

## Fiche pédagogique

## Anina

## FIFF

28<sup>e</sup> Festival International  
de Films de Fribourg  
29.03. - 05.04.2014



**Film d'animation,  
Colombie, Uruguay, 2013**

**Réalisation :**  
Alfredo Soderguit

**Scénario :**  
Alfredo Soderguit, Germán  
Tejeira, Julián Goyoaga,  
Alejo Schettini, Frederic  
Ivanier

**Musique :**  
Gastón Otero, Bruno Boselli

**Production :**  
Julián Goyoaga, Germán  
Tejeira, Jhonny Hendrix  
Hinestroza

**Version originale :**  
Espagnol

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

**Durée :**  
78 minutes

**Public concerné :**  
Dès 8 ans

## Résumé

Anina Yatay Salas est une petite fille qui n'aime pas son nom car c'est un palindrome - il se lit dans les deux sens - et fait de la fillette la risée de l'école. Un jour, Anina et son ennemie jurée Yisel se battent à la récréation. La directrice leur donne alors une étrange punition : une enveloppe

scellée qu'elles n'auront pas le droit d'ouvrir pendant une semaine. Les tentations d'Anina pour connaître le contenu de l'enveloppe résonneront comme des étapes vers la découverte du monde et de la place qu'elle y occupe.

## Commentaire

Anina est le premier film réalisé par Alfredo Soderguit, qui est illustrateur de livre pour enfants. Il a découvert le roman de Sergio López Suárez : « Anina Yatay Salas » (2003) et a décidé de le porter à l'écran. Il a mis 8 ans pour créer un des premiers films d'animation uruguayen. Le succès a été au rendez-vous : sélection dans la section Generation de la Berlinale 2013, sélection par l'Uruguay pour le représenter à la cérémonie des Oscars, plusieurs prix en Inde et en Amérique du Sud.

Le style d'animation est traditionnel, mais s'apprécie parmi tous les films en 3D qui inondent le marché actuellement ! Les personnages et les décors sont comme peints à l'aquarelle,

découpés et animés simplement en 2D. Des effets visuels de profondeur sont obtenus grâce à des glissements de plans dans des directions différentes, des zooms ou des travellings. Les personnages sont rendus sympathiques par leur tête surdimensionnée et leurs mouvements de « pantins » articulés. Les scènes sont lumineuses, simples mais originales. On y voit les talents d'illustrateur du réalisateur !

Au niveau du scénario, l'auteur nous emmène dans la tête d'Anina. Cette posture nous permet de voyager avec elle, de voir la vie avec ses yeux en passant de sa réalité au rêve, au cauchemar... Les problèmes bénins prennent pour cette petite fille espiègle des proportions

## Disciplines et thèmes concernés

### Français:

Comprendre des textes oraux variés propres à des situations de la vie courante... en enrichissant son capital lexical et syntaxique  
Objectif L1 23 du PER

### Formation générale, MITIC :

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

- 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.

énormes et elle nous fait découvrir ses stratégies pour surmonter les difficultés. Par contre, on peut parfois avoir l'impression que l'auteur veut faire ressortir l'opposition entre le « Bien » et le « Mal » : la gentille ou la méchante maîtresse, l'éducation libre des parents ou strictes des voisines, etc... Cette construction telle une fable met en attente d'une morale finale...

qui ne vient pas ! Mais peut-être est-ce l'idée que le réalisateur a voulu faire passer ?...

Ce film n'a rien à envier aux grandes productions actuelles, autant au niveau de l'originalité du scénario que de la qualité de l'image et de l'animation. Il peut être visionné par toute la famille sans problème.

## Objectifs pédagogiques

- Émettre et écrire des hypothèses sur le film en visionnant la bande-annonce
- Émettre son avis et écouter celui de l'autre. Argumenter ses choix
- Reproduire un type de film d'animation
- Repérer divers types de palindrome et les différencier

## Pistes pédagogiques

### Activité 1a : Avant la séance :

*Deviner le contexte et l'histoire du film.*

Projeter la bande-annonce au beamer (cliquer sur l'image de droite sur la page suivante : <http://www.fiff.ch/scolaires/programe-2014/degre-primaire/anina.html>).

Distribuer la première page de la fiche de travail (fiche annexe, première partie). But : faire émerger des hypothèses par les élèves sur le film qu'ils vont voir. (Idéalement : mettre la bande-annonce à disposition sur les ordinateurs de la classe pour permettre de la voir plusieurs fois).

### Activité 1b : Après la séance :

*Confronter le film à sa bande-annonce, donner son avis.*

Remplir la deuxième partie de la fiche de travail. Par groupe : échanger sur l'idée qu'ils s'étaient faite du film en

regardant la bande-annonce et le film lui-même. But : se rendre compte que la bande-annonce présente une image tronquée du film pour faire venir les spectateurs au cinéma.

Proposition d'organisation dynamique pour la question 5 :

- chacun réfléchit à la question 5
- diviser la classe en plusieurs groupes, chaque groupe faisant l'exercice en parallèle.

Consigne :

1. L'élève 1 commence et dit : « Une qualité que j'aime chez Anina 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 Anina 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.

À la fin chaque élève peut aller marquer sur le tableau noir une qualité ou un défaut d'Anina sous forme de schéma heuristique. Le graphique obtenu donne une image complète du caractère complexe du personnage.

#### **Activité 2 : Après la séance :**

*Un mouvement à partir d'un objet inanimé*

Le film « Anina » est un film d'animation : il est fabriqué de toutes pièces, contrairement à un film où la caméra capture la réalité. Afin de faire comprendre aux élèves le concept de mouvement dans l'animation, l'enseignant-e leur propose de réaliser une très courte séquence animée à l'aide de figurines du film. Pour ceci il propose aux élèves de choisir un ou plusieurs personnages du fichier disponible ici : <http://goo.gl/stAVC4>. Les élèves découpent les figurines, et les disposent sur un fond de leur choix (une feuille de couleur ou une image au format A4 au moins).

À l'aide d'un appareil de photo posé sur un trépied pour avoir un cadrage fixe, les élèves prennent une série de photos (au moins 40) des figurines, en opérant des micro-changements dans la position des figurines entre chaque prise. Le visionnement rapide de leurs prises (c'est souvent déjà possible directement sur l'appareil de photo, en passant d'une à l'autre très rapidement) donne l'illusion du mouvement.

Le même exercice peut être fait avec la figurine d'Anina (<http://goo.gl/8kTlzW>) en faisant bouger les bras, la tête, le noeud etc.

Deux exemples sont visibles sur le site <http://goo.gl/XjzU84> et <http://goo.gl/sswwdu>.

Pour aller plus loin dans la compréhension et la réalisation de films d'animation en stop motion l'enseignant-e peut trouver du matériel sur le site <http://www.educlasse.ch/ultracourt/cours/>.

#### **Activité 3 :**

*Le palindrome*

Définition : mot ou groupe de mots qui peut être lu indifféremment de gauche à droite et de droite à gauche. (<http://www.cnrtl.fr/definition/palindrome>).

Le palindrome peut être un mot, une phrase, un texte... ou un nombre, une date, un son etc. Suite au visionnement du film les élèves auront certainement compris ce qu'est un palindrome, grâce au triple nom d'Anina ! L'activité propose à l'élève (seul ou en groupe), de découvrir d'autres mots ou nombre palindromes, et de les classer en 3 catégories : visuels, audios et nombres.

---

### **Prolongement possible**

- Utiliser l'application pour iPad « PuppetPals » (version payante) pour animer les personnages d'Anina et faire de la création d'histoires. Il suffit de détourner les personnages du

document « stickers.jpg » pour les utiliser dans l'application. L'élève ou le groupe d'élèves peut alors à sa guise refaire l'histoire ou une partie de celle-ci en utilisant la tablette comme support pour l'expression orale.

- Pour l'enseignant : le palindrome sous toutes ses formes : il est possible d'approcher avec les élèves la notion de palindrome musical, palindrome mathématique etc... Infos disponibles sur <http://fr.wikipedia.org/wiki/Palindrome> .

---

## Sources

- <http://www.fiff.ch/scolaires/programme-2014/degre-primaire/anina.html>
- <http://www.imdb.com/title/tt1947964/>
- <http://www.raindogscine.com/anina/>
- <https://www.facebook.com/AninApelricula>
- <http://fr.wikipedia.org/wiki/Palindrome>
- générateur de mots cachés :  
<http://homepage.bluewin.ch/motcache/motcache/Bienvenue.html>

---

**Jeanne Guillaume**, enseignante primaire, personne ressource MITIC  
canton de Fribourg, janvier 2014

Droits d'auteur : [licence Creative Commons](https://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 à l'école	car on voit un tableau noir en arrière fond.

Je pense que...	
...	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 « Anina », 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 d'Anina que tu apprécies, et dis pourquoi.

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

## Des palindromes !

Trouve le mot de chaque définition. Tu peux le colorier dans la grille et l'écrire avant la définition.

I	E	T	E	C	D	O	R	I	X	K	1
C	L	A	Q	R	J	P	I	A	Q	G	9
Z	B	P	E	I	C	I	F	Q	D	I	9
M	V	V	L	B	A	U	Z	I	L	A	1
D	E	T	O	T	M	K	E	N	O	N	R
R	1	4	G	Q	C	L	D	S	U	1	T
S	2	5	A	Z	L	V	E	K	V	1	L
A	0	6	G	E	P	L	T	A	2	4	A
L	2	5	S	M	L	M	W	Y	0	1	N
A	1	4	U	E	O	C	O	A	0	1	I
S	U	Y	S	1	8	8	1	K	2	D	N
A	M	R	E	S	S	A	S	S	E	R	A

- Synonyme de « blague »
- Pronom personnel féminin, correspondant à « il »
- Année palindrome de la fin du 20<sup>ème</sup> siècle, écrite avec des chiffres
- Année palindrome du début du 21<sup>ème</sup> siècle, écrite avec des chiffres
- 11411, nombre palindrome
- 45654, nombre palindrome
- Un tandem en a deux
- Adverbe de lieu marquant le lieu où se trouve celui qui parle
- Le prénom de l'héroïne du film
- Contraire de « tard »
- Le nom de famille de la maman d'Anina
- année palindrome du 19<sup>ème</sup> siècle, écrite avec des chiffres
- Système pour détecter la présence et déterminer la position d'objets
- Embarcation de pêche des Esquimaux
- 12021, nombre palindrome
- Une des quatre saisons
- Mot utilisé pour exprimer son désaccord !
- Répéter sans cesse (comme Anina le fait avec la phrase « Capicùà uno, Capicùà dos, capicua tres ».)
- Faire un rêve

Comme tu peux le constater il existe beaucoup de sortes de palindromes. Dans cette activité il y en a 3 sortes : les visuels, les visuels et audios (on entend aussi la même chose si on **écoute** le mot à l'envers), et les nombres.

Peux-tu les retrouver en reportant leur numéro (celui qui est donné par la définition) ?

Les palindromes uniquement visuels : 

2						
---	--	--	--	--	--	--

Les palindromes visuels ET audio : 

1						
---	--	--	--	--	--	--

Les nombres palindromes : 

3					
---	--	--	--	--	--

## Des palindromes ! Corrigé

1. **GAG** Synonyme de « blague »
2. **ELLE** Pronom personnel féminin, correspondant à « il »
3. **1991** Année palindrome de la fin du 20<sup>ème</sup> siècle, écrite avec des chiffres
4. **2002** Année palindrome du début du 21<sup>ème</sup> siècle, écrite avec des chiffres
5. **11411** 11411, nombre palindrome
6. **45654** 45654, nombre palindrome
7. **SELLES** Un tandem en a deux
8. **ICI** Adverbe de lieu marquant le lieu où se trouve celui qui parle
9. **ANINA** Le prénom de l'héroïne du film
10. **TOT** Contraire de « tard »
11. **SALAS** Le nom de famille de la maman d'Anina
12. **1881** année palindrome du 19<sup>ème</sup> siècle, écrite avec des chiffres
13. **RADAR** Système pour détecter la présence et déterminer la position d'objets
14. **KAYAK** Embarcation de pêche des Esquimaux
15. **12021** 12021, nombre palindrome
16. **ETE** Une des quatre saisons
17. **NON** Mot utilisé pour exprimer son désaccord !
18. **RESSASSER** Répéter sans cesse (comme Anina le fait avec la phrase « Capicùà uno, Capicùà dos, capicua tres ».)
19. **REVER** Faire un rêve

Comme tu peux le constater il existe beaucoup de sortes de palindromes. Dans cette activité il y en a 3 sortes : les visuels, les visuels et audios (on entend aussi la même chose si on **écoute** le mot à l'envers), et les nombres.

Peux-tu les retrouver en reportant leur numéro (celui qui est donné par la définition) ?

Les palindromes uniquement visuels :

2	7	10	17	18	19
---	---	----	----	----	----

Les palindromes visuels ET audio :

1	8	9	11	13	14	16
---	---	---	----	----	----	----

Les nombres palindromes :

3	4	5	6	12	15
---	---	---	---	----	----