

39  
FIFF

FESTIVAL  
INTERNATIONAL  
DU FILM  
DE FRIBOURG  
21 – 30.03.2025



## THE STORM

# THE STORM

De la pluie battante, un bateau enfoui sous les eaux qui refait surface et un enchevêtrement de mythes issus de la culture chinoise illustrés par l'artiste Busifan. Bao et son compagnon tout rond doivent faire preuve de courage pour comprendre d'où viennent les créatures qui tapissent les profondeurs et à quoi ressemblent les véritables monstres.

Hommage vibrant à la peinture traditionnelle à l'encre de Chine, ce récit fantastique conte l'épopée d'un jeune garçon pugnace en quête d'une ombre paternelle.

**Âge**

Suggéré dès 12 ans (9H-11H)

**Thèmes**

Adoption; famille; maladie; peurs; quête

**Réalisateur**

Yang Zhigang (Busifan)

**Année**

2024

**Pays**

Chine

**Genre**

Animation

**Version originale**

Chinois

Sous-titres français et allemands

**Durée**

102 minutes



## Impressum

---

Une collaboration FIFF – e-media



*Planète Cinéma*, le programme scolaire du FIFF, collabore avec la Confédération Inter-cantonale de l'Instruction Publique de la Suisse Romande et du Tessin (CIIP) et [e-media.ch](http://e-media.ch) pour la réalisation de fiches pédagogiques.

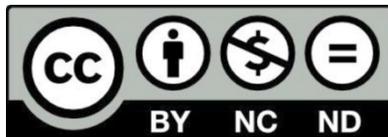
Depuis plus de 20 ans, *Planète Cinéma* propose aux élèves et étudiant-es de tout âge, du degré primaire aux écoles supérieures, d'assister à des projections de films spécialement sélectionnés pour elles et eux, rarement diffusés, dans le but de leur faire découvrir la diversité de la culture cinématographique internationale.

[fiff.ch/scolaires](http://fiff.ch/scolaires)

### Rédaction

Fiche réalisée par **Laure Cordonier**, enseignante en français.

Janvier 2025.



## Objectifs pédagogiques

- Décrire et interpréter le contenu visuel d'une affiche de cinéma
- Interroger le genre du « film d'animation »
- Comprendre la construction narrative d'un film
- Être capable de résumer un récit cinématographique complexe
- Saisir les différents types de plan (cadrages) et interroger leurs effets sur le public

## Disciplines et thèmes concernés

### Éducation numérique

---

Analyser et évaluer des contenus médiatiques, en étudiant la composition de différentes créations médiatiques afin d'évaluer les enjeux des messages

**Objectif EN 31 du PER**

### Géographie

---

Analyser des espaces géographiques et les relations établies entre les hommes et entre les sociétés à travers ceux-ci

**Objectif SHS 31 du PER**

### Arts visuels

---

Développer et enrichir ses perceptions sensorielles en comparant des œuvres

**Objectif A 22 AV du PER**

Comparer et analyser différentes œuvres artistiques en analysant le sujet, le thème, la technique, la forme et le message d'une œuvre

**Objectif A 34 AV du PER**

## Résumé

Il y a plusieurs années, dans une région rurale de Chine, un vagabond surnommé Grain a trouvé un bébé en train de flotter sur la rivière. Il s'est rapidement pris d'affection pour l'enfant, qu'il a appelé Bao et qu'il a élevé comme son propre fils.

Cependant, la situation de vie de Grain et Bao s'est rapidement détériorée, les forçant à vivre comme des fugitifs. Soucieux de l'avenir du jeune garçon, Grain emmène Bao à la Grande Baie du Dragon, dans le but de découvrir les trésors du mystérieux Bateau Noir, qui pourraient les aider à atteindre une meilleure qualité de vie.

Mais les deux comparses se font violemment piquer par des méduses maléfiques, qui risquent de les transformer tous deux en monstres. Cet événement n'est que le départ d'une série de défis que devront braver les deux protagonistes, au sein d'un milieu particulièrement hostile et peuplé de créatures maléfiques en tous genres...



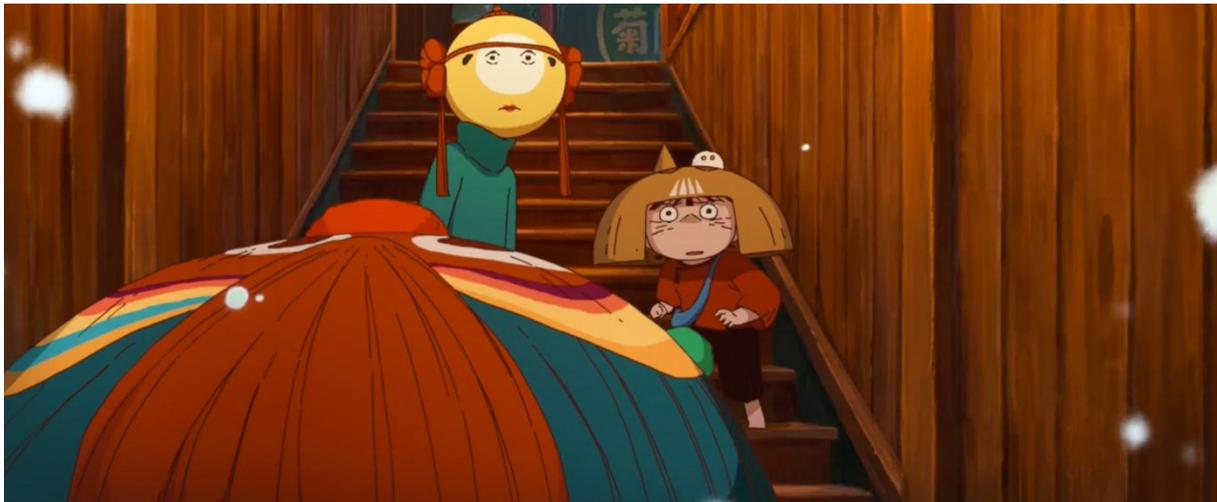
## Pourquoi *The Storm* est à voir avec vos élèves

Le réalisateur Yang Zhigang, connu sous le nom d'artiste « Busifan », incarne la nouvelle vague du cinéma d'animation chinois, marquée par une mise en valeur de la culture et de l'histoire de son pays. *The Storm* offre ainsi une plongée dans certaines coutumes et traditions chinoises, un ancrage qui pourrait piquer la curiosité des élèves.

En outre, *The Storm* se distingue par son mélange des genres cinématographiques. On y retrouve ainsi des éléments caractéristiques du film fantastique, mais aussi, dans certaines séquences, des touches de films d'horreur, créant une expérience narrative et visuelle contrastée.

Les élèves pourraient par ailleurs être sensibles à l'esthétique du film. Les dessins, inspirés de la peinture à l'encre traditionnelle, s'allient à des personnages aux couleurs vives et expressives, offrant une bande-image à la fois poétique et dynamique.

Finalement, ce film d'animation véhicule des valeurs universelles susceptibles de toucher les élèves. Le film met en avant l'importance de la famille et de l'héritage culturel, tout en explorant des thématiques fortes, comme le courage ou la persévérance.



# Pistes pédagogiques

## Avant le film

---

### A. ANALYSE DE L’AFFICHE DU FILM

Cette activité vise à décrire puis interroger l’affiche officielle de *The Storm* en encourageant les élèves à émettre des pronostics sur leur visionnement à venir.

1. Interroger la classe quant à la fonction des affiches cinématographiques :
  - Pourquoi est-il important qu’un film dispose d’une affiche ? Les affiches de film ont surtout un usage promotionnel, elles ont pour vocation d’annoncer, par le biais d’une image fixe, la sortie d’une œuvre cinématographique.
  - Quels sont les autres moyens promotionnels possibles ? En général, une sortie de film s’accompagne d’une bande-annonce, qui livre un condensé (en images animées, cette fois) du récit filmique, et qui précise aussi le nom du réalisateur et des acteurs-trices principaux-les. Les interviews de certains membres de l’équipe du film sont aussi considérés comme de la promotion.
2. Dévoiler l’affiche de *The Storm* (**Annexe 1**) à l’ensemble de la classe.
3. Demander aux élèves de décrire les caractéristiques principales de l’affiche, et simultanément, de formuler des hypothèses et des pronostics sur le film : on remarque d’emblée qu’il s’agit d’un dessin, et non d’une photographie (ce qui peut indiquer qu’il sera question d’un film d’animation). L’affiche est particulièrement colorée puisqu’on y retrouve presque toute la gamme de couleurs. On repère une sorte de vague géante, qui englobe différents personnages et des créatures. Deux personnages sont plus centrés que les autres, et semblent être en pleine action (un enfant avec une sorte de casque, qui paraît tenir sur un radeau de fortune, agrippe un adulte par le pied. Ils occupent sans doute un rôle important dans le film). Par ailleurs, « *The Storm* » est écrit au bas de l’affiche (demander aux élèves de traduire ce mot et d’imaginer ce qu’il indique sur le genre du film).

### B. LE FILM D’ANIMATION

Par le biais de diverses questions, cette seconde activité d’approche revient sur le genre de l’animation.

1. Avertir les élèves que *The Storm* est un film d’animation.
2. Questionner ce genre cinématographique de l’animation avec l’ensemble de la classe. Les propositions de questions ci-dessous permettent d’aborder ce genre de manière générale et variée.
  - Qu’est-ce qui vous vient en tête quand vous pensez aux films d’animation ?  
Films qui ne sont pas « réalistes », dont les images sont fréquemment générées par des logiciels, qui mettent souvent en scène un monde imaginaire, etc. Les élèves pourraient faire un lien avec l’univers des mangas et des "anime" japonais (films d’animation spécifiques), etc.
  - Quelle est la différence entre un film d’animation et un dessin animé ?  
Il n’y a en fait pas vraiment de différences si ce n’est que l’expression « dessin animé » est surtout utilisée pour qualifier des œuvres destinées à un public enfantin, alors que les films d’animation visent souvent un public plus large au niveau de l’âge.
  - Connaissez-vous différentes techniques d’animation ?  
Il existe plusieurs types d’animation :  
2D (souvent dans le cas de films plus anciens)  
3D (*Shrek*, pour ne citer qu’un exemple)

Stop motion ou "image par image" (chaque image est créée à partir d'objets ou de figurines déplacées légèrement à chaque capture afin de créer une impression de mouvement, ex : *Ma vie de Courgette* ou *Sauvages*). Ces films-là sont souvent réalisés à partir de papiers découpés, de sable ou de pâte à modeler.  
Peinture animée, animation sur la pellicule, écran d'épingles, ect. Sont d'autres techniques d'animation.

- Visionnez-vous souvent ce type de productions ?
- À votre avis, d'où proviennent la plupart des films d'animation ?

Comme souvent au cinéma, la plupart des films d'animation qui arrivent sur nos écrans proviennent des USA (notamment des studios Disney, Pixar ou Dreamworks). Mais il y a aussi une grande production de ces films au Japon (notamment grâce aux films de Miyazaki qui a notamment réalisé *Le voyage de Chihiro* ou *Mon voisin Totoro*). Les films d'animation sont par ailleurs aussi produits en Europe (exemple récent : *Ernest et Célestine* ou *Flow, le chat qui n'avait plus peur de l'eau*). La Russie, la Belgique, le Royaume Uni (Wallace et Gromit). L'Iran ou le Canada ont aussi une belle production de films d'animation.

3. Finalement, l'enseignant-e peut donner quelques indications générales sur *The Storm* : il s'agit d'un film **chinois**. Selon son réalisateur, il n'y a pas de style visuel strictement chinois. En revanche, le contenu narratif du film évoque de près la culture chinoise. Le film a mobilisé une équipe d'une trentaine de personnes et il a été financé de manière indépendante (c'est-à-dire en-dehors des grands studios de cinéma). *The Storm* a été nommé au Annecy International Animation Film Festival 2024 (le plus important Festival de film d'animation au monde) pour le prix du meilleur long métrage.

## Après le film

---

### A. LA CONSTRUCTION NARRATIVE DU FILM

*Le récit de The Storm est dense et riche en rebondissements. Même si elles concernent toutes la construction narrative du film, les trois parties de l'activité ci-dessous peuvent être effectuées indépendamment les unes des autres.*

#### I. Reconstituer le récit

1. Constituer des duos parmi les élèves.
2. Distribuer l'**Annexe 2** à chaque duo.
3. Préciser la consigne si besoin est.
4. Laisser une quinzaine de minutes aux élèves pour faire l'activité proposée.
5. Procéder à la mise en commun pour s'assurer que chaque duo ait le bon ordre. [Le bon ordre des captures d'écran ainsi que des propositions de titre pour les quatre scènes \(cf. activité II ci-dessous\) se trouvent au \*\*Corrigé 2\*\*.](#)

#### II. Donner un titre à certaines scènes

Après avoir reconstitué l'enchaînement narratif du film (cf. point I) ou à partir des images directement mises dans le bon ordre, les élèves sont amenés à inventer un titre représentant la scène dont sont tirées les captures d'écran réinsérées à l'Annexe 3.

1. Distribuer aux élèves l'**Annexe 2b**.
2. Lors de la mise en commun, comparez les différents titres et isolez celui qui semble le mieux qualifier l'extrait d'où est tiré le plan.

#### III. Résumé du film

1. Aborder la question du récit avec l'ensemble de la classe. Globalement, le film a-t-il été facile à comprendre ? Y a-t-il quelques zones d'ombre dans le récit pour certain-e-s élèves ?
2. Si besoin est, demander à un-e élève de préciser certains points.
3. Constituer des groupes de 3-4 élèves.
4. Distribuer l'**Annexe 3** à chaque groupe.
5. L'enseignant peut lire le résumé qui paraît le plus clair.
6. Au terme de l'activité, certaines interrogations pourraient être discutées avec l'ensemble de la classe. Par exemple : selon les élèves, à quelle période se situe le récit filmique ? ([Le film ne contient pas vraiment de trace quant à la période évoquée. Cependant, en raison de différents mythes décrits, on pourrait déduire que le récit se passe à une époque lointaine](#)). À quel genre narratif appartient ce film d'animation ? ([The Storm peut être qualifié d'épopée fantastique. En effet, il s'agit de la quête d'un héros, dont la trajectoire est semée d'embûches. L'enjeu derrière cette quête est grandiose, puisqu'il consiste à préserver l'harmonie entre les humains et les esprits de la nature. L'univers décrit s'inspire de la mythologie chinoise et intègre des éléments surnaturels et des créatures mythiques. Par ailleurs, le récit décrit un voyage initiatique dont le jeune Bao ressortira grandi.](#)

## B. LES CHOIX DE CADRAGE

*Cette activité s'intéresse plus spécifiquement à la question du cadrage. Les élèves seront encouragés à reconnaître différents types de plans, puis à interpréter ces choix de cadrage.*

1. Dans un court préambule théorique, l'enseignant-e rappelle que l'échelle de plans, au cinéma, permet de qualifier divers types de cadrage par rapport au corps des personnages.
2. L'enseignant-e distribue une **Annexe 4** à chaque élève et, si besoin est, rappelle la consigne, notamment la seconde partie consistant à interpréter chaque choix de cadrage.
3. Après une quinzaine de minutes, l'enseignant-e procède à la mise en commun.

Le plan n°1 = plan d'ensemble

Le plan n°2 = gros plan

Le plan n°3 = plan moyen

Le plan n°4 = plan rapproché

Interprétation du choix de cadrage :

Le plan n°1 permet de cadrer le décor environnant dans lequel évoluent les deux protagonistes.

Ce type de cadrage large est souvent utilisé au début des films ou de séquences spécifiques, pour présenter le lieu dans lequel s'insère l'action.

Le plan n°2 permet aux spectateurs-trices de se concentrer exclusivement sur les expressions du visage personnage (aucun détail du décor n'attire l'attention). On peut remarquer ici que le plan est en contre-plongée, ce qui a pour effet de donner une certaine prestance à Bao, lui qui est de petite taille.

Le plan 3 saisit le personnage en entier, frontalement, en train d'observer la surface de l'eau. Le décor environnant est bien visible et le spectateur est placé, à la même hauteur que le personnage, dans une position d'attente comparable à celle de celui-ci.

Le plan 4 saisit un personnage en légère contre-plongée. Bien qu'il s'agisse d'un plan rapproché, la luxuriance du décor est bien mise en évidence (la profondeur de champ permet de distinguer des détails dans le feuillage, à l'inverse d'un arrière-plan flou). Dans les études cinématographiques, on prétend souvent que ce type de cadrage en contre-plongée valorise un personnage en insistant sur sa force, son pouvoir ou son autorité.

## Pour en savoir plus

<https://www.youtube.com/watch?v=huV8eLyOjBQ>

Bande-annonce du film (sous-titrée en anglais)

<https://fantoche.ch/fr/gramm/The-Storm~prg2028>

Résumé détaillé du film sur le site internet du festival « Fantoche »

<https://variety.com/2024/film/global/busifan-the-storm-annecy-interview-1236027110/>

Interview de Zhigang Yang (dit « Busifan ») le réalisateur du film (en anglais)

<https://asiexpo.fr/festival-annecy-2024-rencontre-avec-busifan-pour-lorage-the-storm/>

Interview du réalisateur dans le cadre du festival d'Annecy (en français)

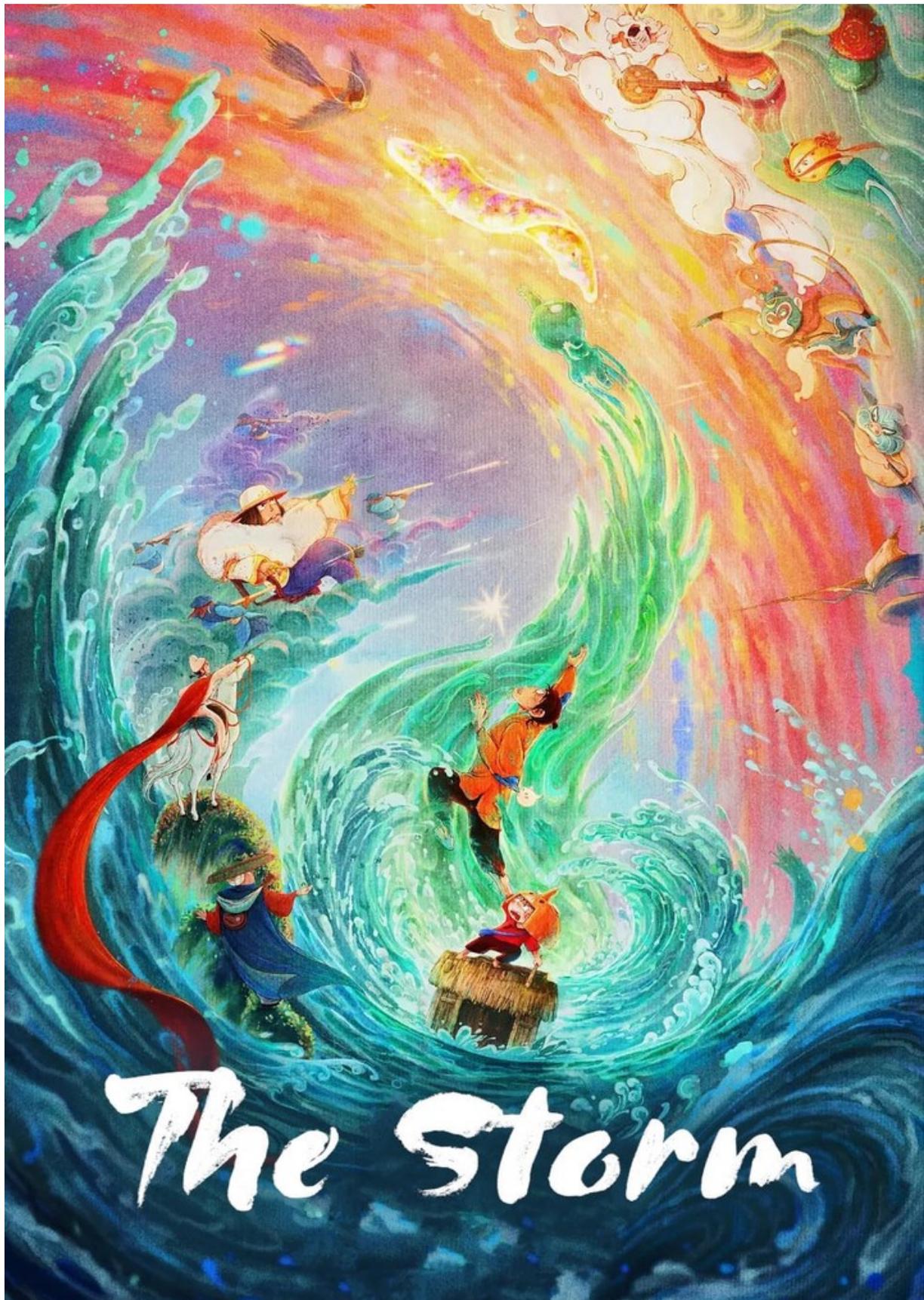
<https://www.vaud.ch/tourisme/tous-les-evenements/morges-expo-grains-de-folie/>

Présentation de l'exposition « Grains de folie » sur les films d'animation de sable (Musée Alexis Forel, Morges jusqu'au 30 mars 2025).

[https://bdper.plandetudes.ch/protege/silence\\_on\\_tourne/](https://bdper.plandetudes.ch/protege/silence_on_tourne/)

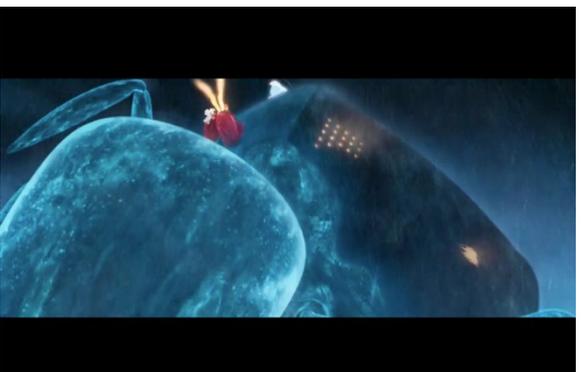
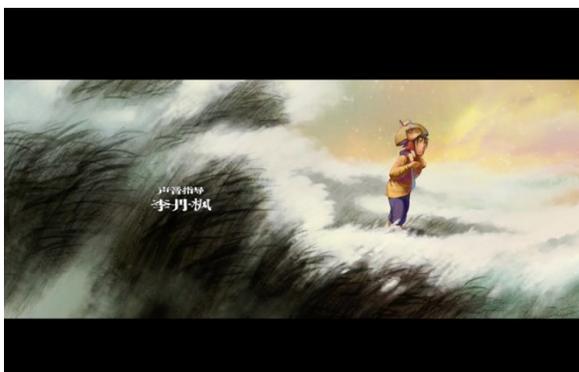
*Silence ! on tourne*, lexique illustré des notions d'analyse filmique

**Annexe 1 - L'affiche de *The Storm***



## Annexe 2a - Le récit de *The Storm*

Les plans ci-dessous ont été tirés de différentes scènes du film. Grâce à votre souvenir du film, essayez de remettre ces images dans l'ordre de leur apparition dans le récit.



## Annexe 2b - Le récit de *The Storm*

Pour les plans 1 à 3, inventez un titre qui résume l'action illustrée par l'image et inscrivez-le dans le rectangle.

1.



2.



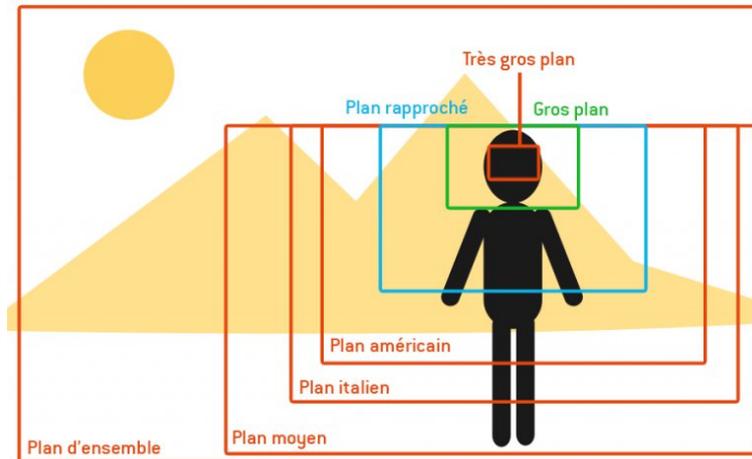
3.





## Annexe 4 - Le cadrage

En vous aidant du schéma ci-dessous, précisez le type de cadrage de chacun de ces cinq plans. Dans un second temps, par groupe de 3-4 élèves, questionnez le choix de ces cadrages. Autrement dit, pourquoi le réalisateur a-t-il choisi de filmer telle image en gros plan, telle autre en plan d'ensemble, etc ?



1.



2.



3.



4.



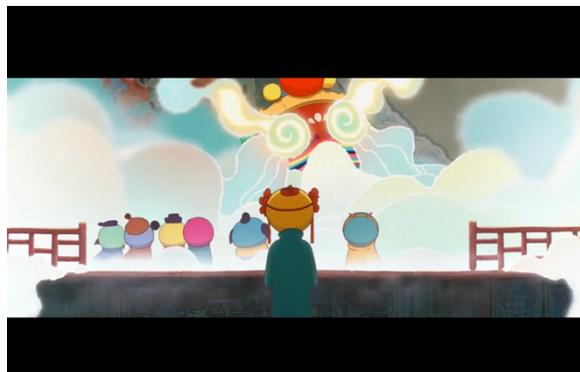
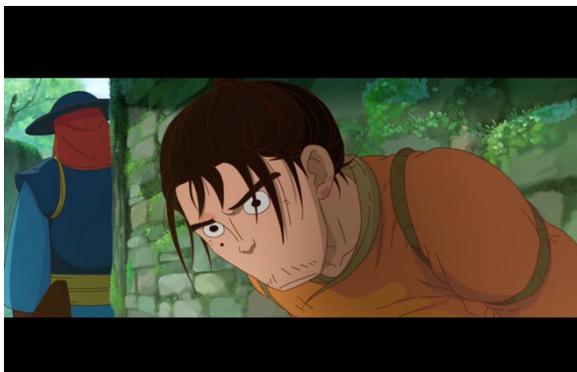
Le plan n°1 =

Le plan n°3 =

Le plan n°2 =

Le plan n°4 =

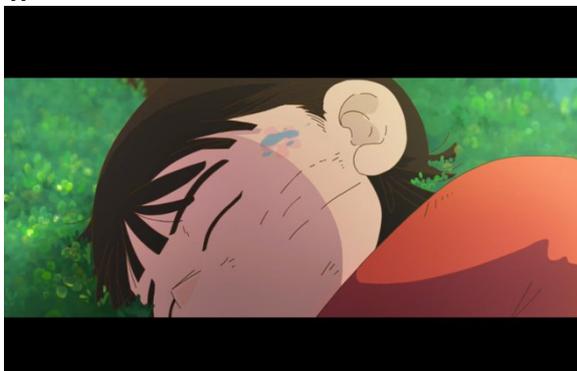
# Corrigé 2a - Le récit de *The Storm*



## Corrigé 2b - Le récit de *The Storm*

I. Pour les plans 1 à 3, inventez un titre qui résume l'action illustrée par l'image et inscrivez-le dans le rectangle.

1.



Bao vient de se faire piquer par une méduse.

2.



L'apparition du vieux capitaine.

3.



Le Grand Bateau Noir avant la bataille finale.