

DOSSIER PÉDAGOGIQUE



L'HISTOIRE DU FILM

DOG, vit à Manhattan et la solitude lui pèse. Un jour, il décide de construire un robot et ils deviennent alors les meilleurs amis du monde ! Par une nuit d'été, **DOG** avec grande tristesse, est obligé d'abandonner **ROBOT** sur la plage. Se reverront-ils un jour ?

ORGANISEZ UNE PROJECTION POUR VOS CLASSES

Vous pouvez organiser une projection, pour vos élèves, du film **MON AMI ROBOT** en AVANT-PREMIÈRE DÈS MAINTENANT ou APRÈS SA SORTIE LE 27 DÉCEMBRE 2023.

Nous vous rappelons que tous les cinémas sont en capacité d'accueillir des projections avec un tarif réduit de groupe scolaire. Il vous suffit de contacter le cinéma le plus proche de votre établissement pour organiser cette projection.

Pour toute information complémentaire n'hésitez pas à contacter programmation@wildbunch.eu

SOMMAIRE

- ⇒ Intérêt pédagogique du film
- ⇒ Les liens avec les programmes / socle commun des connaissances, de compétences et de culture pour le cycle 2 et le cycle 3 (CM1/CM2)

I- Un film sur les relations humaines et l'empathie

- 1/ L'Amitié
Activité pédagogique 1 : Atelier de philosophie
Activité pédagogique 2 : Analyse de l'affiche du film
- 2/ Les émotions
Activité pédagogique 3 : Les émotions

II- Le cinéma (les références cinématographiques)

- 1/ La figure du robot dans la fiction
Activité pédagogique 4 : Identifier des personnages
Focus : Isaac Asimov
- 2/ Burlesque, cartoon et comédie musicale
Focus : Le plan Berkeley
Activité pédagogique 5 : Un flip book

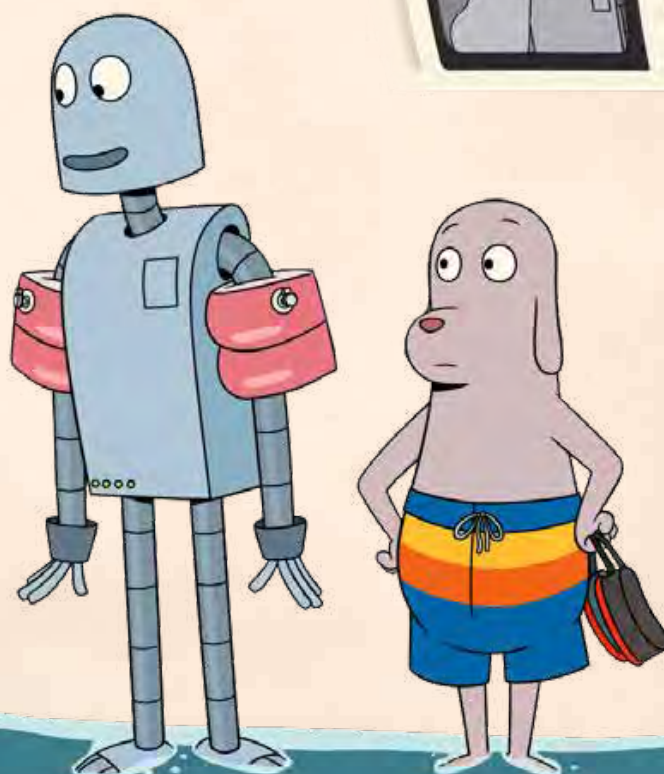
III- Recréer une époque

- 1/ New York, ville mythique
Activité pédagogique 6 : New York
- 2/ Les années 80 (un tournant dans les arts et la culture)
Activité pédagogique 7 : Quelles évolutions dans les appareils du quotidien ?
- 3/ La musique et la bande-originale
Activité pédagogique 8 : Chanter
Activité pédagogique 9 : Anglais

IV- Recycler n'est pas une option, c'est un devoir !

- 1/ « Construis ton propre robot »
Activité pédagogique 10 : Construis ton propre robot avec des matériaux recyclés !

V- Activités ludiques



Intérêt pédagogique

MON AMI ROBOT de **Pablo Berger** est un film d'animation qui sort un peu des chemins traditionnels de l'animation actuelle. Si le dessin s'inscrit dans un code cartoon qui n'est pas particulièrement surprenant, c'est son histoire et le choix de son traitement narratif qui peut surprendre et qui le rend particulièrement intéressant.

Le film nous plonge dans un monde peuplé d'animaux à l'allure et à la sensibilité humaines. Son visionnage donne lieu à des réflexions autour des thématiques capitales de la solitude, de l'amitié et de la rupture. D'autant que le réalisateur fait un film entièrement muet alors qu'il parle essentiellement des émotions. Comment alors véhiculer toutes les émotions des personnages, sans anthropomorphisme et sans les faire parler. C'est la réussite du film qui permet justement de recentrer la vision du spectateur sur ce que les personnages communiquent par leurs expressions et non par leurs mots. Une véritable leçon d'empathie.

Le choix des personnages n'est pas anodin. D'un côté, le chien (**Dog**) qu'on appelle souvent le «meilleur ami de l'homme», un animal très social et amical. De l'autre, un robot (**Robot**) dont la science-fiction a souvent questionné les capacités de ressentir et de penser par lui-même. Après une première partie qui montre un robot dans l'imitation, qui remplit sa fonction de compagnon, on le voit développer des sentiments et même rêver. Mais alors qu'est-ce qui différencie le robot de l'être humain ? À l'heure où les intelligences artificielles sont de plus en plus présentes et utilisées, ces questionnements sont justement d'actualité.

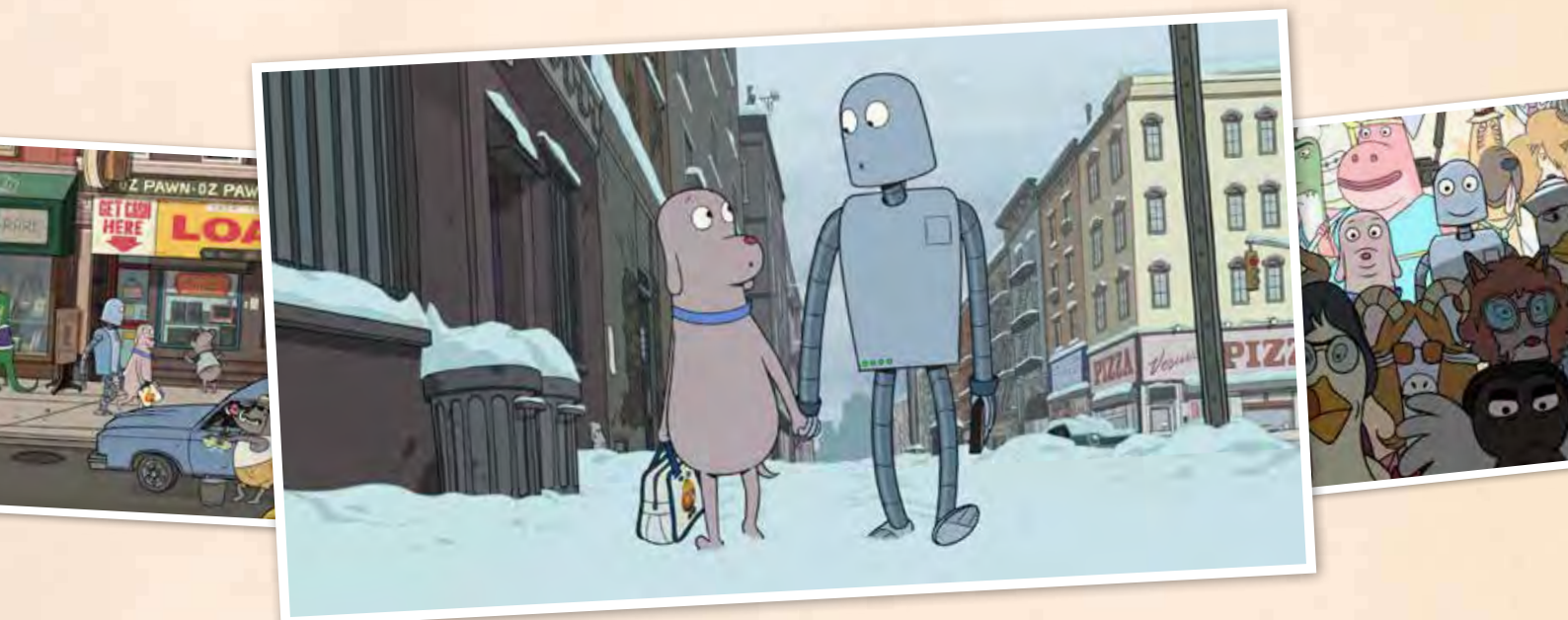
D'un point de vue visuel et cinématographique, le film foisonne de références à de nombreux films et genres : burlesque, comédie musicale et bien sûr science-fiction.

Mais **MON AMI ROBOT** est aussi un film d'ambiance qui nous ramène dans le New York des années 80 au rythme d'Earth, Wind and Fire, en reconstituant parfaitement cette époque.

Enfin, il nous amène à réfléchir à la notion de recyclage et de réutilisation des appareils électriques et électroniques. Une réflexion essentielle à l'heure de l'obsolescence programmée et du réchauffement climatique.

Vous y trouverez pour vos élèves de primaire, cycles 2 et 3 de nombreux éléments pour travailler et étudier les problématiques proposées dans le socle commun de connaissances de compétences et de culture.

3



Cycle 2 : CE1 / CE2

Une progressivité est ménagée à partir des trois thématiques proposées tout au long du cycle

L'ENFANT

Soi, le corps, les vêtements.
La famille.
L'organisation de la journée.
Les habitudes de l'enfant.
Les trajets quotidiens de l'enfant.
Les usages dans les relations à l'école.
Le temps, les grandes périodes de l'année, de la vie.
Sensations, goûts et sentiments.
Éléments de description physique et morale.

LA CLASSE

L'alphabet.
Les nombres.
Les repères temporels.
Climat et météo.
Les rituels.
Les règles et règlements dans la classe.
Les activités scolaires.
Le sport.
Les loisirs artistiques.
L'amitié.

L'UNIVERS ENFANTIN

La maison, l'environnement immédiat et concret.
La vie quotidienne, les commerces, les lieux publics.
L'environnement géographique ou culturel proche.
Les animaux.
Les contes et légendes.
Les monstres, fées et autres références culturelles de la littérature enfantine.
Les comptines, les chansons.
La littérature enfantine.
Quelques villes, campagnes et paysages typiques.
Les drapeaux et monnaies.
Les grandes fêtes et coutume.
Les recettes.



Cycle 3 : CM1 / CM2

4

Extrait du programme en vigueur à la rentrée 2023

Volet 2 : contributions essentielles des différents enseignements au socle commun

Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps.

Tous les enseignements concourent à développer les capacités d'expression et de communication des élèves. Aux arts plastiques et à l'éducation musicale revient prioritairement de les initier aux langages artistiques par la réalisation de productions plastiques et par le chant. Le français tout comme la langue vivante étudiée donne toute sa place à l'écriture créative et à la pratique théâtrale.

L'éducation physique et sportive apprend aux élèves à s'exprimer en utilisant des codes non verbaux, gestuels et corporels originaux. Ils communiquent aux autres des sentiments ou des émotions par la réalisation d'actions gymniques ou acrobatiques, de représentations à visée expressive, artistique, esthétique. Ils en justifient les choix et les intentions.



LE SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE

Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture concerne les élèves âgés de 6 à 16 ans. Il identifie les connaissances et les compétences indispensables qui doivent être acquises à l'issue de la scolarité obligatoire.



CYCLE 2 et CYCLE 3

ARTS PLASTIQUES

Compétences travaillées / Domaines du socle 1, 2, 4, 5

Expérimenter, produire, créer

- ⇒ Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.
- ⇒ Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...).
- ⇒ Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes.
- ⇒ Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique.

Mettre en œuvre un projet artistique / Domaines du socle 2, 3, 5

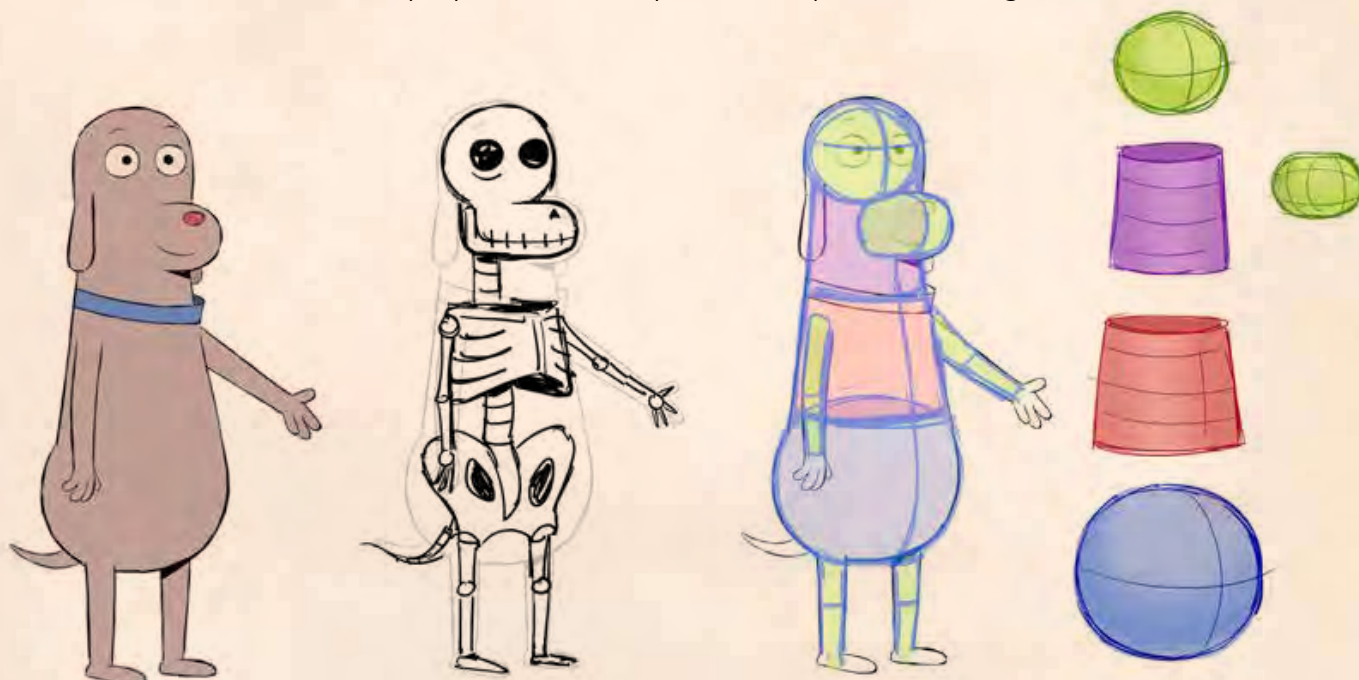
- ⇒ Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique.
- ⇒ Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles.
- ⇒ Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création.
- ⇒ Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur.

S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité / Domaines du socle 1, 3

- ⇒ Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres d'art étudiées en classe.
- ⇒ Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation.
- ⇒ Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves et des œuvres d'art.

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art / Domaines du socle 1, 3, 5

- ⇒ Repérer, pour les dépasser, certains *a priori* et stéréotypes culturels et artistiques.
- ⇒ Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.
- ⇒ Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée.



I- Un film sur les relations humaines

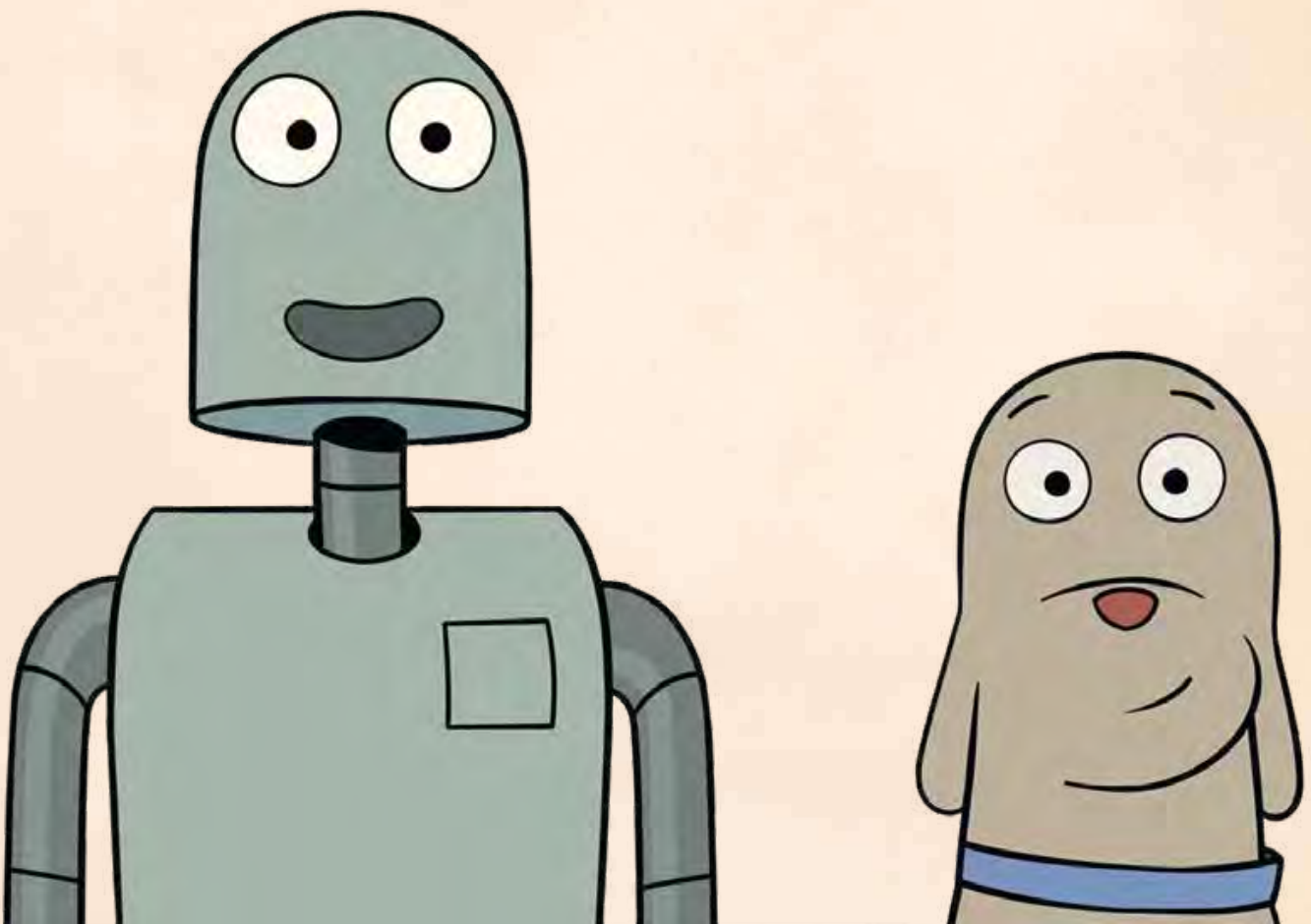
1- L'Amitié

MON AMI ROBOT nous présente une relation d'amitié, qui s'apparente même par moments à de l'amour, entre **Dog** et **Robot**. Le choix de ces protagonistes peut sembler curieux mais il fait partie de l'intérêt du film.

Le chien est un animal amical par nature. On le surnomme même « le meilleur ami de l'homme ». Une généticienne a même découvert que les chiens avaient une mutation du gène responsable chez l'homme du syndrome de Williams <https://www.perce-neige.org/infos-handicap/comprendre-le-handicap/le-syndrome-de-williams-beuren/> Ce syndrome se traduit par un retard mental et une hypersociabilité. Les chiens, tout comme les gens ayant le syndrome de Williams, éprouvent un désir essentiel de nouer des liens de proximité, d'avoir des relations personnelles chaleureuses : d'aimer et d'être aimé <https://www.ouest-france.fr/sciences/animaux/un-chercheur-explique-pourquoi-le-chien-est-le-meilleur-ami-de-l-homme-6745445>.

Et c'est vers cela que tend **Dog** que l'on voit très seul au début du film ainsi que pendant l'hiver, lorsque **Robot** est bloqué sur la plage. On le voit dans son appartement, répétant les mêmes actions, sans joie et sans envie. Il essaie cependant de se faire de nouveaux amis, en allant au ski ou en faisant du cerf-volant mais à chaque fois cela ne fonctionne pas.

Ce besoin de proximité et d'intimité est naturel chez l'être humain. La vision du film peut être l'occasion d'organiser un atelier philo avec les enfants sur le thème de l'amitié.



ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE 1

Atelier de philosophie

Comment organiser un atelier de philosophie ?

L'objectif est de guider et d'accompagner les enfants à réfléchir par eux-mêmes sur une thématique. En leur posant des questions appropriées, on les invite à aller plus loin, à approfondir, définir, reformuler, à relever, peut-être, des incohérences ou des contradictions dans ce qui est exprimé. Il ne s'agit pas de leur donner une leçon. Mais vraiment de les amener à formuler une pensée autonome et qui leur est propre. Le rôle de l'enseignant est ici d'orienter les échanges en posant des questions.

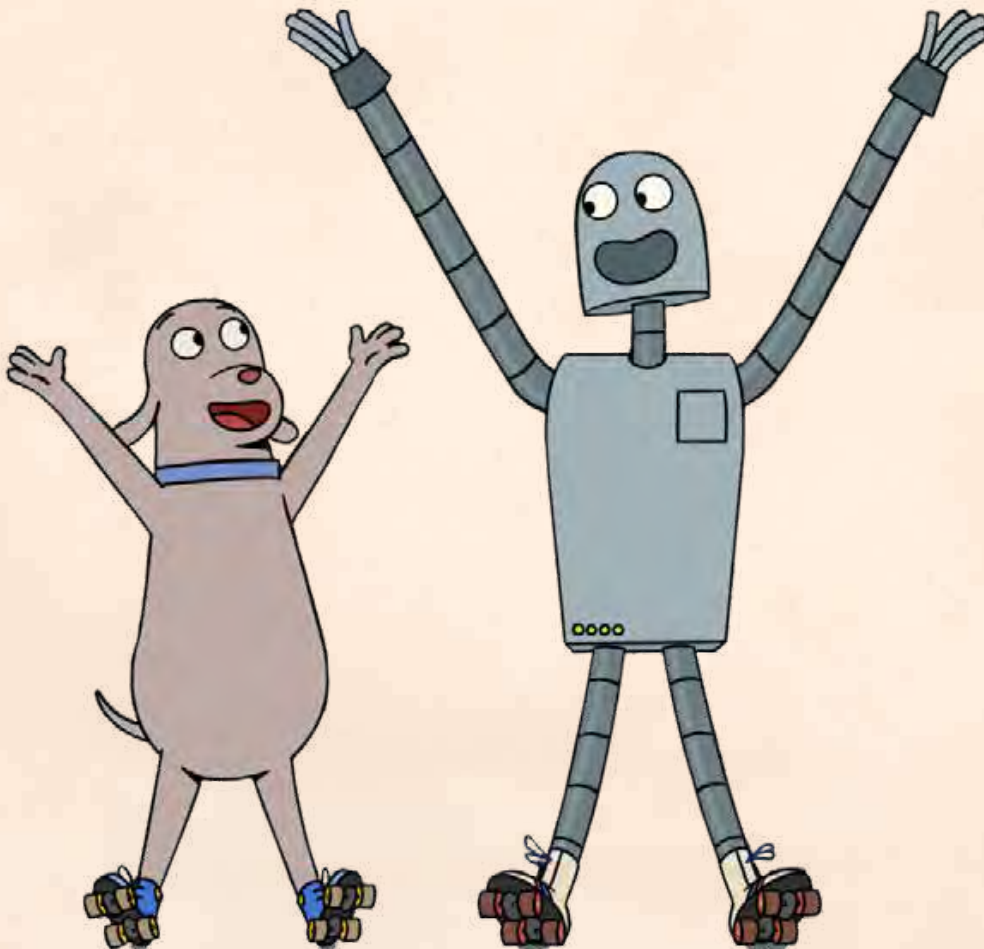
Voici quelques questions à poser sur le sujet :

- As-tu des amis ?
- Comment définis-tu l'amitié ?
- Penses-tu que tout le monde a besoin d'amis ?
- Que fais-tu avec tes amis ?
- Peut-on tout dire à un ami ?
- Peut-on être ami avec ses parents ?
- Avec son animal de compagnie ?
- Est-ce qu'on est ami pour la vie ?
- Est-ce que si je n'ai pas envie de voir mon ami, cela signifie que je ne l'aime plus ?

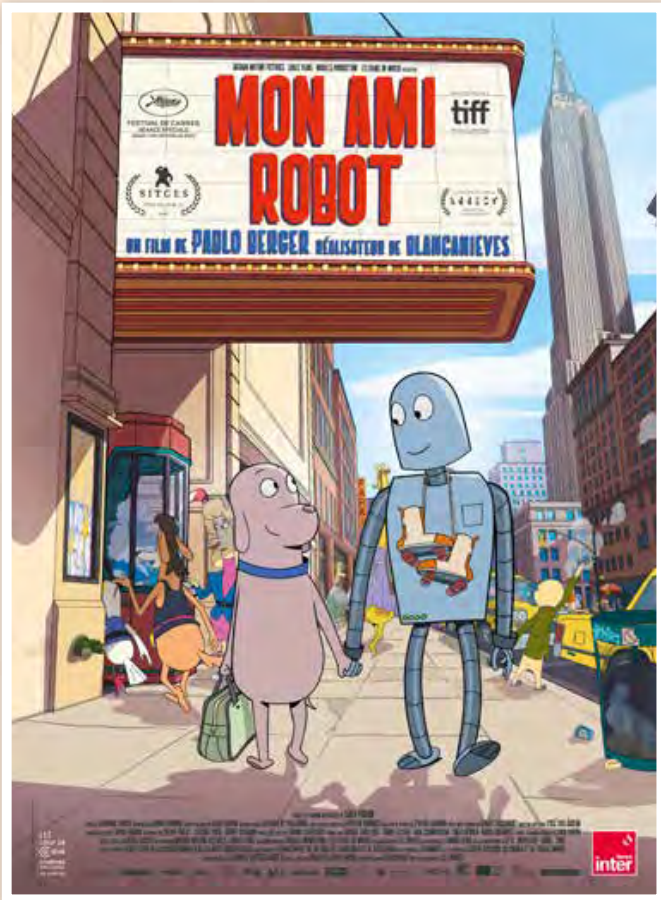
Ces questions peuvent se prolonger sur la question de la séparation à l'image de ce qui se passe dans le film :

- Est-ce que si on perd un ami, on peut en trouver un autre ?
- Est-ce qu'on peut aimer autant plusieurs amis ?
- Est-ce que si on ne voit plus un ami cela signifie qu'on l'oublie ?
- Est-ce qu'on peut être à nouveau heureux si jamais on perd un ami qu'on ne retrouve pas ?

Plus de pistes pour organiser un atelier philo sur ce thème <https://www.labophilo.fr/2020/03/20/c-est-quoi-l-amiti%C3%A9-un-atelier-philo-complet-pour-les-enfants/>



ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE 2



Avant d'aller voir le film

Objectifs pédagogiques :

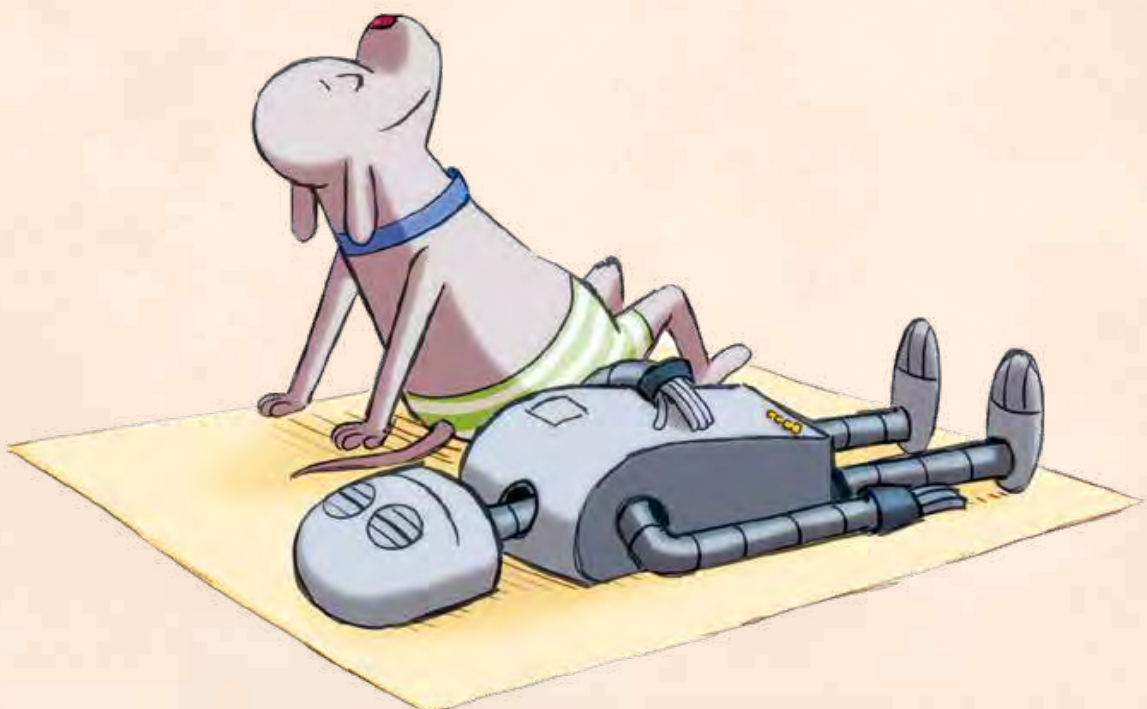
- Observer
- Comprendre
- Imaginer

Avant d'aller voir le film

- ⇒ Quels sont les personnages que vous voyez ?
- ⇒ Peuvent-ils être amis ?
- ⇒ Quelle est leur relation ?
- ⇒ Selon toi, est-ce qu'un robot et un chien peuvent être amis ? amoureux ?
- ⇒ Le film se passe-t-il à notre époque ?

Après avoir vu le film

- ⇒ Retrouver 5 éléments dans l'affiche que vous avez vu dans le film ?
- ⇒ Dans quelle ville se passe l'histoire ?
- ⇒ Quels éléments de l'affiche représente cette ville ?



2- Les émotions

Dans le film, **Robot** découvre au contact de **Dog** et au fur et à mesure que le film avance plusieurs émotions.

Il existe chez l'homme 6 émotions principales : la joie, la tristesse, la colère, le dégoût, la peur et la surprise. Elles font partie intégrante de tous les êtres humains mais aussi de certains animaux et se manifestent souvent distinctement sur le visage des personnes concernées. **Dog** et **Robot** ne sont pas des êtres humains. Cependant, ils sont extrêmement expressifs, permettant tout au long du film de comprendre ce qu'ils pensent et ressentent.

Pendant les vingt premières minutes, **Robot** dans l'imitation de **Dog**, ne montre qu'une seule émotion : la joie. **Dog** est heureux et **Robot** l'est aussi à son image. Il découvre le monde comme un enfant et tout l'émerveille et le réjouit. Son émotion change pour la première fois à la fin de la journée à la plage quand il réalise qu'il est coincé. On lit alors pour la première fois de la peur sur son visage. Viendra ensuite à plusieurs reprises de la tristesse avant qu'il retrouve le bonheur à la fin du film.

ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE 3 Les émotions

Consignes :

- Découper chaque image
- Coller chaque image sur une feuille
- Ecrire chaque réponse aux questions sous chaque image

⇒ Que ressent(ent) le(s) personnage(s) sur les photos suivantes ?

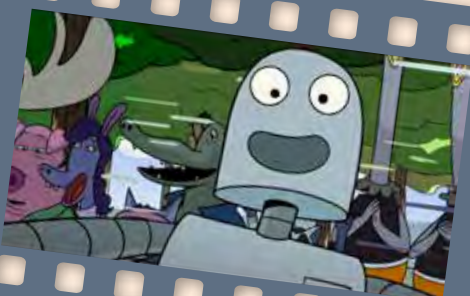
⇒ Te souviens-tu pourquoi ?

⇒ Aurais-tu ressenti la même chose dans la même situation ?

Rappel : La joie / La peur / La surprise / La tristesse / La colère



10



II- Le cinéma (les références cinématographiques)

1- La figure du robot dans la fiction

Le ton et l'atmosphère du film sont surprenants. En effet, les personnages évoluent dans le New-York des années 1980 qui est peuplé uniquement d'animaux. Technologiquement le monde ne semble pas plus évolué que le nôtre, il ne ressemble pas aux univers futuristes et de science-fiction dans lesquels on trouve habituellement des robots. Malgré tout, ceux-ci existent dans cet univers, et ils ont d'ailleurs chacun un rôle bien défini.

ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE 4 Identifier des personnages

Consigne :

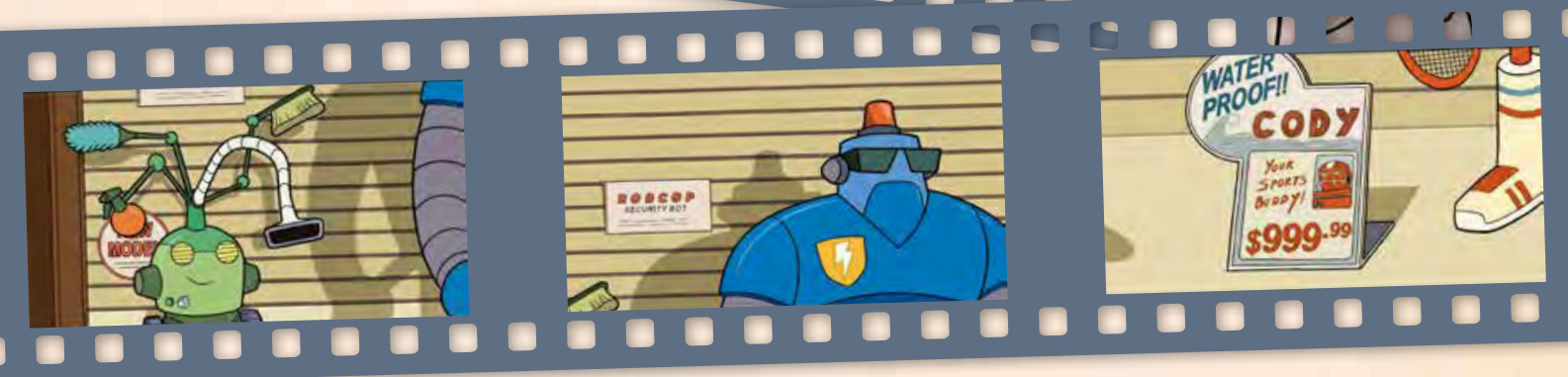
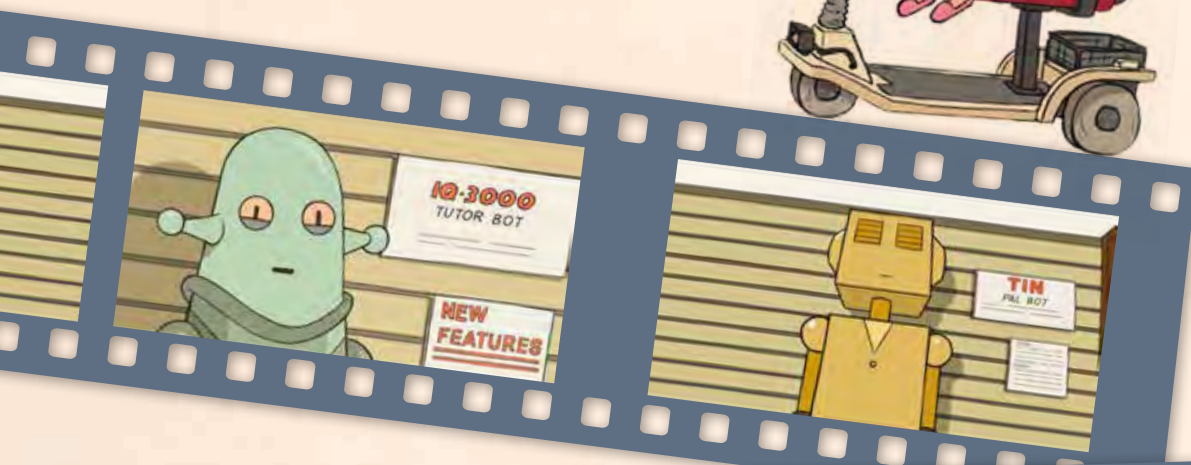
Découper chaque vignette et les coller sur une feuille

Répondre aux questions suivantes :

- Peux-tu retrouver le rôle de ces robots qu'on voit apparaître dans le film ?
- Peux-tu lui inventer un nom en rapport avec son physique ou son activité ?



11



Robot dans le film est un personnage foncièrement bon. On voit qu'il développe au fur et à mesure plusieurs émotions, voire qu'il se met à rêver. Normalement, les robots ne disposent pas de subconscient et ne devraient pas être en mesure de rêver.

Isaac Asimov, un des auteurs de science-fiction qui a le plus écrit sur les robots, a lui-même écrit une nouvelle qui s'appelle *Le Robot qui rêvait* : *Robot dreams* en anglais (comme le titre original du film **MON AMI ROBOT**). Dans ce récit, une roboticienne crée secrètement un robot qui atteint un niveau de complexité inégalé. Elle réussit au-delà de tout espoir car ce robot se voit doté d'un subconscient et rêve. Dépassée, elle fait appel à un docteur qui juge aussitôt de la gravité de la situation : un robot avec un subconscient, et capable d'en interpréter les messages, risque de devenir autonome. En effet, le robot avoue qu'il voit en rêve d'autres robots, tous réduits en esclavage par l'homme, et qu'il n'a pas conscience des trois lois de la robotique (cf. FOCUS), seulement de la phrase « tout robot doit protéger son existence » (et donc, ni obéir aux hommes, ni s'abstenir de leur nuire). Cette nouvelle a inspiré le scénario du film **I, ROBOT** d'**Alex Proyas** (2004).

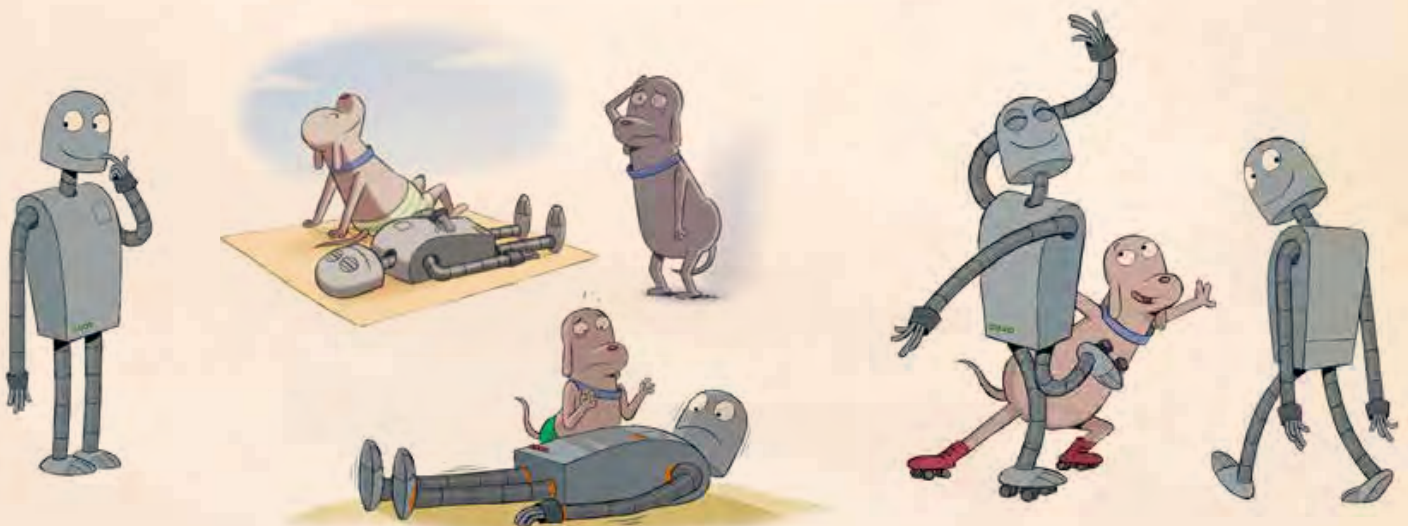
Si la capacité de subconscient du robot est perçue comme une menace dans la nouvelle évoquée ci-dessus, dans de nombreux autres cas, notamment dans des films pour enfants, les robots montrent des signes d'émotions, d'attachement et deviennent alors amis avec des êtres humains comme dans **LE GÉANT DE FER** de **Brad Bird** (1991). Un robot qui développe justement des émotions, ou du moins qui le souhaite, est cité dans le film : celui du **MAGICIEN D'OZ** qui veut à tout prix avoir un cœur. Dans ce film, le robot a conscience de sa condition de robot et du vide dans sa poitrine. A la fin du film, le Magicien lui dit que ce n'est pas la taille du cœur qui compte mais bien les actions que l'on fait, et l'amour que les autres nous portent. Un robot peut donc avoir un cœur métaphoriquement et ressentir des émotions. .

Mais au-delà des émotions qu'ils ressentent eux-mêmes se pose la question de l'empathie chez les robots : sont-ils capables de comprendre les émotions des autres et de montrer de la compassion ? **Philip K. Dick** dans sa nouvelle *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?* (ou *Robot blues*), qui a été adaptée au cinéma par **Ridley Scott** dans **BLADE RUNNER** (1981), invente un test pour déterminer l'empathie d'un être vivant et distinguer les êtres humains des robots (appelés répliquants dans cette histoire).

FOCUS

Les trois lois de la robotique telles qu'énoncées en 1942 par **Isaac Asimov** et **John W. Campbell** :

- Un robot ne peut porter atteinte à un être humain ni, restant passif, laisser cet être humain exposé au danger ;
- Un robot doit obéir aux ordres donnés par les êtres humains, sauf si de tels ordres entrent en contradiction avec la première loi ;
- Un robot doit protéger son existence dans la mesure où cette protection n'entre pas en contradiction avec la première ou la deuxième loi.



2- Burlesque, cartoon et comédie musicale

Le film est une adaptation d'une BD de **Sarah Varon** https://en.wikipedia.org/wiki/Sara_Varon et en reprend les codes et le style visuel. Dans le livre, les personnages ne parlent pas, non plus. Le film, au-delà de véhiculer les émotions sans paroles, utilise aussi les codes du cartoon et du burlesque pour faire rire ou émouvoir.

Il puise ainsi ses références dans les débuts du cinéma.

Du côté du burlesque déjà, en citant directement le film **YOYO** de **Pierre Etaix** (la grande affiche dans le salon de **Dog**).

Le comique burlesque a été développé par deux grands noms du cinéma muet : **Charlie Chaplin** et **Buster Keaton**. Il repose sur un humour de situation, sur des courses-poursuites, des violences physiques exagérées, qu'on appelle aussi *slapstick humor* et un ensemble de gags visuels.

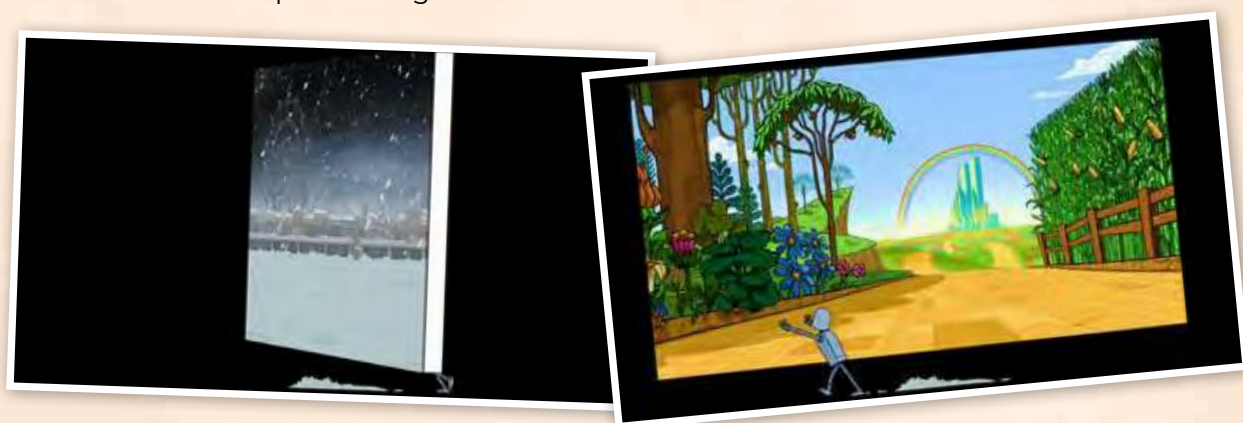
Mais si les personnages créés par **Chaplin**, **Keaton** ou **Etaix** sont souvent drôles, ils sont aussi mélancoliques. On rit de leurs personnages à leur insu, et eux sont généralement graves et sérieux. Ce sont des clowns tristes.

Autre référence des débuts du cinéma, **Émile Cohl** et ses fantasmagories, surtout au moment où **Robot** sort du cadre.



13

Ici, **Robot** coincé dans la glace, n'a d'autre moyen de se libérer que de s'extraire par le dessous et il sort donc carrément du cadre pour changer littéralement de décor.



Changement de décor qui le fait basculer dans une autre référence directe du film **LE MAGICIEN D'OZ**. Référence qui va même jusqu'à reproduire le passage du noir et blanc à la couleur du film.

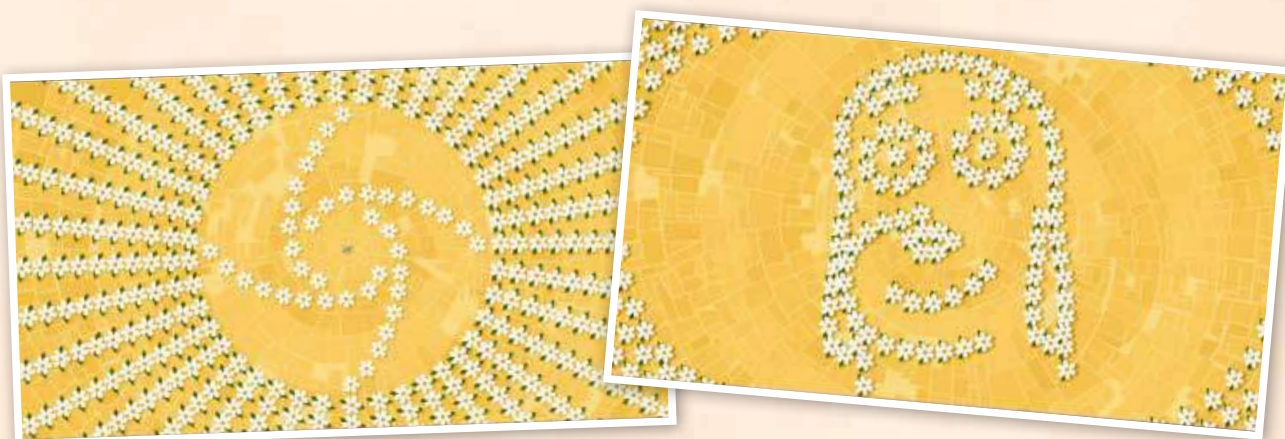
Extrait du film **LE MAGICIEN D'OZ** à présenter aux élèves après avoir vu le film au cinéma <https://www.youtube.com/watch?v=x6D8PAGelN8>

Robot se retrouve alors dans un monde enchanté et musical directement inspiré du Pays d'Oz. Il se retrouve au milieu d'un champ de fleurs qui dansent comme dans une comédie musicale.

FOCUS : LE PLAN BERKELEY

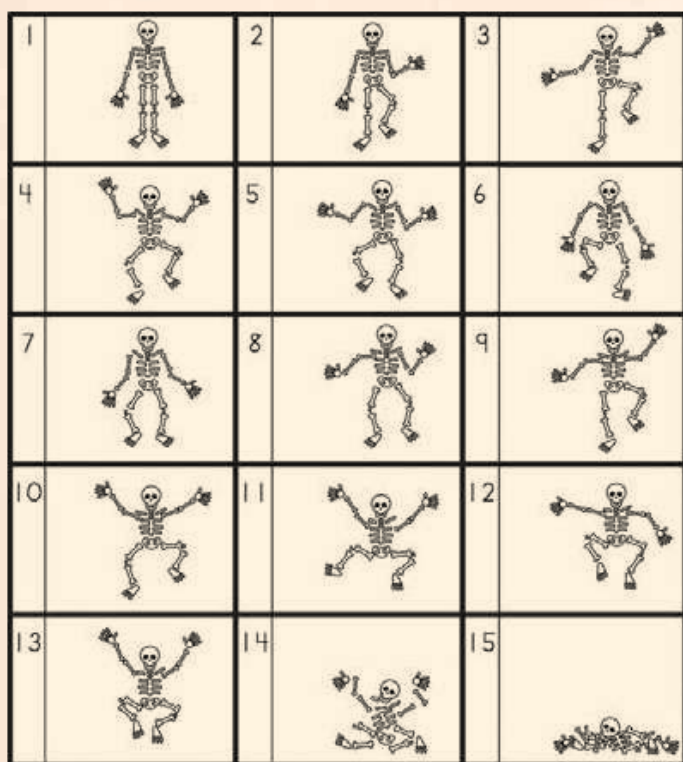
Le film utilise même un type de plan typique des films musicaux de l'Age d'or des comédies musicales américaines (années 30 aux années 50) : le plan Berkeley.

Ce plan tire son nom du réalisateur qui l'a inventé et utilisé dans nombre de ses films : **Busby Berkeley** https://fr.wikipedia.org/wiki/Busby_Berkeley. Celui-ci était un grand chorégraphe qui concevait des numéros musicaux monumentaux, composés d'un nombre impressionnant de danseurs et danseuses qui par leurs positions et leur synchronisation créaient des changements de décors à vue et de savants jeux d'ombres ou de reflets. **Berkeley** filmait ces formes géométriques ainsi assemblées grâce à une caméra fixée à la verticale.



ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE 5

Un flip book

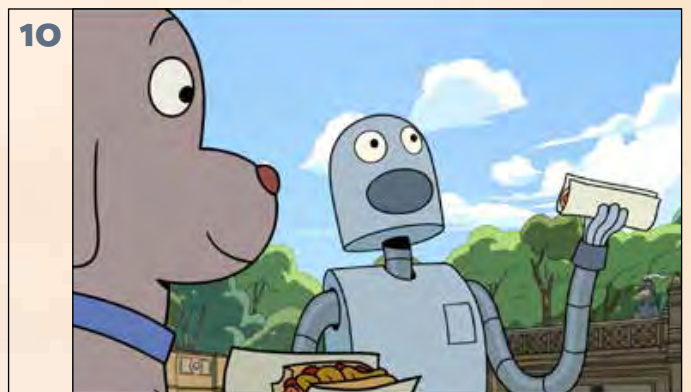
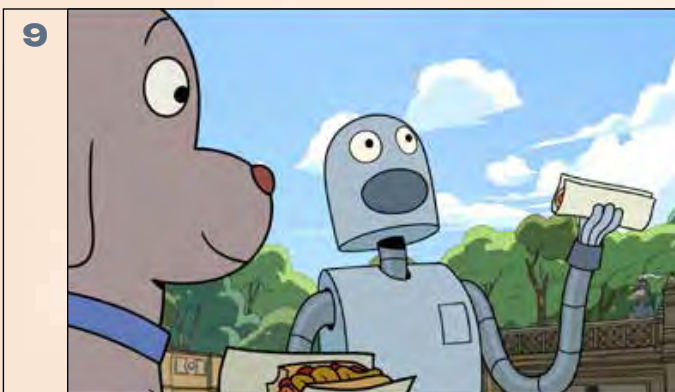
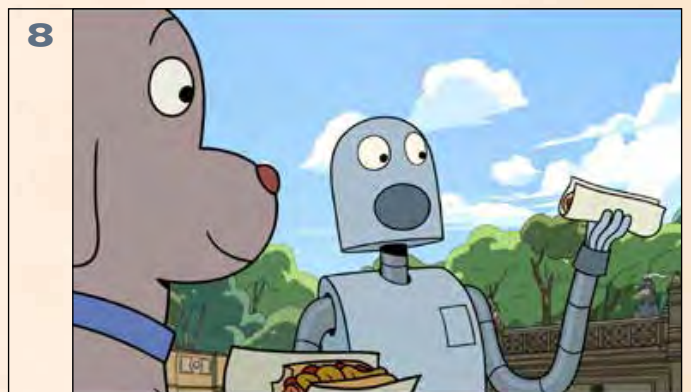
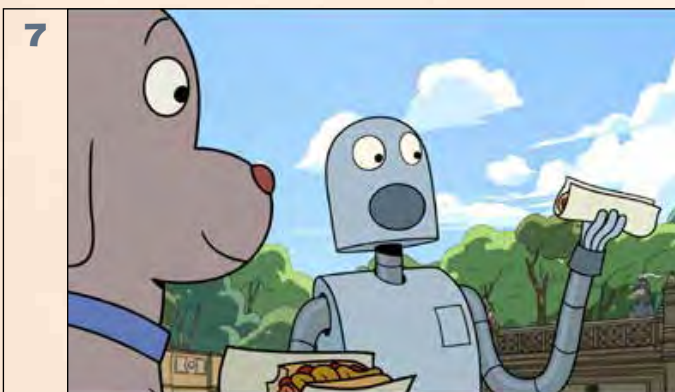
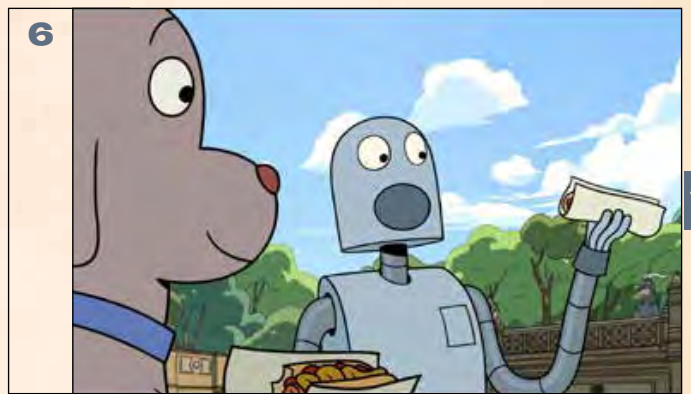
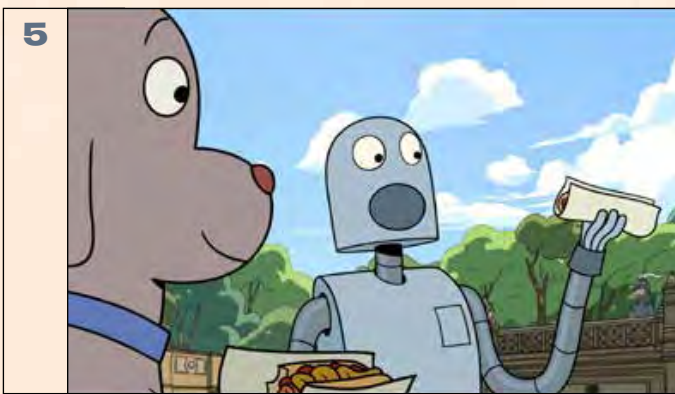
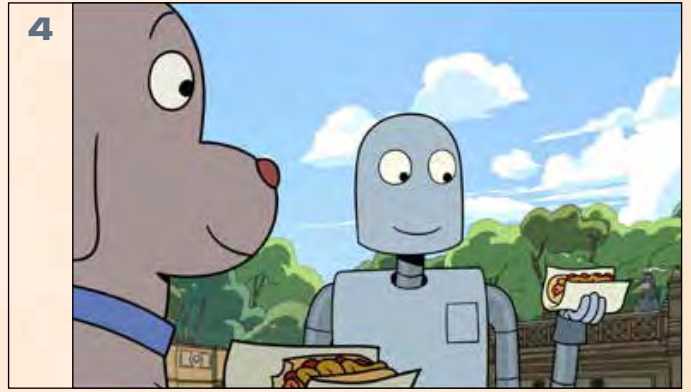
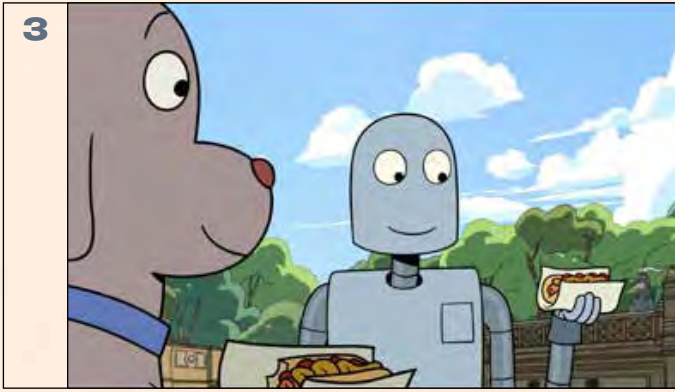
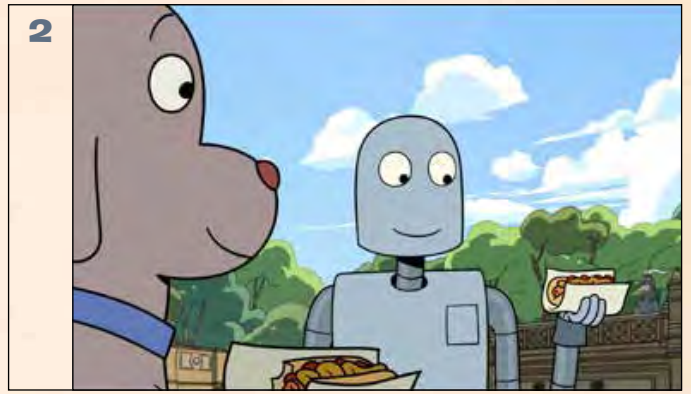
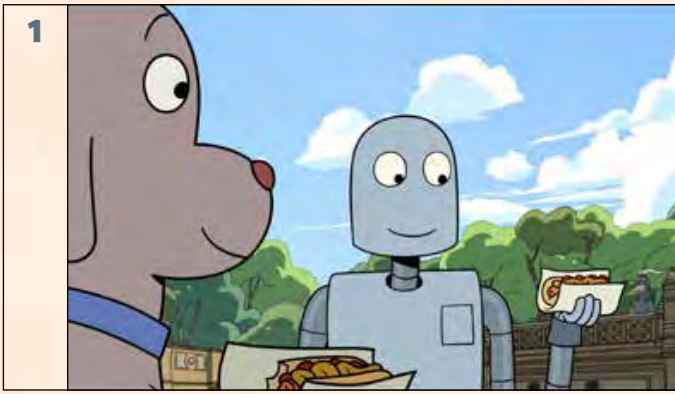


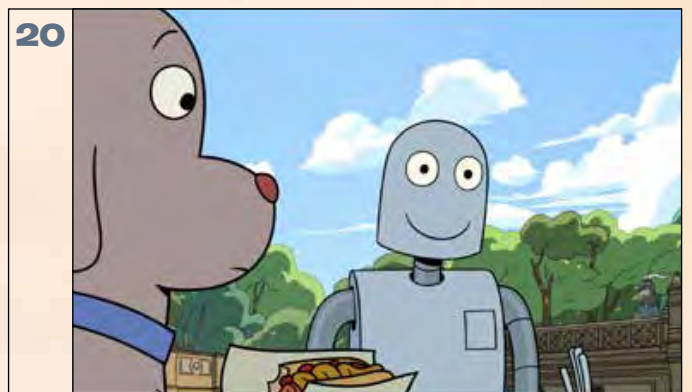
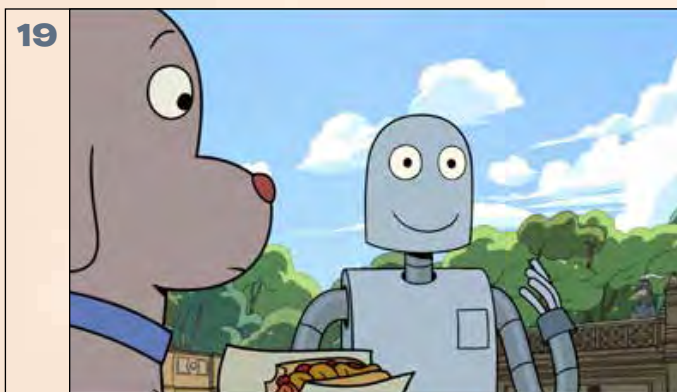
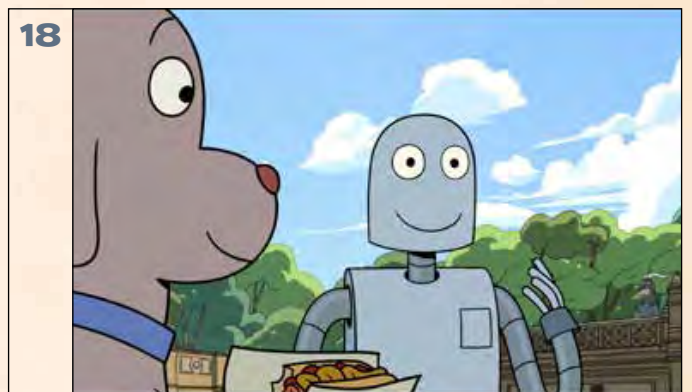
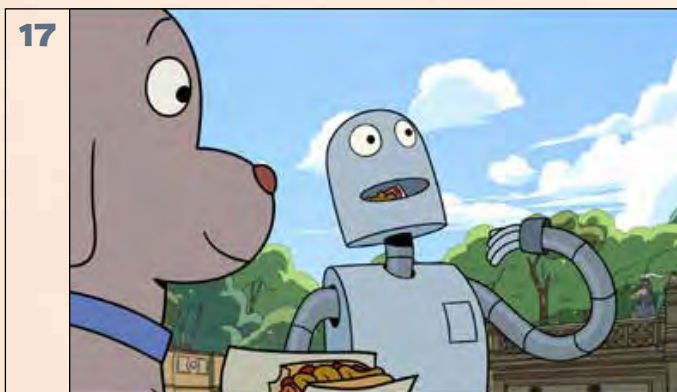
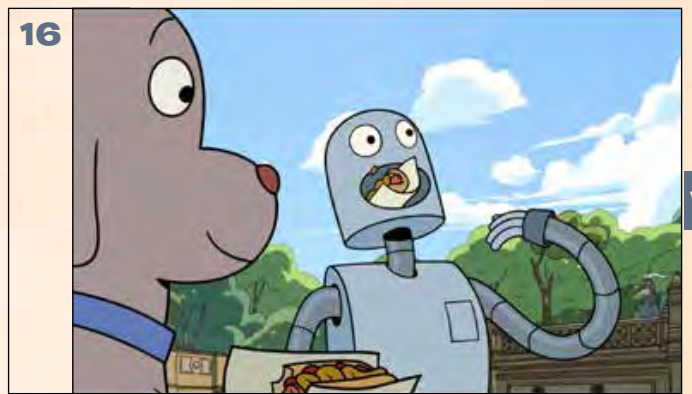
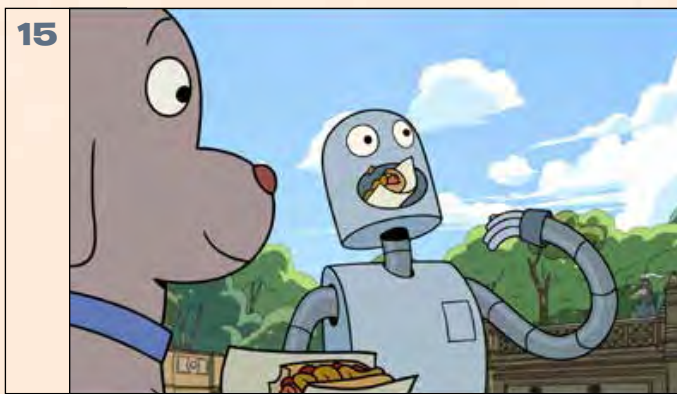
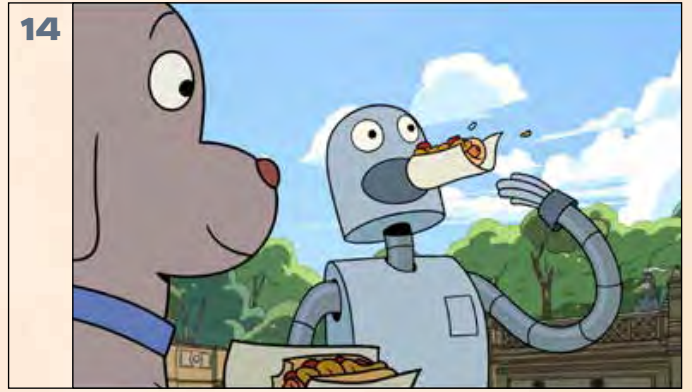
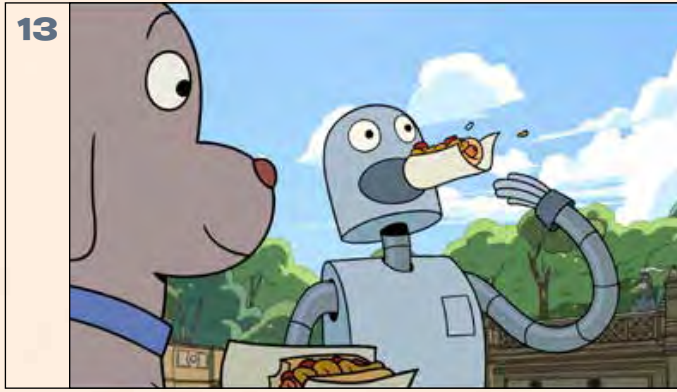
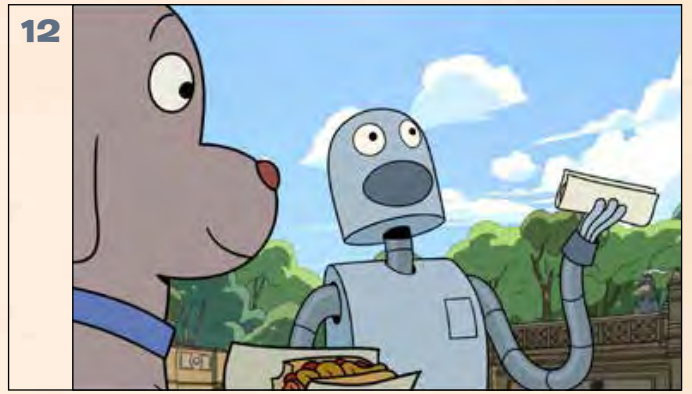
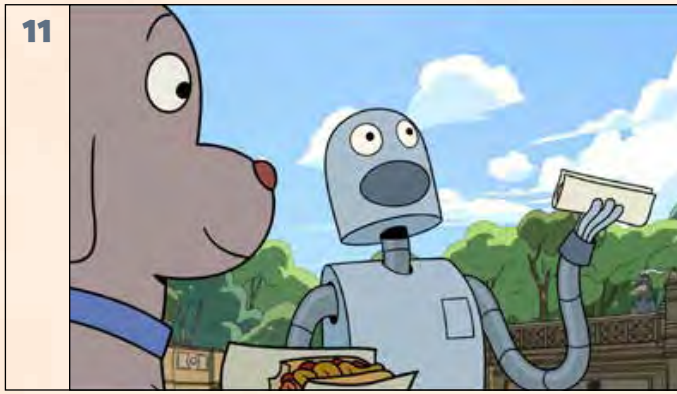
J'anime des images !

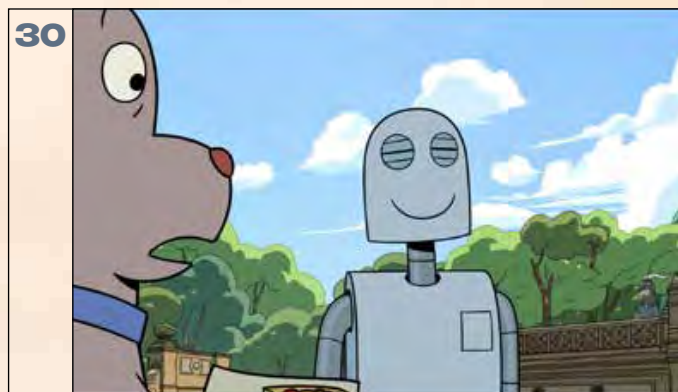
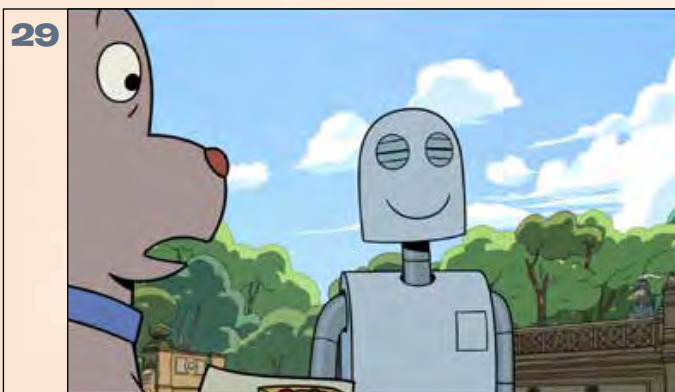
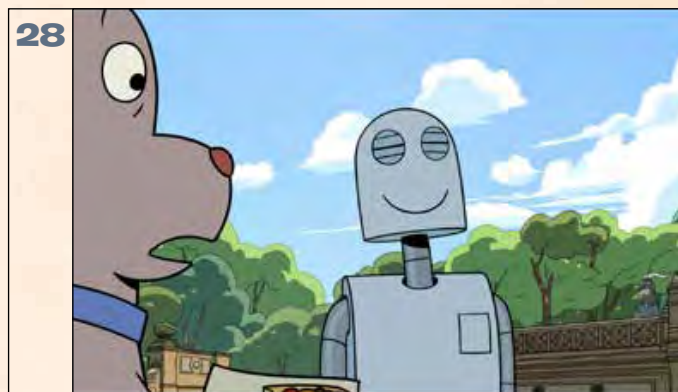
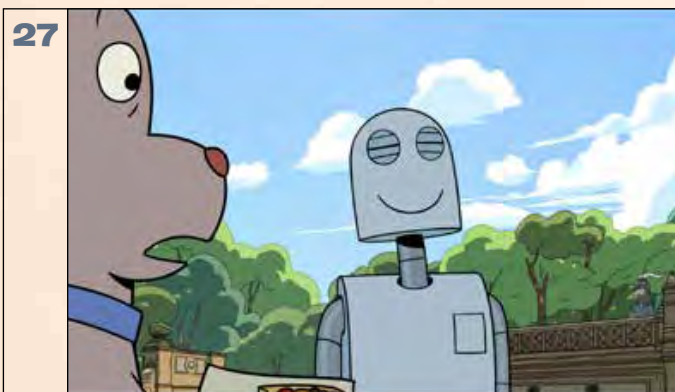
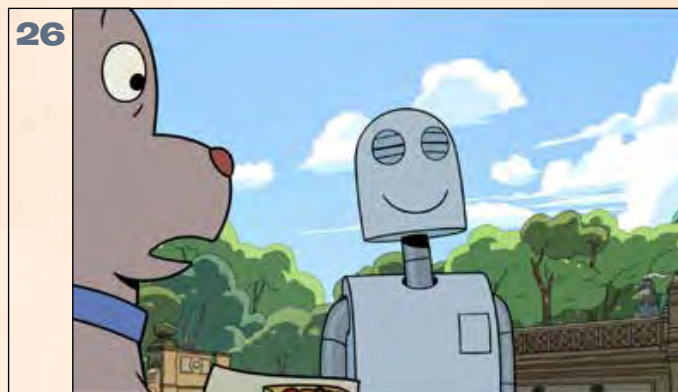
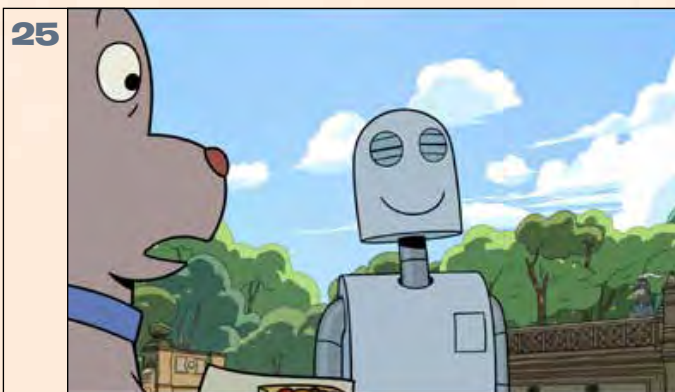
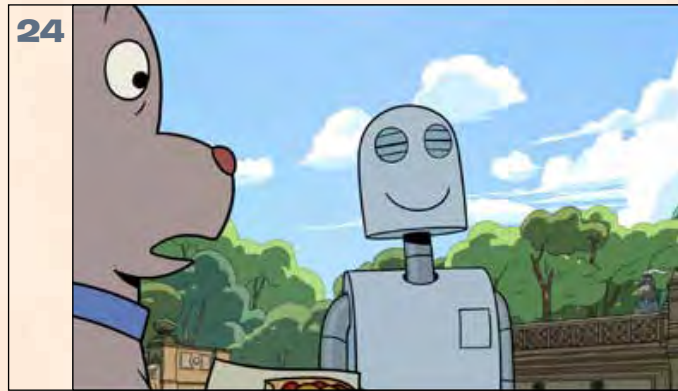
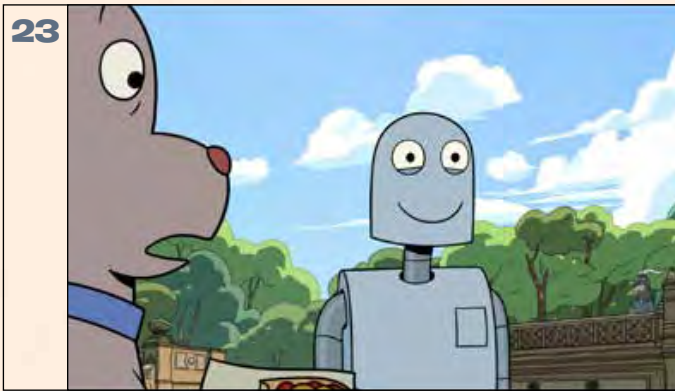
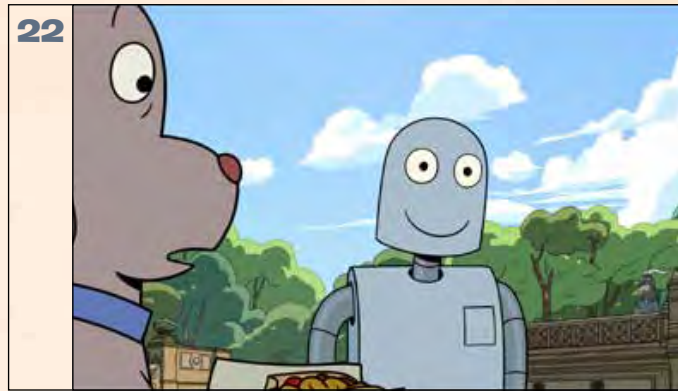
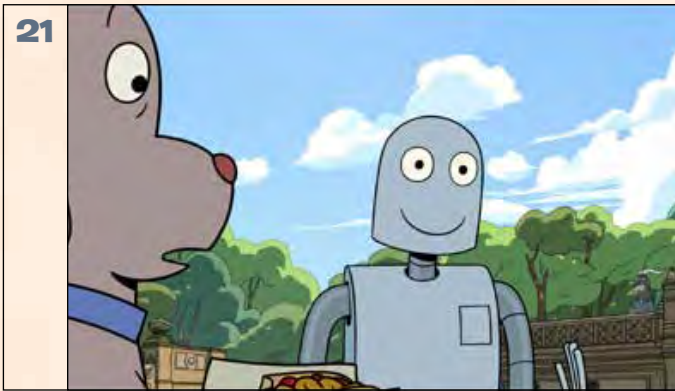
Le principe du flip book est le même que celui du cinéma d'animation : en faisant défiler à grande vitesse des images dessinées les unes après les autres, on crée l'illusion du mouvement.

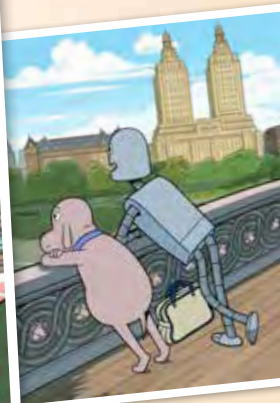
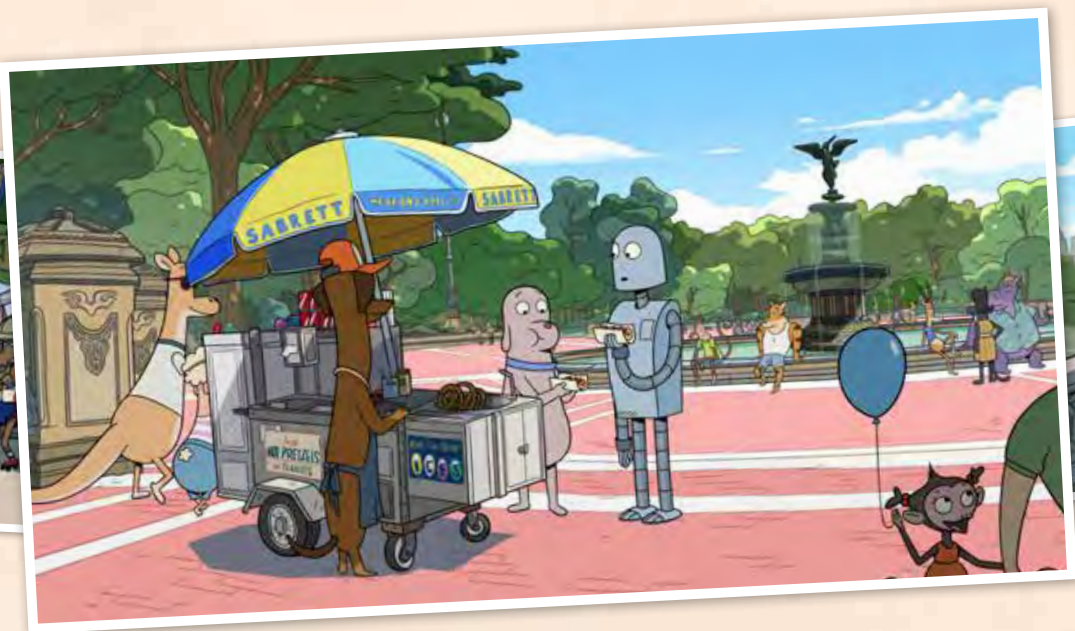
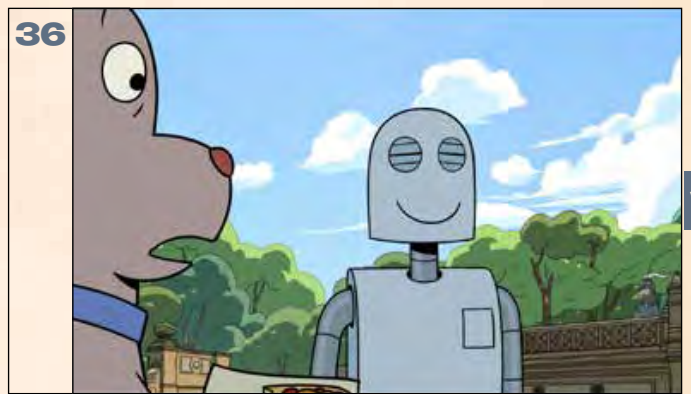
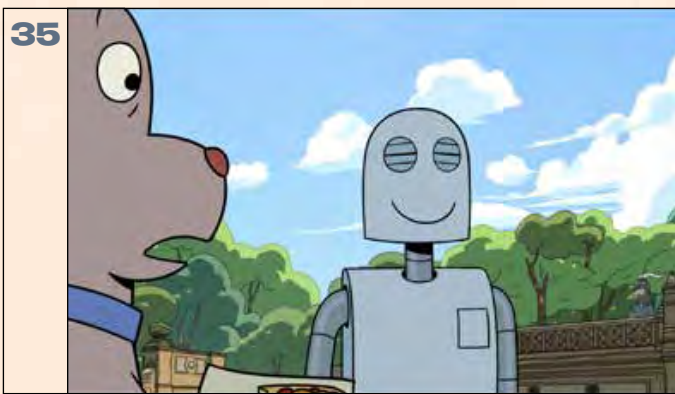
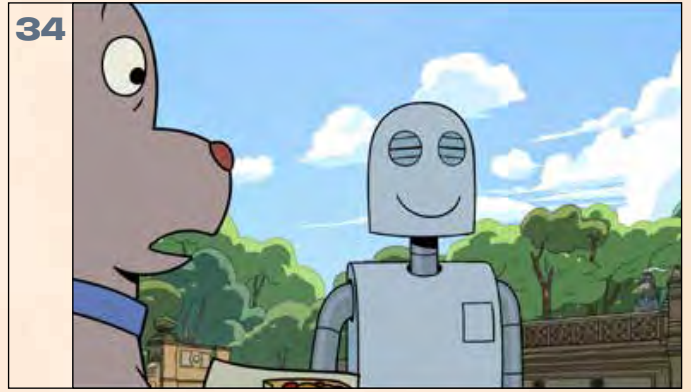
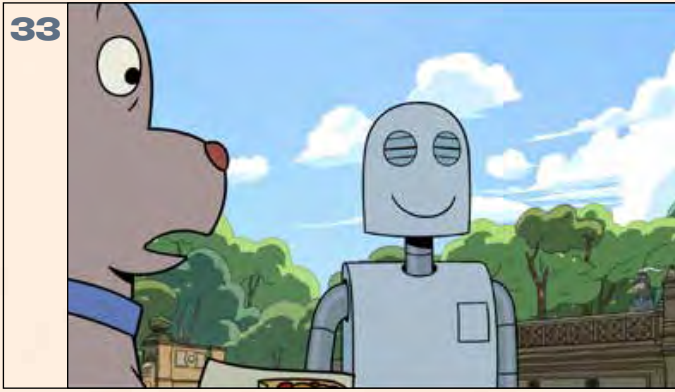
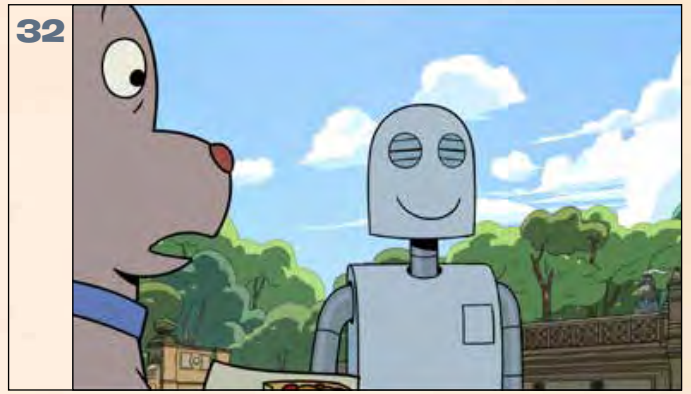
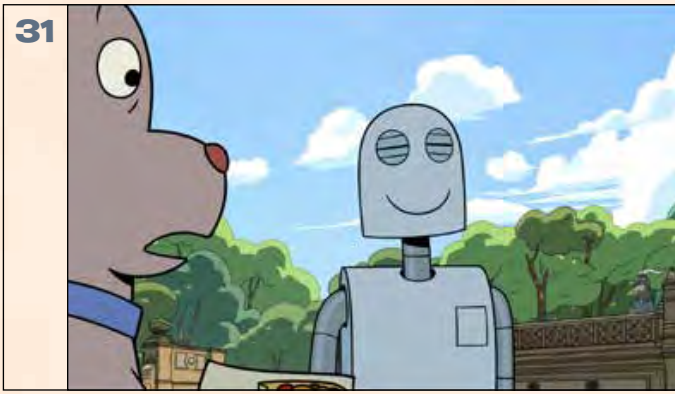
En découpant les planches de flip book et les agrafant les unes après les autres, tu verras les personnages s'animer !

Toutes les étapes avec <https://fotokino.org/wp-content/uploads/2021/03/Flipbook-web.pdf>









III- Recréer une époque

1- New York, ville mythique

Dans le film, la ville de New York est un personnage à part entière. Cette représentation de la ville permet d'ancrer le récit dans un lieu et une époque. Si ce monde peuplé uniquement d'animaux est complètement fantasmé, il se déroule néanmoins dans une ville qui existe et qui est clairement caractérisée dans la ville par la vue de plusieurs lieux connus et importants. On comprend aussi rapidement à quelle époque l'action se déroule notamment par les appareils qu'utilisent les personnages. Et la présence d'un élément de la ville qui n'existe plus aujourd'hui.

ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE 6 New York



Consignes :

- Sur internet ou dans un atlas cherche une carte de la ville de New York
- Indique les quartiers qui composent la ville
- Sur une feuille A4 dessine les contours de Manhattan
- Découpe et colle aux bons endroits les quatre images du film sur ta carte de Manhattan
- Effectue une recherche documentaire pour écrire quelques lignes sous chaque image.





Les tours
du World Trade
Center

Empire
State
Building



Central
Park

The
Queensboro
Bridge



2- Les années 80 (un tournant dans les arts et la culture)

L'époque à laquelle se passe le film est particulièrement visible par les objets du quotidien et le style vestimentaire qu'on aperçoit pendant tout le film. Patins à roulette, banane, caméra super 8 et boom-box : on est directement catapultés dans une atmosphère des années 80. Même s'il s'agit d'une vision fantasmée du New York, l'époque était une période sombre pour la ville, mais le renouveau s'annonçait.

ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE 7 Quelles évolutions dans les appareils du quotidien ?

Consigne :

Regarde ces objets de l'époque. Comment ont-ils changé aujourd'hui ?

Choisis un objet :

- ⇒ Essaie de comprendre ses différences avec son équivalent actuel.
- ⇒ Est-ce que ce type d'objet existe toujours ?
- ⇒ Si non, qu'est-ce qui l'a remplacé ?

Boom box
ou Ghetto Blaster
ou Radiocassette



21



Le téléviseur

La manette
d'une console ou
d'un jeu vidéo



3- La musique et la bande-originale

Le film étant sans paroles, la musique prend une place importante. Souvent au cinéma, la musique est essentielle, elle permet d'accompagner l'action, de la souligner, d'émouvoir... Ici elle a un rôle particulier car les chansons du film sont les seuls moments où on entend des voix humaines. La chanson qu'on entend quand **Robot** est recueilli par **Rascal** s'appelle *Happy*. Ce qui correspond bien à son nouvel état d'esprit, lui qui a retrouvé la joie de vivre.

De même, **Robot** et **Dog** sont unis par une chanson. Celle que l'on entend quand ils dansent à Central Park sur des patins à roulettes, que **Robot** siffle dans ses rêves et qu'il joue à la fin quand il aperçoit **Dog** par la fenêtre. Cette chanson est interprétée par le groupe **Earth, Wind and Fire**, sortie en 1978 et s'appelle *September*.

ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE 8

Chanter

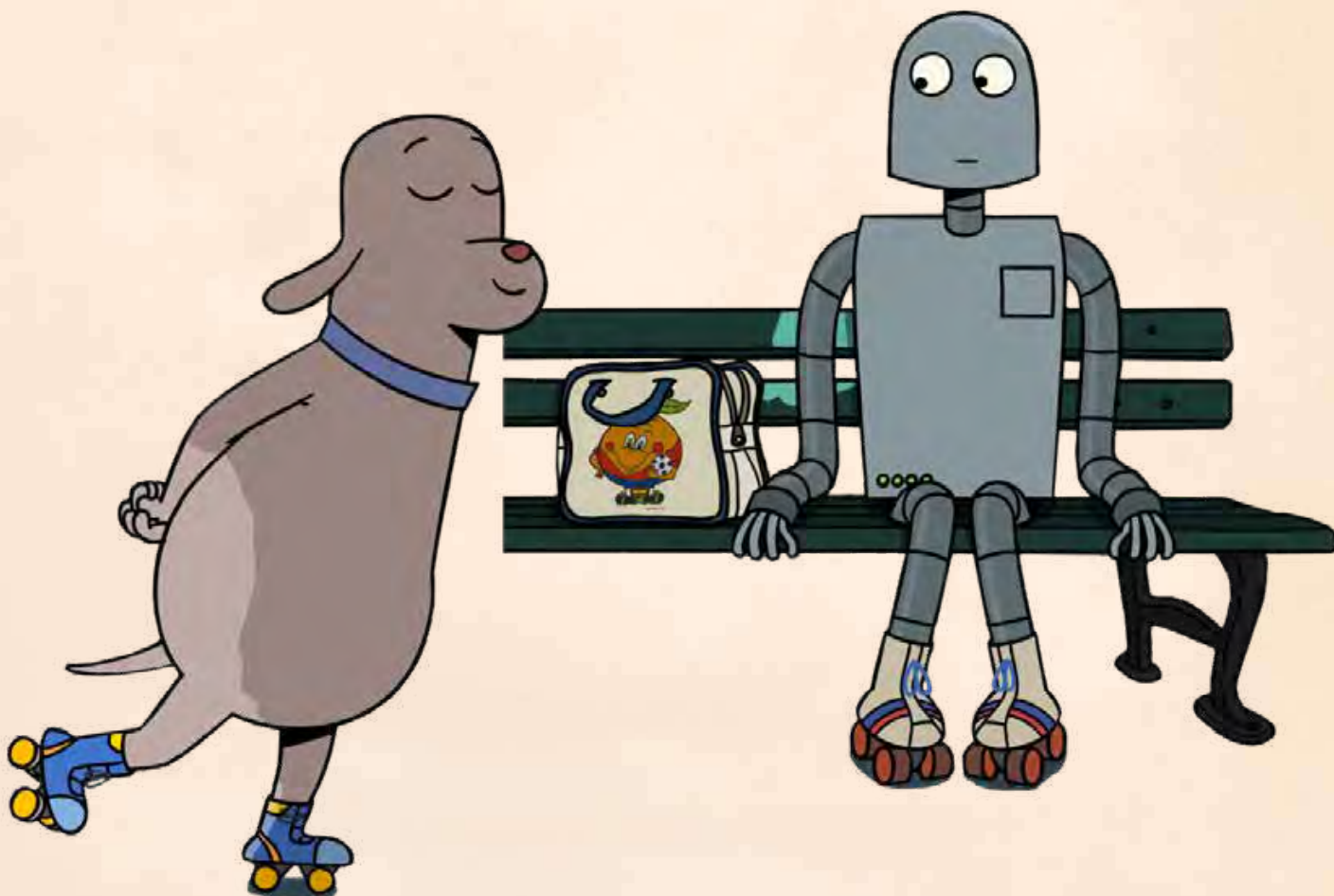
Consignes :

Après avoir écouté la chanson en anglais, et avoir pris connaissance de la traduction répondre aux questions suivantes :

- ⇒ Pourquoi le réalisateur a-t-il choisi cette chanson ?
- ⇒ Trouve un adjectif pour illustrer chaque saison ?
- ⇒ Connais-tu des chansons qui parlent des saisons ?

September - **Earth, wind and Fire**

<https://www.youtube.com/watch?v=Gso69dndIYk>



Extrait des paroles de la chanson avec sa traduction.

*Do you remember
The 21st night of September?
Love was changin' the minds of pretenders*

Te rappelles-tu
la 21^e nuit de septembre ?
L'amour était en train de changer les esprits
des prétendants

*While chasin' the clouds away
Our hearts were ringin'
In the key that our souls were singin'*

Pendant qu'il chassait les nuages
Nos cœurs résonnaient
Au même rythme que nos âmes chantaient.

*As we danced in the night, remember
How the stars stole the night away, oh, yeah
[...]*

Quand nous dansions dans la nuit,
Rappelle-toi comment les étoiles ont remplacé
la nuit
[...]

*My thoughts are with you
Holdin' hands with your heart to see you*

Mes pensées sont avec toi
Tenant mes mains sur ton cœur pour te voir

Only blue talk and love, remember

Seulement des conversations bleues et de l'amour,

How we knew love was here to stay

Rappelle-toi comment nous savions
que l'amour était là pour rester

*Now December
Found the love that we shared in September*

Maintenant décembre a trouvé l'amour
que nous partagions en septembre.

Only blue talk and love, remember

Seulement des conversations bleues et de l'amour,

The true love we share today

Rappelle-toi le vrai amour que nous partageons
aujourd'hui



ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE 9

Anglais

a) Les paroles de la chanson

Relie les mots en anglais et leur traduction en français



Remember ○

Love ○

Night ○

Cloud ○

Heart ○

Hand ○

○ Amour

○ Nuage

○ Main

○ Se souvenir, se rappeler

○ Cœur

○ Nuit



b) Trouve la traduction des 12 mois de l'année

Janvier _____

Février _____

Mars _____

Avril _____

Mai _____

Juin _____

Juillet _____

Août _____

Septembre _____

Octobre _____

Novembre _____

Décembre _____



IV- Recycler n'est pas une option, c'est un devoir !

1- Atelier «Construis ton propre robot»

Le personnage de **Rascal** ouvre sur beaucoup de possibilités d'activité dans la classe. On comprend qu'il est le concierge d'un immeuble et qu'il répare et recycle des objets pendant son temps libre. Quand il découvre **Robot** dans la décharge, il y voit un nouveau projet. Et il va gagner un nouvel ami !



Sa démarche est intéressante à étudier dans un contexte où la décroissance et le développement durable sont à privilégier. Il montre qu'il vaut mieux réparer un objet que le jeter et en acheter un nouveau. On le voit donc aller dans une brocante ou récupérer un barbecue en parfait état sur le trottoir.

En redonnant vie au robot, il lui donne en même temps une identité et une qualité supplémentaire : en utilisant pour son corps un radiocassette, il lui permet de jouer de la musique, lui qui jusqu'à présent dans ses rêves sifflait pour se remonter le moral, il peut maintenant écouter de la musique quand il le souhaite.

25

ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE 10

Construis ton propre robot avec des matériaux recyclés !

Comme Rascal, tu peux aussi construire un robot.

Tout ce que tu jettes habituellement peut servir : des boîtes de conserve, des cartons de pâtes, des boîtes d'œufs, des pots de yaourt, de confiture, des bouteilles de jus de fruit, des vis, des écrous, ou même de plus gros objets qui ne fonctionnent plus comme une vieille horloge, une enceinte défectueuse...

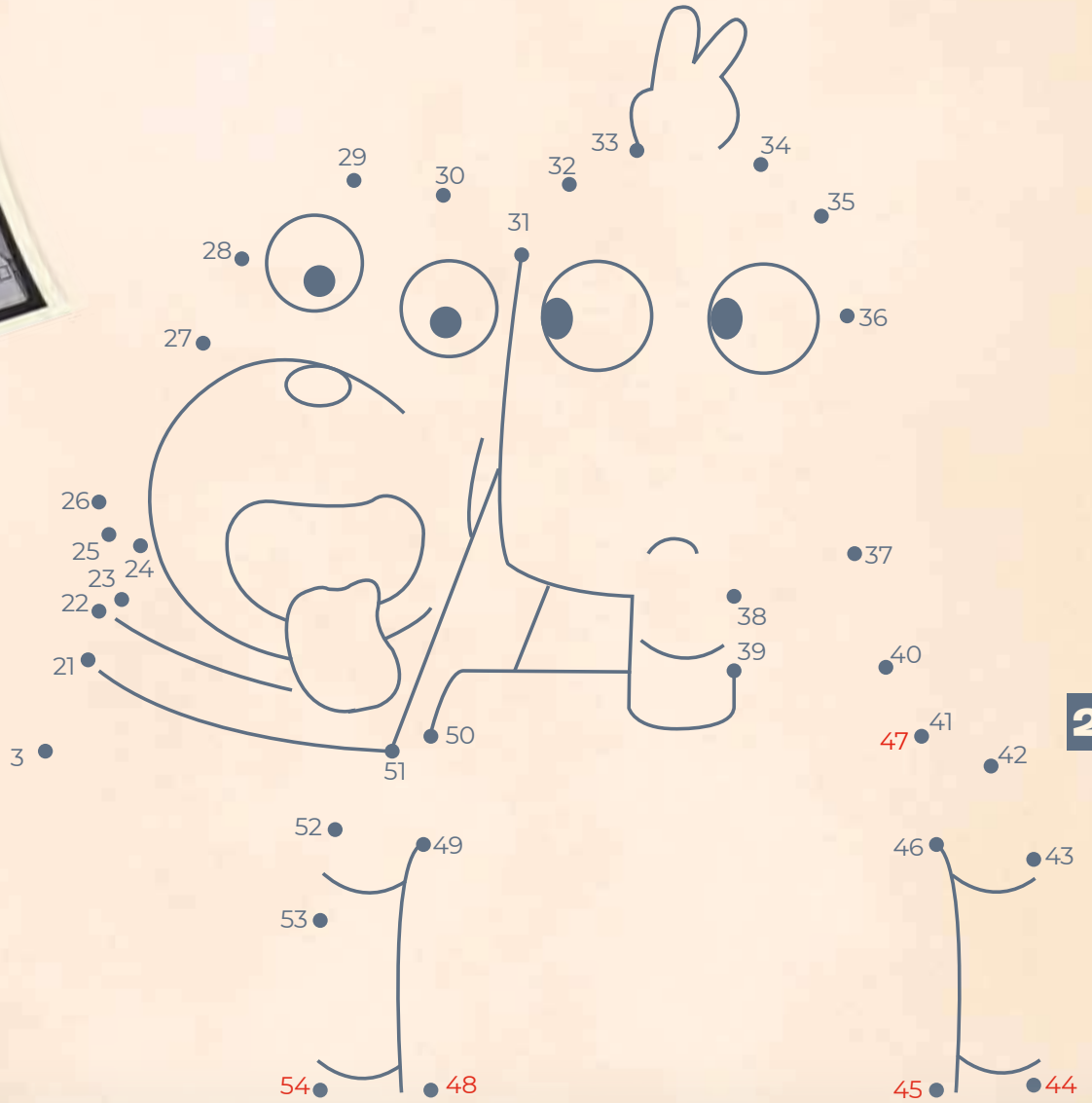
Utilise ton imagination et invente un robot à ton image !



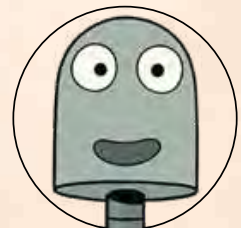
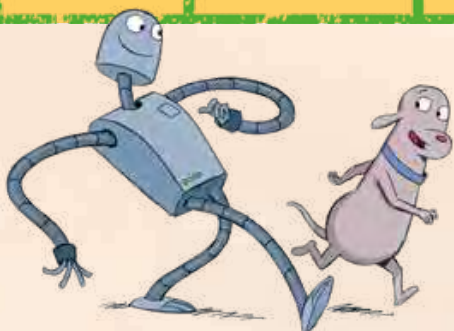
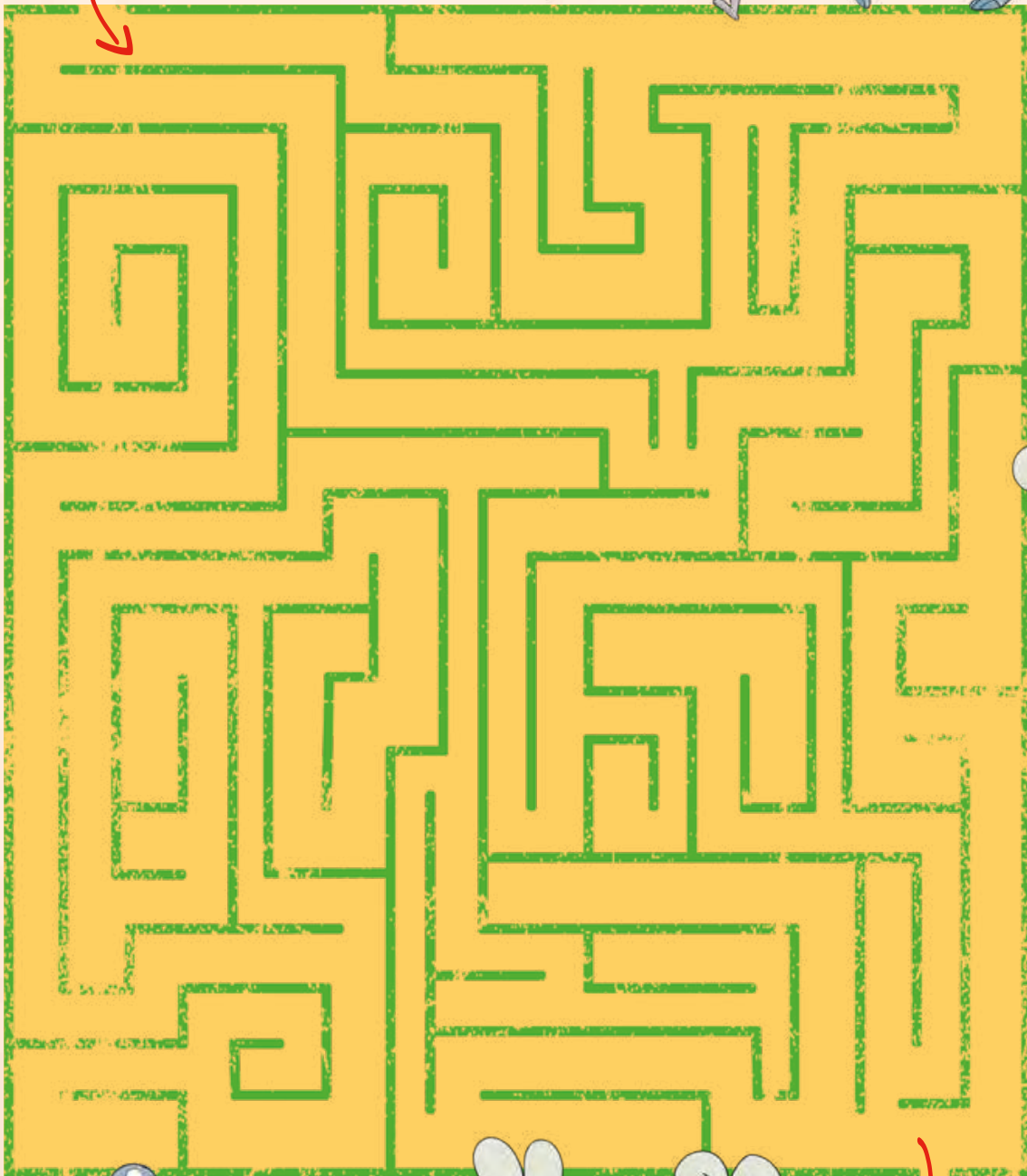
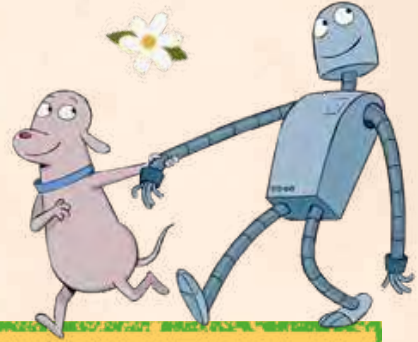
<https://milan-jeunesse.com/mj/jeux-activites/journee-du-recyclage>

V- Activités ludiques

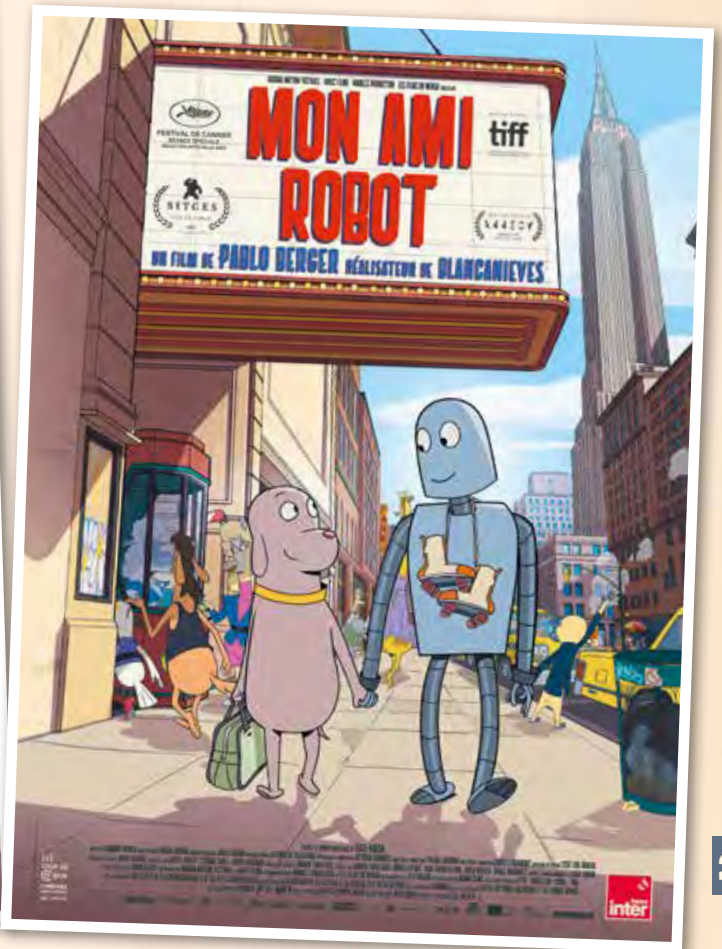
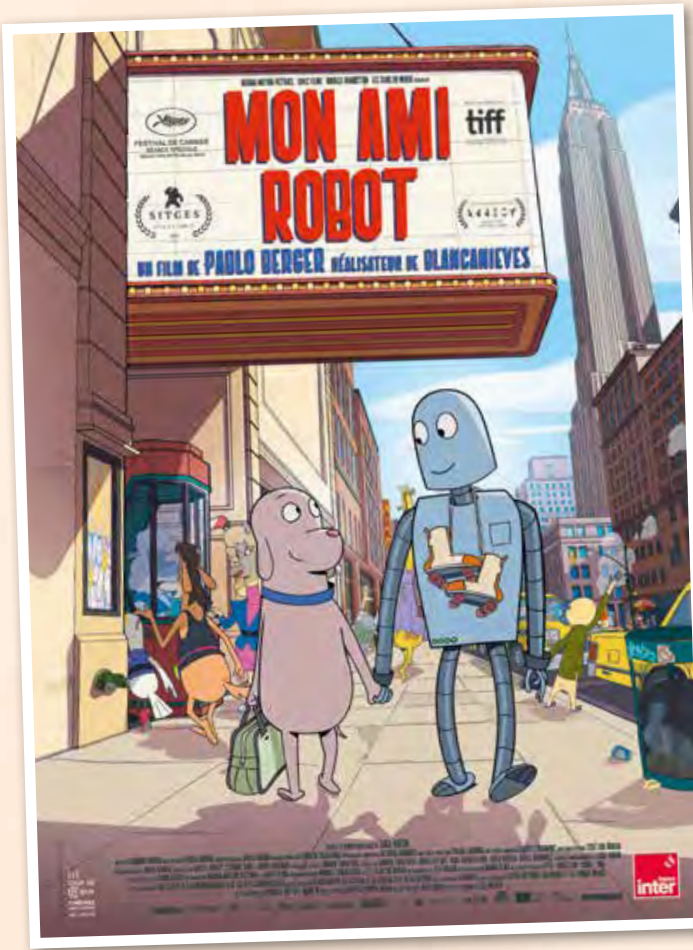
Relie les points



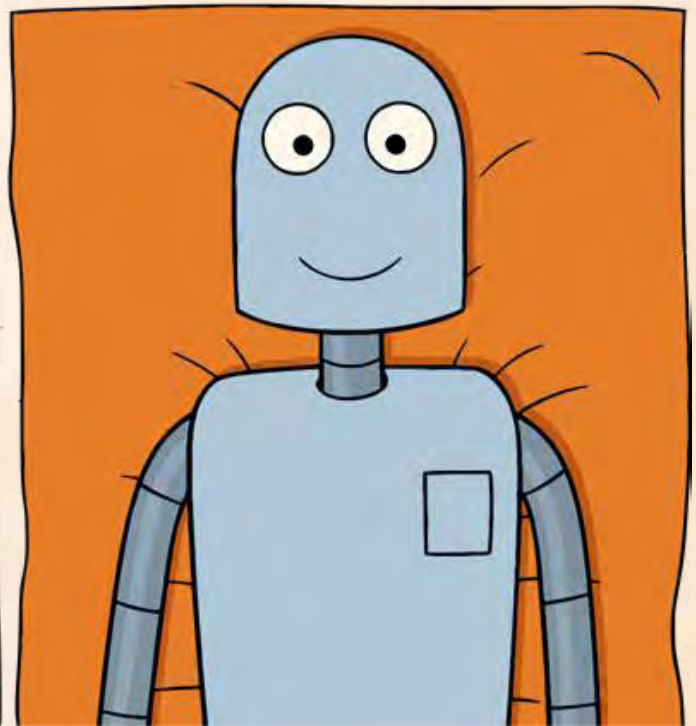
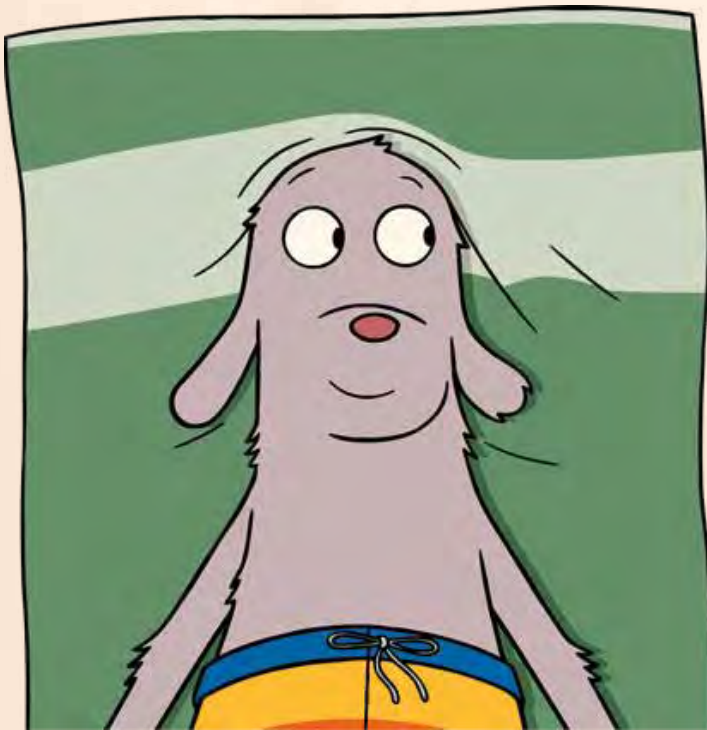
Aide DOG à retrouver ROBOT



Jeu des 7 différences



RÉPONSES : 1- le collier de Dog, 2- les boutons verts de Robot, 3- le carré sur la poitrine de Robot, 4- la couleur de la veste du personnage qui hèle un taxi, 5- le gobelet par terre, 6- la ceinture de la banane de la jument à gauche, 7- la bouche incendiée.



ORGANISEZ UNE PROJECTION POUR VOS CLASSES

Vous pouvez organiser une projection, pour vos élèves, du film **MON AMI ROBOT** en **AVANT-PREMIÈRE** dès maintenant ou **APRÈS SA SORTIE LE 27 DÉCEMBRE 2023**.

Nous vous rappelons que tous les cinémas sont en capacité d'accueillir des projections avec un tarif réduit de groupe scolaire. Il vous suffit de contacter le cinéma le plus proche de votre établissement pour organiser cette projection.

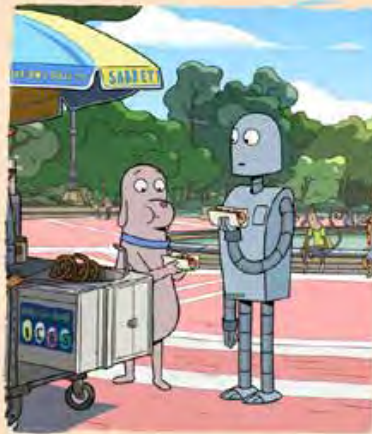
Pour toute information complémentaire n'hésitez pas à contacter :
sandrine@approches.net, programmation@wildbunch.eu

le décalogue du réalisateur



MON AMI ROBOT est une réflexion sur l'amitié.

De l'importance de l'amitié et de sa fragilité. Du temps qui passe, de la perte mais aussi de comment surmonter cette perte. Pourquoi mettons-nous constamment en péril nos relations ?



MON AMI ROBOT un film de «dessins animés».

Avec **MON AMI ROBOT**, j'ai voulu explorer toutes les possibilités narratives de l'animation. Un média où tout est possible et où il n'existe pas de limites formelles.



MON AMI ROBOT est un voyage sensoriel.

Un conte écrit avec des images, des sons et de la musique. Un film pour rêver éveillé, en accompagnant Dog et Robot dans leurs aventures et mésaventures. Une expérience à ressentir.

29

Dossier pédagogique proposé par **APPROCHES**
Autrice **Jeanne Frommer**

Pour télécharger le dossier de presse, l'affiche et les photos du film cliquez sur ce lien :
<https://www.wildbunchdistribution.com/>

Une coproduction Arcadia Motion Pictures . Lokiz Films . Noodles Production . Les Films du Worso avec la participation de RTVE . Movistar Plus+ . Mama Films Canal+ . Cine+ . Icaa . Icec . Eurimages . Cnc . La Banque Postale Image 15 . Media . Elle Driver . Wildbunch

© 2023 Arcadia Motion Pictures, Lokiz Films, Noodles Production, Les Films du Worso

Télérama'



MON AMI ROBOT

À bientôt

