

ÉCOLE ET CINÉMA 76

Dossier pédagogique



ERNEST ET CÉLESTINE

2012 / 1h16

Réalisation : Benjamin Renner, Stéphane Aubier, Vincent Patar
Scénario : Daniel Pennac, d'après les albums de Gabrielle Vincent
Musique : Vincent Courtois

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

Les albums de littérature de jeunesse

Le jeu de la cible des références culturelles

La bande annonce 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

Raconter le film

Des situations d'apprentissage

Qui ?

Où ?

Comment ?

Quoi ?

Carte mentale

Pour aller plus loin

Le débat philosophique

Le corps

La musique

Le dessin, le croquis, l'aquarelle

La mise en réseau littéraire

Autour de la thématique Géant/Minuscule

Le carnet du spectateur

Filmographie

Sitographie

Contenu du dossier pédagogique

A propos du film

Synopsis :

Dans le monde conformiste des ours, il est mal vu de se lier d'amitié avec une souris. Et pourtant, Ernest, gros ours marginal, clown et musicien, va accueillir chez lui la petite Célestine, une orpheline qui a fui le monde souterrain des rongeurs. Ces deux solitaires vont se soutenir, se réconforter, et bousculer ainsi l'ordre établi.

Liens utiles :

Le site Normandie Images qui propose des pistes pour exploiter le film

<https://www.normandieimages.fr/education/les-dispositifs-scolaires>

Ernest et Célestine

<https://www.normandieimages.fr/education/les-dispositifs-scolaires/43-college-au-cinema-seine-maritime-et-eure/programmation-2020-2021-college-au-cinema-seine-maritime-et-eure-2/271-ernest-et-celestine>

La Plate-forme Nanouk qui regroupe des extraits du film et des documents pédagogiques

www.nanouk-ec.com

Avant la projection/ l'anticipation

Objectifs :

- Anticiper la projection avec l'analyse du titre, de l'affiche, de l'illustration, de la bande annonce 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 : Sur quels mots devras-tu porter ton attention lorsque tu liras 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.



Prédictions à partir du titre. Consigne : « Écrire **Ernest et Célestine** en cursive au tableau et demander aux élèves de réfléchir à 5 questions auxquelles ils prévoient de trouver une réponse en regardant l'affiche du film. ». Les élèves connaissent peut être déjà les albums de jeunesse de Gabrielle Vincent, de son vrai nom Monique Martin, les laisser s'exprimer autour des histoires et des personnages, écrire sur une affiche les premières prédictions sur le film.

L'affiche du film

lien vers l'affiche française du film à télécharger La Tortue Rouge (site Normandie Images)

<https://www.normandieimages.fr/images/ecoleetcinema/20202021/afficheernestetcelestine>

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 :

Sur quoi devras-tu porter 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 toi de quoi parlera le film ?

Exemples d'activités à proposer :

Décrire l'affiche par groupe, faire la liste des éléments que l'on trouve sur l'affiche, indiquer comment sont les personnages, indiquer ce qu'ils font, comment ils sont habillés, dire quelles relations il y a entre les deux personnages. Travailler sur le champ lexical des caractéristiques physiques des deux personnages : comportement, accessoires, compagnons, occupations, défauts et qualités.



Description de l'affiche :

- On voit un ours et une souris qui se regardent, ils semblent heureux et ont l'air de bien s'entendre. Noter les attitudes des deux personnages, s'intéresser à leur regard, leur position respective et l'expression des visages.
- Les prénoms que l'on peut attribuer à ces personnages et dont la calligraphie est en cursive.
- Il n'y a pas de décor autour des personnages et quelques traits de contours sont incomplets, ils semblent se fondre avec l'espace de la feuille
- Repérer les éléments textuels : le titre qui reprend le prénom des deux personnages, le nom du réalisateur, s'interroger sur qui sont Lambert Wilson et Pauline Brunner à partir de ce qui est écrit en haut à droite de l'affiche.

Exemples d'activités à proposer :

- Diviser la classe en deux, une moitié doit écrire le portrait de l'ours et l'autre moitié celui de la souris en détaillant le caractère de chacun en puisant dans les références constituées.
- Imaginer la rencontre entre les deux personnages.
- Imaginer la relation des deux personnages à partir de l'affiche.
- Partager ensuite en collectif les trouvailles pour chaque personnage.
- Revenir sur les hypothèses formulées avec les questions concernant le titre.
- Demander aux élèves s'ils connaissent d'autres histoires avec des personnages de tailles différentes (petit et grand) ?
Par exemple : Boucle d'or et les trois ours, Le lion et le rat, Le loup et l'agneau...
- Pointer avec les élèves que souvent dans les contes, le grand est fort mais stupide et le petit est faible mais malin.
- Proposer de compléter le tableau suivant en notant les observations à l'issue de l'analyse de l'affiche.



Comparer les deux personnages sur l'affiche du film		
Prénom		
Taille		
Posture		
Expression		

Les albums de littérature de jeunesse

Exemples d'activités à proposer :

- Proposer la lecture du début du roman de Daniel Pennac : *Le roman d'Ernest et Célestine* qui peut constituer une bonne entrée pour imaginer la rencontre entre les deux personnages, à travers la lecture on comprend que leur relation commence difficilement, on ne sait pas s'ils pourront devenir amis, on peut inviter les élèves à s'interroger à ce sujet.

Pennac Daniel, *Le roman d'Ernest et Célestine*, Casterman, 2012.

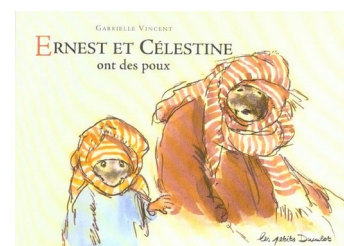
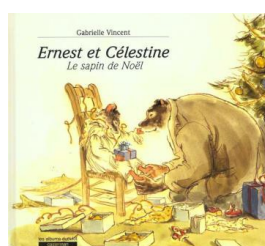


- Faire découvrir aux élèves les albums de littérature de jeunesse de Gabrielle Vincent : *d'Ernest et Célestine* chez Casterman

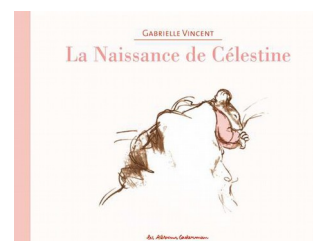
Décrire les deux personnages dans les albums.

- Faire imaginer et raconter d'autres aventures d'Ernest et Célestine.

Donner si nécessaire aux élèves des titres des albums de Gabrielle Vincent pour les aider à inventer une histoire (*Un caprice de Célestine, le labyrinthe, le sapin de Noël, la chute d'Ernest, la grande peur, la tasse cassée...*).



- Explorer en particulier l'album *La naissance de Célestine* : Ernest a un beau matin trouvé Célestine bébé abandonnée dans une poubelle, il l'adopte, la nourrit, et ne se sépare plus jamais d'elle. (à l'issue du visionnage, il faudra revenir sur la rencontre entre les deux et la comparer, dans le film il veut la manger et pas l'adopter).



- Parler des deux auteurs :

Gabrielle Vincent est née à Bruxelles en 1929, elle est conteuse et peintre, elle accède à la renommée internationale dans les années 1980 grâce à la série de livres pour enfants *Ernest et Célestine*. Elle a écrit en tout vingt-cinq albums qui racontent les histoires de l'ours et de la souris jusqu'en 2000, année du décès de leur créatrice. Ses thèmes de prédilection étaient la vérité humaine et la tendresse ; elle disait le bonheur de se moquer des conventions et d'inventer ses propres repères. On retrouve cette gravité légère dans l'adaptation cinématographique de son œuvre.

Daniel Pennac est scénariste. Ses premiers romans burlesques pour enfants le font connaître du grand public, notamment grâce à la famille Malaussène, dont le lecteur suivra les aventures dans sept ouvrages.

Daniel Pennac est sensible aux questions de l'enfance et de l'éducation et pense « *qu'on ne force pas une curiosité, on l'éveille* ». Il a été l'ami de Gabrielle Vincent avec qui il eut une relation épistolaire durant les 10 dernières années de sa vie. « *Je lui envoyais des bribes de manuscrits et elle m'envoyait des dessins* ». Pour imaginer le scénario du film, Daniel Pennac s'est inspiré des albums de Gabrielle Vincent en renforçant les différences entre le monde d'en haut et le monde d'en bas.

Le jeu de la cible des références culturelles

Quoi ?

Le film est parcouru tout du long de références artistiques et culturelles.

Pourquoi ?

Ces références risquent d'échapper au regard des élèves si on ne prend pas le temps de les présenter avant la séance et d'attirer leur attention dessus.

Comment ?

En menant un travail autour de ces références au moins 3 semaines avant la projection afin d'imprégner les élèves et de les plonger dans un bain culturel.

Exemples d'activités à proposer : LE JEU DE LA CIBLE DES RÉFÉRENCES CULTURELLES

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 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	
Nom de la référence cible	Nom des élèves qui exposent la cible
1 - <i>Le kid</i> , 1921 film de Charlie Chaplin (1889-1977)	
2- <i>Nosferatu le vampire</i> , 1922 film de Friedrich Wilhelm MURNAU (1888-1931)	
3- <i>La grande vague de Kanawaga</i> , 1830 Estampe de Katsushika Hokusai (1760-1849)	
4- <i>La queue de la souris</i> , 2007 Court métrage de Benjamin Renner	
5- <i>Les voyages de Gulliver</i> , 1721 livre de Jonathan Swift (1647-1745)	
6- <i>Boucle d'or et les trois ours</i> , 1837 livre de Robert Southey (1774-1843)	

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 : affiches du Kid (image de Charlot trouvant le bébé dans la poubelle), image de Nosferatu, image de la grande vague d'Hokusai, livre de *Boucle d'or et le 3 ours*, livre des *voyages de Gulliver*, accès à internet pour visionner les premières images du film de Renner.

<p>1 <i>Le kid</i>, 1921 film de Charlie Chaplin (1889-1977)</p>		<p>2 <i>Nosferatu le vampire</i>, 1922 film de Friedrich Wilhelm MURNAU (1888-1931)</p>	
<p>3 <i>La grande vague de Kanawaga</i>, 1830 Estampe de Katsushika Hokusai (1760-1849)</p>		<p>4 https://www.youtube.com/watch?v=oOMFPNkm3SU Les premières images du court métrage de Benjamin Renner, <i>La queue de la souris</i>, 2007</p>	
<p>5 <i>Les voyages de Gulliver</i>, 1721 livre de Jonathan Swift (1647-1745)</p>		<p>6 <i>Boucle d'or et les trois ours</i>, 1837 livre de Robert Southey (1774-1843)</p>	

Phase de recherche en groupes : appropriation des supports (LIRE / ECRIRE)

- Description individuelle puis collective du support documentaire.
- Au besoin, visionnage de vidéos ou photos supplémentaires à mettre à disposition, via le vidéoprojecteur de la classe.
- Choix concerté de rédaction par dictée à l'adulte éventuellement d'un texte support pour la présentation orale de la référence cible.

Phase d'entraînement en groupes (DIRE)

- Appropriation des conduites orales : répartition des prises de parole dans le groupe, choix d'un panel adapté de vocabulaire descriptif et de formules syntaxiques.
- Vigilance posturale : articulation, débit, volume sonore.
- Appropriation et gestion des supports écrits destinés à étayer les prises de parole à suivre lors de la restitution orale.

Phase de restitution

- Prise en charge orale et en groupes de la présentation de la description de la référence culturelle cible.

La bande annonce du film

Lien la bande annonce à partir du site Normandie Images

<https://www.normandieimages.fr/education/les-dispositifs-scolaires/43-college-au-cinema-seine-maritime-et-eure/programmation-2020-2021-college-au-cinema-seine-maritime-et-eure-2/271-ernest-et-celestine>

Exemples d'activités à proposer :

Demander aux élèves d'expliquer leurs prédictions à l'oral et les consigner pour eux dans un tableau à trois colonnes pour les prédictions, les justifications et la confirmation pendant et après le visionnage de la bande annonce.

Prédictions à partir de l'analyse du titre et de l'affiche	Justifications	Confirmations en regardant la bande-annonce

Construire du sens par anticipation : Réfléchir à ce que l'on connaît sur le genre du film (film d'animation).

Quoi?

Amener les élèves à prendre conscience de leurs connaissances sur le film afin de les mettre à profit pendant le visionnage.

Pourquoi?

Pour qu'ils réunissent un maximum d'informations sur le film (contenu, thème, structure, réalisateur, etc.) afin de disposer d'un cadre de référence auquel ils pourront ajouter les nouvelles informations pour rendre les connaissances disponibles dans sa mémoire avant de voir le film qui présente de nouvelles informations.



Comment?

Exemples de questions à poser aux élèves pour stimuler la réflexion : Où se déroule le film ? Qui sont les personnages principaux ? Que comprenons-nous de l'histoire ? Quelles actions sont montrées ? Quel autre film du même genre as-tu déjà vu ? Que sais-tu à propos du sujet du film ?

Exemples de tâches à proposer : Utiliser deux photogrammes pour préparer les élèves à se repérer dans les deux mondes évoqués dans le film : celui d'en haut et celui d'en bas.

Le monde d'en bas est celui de Célestine qui vit dans un univers triste et oppressant où toute la cité est organisée autour de deux figures, celle de l'ours qui incarne le mal absolu et celle des dents qui incarne la valeur suprême.

Le monde d'en haut est triste également, il est occupé par les ours qui sont absorbés par leur enrichissement personnel, l'individualisme y est à son comble sauf pour Ernest qui est affamé au début du film.

	
LE MONDE D'EN BAS	LE MONDE D'EN HAUT

1. Premières associations à partir du concept de différence «Dis-moi tout ce à quoi te fait penser le mot **différence**.»

2. Réflexion sur les connaissances «Qu'est-ce qui te fait penser à la **solitude** ? »

Tableau à compléter : «Ce que je sais – Ce que j'aimerais apprendre – Ce que j'ai appris». Remplir avec les élèves les deux premières colonnes avant la projection, revenir sur le tableau après le visionnage du film, en complétant la 3e colonne.

Ce que je sais	Ce que j'aimerais apprendre en regardant le film	Ce que j'ai appris en regardant le film

Le champ lexical

Quoi ?

Des mots (adjectifs) pour aider à la compréhension des traits de caractère des personnages : gourmand, courageux, solitaire, têtu, irresponsable, responsable, capricieux, tendre, généreux, protecteur, volontaire, réfléchi, débrouillard, curieux, honnêteté.

Des mots (noms) pour aider à comprendre l'histoire du film : orphelinat, dentiste, confiserie, homme-orchestre, soupirail, cave, fourgon, camouflage, prison, juge, incendie, palais de justice.

Pourquoi ?

La maîtrise d'un bagage lexical est capital pour la compréhension du film mais aussi pour l'expression 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 des livres de Daniel Pennac et de Gabrielle Vincent en appui sur le travail de Philippe Boisseau sur le vocabulaire et son enseignement.

Exemples de tâches à proposer :

- Activités qui visent la l'organisation du vocabulaire pour en faciliter la mobilisation et la mémorisation à long terme :

Jeux de catégorisation	
animaux	Souris, ours, chat, chien, poule, vache, rat, oiseau, insectes...
meubles	Lit, table, bureau, armoire, chaise, placard, commode...
métiers	Dentiste, boulanger, policier, professeur, plombier, menuisier...
magasins	Confiserie, boulangerie, charcuterie, boucherie, pharmacie...

Regrouper les meubles parmi des images : table, crayon, chaise, banc, album, armoire, puzzle, placard, bureau, gomme
Inversement, on peut leur demander de distinguer une catégorie, une "famille d'images" qui vont bien ensemble (ici les animaux) parmi : chat, table, chien, ours, crayon, poule, souris, arbre, cochon, vélo, âne, coq...

On peut demander de trier les mammifères et les animaux de la ferme parmi : canard, zèbre, vache, poule, requin, girafe, mouette, crabe, rhinocéros, cheval, moule, lapin, hippopotame, kangourou, crocodile, dindon, cochon, pigeon

Jeu des contraires	
monter / descendre	entrer/sortir – avancer/reculer...
petit/grand	long/court – chaud/froid...
sur/sous	devant/derrière – avant/après...

Jeu de dérivation	
boulangier / boulangerie	boucher / boucherie - pâtissier / pâtisserie...
souris/souriceau- ours/ourson	chat / chatte / chaton, canard / cane / caneton, loup / louve / louveteau

Jeu de tris multiples	
animaux de la ferme / de la forêt/ de la jungle	
mâle / femelle / petit	
carnivores / herbivores /omnivores (ou qui mange de la viande / de l'herbe / de tout)	

Conduisant à des définitions	
L'ourson	c'est le petit de l'ours (le mâle) et de l'ourse (la femelle)
L'ours	c'est un mammifère carnivore de grande taille au pelage épais avec des griffes et un museau allongé
Le souriceau	c'est le petit de la souris (le mâle) et la souris (la femelle)
La souris	c'est un petit mammifère rongeur qui se nourrit de grains

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.

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...).

Exemples de tâches à proposer

Demander à chaque élève à l'écrit seul ou par dictée à l'adulte, en fonction de l'âge, d'exprimer ses émotions et son opinion à l'écrit par un court texte ou un dessin légendé puis à l'oral demander aux élèves d'étayer son analyse et les jugements qu'il porte sur l'œuvre.

Dessiner un personnage : chaque élève peut choisir un personnage qu'il a particulièrement aimé, le dessiner et écrire en quelques lignes pourquoi il l'a choisi.

Choisir une scène : 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.

Raconter le film

Quoi ?

Faire de 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 de l'œuvre par chacun en favorisant le langage. La situation collective d'investigation de l'œuvre nécessitant un partage des sens, elle recourt naturellement au langage oral. La rencontre d'une œuvre constitue une situation langagière à part entière. Elle suppose de se faire comprendre par les autres, de formuler sa perception en recourant à l'usage d'un vocabulaire précis, à la syntaxe, ainsi qu'à la structuration spatiale et temporelle pour diriger l'attention de l'autre vers ce que l'on désigne.

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 : Qui sont les personnages principaux et les personnages secondaires de l'histoire ? Comment sont-ils physiquement et psychologiquement ? Comment tel personnage a-t-il réagi à telle situation ? Quelles émotions a-t-il vécues à ce moment ? Pourquoi ? Quelles caractéristiques du personnage/quels indices dans le texte pourraient justifier cette réaction/cette émotion ? D'après ce que tu sais de tel personnage, comment crois-tu qu'il réagira/que crois-tu qu'il fera dans telle situation ? Tel personnage s'est-il transformé au cours de l'histoire ? De quelle façon ?

Exemples d'activités à proposer

- Relever tous les personnages et leurs caractéristiques, se souvenir s'ils appartenaient au monde d'en haut ou au monde d'en bas, compléter le tableau ci-dessous :

Personnage / Caractéristiques	Monde d'en haut	Monde d'en bas	Caractère	Apparence physique	Rôle et fonction
Le chef dentiste Vincent					
Le chef des souris					
Le chef des ours					
Le juge ours					
Le juge souris					
Ernest					
Georges					
Lucienne					
Léon					
Célestine					
La grise					



- Remobiliser la liste des adjectifs vus en amont de la projection pour caractériser Ernest et Célestine en particulier : gourmand, courageux, solitaire, têtu, irresponsable, responsable, capricieux, tendre, généreux, protecteur, volontaire, réfléchi, débrouillard, curieux, honnêteté...

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

-Mettre en évidence le fait qu'Ernest et Célestine sont tous les deux **décalés** par rapport à leur deux mondes respectifs :

Ernest est marginal, c'est un artiste qui vit dans une maison sans dessus-dessous, il adore se prélasser, jouer de la musique, manger et dormir mais il est aussi recherché par la police.

Célestine adore dessiner et elle ne supporte pas les histoires avec des grands méchants ours, elle est différente de ses autres amis souris qui lui soutiennent qu'un ours et une souris ne peuvent pas être amis.

Ils sont tous les deux sensibles, artistes et solitaires et ils n'arrivent pas à trouver leur place dans la société, ils ne veulent pas suivre la carrière professionnelle qu'on imagine pour eux.

- Revenir sur le début de **la rencontre** entre les deux personnages en utilisant le photogramme ci-contre, demander aux élèves en quoi cette rencontre est différente de celle du livre de Gabrielle Vincent *La naissance de Célestine*.



Avec ce deuxième photogramme revenir sur ce que dit Célestine au moment de la rencontre, demander aux élèves de se souvenir des mots qu'elle prononce. Demander ensuite aux élèves de commenter ce qu'elle dit :
« Tu ne peux pas me manger, c'est dans les contes que les ours mangent les souris. Ne me dis pas que tu crois aux contes Ernest, t'es pas un ourson débile ?! ».

Où ?

Dans le film, dégager les lieux de l'histoire.

Amener les élèves à cerner les lieux dans lesquels l'histoire se déroule.

Pourquoi?

Pour qu'ils arrivent à se représenter les ressemblances et les différences entre le monde d'en haut et le monde d'en bas.

Comment?

Exemples de questions à poser aux élèves pour stimuler la réflexion

Où l'histoire se déroule-t-elle ? Peux-tu te souvenir de chaque endroit ? Peux-tu dire si ces endroits appartiennent au monde d'en haut ou au monde d'en bas ?

Exemples d'activités possibles à proposer :

- Décrire les couleurs des deux mondes opposés imaginés par Daniel Pennac, l'architecture, les dimensions.
 - Diviser la classe en deux : une moitié des élèves recense les lieux fréquentés par les ours et l'autre moitié les lieux fréquentés par les souris. Comparer ensuite les différents lieux, quelles sont les ressemblances et les différences ?
- Exemple : La prison des souris et celle des ours, la chambre à coucher des souris et celle de Léon l'ourson...

- Remobiliser les élèves sur le vocabulaire acquis avant le visionnage.
- Associer chaque lieu à des faits précis pendant l'histoire.
- Analyser ce photogramme pour remobiliser la référence à *Boucle d'or et les trois ours*, décrire le mobilier et la taille des lit en particulier.



- Les deux mondes ne sont pas étanches, il existe la possibilité d'aller de l'un à l'autre en utilisant des passages qui permettent de monter ou descendre : demander aux élèves de se souvenir des différents passages comme le soupirail ou la bouche des égouts...



Comment ?

Exemples d'activités à proposer : Le jeu de la cible des références culturelles

- Objectif : Revenir sur le jeu de la cible préparé avant le visionnage, raconter le passage qui correspond dans le film et valider les réponses des élèves en collectif.

- Rappel en collectif de la règle du jeu : chaque groupe qui a présenté son exposé au reste de la classe doit réussir à retrouver la cible dans le film, il faut raconter la séquence du film qui correspond à la référence culturelle, le reste du groupe classe devra valider pour être certain du passage du film.

- De retour en classe juste après la projection : il s'agira donc pour chaque groupe de dire dans quel passage du film il a reconnu l'œuvre ciblée. Confronter avec l'ensemble du groupe classe pour valider ou non.

GROUPES	La référence culturelle CIBLE	Le passage dans le film correspondant
1	<i>Le kid</i> , 1921 film de Charlie Chaplin	Quand Ernest affamé trouve Célestine dans une poubelle.
2	<i>Nosferatu le vampire</i> , 1922 film de Friedrich Wilhelm MURNAU	Quand on voit l'ombre de la Grise se projette, menaçante, sur le mur dans le dortoir
3	<i>La grande vague de Kanawaga</i> , 1830 Katsushika Hokusai	Quand Célestine fait un cauchemar, on voit une vague menaçante ressemblant à l'ombre de la Grise semble l'engloutir.
4	Les premières images du film de Benjamin Renner, <i>La queue de la souris</i> , 2007	Quand Ernest affamé trouve Célestine dans une poubelle.
5	<i>Les voyages de Gulliver</i> , 1721 Jonathan Swift	Quand les policiers souris font un exercice de simulation d'un ours dans un piège à rat.
6	<i>Boucle d'or et les trois ours</i> , 1837 Robert Southey	Quand on voit la chambre d'Ernest et Célestine avec ses 3 lits bien ordonnés

- A partir de la référence au film *The kid* de Chaplin, comparer cette rencontre et celle d'Ernest et Célestine : Charlot trouve un bébé abandonné dans une poubelle, il le prend dans ses bras et imagine le pire en ouvrant la grille du caniveau lorsqu'il fixe la bouche d'égout... Mais il trouve un mot que la maman a laissé dans lequel elle demande à Charlot de s'occuper du bébé. Cette rencontre deviendra la rencontre de sa vie.



Quoi ?

L'amour et l'amitié contre la solitude et l'abandon

A travers le lien entre Ernest et Célestine se développe un sentiment d'attachement proche de la relation adulte et enfant. Cette relation au fur et à mesure du film les rend l'un et l'autre plus forts et plus libres. Les personnages montrent qu'il faut parfois contourner les interdits de sa société quand ils sont infondés et que mieux vaut la solidarité que la solitude. Dans un rapport d'égalité, l'ours et la petite souris apprennent l'un de l'autre. En cela, le film délivre un joli message sur la transmission tant aux enfants qu'aux adultes.

Exemples d'activités à proposer :

Décrire le photogramme ci-contre, décrire le rapport protecteur d'Ernest vis-à-vis de Célestine.



Demander aux élèves ce que Célestine apprend d'Ernest.
Demander aux élèves ce qu'Ernest apprend de Célestine.
En quoi cette relation les aide l'un et l'autre à être plus forts ?

Carte mentale

Un auteur :
Gabrielle Vincent
Un scénariste :
Daniel Pennac
Un réalisateur :
Benjamin Renner

Des personnages :
Ernest
Célestine
Les juges
Le chef des ours
Le chef des souris
Le chef dentiste
Georges
Lucienne
Léon
La grise

Des lieux :
Le monde d'en haut et d'en bas
La prison
Le tribunal
La confiserie
La cave
Le pensionnat

Une portée philosophique :

Les préjugés
La différence
La solidarité

l'amour
l'amitié
contre
la solitude
l'abandon



Des albums de jeunesse au film :

De
Gabrielle Vincent
à
Daniel Pennac

Ressemblances et différences

Un genre :

Film d'animation

Une création graphique :

Aquarelles
Traits fins, épurés
Formes arrondies
Teintes pastels

Une histoire

Lois et normes
réussite sociale
l'humour et l'art
pour résister

Des dangers :

Le cambriolage à la dent dure
La course-poursuite
l'arrestation
Le procès
L'incendie

Des sentiments forts pour le spectateur :

Tendresse
Colère
Tristesse
Compassion
Peur

Pour aller plus loin

Le débat philosophique

Proposer des débats à visée philosophique et démocratique, la discussion est réglée entre élèves sous la conduite de l'enseignant, à partir de questions que les élèves ont eux-mêmes choisi de débattre.

Par exemple : Qu'est-ce qu'un ami ?

Les coanimateurs de l'atelier (enseignant, président, re formulateur, synthétiseur) sont dans le cercle.

Les fonctions qui responsabilisent les élèves, donnent aussi un cadre de discussion sécurisant.

L'enseignant est l'animateur du débat : il met en place le dispositif, installe les élèves dans leur nouvelle fonction, veille au bon déroulement de l'ensemble, il lance les échanges, les recadre quand on s'égare, les relance quand on stagne, interroge à la cantonade pour mettre en recherche la classe ou nominativement pour demander à un élève une précision ; ses reformulations ne sont jamais évaluatives, mais explicites, et un peu plus abstraites ; sa présence est forte mais encourageante.

La durée de la séquence va de 10-15' en grande section à 30-45' en CP et CE1 dont une phase métacognitive après la discussion.

Exemple de questions à débattre à partir du film :

C'est quoi être différent ?

C'est quoi être généreux ?

C'est quoi avoir des préjugés ?

Pourquoi existe-t-il la solidarité ?

Qu'est-ce qu'un ami ?

Le corps

Exemple d'activités à proposer :

Créer une chorégraphie collective en utilisant les deux mondes comme inducteur, prendre appui sur les verbes d'action et le rapport à l'espace pour aider les élèves à entrer dans une démarche de création et devenir acteurs de l'histoire.

Les aider à se souvenir des caractéristiques de chaque monde pour choisir de l'interpréter autrement qu'avec des mots mais par le geste pour signifier son ressenti et l'exprimer.

Les deux mondes comme Inducteur	Le monde d'en bas Danser petit	Le monde d'en haut Danser grand
DISPOSITIF	- L'espace est divisé en deux zones délimitées, chaque zone représente un monde. - Choisir une musique.	
CONSIGNE	- Adapter le rythme de sa gestuelle à l'espace traversé. - Dans le monde d'en haut on se déplace debout avec des mouvements d'une grande amplitude et dans celui d'en bas on se déplace au sol avec des mouvements étroits et petits.	
RELANCE	Verbes d'action à explorer dans le monde d'en bas : - se déplace au sol en appui sur les mains, les genoux, les fesses... - ramper (sur le ventre, le dos) - rouler (en roulade ou en tonneau) - tourner (sur le dos, les genoux, tout le corps)	Verbes d'action à explorer dans le monde d'en haut : - marcher (vers l'avant, l'arrière, sur le côté) - courir (vers l'avant, l'arrière, sur le côté) - sauter (sur un pied, les deux, d'un pied sur l'autre) - tourner (sur une jambe, les deux, avec les bras, la tête, les genoux, une épaule...)
La chorégraphie : construire sa danse, chaque enfant choisit une action dans chaque monde, il l'exécute chaque fois qu'il passe dans le monde concerné sans s'arrêter à la frontière.		
Réinvestir et mémoriser : par binôme, chaque enfant apprend sa chorégraphie à l'autre, chaque binôme obtient une nouvelle chorégraphie composée des deux enchaînements dans chaque monde. Les deux danseurs doivent exécuter la chorégraphie à l'unisson, débiter et finir ensemble.		

La musique

Exemple d'activités à proposer :

- Se souvenir des instruments de musique d'Ernest, faire l'inventaire : Piano, tambour, violon, bandonéon, guitare, contrebasse, trompette



La chanson du générique du film chantée par le compositeur Thomas Fersen :

<https://www.youtube.com/watch?v=vFelOSAgDaQ>

Qui aurait parié un bouton dessus ?
Qui aurait parié un bouton de son pardessus,
Un bouton d'imperméable
Sur ces deux indénouables ?
Qui aurait parié un bouton dessus ?
Qui aurait parié un bouton de son pardessus,
De culotte ou de bottine,
Sur Ernest et Célestine ?
L'aveuglante vérité
Etonne la société.
Qui aurait pensé
Qu'un ours mal léché
Devienne l'ami
D'une souris ?
C'est insensé !
Qui aurait prédit
Qu'un ours mal luné
Puisse être l'ami
D'une souris ?
C'est interdit !
L'impossible est arrivé,
Ces deux-là se sont trouvés

Le dessin, le croquis, l'aquarelle

Exemple d'activités à proposer :

-A partir de l'univers artistique de Monique Martin (alias Gabrielle Vincent), découvrir son univers de peintre aquarelliste

https://www.fondation-monique-martin.be/biographie-de-monique-martin/#.XzOS5zU6_IU

- Expérimenter les techniques de l'aquarelle qui s'appuie sur l'eau comme médium, chercher à obtenir des effets de transparence et expérimenter les valeurs des couleurs (travailler éventuellement avec de la gouache très diluée).
- Expérimenter les techniques du croquis (dessin fait rapidement sans rechercher les détails), pour réaliser des portraits ou des paysages.
- Travailler sur la trace en référence à celles vertes des pneus de la camionnette.
- Travailler sur le camouflage en références à la dissimulation du camion.
- Comparer les dessins du films et ceux des livres :
les traits, les formes des personnages, les paysages, les couleurs...



149



La mise en réseau littéraire

Autour de la différence	Autour de l'amitié et l'amour
 <p>Petit-Bond et l'étranger Max Velthuis Ecole Des Loisirs</p>	 <p>Loulou Solotaref Ecole des loisirs</p>
 <p>Filer droit, Noémi Schipfer - MeMo (jan 2011), coll. Primo</p>	 <p>Lou la brebis Karin Serres - Hervé Le Goff Père Castor</p>

Autour de la thématique Géant/Minuscule

Le film propose une réflexion sur la différence et le système des classes sociales. Les deux mondes rappellent sans cesse cette différence, le réalisateur rend compte de ce point de vue en utilisant plusieurs procédés qui prennent appui sur les contrastes :

- Le rapport de taille est permanent et très appuyé avec la différence de dimension entre l'ours et la souris
- Le passage vers les deux mondes symbolisés par les mouvements des personnages et de la caméra en utilisant le plongée et contre-plongée.

Exemple de tâche possible à proposer :

Questionner les élèves sur les différents aspects :

Comment le réalisateur a-t-il fait le choix de filmer les deux mondes ?

Qu'est-ce qui marque la différence de taille tout au long du film ?

Célestine semble souvent minuscule dans le monde d'en haut, Ernest semble géant dans la scène où les policiers souris font un exercice de simulation d'un ours dans un piège à rat (utiliser le photogramme ci-dessous).

Que nous disent ces différentes perceptions de la taille des personnages ?

Explorer la comparaison avec

Les voyages de Gulliver de Jonathan Swift et l'image d'Ernest capturé par les policiers souris.



Que se passe-t-il quand on grandit ou on rapetisse artificiellement ?

Jonathan Swift l'a imaginé dans *Les Voyages de Gulliver* : cette image est devenue symbolique, un géant endormi se réveille sur une terre inconnue, il constate qu'il est cloué au sol par des centaines de liens. Il y a autour de lui de nombreux individus minuscules qui sont menaçants et grimpent sur le géant avec des petites échelles en le piquant avec des lances. C'est le premier voyage de Gulliver à Lilluput.

Dans son deuxième voyage, celui à Brobdingnag, il y découvre un monde géant à l'opposé et se retrouve donc dans la position d'un lilliputien. Cette histoire fantastique écrite par Swift fonctionne comme une satire, chaque voyage de Gulliver permet à l'auteur de régler ses comptes avec l'Angleterre et à la fois les intellectuels, les politiciens et toute

l'humanité en général qui se retrouve diminuée avec des parallèles impitoyables effectués sur chaque terre découverte. L'auteur modifie des variables isolées du monde réel pour en tirer des observations et des conclusions. Gulliver dira « J'écris pour la plus noble des causes : pour informer et instruire l'Humanité. »

Le thème principal du film *Ernest et Célestine* est celui de la **différence** illustrée par la séparation des deux mondes, celui des ours et celui des souris. Ces deux mondes ne sont pas étanches et un jeu s'opère avec les passages. Le lien avec nos sociétés, les communautarismes et nos méfiances vis-à-vis des autres vus comme des étrangers est flagrant.

La différence s'exprime aussi par l'exclusion (choisie ou non) qui est faite des personnages dans leur propre communauté à cause de leur côté artiste qui rend Ernest le musicien comme Célestine la dessinatrice hors de la norme.

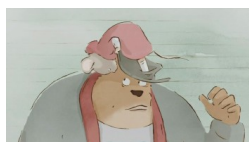
Demander aux élèves en quoi les changements d'échelle fictionnels peuvent nous instruire ? Les différents lieux du film où évoluent les personnages sont souvent trop petits ou trop grands pour eux, quand Ernest et Célestine ne sont pas dans leur monde se retrouvent confrontés à des objets ou des espaces qui ne sont pas à la bonne taille.

Demander aux élèves de se souvenir des moments du film où l'on peut observer cette différence de taille :

- Quand Ernest est endormi dans le dortoir de l'orphelinat, il paraît alors être un véritable géant,
- Quand Ernest se retrouve dans sa cellule en prison qui est trop petite pour lui,
- Quand Célestine se retrouve en difficulté pour porter le sac de dents volées qui est trop grand pour elle,
- Quand Célestine se retrouve emprisonnée dans sa cellule qui est trop grande pour elle.

Les commentaires de Benjamin Renner, le réalisateur, concernant la thématique géant/minuscule :

<https://www.telerama.fr/cinema/ernest-et-celestine-trois-extraits-commentes-par-benjamin-renner-co-realisateur,90803.php>



Concernant la scène de la rencontre :

« Cette scène a été l'une des plus compliquées à réaliser. D'abord, on avait un **souci de proportions** : si Célestine était trop grande, comment Ernest allait-il s'y prendre ? Il ne pouvait pas juste essayer de l'avalier ! **On a donc opté pour le rapport de taille qu'on imagine entre un ogre et un petit enfant**. En tout, on a dû faire une vingtaine de versions différentes ! Dans l'une d'elles, par exemple, Célestine parvient à s'échapper des bras d'Ernest, il lui court après, un peu comme dans *Tom et Jerry*... Mais ça n'allait pas. Il fallait que ce soit drôle, malicieux, dynamique, tout en restant cohérent sur le caractère des personnages. Ernest n'est pas méchant, mais c'est un ours, et il est affamé : on devait faire sentir ce côté « bête féroce », notamment en dessinant les crocs, tout en l'adoucissant grâce à l'aquarelle. En même temps, il devait avoir un petit côté passif, bon bougre un peu hébété. Il reste statique, tandis que Célestine doit être énergique, manipulatrice : elle se débat, elle lutte pour sa survie, et elle prend le dessus. A la fin de la scène, elle l'emmène se goinfrer dans ce magasin de sucreries. Pour ce magasin très « bonbonnière », On s'est inspirés d'une confiserie à l'ancienne qui existe à Paris, près de l'Opéra. »

Concernant le thème de la différence et le propos sur le racisme :

« Le propos sur le racisme, sur le rejet mutuel entre ours et souris, devait passer dans une scène drôle et dynamique. Il fallait dédramatiser, donner un côté bon enfant. Là encore, on a beaucoup réfléchi au **rapport de tailles**. Alors que dans les tête à tête entre Ernest et Célestine, ils sont à l'échelle enfant-adulte, on a délibérément triché ici en dessinant des **souris minuscules**. Ernest est vraiment le « **grand méchant ours** », **énorme**, et pourtant perdu, débordé, maladroit : une proie. **L'effet comique naît de cette disproportion**. »

Le carnet du spectateur

Proposer aux élèves de créer un carnet de spectateur qui pourrait se présenter comme :

- Les « écrits de vie » qui, depuis Célestin Freinet, proposent une articulation entre pratique scolaire et écriture intime (personnelle ou extrascolaire) ou écrits de travail pour garder des notes plus ou moins formalisées pour garder une trace de la réflexion des jeunes spectateurs, ce carnet ne vise pas la perfection du texte et n'appelle pas la correction de l'enseignant, il garde une trace du parcours, la mémoire d'un apprentissage. Il sera conservé tout au long de l'année ou du parcours scolaire de l'élève

L'objectif du carnet du spectateur :

- Donner envie de voir des films, de stimuler l'expérience de spectateur en donnant des repères en invitant l'enfant et à s'exprimer par des réactions à vif, des interrogations, des identifications.
- Garder une trace de la mutualisation, des débats sur des impressions et des opinions subjectives

Exemple de tâche possible à proposer :

- Écrire par la dictée à l'adulte le passage du film préféré et celui qu'on aime le moins,
- Dessiner les personnages, les différents lieux de vie des souris et des ours,
- Peindre à l'aquarelle en utilisant la technique de Gabrielle Vincent,
- Dessiner un croquis de maison, de paysage ou de personnage en utilisant le procédé de Gabrielle Vincent,
- Noter « ce que j'ai compris », « les questions que je me pose » par dictée à l'adulte,
- Noter les sentiments relatifs à un événement (par exemple quand l'incendie se déclare à la fin du film)
- Affirmer ses accords ou ses désaccords avec le juge dans la scène au tribunal,
- Inventer un rebondissement, une péripétie qui surviendrait à Ernest ou Célestine.

Filmographie de Benjamin Renner

- *Le Corbeau voulant imiter l'aigle* (court métrage)
- *Le Plus Gros Président du monde* (court métrage)
- 2007 : *La Queue de la souris* (court métrage)
- 2012, avec Vincent Patar et Stéphanie Aubier : *Ernest et Célestine* (long métrage)
- 2017, avec Patrick Imbert : *Le Grand Méchant Renard et autres contes...* (film omnibus composé de trois courts métrages)

Sitographie

Le dossier pédagogique réalisé par e-média, le portail romand de l'éducation aux médias

<https://www.normandieimages.fr/images/ecoleetcinema/20202021/pistespedagogiqueemediaErnestetCelestine.pdf>

Le cahier de notes sur la Tortue rouge du site Nanouk espace enseignant

<https://nanouk-ec.com/enseignants/les-films/ernest-et-celestine/cahier#film>

Le fichier du film La Tortue rouge du site nanouk

https://nanouk-ec.com/fichier/p_film/173/ernest.et.celestine.bat.pdf

Pistes pédagogiques en vidéo mises en ligne par L'Éducation Artistique et culturelle en Isère

<https://vimeo.com/106389178>

Le dossier pédagogique de Fabienne Py Conseillère pédagogique en arts visuels

http://cpd67.site.ac-strasbourg.fr/cinema/?page_id=3053

Le dossier pédagogique de Thierry Delamotte CPD Culture humaniste arts visuels DSDEN Orne

<http://cpd67.site.ac-strasbourg.fr/cinema/wp-content/uploads/2018/07/Dossier-peda-ernest-et-celestine.pdf>

Le dossier pédagogique d'Isabelle Ganon CP Arts visuels

<https://www.normandieimages.fr/images/ecoleetcinema/20202021/pistespedagogiquesErnestetCelestineIsabelleGanon.pdf>

Le fichier compréhension É. Falardeau, F. Guay, P. Valois, M.-A. Audet, F. Fortin CRIFPE, Université Laval

https://www.enseignementdufrancais.fse.ulaval.ca/fichiers/site_ens_francais/modules/document_section_fichier/fichier__dd32cf68f30a__Je_comprends_un_texte.pdf

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