



Dernier Souffle

Les enfants plus sages que les adultes ?

Glossaire

Assassiner : Commettre la mort de quelqu'un par notre volonté, porter atteinte à la mort d'un être par des moyens indignes.

Autobiographie : personne qui écrit ouvrage sur l'histoire de sa vie.

Blessure : Lésion faite, involontairement ou pour nuire, aux tissus vivants par une pression, un choc, un coup, une arme ou la chaleur, atteinte morale.

Cadavre : corps mort, sans vie soit d'un être humain ou celle d'un animal, elle exprime aussi le fait qu'une personne soit affaiblie.

Carpe Diem : étymologie : expression tirée des vers d'Horace, philosophe romain de l'Antiquité : «Carpe diem, quam minimum credula postero». Cela signifie «cueille le jour sans te soucier du lendemain, et sois moins crédule pour le jour suivant».

Ciel : Espace immense dans lequel se meuvent tous les astres.

Condoléances : expression de la part que l'on prend à la douleur de quelqu'un.

Corps : portion de matière qui forme un tout individuel et distinct, Organisme de l'être humain, d'un animal ou de tout être animé, vivant ou mort.

Couloir de la mort : désigne un lieu très sécurisé où des personnes sont incarcérées et ayant été condamnés à la peine de mort. Expression aussi pour évoquer le chemin entre notre enveloppe charnelle et le paradis.

Croûte : en général, partie extérieure qui a durcie, ici la croûte d'une blessure à cause d'un événement ou émotion de forte pour notre être.

Crypte (ou enfeu) : désigne un lieu funéraire protégé par des murs, pour abriter un tombeau

Damné : personne maudite, détestable, qui a fait du mal autour de lui.

Début : commencement, début de la vie d'un être vivant.

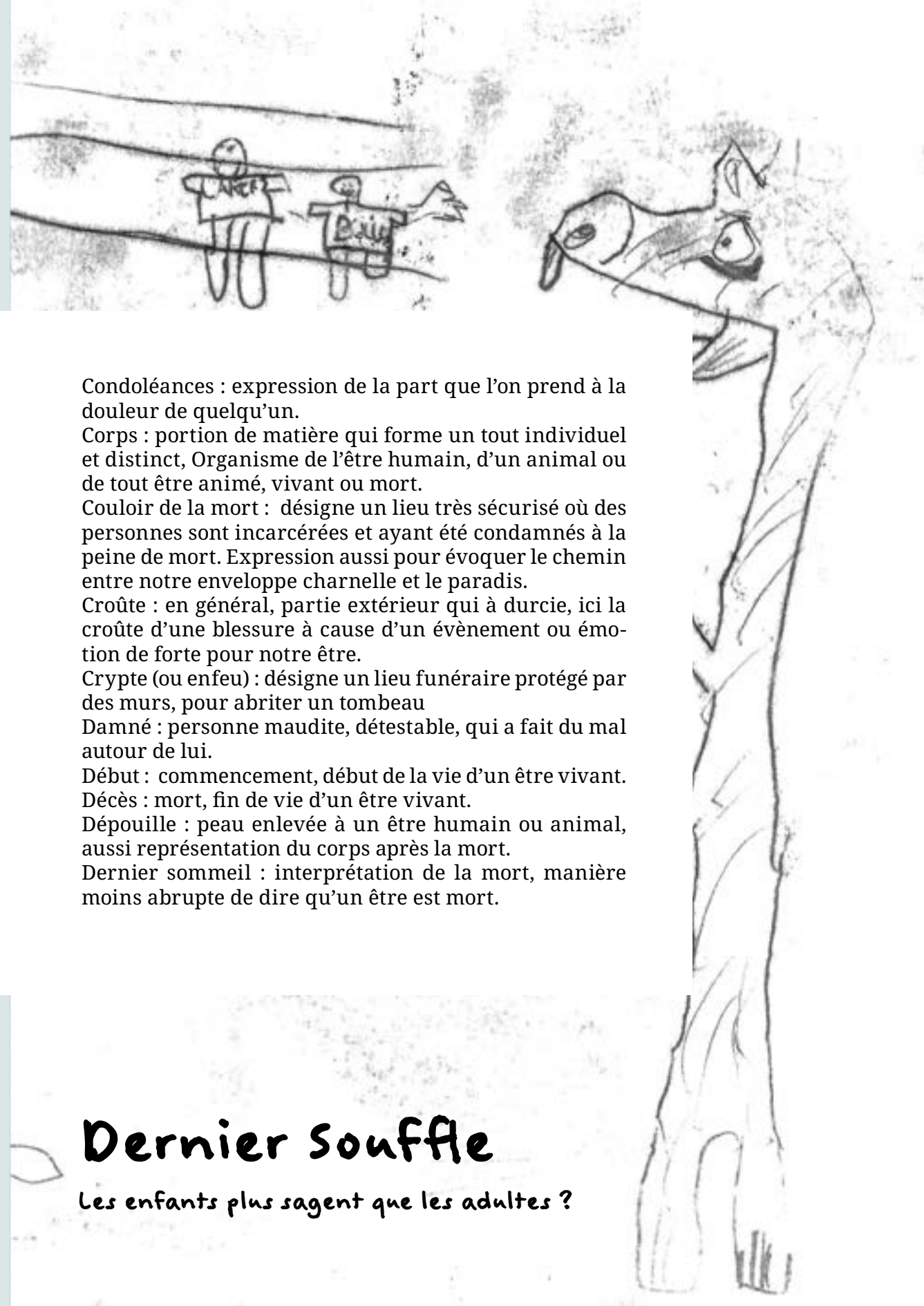
Décès : mort, fin de vie d'un être vivant.

Dépouille : peau enlevée à un être humain ou animal, aussi représentation du corps après la mort.

Dernier sommeil : interprétation de la mort, manière moins abrupte de dire qu'un être est mort.

Dernier Souffle

Les enfants plus sagent que les adultes ?



Dernier soupir : autre interprétation pour définir qu'un être est mort.

Dernières volontés : Ce qu'une personne veut qui soit fait après sa mort, peut être via la parole ou un testament.

Descendre : terme familier, qui désigne l'abattement de quelqu'un, quelque chose, le faire tomber en lui portant un coup, parfois mortel.

Destin : puissance qui, selon certaines croyances, fixerait de façon irrévocable le cours des événements.

Deuil : douleur que l'on éprouve à la mort de quelqu'un.

Dieu : (Divinité) monothéiste, être éternel, unique, créateur et juge; polythéiste, être supérieur doué d'un pouvoir sur l'homme et d'attributs particuliers.

Eloge : discours pour célébrer quelqu'un ou quelque chose.

Embaumement : processus de préservation d'un corps où l'on par diffuse un liquide de conservation dans les veines et cavités du corps.

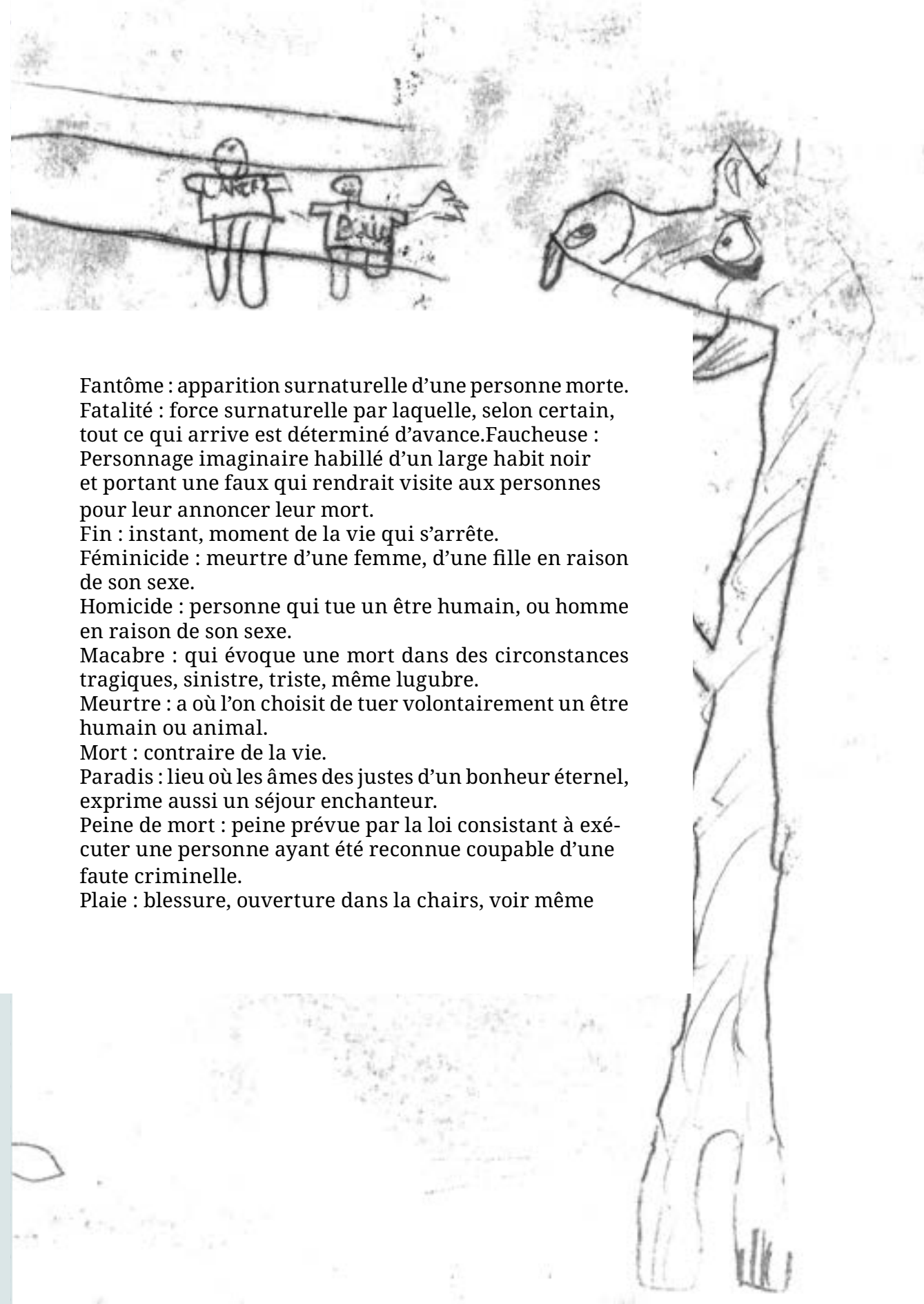
Enfer : lieu destiné au supplice, à la torture des damnés.

Epuisé : qui n'a plus de force de continuer.

Eros : (Divinité) Dieu de l'amour

Eteint : mot moins dur expliquant la mort d'un être vivant.

Existence : fait de vivre.



Fantôme : apparition surnaturelle d'une personne morte.

Fatalité : force surnaturelle par laquelle, selon certains, tout ce qui arrive est déterminé d'avance.

Faucheuse : Personnage imaginaire habillé d'un large habit noir et portant une faux qui rendrait visite aux personnes pour leur annoncer leur mort.

Fin : instant, moment de la vie qui s'arrête.

Féminicide : meurtre d'une femme, d'une fille en raison de son sexe.

Homicide : personne qui tue un être humain, ou homme en raison de son sexe.

Macabre : qui évoque une mort dans des circonstances tragiques, sinistre, triste, même lugubre.

Meurtre : a où l'on choisit de tuer volontairement un être humain ou animal.

Mort : contraire de la vie.

Paradis : lieu où les âmes des justes d'un bonheur éternel, exprime aussi un séjour enchanteur.

Peine de mort : peine prévue par la loi consistant à exécuter une personne ayant été reconnue coupable d'une faute criminelle.

Plaie : blessure, ouverture dans la chair, voir même

dans l'âme pour certaines personnes.

Pleinement : de façon complète ou absolue : Être pleinement convaincu.

Profiter : Se développer, se fortifier, Jouir des avantages de quelque chose.

Résurrection : retour à la vie, guérison inattendue.

Suicide : action d'une personne se donnant volontairement la mort.

Souvenir : avoir de nouveau présent à l'esprit quelque chose que l'on a vécu, appartenant au passé qui ne s'oublie pas.

Spiritisme : science occulte fondée sur l'existence et la manifestation d'esprit.

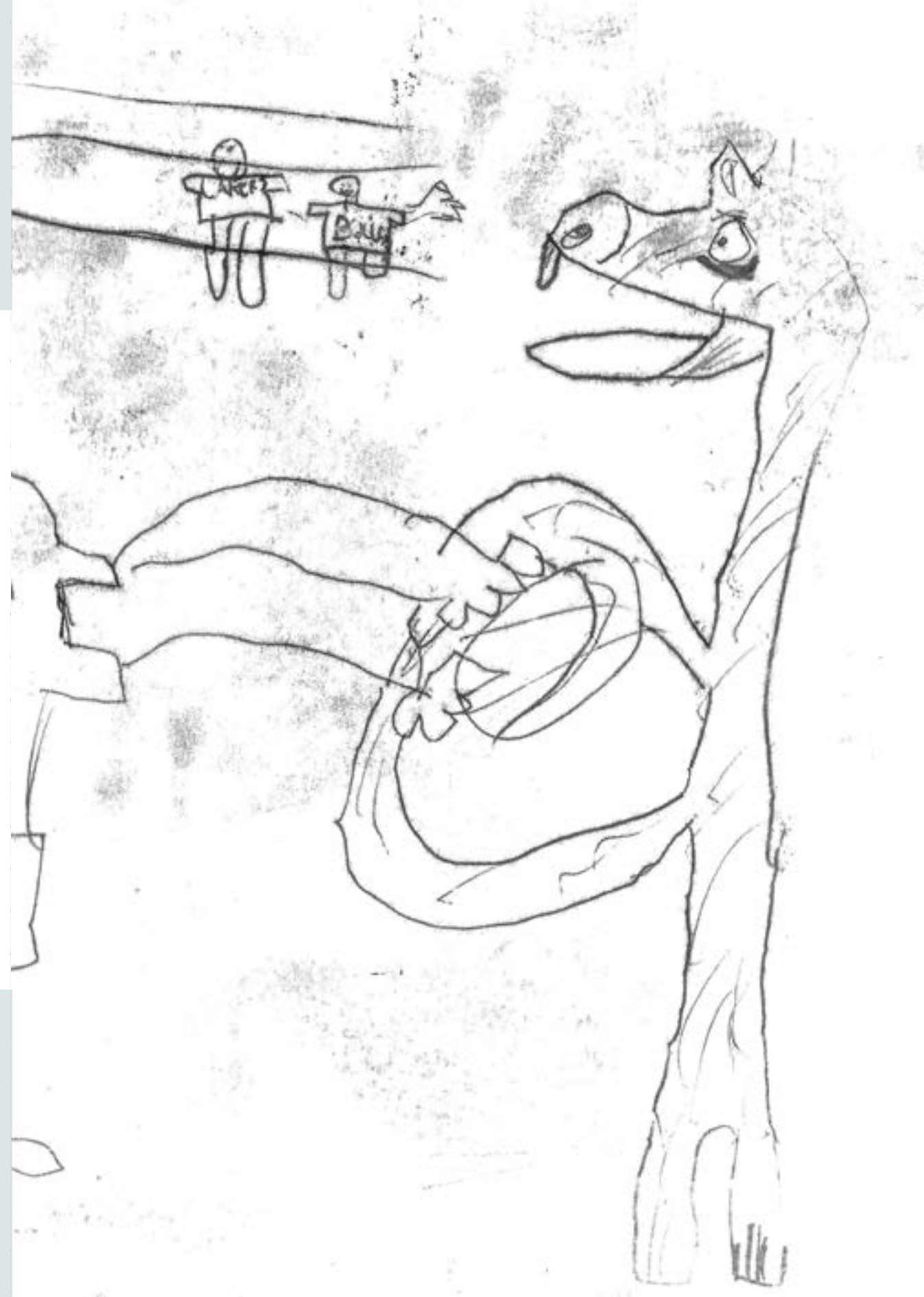
Squelette : restes osseux d'un humain ou d'un animal mort.

Testament : acte authentique par lequel on déclare ses dernières volontés.

Thanatos : (Divinité) Dieu de la mort, comme Mors.

Vide (é) : épuisé, sans force.

La vie : être ayant la capacité de se développer et de se reproduire.



Sommaire

| | |
|--|----|
| Introduction | 4 |
| Partie 1 - La mort dans l'Histoire de l'art | |
| 1.1 L'art extr-européen, l'Amérique du Nord | 5 |
| 1.2 L'Art Nouveau | 6 |
| Partie 2 - La mort dans le cinéma | |
| 2.1 Le Roi Lion | 8 |
| 2.2 Coco | 10 |
| Partie 3 - La mort dans la littérature de jeunesse | |
| 3.1 L'arbre Sans Fin, Claude Ponti | 12 |
| 3.2 Zimbo, Joanna Concejo | 14 |
| Partie 4 - Projet Personnel | |
| 4.1 Présentation TFE | 17 |
| 4.2 Les Découvertes | 17 |
| 4.3 Pourquoi ces références ? | 18 |
| Conclusion | 19 |
| Bibliographie | 24 |

Dernier Souffle, les enfants plus sages que les adultes ?

La représentation de la mort à travers les genres et les âges.



Introduction

La mort est un sujet qui a rythmé une grande partie de ma vie. Dès petite, je fus confronté par la perte d'êtres chers, des expériences bouleversantes que je ne compris que plus tard. Thématique complexe mais néanmoins essentielle à mes yeux, parue au cours de ma deuxième année à l'école, le choix du sujet m'apparut comme une évidence. La représentation de la vie et de la mort dans les différentes formes d'art nous a aidé endeuiller, art thérapie pour certains ou simple visionnage moralisante pour d'autres. Cela a même développé une fascination chez certains. Les différentes formes de représentation à travers les arts est aussi utiles en termes d'enseignement éthique pour les plus jeunes. De poupées aux représentations divinatoires, en passant par des histoires à la fin moralisatrice. Mais cela est-il réellement nécessaire ?

C'est après avoir lu un passage du livre « L'enfant, la parole et le soin », rassemblement de recherches du psychanalyste Jean-Luc Gruber, sorti en 2004 aux éditions Eres, que je me suis me tourner vers l'enfant, « celui qui ne sait rien ». Mais n'est-il pas, au contraire, plus intelligent ? Plus sage que nous, adulte ?

J'aimerais ici vous faire découvrir que l'enfant est plus doué qu'il n'y paraît, qu'il comprend à sa manière. J'aimerais ici vous montrer que celui qui enseigne n'est pas l'adulte, mais son descendant, celui au regard nouveau, celui que l'on considère comme « non terminé » depuis des siècles, l'enfant.

Pour appuyer mon propos tout en reprenant les codes de l'art afin de les soumettre à l'imaginaire rocambolesque de l'enfant, j'ai décidé d'effectuer des analyses sur la représentation de la mort à travers les genres et les âges. Dans un premier temps, nous nous attarderons dans l'histoire de l'Art avec les Katsinams et un magnifique tableau de Gustave Klimt, « La vie et la mort ». Ensuite, dans un registre plus moderne, les analyses de deux films, « Le Roi Lion » et « Coco », produit par les studios Disney et Pixar. Enfin, la partie qui atteint directement l'enfant, la littérature de jeunesse, avec un livre du célèbre Claude Ponti et de l'illustratrice Joanna Concejo. Ces synthèses seront ensuite expliquer dans ma dernière partie, consacré à mon projet de fin d'études, où j'expliquerai ce qu'ils m'ont apporté dans le fond et la forme de mon idée, qu'elle soit bonne ou mauvaise.

1. La mort dans l'Histoire de l'art

Dans cette partie, nous allons analyser deux œuvres qui viennent de continents différents, et donc de culture opposée. Il est déjà intéressant d'observer que la vision de la mort n'est pas la même partout, d'un côté elle est triste et lugubre, de l'autre joyeuse dans les couleurs, mais surtout éthique.

1.1 L'art extra-européen, l'Amérique du Nord

Dans cette seconde œuvre, nous remontons dans le temps, vers un tout autre continent, l'Amérique du Nord. Chez les Indiens Hopi et Zuni, on fabrique de petites statuettes représentant des divinités, appelées Katsinam, datant du XIXe siècle, conçues principalement en bois polychrome, est exposé à Paris, au Musée du Quai-Branly.

Chaque poupée représente une qualité du monde, c'est-à-dire qu'elles représentent le monde de manière intangible. Cela peut être des esprits de plantes, animal, ou de la fertilité pour les jeunes filles, un des phénomènes météorologiques.

Elles sont confectionnées pour les nouveaux nés, dont seules les filles continueront à en recevoir en grandissant. Elles ne sont pas faites pour jouer avec mais pour y figurer les caractéristiques de chaque esprit, une façon de relier les simples mortels aux forces surnaturelles.

Elles sont d'ailleurs sculptées et construites lors du rapprochement de ces êtres, s'incarnant dans ces créations durant six mois. Ce sont les danseurs, portant eux même masque et costumes qui les sculptes pour les cérémonies. Ces poupées, en plus d'être éducative, sont accrochés dans les maisons pendant que leur aîné leur compte les histoires et décrit les rituels et mythes.

Nous allons ici, en décrire une d'entre eux, celle de la Jeune Fille Oiseau. Celle-ci est censée attirer les esprits du tonnerre et de la pluie, avec sa coiffure symbolisant les nuages et les faisceaux cadrés sur son menton représentant l'arc-en-ciel. On remarque qu'elle est constituée dans un même morceau de bois, la peinture noire patinée mais encore lisible, laissant découvrir les bras collés au torse du personnage, ses yeux en traits typiques des tribus du Nord de l'Amérique.

Bien que nous ne remarquons aucune autre couleur, celles-ci sont extrêmement colorés lors de leur confec-

tion avec des encres végétales, usé à travers le temps. De nombreuses reconstitutions de cette statue et des autres sont visibles à travers des musées et expositions.

Tel que Picasso fût fasciné par l'art africain, les surréalistes comme André Breton, Paul Eluard et Max Ernst eurent dans les années 1920 une collection importante de cet art, bien que dès les années 1860, les touristes se ruent déjà dessus, devant ainsi des marchandises commerciales.

en n'est pas fait pour revendiquer is pour être utile, c'est un rituel de rit même démagogique. C'est pourquoi iques sont aussi fascinantes pour les ulent l'activité mentale et créent de se créer entre eux.



1. La mort dans l'Histoire de l'art

Dans cette partie, nous allons analyser deux œuvres qui viennent de continents différents, et donc de culture opposée. Il est déjà intéressant d'observer que la vision de la mort n'est pas la même partout, d'un côté elle est triste et lugubre, de l'autre joyeuse dans les couleurs, mais surtout éthique.

1.1 L'art extra-européen, l'Américain du Nord

Dans cette seconde œuvre, nous remorquons un tout autre continent, l'Amérique. Les Indiens Hopi et Zuni, on fabrique et représente des divinités, appelées Kachinas, au XIXe siècle, conçues principalement et est exposé à Paris, au Musée du Quai-

Chaque poupée représente une qualité, à-dire qu'elles représentent le monde visible. Cela peut être des esprits de pluie, de la fertilité pour les jeunes filles, ou météorologiques.

Elles sont confectionnées pour les enfants, seules les filles continueront à en rester. Elles ne sont pas faites pour jouer, elles figurent les caractéristiques de chaque divinité, de relier les simples mortels aux forces divines. Elles sont d'ailleurs sculptées et conservées dans des maisons, s'incarnant pendant six mois. Ce sont les danseurs, masques et costumes qui les sculptent. Ces poupées, en plus d'être éducatives, sont dans les maisons pendant que leur aînés racontent des histoires et décrivent les rituels et mythes.

Nous allons ici, en décrire une d'entre elles, la Jeune Fille Oiseau. Celle-ci est censée attirer les esprits du tonnerre et de la pluie, avec sa coiffure symbolisant les nuages et les faisceaux cadrés sur son menton représentant l'arc-en-ciel. On remarque qu'elle est constituée dans un même morceau de bois, la peinture noire patinée mais encore lisible, laissant découvrir les bras collés au torse du personnage, ses yeux en traits typiques des tribus du Nord de l'Amérique.

Bien que nous ne remarquons aucune autre couleur, celles-ci sont extrêmement colorées lors de leur confec-

Elles ont toutes un design différents, pluralité dans la représentation.

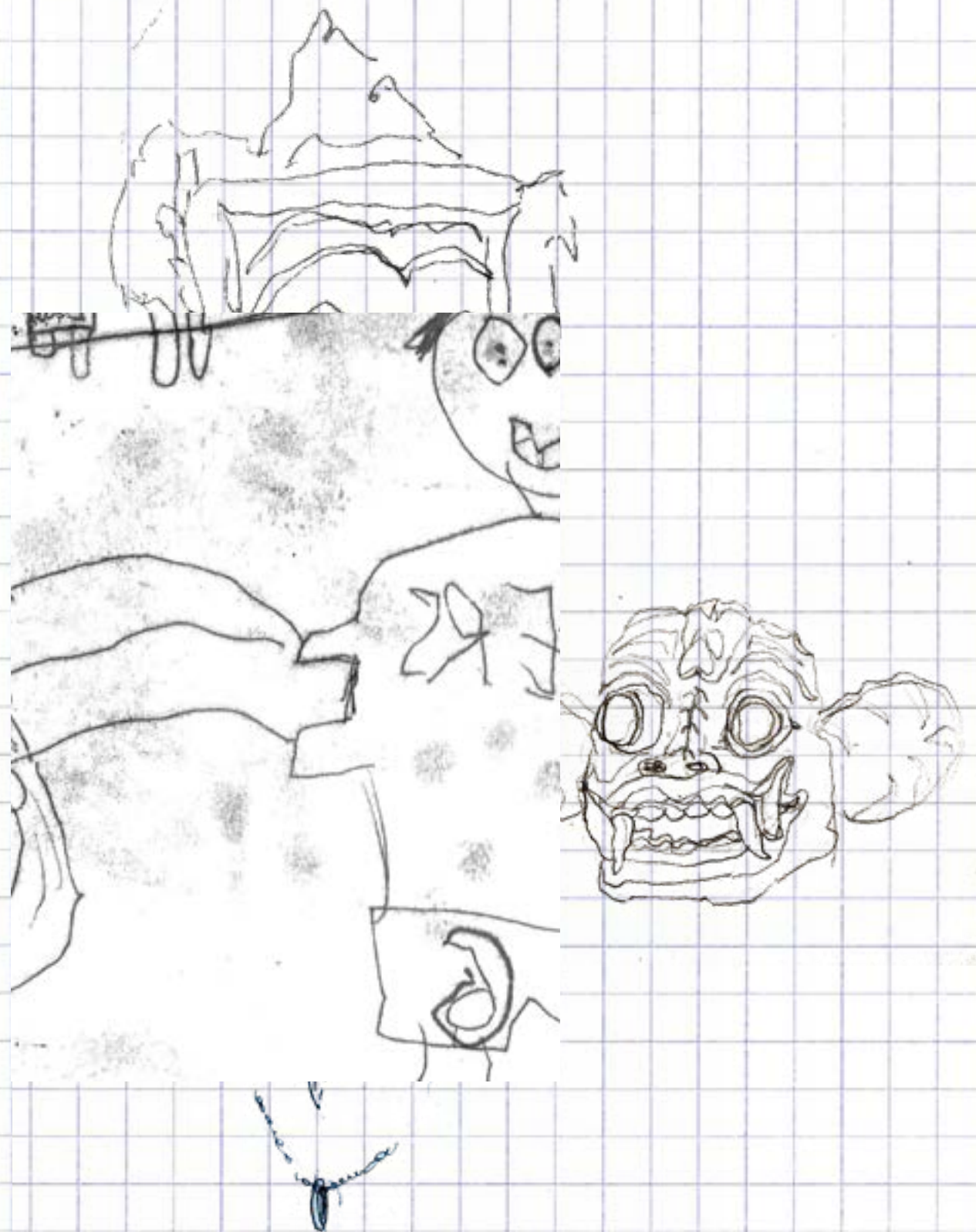
> personnage oiseau ne ressemble pas trait pour trait mais comprends quand même le concept.

tion avec des encres végétales, usé à travers le temps. De nombreuses reconstitutions de cette statue et des autres sont visibles à travers des musées et expositions.

Tel que Picasso fût fasciné par l'art africain, les surréalistes comme André Breton, Paul Eluard et Max Ernst eurent dans les années 1920 une collection importante de cet art, bien que dès les années 1860, les touristes se ruèrent déjà dessus, devant ainsi des marchandises commerciales.

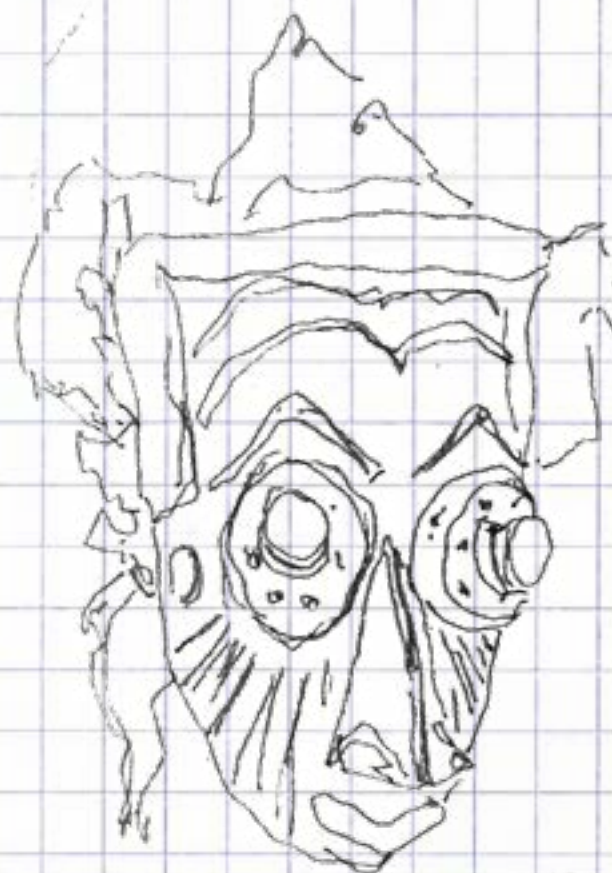
L'art extra-européen n'est pas fait pour revendiquer quelque chose mais pour être utile, c'est un rituel de création qui devient même démagogique. C'est pourquoi ces poupées artistiques sont aussi fascinantes pour les enfants, elles stimulent l'activité mentale et créent de véritablement lien se créer entre eux.







Aspect/ design des poupées sont cool, voir si mes personnages pourraient être sous forme de jouet/ peluche.



1.2. L'art nouveau

Né le 14 juillet 1862 à Baumgarten, à Vienne, en Autriche. Ce peintre symboliste eut un très grand succès en partie grâce à ces fresques et décors (ont plusieurs de plafonds de théâtre. Gustave Klimt se détache petit à petit de l'académie et fonde en 1897 la « Sécession » nouvelles orientation de l'art, il y a une rupture avec les règles académique), qui deviendra l'Art Nouveau, avec Carl Mall et Joseph M0 Olbrich.

Il fut, comme beaucoup d'autres artistes ayant été en désaccord avec l'académie, polémique avec sa peinture « La Philosophie » 1900, « La Médecine » 1901 et « Jurisprudence » en 1907, pour une commande dans une Université de Vienne.

Il fut aussi très célèbre pour durant sa période « dorée » que l'on connaît très bien aujourd'hui, avec ces motifs abstraits typiques du symbolisme. Elles sont composées principalement de portraits féminins de la haute société, au caractère sensuel tel que « Danaé », peinte en 1908.

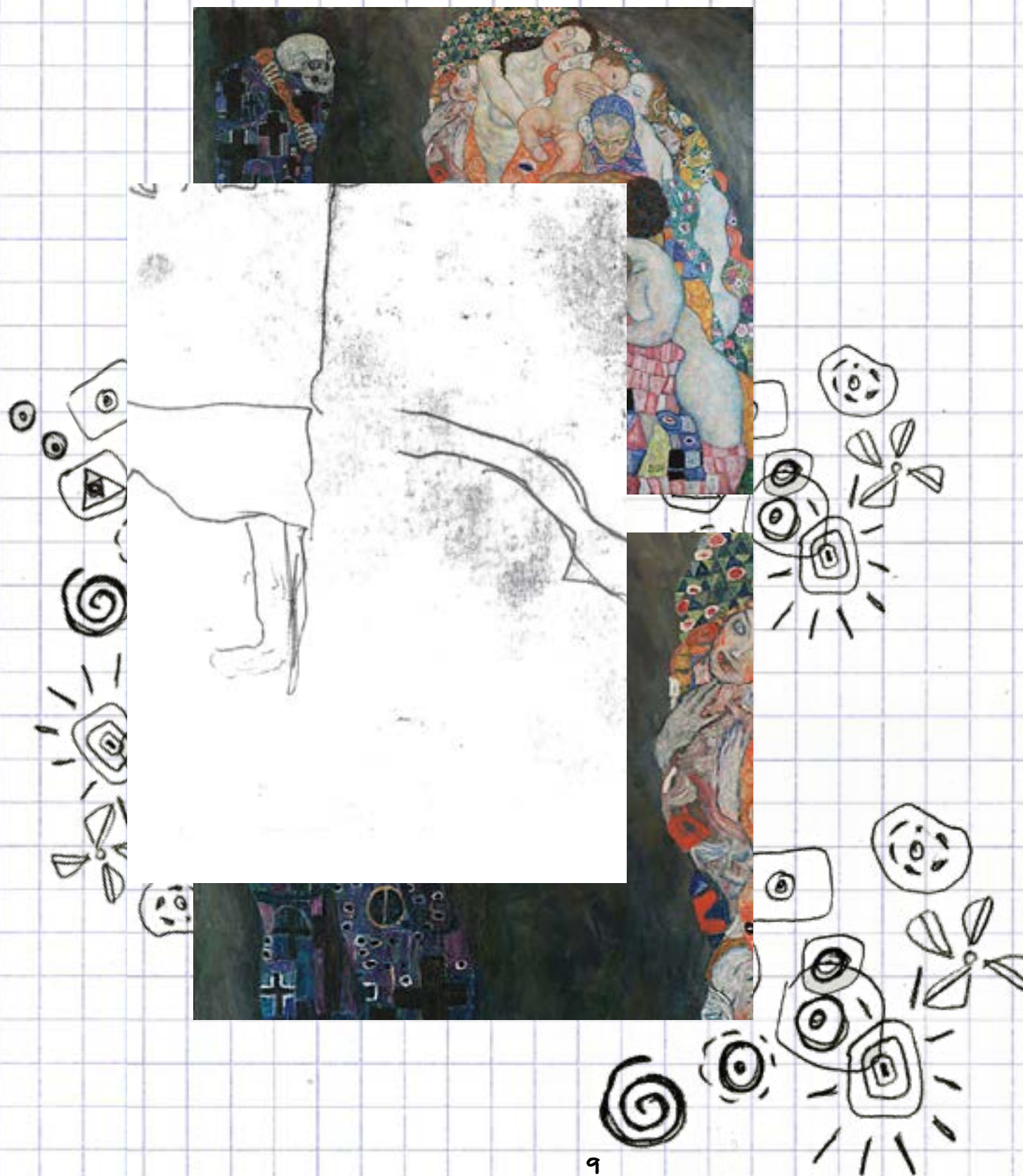
L'œuvre que j'ai choisie ici a gagné le premier prix de l'exposition internationale de Rome en 1911, « La Vie et la Mort » (réalisée entre 1908-1910, puis plus tard en 1915). Cette peinture de 1.78 m x 1.98 m est faite à l'huile sur toile et est actuellement exposée au Musée Léopold, à Vienne.

Dans un premier temps, on voit la représentation de la Vie et de la Mort, grands sujets de l'époque avec la reprise de la culture antique, et donc des dieux tels que Tanatos et Eros (la Mort et l'Amour / Vie).

Ici, la mort est un seul et même personnage. On identifie assez facilement un crâne, les mains de squelette mais avec une forme irrégulière, disproportionnée. Il semble immense. Bien entendu les symboles, la croix chrétienne, recouvre son vêtement et rappelle le côté religieux et la crucifixion de Jésus.

Le personnage est en fait une faucheuse avec un gourdin entre les mains. Ces couleurs sombres, très lugubres (noir, bleu foncé et violet) nous rappellent celle de la nuit, l'obscurité, voire même du néant.

Celui-ci fixe avec envie la Vie (à droite).



1.2. L'art nouveau

Né le 14 juillet 1862 à Baumgarten, à Vienne, en Autriche. Ce peintre symboliste eut un très grand succès en partie grâce à ces fresques et décors (ont plusieurs de plafonds de théâtre. Gustave Klimt se détache petit à petit de l'académie et fonde en 1897 la «Sécession») nouvelles orientation de l'art, il y a une rupture avec les règles académiques, qui deviendra l'Art Nouveau, avec Carl Mosersch et Joseph Maria Olbrich.

Il fut, comme beaucoup d'autres artistes, en désaccord avec l'académie, polémique avec « La Philosophie » en 1900, « La Médecine » en 1907, pour une commande de la ville de Vienne.

Il fut aussi très célèbre pour ses portraits de femmes : « Danaë » que l'on connaît très bien aujourd'hui, est un exemple typique du symbolisme. Elle est principalement de portraits féminins au caractère sensuel tel que « Danaë ».

L'œuvre que j'ai choisie ici a gagné l'exposition internationale de Rome et la Mort » (réalisée entre 1908-1910 et 1915). Cette peinture de 1.78 m x 1.98 m sur toile est actuellement exposée à la Secession de Vienne.

Dans un premier temps, on voit la renaissance de la Mort, grands sujets de l'époque de la culture antique, et donc des dieux et Eros (la Mort et l'Amour / Vie).

Ici, la mort est un seul et même personnage assez facilement un crâne, les mains avec une forme irrégulière, disproportionnée. Bien entendu les symboles, il recouvre son vêtement et rappelle le crucifixion de Jésus.

Le personnage est en fait une faucheuse avec un gourdin entre les mains. Ces couleurs sombres, très lugubres (noir, bleu foncé et violet) nous rappellent celle de la nuit, l'obscurité, voire même du néant.

Celui-ci fixe avec envie la Vie (à droite).

Intéressant ici aussi c'est le motif (tous n'est pas explicite), symboles choisis

> le dessin ne doit pas être premier degré

> utilisation de symboles

Reprise des codes antiques (mythes). Assez redondant dans l'art mais pas dans la littérature

> garder l'accessibilité pour l'enfant





Le Vie, elle, est un amas de personnages, enlacés et nus. Il semble se mélanger ; seuls les visages restent apparents, laissant découvrir la joie, la pleine jouissance s'extasier. On nous montre une scène érotique. Il y a aussi une mise en valeur de l'enfant (symbole ici de la fertilité et du cycle de la vie.

La peau des femmes est blanche (critère de beauté de l'époque), celle des hommes montre les courbes des muscles (virilité). Les corps semblent là aussi distordus et incomplets, formant une orgie colorée, aux motifs géométriques et à des patchworks de fleurs.

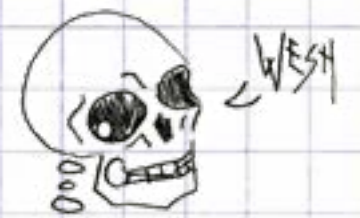
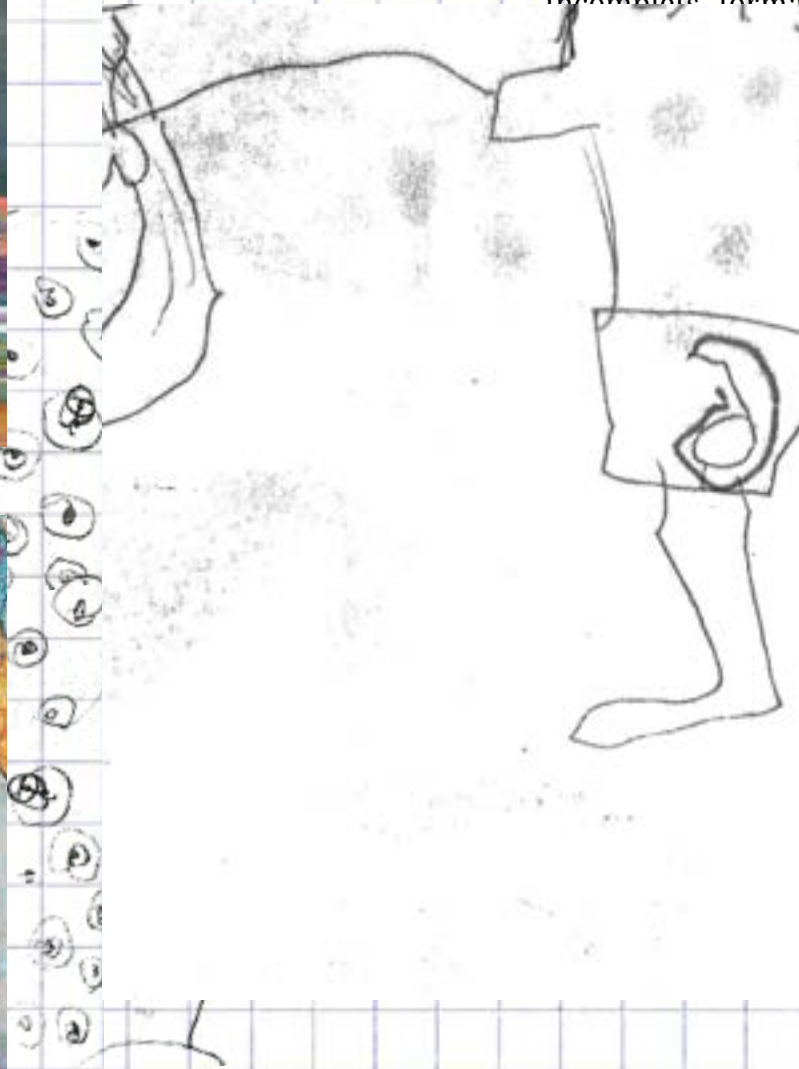
même des règles académiques encore d'actualité est foncé, faisant ressortir les contours chauds des deux protagonistes, cela crée un fort contraste.

Le voyeur, il prend moins de place, il est en fait le moment opportun pour enlever le voyeur et s'en délecter.

Le contact entre les deux personnages, avec l'orgasme qui s'émane, est assez choquant pour l'œil habituel de visionner des corps dénudés, mais cela illustre le concept de voyeurisme. L'ensemble forme une composition du cycle de la

est triste de la mort qui se présente à la fin de la couleur, les attributs géométriques définissent bien la façon de penser du peintre, en opposition à celle de la vie, avec ces formes géométriques divagant sur les corps. On sent l'absence d'un jour infini.

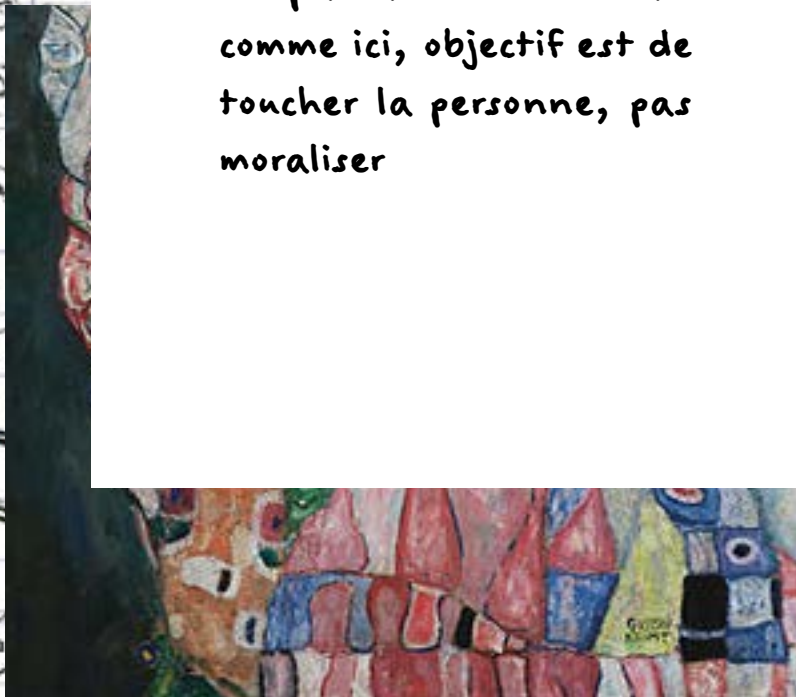
La transmission de message abstrait par biais de la couleur au peintre et qui le démarque des autres.





Motifs pas regroupés (pas toujours), dispersé dans l'espace

Ne pas avoir une morale comme ici, objectif est de toucher la personne, pas moraliser



Le Vie, elle, est un amas de personnages, enlacés et nus. Il semble se mélanger ; seuls les visages restent apparents, laissant découvrir la joie, la pleine jouissance s'extasier. On nous montre une scène érotique. Il y a aussi une mise en valeur de l'enfant (symbole ici de la fertilité et du cycle de la vie.

La peau des femmes est blanche (critère de beauté de l'époque), celle des hommes montre les courbes des muscles (virilité). Les corps semblent là aussi distordus et incomplets, formant une orgie colorée, aux motifs géométrique ressemblant à des patchworks de fleurs.

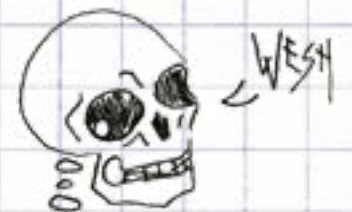
Nous avons tout de même des règles académiques encore présente. Ici le fond est foncé, faisant ressortir les couleurs froides et chaudes des deux protagonistes, cela donne beaucoup de contraste.

La mort à un rôle de voyeur, il prend moins de place, attend avec impatience le moment opportun pour enlever la vie de quelqu'un et s'en délecter.

Cette opposition directe entre les deux personnages, avec pour l'une lumière qui s'émane, est assez choquant pour l'époque, il n'est pas habituel de visionner des corps dénudés, dérangeant autant que le concept de voyeurisme. Nous avons typiquement une composition du cycle de la vie.

C'est une vision très triste de la mort qui se présente devant nous. Le froid de la couleur, les attributs géométrique pointus et durs définit bien la façon de penser du peintre, en comparaison à celle de la vie, avec ces formes arrondies, la sensualité divagant sur les corps. On sent une passion, un amour infini.

Il prône la transmission de message abstrait par biais de ces symboles, propre au peintre et qui le démarque des autres.





2. La mort dans le cinéma

Dans cette seconde partie, nous allons nous intéresser à la représentation des cultures dans les films, et plus particulièrement dans les films d'animation. Souvent réservé aux plus jeunes d'entre nous, les dessins animés sont fascinantes pour les enfants, le dessin n'est pas réel et l'histoire est simple, il n'en faut pas plus. Pourtant, ils sont aussi faits pour les adultes, avec le double scénario qu'ils proposent. Les studios d'animation les plus connus sont Disney, Pixar, BluSky, Dreamworks etc... J'ai décidé de me concentrer sur les deux premiers grands noms pour l'impact qu'ils donnent aux spectateurs. En effet étant les plus connus dans le monde, l'impact est d'autant plus important, surtout s'ils mettent en avant les cultures du monde, l'image que c'est studio renvoie est celle qui restera dans notre tête en tant que référence. Il faut donc ne pas faire de fautes, être précis sans être scolaire.



2.1 Le Roi Lion

Le film de 1994, nous narre l'histoire d'un lionceau nommé Simba est exilé de son royaume après avoir été accusé d'être responsable de la mort de son père, Mufasa, roi de la Savane. Avec l'aide d'un étrange duo composé d'un suricate et d'un phacochère, il décide de reprendre ce qui lui revient de droit lorsqu'il apprend qu'il est destiné à être roi.

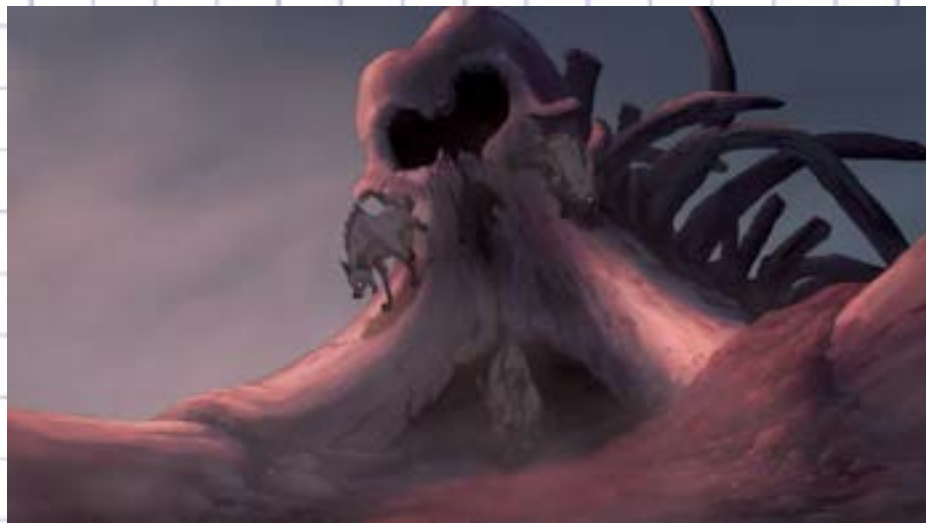
Le début du film commence sur la découverte du royaume avec l'une des chansons les plus célèbres du long-métrage, « C'est l'histoire de la vie », où suit le rituel de naissance de l'héritier du roi, Simba. On pose déjà les bases en dévoilant le fil conducteur du film qui parle du cercle de la vie, « la ronde infini » comme il est chanté.

S'en suivra plus loin, alors que Simba devient un lionceau, le premier dialogue entre lui et son père Mufasa, où son fils deviendra roi après lui, « la lumière s'étendra sur moi ». Nous comprenons, nous lecteur, qu'il parle de mort, ce qui n'est pas le cas de l'enfant, Simba comme le petit lecteur. Cela enjoua le jeune lion, de devenir grand et de pouvoir à son tour devenir roi, comme il nous le chante « Etre Roi », il n'a pas conscience qu'il aura la perte de son géniteur.

Le seconde instant où l'on suggère la mort est le cimetière d'éléphants, que Simba et son Nala veulent absolument visiter malgré l'interdiction du roi. On plonge instantanément dans un univers sombre et lugubre où seuls les charognards, et ennemis des lions, vivent les hyènes. La présentation de ces personnages nous indique qu'ils seront plus tard importants dans le renversement de l'histoire avec le frère du roi, Skar.

Après avoir sauvé les deux lionceaux, Mufasa nous compte la légende en disant que les étoiles sont leurs ancêtres qui nous surveillent et protègent depuis là-haut. Ils sont présent mais pas physiquement.

Au même instant, on voit Skar qui entre ces pattes, regardent un crâne d'animal (parallèle avec la tragédie d'Hamlet) et commander les hyènes, devenues soldats (autre parallèle où l'on voit en rang bien symétrique, tels des soldats nazis, avec la couleur verte (portant malheur, faisant penser à du poison).

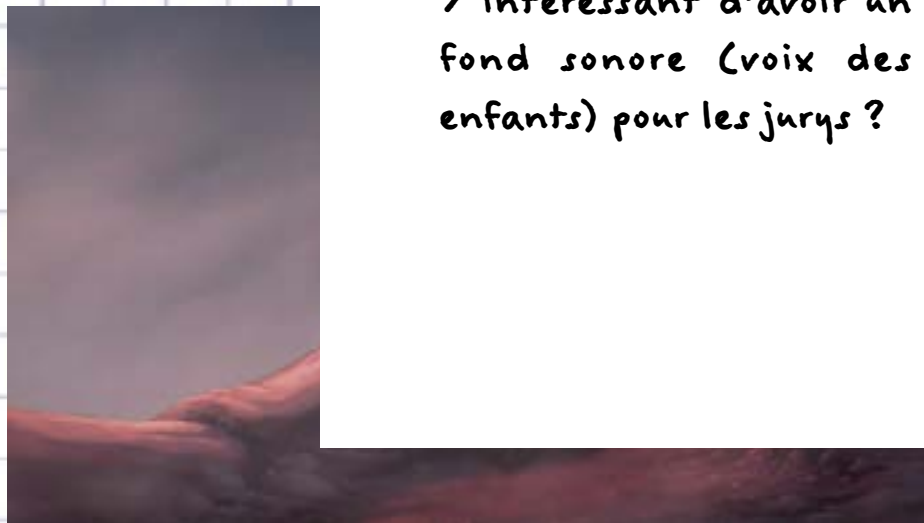




Grande importance de la musique

> permet de nous englober et transporter dans l'histoire

> intéressant d'avoir un fond sonore (voix des enfants) pour les jurys ?



Nous arrivons à la scène de basculement et la plus importante dans le choix de représentation de scène tragique pour l'enfant. En effet, nous assistons à la scène de mort de Mufasa. Elle se déroule en plusieurs actes, renforçant la cruauté de l'acte dont fait preuve Skar en assassinant son frère par pure jalousie, avec un air sadique « Longue vie au roi », nous comprenons que c'est la fin de sa vie et de son règne. Ce qui est violent ici, c'est la façon dont Mufasa meurt, une première dans le studio Disney. Il n'a alors jamais été jusqu'en 1994, montrer comment un personnage meurt, nous voyons soit leur corps du protagoniste (tel que Blanche Neige avec la Sorcière), même tout simplement suggéré par le son (tel que Bambi avec le coup de fusil, tuant sa mère, on ne la verra plus jamais). La scène est renforcée par l'approche du jeune lion, en larmes, au corps de son père, la musique douce et lugubre accentue le côté tragique quand Simba demande à son père de réveiller. La scène étant déjà dure, Disney va plus loin en mettant ce fardeau sur l'enfant (Skar lui fait croire que tout est de sa faute et qu'il doit s'exiler), cela est beaucoup pour enfant, et pas que Simba, mais au petit lecteur.

Comme nous l'explique la vidéo de la chaîne Chronik Fiction (chaîne Youtube analysant les scènes de mort des films), « La véritable raison de la mort de Mufasa ! ». C'est la première fois qu'on voit la mort d'un personnage. Disney a pour l'habitude depuis c'est début de faire rêver les tous petits, leur dire que la vie est une fête, voulant préserver l'insouciance et l'âme des enfants. Disney a pour l'habitude depuis c'est début de faire rêver les tous petits, leur dire que la vie est une fête, voulant préserver l'insouciance et l'âme des enfants. Ce n'est qu'à la sortie du Roi Lion, avec un scénario d'une redoutable efficacité, à l'animation parfaite, alternant scènes d'émotion et d'action, que le studio revit une seconde fois. On veut faire grandir l'enfant, ne plus rêver, l'histoire se veut être une leçon de vie.

Ce qui donnera durant l'exil de Simba, une merveilleuse rencontre avec ce qui deviendrait ses plus fidèles amis, Timon et Pumba avec leur chanson joyeuse et entraînante « Hakuna Mata ». On veut faire comprendre que même avec un passé tragique, on peut se relever est d'avoir une existence heureuse, en rencontrant des gens, et même l'amour, et même devenir roi comme Simba.

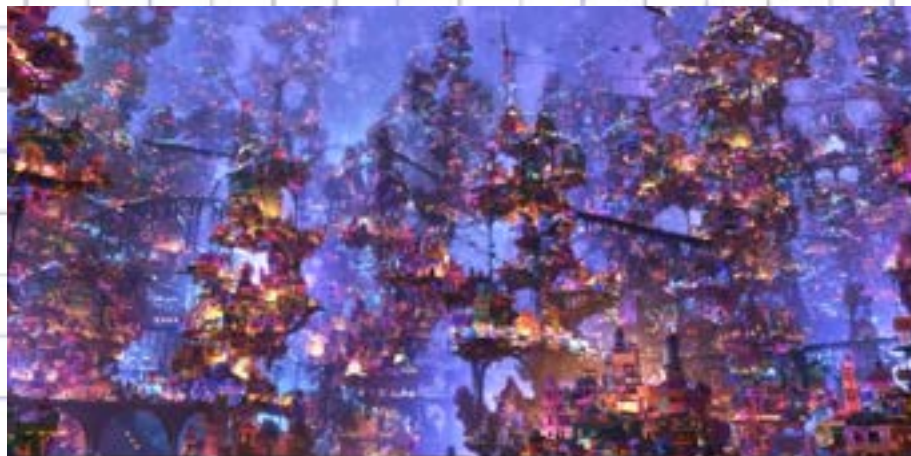


Nous arrivons à la scène de basculement et la plus importante dans le choix de représentation de scène tragique pour l'enfant. En effet, nous assistons à la scène de mort de Mufasa. Elle se déroule en plusieurs actes, renforçant la cruauté de l'acte dont fait preuve Skar en assassinant son frère par pure jalousie, avec un air sadique « Longue vie au roi », nous comprenons que c'est la fin de sa vie et de son règne. Ce qui est violent ici, c'est la façon dont Mufasa meurt, une première dans le studio Disney. Il n'a alors jamais été jusqu'en 1994, montrer comment un personnage meurt, nous voyons soit leur corps (tel que Blanche Neige avec la Sorcière) soit simplement suggéré par le son (tel que Barbus, tuant sa mère, on ne la verra plus). Cette scène est renforcée par l'approche du jeune lion de son père, la musique douce et lugubre, et la scène tragique quand Simba demande à son père de le tuer. La scène étant déjà dure, Disney va plonger le fardeau sur l'enfant (Skar lui fait croire que c'est sa faute et qu'il doit s'exiler), cela est bien vu et pas que Simba, mais au petit lecteur, il faut aussi et pas que Simba, mais au petit lecteur, il faut aussi. Comme nous l'explique la vidéo de Fiction (chaîne Youtube analysant les films), « La véritable raison de la mort de Mufasa est la première fois qu'on voit la mort d'un personnage important pour l'habitude depuis c'est début de la série, leur dire que la vie est une fête et l'insouciance et l'âme des enfants. Disney a fait depuis c'est début de faire rêver les enfants, que la vie est une fête, voulant préserver l'âme des enfants. Ce n'est qu'à la sortie de ce scénario d'une redoutable efficacité faite, alternant scènes d'émotion et de drame, on revit une seconde fois. On veut faire plus rêver, l'histoire se veut être une fête. Ce qui donnera durant l'exil de Simba, sa rencontre avec ce qui deviendra ses amis Timon et Pumba avec leur chanson joyeuse, « Hakuna Mata ». On veut faire comprendre que même avec un passé tragique, on peut se relever et avoir une existence heureuse, en rencontrant des gens, et même l'amour, et même devenir roi comme Simba.

Éviter de garder l'idée de l'insouciance chez l'enfant

> but est de dévoiler ce qu'ils pensent, pas de préserver





2.2. Coco

Le film raconte l'histoire de Miguel, jeune musicien passionné par la musique rêve de devenir un musicien accompli comme son idole Ernesto de la Cruz. Mais sa famille n'est pas du même avis, ayant banni la musique depuis des générations. Désespéré de prouver son talent et suite à une mystérieuse série d'événements, Miguel se retrouve dans le coloré et éblouissant territoire des morts. Sur son chemin, il rencontre le charmant filou Héctor, ils embarquent dans une aventure pour découvrir la vraie histoire de la



ambiance très colorée dès le début avec des couleurs pétantes.

Le récit par la présentation de la famille et des mésaventures qu'ils ont rencontrés jusqu'à aujourd'hui la musique. On comprend vite que le titre très puissant, on ne peut l'abandonner suite à la présentation d'une des fêtes du Mexique, « La Día de los Muertos » (Morts), où elle nous sera détaillée par sa grand-mère (grand-mère espagnole), avec un lien et des ancêtres, d'où l'importance des photos et de la photographie qui représente chaque famille. Cette photographie perdura tout au long du film, le lien tant car c'est grâce à elles que l'on n'oublie pas surtout que tout les ans puissent les vivants nus rendre visite.

Une caractéristique du studio d'animation, c'est que celle de la couleur.

La relation de Miguel et la rencontre avec Héctor dans le monde, on s'attarde sur un immense pont. Celle-ci, composée de pétales de fleur de nil (fleur du Mexique qui est censée éclairer la route aux esprits à travers le monde de l'espoir, apportant le bonheur et la joie), relie le monde des vivants et des morts. Ce sont les mêmes fleurs qui se trouvent dans le cimetière et dans la maison des Rivera. Au même moment, on rencontre des esprits animalisés, les « alebrijes » (créatures imaginaires qui possèdent des éléments de différents animaux) aux couleurs vives et lumineuses. Ce genre de créatures a été sculpté pour les expositions de Lille3000.Eldorado en 2019 dans la rue Faidherbe et dans le Musée d'Histoire Naturelle de Lille.



Couleurs sont chatoyantes,
représentent gaité

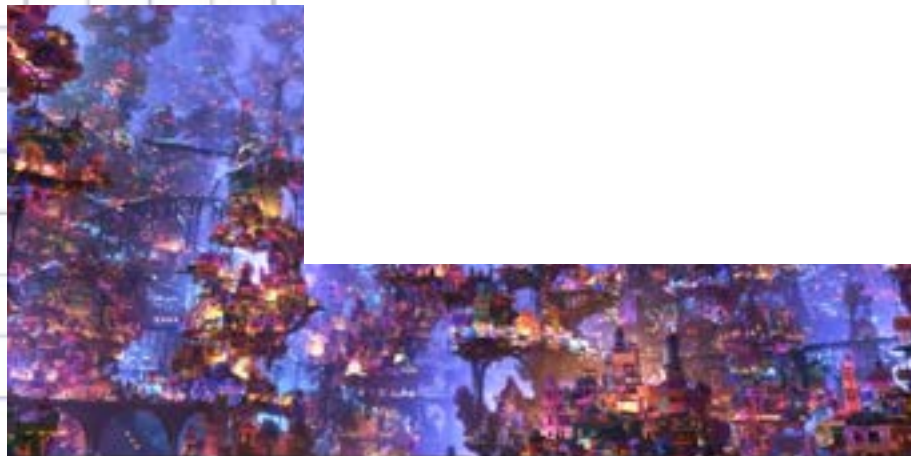
> réussir à montrer cette
aspect avec des couleurs
douces et traits brutes des
enfants

Rôle de la musique est
aussi importante ici



Fleurs orange du Mexique
(campasuchil)

> symbole à utiliser ou
équivalence en Europe/
France



2.2. Coco

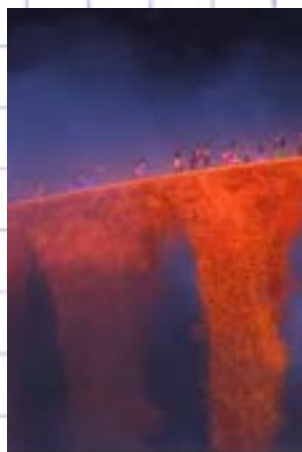
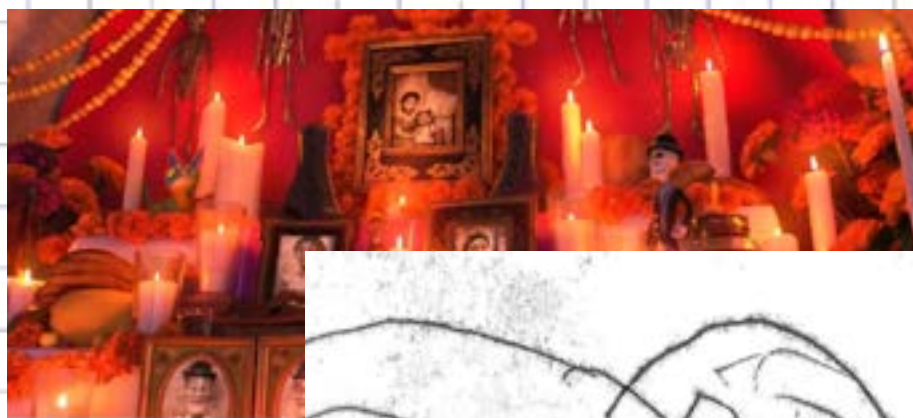
Le film raconte l'histoire de Miguel, jeune musicien passionné par la musique rêve de devenir un musicien accompli comme son idole Ernesto de la Cruz. Mais sa famille n'est pas du même avis, ayant banni la musique depuis des générations. Désespéré de prouver son talent et suite à une mystérieuse série d'événements, Miguel se retrouve dans le coloré et éblouissant territoire des morts. Sur son chemin, il rencontre le charmant filou Hector et ensemble, ils embarquent dans une aventure pour découvrir la vraie histoire de la

ambiance très colorée dès le début avec couleurs pétantes.

Le récit par la présentation de la famille et des mésaventures qu'ils ont rencontrés aujourd'hui la musique. On comprend vite le titre très puissant, on ne peut l'abandonner suite à la présentation d'une des fêtes du Mexique, « La Dia de los Muertos » (Morts), où elle nous sera détaillée par sa grand-mère (grand-mère espagnole), avec un portrait et des ancêtres, d'où l'importance de la photographie qui représente chaque personnage perdura tout au long du film, le fait est car c'est grâce à elles que l'on n'oublie pas surtout que tout les ans puissent les vivants nus rendre visite.

Une caractéristique du studio d'animation, c'est que celle de la couleur.

La relation de Miguel et la rencontre avec le monde, on s'attarde sur un immense monde vibrant. Celle-ci, composée de pétales de Campesuchil (fleur du Mexique qui est censée éclairer la route aux esprits à travers un nuage d'espoir, apportant le bonheur et la joie), relie le monde des vivants et des morts. Ce sont les mêmes fleurs qui se trouvent dans le cimetière et dans la maison des Rivera. Au même moment, on rencontre des esprits animalisés, les « alebrije » (créatures imaginaires qui possèdent des éléments de différents animaux) aux couleurs vives et lumineuses. Ce genre de créatures a été sculpté pour les expositions de Lille3000 Eldorado en 2019 dans la rue Faidherbe et dans le Musée d'Histoire Naturelle de Lille.



2.2. Coco

Le film raconte l'histoire de Miguel, jeune musicien passionné par la musique rêve de devenir un musicien accompli comme son idole Ernesto de la Cruz. Mais sa famille n'est pas du même avis, ayant banni la musique depuis des générations. Désespéré de prouver son talent et suite à une mystérieuse série d'événements, Miguel se retrouve dans le coloré et éblouissant territoire des morts. Sur son chemin, il rencontre le charmant filou Hector, et ensemble, ils embarquent dans une aventure extraordinaire afin de découvrir la vraie histoire de la famille de Miguel.

On installe une ambiance très colorée dès le début avec des drapeaux aux couleurs pétantes.

Nous entrons dans le récit par la présentation de la famille du protagoniste et les mésaventures qu'ils ont rencontré pour détester aujourd'hui la musique. On comprend vite que la famille a un titre très puissant, on ne peut l'abandonner. Cela donne suite à la présentation d'une des fêtes les plus célèbres du Mexique, « La Día de los Muertos » (la journée des morts), où elle nous sera détaillée par sa grand-mère, abuelita (grand-mère espagnole), avec un éloge de la famille et des ancêtres, d'où l'importance des « ofrenda » et des photographies qui représentent chaque ancêtre. La photographie perdura tout au long du film, le rôle est très important car c'est grâce à elles que l'on n'oublie pas de aïeux mais surtout que tout les ans puissent passer du côté des vivants nus rendre visite.

La musique, très caractéristique du studio d'animation, est au même point que celle de la couleur.

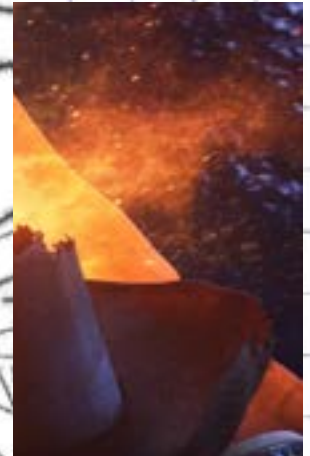
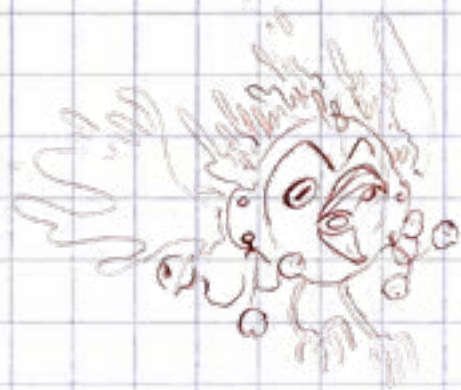
Après la transformation de Miguel et la rencontre avec sa famille de l'autre monde, on s'attarde sur un immense pont orange chatoyant. Celle-ci, composée de pétales de fleur, la cempasúchil (fleur du Mexique qui est censée guider le chemin et éclairer la route aux esprits à travers les ténèbres, symbole d'espoir, apportant le bonheur et la joie), relie le monde des vivants et des morts. Ce sont les mêmes fleurs qui se trouvent dans le cimetière et dans la maison des Rivera. Au même moment, on rencontre des esprits animalisés, les « alebrije » (créatures imaginaires qui possèdent des éléments de différents animaux) aux couleurs vives et lumineuses. Ce genre de créatures étaient sculptés pour les expositions de Lille3000.Eldorado en 2019 dans la rue Faidherbe et dans le Musée d'Histoire Naturelle de Lille.

Plus loin dans l'histoire, on découvre une autre facette du monde des souvenirs (appelé ainsi par les habitants de ce monde). On a une représentation de bidonville, où les cabanons sont construits sur l'eau avec des objets de récupération. Hector (personnage rencontré à l'arrivée de Miguel dans l'autre monde) fait partie des « oubliés », personnes dont on ne se souvient plus et qui n'ont pas de photo exposée sur les ofrenda et qu'ils sont voués à disparaître une seconde fois, une seconde fois tel que son ami Chicharrón.

Comme chaque Disney, nous avons une morale. Ici, c'est de ne jamais oublier qui nous sommes et surtout ne pas oublier d'où l'on vient, ne jamais oublier les gens qui nous entourent, ici la famille. Le mot « oublié » est très récurrent dans l'histoire, que ce soit dite par abuelita, en passant par les gens habitants dans le bidonville les « oubliés », la fameuse chanson « Ne m'oublie pas », et même à la fin sur le panneau de la sépulture du mariachi (chanteur mexicain) Ernesto de la Cruz « On t'oublie ».

Nous avons ici une représentation de la mort hors Europe. Il est intéressant de voir comment d'autres cultures font face à ce moment de la vie humaine, comme avec les Katsinam en Amérique du Sud.

Les fameuses couleurs que l'on retrouve sur les costumes et masques traditionnels, en passant par la musique joyeuse, propre au studio d'animation avec les aires du Mexique grâce aux trompettes met en avant l'aspect gai de cette culture, contraire à celle que nous avons en Europe. Pourtant, il y a une certaine ressemblance entre les deux continents, dont le folklore et les histoires parlent de ce qu'il se passe après la mort. En effet, pour eux, il y a un second monde, celui des souvenirs comme en Occident avec le Paradis et l'Enfer.



Plus loin dans l'histoire, on découvre une autre facette du monde des souvenirs (appelé ainsi par les habitants de ce monde). On a une représentation de bidonville, où les cabanons sont construits sur l'eau avec des objets de récupération. Hector (personnage rencontré à l'arrivée de Miguel dans l'autre monde) fait partie des « oubliés », personnes dont on ne se souvient plus et qui n'ont pas de photo exposée sur les ofrendas et qu'ils sont voués à disparaître une seconde fois, une seconde fois tel que son ami Chicharrón.

Comme chaque Disney, nous avons un thème de ne jamais oublier qui nous sommes, de ne jamais oublier d'où l'on vient, ne jamais oublier nous entourent, ici la famille. Le motif récurrent dans l'histoire, que ce soit en passant par les gens habitants du monde des « oubliés », la fameuse chanson « Ne me oublie pas » même à la fin sur le panneau de la sépulture (chanteur mexicain) Ernesto de la Cruz.

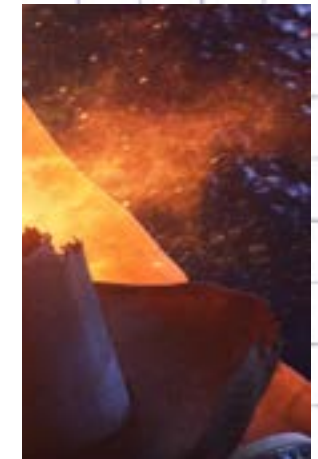
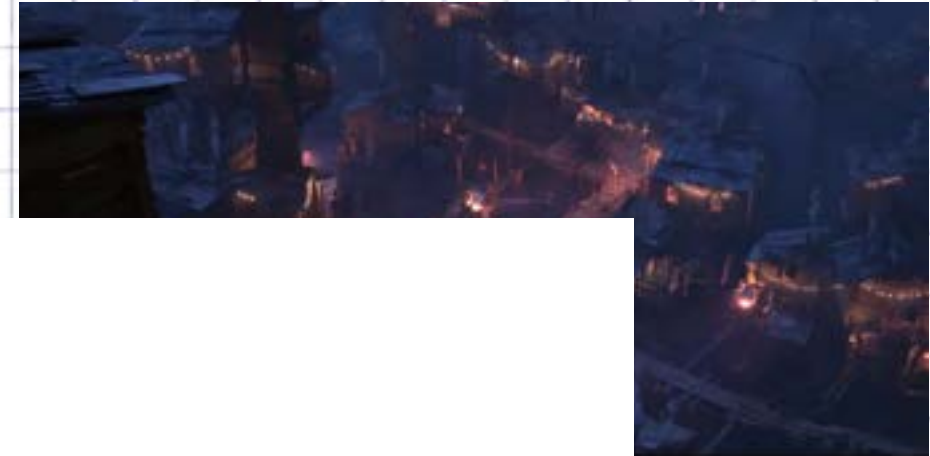
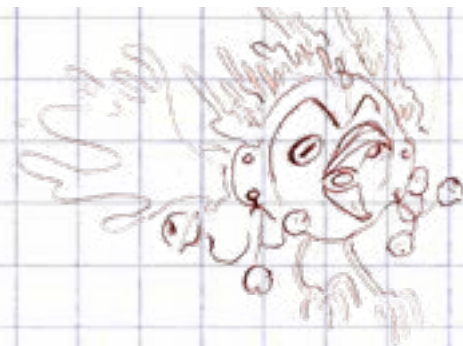
Nous avons ici une représentation de la vie. Il est intéressant de voir comment d'un côté face à ce moment de la vie humaine, comme dans le monde des Katsinams en Amérique du Sud.

Les fameuses couleurs que l'on retrouve dans les masques traditionnels, en passant par la musique joyeuse, propre au studio d'animation Disney Mexique grâce aux trompettes mexicaines et à la culture de cette culture, contrairement à celle d'Europe. Pourtant, il y a une certaine ressemblance entre les deux continents, dont le folklore et la religion de ce qu'il se passe après la mort. En effet, dans un second monde, celui des souvenirs, on trouve avec le Paradis et l'Enfer.

Créatures spirituelles
(alebrijes) « ressemblance » avec les Katsinams

Monde des souvenirs

> inspiration histoire des enfants avec l'ange



Rôle de la photo comme souvenir de la personne

> réutilisation du concept avec les photos faites lors des séances avec les enfants

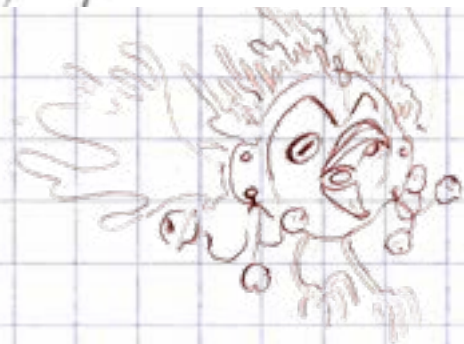


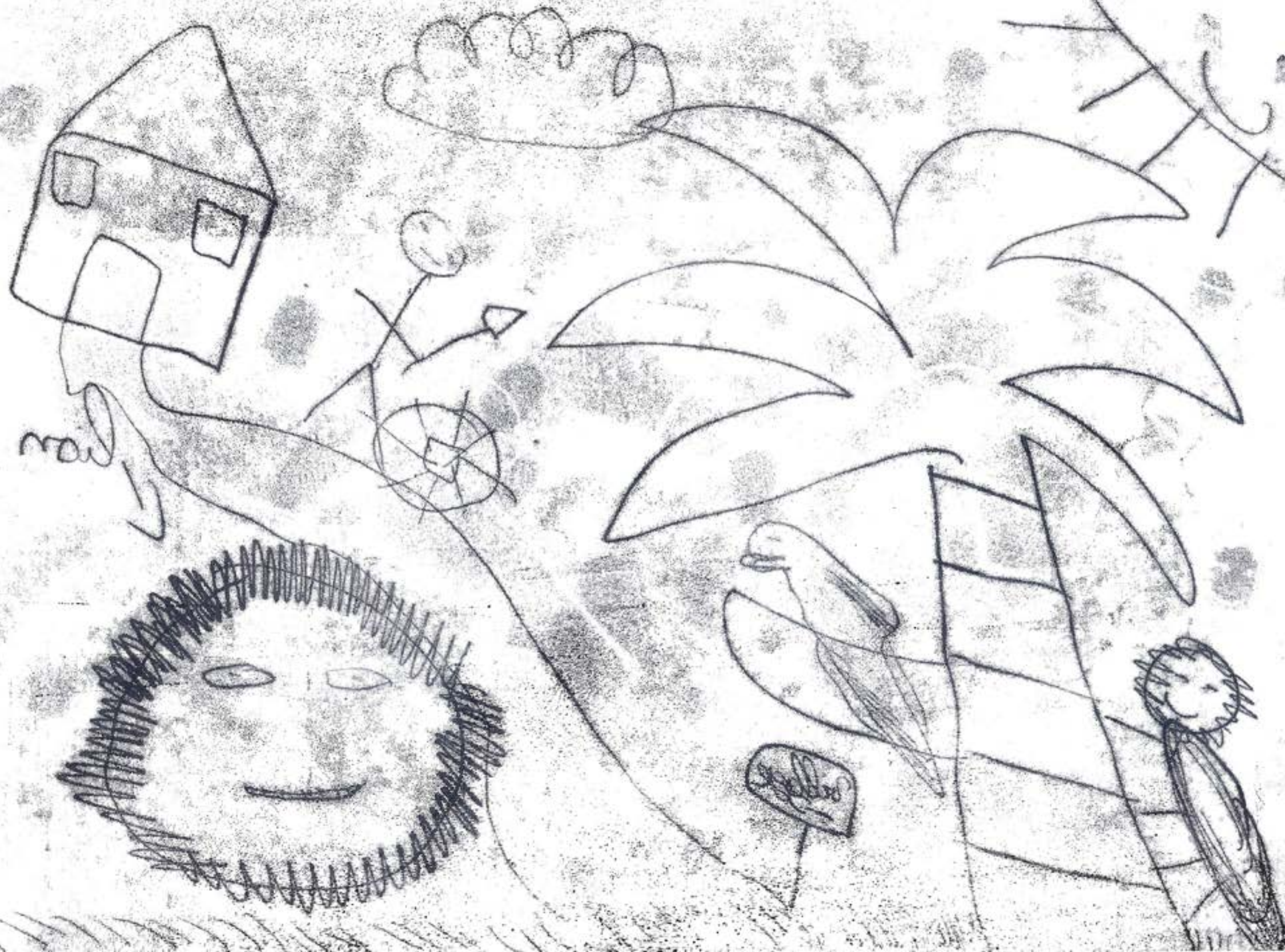
Plus loin dans l'histoire, on découvre une autre facette du monde des souvenirs (appelé ainsi par les habitants de ce monde). On a une représentation de bidonville, où les cabanons sont construits sur l'eau avec des objets de récupération. Hector (personnage rencontré à l'arrivée de Miguel dans l'autre monde) fait partie des « oubliés », personnes dont on ne se souvient plus et qui n'ont pas de photo exposée sur les ofrenda et qu'ils sont voués à disparaître une seconde fois, une seconde fois tel que son ami Chicharrón.

Comme chaque Disney, nous avons un thème de ne jamais oublier qui nous sommes. Ici, on oublie d'où l'on vient, ne jamais oublier nous entourent, ici la famille. Le motif récurrent dans l'histoire, que ce soit en passant par les gens habitants du monde des « oubliés », la fameuse chanson « Ne jamais oublier » même à la fin sur le panneau de la sépulture (chanteur mexicain) Ernesto de la Cruz.

Nous avons ici une représentation de l'Enfer. Il est intéressant de voir comment d'un côté face à ce moment de la vie humaine, comme dans le film de Pixar, on se retrouve à côté du cinéaste en Amérique du Sud.

Les fameuses couleurs que l'on retrouve dans les masques traditionnels, en passant par la couleur joyeuse, propre au studio d'animation Pixar. Le Mexique grâce aux trompettes met en valeur de cette culture, contrairement à celle d'Europe. Pourtant, il y a une certaine ressemblance entre les deux continents, dont le folklore et la culture de ce qu'il se passe après la mort. En fait, c'est un second monde, celui des souvenirs avec le Paradis et l'Enfer.





3. La mort dans la littérature de jeunesse

Enfin, pour ces dernières analyses, je me suis beaucoup préoccupée de l'accès plus direct au jeune spectateur, qui existe et évolué au fil des siècles, la littérature de jeunesse. Bien que le dessin animé et l'album est beaucoup de point commun, celle-ci joue un très grand rôle, voir plus importante que le cinéma, dans le développement de l'enfant. Le graphisme, le texte, le point de vue, le choix d'une lecture classique ou adapté en tant qu'objet pour la manipulation... Les possibilités sont infinies, et beaucoup de ses créations on pour sujet la mort. J'ai ici choisi deux livres « d'époque » différente, l'un de Claude Ponti datant des années 2000 et un plus récent de Joanna Concejo sortit en 2012. Même s'il l'écart n'est pas bien grand par rapport à notre première partis sur l'histoire de l'Art, la conception et le graphisme ont beaucoup changé.

Né en 1948 en Lorraine, il s'est tourné vers l'École des Beaux-Arts en Aix-en-Provence et plus tard à la faculté de Lettres Modernes à Strasbourg. Après s'être posé sur Paris où il expérimenta le dessin, peinture et gravure, il travailla dans la presse, tel que L'Express et en parallèle expose des peintures dans des galeries dans les années 1970.



Autour de la maison, l'arbre sans fin doit encore. Il n'a pas de début, pas de fin. Au bout d'une branche, il y a toujours une autre branche et des feuilles, beaucoup de feuilles. Plus loin que très loin, le feuillage est bleu, presque invisible. Ça s'appelle le ciel. Grand-Mère l'a dit.

3.1 L'arbre Sans Fin, Claude Ponti

Vers 1986, il créait son premier pour adapter aux enfants, intitulé « L'Album d'Adèle », chez Gallimard, il rejoignit plus tard la maison d'édition L'école des Loisirs où il publie Pétronille et ses 120 petits et donnera par la suite une collection d'albums jeunesses.

En 2009, avec des amis, ils créent Le Muz, musée en ligne d'oeuvres réalisé par des enfants dans le monde. Il sera le nombre de livres et pour l'ensemble 2006 avec la Prix Sorcières Spécial.

En un premier temps à l'ouverture du livre en forme visuelle. Le cadrage est classique, les couleurs sont réalistes, donc la visibilité aux personnages même avec les autres place à l'environnement de livre.

Sur chaque page, nous sommes dans une succession d'encadrés, mise côte à côte (une page), ce qui changera au fur et mesure de la protagoniste (commence de la page puis pause, puis reprise). On donne la place aux actions, mais pas la même importance. Sur la page 13-14 on voit la maman pleurer sur la page et en face sa grand-mère qui ici sur une demi-page). On jongle entre les plans de techniques, l'un la contemplation et l'autre

En ce qui concerne l'aspect graphique des images, on voit la patte de Ponti, ce ne sont pas des créatures imaginaires humanisées, courante dans la littérature de jeunesse. Le petit lecteur de s'y référer sans être réprimandé qui peut être réel («La Littérature de jeunesse thalio Prince»).

Pétronille (notre personnage principal) et sa famille sont personnifiés tandis que les créatures qu'elle rencontrera au long de l'histoire auront un côté plus monstrueux, comme par exemple Ortic que l'on rencontre à la page 18, avec des ossements qui définit sa cruauté, ou même les miroirs sur pattes ressemblant à des scarabées à la page 30, ou dans côté plus féérique comme les Moisselles-D'Egypte à la page 36.

3. La mort dans la littérature de jeunesse

Enfin, pour ces dernières analyses, je me suis beaucoup préoccupée de l'accès plus direct au jeune spectateur, qui existe et évolué au fil des siècles, la littérature de jeunesse. Bien que le dessin animé et l'album est beaucoup de point commun, celle-ci joue un très grand rôle, voir plus importante que le cinéma, dans le développement de l'enfant. Le graphisme, le texte, le point de vue, le choix d'une lecture classique ou adapté en tant qu'objet pour la manipulation... Les possibilités sont de ses créations on pour sujet la mort. Les livres « d'époque » différente, l'un de des années 2000 et un plus récent de en 2012. Même s'il l'écart n'est pas bi à notre première partis sur l'histoire et le graphisme ont beaucoup c. Né en 1948 en Lorraine, il s'est tou Beaux-Arts en Aix-en-Provence et p de Lettres Modernes à Strasbourg. Paris où il expérimenta le dessin, pe travailla dans la presse, tel que L'Ex

Couleurs simples

> apporter aspect graphique même si les couleurs sont simple aussi pour ma part



Autour de la maison, l'arbre sans fin doit encore. Il n'a pas de début, pas de fin. Au bout d'une branche, il y a toujours une autre branche et des feuilles, beaucoup de feuilles. Plus loin que très loin, le feuillage est bleu, presque invisible. Ça s'appelle le ciel. Grand-Mère l'a dit.

3.1 L'arbre sans Fin, Claude Ponti

Vers 1986, il créait son premier pour adapter aux enfants, intitulé « L'Album d'Adèle », chez Gallimard, il rejoignit plus tard la maison d'édition L'école des Loisirs où il publie Pétronille et ses 120 petits et donnera par la suite une collection d'albums jeunesse.

En 2009, avec des amis, ils créent Le Muz, musée en ligne d'oeuvres réallisé par des enfants dans le monde. Il sera aussi primé avec de nombreux livres et pour l'ensemble de son œuvre en 2006 avec la Prix Sorcières Spécial. Ce qui marque dans un premier temps à l'ouverture du livre, c'est la mise en forme visuelle. Le cadrage est classique, toujours de face, les couleurs sont réalistes, donnant une bonne visibilité aux personnages même avec les plans larges, donnant place à l'environnement de livre.

Au niveau du découpage, nous sommes dans une succession d'illustration encadrée, mise côte à côte (une illustration pour une page), ce qui changera au fur et à mesure que l'on suit la protagoniste (commence de la page 10 jusque 22, puis pause, puis reprise). On donne du rythme à l'histoire et aux actions, mais pas la même importance (pages 13-14 on voit la maman pleurer sur moins d'une demi-page et en face sa grand-mère qui ici prend plus d'une demi-page). On jongle entre les plans de paysages et de tryptiques, l'un la contemplation et l'autre l'action.

En ce qui concerne l'aspect graphique des images, on reconnaît de suite la patte de Ponti, ce ne sont pas des hommes, mais des créatures imaginaires humanisé, représentation récurrente dans la littérature de jeunesse, permettant au petit lecteur de s'y référer sans être choqué par l'histoire qui peut être réel («La Littérature de Jeunesse» de Nathalie Prince).

Hipollène (notre personnage principal) et sa famille sont personnifiés tandis que les créatures qu'elle rencontrera au long de l'histoire auront un côté plus monstrueux, comme par exemple Ortic que l'on rencontre à la page 18, avec des ossements qui définit sa cruauté, ou même les miroirs sur pattes ressemblant à des scarabées à la page 30, ou dans côté plus féerique comme les Moisselles-D'Egypte à la page 36.



Pour surprendre les glousses, il faut guetter sans bouger. Être un œil qui écoute, en silence. Hipollène fait tout bien, comme son père.

Personnages sont inspirés aussi, le fait qu'ils aient un physique animalier est amusant pour l'enfant et intéressant du point de vue graphique



Hipollène serre la main de son papa. C'est comme si elle était dans ses bras. Grand-Mère est bizarre. Elle est là, et il n'y a plus personne dedans.



Grand-Mère est portée dans son berceau de voyage sur la branche d'été, jusqu'au bord de la nuit. Son nom de vie était : Orée-D'Otone-La-Tisseuse-De-Contes.

En ce qui concerne la couleur, la création est faite au traditionnel (peinture), un choix personnel, mais aussi une question technique, car nous sommes qu'au début des nouvelles technologies et elle n'est encore moins incluse dans le livre jeunesse. Ce qui donne des couleurs réalistes pour l'environnement (l'histoire se passant dans un arbre, on est sur une gamme de couleurs vertes, mais évoluera plus tard durant la visite des autres mondes) tandis que le choix des vêtements est beaucoup plus pétant, coloré, donnant ainsi une meilleure visibilité dans l'illustration foisonnante.

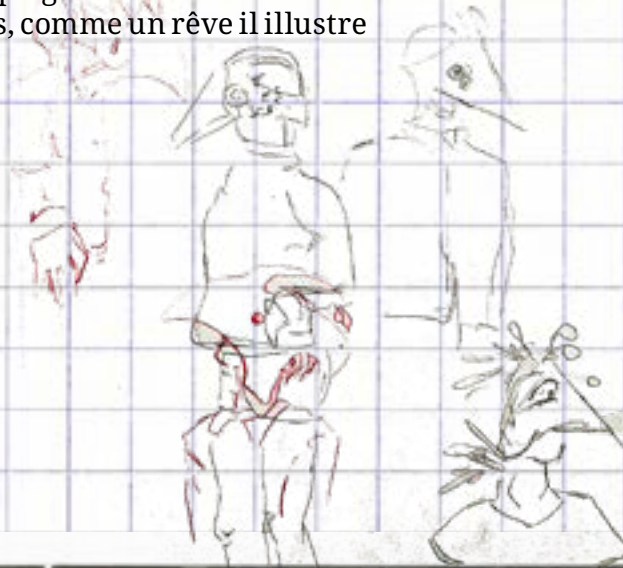
Pour ce qui est du texte, celui est écrit par Claude Ponti. Elle se retrouve toujours sous ces illustrations (dans tous ces livres), on ne verra l'intégration dans le livre qu'une fois (à la page 23) où l'on voit une brume de musique avec des paroles écrites (chant). Il y a une interaction entre le lecteur et l'histoire même, les paroles sont celles des grands-mères du peuple d'Hippolène, ce qui fait que l'enfant est directement concerné par le chant tel que notre héroïne, il se met à sa place, on ne suit plus une histoire, mais la nôtre. On remarque aussi une simplicité dans le choix des mots, elles décrivent plus l'image qu'elle ne « raconte » (directement fait par les mises en scène des dessins), on apporte plus d'importance, ceux à l'image que le texte. Nous sommes aussi sur un choix de typographie typique de l'album, elle ne prend pas le dessus sur le dessin, elle l'accompagne. Pour l'enfant, être qui ne sait pas lire ou en âge de l'apprendre, il n'est intéressé que par l'illustration, laissant une libre interprétation quand il est seul à posséder le livre entre ses mains.

Enfin le fond. Hippolène est endeuillé par la mort de sa grand-mère, l'auteur n'utilisera pas ce mot mais « il n'y a plus personne dedans », ce qui amène une longue aventure qui est celle de la découverte de soi (compris dès la page 14). Ponti a pris le parti que la perte d'un personnage qui nous est chère nous fait grandir et comprendre qui nous sommes pour nous et notre entourage. Les étapes qu'engendre l'héroïne font prendre conscience et décident « d'être ». Le passage de l'enfant à l'adulte en prenant conscience d'être quelqu'un.

Cet état d'« être » se lit dans les prénoms (« La Littérature de Jeunesse » de Nathalie Prince). En effet, beaucoup de jeu de mots chez Ponti, mais aussi retrouvé dans d'autres albums jeunesse. On montre la personnalité du personnage à travers le prénom, comme chez le père

«Front-D'Eson-L'Ecarte-Pluie » à la page 10, et plus tard chez la grand-mère « Fâitencisme-La-Dénombrées-D'Etoiles, chez la mère « Orée-D'Otone-La-Tisseuse-De-Contes. Donnant à la fin de ce long périple pour l'héroïne le nom de Hipollène-La-Découvreuse. Elle devient adulte, car elle sait ce qu'elle est.

L'objectif de l'auteur est de faire ressentir des émotions extrêmes pour l'enfant en dépeignant des scènes troublantes et merveilleuse à la fois, comme un rêve il illustre l'évolution de la protagoniste.



Elle arrive devant la plus ancienne racine de l'arbre sans fin. C'est la Mère-Vieille-du-Monde. Hipollène écoute la brume de musique qui lui chante la chanson de l'arbre, Avec la voix de toutes ses Grand-Mères.



Ici, rien n'est pareil. Tout est différent. Hipollène avance.

Quelque chose la guette. Quelque chose avec des dents pointues et des yeux méchants. Quelque chose qui tue.



Enfin, elle atterrit sur la planète des miroirs. Hipollène est entourée de miroirs qui se promènent en réfléchissant à voit basse.

3.2 Zimbo, Joanna Concejo

Joanna Concejo est une illustratrice et une plasticienne polonaise, née en 1971, est diplômée de l'Académie des Beaux-arts de Poznan, et vit en France depuis 1994. Après avoir expérimenté de nombreuses voies et techniques, tels que les domaines des arts plastiques et de la sculpture, elle s'est tournée vers la production d'albums illustrés depuis 2007. Elle fut d'abord connue pour ses livres comme « Une âme égarée », sortie en 2018 chez Format et « L'ange des chaussures », sortie en 2009 aux éditions Notari.

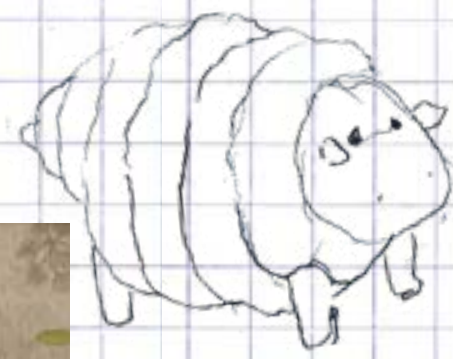
L'album Zimbo, sorti en 2012 chez Oqo, nous fait explorer la douleur causée par le départ des personnes que l'on aime. Ici, la situation touche doublement : la tristesse que provoquent l'aliénation de Zimbo et la peine que ressent le marionnettiste causé par son départ.

Dans un premier temps, nous pouvons remarquer que dans le livre tous les plans sont de face, il n'y a pas de vu en plongée ou autre, l'image est toujours centrée à hauteur de l'un des protagonistes, Zimbo la marionnette. On ne verra donc que le tronc (pages 18-19 et 24-25) mais jamais le visage du marionnettiste, pourtant élément important de l'histoire. L'illustratrice met en avant les émotions de Zimbo et ses confrères (à la fin du livre) tout le long du récit.

Dans un second temps, c'est le choix des couleurs qui est intéressant. Nous nous retrouvons dans un monde où les tons gris décorent l'environnement, seuls les collages sont colorés. La personnalité et les émotions transparaissent à travers le choix colorimétrique : Zimbo est représenté par les couleurs vives, piégées dans des nuances de gris, représentant le monde du marionnettiste, lequel il veut fuir. Ce mélange des deux « mondes », où l'un domine plus que l'autre est mis en exergue par les fils, par lesquels on manipule les poupées, et où sont accrochés les collages (dans un certain sens l'âme des pantins, que l'on retrouve aux pages 4-5; 8-9; 14-15 et 26-27).

Cette impression de prison est rompue aux pages 18-19, où le texte nous apprend que Zimbo coupe ses fils. Elles sont représentées par des feuilles colorées et sont intégrées au dessin, sans être liées par des fils. De plus, un oiseau évoque la liberté.





On remarque aussi des dessins en arrière-plan, assez légers comme si c'était le décor de la scène. Le livre, traitant de la perte d'un être cher, nous laisse imaginer que les dessins représentent des âmes. Cette impression est davantage comprise à la double page 22-23, où Zimbo est libéré, les fleurs explosant de couleurs et s'éteignant petit à petit lorsque l'on s'éloigne du protagoniste.

En ce qui concerne le texte, nous avons une mise en forme et une typographie classiques de la littérature de jeunesse. Dans son essai, La Littérature de Jeunesse, Nathalie Prince explique que la disposition du texte n'est pas importante, il en fait abstraction. Ce qui est important, c'est l'image. Il y a aux pages 11 ; 13 des traces de la graisse de la typographie au lieu de parole du marionnettiste.

Entre le texte et images, il y a toujours un espace qui permet d'inspirer le dessin et donnant une place à l'image qui soit lisible. L'essentiel dans le texte est la forme, mais le choix des mots. Le choix de mots à double sens, une version pour l'enfant et pour le lecteur qui est l'adulte. Cela est visible dans l'essai cité plus haut. Il faut aussi noter que ici c'est la poésie qui a été choisie, dans le vocabulaire ou dans sa présentation, mais dans sa sensibilité à l'histoire.

Entre le texte et images, il y a toujours un espace qui permet d'inspirer le dessin et donnant une place à l'image qui soit lisible. L'essentiel dans le texte est la forme, mais le choix des mots. Le choix de mots à double sens, une version pour l'enfant et pour le lecteur qui est l'adulte. Cela est visible dans l'essai cité plus haut. Il faut aussi noter que ici c'est la poésie qui a été choisie, dans le vocabulaire ou dans sa présentation, mais dans sa sensibilité à l'histoire.

Entre le texte et images, il y a toujours un espace qui permet d'inspirer le dessin et donnant une place à l'image qui soit lisible. L'essentiel dans le texte est la forme, mais le choix des mots. Le choix de mots à double sens, une version pour l'enfant et pour le lecteur qui est l'adulte. Cela est visible dans l'essai cité plus haut. Il faut aussi noter que ici c'est la poésie qui a été choisie, dans le vocabulaire ou dans sa présentation, mais dans sa sensibilité à l'histoire.

Le choix de l'image apporte de la sensibilité à l'histoire face à un sujet pesant où il faut parler de la mort, d'où le choix de certains mots et d'une typographie coïncidant avec l'image.

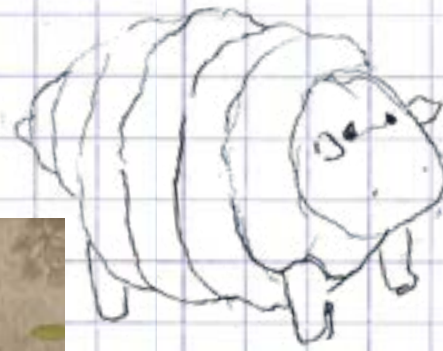
En raison de la légèreté du propos, il n'y a pas de mot qui est trop enfantin, tel que « mort » mais plutôt un mot qui introduit le départ du protagoniste. C'est en analysant l'image, on n'illustrera pas la tristesse mais plutôt la mélancolie sur les visages qui explique le choix de l'histoire et des mots. On privilégie la métaphore, ce qui en fait un langage plus accessible à l'enfant.

Le langage plus accessible à l'enfant, plus permet à l'enfant de se projeter plus facilement que si c'était un adulte (voir dans le livre La littérature de Jeunesse de Nathalie Prince, essai retraçant l'histoire de la littérature de jeunesse et de son évolution jusqu'à aujourd'hui, analysant les grands romans et albums ayant marqué leur temps).



Couleurs sont celles qui se rapproches le + à ce que j'aimerais donner

> inspiration du livre



On remarque aussi des dessins en arrière-plan, assez légers comme si c'était le décor de la scène. Le livre, traitant de la perte d'un être cher, nous laisse imaginer que les dessins représentent des âmes. Cette impression est davantage comprise à la double page 22-23, où Zimbo est libéré, les fleurs explosant de couleurs et s'éteignant petit à petit lorsque l'on s'éloigne du protagoniste.

En ce qui concerne le texte, nous avons une mise en forme et une typographie classiques de la littérature de jeunesse. Dans son essai, *La Littérature de Jeunesse*, Nathalie Prince démontre que la disposition du texte n'est pas la priorité de l'enfant, il en fait abstraction. Ce qui est important pour lui c'est l'image. Il y a aux pages 11 ; 13 et 15 unes variations de la graisse de la typographie au moment de la prise de parole du marionnettiste.

Dans les liens entre texte et images, il y a toujours un « blanc » laissant respirer le dessin et donnant une place au texte pour qu'il soit lisible. L'essentiel dans le texte n'est pas sa mise en forme, mais le choix des mots. Le récit est ponctué de mots à double sens, une version pour l'enfant et une pour le lecteur qui est l'adulte. Cela est montré dans le même essai cité plus haut. Il faut aussi divertir le lecteur et ici c'est la poésie qui a été choisie, que cela soit dans le vocabulaire ou dans sa présentation, donnant encore plus de sensibilité à l'histoire.

Le choix du texte et de l'image apporte de la sensibilité à l'histoire. Nous sommes face à un sujet pesant où il faut amener de la légèreté, d'où le choix de certains mots et le classicisme de la typographie coïncidant avec l'image.

On joue ici sur la légèreté du propos, il n'y a pas de mot trop violent pour l'enfant, tel que « mort » mais plutôt « sauter » pour montrer le départ du protagoniste. C'est la même chose concernant l'image, on n'illustrera pas une scène dure, mais plutôt la mélancolie sur les visages des poupées. Cela explique le choix de l'histoire et des personnages, où l'on privilégie la métaphore, ce qui en plus permet à l'enfant de se projeter plus facilement que si c'était un adulte (voir dans le livre *La littérature de Jeunesse* de Nathalie Prince, essai retraçant l'histoire de la littérature de jeunesse et de son évolution jusqu'à aujourd'hui, analysant les grands romans et albums ayant marqué leur temps).

Le point de vue choisi est original par rapport à d'autres livres traitant de ce sujet. On ne ressent ici que le point de vue de la marionnette, qui veut partir, briser les liens qui l'attachent à son entourage, le retenant contre son grès et donc le rendant triste. L'émotion des autres à la perte de Zimbo est mentionnée seulement vers la fin de l'histoire qui donne également l'envie à ses confrères de vouloir partir aussi. On met en avant ce que le « défunt » ressent.

Conclusion

J'aime beaucoup ce livre dans un premier temps pour son style graphique.

Le fait d'avoir choisi de travailler avec principalement des nuances de gris, j'imagine aux crayons avec différents grammages, donnant beaucoup de douceur par rapport au point de vue pris. On reste sur une explication mélancolique, non-joyeuse.

En ce qui concerne la compréhension du récit, j'aime le principe de métamorphoser certains principes par des éléments. On parle ici d'un marionnettiste qui a du mal à considérer le fait que Zimbo, qu'il estime comme son fils, parte de sa vie. Les fameux liens entre les deux personnages sont symbolisés par les fils de la marionnette, et donc de son âme. Le travail d'allégorie est une idée qui m'anime, surtout pour l'aspect doux que j'aime transmettre dans la création de mes images. Ce sont les raisons pour lesquelles j'admire le travail de l'illustratrice.



Le point de vue choisi est original par rapport à d'autres livres traitant de ce sujet. On ne ressent ici que le point de vue de la marionnette, qui veut partir, briser les liens qui l'attachent à son entourage, le retenant contre son grès et donc le rendant triste. L'émotion des autres à la perte de Zimbo est mentionnée seulement vers la fin de l'histoire qui donne également l'envie à ses confrères de vouloir partir aussi. On met en avant ce que le « défunt » ressent.

Conclusion

J'aime beaucoup ce livre dans un premier style graphique.

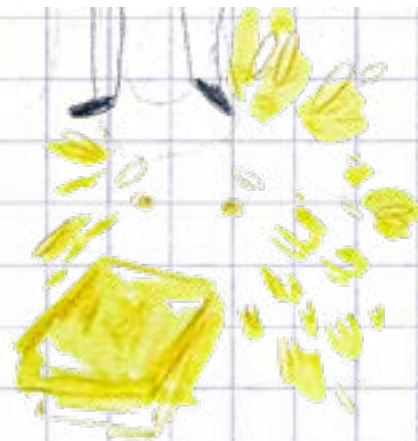
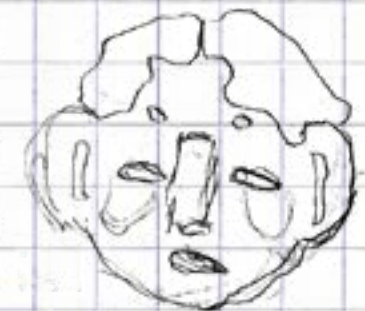
Le fait d'avoir choisi de travailler avec des nuances de gris, j'imagine aux différents grammages, donnant beaucoup de relief au point de vue pris. On reste souvent mélancolique, non-joyeuse.

En ce qui concerne la compréhension du principe de métamorphoser certains éléments. On parle ici d'un marionnettiste à considérer le fait que Zimbo, qu'il est fils, parte de sa vie. Les fameux liens sonnants sont symbolisés par les fils et donc de son âme. Le travail d'aller qui m'anime, surtout pour l'aspect de mettre dans la création de mes images pour lesquelles j'admire le travail de



Dessin en arrière plan

> voir avec les dessins d'enfants pour les installer de manière plus «brutes»





4. Projet

Pour cette dernière partie, grâce aux analyses effectuées dans les différents genres de l'art, j'ai pu rassembler les connaissances nécessaires à la conception de mon projet de fin d'études.

Celui-ci consiste à donner la parole aux enfants sur leur vision de la mort. Je vous expliquerai dans un premier temps mon sujet, puis les découvertes à travers les séances et ateliers fait avec les enfants et enfin le choix de mes références, celle analysée plus haut et aux livres ne traitant pas le sujet de la mort, mais qui ont apporté une source graphique dans mon travail.

4.1 Présentation TFE

Comme expliqué précédemment, le choix de mon sujet c'est apporté sur la vision de la mort, et plus particulièrement chez les plus jeunes d'entre nous, les enfants.

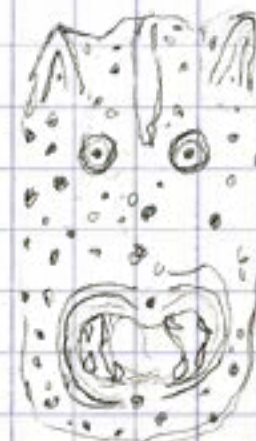
Cette idée m'est venu dans le courant de ma seconde année à l'école, où j'ai pu effleurer l'illustration jeunesse, et après discussion avec certains de mes professeurs, émergeant ainsi de l'idée de création d'un livre jeunesse. A la différence de ces prédécesseurs, la vision de l'enfant est intéressante à analyser, que cela soit au niveau de l'écrit que du dessin. C'est un autre univers que se présente sur nos yeux, et plus encore chez les professionnels de l'art et du graphisme.

C'est pourquoi j'ai eu envie d'avoir comme valeur ajoutée dans mon ouvrage, mélanger différents supports : les papiers (à grains, calque et photographie), différentes écritures graphiques aux niveaux du dessin (mélange mes productions et les leurs).

Pour cela, il a fallu que je trouve une école ayant pris le temps de travailler à mes côtés, je me suis donc dirigé auprès d'un ami de la famille, instituteur d'une classe de CM2, avec qui j'ai eu la chance au fil des séances la surprise de leur production.

Grâce aux ateliers, j'ai pu échanger, connaître le point de vue de chaque enfant et comprendre ce qu'ils pensaient de l'idée de la mort, à travers la réalisation d'histoire et de dessins.

Je pense que ce sujet peut être original et sortir du lot. Pour cela, il a fallu que je trouve une école ayant pris le temps de travailler à mes côtés, je me suis donc dirigé auprès d'un ami de la famille, instituteur d'une classe



de CM2, avec qui j'ai eu la chance au fil des séances la surprise de leur production. Avec les témoignages et productions artistiques récoltés et le mélange des matières, nous n'avons pas entre les mains un livre, mais un livre objet recueilli.

4.2 Les Découvertes

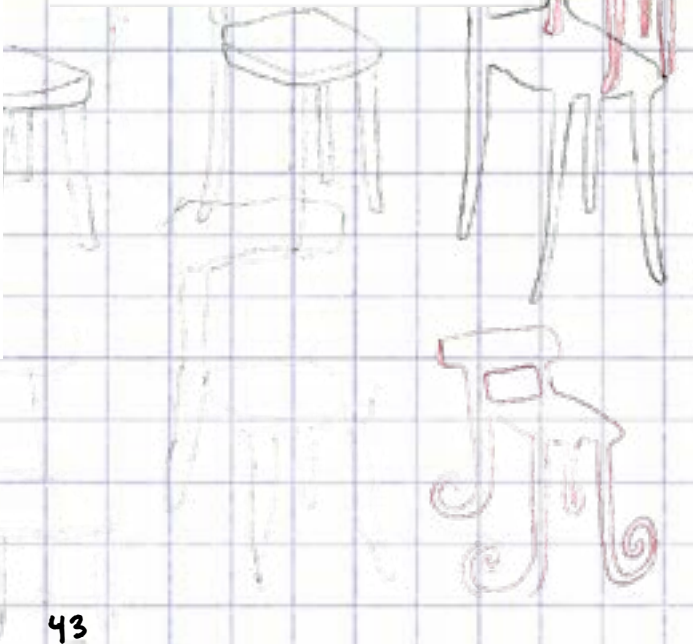
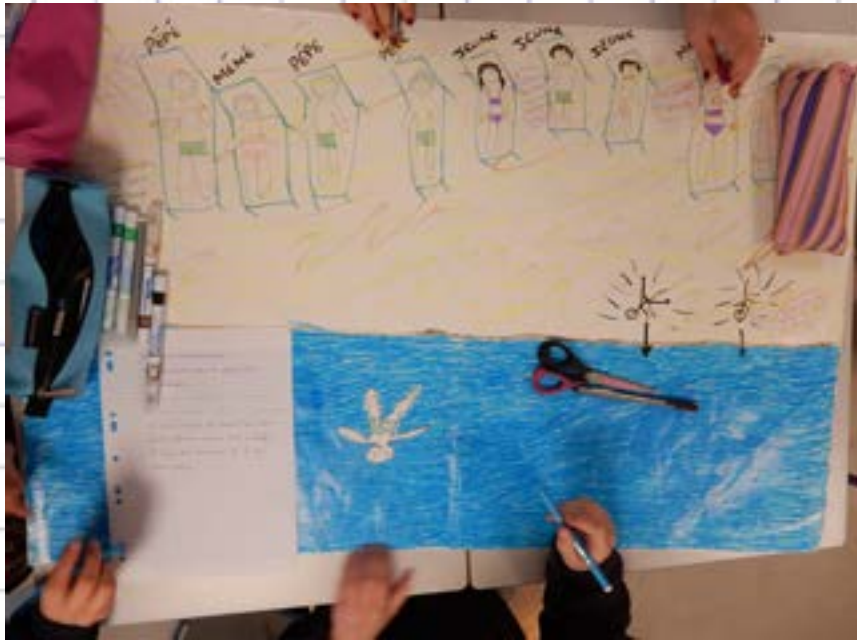
Mes séances se faisaient une fois toutes les deux semaines pendant deux heures, décalé avec une autre intervention dans l'école avec des infirmières.

La première séance fut un instant d'échange d'idée, de ce que l'on pensait du sujet « La vie et la mort », grâce au livre « Les Goûters Philo » par Brigitte Labbé et Michel Puech, sortie 2000 chez Milan, servant de débat autour de questions sur le sujet du livre. Je me suis appuyé sur cette édition durant, ce qui a été très fructueux. Beaucoup d'autres questions en sont ressorties, donnant par la suite le lancement du projet. Chaque après-midi était dédié à l'invention et à l'écriture de l'histoire basé sur les questions qu'ils s'étaient posés pendant le débat. Chacun choisit la problématique qu'il l'inspirait le plus, formant ainsi neuf groupes.

Chaque sous-sujet apporté une attention sur le moral, encore un fois propre à chacun même s'ils étaient en groupe. Les questions telles que : « Il y a quoi après la mort ? », « Pourquoi mettons-nous des sépultures ? », ou encore « Avons-nous le droit de vie ou de mort sur quelqu'un ? », donnèrent des explications parfois amusantes, ou tout simplement triste, mais possédant une part de vérité qu'il fallait ingurgiter.

Les textes finis, ce fut autour des productions artistiques de faire place, ce qui fut beaucoup plus amusant pour un grand nombre d'entre eux. Nous avons décidé avec l'instituteur, Monsieur Etienne Bataille, et sous les conseils de l'une de mes référentes de projets Madame Maghe, de les faire dessiner sur de grandes bandes.

Nous avons gardé dans un premier temps les groupes pour garder une cohérence entre les histoires. Ces productions collectives furent très intéressantes à observer, les réflexions qu'ils avaient eu aussi. Dans certains groupes, on privilégiait le crayon gris, tandis que d'autres la couleur, qu'elle soit aux crayons ou autre feutre, certains on même utiliser du stylo bic, de même que l'occupation de l'espace de la feuille.



Beaucoup dessinèrent en grand, que ce soit collectif, au format BD, ou en se donnant chacun des tâches à effectuer, certains prirent la décision d'un plan satellite, avec le fameux soleil mis en coins de page, signifiant que nous le voyons en petit et de manière très éloignés, ou même des paysages, mettant en scène les personnages, et si on ne sait pas le dessiner, on le cache en ne faisant que des yeux !

Entre deux séances de dessins sur bandes, nous avons joué aux fameux jeux de Cadavre Exquis. Ce format de création, qu'elle soit littéraire ou artistique, donna de drôle de production. Chacun devait dessiner les parties d'un personnage de leur histoire et le passer au voisin dès qu'une des parties avait été dessinée.

Je leur ai fait aussi découvrir des techniques de création que j'ai moi-même apprises durant mes années d'études, telles que le dessin sur papier carbone, le monotype et le calligramme. Ce fut une séance très mouvementée, tout le monde voulait faire de tous, mélanger les techniques entre elles donnant des créations fabuleuses !

Avoir travaillé avec cette classe fut très enrichissant, j'ai pu apprendre à les connaître, leur faire découvrir des techniques graphiques tout en s'amusant.

4.3 Pourquoi ces références

Les analyses vues précédemment m'ont servis à comprendre la vision que nous avons de la mort au fil des âges, mais aussi les points de vue gardés et la sensibilité donnée à travers les modes d'expressions.

La partie sur les œuvres d'art, et donc plus anciennes, m'a servis à comprendre l'utilisation des symboles pour mieux les adapter, les rendre modernes. Les Katsinam m'ont de suite beaucoup intéressé, la réalisation de ces petites poupées au corps humain, mais pour visage un masque représentant pour chacun un être mystique m'a montré que l'on pouvait s'éloigner le plus possible de la réalité tout en gardant cet aspect de divinité de la Nature avec de simples formes.

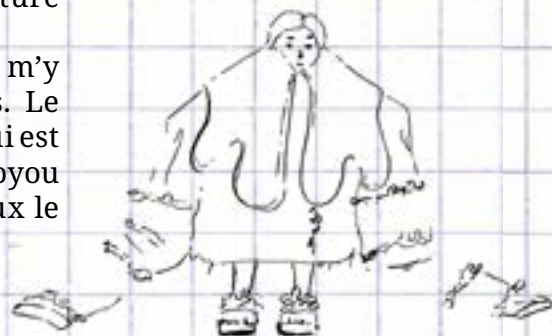
Ce qui est aussi le cas du tableau de Klimt. J'ai voulu m'y intéresser et l'analyser pour les symboles utilisés. Le point vu choisi par l'artiste est assez pessimiste, ce qui est contraire à la première œuvre. La mort est ici un voyou qui guette la vie de l'amas de personnes pour mieux le

leur ôter, elle est aussi contraire au principe même de mon projet. Ce qui m'attire ici, c'est dans un premier instant l'explosion de couleur, même si nous sommes dans des tons plus sombres du côté de la faucheuse, elles restent bien apparentes comme le jaune ou le rose de la vie, dégagant plus de joie. Même les symboles sont soigneusement choisis comme les croix pour la mort. Cela m'a donné l'idée d'utiliser en plus des dessins des enfants de manières brutes en tant que symboles, en les remaniant sur ordinateur, accompagnant mes réalisations avec plus de légèreté.

Pour ce qui est des films, j'ai voulu comprendre l'impact de l'image animée par rapport à celle mobile. On remarque bien qu'ils s'inspirent tout deux des cultures et arts anciens. Ce qui donne une valeur ajoutée dans l'animation, mis à part le mouvement, c'est le son. La musique est composée minutieusement, faisant ressentir les émotions avec plus d'intensité. Cela m'a questionné sur l'ambiance, je voulais installer dans ma future salle « d'exposition » de mon projet de fin d'études : Faut-il ajouter du son bien qu'il y ait des travaux d'enfants à foison ? Plutôt de la musique ou un enregistrement de voix ? Serait-ce l'enfant qui parlera ou des bruits d'une cours de récréation ?

Enfin, de ce qui est pour le choix des livres jeunesse, touchant directement l'enfant, est ce qui m'a le plus inspiré. Le monde de Claude Ponti, m'intéresse dans un premier temps pour ces personnages, possédant la parole et mimique humaine, alors qu'il s'agit de créatures, des monstres, mais qui ne font pas peur. Le fait d'avoir un mélange créature et humaine apporte plus d'affection et se rapproche auprès de l'enfant, ce qui est amusant quand on fait le lien entre les héros du livre et les cadavres exquis.

J'ai choisi l'ouvrage de Joanna Concejo dans un premier temps pour la mise en forme de l'image, plus précisément les dessins ajoutés dans le fond, où j'ai eu l'intention de les remplacer par des dessins d'enfants, avec des outils plus épais, vifs et donc plus voyants. Ce qui nous amène aux choix pour les couleurs et du gris représentant les deux mondes, je reprends ce concept des deux « mondes » et donc des deux points de vue, mais en allant plus loin avec les dessins d'enfants qui ont un côté plus « brut » dans la représentation. Je ne m'appuie pas sur tout le

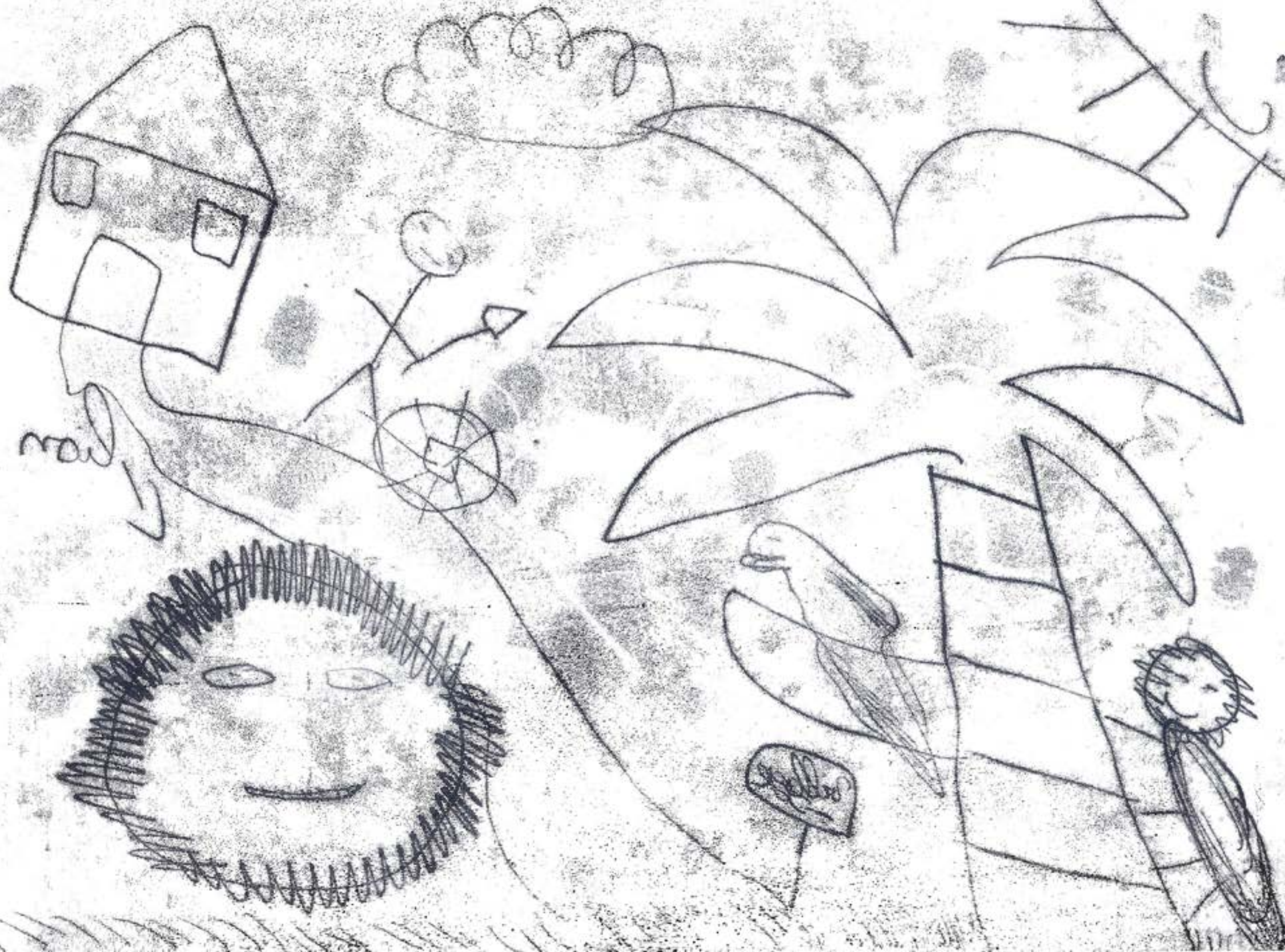


livre, seulement quelques pages qui sont pour moi les plus pertinentes dans ma conception finale.

D'autres livres, ne parlant pas de mort, m'ont aussi beaucoup inspiré. Le roman graphique de Manu Larcenet, « BLAST » sorti en 2012 aux éditions Dargaud, est une de mes références les plus directes avec mon projet. En effet, on retrouve dans certaines pages du roman la représentation du fameux blast (un état de transe) grâce à des dessins d'enfants. Cela m'a de suite plus, le mélange avec des dessins colorés et des illustrations de Larcenet faites entièrement d'encre de Chine est envoûtant.

Le second livre vient tout droit de la bibliothèque de Madame Maghe qui me l'a très gentilement prêté. « Demain j'irai mieux » de Eric Sariban et Aurore D'Haeyer sortie aux Editions Robert Laffont en février 2004. Le livre traite du cancer chez les enfants, il est rythmé de photographie, dessins et textes provenant des enfants, ce qui m'a aussi beaucoup influencé aussi.

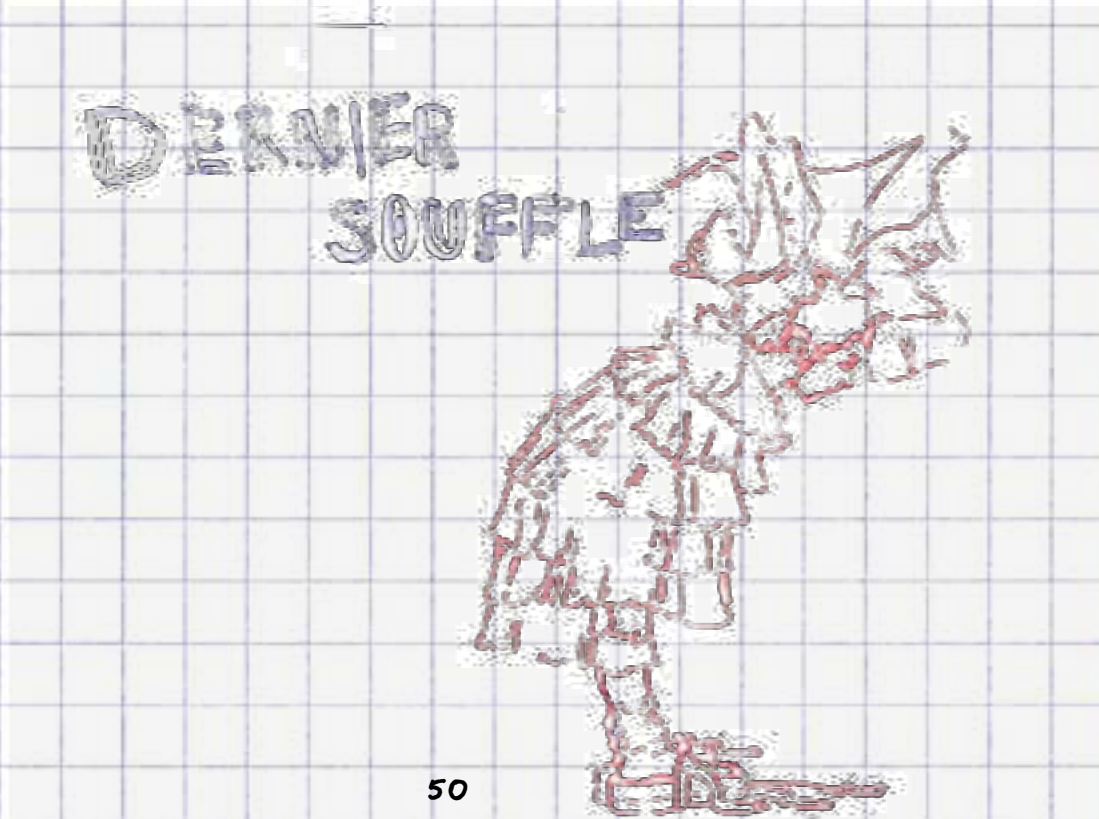




Conclusion

Le livre est accès pour les jeunes comme pour les adultes. Grâce aux mélanges de dessins, elles seront comprises pour tout âge. Mon but est de faire ressentir les émotions, de toucher et émouvoir le lecteur au fil des pages. Ces analyses m'ont appris à connaître mieux notre vision du monde sur la mort, de comprendre le reflet de nos pensées et avec ce livre pour voir, peut-être, faire plus facilement face à ces tragédies qui « doivent exister » comme j'ai pu l'apprendre dans cette classe.

J'aimerais que mon projet éditorial puisse aider les gens, ce serait un réel honneur que de montrer une autre vision, moins affligeant, que celle que nous avons aujourd'hui.



Bibliographie

Livres :

- PRINCE Nathalie, La Littérature de Jeunesse. Paris : Armand Colin, Mai 2010.
- CHELEBOURG Christian, MARCOIN Francis, La Littérature de Jeunesse. Paris : Armand Colin, août 2007.
- LABBE Brigitte, PUECH Michel, AZAM Jacques, La vie et la mort, Collection Les Goûters Philo. Toulouse : Milan Eds, juillet 2000.
- TADDEĚ Frédéric, TADDEĚ Marie-Isabelle, D'art d'art !. Paris : Editions du Chêne, juillet 2010.
- ABAD Arturo, CONCEJO Joanna, Zimbo. Tilgráfica : Oqo Editions, octobre 2012.
- PONTI Claude, L'arbre sans fin. Paris : Ecole des loisirs, octobre 1992.
- SARIBAN Eric, D'HAEYER Aurore, Demain j'irai mieux. Gand : Editions Robert Laffon, février 2004.
- LARCENET Manu, BLAST, 1. Grasse Carcasse. Palaiseau, France : Dargaud, mars 2021.
- KITTY Crowther, La visite de petite mort, France : Pastel, novembre 2005.

Livres en ligne :

- DOLTO Catherine, Pourquoi ne faudrait-il pas parler de la mort aux enfants. Cairn.fr. [En ligne], Dolto_mort-enfant.pdf [Consulté le 30/10/2022].
- GRABER Jean-Luc, Comment parler de la mort aux enfants et aux adolescents ?. Cairn.fr. [En ligne], Graber_L'enfant, la parole et le soin.pdf [Consulté le 30/10/2022].

Films :

- MINKOFF Rob, ALLERS Roger, Le Roi Lion. Disney, 1993.
- MOLINA Adrian, UNKRICH Lee, Coco. Pixar, 2017.

Vidéos :

- Chronik Fiction, « La véritable raison de la mort de Mufasa ! ». Chronik Fiction, 25/12/2018. [En ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=Z5JuT0qiHQo> [Consulté le 05/12/2022].
- L'armoire aux histoires, « L'arbre sans fin, de C. Ponti (L'école des loisirs) ». L'armoire des histoires, 03/11/2022. [En ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=Z5JuT0qiHQo> [Consulté le 14/01/2023].

Sites Internets :

- <https://www.ecoledesloisirs.fr/auteur/claude-ponti>, [Consulté le 06/02/2023].
- http://lemuz.org/coll_particulieres/association-germaine-tortel/, [Consulté le 06/02/2023].
- <https://looji.fr/blogs/arbre-de-vie-art/arbre-de-vie-de-klimt-signification>, [Consulté le 07/02/2023].
- https://larecherche.typepad.fr/la_fabrique_des_images/2010/11/analogisme-les-poup%C3%A9es-katsinam-ou-les-qualit%C3%A9s-du-monde.html, [Consulté le 08/02/2023].
- <http://www.moreeuw.com/histoire-art/biographie-gustav-klimt.htm>, [Consulté le 30/01/2023].
- <http://histart.over-blog.com/2016/02/la-vie-et-la-mort-de-gustav-klimt.html>, [Consulté le 30/01/2023].
- <https://voircartoon.com/movies/le-roi-lion-1994/>, [Consulté le 09/03/2023].
- <https://voircartoon.com/movies/coco-2017/>, [Consulté le 09/03/2023].

NATSIRT

| LAKERS | BULLS |
|--------|-------|
| 10 | 6 |

WR

