Ecole et Cinéma 2012/2013

3ème trimestre

Cycles 2 et 3

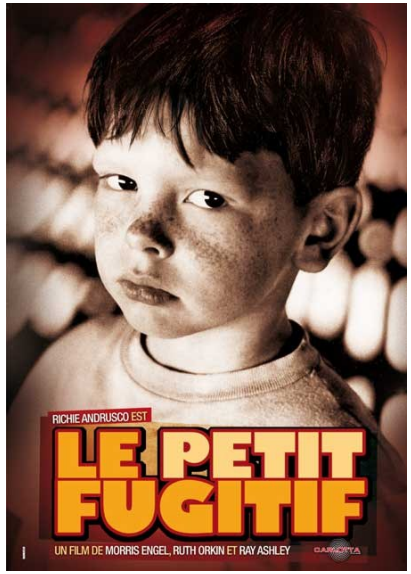
Le Petit fugitif

Etats-Unis, 1953, Engel, Orkin et Ashley

FICHE TECHNIQUE

Genre: Comédie dramatique, noir et blanc, 77mn
Scénario: Ray Ashley
Réalisation: Morris Engel, Ruth Orkin, Ray Ashley
Titre original: **Little fugitive**
Montage: Ruth Orkin
Photographie: Morris Engel
Caméra: spécialement conçue par Morris Engel
Musique: composée et dirigée par Eddy Manson
Effets sonores: Harold Johnson
Production: Morris Engel et Ray Ashley
Distribution: Carlotta Films
Interprètes: Richie Andrusco (Joey Norton), Richie Brewster (Lennie Norton), Winnifred Cusching (la mère), Jay Williams (Jay du Pony Ride), Charlie Moss (Harry), Tommy DeCanio (Charley), Will Lee (le photographe).
Synopsis: Un quartier populaire de Brooklyn, dans les années 50. La mère confie à Lennie la garde de son petit frère, Joey, car elle doit se rendre au chevet de leur grand-mère. Agacé de devoir veiller sur son petit frère alors qu'il avait prévu de passer le week-end avec ses copains dans un parc d'attractions à Coney Island, Lennie fait une farce de mauvais goût à Joey. Persuadé d'avoir causé la mort de son grand frère, le petit garçon s'enfuit à Coney Island, immense plage new-yorkaise dédiée aux manèges et à l'amusement. Il va passer une journée et une nuit d'errance au milieu de la foule et des attractions foraines. (d'après la fiche sur le site *Enfants de cinéma*)

AFFICHE



LE GENRE

La comédie dramatique présente une double appartenance aux genre du drame et de la comédie. En tant que genre cinématographique, elle met en place une action violente ou pathétique dans laquelle s'affrontent des personnages « à hauteur d'homme », historiquement et socialement inscrits dans un cadre crédible. Même si des éléments comiques sont susceptibles d'être intégrés à l'action, le caractère dominant est la gravité.
Le sens théâtral de drame vient du grec *drama*, qui signifie « action »: dès ses origines scéniques, au début du XVIIIème siècle, il s'agit de représenter une action sans la contraindre à la stylisation propre à la comédie ou à la tragédie.
Beaucoup de films appartenant à d'autres genres pourraient également répondre à cette définition, mais la tradition ne prend en compte que les œuvres qui ne relèvent pas des genres reconnus (policier, western, aventure, etc.

D'après *Genres et mouvements au Cinéma*, V. Pinel, Editions Larousse, p88

CARACTERISTIQUES

Le drame est le genre cinématographique le plus important au cinéma, car de tous temps celui-ci s'est intéressé aux passions et aux destinées humaines. Pourtant, si le regard du cinéaste reste sérieux, il sait aussi parfois s'éclairer d'un sourire, proposant ainsi un compromis entre drame et comédie, le propre de la comédie dramatique.
La Règle du jeu, ce drame gai de Jean Renoir de 1939, représente l'archétype d'un genre qu'illustrent brillamment aujourd'hui les « Contes des quatre saisons » d'Eric Rohmer.
D'autres exemples d'anthologie: *Les Lumières de la ville* (Chaplin, 1931), *Gosses de Tokyo* (Ozu, 1932), *César* (Pagnol, 1936), *Bellissima* (Visconti, 1951), *La Nuit américaine* (Truffaut, 1973), *Forrest Gump* (Zemeckis, 1994), *Le Goût des autres* (Jaoui, 2000), *La Part des anges* (Loach, 2012).

D'après *Genres et mouvements au Cinéma*, V. Pinel, Editions Larousse, p41

LES AUTEURS

Morris Engel (1918 - 2005) naît et grandit à Brooklyn. Photographe avant d'être réalisateur, il projette son regard dans les rues de la ville, parmi les passants anonymes entourant la vie de Joey et de son frère, tel qu'il a pu le vivre et l'aiguiser au travers de sa propre enfance. Sa femme **Ruth Orkin** (1921-1985), elle-aussi photographe (notamment célèbre pour son cliché *American Girl in Italy*, 1951), l'assiste dans la réminiscence plastique et esthétique de ses souvenirs. C'est ainsi que *Le Petit fugitif,* au-delà de l'empreinte cinématographique indéniable dans l'histoire du cinéma, est également une œuvre de photographie, où compositions de plans, de points de vue, de profondeurs et de rythmes sont subtilement et savamment pensés.

A PROPOS DU FILM

Pour son projet de film, Morris Engel se munit d'une caméra révolutionnaire et unique à l'époque. Miniature et très maniable, compacte et passe partout, elle lui permet de s'infiltrer en transparence dans la réalité et le mouvement de la vie quotidienne, et de se fondre ainsi auprès des passants, dans une démarche très proche de la caméra cachée. Tenue entre ses mains avec un harnais à l'épaule, la caméra d'Engel se fait oublier et capte alors la vérité de la rue, permettant des points de vue au plus près de la perception et de l'expérience de Joey.

Le Petit fugitif est un film important dans l'histoire du cinéma indépendant, il a été réalisé dans des conditions économiques très modestes en faisant appel à des comédiens non professionnels et à une équipe technique réduite. Tourné avec le budget modique de 30 000 $, à l'époque où seules les grandes majors distribuaient leurs films sur le territoire, personne ne crut au projet d'Engel. On lui conseilla même de réduire le film en 10mn de court-métrage pour tenter de rembourser la pellicule. Seul un petit producteur indépendant voulut le distribuer, après avoir constaté la réaction positive du public au cours d'une projection test.
Le film connut alors une brillante destinée, jusqu'à remporter le Lion d'argent au festival de Venise de 1953, et une nomination aux Oscars de 1954, pour le meilleur scénario original.

COMMENTAIRES

« Notre nouvelle vague n'aurait jamais eu lieu si Morris Engel ne nous avait pas montré la voie avec son beau film ***Le Petit fugitif***. »

François Truffaut

*« **Le Petit fugitif*** fit, en son temps, la couverture du numéro 31 des *Cahiers du Cinéma*, un numéro qui, sous la plume de Bazin, consacrait quatre pages au film, mais devait gagner la postérité à la faveur d'un autre texte, fameux, dans lequel Truffaut s'en prenait à la Qualité française. Lequel Truffaut, quelques années plus tard, expliquerait que sans ce petit film new-yorkais bricolé caméra au poing par deux photo-reporters (Morris Engel avait couvert le débarquement en Normandie) et un auteur de livres pour enfants, ni *Les 400 coups* ni *A bout de souffle* n'auraient, probablement, vu le jour. […] La première partie, à Brooklyn, est très belle, et elle annonce tout un pan du réalisme new-yorkais, de Shirley Clarke à Cassavetes. Mais c'est évidemment la déambulation de Joey parmi les attractions de Coney Island qui constitue le cœur du film. Si l'enfant est un personnage-clef du cinéma moderne, c'est que, expliquait Deleuze à propos de De Sica et Truffaut, « dans le monde adulte, l'enfant est affecté d'une certaine impuissance motrice, mais qui le rend d'autant plus apte à voir et à entendre ». C'est exactement ce qui est en jeu dans ce récit d'apprentissage où le monde des adultes est réduit, dans les yeux du marmot, à la dimension d'un fête foraine : un moment d'errance pure, à la fois enchanté (livré à lui-même, le môme s'en donne à cœur joie) et anxieux, où le monde est tout à la fois expérience et spectacle, et se donne en chaque image, dans les relents sucrés de la barbapapa, comme une première fois. »

Jérôme Momcilovic, *Chronic'art*, le 13 février 2009

« Les plus beaux films à montrer aux enfants ne sont pas ceux où le cinéaste essaie de les protéger du monde, mais souvent ceux où un autre enfant joue le rôle de tampon, d'intermédiaire, dans cette exposition au monde, au mal qui en fait partie, à l'incompréhensible. […]Ce semblable, à qui on peut s'identifier […] protège des agressions du monde telles qu'elles sont présentes dans le film, sans les cacher pour autant.»

Alain Bergala, *L'hypothèse cinéma*, Editions Cahiers du cinéma, 2002

CONEY ISLAND

Depuis la fin du XVIIIème siècle, la péninsule de Coney Island, à l'extrême sud de Brooklyn, est la destination privilégiée des classes modestes pour quelques heures de détente, de promenades et de divertissements.
Prémice des grands parcs d'attraction, c'est également un concentré de la culture populaire américaine d'après-guerre, où sodas, fast-foods, super héros et autres cowboys se « consomment », entre plage et montagnes russes, dans l'agitation frénétique de la journée, jusqu'au silence et l'ambiance fantomatique (parfaitement retranscrits dans le film) de la tombée de la nuit.

En classe : Propositions de thèmes / exploitations pédagogiques

NB: Tous les outils et références 'image' nécessaires à la mise en œuvre de ces activités sont présents dans le diaporama

► *Avant le film*

→ **Analyse d'affiche(s)** : observer texte et image sur l'affiche pour émettre des hypothèses quant à l'histoire, le thème, les personnages, le lieu, l'époque, etc. On notera le gros plan en plongée sur le visage de l'enfant de trois-quarts fixant l'objectif, et permettant ainsi une désignation sans équivoque du « petit fugitif ». Pourquoi le choix de la posture de trois-quarts? Pourquoi le choix de la prise de vue en plongée?
La comparaison avec les autres affiches du même film peuvent étayer les hypothèses émises (ex: permanence du personnage) et apporter quelques éléments complémentaires à l'époque et/ou au lieu de la narration.
→ **Analyse de la carte postale:** un travail similaire peut être réalisé sur la description et l'analyse des images de la carte postale et/ou des éléments textuels au verso de celle-ci. On pourra revenir sur l'analyse première de l'affiche par comparaison ou complément d'information.
→ **La bande annonce**: on la trouve facilement sur internet. Exploitations similaires possibles (cf ci-dessus).
→ **Le titre**: les mots « petit » et « fugitif » de cette périphrase donnent tous deux des informations permettant d'émettre des hypothèses.
- Le héro est-il petit en âge, en taille…? La construction de l'image (cf ci-dessus) donne une réponse évidente à ces questions.
- Qu'est-ce qu'un fugitif? Définir le mot « fugue ». Quelles raisons peuvent expliquer une fugue? Où peut-il aller? Que peut-il lui arriver?

→ **Le noir et blanc**: l'affiche peut induire en erreur puisqu'elle présente des éléments de couleurs. Observer d'autres affiches ou images du films permet d'anticiper une éventuelle surprise négative.
→ **Contextualisation** :
- Situer le film dans l'histoire du cinéma.
- Situer la production du film dans l'histoire pour anticiper la compréhension de certains éléments techniques et culturels (les tenues, les accessoires, les meubles et instruments de cuisine, les moyens de transport, etc).
- Situer le film dans la « géographie » du cinéma (lien avec l'auteur et son enfance), et de la narration (Etats-Unis, Ney York, Brooklyn, Coney Island, le quartier, la ville, le métro, l'océan…).

→ **Ouverture**: l'analyse de l'affiche permettant aisément d'identifier l'enfant comme le personnage principal du film, recueillir les titres de films, albums, romans ou BD connus par les élèves et dans lesquels un enfant est également le héro de l'histoire.

► *La trame narrative*	
Oral **Compréhension**	→ **Comprendre l'élément déclencheur** : l'accident « mortel » de carabine dans le terrain vague. → **Identifier les personnages** : personnages principal, secondaires… → **Reconstruire la trame narrative du film** : en utilisant des images séquentielles, des phrases ou des mots clés… Présentation de Joey et de son frère Lennie. / Jeux des enfants et mise à l'écart de Joey. / La mère de Joey et Lennie doit partir pour s'occuper de leur grand-mère malade. Lennie doit s'occuper de Joey et renoncer à sa journée à Coney Island. / Joey offre une carte et un cadeau d'anniversaire à son frère, qu'il refuse. / Jeux des enfants, scénarii pour se débarrasser de Joey. / Tir à la carabine dans un terrain vague : Joey touche son frère qu'il croit mort et s'enfuit pour échapper à la police. / Sa mère téléphone à l'appartement depuis une cabine, Joey ne répond pas, prend l'argent et s'enfuit par la fenêtre. / Il prend le métro pendant que son frère se bat puis rentre chez lui sans trouver Joey. / Celui-ci arrive à Coney Island et dépense tout son argent : manège à cheval, hot-dog, stand de tir, baseball, pastèque, stand de tir. / A Brooklyn, le téléphone sonne : Lennie ment à sa mère en disant que tout va bien. / Coney Island : barbe à papa, entraînement au tir, stand de tir, miroir déformant, jeu de force, bowling, bateau, montagne russe, voiture, épi de maïs, hot dog, soda, manège, soda, bateau, grande roue, toboggan. / Il n'a pas assez d'argent pour monter à cheval. / A la plage, il découvre que les bouteilles consignées retournées sont payées. / A la recherche de bouteilles vides. / 3 tours à cheval. / Nuit sur la plage. / L'homme du manège à chevaux feint de l'embaucher pour avoir ses coordonnées, puis appelle Lennie qui vient le chercher. / Lennie ne le trouve pas et laisse des messages à la craie. / Lennie aperçoit Joey alors qu'il fait du parachute. / Retrouvailles sur la plage. / Retour à l'appartement à 6h. / La mère rentre et croit qu'ils sont restés devant la télévision. Elle leur annonce qu'elle les amènera à Coney Island pour les récompenser. / Fin. → **Quelques scènes ou objets importants** : le cadeau d'anniversaire refusé (expressions et sentiments), l'harmonica comme lien fraternel (du début à la fin du film), la mise en scène de la « mort » de Lennie, la persévérance de Joey pour gagner de l'argent (personnages rencontrés, situations cocasses), les retrouvailles sur la plage.
Lecture/Ecriture	→ **Lire/écrire** une sélection de mots « clés » : quartier, famille, carabine, harmonica, cheval, plage, manèges, etc. → **Ecrire une phrase** : un résumé, une critique, une description… →**Ecrire un texte :** un résumé global, un résumé de chaque étape du film, le point de vue d'un personnage… → **Légender des photos** pour les remettre dans l'ordre de la narration.
Arts Visuels **Théâtre** **Expression corporelle**	→ **Le story-board :** décider des étapes essentielles du récit, les dessiner et les légender. → **L'affiche** : analyser et comparer les différentes affiches du film. Cf page 3. - Comprendre le choix de la composition de l'affiche. En proposer d'autres (dessin, photo, collages, etc…). → **Scènes** : le jeu d'acteur. Décider des scènes essentielles à la compréhension du récit. Elaborer des groupes. - Distribuer les rôles : qui fait l'acteur, l'actrice ? Qui est metteur en scène ? Qui est photographe ou cameraman ? - Préparer par groupe la réalisation de ces scènes : placement des acteurs, décors, accessoires, jeu d'acteur. - Visionner de nouveau ces scènes dans le film si nécessaire. - Réaliser les différents dispositifs : > En photo : il faudra alors veiller à travailler la pause, « l'arrêt sur image » pour que la scène soit « lisible ». > En film : veiller au champ/hors-champ, au silence lors du tournage - Monter : assembler les photos à la manière d'un roman-photo, ou assembler les films pour un rendu global.

► *Les personnages*	
Oral Compréhension Lecture Ecriture	→ **Identifier les personnages principaux :** Joey et son frère Lennie. - ***Présentation en voix off au début du film*** : « Lui, c'est Lennie. C'est mon grand frère. Il a douze ans aujourd'hui. L'harmonica, c'est son cadeau d'anniversaire. Il joue bien de l'harmonica. Et il joue bien au baseball aussi. Il méritait pas de cadeau, tellement il m'embête. Il veut pas que je touche à son harmonica. » « Ca, c'est mon petit frère, Joey. Tout le monde dit qu'il est à croquer. Et ben allez-y ! Joey n'est pas si barbant, mais c'est un fardeau en été, parce que maman travaille et je dois m'occuper de lui. Je suis bien content ; on est samedi ! Joey est futé pour son âge. Il aime surtout les chevaux. Il pense qu'à ça. Jamais vous verrez un môme de son âge aussi dingue des chevaux. » - ***Portrait*** : établir le portrait de ces deux enfants : âge, place dans la famille, ce qu'ils font, ce qu'ils aiment… - ***Relation entre les deux frères*** : au début du film, à la fin du film. → **Identifier les personnages secondaires :** la mère, les copains, l'homme du manège à chevaux, le photographe, l'enfant sur la plage, la femme et son bébé, le couple sur la serviette. - ***La mère*** : que fait-elle ? Où est le père ? Relation aux enfants ? Responsabilités de Lennie ? - ***Les copains*** : rapports avec Lennie ? avec Joey ? - ***Chronologie*** : situer les personnages sur une frise en fonction de leur ordre d'apparition. Idem avec les lieux traversés. → **Ecrire** : des dialogues entre personnages à partir de photogrammes du film, donner un titre à une séquence, faire parler un personnage, imaginer les pensées d'un personnage à partir d'un photogramme.
Arts Visuels Théâtre Expression corporelle Histoire des arts	→ **Le portrait :** - **C**hoisir une ou plusieurs images pour réaliser le portrait-mosaïque d'un personnage (tous les lieux traversés, les sentiments éprouvés, les péripéties vécues, etc). Travailler la couleur ou le noir et blanc. En réaliser une affiche de film. - **R**eproduire par la photographie le portrait des différents personnages (Joey, Lennie, la mère…) en se déguisant et mimant une scène ou une action. → **Les chevaux** : comment la passion de Joey pour les chevaux se manifeste-t-elle ? Quels types de chevaux rencontre-t-il tout au long du film ? → **Les tenues** : observer et décrire les tenues des personnages. Enfant : tee-shirt, jean, baskets. Mère : robe…. Proposer par découpage/collage d'autres tenues pour transposer le film à une autre époque, plus ancienne, contemporaine, futuriste, etc. → **Les répliques** : mettre en image (photographie, dessin, peinture), par le souvenir ou l'invention quelques répliques fortes du film. « Arrête de bouder Joey, J'ai fait ça pour rire. Je voulais pas te donner un coup sur la tête. Je pensais pas te faire aussi mal. » « Votre grand-mère est malade, je dois aller la voir. » « Du sang ? T'es idiot ou quoi ! C'était du ketchup. » « Tu l'as tué Joey. Tu as tué ton frère ! » « Que je te croise pas dans la rue. Tu perds rien pour attendre. » « Tu sais que t'es plutôt doué avec les chevaux. T'aimerais travailler ici ? » « Hé monsieur, vous êtes couché sur mon pantalon. » « Tiens Lennie, je l'aurais pas pris, mais je te croyais mort. »

▸ *Approche documentaire et culturelle*

Thèmes	Observations	Pistes
Lieux / époque	**New York / Brooklyn / Coney Island**	- Situer sur une carte. Retracer sur une carte le parcours des enfants.
	Lieux de vie populaire; le quartier, la ville. Où habitent les enfants ? Quel type d'habitat ? Où jouent-ils ?	- Repérer les éléments caractéristiques. - Transposer au vécu des élèves : où jouent-ils ? Où habitent-ils ? Connaissent-ils des quartiers « populaires » ?
	Vêtements, voitures, intérieur. Quels éléments présentent une différence avec ceux d'aujourd'hui ? Observer le téléphone, l'électroménager, les voitures, la tenue de la mère, les maillots de bain, etc.	- Comparer avec aujourd'hui : par recherche sur documentaires, sur internet, découpage/collage. - Choisir un même objet (ex : la voiture, le téléphone) et observer sa transformation esthétique ou technique au cours des décennies. - Imaginer le même objet dans le futur.
Culture américaine	**Jeans et Converse**. Observer que tous les enfants ont les mêmes chaussures, le même type de pantalons. Les élèves les reconnaissent-ils ? Les connaissent-ils encore aujourd'hui ? Dans quelle mesure (combien d'élèves de la classe portent-ils des jeans ? Des Converse (ou copies) ? Les Converse ont-elle été copiées ? Pourquoi ?	- Faire des recherches pour savoir qui est à l'origine de ces produits. L'Europe ou les Etats-Unis ? - Depuis quand et pourquoi ces produits sont arrivés en Europe ? - Trouver des publicités pour ces deux produits et observer l'évolution graphique (l'objet *publicité*) et esthétique (l'objet commercialisé) au cours du temps. - Imaginer le jean de demain, la Converse de demain.
	Coca-Cola / Pepsi-Cola A quels moments du film ces marques sont-elles visibles ? Existent-elles encore ? Sont-elles encore appréciées des enfants ?	- Idem que ci-dessus. - Pourquoi la consommation excessive de ces boissons peut-elle être dangereuse pour la santé ? Recherches, lecture de préventions…
	Superman et les cowboys A quels moments rencontre-t-on ces personnages ? Sous quelles formes ? (les silhouettes du photographe, Joey et son revolver à la ceinture, les BD des enfants…) Les élèves les connaissent-ils encore aujourd'hui ? Sous quelles formes ?	- Faire des recherches pour savoir qui est à l'origine de ces produits. L'Europe ou les Etats-Unis ? - Idem pour savoir sous quelle forme sont-ils apparus : BD, film, dessin animé ? - Observer l'évolution graphique du dessin du personnage de super héro dans la BD.
	Jeux et loisirs A quoi jouent les enfants du film : quels jeux, quels sports ? (baseball, cache-cache, tir, bagarre…) Quels loisirs ? (plage, parc d'attractions : montagnes russes, voitures et bateaux miniatures, toboggans, bowling, baseball…)	- Comparer avec les jeux et loisirs des élèves. Se ressemblent-ils ? Sont-ils un héritage ? Où trouve-t-on aujourd'hui ce genre de parc d'attractions ? - Jouer au baseball.
Nourriture	A quels moments Joey et Lennie mangent-ils ? Sur le temps de la narration (2 jours), combien de repas « à table » prennent-ils ? De quel type de repas et de nourriture s'agit-il ? (glace, barbe à papa, haricots – saucisse, hot dog, pop corn, épi de maïs, pastèque, etc.)	- Comparer avec ce que connaissent les élèves. - Trier : repas à table ou grignotage ? repas équilibré ? - Salé/sucré ? Naturel/transformé ? - Mode de préparation (barbe à papa, épi de maïs) - Education à la santé…

▸ *Photographie et cinéma*

Thèmes	Observations	Pistes
Le point de vue	Le réalisateur positionne très souvent la caméra à la hauteur de Joey. L'objectif est de faire percevoir le monde tel que l'enfant le voit. Le spectateur est ainsi immergé dans son univers et ses émotions.	- Observer des photogrammes du film pour appréhender le cadrage installé par un point de vue bas. - Quelles conséquences : contre-plongée lorsque certains adultes interviennent, corps des adultes « coupés » au niveau du tronc… - S'exercer avec l'appareil photo sur la plongée et la contre-plongée d'un même sujet pour en différencier le rendu. - Observer l'affiche du film : Joey est vu en plongée. Pourquoi et quel effet ?
Profondeur	Lorsque l'enfant arrive à Coney Island, le réalisateur compose de nombreux plans le montrant en avant dans l'immensité du vide de l'espace de loisirs. Sur la promenade délaissée par les touristes de passage, sous le ponton face à la forêt de poteaux, sur la plage au petit matin… le spectateur est invité à percevoir l'errance du petit garçon dans ce monde inconnu, qui le dépasse de par ses proportions, et où l'expérience de sa fugue l'enferme dans une solitude totale.	- Observer des photogrammes du film pour appréhender la notion de profondeur de champ. - Constater de la permanence du « vide » lors du choix de ces plans : pourquoi une telle construction ? Quel effet par rapport à Joey ? - S'exercer avec l'appareil photo pour rendre compte de la profondeur dans des espaces environnants choisis.
Lumière et ombre	Les scènes de Coney Island montrent Joey en bord de mer, sur la plage ou les allées ensoleillées du site. Le contre-jour, le sur-éclairage, ou l'ombre entrent alors en jeu dans la construction esthétique des réalisateurs.	- Observer des photogrammes du film pour appréhender la notion d'ombre et d'éclairage. - Réaliser un dispositif (sujet + source de lumière) permettant de photographier des ombres : la sienne, celle d'un camarade, d'un objet. - « Sculpter » l'ombre : prévoir une composition d'objets pour réaliser une ombre complexe (paysage, élément d'architecture, personnage).
Ligne droite et ligne courbe	La construction des plans et de leur profondeur permet aux réalisateurs de mettre en évidence les lignes architecturales fortes (murs de briques, planches des palissades, barrières…) et jouer ainsi avec les rythmes. Les ombres projetées de ces mêmes planches de palissades ou de barrières ajoutent leurs propres lignes au rythme déjà bien installé. La ligne droite n'est pas seule dans ce répertoire formel : grande roue, boule de barbe à papa, manège, poubelles, ballons, pastèque, tunnel tournant sur lui-même viennent également apporter leur courbe dans cet univers formel grouillant du parc d'attractions.	- Repérer les lignes droites de la classe ou de l'école : carrelage, fenêtre, tableaux, lignes au sol, clôtures… - Réaliser un répertoire de ces lignes droites par la photographie. - Composer et réaliser une photographie mettant en évidence et en scène la ligne droite. - Idem avec la ligne courbe : objets, éléments d'architecture, de design ou de dessin… - Réaliser un répertoire. - Composer et réaliser une photographie mettant en évidence et en scène la ligne courbe.
Compléments	Pour rappel, Morris Engel et Ruth Orkin sont photographes avant d'être cinéastes. Leur regard de « concepteurs » d'images se reconnaît donc dans la construction des plans, leur composition, le traitement de l'espace, le cadrage, la lumière, etc. On pourra observer les œuvres d'autres photographes célèbres, contemporains ou plus généralement du XXème siècle, travaillant le noir et blanc ou la couleur pour comparer la construction de l'image, des époques ou des sujets, ou pour aborder une approche technique avant de s'exercer et produire soi-même.	

► *Et aussi…*

Le comique	Plusieurs scènes relèvent de la comédie : - Joey qui rate les balles de baseball, - Joey qui prend la bouteille de soda au bébé ou à la femme endormie, - Le couple à la plage qui s'installe sur les affaires de Lennie, - Lennie qui se fait bousculer et tombe tout habillé dans l'eau, - Les messages à la craie de Lennie sur le manège en train de tourner, corrigés et commentés par des anonymes… Lister ces scènes et expliquer en quoi elles sont drôles. Trouver d'autres scènes relevant plutôt du drame et comprendre le genre de la comédie dramatique.
Le rapport à l'argent	- A quels différents moments l'argent entre-t-il en jeu dans le film ? (les 6$ laissés par la mère, les dépenses successives de Joey à Coney Island (10C + 10C + 10C…), le manque au moment de faire un tour à cheval, le besoin de déposer des bouteilles à la consigne pour gagner de l'argent, etc) - Quelle valeur a-t-il dans le film ? - Est-il motif de jouissance, de privation ? - Connaître et comprendre la monnaie américaine : le dollar. Symbole, centimes, équivalences, conversions…
Le miroir	Différents miroirs interviennent à plusieurs moments du film et sont utilisés par le réalisateur : mise en perspective, jeux de profondeur, mise en abîme… Le miroir circulaire de l'appartement, les miroirs déformants de la fête foraine, le miroir du glacier…
Dessins à la craie	La craie est un médium utilisé par deux fois dans le film : au début lorsque Joey dessine et projette ses fantasmes sur le trottoir du quartier, et à la fin lorsque Lennie tente de laisser un message que peut-être son frère lirait … La craie est le moyen pour les enfants d'investir leur environnement comme si la trace qu'ils y laissaient en marquait une appartenance ou une preuve de leur passage, tantôt pour un rêve intime que l'outil permet de concrétiser de façon éphémère mais bien visible, tantôt pour une communication privée et désespérée, malheureusement reprise et appropriée par les mauvais destinataires, questionnant indirectement la frontière entre espace public et espace privé…
L'écrit	Le film déroulant sa narration aux Etats-Unis, il est naturel d'y voir régulièrement de multiples traces écrites du langage « autochtone » ! Pour autant, le réalisateur dépasse ce qui pourrait être le fruit du hasard pour exploiter ces pancartes, panneaux de signalisation ou autres affiches publicitaires comme outils de ponctuation ou de décor auxiliaires au drame qui se joue. Exemple : Lost children (*Enfants perdus*).
La foule, le bruit	- A plusieurs reprises, Joey se confronte à la foule grouillante et menaçante qui finit par l'absorber entièrement, rendant son errance encore plus tangible. Métro, les allées de Coney Island, sa plage… Que font tous ces gens au même endroit et au même moment ? - De la même façon, Coney Island est un lieu de bruit intense : micros, musiques de manège, brouhaha des badauds, cloches, moteurs, rires et cris… Ces bruits sont-ils accueillants, menaçants, assourdissants…. ?