

Chang

des mots: Royaume de Siam, Thaïlande, aventure, jungle, vie sauvage, Kru, Chantui, Nah, Ladah, Bimbo, pilotis, échelle, piège, léopard, tigre, mangouste, ours noir, chèvre, chien, chat, buffle, veau, éléphant, chang, poursuites, peur, troupeau, collectif, python, pangolin, chasse-trappes, collet, filet, bambou, battue, gibbon, riz, talisman, fuite, krall, traqueurs, canne à sucre, dressage...



Ce que l'on peut voir

- La jungle et la vie sauvage en Thaïlande en 1925.
- Les constructions fragiles en bambou sur pilotis.
- Une vie de famille rudimentaire avec des moyens très réduits.
- Des animaux sauvages et domestiqués.
- Des protections à la vie sauvage, des pièges...
- La solidarité des villageois.
- Des scènes et pratiques de chasse.
- Les dangers des animaux de la jungle.
- Les travaux quotidiens.
- La culture du riz.
- La colère de l'éléphant.
- La densité de la végétation.
- La multiplication de points de vue sur une même séquence.
- Des vues en plongée, en contre-plongée.
- Des images aux bords noircis accentuant l'effet d'étouffement.
- Des points de vue des animaux, des acteurs, du narrateur.
- Des cartels (envahissants et qui, ajoutés dans cette version, n'apportent rien au récit filmique).

Ce que l'on peut entendre

- Une musique d'inspiration traditionnelle.
- Des instruments traditionnels.

Ce que l'on peut comprendre

- Le rapport à la nature différent en 1925 au royaume de Siam et maintenant.
- Les conditions de vie en rapport à une nature hostile et une vie autarcique.
- La difficulté de s'isoler du groupe.
- Les actions collectives et communautaires face à l'adversité.

Autour de l'écrit

Animaux sauvages et domestiques

Compétences

Classifier, répertorier.

Rapprocher des éléments du film à une réflexion.

Associer des images à des idées.

Matériel

Tableau imprimé

Pour le cycle 2, il faut profiter de cette profusion d'animaux pour porter un regard sur leurs conditions de vie suivant qu'ils soient sauvages ou domestiqués. Certains animaux peuvent être sortis de leur vie naturelle pour être domestiqués à des fins de confort ou utilitaires.

Le cas du gibbon est particulier, domestiqué, il peut être considéré comme un membre à part entière de la famille ou peut être utilisé pour rendre service à l'homme (cueillette des noix).

On pourra faire un retour sur la faune domestiquée de notre époque et rechercher la faune sauvage encore existante en comparant les utilités et les menaces de cette faune comme dans le tableau proposé ci-dessous.



Dans le film...	animal	sauvage	domestique	utile à l'homme, en quoi?	dangereux pour l'homme, en quoi?
	le veau				
	le singe				
	le chat				
	l'ours				
	le buffle				
	le tigre				
	le cochon				
	le python				
	le chien				

Dans le film	animal	sauvage	domestique	utile à l'homme, en quoi?	dangereux pour l'homme, en quoi?
	le léopard				
	la chouette				
	le pangolin				
	l'éléphant				
	le varan				
	la mangouste				
	la chèvre				
	le porc-épic				

Autour du langage cinématographique

Points de vue

Compétences

Acquérir le vocabulaire cinématographique par l'observation.
Echanger, partager des interprétations.
Comprendre le sens du réalisateur en jouant sur les images.

Matériel

Photocopie ou vidéo-projection

Dans le film, les réalisateurs, sur une même scène, multiplient les cadrages différents, apportant des points de vue différents et un sens supplémentaire à l'histoire.

Dans la première proposition:

Se poser la question du renversement de la deuxième image. Quelle image est à l'envers? Quel personnage est à l'envers dans l'histoire? Qu'est ce qui découle de cette proposition de tournage?

Quelle différence si la deuxième image était à l'endroit?

Dans la deuxième proposition:

Se poser la question de qui regarde? Est ce l'animal, l'acteur ou le narrateur (le cinéaste). Demander aux élèves de justifier les réponses. Notamment par la position de la caméra et les vues en plongée et en contre-plongée.

Plan : deux définitions possibles, selon le point de vue adopté.
1) Point de vue du tournage. Le plan correspond au métrage de pellicule enregistré entre le moment où l'on met le moteur de la caméra en marche et celui où on l'éteint. C'est donc d'abord une unité indivisée, sans coupe. 2) Point de vue du montage (du film terminé : l'usage du terme est donc plus fréquent qu'en 1) : le plan décrit en 1 est fréquemment divisé en plusieurs unités, également nommées « plans », exemplairement dans le **champ-contrechamp** (voir ce terme). Le terme désigne alors la longueur de pellicule comprise entre deux collures. Sauf en cas de montage extrêmement rapide, le passage d'un plan à un autre est en général très sensible. Ce passage s'appelle un **raccord**.

N.B. Dans un tout autre sens, le mot plan est aussi utilisé pour désigner la taille de ce qui est visible à l'écran (**gros plan**, **plan d'ensemble**, etc.), ou encore pour désigner diverses profondeurs dans l'espace (**premier plan/arrière-plan** par exemple).

Raccord dans le mouvement : désigne un raccord où un mouvement est amorcé dans un plan, et poursuivi dans le plan suivant. Classiquement, ce raccord implique une nette différence de taille et/ou d'axe entre les deux plans, mais est réalisé de façon à ce qu'on sente une continuité entre ces deux mêmes plans.

Champ : désigne le fragment d'espace donné à voir, délimité par les quatre côtés du cadre.

Contrechamp : désigne le fragment d'espace opposé (à 180°) au champ.

Champ-contrechamp : figure combinant alternativement les deux figures précédentes.

Hors-champ : désigne tout l'espace non montré par le champ, mais dont l'existence est suggérée par celui-ci.

Off : se dit d'un son (voix, bruit, musique, etc.) dont l'origine ne se situe pas dans le champ. (Contraire : **in**).

Mouvements de caméra : les deux mouvements de base sont le **travelling** et le **panoramique**. Ces deux mouvements ne s'excluent pas forcément : ils peuvent être combinés l'un à l'autre.

Dans le cas du **panoramique**, la caméra, fixée sur un pied fixe (ou une épaule, dans le cas d'un tournage à la main) effectue une rotation horizontale de gauche à droite (panoramique gauche-droite) ou de droite à gauche (panoramique droite-gauche), ou un mouvement vertical de bas en haut ou de haut en bas. Un panoramique peut également balayer l'espace en diagonale.

Dans le cas du **travelling**, la caméra est fixée sur un objet en mouvement (chariot sur rails, voiture, etc.). Elle peut se déplacer latéralement (travelling latéral gauche-droite ou droite-gauche), en avançant (travelling avant) ou en reculant (travelling arrière).

Alain Philippon

Glossaire tiré du cahier de notes sur Chang



Situation 1

Et si...





Situation 2



Autour du langage

4 images, une histoire, des commentaires

Compétences

Acquérir le vocabulaire cinématographique par l'observation.
Echanger, partager des interprétations.
Comprendre le sens du réalisateur en jouant sur les images.

Matériel

Photocopie ou vidéo-projection

A partir de ces quatre images séquentielles, faire un travail d'observation et de comparaison. On réutilisera les observations de l'exercice précédent en proposant la place de la caméra et l'effet de contre-plongée.

Que raconte l'enchaînement de ces quatre images? sur la place du singe dans la famille? le caractère du singe? La position de la mère?

Si on intervertit la troisième et la quatrième image dans l'ordre, que se passe-t-il? L'histoire est-elle la même? Que peut-on dire de la place du singe dans la famille? du caractère du singe? De la position de la mère?





Autour des Arts Visuels

Les échelles

Compétences

Associer des matériaux à une fonction.
Transposer une idée dans une réalisation manuelle.

Matériel

Brindilles, bois, fil de fer, ficelle, etc...

L'échelle est un outil vital pour la vie de cette famille, elle sert quotidiennement et reste mobile.
Le film nous propose deux sortes d'échelles. Peut on en trouver d'autres, dans d'autres matériaux tout en gardant la mobilité? Proposer des réalisations sous forme dessinées, en volume (brindille, bois, fil de fer, ficelle...)



Autour des Arts Visuels

Les constructions

Compétences

Associer des matériaux à une contrainte de réalisation.
Transposer une idée dans une réalisation manuelle.
Partager collectivement un plan de réalisation.

Matériel

bois, brindilles, cure-dent, pics à brochette, colle, ficelle, raphia, scotch, plaque de polystyrène, papier dessin, feutres, ciseaux.
Photocopie des constructions

Partir des différentes constructions que propose le film pour se lancer dans la réalisation de maquettes.

On passera d'abord par une phase dessinée à parti des souvenirs, avant de proposer une image de la maison ou de l'enclos à cochon.

Un deuxième temps sera la recherche de matériaux: brindilles, bouts de bois, bâtons d'esquimaux, pics à brochettes, etc... On adaptera le choix des matériaux à des contraintes de taille de la maquette, contraintes données en amont.

On cherchera ensuite les outils appropriés: ficelles, raphia, pistolet à colle, papier collant, etc...

Les réalisations se feront à deux et en 3D et seront réunies pour reconstituer un village. Une jungle pourra encercler le village en dessinant et découpant des arbres et végétaux. Les arbres découpés auront, scotché à l'arrière, un cure dent afin de pouvoir les planter dans une plaque en polystyrène qui servira de support à la maquette.

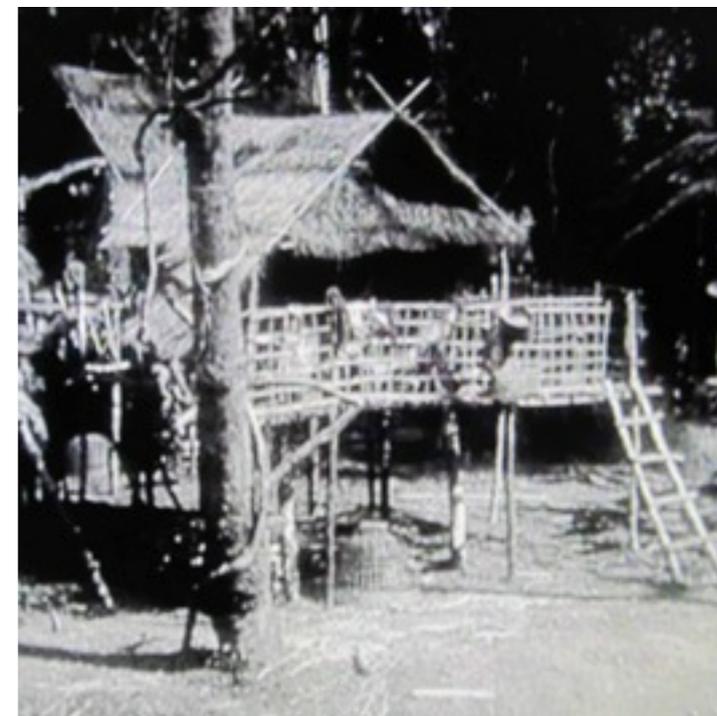




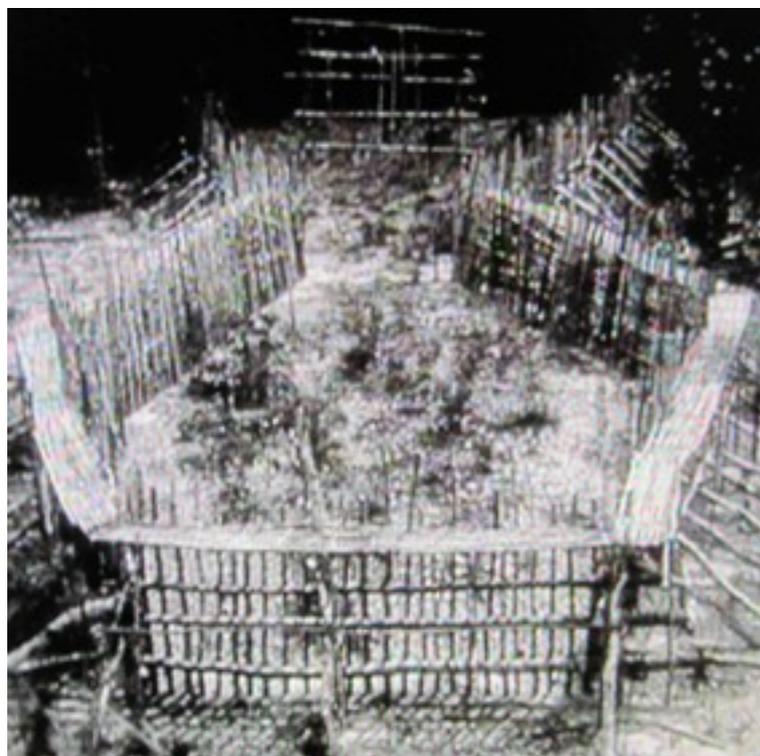
enclos à chèvres



maison de Kru



maison du village



le krall



la nouvelle maison de Kru



enclos à cochons

Autour des Arts Visuels

Les motifs

Compétences

Associer des observations à des techniques.

Relier les objets à la nature des matériaux et à la fonction de ces objets.

Diversifier et associer les outils et médiums.

Matériel

Pailles, brindilles, raphia, osier, bandes de papier...

Papier noir, blanc, gris découpé...

Photocopie des planches...

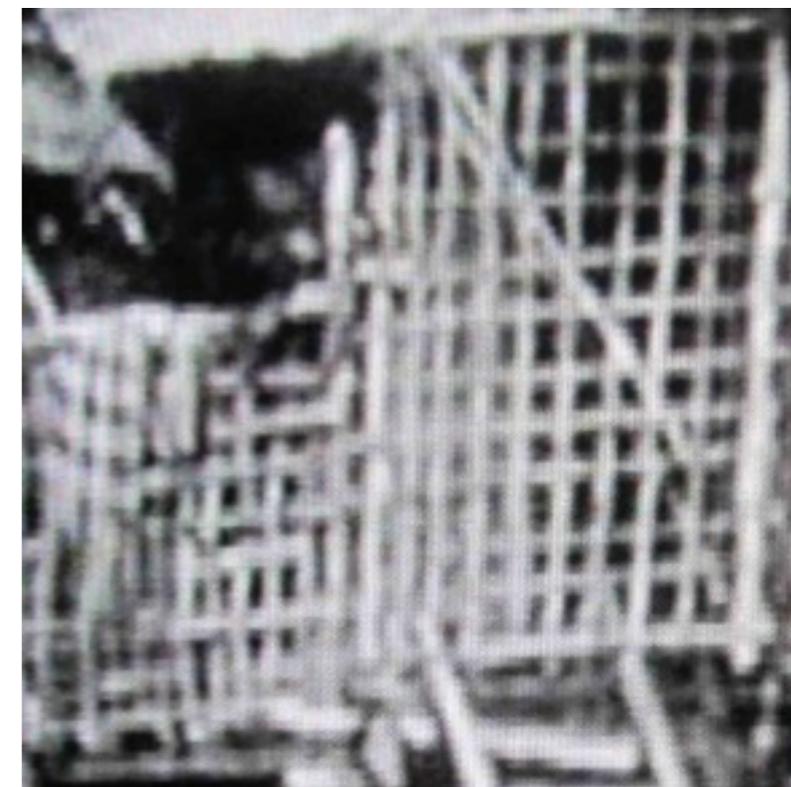
Les rayures du tigre, le dentelé des végétaux, les taches du léopard, les pointillés des feuilles, des ombres, le tressage des bambous pour les portes, les pièges, le talisman autant de motifs récurrents à mettre en parallèle.

Des raisons à cela: le mimétisme, le camouflage, la sécurité, la nature des matériaux.

Une occasion pour échanger, faire du graphisme, de la répétition, etc...

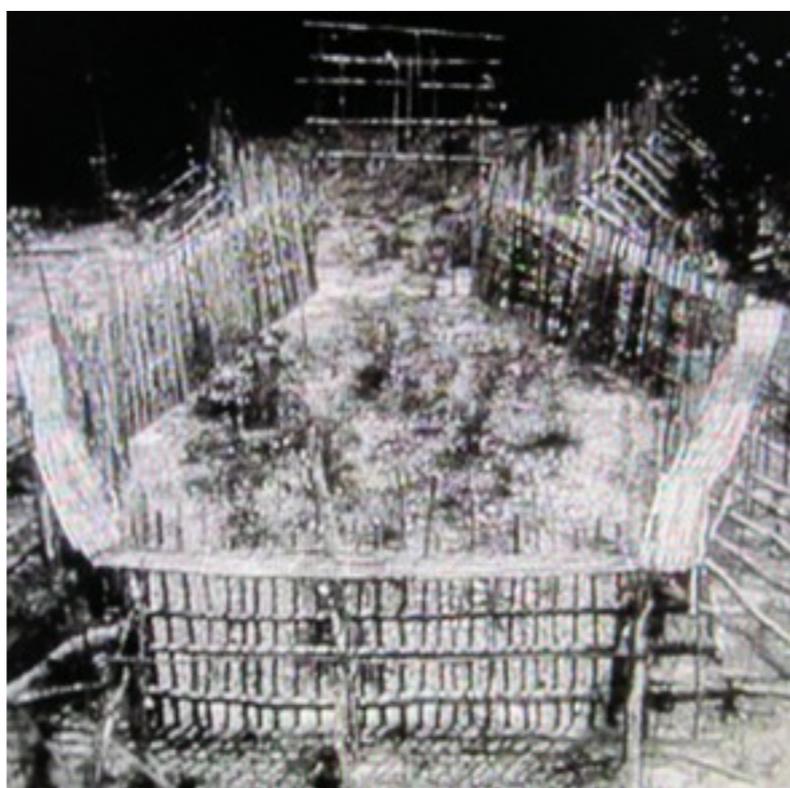
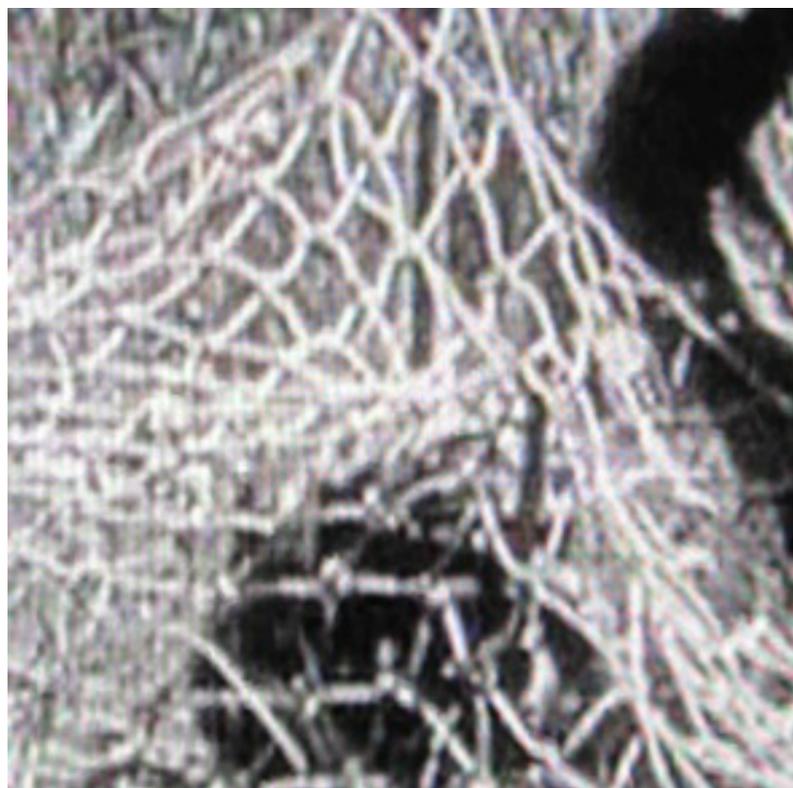
Voici quelques propositions...





Le tressage de l'homme dans la construction, la fabrication d'outils, d'objets...
des matériaux divers: bambous, fibre végétale, osier..

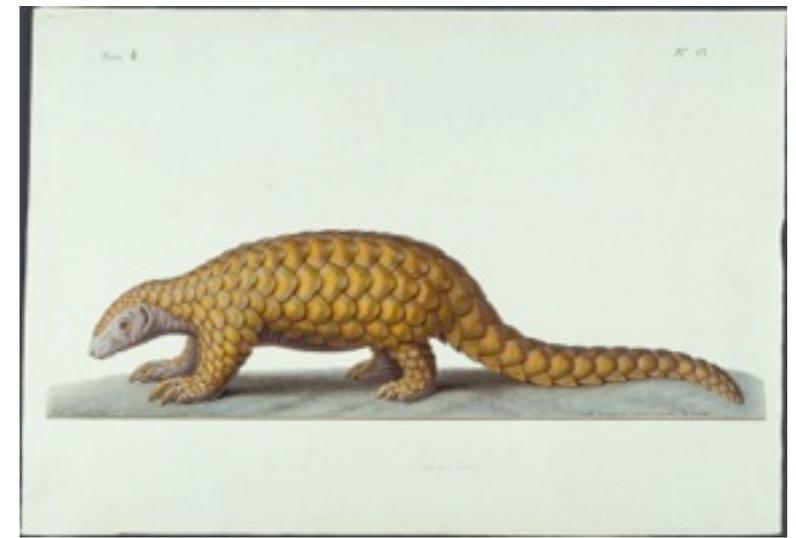
Une occasion de s'essayer avec des matériaux choisis: pailles, brindilles, raphia, osier, bandes de papier..





les logiciels de retouche d'images (ex:PhotoFiltre) permettent de mettre en évidence des similitudes entre le végétal et la robe du tigre. Un travail en noir et blanc, en papier découpés noir et blanc et collés peuvent reprendre ces observations pour une composition végétale.





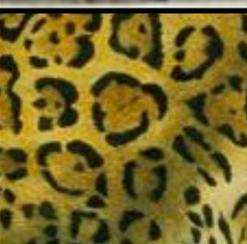
A partir d'images prises sur le site de la Réunion des Monuments Nationaux (RMN: http://www.photo.rmn.fr/cf/htm/Search_New.aspx) un exercice de graphisme...

Quel animal?

Essais de répétition
varier les outils (stylo, crayon, feutre, porte plume, bambou...) et les médiums
(encres, feutre, crayon aquarellable, aquarelle...)



etc...





Autour du langage

Les pièges

Compétences

Echanger autour du rapport de l'homme et la faune, hier et aujourd'hui.

Regarder autrement notre rapport aux animaux.

Matériel

Photocopie de la planche.

L'homme du royaume de Siam en 1925 est confronté au danger des prédateurs mais doit aussi subvenir à ses besoins (nourriture, aide matériel pour les travaux de cueillette et agricoles). Son rapport à l'animal est donc bien différent de celui de notre société en 2012.

Les pièges qu'il confectionne ne sont pas toujours bienveillants. Voici les différents pièges construits dans le film, leurs noms sont dans la rubrique «des mots».

Le tableau ci-dessous peut permettre de réfléchir et échanger sur l'écart d'époque, de civilisation.





A



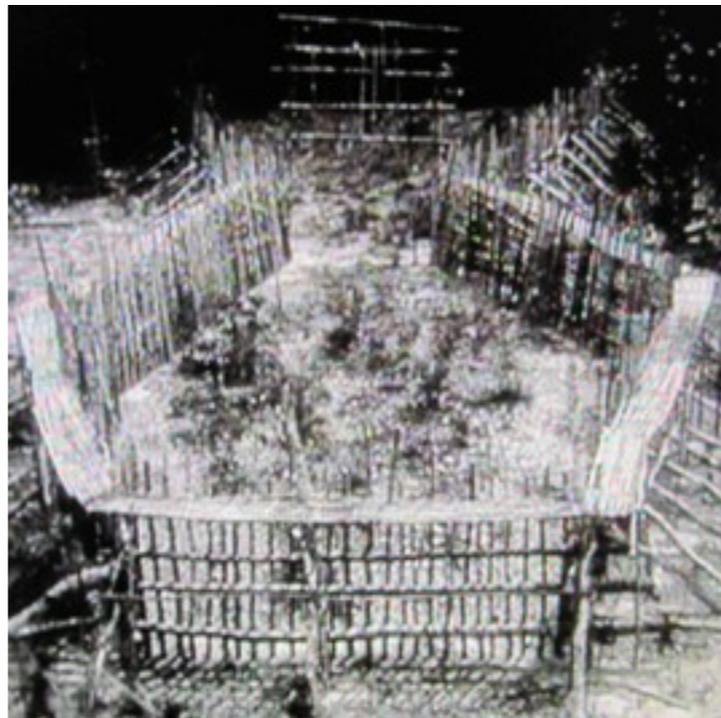
B



C



D



E



F

Image	Nom du piège, réel ou inventé.	Matériel nécessaire à sa construction	Nombre de personnes pour le construire	Que fait le piège? Tue, immobilise, enferme...
A				
B				
C				
D				
E				
F				

Mais aussi...

D'autres pistes, d'autres images...

A partir de l'image de la poupée dans le village, je vous renvoie à une fiche d'atelier à votre disposition sur le site de la Direction des services de l'éducation nationale. Ces fiches «atelier» ont été créées dans le cadre des expositions «écoles en Face à Face» avec l'association «La Source-Villarceaux». Elles utilisent des matériaux simples et sont faciles à mettre en place dans les classes. Vous pouvez les adapter à vos projets, vos envies.

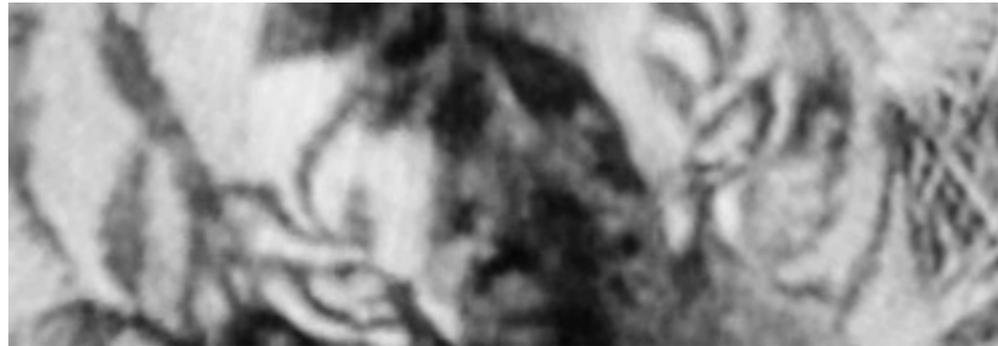
<http://www.pedagogie95.ac-versailles.fr/spip.php?article779>



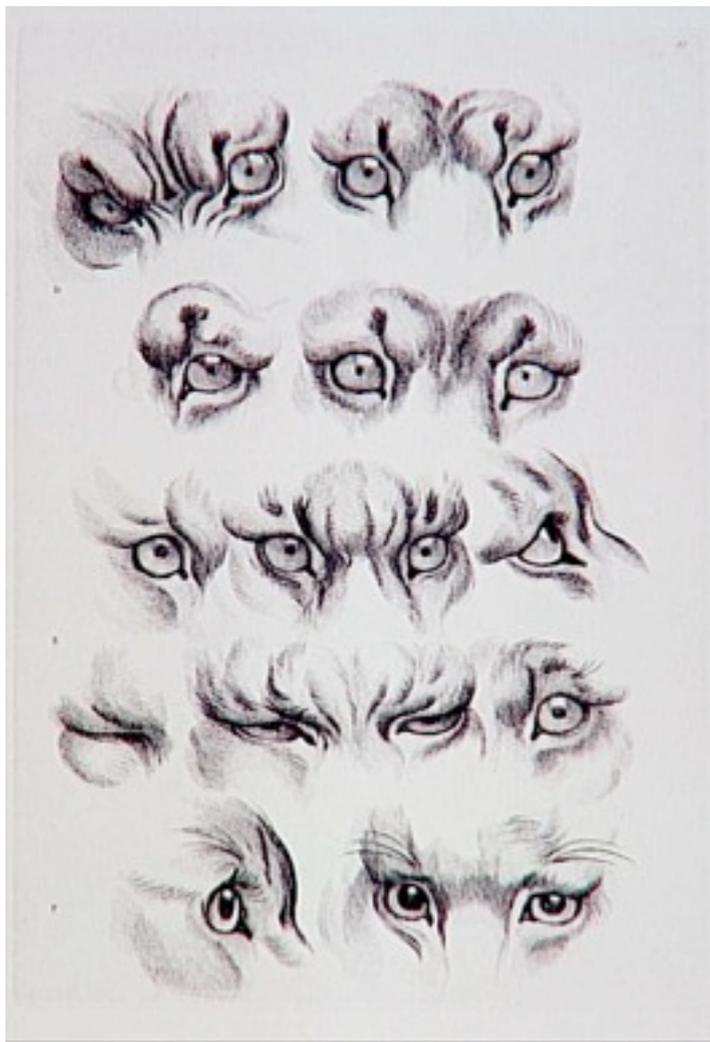
La poupée

Fiche atelier en résonance

http://www.pedagogie95.ac-versailles.fr/IMG/pdf/031_Si_un_elfe_m_etait_cont_e.pdf



Les yeux du tigre



RMN

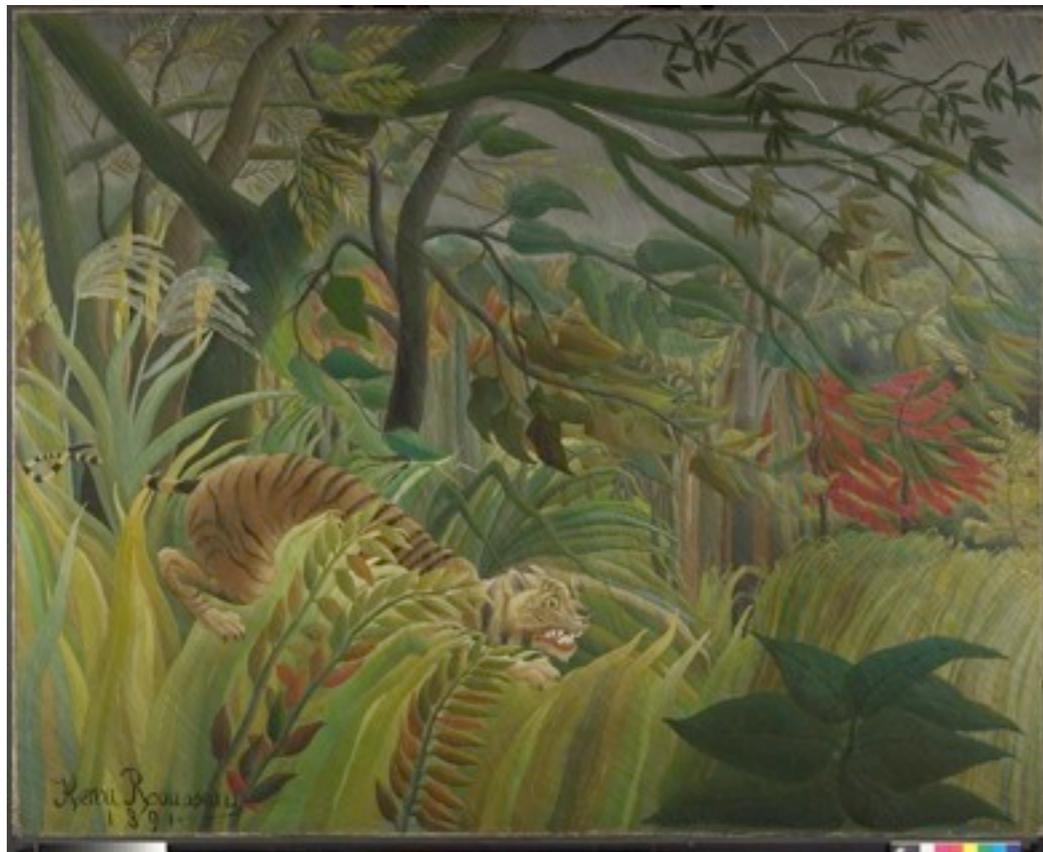
Fiche atelier en résonance

http://www.pedagogie95.ac-versailles.fr/IMG/pdf/004_Dans_tes_Yeux.pdf



1. Tigre. 2. Jaguar. 3. Panthère. 4. Canguar. 5. Milis.

Autour des Arts Visuels



Une référence incontournable, celle de Rousseau Henri, Le Douanier Rousseau (dit) (1844-1910). La lecture de ses oeuvres prendra du sens face à la mémoire du film en lui apportant une version colorée. On comparera outre les formes, les compositions, les motifs, les sujets, etc...

RMN

Le Douanier Rousseau



RMN



C'est bien fait pour vous

Des liens, des sites, des documents pour compléter et nourrir vos exploitations...

<http://www.enfants-de-cinema.com/>

<http://www.cddp95.ac-versailles.fr/cinema/>

<http://www.lux-valence.com/index.php?id=3>

<http://site-image.eu/index.php?page=film&id=55>

<http://www.abc-lefrance.com/fiches/Chang.pdf>

<http://www.filmsduparadoxe.com/chang.pdf>

<http://pedagogie.ac-toulouse.fr/ecole-cinema-aveyron/archives/352>

<http://pedagogie.ac-toulouse.fr/artsetculture31/file/pdf/cinema/Chang-apres.pdf>

<http://pedagogie.ac-toulouse.fr/ecole-cinema-aveyron/archives/tag/carnet>

http://www.ac-nice.fr/ecolecinema06/ancien_site/pages/sous-pages07/page_7-chang-pistes.html

http://www.studiocine.com/pdf/fiches_pedagogiques/CHANG.pdf

http://www.photo.rmn.fr/cf/htm/Search_New.aspx

http://le_douanier_rousseau.pagesperso-orange.fr/sources/sources.htm