

PISTES D'EXPLOITATION

- ○ Discuter sur les vexations, le "bizutage" que peuvent faire peser les plus grand sur les plus petits. Pourquoi cette affirmation de force et d'une présumée supériorité ? Quelles peuvent être les formes concrètes de cette pression ?
- ○ Détailler le vocabulaire et l'imagerie du Moyen-Age, pour définir l'univers des chevaliers et des princesses, qui fait respectivement fonctionner l'imaginaire des jeunes garçons et filles.
- ○ Utiliser l'aquarelle dans une séance d'arts plastiques, pour un rendu s'approchant des illustrations du livre vu dans le film.
- ○ Présenter d'autres créatures mythologiques imaginaires, comme les centaures, les sirènes ou les licornes.
- ○ La distance fiction/réalité n'est pas encore nette, à certains moments, chez les enfants : qu'est-ce qui est vrai dans les livres d'histoires et qui ne l'est pas en réalité ? Exemple : les dragons n'ont jamais existé, au contraire des dinosaures...
- ○ Élargir la compréhension de la notion de solidarité et d'aide à autrui. À qui ce soutien peut-il s'adresser et sous quelles formes ?

Les cahiers pédagogiques ainsi que de la documentation sur les films sont téléchargeables dans la rubrique Jeune Public du site internet.

POUR
LES PITCHOUNES
DÈS 3 ANS

LA FENÊTRE DE CAMILLE MÜLLER

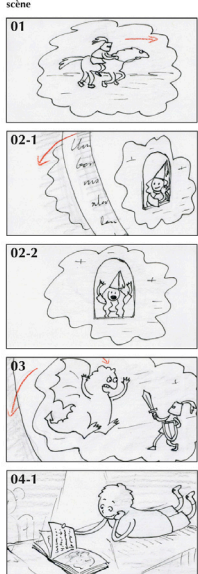


4'45 / 2012 / Suisse / Hochschule Luzern Design & Kunst

Un petit garçon féru de contes et de chevaliers doit se confronter au monde réel.
A-t-il l'étoffe d'un héros ?



On entre dans *La fenêtre* comme dans une chanson de geste médiévale : un preux chevalier galope au secours d'une gentille "dame" en péril et doit combattre un dragon menaçant. Mais un mouvement de pages qui se tournent fait tout de suite comprendre que ces illustrations en aquarelle sont celles d'un livre, feuilleté passionnément par le héros de l'histoire, un garçonnet rêveur. Ce film d'école suisse de la Hochschule de Lucerne met en abyme cet esprit chevaleresque en le confrontant à des situations contemporaines impliquant le jeune garçon et posant les questions du courage, de l'altruisme et de la maîtrise de ses peurs. *La fenêtre* est, dès l'un des premiers plans du film, l'ouverture vers le monde réel de l'enfant, qui délaisse sa lecture en entendant un cri et cherche à en percevoir l'origine. Cet accès vers l'extérieur est protégé par un rideau : le garçonnet se coupe de ce qu'il ne connaît pas, de ce qui n'est pas familier, de ce qui peut l'effrayer – et il semble très craintif, étant donné qu'on le voit se cacher et avancer prudemment sur le chemin de retour de l'école. On notera que la partition musicale accompagne et traduit parfaitement ce trait de caractère et l'itinéraire chaotique de l'écolier (ainsi les frappes de piano rapides lorsqu'il se hâte de rentrer chez lui après la classe).



Le dilemme qui se pose à l'enfant épouse l'image des épreuves posées au chevalier du Moyen-Age : une fillette est en "danger", un trio plus âgé l'embêtant de façon répétée. À une contre trois, la malheureuse n'est pas de taille. Il lui faudrait un allié, mais le garçon hésite, reflétant des cas de conscience qui peuvent se présenter à chacun, y compris aux adultes (doit-on intervenir dans une bagarre, prendre la défense d'un inconnu au risque de prendre un mauvais coup ?) La question de la solidarité humaine est posée, au risque de la non assistance, pénalement condamnable. Bien sûr, la fillette n'est pas gravement en danger et les vexations dont elle fait l'objet ne correspondent qu'à des farces de sales gosses un peu sournoises : on la met dans une corbeille à papiers ou on lui subtilise sa peluche favorite – qui n'est autre qu'un dragon, en parfait parallèle avec la lecture qui mobilise le garçon. Le chevalier de jadis avait pour mission de protéger sa Dame, l'élue de son cœur, et notre gamin imaginaire succède finalement aux Tristan et autres Lancelot en décidant d'agir. Le scénario



privilégie néanmoins l'ironie puisque c'est son livre de contes qui, en tombant du rebord de la fenêtre, provoque la déroute du trio malfaisant en emprisonnant l'une d'entre elles dans la fameuse corbeille ! "Objets inanimés, avez-vous donc une âme", se demandait Lamartine. On pourrait aisément penser que l'esprit du livre provoque le geste décisif, le volume en déséquilibre décidant de l'issue du "combat" et le triomphe du vaillant petit lecteur.

Le potentiel d'influence de la lecture peut apparaître comme une conception désuète à notre époque, saturée par les jeux vidéo et les conversations sur Internet. Pourtant, des générations d'enfants ont puisé dans les pages de classiques de la littérature une matière à rêver, à imaginer et à apprendre, jusqu'à modifier leur comportement de tous les jours. Le succès constant des super héros est un signe qui perdure de cette inclination des jeunes lecteurs (voir les comics américains et leurs nombreuses adaptations au cinéma : Batman, Superman, Spiderman, etc.)

La responsabilité individuelle au service de ce qui apparaît d'instinct comme étant quelque chose de "bien" a valeur d'initiation, dans le sens où elle permet de dépasser ses réserves ou même ses peurs (voir le plan du garçon à moitié dissimulé sous sa couverture, comme pour se persuader d'être indifférent à ce qui se déroule au dehors, de l'autre côté de la fenêtre). Le jeune humain grandit aussi en prenant conscience de l'altérité, de la compassion et de sa propre existence en tant qu'entité sociale. Le but ultime est également de communiquer et de partager : l'enfant abandonne sa solitude et vit davantage dans le présent, lisant cette fois en compagnie de sa nouvelle amie, entre autres jeux en commun. La figure du dragon aura scellé cette relation : la peluche a été rendue de l'un à l'autre, en symbole parfait des soucis désormais bel et bien domptés (en un plaisant insert final, celui du livre a d'ailleurs été apprivoisé et "pose" aux côtés du chevalier et de sa belle)

Il est certes difficile de se comporter en héros à l'époque contemporaine, mais l'indifférence et le repli sur soi ne sont que de mauvaises solutions, les fenêtres sur le monde ne pouvant durablement restées fermées.