

Fiche pédagogique

Yugo & Lala

FIFF

27^e Festival International
de Films de Fribourg
16-23.03.2013



Film d'animation 3D,
Chine, 2012

Réalisation :
Wang Yunfei

Voix :
**Lu Kui, Liu Lu et Meng
Quanlin**

Scénario :
Wang Yunfei

Musique :
Sebastien Pan

Production :
Yun Mei

Version originale :
Mandarin

Sous-titres :
**Français ou allemand ou
lecture simultanée en
français ou en allemand**

Durée :
80 minutes

Public concerné :
Dès 9 ans

Résumé

Yugo est une petite fille espiègle qui n'en fait qu'à sa tête et met les nerfs de son père à rude épreuve. Durant une de ses fugues elle suit secrètement Lala, un ligre (mi lion, mi tigre), et se retrouve à son insu à bord d'une baleine volante à destination d'un pays magique où les animaux sont rois. Malheureusement pour Yugo, les humains n'y sont pas les bienvenus et sont transformés en animaux après 3 jours...

Une course contre la montre débute alors pour Yugo qui devrait rentrer chez elle... mais qui n'en a pas du tout envie !

Pour corser le tout l'équipe formée de Yugo, Lala et Oncle Ours est poursuivie par le Général Tigre et son équipe, car Lala est l'Élu et attire bien des convoitises... Le Général Tigre veut se servir de lui pour activer un portail qui rayera à jamais la race humaine de l'univers.

Yugo laisse petit à petit de côté son insouciance (en même temps que son apparence humaine) pour porter secours à son Ami Lala.

Son amitié sera-t-elle assez forte pour sauver le ligre ? Et Yugo changera-t-elle vraiment ? Attendez les dernières secondes du générique pour le savoir ...

Commentaire

Ce film a créé la sensation en Chine car rien ne le prédestinait au succès qu'il a eu à sa sortie en salle : il n'était pas basé sur des épisodes visibles à la télévision, sur un jeu vidéo connu et n'a pas bénéficié de stars pour faire les voix des personnages. Il s'est tout de même glissé dans les meilleurs films d'animation chinois du moment. Des produits dérivés ont même été créés pour tirer profit de ce succès.

Wang Yunfei a mis de nombreuses années à réaliser ce film, laissant tomber son projet à plusieurs reprises avant de le terminer.

L'histoire met l'accent sur l'amitié entre un humain et un animal, sur le respect de l'autre et sur la nécessité de s'entraider dans les situations difficiles. Le message est universel et compréhensible pour tous les spectateurs, mais

Disciplines et thèmes concernés

Français:

Comprendre des textes oraux variés propres à des situations de la vie courante... en adaptant son écoute en fonction de la situation de communication

Objectif L1 23 du PER

Formation générale, MITIC :

Décoder la mise en scène de divers types de messages...

- en comparant de manière critique les informations données par des sources différentes sur les mêmes sujets

- en découvrant la grammaire de l'image par l'analyse de formes iconiques diverses

Objectif FG 21 du PER

Capacités Transversales :

Démarche réflexive :

- Elaboration d'une opinion personnelle.

- Remise en question et décentration de soi.

on sent bien en visionnant l'œuvre que des codes propres à la culture asiatique nous échappent. Chaque animal a probablement été choisi avec soin par le réalisateur, en fonction d'un symbole traditionnel, mais pour nous, européens, un panda reste un panda...Le scénario souffre parfois de quelques raccourcis. On obtient des réponses à nos interrogations un peu tard dans le film, et parfois pas du tout. Les passages brusques entre des scènes sérieuses ou dramatiques, réelles ou irréelles sont fréquents. Cette pratique très « manga » de traiter des sujets peut nous surprendre et nous laisser parfois sur notre faim...

La technologie utilisée est l'infographie 3D. Le film est rempli de paysages irréels mêlant arbres et animaux parfois inconnus sortis

tout droit d'une bande dessinée manga. L'animation est harmonieuse, les mouvements sont fluides et souvent accompagnés de traces de poussières d'étoiles, de fumée ou d'autres traînées lumineuses du plus bel effet. L'utilisation du procédé du "bullet time" (l'illusion d'une caméra qui se déplace autour d'un objet fixe, comme dans Matrix) et l'alternance des ralentis et d'actions accélérées ajoutent du dynamisme aux scènes d'action qui sont nombreuses dans la deuxième partie.

En visionnant « Yugo & Lala » on ne peut s'empêcher d'y trouver des références à d'autres films d'animation, comme ceux du maître japonais Hayao Miyazaki, à « Kung Fu Panda » ou à « Monstres et Cie ».

Objectifs pédagogiques :

- Emettre et écrire des hypothèses sur le film en visionnant la bande-annonce.
- Emettre son avis et écouter celui de l'autre. Argumenter ses choix.
- Distinguer divers types de films d'animation, et distinguer un film d'une bande-annonce.
- Distinguer quelques différences entre deux plans (ralenti, accélération, cadrage, zoom).

Pistes pédagogiques

Avant la séance :

Activité 1 :

« Je devine... » : Les élèves essayent de deviner le sujet du film en observant la bande-annonce.

L'enseignant-e projette une première fois la bande-annonce au beamer :

<http://www.goldnetasia.com/eng/yugo/trailer> ou

<http://vimeo.com/46613834>

Ensuite il distribue la première page de la fiche de travail (fiche

annexe, première partie). Le but de l'exercice est de faire émerger des hypothèses par les élèves sur le film qu'ils vont voir ensuite. Ce travail peut se faire seul ou par groupes de deux.

Pour remplir la fiche, les élèves doivent avoir la possibilité de visionner plusieurs fois la bande-annonce. L'idéal est de la mettre à disposition sur le/les ordinateurs de la classe. Si ça n'est pas possible l'enseignant-e

la projette plusieurs fois au beamer en laissant du temps entre deux pour permettre aux élèves de remplir leur fiche.

Activité 2 :

Définition d'un film d'animation

Le film « Yugo & Lala » est un film d'animation en 3D (infographie 3D). Un film d'animation est fabriqué de toutes pièces, à l'aide d'un ordinateur, contrairement à un film traditionnel qui propose une vision de la réalité prise avec une caméra.

Pour définir cette technique et les différentes sortes de films d'animation l'enseignant-e peut proposer aux élèves de :

- visionner le making of du film d'animation « Animatou » qui explique les différentes techniques. Pour accéder à ce film l'enseignant-e doit posséder une adresse educanet2.
http://medias.friportail.ch/video/friportail_animatou_5_univers.html. Dans le cas contraire il est possible de commander le dvd sur le site cinematou (<http://www.cinematou.ch/cinematou/index.php?id=271>)
- utiliser les pages 14 et 15 du dossier pédagogique du film « Animatou » :
<http://www.cinematou.ch/cinematou/index.php?id=271>
- lire la définition sur Wikipédia :
http://fr.wikipedia.org/wiki/Imagerie_anim%C3%A9e,
rubriques « Définition » et « techniques d'animation ».

Après la séance :

Activité 3 :

« *Je compare...* » : Les élèves reviennent sur leurs hypothèses et les comparent avec le film après l'avoir visionné.

Les élèves remplissent la fiche de travail (fiche annexe, deuxième partie). Par groupes, ils échangent sur l'idée qu'ils s'étaient faite du film en regardant la bande-annonce et

le film lui-même. Le but est qu'ils se rendent compte que la bande-annonce leur présente une image tronquée du film pour faire venir les spectateurs au cinéma.

Echange pour la question 5 :

après que chacun ait réfléchi à la question 5 de la fiche annexe, l'enseignant-e propose aux élèves de dire ce qu'ils aiment ou pas chez Yugo. Afin de rendre cet exercice plus dynamique et forcer chacun à écouter l'autre, la classe peut être divisée en plusieurs groupes, chaque groupe faisant l'exercice en parallèle.

Consigne :

1. L'élève 1 commence et dit :
« *Une qualité que j'aime chez Yugo c'est aaa, parce que bbb* ».
2. L'élève 2 reprend ce qu'a aimé l'élève 1 et dit « *Moi j'aime aussi/je n'aime pas la qualité aaa parce que ccc.* »
3. Le même élève 2 continue et ajoute : « *Un défaut que je n'apprécie pas chez Yugo c'est ddd, parce que eee.* »,
4. et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les élèves du groupe aient donné leur avis sur ce qu'a dit leur voisin et aient ensuite ajouté un retour personnel.

L'enseignant-e fait partie d'un groupe et joue le jeu comme un participant, sans faire de jugement sur ce que disent les élèves.

A la fin, chaque élève peut aller écrire au tableau noir une qualité ou un défaut de Lala sous forme de schéma heuristique. Le graphique obtenu donne une image complète du caractère complexe de Yugo.

Activité 4 :

Travail sur les codes filmiques utilisés dans la bande-annonce « Yugo & Lala » est un film réalisé avec des ordinateurs, mais la manière de filmer est

souvent identique à celle utilisée dans un film traditionnel. Par exemple la vitesse de défilement des images est régulièrement ralentie ou accélérée pour donner un effet.

Les élèves visionnent à nouveau la bande-annonce en notant l'impression que leur donne l'effet « ralenti – accéléré » du film. L'enseignant-e discute avec eux des intentions du réalisateur en faisant appel à ce procédé (montrer la vitesse du geste, la force, la précision etc).

D'autres activités sur l'image peuvent être proposées comme :

- Observer les moyens graphiques utilisés pour exprimer les différents sentiments des personnages (yeux, bouche).

- Observer les moyens graphiques utilisés pour exprimer le mouvement des personnages (ombres, traînées).
- Reconnaître et nommer les principaux cadrages et découvrir la raison de l'effet recherché par le choix des différents cadrages.
- Découvrir le rôle du zoom dans le récit.
- Découvrir la position de la caméra : plongée, contre-plongée ? Quels effets cela produit-il ?

L'explication des termes se trouvent dans le dossier pédagogique du film « Animatou » : <http://www.cinematou.ch/cinematou/index.php?id=271>, page 22 et suivantes.

Prolongement possible

Arts : Sur le modèle du « Ligre », l'animal mi-lion mi-tigre, les élèves sont invités à inventer un animal imaginaire. La tâche est de former un animal créé à partir de moitiés de deux autres animaux.

Pour ceci ils peuvent utiliser des images d'animaux issues de magazines ou trouvées sur internet. Ils découpent les images et les collent ensemble sur une feuille de couleur.

Ils doivent lui trouver un nom. Sur le principe des mots-valise ils nomment leur créature en prenant la moitié du nom de chaque animal. Les élèves le marquent en dessous de leur création visuelle. L'ensemble des œuvres est affiché en classe afin de former un zoo imaginaire.

Sources

- <http://www.goldnetasia.com/eng/yugo/sy>
- http://www.china.org.cn/arts/2012-08/16/content_26255375_2.htm
- <http://www.festivalcinemarimouski.com/fr/programmation?a=film&film=490&pres=264>
- Dossier pédagogique « Animatou », http://www.e-media.ch/dyn/bin/1016-8763-1-dossier_pedagogique_animatou.pdf

PLANETE CINEMA

Festival International
de Films de Fribourg

Jeanne Mollard-Guillaume, enseignante primaire, personne ressource
MITIC canton de Fribourg, janvier 2013

Droits d'auteur : [licence Creative Commons](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



Avant le film : je devine...

En observant la bande-annonce, essaye de deviner quelques éléments de l'histoire du film que tu vas voir. Écris tes idées en quelques mots dans le tableau qui suit. Attention : chaque idée que tu écris doit être argumentée !



Exemple :

Je pense que...	
...l'histoire se passe dans l'eau	car il y a une baleine.

Je pense que...	
...	car...
...	car...
...	car...
...	car...
...	car...

Après le film : je compare.

Avec ton groupe, lis les questions qui suivent et réponds-y par oral.

Maintenant que tu as visionné le film, relis les hypothèses que tu as émises dans la première partie de la fiche.

Question 1 :

As-tu l'impression que tu as vu le film auquel tu t'attendais ?

Oui ou non ?

Pourquoi ?

Question 2 :

Es-tu déçu-e ou satisfait-e du film ?

Pourquoi ?

Question 3 :

Pour construire une bande-annonce, les réalisateurs ne prennent que des bouts de l'histoire.

Pour « Yugo & Lala », quels sont les éléments du film que les réalisateurs ont mis en avant dans la bande-annonce ? Pourquoi ont-ils choisi ces éléments plutôt que d'autres ?

Question 4 :

A ton avis, quelle est la fonction d'une bande-annonce ?

Question 5 : Pour cette question, réfléchis seul et garde tes réponses dans ta tête.

Trouve une qualité de Yugo que tu apprécies, et dis pourquoi.

Trouve un défaut de Yugo que tu n'apprécies pas, et dis pourquoi.

