e-media

SITE ROMAND DE L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS

ciip : Conférence intercantonale instruction publique et culture Suisse romande et Tessin

Fiche pédagogique

Dragons

Sortie en salles
31 mars 2010

Film d'animation, Etats-Unis, 2010

Réalisation : Chris Sanders, Dean DeBlois.

Scenario: Will Davis, Dean DeBlois, Chris Sanders.
Inspiré du livre de Cressida Cowell *How to train your dragon?*

Voix anglaise: Jay Baruchel (Harold), America Ferrera (Astrid).

Voix française: Donald Reignoux (Harold), Florine Orphelin (Astrid).

Production : Bonnie Arnold
Société de production : DreamWorks Animation, Mad Hatter Entertainment, Mad Hatter Films, Vertigo Entertainment.

Distribution en Suisse : Universal Pictures International (Schweiz) GmbH.

Version anglaise. Sous-titres français et allemands.

Durée : 1h33

Age légal: sans limite
Age suggéré : 7 ans
http://filmages.vd.ch

Résumé

Harold est un jeune Viking dont le destin est tout tracé: il sera chasseur de dragons. En effet, la lutte entre les hommes et ces créatures terrifiantes est ancestrale et quotidienne dans son village. En tant que fils du chef de la tribu, Harold doit se plier à son destin. Mais l'enfant ne correspond pas au chasseur de dragon type. Fluet et trouillard, il passe le plus clair de son temps à construire des inventions qui lui attirent les moqueries des villageois. Lorsque l'une de celle-ci attrape le terrible dragon « furie nocturne », Harold a l'occasion de prouver au village qu'il peut être un « vrai » Viking. Mais face au regard triste de l'animal blessé, il prend la décision de le relâcher, scellant ainsi son destin. A sa grande surprise, Krokmou libéré de ses cordes ne le dévore pas. Harold découvre alors une autre facette de ces animaux perçus jusque là comme monstrueux et sanguinaires. Plutôt que de chasser les dragons, Harold va dès lors tenter de les apprivoiser.

Commentaires

Après *Shrek* et *Madagascar* les studios Dreamworks reviennent avec un vrai film d'animation pour enfant, où l'humour n'est pas à chercher dans le second degré. *Dragons* raconte l'histoire d'un anti-héros, trouillard et décalé qui ne correspond pas à l'image traditionnelle du Viking. Exclu par ses camarades parce qu'il est « bizarre », Harold passe son temps à construire des machines et prouve au final que l'inventivité peut gagner sur la force. Le personnage de Harold correspond ainsi parfaitement à la nouvelle forme de héros : le « geek ». Cette figure permet également aux enfants de s'identifier facilement à lui. Loin du héros sûr de lui et infaillible, Harold est un garçon qui cherche à s'intégrer socialement malgré ses différences.

Le deuxième personnage principal est Astrid. Absente des livres de Cressida Cowell, Astrid a été ajoutée par les réalisateurs afin d'offrir aux spectatrices un personnage féminin auquel elles puissent s'identifier, comme le relève le dossier de presse. Forte et courageuse elle offre une image féminine aux antipodes de la princesse qui attend son prince charmant…

Disciplines et thèmes concernés

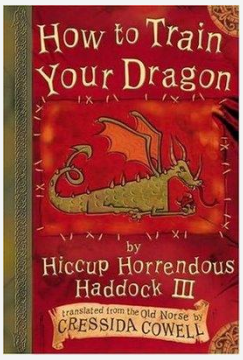
Education aux citoyennetés : la différence, les préjugés.

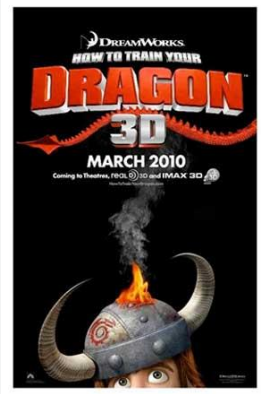
Education numérique (Médias) : La représentation du héros, l'héroïne, les liens entre les personnages, l'évolution d'un personnage, la représentation des méchants, le résumé de film, exprimer ses sentiments sur un film, la distinction entre réel et imaginaire.

Histoire : Les Vikings, leur mode de vie.

Français : La description, le caractère d'un personnage, l'écriture et la présentation d'une histoire, le résumé de film, l'expression de ses sentiments sur un film, la comparaison.

Dessin: la création d'un animal fantastique, la reproduction d'un personnage de film.





Le film propose donc des personnages principaux intéressants et loin de certains stéréotypes sexuels et héroïques. En outre, blessé lors du combat final contre Red Death, Harold se réveille avec une jambe de bois. Son handicap - qui n'est pas sans rappeler le héros blessé à la guerre - ajoute un peu de profondeur au personnage. Malgré sa blessure, il continue à monter son dragon Krokmou, adaptant simplement le matériel utilisé. Cet incident renforce également la similitude entre les deux personnages. Harold s'attache tout d'abord à Krokmou car il lui « ressemble ». Puis, son handicap correspond à celui du dragon, qui ne peut plus voler sans une fausse queue inventée par le jeune Viking.
L'image de soi et des autres est ainsi au cœur du film. Les préjugés sont la source de tous les conflits et seule une acceptation de la différence permettra de résoudre la situation.

Au final, le scénario de *Dragons* est classique et prévisible. Le graphisme n'est pas exceptionnel et la 3D surfe incontestablement sur la mode actuelle du film d'animation. Néanmoins, le film permet une belle plongée dans l'imaginaire. Il propose différentes familles de dragons aux caractéristiques fabuleuses et effrayantes à la fois. Krokmou se distingue quelque peu de ses congénères avec des traits plus doux et moins effrayants. Si ses particularités physiques lui accordent la bienveillance du public, ils rappellent également ceux de Stitch du film *Lilo & Stitch,* écrit et réalisé aussi par Chris Sanders et Dean DeBlois.

Notons également que le film n'a pas eu recours à une pléaide d'acteurs célèbres pour créer les voix de ses personnages. Les réalisateurs ont en outre choisi de rendre les dragons muets lors du passage de l'écrit à l'écran. Une attention toute particulière a dû ainsi être accordée à leurs expressions faciales pour combler ce manque. Cet aspect ainsi que la variété de dragons proposée stimuleront sans aucun doute la créativité des enfants.

Objectifs

- Décrire les personnages principaux et les caractériser.
- Comprendre les ressemblances entre deux personnages à priori différents.

- Inventer et dessiner un animal fantastique.
- Résumer et donner ses impressions sur un film.
- Lister les caractéristiques traditionnelles du héros.
- Réfléchir à la représentation des méchants dans le film.
- Inventer un autre scénario de film (pitch), avec une héroïne.
- Distinguer les éléments imaginaires des éléments réels.

Pistes pédagogiques

1. Caractériser les personnages

Décrire le physique et le caractère des deux personnages principaux en utilisant le tableau en annexe 1. Comparer les travaux. Donner des exemples précis de scènes pour justifier les descriptions notamment au niveau du caractère des personnages.

2. Description

Dessiner et décrire les différents types de dragons. Expliquer leurs différences : taille, couleur, forme, cri, etc… Présenter vos dessins à la classe. Comparer avec les images dessinées pour le film.

3. Harold et Krokmou

Décrire le lien qui unit Harold et Krokmou. Dire en quoi les deux personnages se ressemblent malgré leurs différences au niveau du caractère (début du film) et au niveau physique (fin du film)

4. L'héroïsme

Donner les caractéristiques du héros : Qui est-il ? Que fait-il pour être un héros ? Est-ce que les héroïnes et les héros ont les mêmes caractéristiques ?
Présenter un héros ou une héroïne de livre, de dessin animé ou de film.
Réfléchir à Harold dans le film. Correspond-il aux caractéristiques du héros ? Pourquoi ?

5. L'image de la ruche

Reprendre la comparaison faite dans le film entre le monstre Red Death dans son antre et une ruche d'abeilles. Pourquoi compare-t-on son comportement et celui des autres dragons avec l'organisation sociétale des abeilles ?

6. Les Vikings

Présenter les Vikings à partir des informations fournies par le film. Où vivent-ils ? Comment sont-ils vêtus ?
Compléter cette présentation en apportant des informations supplémentaires sur leur mode de vie.

7. Les méchants

Réfléchir en groupe à la représentation des méchants dans le film. Qui sont les méchants ?

Chercher les causes de leur comportement. Pourquoi les dragons sont-ils méchants avec les hommes (réactions contre les attaques humaines et obéissance au monstre) ?

Conclure. Les dragons sont-ils fondamentalement méchants ?

8. La structure narrative

Se rappeler du prologue du film Comment le village est-il

présenté ? Quelles sont ses caractéristiques et la particularité de celui-ci ?

Se rappeler ensuite de la conclusion. Qu'est-ce qui a changé dans la description du village ?

Imaginer ensuite une nouvelle conclusion mais en présentant Harold. Comment était-il au début du film est comment est-il à la fin ?

9. Réel et imaginaire

Lister et différencier les éléments réels des éléments imaginaires. Réécrire l'histoire d'Harold mais en enlevant toutes les éléments imaginaires.

10. Un animal imaginaire

Choisir deux animaux. Combiner leur nom respectif et créer ainsi un animal imaginaire (exemple : loup et éléphant : « un louphant »). Dessiner l'animal en prenant en compte les caractéristiques réelles de chacun. Définir son habitat et son alimentation. Présenter votre animal à la classe.

11. Ecriture créative

Imaginer une histoire qui se déroulerait également dans le village des Vikings, avec les mêmes personnages mais dont Astrid serait l'héroïne.

12. Résumer et donner ses impressions

Résumer le film le plus précisément possible, oralement ou par écrit.
Donner ensuite ses impressions sur le film : Quelle scène j'ai aimé, pourquoi ? Quelle scène ne m'a pas plu, pourquoi ?

Pour en savoir plus

- Page Wikipédia sur les Vikings.

Bibliographie

- Cowell Cressida, *Comment dresser votre dragon,* Castermann, Paris, 2010.
- Cowell Cressida, *Comment parler le Dragonnais*, Castermann, Paris, 2010.
- Cowell Cressida, *Guide des dragons tueurs*, Castermann, Paris, 2009

Sylvie Jean, enseignante, Lausanne, mars 2010. Mis à jour en juillet 2024.

CC BY NC ND

Annexe 1 : Description des personnages principaux

	Caractéristiques physiques	Caractère
Harold 	…… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… ……	…… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… ……
Astrid 	…… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… ……	…… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… ……