

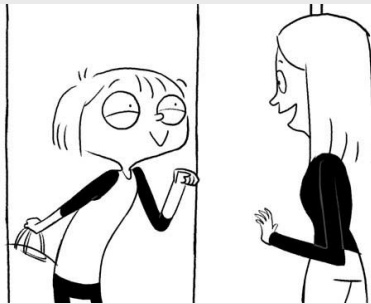
Questionner le film « Sisters »

Attendus de fin d'activités (BO 2015 Cycle 2 et 3 et BO 2018 Cycle 2 et 3)

Adopter une distance critique face aux images

Voir le film

Voir la fiche de présentation du film



Sisters © Anchi Shen

Titre
Sisters
Thème
Communication
Genre et mots-clés
Comique, amitié, soeur, relation parentale, téléphone
Cycle
2, 3
Durée
01 min 32 s
Réalisation
Anchi Shen
Musique
Chi-Hsuan Chia
Production
Calarts (États-Unis, 2014)

Activités pédagogiques

Questionner le film « Sisters »
Exprimer sa sensibilité et exercer son esprit critique

Le film ne pose aucun problème d'interprétation ou de contextualisation de la situation, une fois explicité le titre en anglais.

L'essentiel de la discussion devrait pouvoir tourner autour de la mise en scène particulière de la frustration, notamment le rôle de la scénographie (notion de huis-clos), la circulation des personnages dans l'espace, leurs expressions, le rôle du rythme et de la musique. L'exploration peut être prolongée avec des références de cinéma burlesque muet (scènes de poursuite en intérieur chez Buster Keaton ou Chaplin).

Un autre point à explorer est la signification de la métaphore de l'inondation/de la noyade, à la fois de manière narrative (acmé) et symbolique (thèmes de la dissolution, de la mélancolie).

Enfin, bien sûr, le film est un point de départ sur une réflexion à propos du pouvoir de captation des objets techniques de notre quotidien.

■ Réfléchir avec la classe

- Dans quelles circonstances les deux personnages se retrouvent-ils ?
La petite sœur vient rendre visite à sa grande sœur et a apporté un cadeau pour l'occasion.
- Comment évoluent les expressions sur le visage des deux personnages ?
Pour la petite sœur : joie, surprise, déception, espoir, déception, lassitude, tristesse, sentiment d'abandon, réconfort.
Pour la grande sœur : surprise, joie, attention, surprise, amusement, écoute et concentration (sur un autre interlocuteur), soin (envers la petite), surprise.
- Quels efforts fait le personnage pour attirer l'attention de sa grande sœur ?
Elle se déplace plusieurs fois sur son chemin en présentant son cadeau, lui court après dans l'appartement.
- Où se passe l'histoire ? est-ce un lieu complexe, avec des obstacles ?
C'est un appartement assez petit, avec juste un canapé et une table au centre.
- À quoi fait penser le moment de l'inondation ? Pourquoi la grande sœur ne se noie pas ?
C'est comme si la petite sœur était abandonnée et allait mourir noyée (dans ses larmes). C'est seulement ce que ressent la petite sœur, la grande ne le perçoit pas.
- À quel moment précis sait-on que les deux personnages se retrouvent ?
Quand la grande sœur prend la main de la petite.
- Pourquoi, à la fin, la petite fille se jette-t-elle dans les bras de sa sœur ? Pourquoi cela surprend-il la grande sœur ?
Elle est rassurée de pouvoir enfin communiquer avec sa sœur. L'émotion de se sentir seule à côté d'elle était tellement forte qu'elle manifeste fortement son soulagement. La grande sœur est surprise parce qu'elle n'avait pas remarqué que la petite était si touchée.
- Quels objets, autres que le téléphone, pourrait aussi produire ce genre de situation ?
Télévision, ordinateur, tablette et autres jeux interactifs qui produisent des signaux pour capter l'attention.

■ Dispositif « École et cinéma »

Quand une simple télévision cristallise les incompréhensions entre les enfants et les adultes d'une famille japonaise : « **Bonjour** », Yasujiro Ozu (1959).

Fiche d'activités rédigée par : Bruno Pellier

Films pour enfants

<https://www.films-pour-enfants.com>

info@films-pour-enfants.com



Sisters © Anchi Shen



Sisters © Anchi Shen



Sisters © Anchi Shen

Frustration

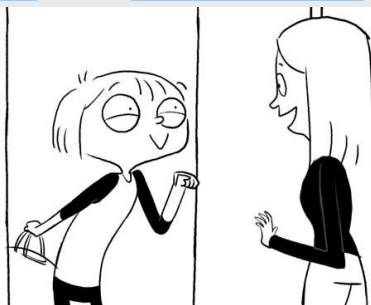
E M C (16)
Cycles 2, 3

Attendus de fin d'activités (BO 2015 Cycle 2 et 3 et BO 2018 Cycle 2 et 3)

Identifier et exprimer en les régulant ses émotions et ses sentiments.
S'estimer et être capable d'écoute et d'empathie.
Développer les aptitudes au discernement et à la réflexion critique.

Voir le film

Voir la fiche de présentation du film



Sisters © Anchi Shen

Titre
Sisters
Thème
Communication
Genre et mots-clés
Comique, amitié, soeur, relation parentale, téléphone
Cycle
2, 3
Durée
01 min 32 s
Réalisation
Anchi Shen
Musique
Chi-Hsuan Chia
Production
Calarts (États-Unis, 2014)

Activités pédagogiques

Frustration
Discuter, imaginer, écrire et mettre en scène en commun une situation de frustration.

Cette activité peut être vue comme un développement des aspects psychologiques du film, pour introduire les bases d'un questionnement moral : comprendre ses propres sentiments et désirs, en lire des similaires chez autrui, reconnaître les situations où ils ne coïncident pas.

- Elle peut débiter par l'analyse fine des émotions manifestées chez les deux personnages et une discussion sur les explications possibles de leur décalage (excitation, déception, énervement, colère, tristesse chez la petite, impassibilité et surprise chez la grande). Cela peut prendre la forme d'un travail d'écriture pour imaginer les pensées des personnages, alternant avec des moments de mise en commun et de discussion, pour bien approfondir la symétrie (en droit) des deux points de vue.

Dans un second temps, on s'attachera au contexte du « conflit » dans le film : les attendus de la réunion de famille, le rôle du téléphone. Là encore, il s'agit de creuser la situation pour imaginer les habitudes

ou les règles implicites (la situation aurait-elle été différente si la petite sœur voulait juste poser une question ? pourquoi n'interrompt-elle pas le coup de fil de sa grande sœur ? etc.). C'est l'occasion de faire le lien avec une interrogation pragmatique sur les règles de politesse, les hiérarchies enfants/adultes, les règles d'utilisation des objets...

- Après ce défrichage, vient le moment de construire de courtes saynètes à deux personnages, réutilisant les idées abordées. Les enfants formulent une demi douzaine de situations à jouer sans accessoire et sans parole. À ce stade, l'enseignant peut suggérer une inversion des rôles : c'est l'enfant qui est absorbé par une tâche et l'adulte qui essaie de lui communiquer quelque chose. Les enfants travaillent ainsi par couple, soit en écrivant au préalable, soit, préférablement, en improvisation. Puis ils présentent à la classe.
- Pour préparer l'activité, il faudrait s'efforcer d'avoir en tête la différence entre le questionnement historique/social et le questionnement éthique/moral. L'exploration des situations devrait ainsi s'arrêter avant les enjeux sociaux, en particulier le rôle de la frustration comme thème central de l'éducation. Le débat sur ce sujet, qui est une construction historique récente, n'est pas vraiment pertinent ici. Il s'agit surtout de faire manipuler aux enfants des notions comme le vocabulaire des émotions, les logiques de comportement divergentes, l'échange de rôles, la simulation d'un débat, etc.

■ Références

Pour un aperçu de l'histoire de la notion de frustration, on pourra consulter l'article de Johanna Stute-Cadiot : « Frustration », dans *Figures de la psychanalyse*, vol. 18, no. 2, 2009, pp. 171-179 – visible en ligne sur [CAIRN](#).

Fiche d'activités rédigée par : Bruno Pellier

Films pour enfants

<https://www.films-pour-enfants.com>

info@films-pour-enfants.com

Smartphone

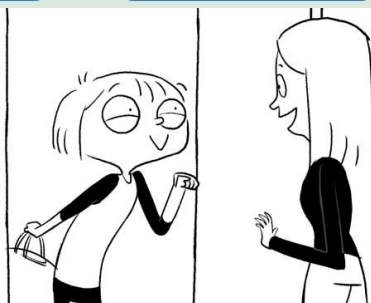
Questionner le monde (20)
Cycles 2, 3

Attendus de fin d'activités (BO 2015 Cycle 2 et 3 et BO 2018 Cycle 2 et 3)

Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués.
Utiliser le dessin dans toute sa diversité comme moyen d'expression.

[Voir le film](#)

[Voir la fiche de présentation du film](#)



Titre
Sisters

Thème
Communication

Genre et mots-clés
Comique, amitié, sœur, relation parentale, téléphone

Cycle
2, 3

Durée
01 min 32 s

Réalisation
Anchi Shen

Musique
Chi-Hsuan Chia

Production
Galarts (États-Unis, 2014)

Sisters © Anchi Shen

Activités pédagogiques

Smartphone
Faire une analyse « émotionnelle » de l'objet smartphone.

L'UX design (de l'anglais User eXperience design) est une notion récente intervenant dans la méthode de conception de produits ou services, qui envisage le rapport de l'utilisateur à l'objet ou le service comme une expérience globale incluant, en plus des rapports instrumentaux (efficacité, ergonomie, satisfaction...), des composantes d'esthétique, de plaisir, d'émotion, etc. Elle fait partie d'un mouvement plus général de réorientation du processus de conception vers les utilisateurs plutôt que vers les commanditaires du produit ou du service.

Parmi ses outils, on trouve des études de cas pratiques d'utilisation ou des analyses des univers d'attente des utilisateurs. On se propose d'appliquer cette démarche au cas du smartphone et en particulier aux situations de captation de l'attention de son utilisateur, sur la base du ressenti exprimé dans le film. Le but est de concevoir une fonction fictive pour un smartphone (sans base technique réelle) qui améliorerait l'ensemble des rapports avec l'objet.

L'activité se déroule en deux phases :

- Une première phase consiste à recenser avec les enfants leurs expériences marquantes en termes d'émotions (plaisir, désir, frustration, etc.) avec les smartphones (ou, si l'on veut, avec les téléphones portables en général - l'important est l'alibi du produit technologique de pointe pour stimuler l'imaginaire). Lors de la mise en commun, le rôle de l'enseignant est d'aider à formuler, avec les enfants, l'émotion ressentie comme produite par une fonction (ou une absence de fonction), et de lister ces fonctions. Les formulations peuvent être très abstraites, comme « devenir rapidement très important ou inversement très insignifiant », « permettre de cuisiner sans couper la conversation », « apprendre une table de multiplication en regardant un clip musical », etc.
- Dans la deuxième phase, chaque enfant choisit une de ces fonctions et élabore par le dessin et le texte (croquis légendé, bande-dessinée) le scénario de mise en œuvre de celle-ci. Il s'agit à la fois d'imaginer une esquisse de forme et une démonstration pratique. Le résultat est ensuite affiché en commun, produisant un aperçu de l'imaginaire fonctionnel d'un smartphone.

■ Référence

On peut consulter la [page de Wikipedia](#) consacrée aux enjeux de l'Expérience utilisateur dans le design.

Fiche d'activités rédigée par : Bruno Pellier

Films pour enfants

<https://www.films-pour-enfants.com>

info@films-pour-enfants.com