUSE (A1)

Que s'est-il passé ?

Dans la partie supérieure de l'image, au centre d'un cercle lumineux bleu-vert, apparaît une forme ailée. Au premier plan, dans la partie inférieure de l'image, Johan et son papa sont dans l'ombre. Très tristes, ils se serrent dans les bras l'un de l'autre car la maman de Johan vient d'être emportée par le Roi Plumes dans son Royaume, un lieu inaccessible aux personnes qui n'en détiennent pas le ticket d'entrée bien spécifique. Ce ticket, le Roi Plumes en personne le remet à tous ceux qui devront bientôt rejoindre son royaume. Personne n'est heureux de recevoir ce ticket qui signifie être séparé de sa famille et de ses amis pour toujours. À part Johan, aucun lapin vivant ne souhaite donc rencontrer le Roi Plumes, cette créature ailée qui est la seule à aller et venir entre les deux mondes.

VIVRE EN MER (A2)

Pourquoi Johan et son père partent-ils habiter sur un bateau ?

Le père de Johan l'emmène vivre en mer pour le protéger du Roi Plumes car il est notoire, semble-t-il, que le Roi Plumes ne supporte pas l'eau (à son contact, il se brûle !) : il y a donc moins de chances qu'il enlève Johan au milieu de l'océan que sur la terre ferme. En agissant ainsi, le père de Johan espère éviter une deuxième séparation. Mais il fuit également les souvenirs liés à son épouse et ne parle pas de sa disparition à Johan qui s'accroche à l'idée que sa mère reçoit ses messages.

TRAVERSER LES MONDES (A3)

Où se trouve le bateau ? Pourquoi tombe-t-il du ciel ? Comment se fait-il qu'il ait disparu une fois arrivé au fond de l'océan ?

Un jour, le papa de Johan décide d'aller chercher de la nourriture à terre (la serre qu'il a construite ne produit pas assez pour assurer leur alimentation). Il confie le bateau à Johan en lui faisant de nombreuses recommandations. Mais une fois seul, Johan reçoit l'appel radio désespéré de Bill, un autre navigateur esseulé, dont le Roi Plumes semble avoir retrouvé la trace et qui cherche à tout prix à échapper à son emprise. Johan estime quant à lui qu'il s'agit de l'occasion rêvée de rencontrer le Roi Plumes et de revoir sa maman : il s'empresse donc de rejoindre le naufragé. Mais cela ne se passe pas comme prévu : le Roi

Plumes s'envole avant que Johan ait pu lui parler, Bill lui remet son ticket et l'abandonne à son sort alors que le bateau est en train de sombrer. En réalité, Johan doit se noyer avant d'atteindre ce royaume... C'est ainsi qu'il entre au Royaume du Roi Plumes, par un passage situé au fond de l'océan. À peine cette « porte » franchie, le jeune garçon, accroché à son bateau, se retrouve en chute libre au-dessus d'une mer sur laquelle flottent les épaves des bateaux qui se sont « écrasés » là-bas avant lui.

LE RIVAGE DES BRUMES (A4)

Quel est cet endroit ? À quoi sert-il ?

Le rivage des Brumes est un lieu de transition, une sorte de no man's land, dans lequel atterrit toute personne emportée par le Roi Plumes. C'est également à cet endroit que se trouvent les épaves des bateaux naufragés et que les lapins font la file avant d'embarquer sur un immense paquebot. Contrairement à Johan, ils sont très tristes d'avoir reçu leur ticket et d'attendre leur tour pour entrer chez le Roi Plumes puisque dans la « réalité » du film, « recevoir un ticket » signifie que l'on va bientôt mourir. Ce jour venu, l'on est emporté par le Roi Plumes dans un monde inaccessible à ceux qui n'ont pas (encore) reçu leur ticket. On est donc séparé de ses proches. Johan fait la file parmi eux avec le ticket de Bill. Le capitaine refusera que Johan monte sur le bateau car il n'est pas en possession de son propre ticket mais le jeune garçon se fauilera malgré tout dans la foule et effectuera la traversée.

UN ÉTRANGE CARBURANT (A5)

Qu'est-ce qui produit cette lumière verte ? Où se trouve-t-on ?

Les tickets servent à la fois de titre de transport et de **carburant** pour le paquebot qu'il faut emprunter afin de se rendre au lieu de destination. L'embarcation ne peut démarrer que si le nombre de tickets correspond au nombre de passagers et si chaque passager est bien en possession du ticket qui lui est destiné. Après avoir déposé les tickets dans le réservoir du moteur, le capitaine y jette une allumette : une énergie très importante et de couleur verte se dégage de la combustion.

LA COLÈRE DU GEYSER (A6)

Que se passe-t-il ? Qui apparaît sur cette image ?

Mora, une créature dont on ne sait si elle appartient au règne végétal ou animal et dont on ne voit jamais que les tentacules, est très en colère par la faute de Bill. L'ancien concierge du Royaume vient de bafouer plusieurs règles très importantes, notamment en faisant entrer n'importe qui dans le royaume pour organiser une petite fête et tromper son ennui. Par-dessus le marché, il vient de pousser le Roi Plumes, le responsable chargé par Mora de faire respecter ces lois, dans la source ! Le Roi Plumes s'est désintégré sur le champ et Mora, hors d'elle (c'est le cas de le dire), jaillit de la source et s'abat sur la ville afin de récupérer les tickets que Bill a pris de force sur ses tentacules. Comme un avertissement, c'est d'abord une colonne d'eau, telle un véritable **geyser**, qui jaillit puissamment de la source avant de laisser apparaître le tentacule de Mora.

VOIR ENCADRÉ PAGE 9

UN TICKET REMONTANT VERS LA SURFACE (A7)

En quoi consistent ces tickets ? Où se trouvent-ils ? À qui appartiennent-ils ?

Les tickets distribués par Mora sont des sortes d'**écailles** qui se détachent de ses tentacules et sont destinés à des personnes précises. Lorsqu'un ticket affleure à la surface du puits, le Roi Plumes le récupère et le donne à la personne concernée. Il va ensuite la chercher pour l'emmener dans « son » royaume. Chaque ticket est destiné à une personne bien précise, c'est pour cela que Johan ne peut pas monter à bord du paquebot avec le ticket de Bill. Les tickets sont par ailleurs délivrés à des moments bien précis. C'est pour cela que Mora n'est pas contente lorsque Bill lui arrache plusieurs tickets d'un coup pour les distribuer dans le monde des lapins à qui bon lui semble pour organiser sa fête : elle quitte même sa source pour récupérer les tickets à travers la ville. Lorsque Johan comprend enfin la raison de sa colère et remet les écailles en place, Mora se calme et se retire immédiatement.

DE PRÉCIEUX MESSAGES (A8)

En quoi consiste cet étalage ? Pourquoi dégage-t-il autant de lumière ?

Lorsque Johan retrouve sa maman, il a le plaisir de constater qu'elle a reçu tous ses messages. Elle a même utilisé toutes les bouteilles pour construire un véritable « **mur de lumière** » : traversées par le soleil, les bouteilles de différentes nuances de vert diffusent dans la pièce une lumière douce et colorée, ce qui ajoute une dimension magique et féerique à la pièce.

UN PASSAGE DIFFICILE D'ACCÈS (A9)

Pourquoi cet escalier se trouve-t-il à cet endroit ? Qui l'a construit (ou reconstruit) et pourquoi ? Où mène cet escalier ?

Cet escalier flambant neuf remplace l'escalier en colimaçon croulant, construit par Bill, le concierge du Royaume, de longues années auparavant et détruit par une Mora très en colère. C'est le Roi Plumes qui a permis sa reconstruction pour que Johan et son papa rejoignent leur monde : cet escalier monte si haut dans le ciel qu'il atteint la porte de sortie du Royaume. Grâce aux petits Princes Plumes, qui s'intercalent entre les planches de bois, l'escalier est reconstruit très rapidement.



Jeter une bouteille à la mer

L'expression « **jeter une bouteille à la mer** », utilisée au sens figuré, signifie adresser en dernier recours un message, exprimer un souhait dont on sait qu'il a peu de chances d'être entendu et satisfait.

Dans les récits de naufragés par contre, les bouteilles sont **littéralement** « jetées à la mer » et protègent des flots des messages indiquant, par exemple, la position du malheureux qui n'a eu d'autre choix que de confier ses chances de survie au hasard. Pour que cela fonctionne, encore faut-il que la bouteille soit découverte par quelqu'un, que ce quelqu'un aperçoive le papier qui y est glissé, ouvre la bouteille et déchiffre le message pour agir — peut-être — en conséquence...

Dans le film, le fait que Johan essaie de communiquer avec sa maman par ce moyen souligne que les chances d'entrer en contact sont devenues infimes depuis qu'elle a rejoint le Royaume du Roi Plumes. Mais cette activité permet aussi à Johan d'entretenir l'illusion d'une relation avec sa maman disparue.

L'extrait ci-dessous est tiré du roman *L'Île Mystérieuse* de Jules Verne, paru en 1874. Il décrit le moment où Pencroff et Cyrus, deux des personnages principaux, aperçoivent une bouteille flottant à la surface, tout près de leur embarcation¹.

L'Île mystérieuse, Jules Verne, Chapitre XII, 1874

Le contexte : Pencroff, le marin, insiste auprès de Cyrus Smith, l'ingénieur, pour aller visiter Tabor, l'île voisine. Mais Cyrus estime que ce serait se mettre en danger inutilement et refuse d'accéder à sa requête. Pencroff n'est pas très content mais un événement inattendu va se produire, qui va l'aider à réaliser son souhait.

L'entêté marin ne répondit pas et laissa tomber la conversation, bien décidé à la reprendre. Mais il ne se doutait guère qu'un incident allait lui venir en aide et changer en une œuvre d'humanité ce qui n'était qu'un caprice, discutable après tout.

En effet, après s'être tenu au large, le *Bonadventure* venait de se rapprocher de la côte, en se dirigeant vers le port Ballon. Il était important de vérifier les passes ménagées entre les bancs de sable et les récifs, pour les baliser au besoin, puisque cette petite crique devait être le port d'attache du bateau.

On n'était plus qu'à un demi-mille de la côte, et il avait fallu louvoyer pour gagner contre le vent. La vitesse du *Bonadventure* n'était que très modérée alors, parce que la brise, en partie arrêtée par la haute terre, gonflait à peine ses voiles, et la mer, unie comme une glace, ne se ridait qu'au souffle des risées qui passaient capricieusement.

Harbert se tenait à l'avant, afin d'indiquer la route à suivre au milieu des passes, lorsqu'il s'écria tout d'un coup :

« Lofe², Pencroff, lofe.

— Qu'est-ce qu'il y a ? Répondit le marin en se levant. Une roche ?

— Non... attends, dit Harbert... je ne vois pas bien... lofe encore... bon... arrive un peu... »

Et ce disant, Harbert, couché le long du bord, plongea rapidement son bras dans l'eau et se releva en disant :

« Une bouteille ! »

Il tenait à la main une bouteille fermée, qu'il venait de saisir à quelques encablures de la côte.

Cyrus Smith prit la bouteille. Sans dire un seul mot, il en fit sauter le bouchon, et il tira un papier humide, sur lequel se lisaient ces mots :

Naufragé... île Tabor : 153° O. long. — 37° 11' lat. S.

1. Deux autres extraits tirés des romans de Jules Verne se trouvent sur le site Internet des Grignoux à la page suivante : <http://www.grignoux.be/dossiers/373/documents>

Le premier, extrait des *Enfants du capitaine Grant*, fait état d'une bouteille retrouvée... dans le ventre d'un requin. Le second, extrait à nouveau de *L'Île Mystérieuse*, raconte comment Gédéon Spilett, l'un des personnages principaux, en attachant sa bouteille au cou d'un albatros, préfère confier sa bouteille aux vents plutôt qu'aux flots !

2. « Lofe » signifie faire avancer le bateau au moyen du gouvernail pour se rapprocher du vent (définition du *Petit Robert*).

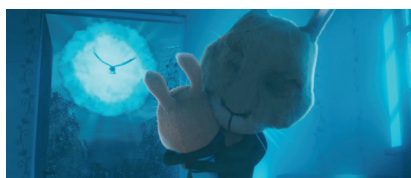
4

UNE GÉOGRAPHIE IMAGINAIRE DU FILM

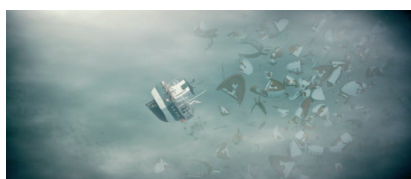
► **Série A : images A1, A3 & A9 ; série B : images B1 et B2, page 11-12**

Les deux mondes représentés dans *À la poursuite du Roi Plumes* occupent des positions respectives bien précises. Les élèves peuvent-ils essayer de les représenter au moyen d'un schéma ? L'enseignant peut leur proposer de s'aider de l'image **A3** qui fournit un **indice sur la localisation des deux mondes** l'un par rapport à l'autre et permet d'interpréter que le monde de Johan se situe en haut du Royaume du Roi Plumes : en effet, le bateau de Johan, après avoir disparu du fond de l'océan réapparaît dans le ciel du Royaume du Roi Plumes¹.

1. L'image A1 représente un autre point d'accès réservé au Roi Plumes.



A1



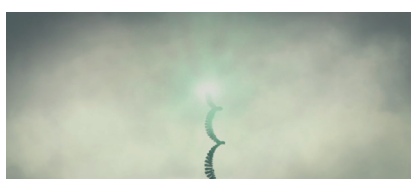
A3



B1



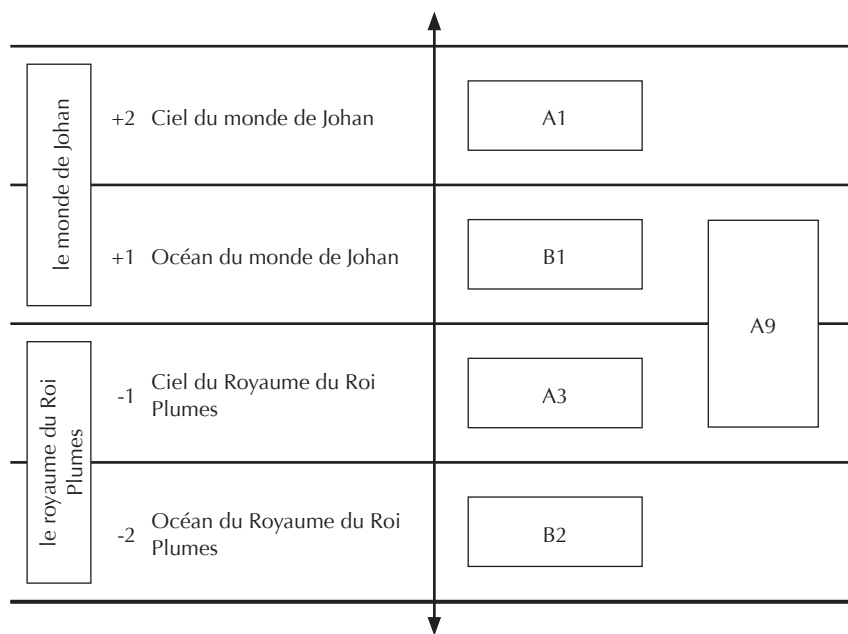
B2



A9

Dans un premier temps, on tracera une simple **ligne verticale** au tableau. L'on demandera ensuite aux élèves d'imaginer que cette verticale est un immeuble à quatre niveaux : 2 supérieurs et 2 inférieurs. Le centre de la ligne est considéré comme le niveau 0 (le rez-de-chaussée). Si cette verticale représentait le film, où se situerait le monde de Johan ? Et le monde du Roi Plumes ? Où se situeraient leurs ciels et océans respectifs ? Invitons-les ensuite à disposer les images A1, A3, A9, B1 et B2 le long de la ligne.

Si possible, l'on conservera ce schéma au tableau de manière à le compléter plus tard, lors de l'activité suivante portant sur les différents environnements présents dans le film.

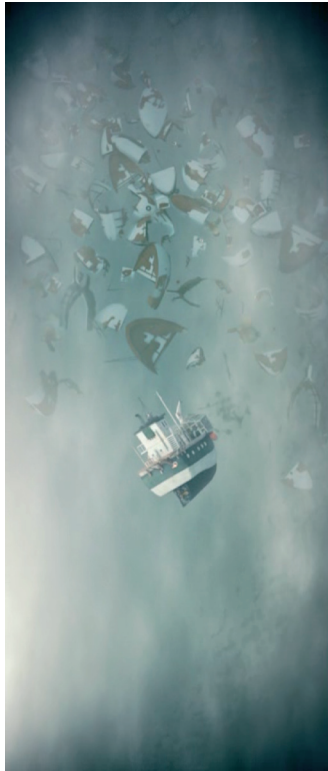




A1



A2



A3



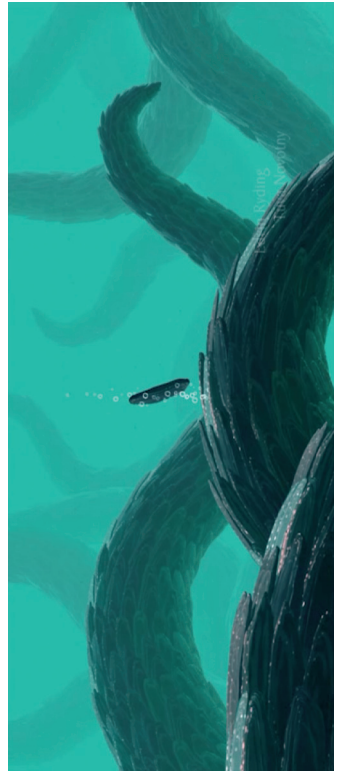
A4



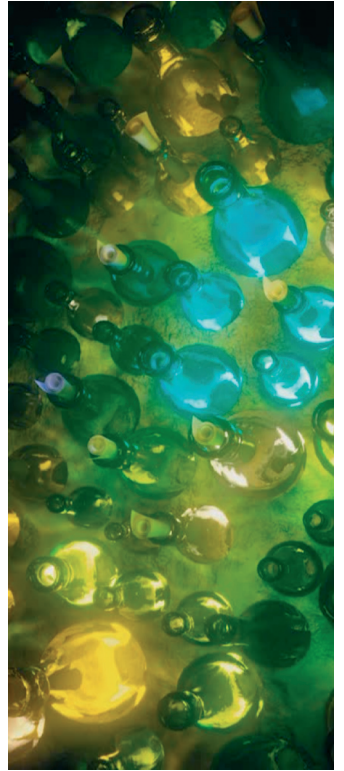
A5



A6



A7



A8



A9



B1



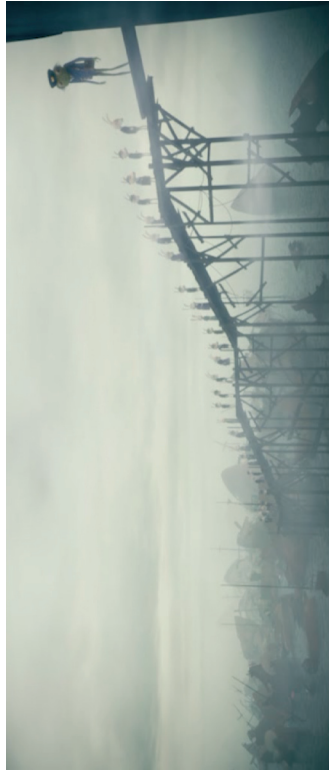
B2



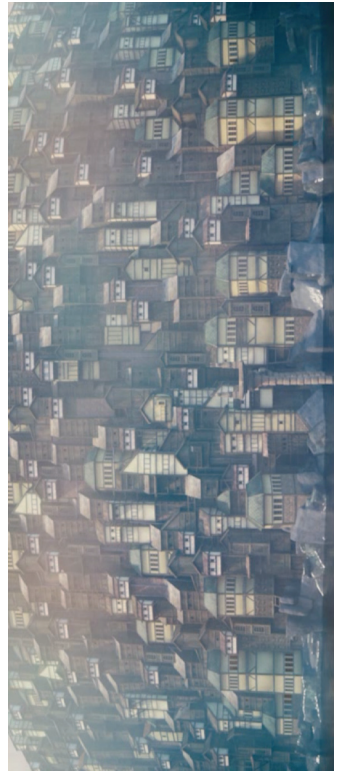
D1



D2



D3



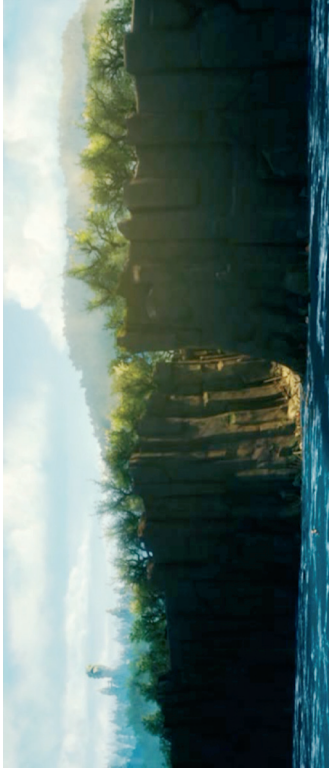
D4



D5



D6



E5



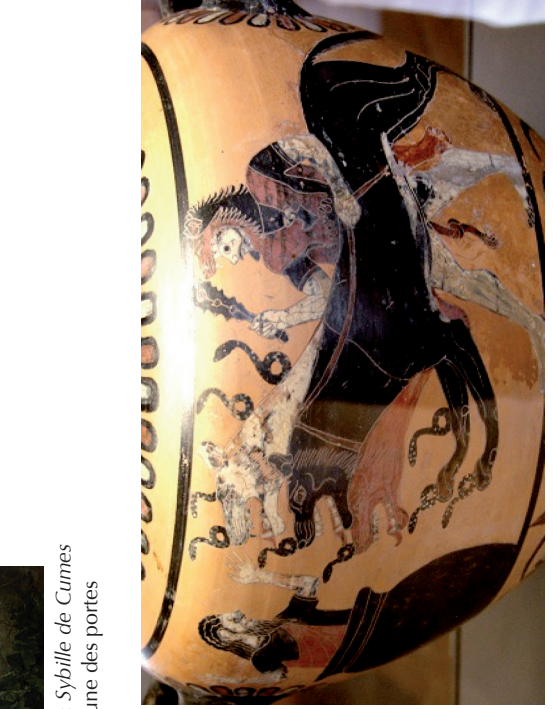
C1. Joseph Mallord William Turner, *Le Lac Avernus, Énée et la Sybille de Cumès* (1814-15). Le lac Avernus était pour les Grecs de l'Antiquité une des portes d'entrée des Enfers, le royaume des morts.



C2. Joachim Patinir, *Charon traversant le Styx. Pour les Grecs de l'Antiquité, les morts devaient traverser le Styx, un fleuve souterrain, pour accéder aux Enfers.*



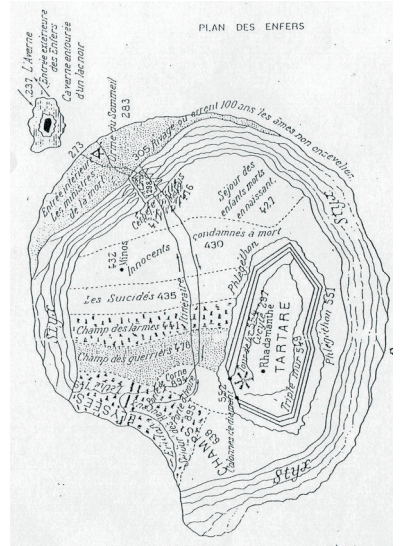
C5. Une harpie, monstre de la mythologie grecque (Ulisse Aldrovandi, gravure, 1642)



C4. Cerbère et Héraclès (vase grec)



C6. Jean-Baptiste-Camille Corot, *Orphée et Eurydice* (1861)



À la poursuite du Roi Plumes

C3. L'Enfer dans la mythologie grecque (gravure du XIX^e siècle)



E1. Un fjord



E2. Une source d'eau chaude



E3. Un geyser



E4. Une aurore boréale



F3. *Abyss*, un film de James Cameron (1989)



F2. *L'Odyssée de Pi*, un film d'Ang Lee (2012)



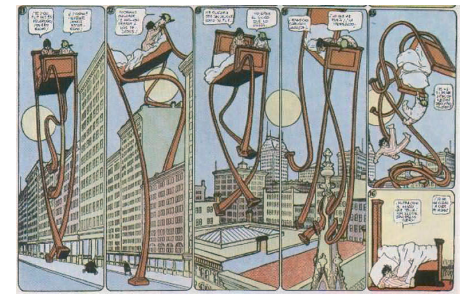
F10. *Princesse Mononoké*, un dessin animé de Hayao Miyazaki (1997)



F1. Une réalisation d'un peintre amateur



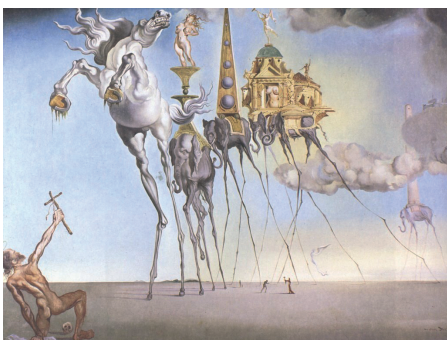
F4. Le Titanic



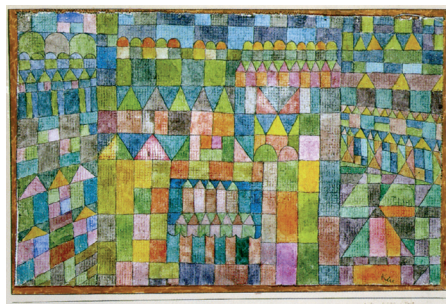
F9. *Little Nemo* de Winsor McCay



F8. *Les Prisons* de Piranèse (1760)



F5. *La Tentation de Saint Antoine*, de Salvador Dali (1946)



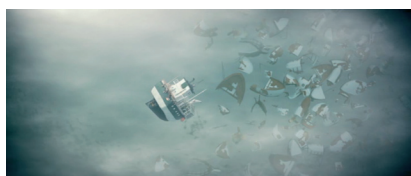
F6. *Tempelviertel von Pert (Le quartier des temples à Pert)*, de Paul Klee (1928)



F7. *Watts Towers*: huit tours édifiées à Los Angeles par un immigré italien, Simon Rodia, entre 1921 et 1954



A1



A3



B1



B2

COMMENTAIRE

- ✓ L'image A1 est à placer au **niveau + 2** : elle représente en effet le point culminant des deux mondes, avec le ciel du monde de Johan.
- ✓ L'image B1 prend place en dessous, au **niveau + 1** : elle représente en effet le bateau de Johan en train de couler au fond de l'océan.
- ✓ L'image A3 prend place au **niveau -1** car elle représente le bateau de Johan qui vient de passer de l'océan du premier monde au ciel du second !
- ✓ L'image B2 prend place au **niveau -2** car elle représente le site le plus souterrain du film : la source de Mora.
- ✓ Et enfin, le **niveau 0** peut être illustré par l'image A9 qui représente l'escalier en colimaçon et le point de passage situé à son sommet.

PROLONGEMENT : Vu d'en haut ou vu d'en bas ?

► Série A : images A1 & A3, page 11 ; série B : images B1 et B2, page 12

Le film regorge d'images aux points de vue surprenants. De nombreux « plans » (ou images) du film sont en effet des « plongées » ou des « contre-plongées » sur leur sujet, ce qui participe à rendre certaines scènes d'action très dynamiques : vols planés du Roi Plumes au-dessus des toits de la ville, chutes vertigineuses, plongées dans le vaste océan, descentes souterraines, escalade d'un escalier en colimaçon géant... Ces prises de vue renversantes soulignent la superposition des deux mondes l'un par rapport à l'autre.

CONCRÈTEMENT

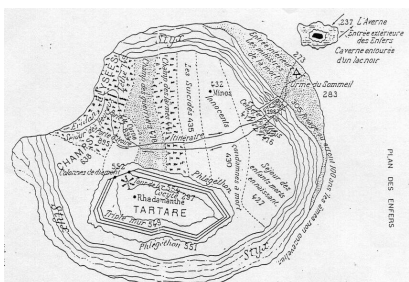
Proposons aux enfants d'observer à nouveau les images de la série B : si un cameraman devait filmer ces scènes dans la réalité, où devrait-il se placer par rapport à son sujet ? Plus haut que son sujet, à la même hauteur ou plus bas ?

Pour obtenir la première image, il devrait se tenir en dessous de Johan et de son papa et donc réaliser une contre-plongée. Les trois images suivantes sont des plongées puisque le sujet est « filmé » depuis un point de vue surélevé. L'on peut bien entendu prolonger l'exercice au moyen des autres images du dossier.

Enfin, si l'on dispose d'un appareil photo numérique en classe, les élèves peuvent se photographier les uns les autres tantôt en plongée avec l'appareil maintenu en hauteur par rapport au modèle, tantôt en contre-plongée avec l'appareil maintenu en contre-bas du modèle. Le résultat de telles prises de vues est souvent amusant !



1. Ce lac, situé en Campanie dans la région de Naples en Italie, était considéré comme une des portes des Enfers en raison des marais qui, à l'époque, l'entouraient et dégageaient des odeurs nauséabondes.
2. Terme ancien désignant le patron/conducteur d'une embarcation (un « cocher » nautique en quelque sorte...).



PROLONGEMENT : la mythologie grecque comme source d'inspiration

► Série C, images C1 à C6, page 13

Soumettons aux enfants les images de la série C et invitons-les à les observer attentivement.

Avec quels paysages ou personnages du film ces images pourraient-elles être comparées ?

Un monde souterrain (C1)

Le fait d'avoir représenté un royaume des morts souterrain rappelle les **Enfers grecs**, décrits dans les récits mythologiques. Les points d'accès sont également semblables : les Anciens imaginaient que le Lac Averne¹ constituait une des portes d'entrée des Enfers. Dans le film, le point d'accès principal est lui aussi situé au fond d'une étendue d'eau encore plus vaste puisqu'il s'agit de l'océan-même.

Une traversée obligatoire (C2)

Dans la mythologie grecque, l'accès au séjour des ombres se fait également après la traversée en barque du Styx, un fleuve souterrain. Un « nocher² », Charon, conduit la barque d'une rive à l'autre. Dans le film, c'est un bateau à vapeur qui emmène les âmes du rivage des Brumes à l'entrée du Royaume du Roi Plumes. Une grenouille, capitaine du bateau, n'accepte à son bord que les âmes des morts, c'est-à-dire toute personne en possession réglementaire de son ticket.

Un monde divisé en divers lieux de séjour (C3)

De plus, ce royaume des ombres antique est lui aussi composé de différents sites, à l'atmosphère très différente selon leur affectation. Ainsi coexistent le Tartare, lieu de pénitence réservé aux criminels et les Champs Élysées, séjour réservé aux âmes des héros et des bonnes gens. L'auteur du film par contre, n'oppose pas les « bonnes » âmes aux « mauvaises ». La mère de Johan semble être la seule personne heureuse du Royaume. Elle habite une jolie maison située dans un endroit ensoleillé et aéré près de la mer tandis que les autres lapins, tristes et apathiques, habitent une ville qui tombe en ruine ; comme si la relation qui perdure entre son fils et elle avait le pouvoir d'améliorer son existence dans le royaume du Roi Plumes.

Bill, le Roi Plumes, Johan... des personnages qui en rappellent d'autres (C4, C5 et C6)

Les portes des Enfers grecs sont farouchement gardées par **Cerbère**, un chien à trois têtes et à queue de serpent. C'est le gardien du Royaume des morts, chargé d'empêcher les vivants d'y accéder et surtout les âmes des morts de rejoindre la surface. **Bill**, le concierge du Royaume du Roi Plumes est lui aussi un chien, qui échoue dans sa mission puisque lui-même va et vient entre les royaumes des morts et des vivants et incite les autres à faire de même ! Le **Roi Plumes** évoque quant à lui les **Harpies**, femmes à corps d'oiseaux qui enlevaient les âmes des défunts en les saisissant dans leurs serres. **Johan**, tout comme **Hercule** qui doit se rendre dans le Royaume des Ombres pour accomplir l'un de ses 12 travaux – dompter Cerbère le ramener à la surface –, atteint un monde auquel il n'appartient pas. Mais le mythe grec dont s'inspire plus certainement l'histoire de Johan est sans doute celui d'**Orphée et d'Eurydice** (voir encadré page 17).

Le mythe d'Orphée et d'Eurydice (image C6)

Orphée et Eurydice sont jeunes mariés. Orphée, le musicien, aime follement son épouse. Et lorsque celle-ci se fait mortellement mordre à la cheville par une vipère, il se rend au Royaume d'Hadès, le dieu des Enfers, pour la récupérer. Son chant est si triste qu'il parvient à convaincre le dieu et son épouse et obtient l'autorisation de repartir avec sa dulcinée. À aucun prix cependant, il ne devra se retourner pour la regarder avant d'avoir atteint la surface. Mais Orphée, sans doute impatient de revoir celle qu'il croyait avoir perdue à jamais, se retourne trop tôt et Eurydice est irrémédiablement happée par les Enfers.

Johan, lui, se rend au Royaume du Roi Plumes pour retrouver sa mère. Mais comme Eurydice, la mère de Johan ne parviendra pas à quitter le monde auquel elle appartient désormais. Ce n'est pas de la faute de Johan puisque Mora, le « dieu » du Royaume du Roi Plumes, refusait d'accéder à la demande de Johan.

Nous avons reproduit ci-dessous un extrait du mythe, raconté par Ovide.

On pourra, si on le souhaite, en faire la lecture aux enfants et leur demander ensuite s'ils pensent que cette histoire et celle du film se ressemblent et si oui, à quels niveaux ?

On pourra également, après la lecture, leur demander de désigner l'image de la série qui leur paraît le mieux illustrer cette histoire (C6).

Extrait d'*Orphée et d'Eurydice*¹

« Ô puissances divines du monde placé sous la terre, où tous nous retombons, mortelles créatures que nous sommes ; [...]

La raison de ma venue, c'est ma femme : elle a mis le pied sur une vipère qui lui a insufflé son venin, la privant de sa jeunesse. J'ai cru pouvoir supporter ce deuil, j'ai essayé, je ne le nierai pas, mais l'Amour l'a emporté. Il est un dieu bien connu, là haut, sur terre. L'est-il aussi ici ? Par ces lieux d'épouvante, par cet immense Chaos et ce vaste royaume du silence, je vous en prie, tissez un nouveau destin à Eurydice, qui connut une fin prématurée. [...]

Elle aussi, lorsqu'elle aura vieilli et vécu un juste nombre d'années, elle sera sous vos lois ; [...] Si les destins refusent cette faveur à mon épouse, je ne veux pas, c'est certain, m'en retourner ; jouissez de notre mort à tous deux. » Tandis qu'il parlait, s'accompagnant des accords de sa lyre, il arrachait des larmes aux âmes ; [...]

L'épouse du roi, ni non plus le roi des Enfers, n'ont le cœur de repousser sa prière. Ils appellent Eurydice. Elle se trouvait parmi les Ombres arrivées récemment, et elle s'avança d'un pas ralenti par sa blessure. Le héros obtient de la reprendre, à une condition : celle de ne pas tourner ses regards en arrière, avant d'être sorti des vallées de l'Averne ; sinon, la faveur sera annulée. Dans un silence total, ils s'engagent sur un sentier en pente, abrupt, obscur, plongé dans un brouillard dense et opaque. Ils étaient tout près d'aborder la surface de la terre. Orphée eut peur qu'Eurydice ne l'abandonnât et, avide de la voir, amoureux, il tourna les yeux. Aussitôt elle tomba en arrière, tendant les bras, luttant pour être saisie et pour le saisir, mais la malheureuse n'attrape que l'air qui se dérobe. Et, mourant à nouveau, elle ne reprocha rien à son époux – de quoi d'ailleurs se serait-elle plainte, sinon d'avoir été aimée ? Elle lui fit un suprême « adieu », qu'il n'entendrait plus qu'à peine, puis elle retourna sur ses pas à l'endroit d'où elle venait.

1. Extrait des *Métamorphoses* d'Ovide, Livre X. Texte intégral disponible en ligne : <http://bcs.fltr.ucl.ac.be/METAM/Met10/M10-1-142.htm>



EXPLORATION DES ENVIRONNEMENTS DU FILM

► Série D, images D1 à D6, page 12

OBJECTIFS

- ✓ Exprimer oralement les caractéristiques graphiques d'une image
- ✓ Être capable de décrire une image pour en faire deviner le contenu à ses partenaires de jeu
- ✓ Retracer le chemin parcouru par le héros au moyen d'un schéma

MÉTHODE

- ✓ Description orale
- ✓ Jeu de devinettes

DÉROULEMENT

L'activité décrite ci-dessous propose d'explorer les différents univers du film. L'épopée de Johan emmène en effet le spectateur à la découverte de lieux imaginaires, chacun étant caractérisé par des couleurs, par une ambiance et une architecture propre. Après un travail de remémoration et de description en grand groupe de ces différents lieux, les élèves seront amenés à les décrire oralement aux autres dans le cadre d'un jeu de devinettes.

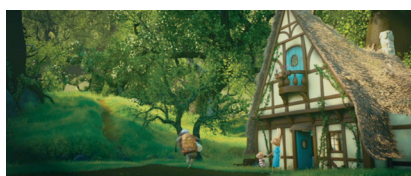
Dans un premier temps, on tentera d'énumérer de mémoire les différents lieux traversés par Johan.

De quels lieux les enfants se souviennent-ils ?

Pour cette activité, nous retiendrons les six environnements suivants :

- ✓ La maison de Johan et de ses parents
- ✓ Le bateau de pêcheur du papa
- ✓ Le Rivage des brumes
- ✓ La ville du Royaume
- ✓ La source de Mora
- ✓ La maison de la maman de Johan dans le Royaume du Roi Plumes

De mémoire toujours, comment « ressentent »-ils ces lieux ? Y associent-ils un **sentiment positif ou négatif** ? Quelles émotions leur inspirent-ils ? De la joie, de la tristesse, de l'inquiétude, de la peur, de l'amusement, de l'émerveillement ? S'ils devaient dessiner et colorier ces lieux, quelles couleurs choisiraient-ils et pourquoi ? S'ils avaient le choix entre quatre couleurs, à savoir



du **jaune** (pour représenter la lumière du soleil), du **gris** (pour représenter des nuages ou du brouillard), du **bleu** et du **vert** pour colorier ces différents univers, quelles couleurs assigneraient-ils à chacun d'eux ? Ont-ils l'impression qu'il fait **chaud** ou **froid** dans ces différents lieux ?

Comment peut-on encore les décrire ? Sont-ils « verticaux » ou « horizontaux » ? Sont-ils situés en l'air ? Sur l'eau ou sur la terre ? En profondeur ? De quoi sont-ils composés ? Sont-ils naturels ou construits ?

Le tableau se veut une synthèse des caractéristiques de chaque site mentionné ci-dessus ; il est destiné à l'enseignant plutôt qu'à ses élèves mais il peut s'il le souhaite leur faire compléter, c'est pourquoi nous en proposons la version « vide » et la version « complétée » dans les commentaires.

	Maison familiale	Bateau de pêche du papa	Rivage des Brumes	La ville du Royaume	La source de Mora	La maison de la mère de Johan
Jaune						
Gris						
Vert						
Bleu						
Horizontal						
Vertical						
Chaud						
Froid						
En l'air						
Sur l'eau						
Sur la terre						
Sous la terre						
Naturel						
Construction						
Sentiment positif						
Sentiment négatif						

LE JEU DE DEVINETTES

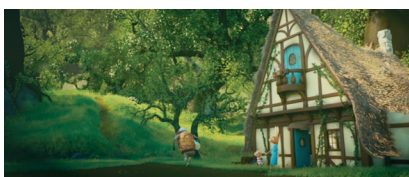
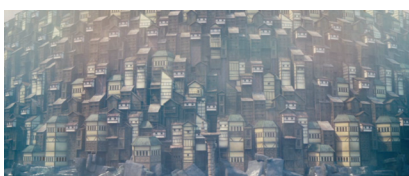
Proposons ensuite à la classe de se répartir en six groupes. Chaque groupe tire au sort une des six images de la série D (page 12). Après un court moment de concertation, le premier groupe se lance dans la description de l'image, les autres devant deviner le lieu dont il est question. Chaque groupe procédera de la même manière pour son image. Pour que ce dernier soit identifié par les autres participants, la description devra être précise, comporter le plus d'indications possibles sur les formes, les couleurs et si possible les indications reprises dans le tableau ci-dessus. Si le jeu suit les phases de remémoration et de description, sa durée sera sans doute assez courte.

Attention : on veillera à faire deviner les lieux sans citer le nom des personnages qui y résident !

COMMENTAIRES

Remarque : la version « complétée » ci-dessous comporte seulement des propositions de réponse étant donné que l'appréciation de critères comme « chaud-froid » ou « sentiment négatif-positif » est, dans le cas d'analyse d'images, forcément subjective. Pour ces critères subjectifs, il ne peut donc y avoir de « mauvaises » réponses de la part des enfants.

	Maison familiale	Bateau de pêche du papa	Rivage des Brumes	La ville du Royaume	La source de Mora	La maison de la mère de Johan
Jaune	x (soleil)					x (soleil)
Gris			x (brume)	x (bâtiments)		
Vert	x (végétation)					x (mur de bouteilles, végétation)
Bleu		x (ciel, océan)			x	
Chaud	x				?	x
Froid		x	x	x	?	
Horizontal	x	x				x
Vertical				x	x	
En l'air		x			x	
Sur l'eau		x	x			
Sur la terre	x			x		x
Sous la terre					x	
Naturel			x		x	
Construction	x	x		x		x
Sentiment positif	x	x			x	x
Sentiment négatif		x	x	x	x	



La maison de Johan et ses parents

Johan et ses parents s'installent dans une jolie petite maison située non loin d'une crique. De la végétation entoure la maison et grimpe le long de la façade, le ciel est très bleu, le soleil brille, un vieux banc en bois bleu est posé sous une des fenêtres. C'est la maison familiale idéale, rassurante, pleine de la joie de vivre.

Le bateau du papa

Le bateau du père de Johan est un bateau de pêche sur lequel il a construit une serre pour y faire pousser des carottes ! Le métal de la cabine du bateau est rouillé à de nombreux endroits, même à l'intérieur. Les boulons sautent un à un et il n'y en aura bientôt plus en remplacement... le bateau prend l'eau de toute part. Au début de l'aventure, l'ambiance est au beau fixe entre Johan et son papa, les séances de chatouilles semblent monnaie courante (on se souvient de la scène où Johan glisse un poulpe dans le lit de son père). Mais dès que Johan part seul pour secourir Bill en pleine tempête, l'ambiance se gâte : l'embarcation est secouée dans tous les sens, chavire et coule à pic.

Le Rivage des Brumes

Le Rivage des Brumes est le lieu où atterrissent tous ceux qui ont été enlevés par le Roi Plumes et où amerrissent les bateaux naufragés. Les débris de ces bateaux flottent à la surface et un brouillard épais entoure le site, d'où son nom peu engageant de « Rivage des Brumes ». Johan fera par deux fois l'expérience de ce lieu sinistre : à son arrivée mais aussi lorsque Mora donnera l'ordre de l'y renvoyer pour attendre que son tour vienne... c'est-à-dire sans doute très longtemps vu son jeune âge. L'endroit est si triste et isolé que Johan décide de s'en éloigner seul à la nage. Il nagera très longtemps, accroché à une bouteille (tiens !), avant d'accoster sur le rivage où habite sa maman.

La ville du Royaume

Le bateau à vapeur emmène Johan et les autres lapins du Rivage des Brumes au Royaume du Roi Plumes. Derrière son hublot, Johan écarquille les yeux car un spectacle fascinant s'offre à lui : il découvre une ville immense, très dense. Le plus étonnant, ce sont sans doute ces maisons empilées les unes sur les autres, des sortes de buildings construits par à-coups comme pour absorber le flux incessant des arrivants. Ces maisons, entassées les unes sur les autres, semblent sur le point de s'écrouler.

Quel contraste avec la maison ensoleillée où Johan habitait avec ses parents ! En plus, les habitants ont grise mine, semblent tristes et apathiques. L'ambiance est lourde. C'est sans doute parce que les lois qui y sont appliquées sont très strictes : l'une d'elles empêche même tout contact avec la famille et les amis restés dans le premier monde.

La maison de la mère

La mère de Johan habite une très belle maison à colombages bleus située derrière une petite crique. Un balcon au premier étage est garni de fleurs. Tout autour de la maison, un grand parc se déploie. L'intérieur réserve une surprise au visiteur car une douce lumière verte dont on ne comprend pas de suite l'origine inonde le séjour. En fait, cette lumière est diffusée par un mur construit au moyen des bouteilles en verre qui transportaient les messages de Johan (voir page 5) !



La source de Mora

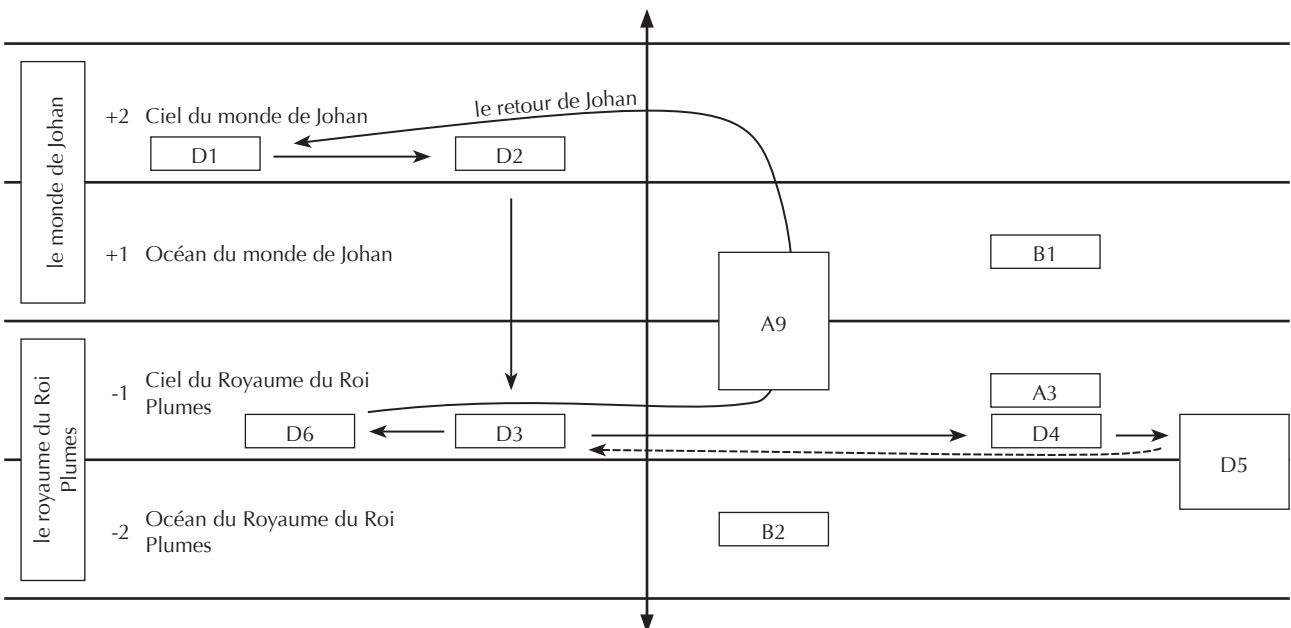
Dès son arrivée au Royaume, Johan est emmené par le Roi Plumes dans l'ancre de Mora, afin de savoir s'il a le droit ou non de rester pour retrouver sa mère.

L'ancre de Mora a un aspect unique, autant à l'extérieur qu'à l'intérieur. Vu de l'extérieur, il ressemble à une jolie chaumière construite au sommet d'un piton rocheux vertigineux. L'intérieur de la maison cache en réalité l'entrée de la source où vit Mora. Mais pour atteindre cette source, il faut descendre le long des parois bleues de la grotte, soit à dos de Roi Plumes, soit au moyen d'un tonneau suspendu à des poulies. La source d'eau affleure au fond de la caverne et diffuse une belle lumière bleue, intense et hypnotique. Johan, attiré par la lumière, tombera même dans l'eau qui, par ailleurs, semble chaude puisque le Roi Plumes est obligé de repêcher le jeune garçon, tranquillement occupé à observer le décor sous-marin.

Après le jeu de devinettes, on pourra si on le souhaite **compléter** le schéma entamé **page 10** au moyen des images de la **série D**. On les aimantera alors le long des lignes horizontales de manière à reconstituer le **trajet** effectué par Johan pendant le film.

RÉSUMÉ DU TRAJET DE JOHAN

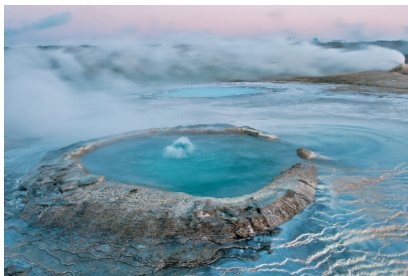
Parti de chez lui (D1), Johan se retrouve en mer (D2). Après le naufrage du bateau, il atterrit sur le Rivage des Brumes (D3) avant de s'embarquer pour le Royaume du Roi Plumes (D4). Ce dernier l'emmène consulter Mora (D5) afin de savoir si le droit de retrouver sa maman lui est accordé. La réponse de Mora étant négative (comme le prétend le Roi Plumes), Johan est renvoyé (la ligne en pointillé) au Rivage des Brumes (D3) : retour à la case départ en quelque sorte. Johan s'échappe alors à la nage de ce lieu sinistre et s'échoue, épuisé, sur une plage où sa mère se promène (D6). L'aventure se termine lorsque Johan et son père montent au sommet de l'escalier en bois (A9) : ils se retrouvent à nouveau dans l'eau et regagnent la surface pour enfin se rendre à la barque dans leur ancienne maison (D1).





E1

1. Les « pays nordiques » désignent un ensemble formé par cinq pays : Norvège, Suède, Danemark, Islande et Finlande. Cette grande région septentrionale est également appelée le Norden. L'Islande et la Finlande ne font pas partie des « pays scandinaves », formés seulement des trois premiers.
2. On trouvera facilement sur Internet des vidéos montrant des geysers en activité.



E2



E3



E4

PROLONGEMENT : la géologie fantastique des pays nordiques

- ▮ Série E, images E1 à E4, page 14 – à apparier avec E5 (fjord), A6 (geyser), B4 (la source) et D6 (la maison de la maman)

OBJECTIF

- ✓ Découvrir certaines spécificités de la géologie terrestre

Montrons les images E1 à E4 aux enfants : leur rappellent-elles des éléments ou des scènes du film ? Peuvent-ils les apparier avec des images extraites du film ?

Les paysages du film rappellent la **géologie** des pays nordiques¹ : l'endroit où habite la mère de Johan dans le Royaume fait par exemple penser aux **fjords** (E1 et E5). Des éléments appartenant aux aspects les plus fantastiques du récit rappellent également des phénomènes naturels que l'on retrouve dans ces régions : ainsi, la source (E2 et A6) dans laquelle repose Mora évoque les **geysers** (E3 et A6) d'où l'eau jaillit par intermittence et plus ou moins violemment². Les halos de lumière qui apparaissent lors des passages d'un monde à l'autre, les différentes ambiances et tonalités lumineuses du film et la lumière diffusée par les bouteilles en verre évoquent les **aurores boréales**, un phénomène scientifique qui n'en est pas moins magique !

PROLONGEMENT : exploration graphique

- ▮ Série F, images F1 à F10, page 14

OBJECTIFS

- ✓ Explorer des registres artistiques et graphiques différents du film
- ✓ Trouver des points communs entre ces œuvres et le film

Les images de la série F représentent des œuvres issues de différents domaines artistiques : peinture, bande-dessinée, sculpture et cinéma. Étalons-les sur un banc à l'avant de la classe et proposons aux enfants de s'approcher pour les observer.

Ces images leur évoquent-elles des paysages ou des personnages du film ? Qu'est-ce qui dans le contenu, les formes, les couleurs ou la lumière leur rappelle ces éléments ?

- ✓ F1 – tableau représentant une maison à la campagne
- ✓ F2 – photo provenant d'un film de *L'Odyssee de Pi* (2013)
- ✓ F3 – image extraite d'un film de James Cameron : *The Abyss* (1989)
- ✓ F4 – photo noir et blanc du Titanic entrant dans un port
- ✓ F5 – Tableau de Salvador Dali : *La Tentation de Saint-Antoine* (1946)

1. *Prisons imaginaires* est le titre donné à l'ensemble des seize gravures de Piranèse (1761) traitant de ce thème.

- ✓ F6 – Tableau de Paul Klee : *Das Tempelviertel von Pert* (1928)
- ✓ F7 – *Les Watts Tours* de Simon Rodia (Los Angeles, 1^{ère} moitié du XX^e siècle)
- ✓ F8 – Illustration des *Prisons imaginaires*¹ de Piranèse : *Le Pont-levis*
- ✓ F9 – Bande dessinée *Little Nemo in Slumberland*, de Winsor MacCay (1905)
- ✓ F10 – *Princesse Mononoke*, un dessin animé de Hayao Miyazaki (1997)

COMMENTAIRE

La ressemblance est frappante entre la première image (F1), qui est pourtant la reproduction d'un tableau, et la maison familiale de Johan au début du film : couleurs, forme, lumière, tout y est ! La même maison idéale semble avoir servi de modèle aux deux auteurs.


Cette plongée sur un bateau en train de couler (F2) et le jeune garçon qui l'observe sous la surface de l'eau rappelle le moment où Johan décide de retourner à l'intérieur du bateau pour récupérer la photo de ses parents alors qu'il est en train de couler à pic (B2).

Les tons bleus dominants et la lumière utilisés par James Cameron pour recréer une atmosphère sous-marine dans *The Abyss* (F3) rappellent la source de Mora.

La scène de l'arrivée du bateau à vapeur dans le port du Royaume du Roi Plumes évoque fortement les anciennes photos en noir et blanc des paquebots qui acheminaient des immigrants européens vers les grandes villes des États-Unis au début du XX^e siècle.

La composition des images F5 à F9 se caractérise par des éléments verticaux : les pattes des animaux sont de taille démesurée dans l'œuvre de Dali ainsi que les pieds du lit de *Little Nemo*. Les Watts Tours sont photographiées en contre-plongée, ce qui accentue encore leur taille vertigineuse. Dans le film, de nombreux éléments comportent des caractéristiques graphiques semblables : on pense au capitaine du bateau et au Roi Plumes qui sont eux-mêmes plutôt hauts sur pattes, la ville construite en hauteur qui semble sur le point de s'écrouler, tout comme l'escalier de Bill. Par ailleurs, l'aspect dense, entassé et uniforme de la ville imaginée par le réalisateur peut évoquer le style du peintre Paul Klee et en particulier ce tableau. Enfin, parmi les sources d'inspiration du réalisateur figure Hayao Miyazaki, le grand réalisateur de films d'animation japonais auteur de chefs-d'œuvre tels que *Princesse Mononoke*, *Le Voyage de Chihiro* ou plus récemment *Le Vent se lève*². Par sa morphologie et ses couleurs, le Roi Plumes peut évoquer le Dairibochi³ (F10), l'un des personnages de *Princesse Mononoke*.

2. *Le Vent se lève* de Hayao Miyazaki (sorti en 2014) fait partie de la sélection **Écran large sur tableau noir** 2014-2015.
3. Le Dairibochi est la forme que l'Esprit de la forêt prend la nuit.



CENTRE CULTUREL LES GRIGNOUX (ÉCRAN LARGE SUR TABLEAU NOIR)
9 rue Sœurs de Hasque B 4000 Liège (Belgique) 32 (0)4 222 27 78
contact@grignoux.be <http://www.grignoux.be>
Un ouvrage publié avec le soutien
d'Europa Cinemas, une initiative du programme Media des Communautés Européennes,
de la Ville de Liège, de la Région Wallonne,
de la Fédération Wallonie-Bruxelles
et de l'Administration Générale de la Recherche scientifique, Service général du pilotage du système
éducatif
ÉCRAN LARGE SUR TABLEAU NOIR est une opération des Grignoux accompagnée par le
CSEM (Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias)

