

Découvrez le jeu pédagogique **LE TÉLÉPHONE ANTI-FAKE-NEWS**
sur www.titoetlesoiseaux.fr et lutez contre la désinformation
sur Fakebook, Twister, Instapanic, Spotifear, Candy Crash...

TITO

ET LES OISEAUX



Télérama'

CFC@E
CINÉMAS ART & ESSAI

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

3 AVRIL 2019 AU CINÉMA

TÉLÉCHARGEZ L'AFFICHE, LES PHOTOS ET LA BANDE ANNONCE
sur www.damnedfilms.fr

DAMNED

TITO ET LES OISEAUX

TITO ET LES OISEAUX est un film qui raconte notre temps présent. Notre époque est marquée par une complexité de la circulation de l'information, de sa source à sa diffusion. La saturation, comme la vitesse, peut désarmer de nombreux citoyens quant à leur capacité critique. Mais c'est aussi une époque qui propose des solutions.

Ce film d'animation est d'une grande richesse pour appréhender ce qui est en jeu : la démocratie, la confiance, la lutte contre la peur et la désinformation. La viralité de l'information comme ses falsifications touchent toutes les sociétés. Pouvoir éduquer et appréhender ce qui relève du mensonge de la véracité des faits est un enjeu primordial. Parce qu'il y a une nécessité à cultiver et entretenir l'esprit critique, la solidarité comme le respect d'autrui, ce film peut être un formidable outil dans le cadre d'un travail pédagogique. C'est aussi une très belle histoire sur l'ingéniosité et l'esprit d'ouverture que tout jeune a en lui, cette capacité d'espérance qui permet de franchir tous les obstacles, surtout lorsque la réalité est sombre. Chaque adulte, éducateur comme parent, responsable culturel comme citoyen, peut, à partir du film, engager un véritable travail pédagogique d'éveil comme de compréhension. Il y a un réel plaisir cinéphile à découvrir ce film, tout comme une invitation à l'espérance et la confiance.

Ce dossier pédagogique propose 5 entrées :

- Une présentation générale avec une étude sur les personnages. L'équipe est présentée avec pour les postes clés, un témoignage et des définitions.
- Une étude des thèmes que le récit filmique propose, avec pour chaque thème un quiz à destination des jeunes.
- L'atelier du cinéma propose un exercice sur l'affiche du film à faire avant et après la séance de cinéma, un questionnaire ludique sur la fabrique du cinéma et une analyse séquentielle.
- Une documentation est proposée sur les thèmes du film, comprenant une liste de mots clés définis, une bibliographie, une filmographie, des sites...
- Un travail sur les *fake news* et la désinformation, grâce au jeu pédagogique du Téléphone Anti-Fake-News (et les applis Fakebook, Instapanic, Twister, Spotifear, Candy Crash...)



SOMMAIRE

p.4

Présentation générale

L'histoire de TITO ET LES OISEAUX

Les personnages

Les voix des personnages

Qui fait le film et comment

p.9

Les thèmes du film

Amitié

Invention

Peur

Société

Voler

p.11

L'atelier du cinéma

Autour du film

Quiz ludique sur la fabrique du cinéma

Analyse séquentielle : l'ouverture du récit

p.17

Pour aller plus loin

Mots-clés

Documentation sur les thèmes soulevés

Filmographie et bibliographie

p.19

Les Cyber-risques

Lexique

Un jeu pédagogique : le Téléphone Anti-Fake-News

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

L'histoire de TITO ET LES OISEAUX

Tito, un jeune garçon de 10 ans qui vit seul avec sa mère. Lorsqu'une étrange épidémie commence à se propager dans la ville, transformant les gens en pierres chaque fois qu'ils ont peur, Tito comprend que le remède pourrait être lié aux recherches que son père avait faites avec des oiseaux. Accompagné par ses amis, il se donne alors pour mission de sauver le monde.

Les personnages

Dans toute histoire racontée, et surtout au cinéma, les personnages sont très importants. Ils sont le cœur du récit, car ce sont eux qui accompagnent le spectateur dans l'histoire, qui lui font partager leurs émotions et transmettent les intentions ici des trois cinéastes Gustavo Steinberg, Gabriel Bitar et André Catoto. Aussi leur création est toujours un moment très important : pour chaque personnage il faut inventer un physique, une personnalité, leur donner un nom, et créer le rôle que chacun aura à jouer. Ils doivent être crédibles, c'est un élément extrêmement important au cinéma car si tu ne crois pas aux personnages, l'histoire ne fonctionnera pas. La crédibilité et la vraisemblance sont deux éléments cruciaux, surtout lorsque l'histoire est un peu fantastique, comme ici avec Tito.

→ Les enfants



Tito

C'est le héros du film, comme l'annonce le titre. C'est aussi le narrateur* du film. Au début du film, nous découvrons un jeune garçon aimant. Passionné comme son père inventeur, il est timide et débrouillard. La curiosité et le désir de connaissance font

de lui un garçon qui cherche toujours à trouver des solutions, même et surtout lorsque la situation est vraiment dramatique. Lorsqu'il se retrouve seul avec sa mère, on voit bien qu'il tente de la rassurer. Timide, il ne quitte jamais sa capuche comme si elle le protégeait... Malgré l'épidémie qui se répand dans la ville, Tito saura faire preuve d'un courage exemplaire pour aller jusqu'au bout de la découverte de son père et sauver ses amis comme la ville.



Sarah

C'est une fille courageuse, téméraire, fidèle en amitié. Elle n'hésite pas à accompagner Tito dans ses aventures. Elle semble ne pas avoir peur. Toujours optimiste, elle s'intègre facilement partout où elle va. À l'école, elle sait se faire

respecter autant des jeunes branchés que des élèves plus solitaires. Absolument pas timide, elle est le moteur du film, c'est d'ailleurs elle qui encourage Tito à ne pas renoncer, alors que la situation commence à sembler sans espoir. Lorsqu'elle sera elle aussi à son tour touchée par l'épidémie de peur, Tito trouvera dans cette amitié le courage de ne pas désespérer et continuer la lutte. On devine aussi que Sarah semble éprouver plus que de l'amitié pour Tito...



Buiu

C'est le meilleur ami de Tito depuis qu'ils sont petits. Ils ont été élevés ensemble les six premières années de leurs vies car Buiu est le fils de sa nounou. Autant Sarah est bavarde, autant lui est muet. Silencieux mais pas du tout passif, comme Tito il est

très ingénieux, on pourrait dire que c'est le cerveau du groupe des enfants. Vrai pirate informatique, c'est un geek qui met ses talents au service d'une noble cause. Mais lui aussi va être touché par cette affreuse maladie, ce qui déclenchera le signal pour que Tito parte à la recherche du traitement curatif à l'épidémie.



Theo

Theo est le garçon le plus riche et le plus populaire de l'école. Caricature parfaite de l'enfant pourri-gâté, il va évoluer au fil du récit, et on découvrira combien la solitude lui pèse. Même en étant l'enfant gâté du célèbre présentateur de

télévision Alaor Souza, même en aimant dominer tout le monde, il n'en reste pas moins que c'est un jeune garçon solitaire, sans mère, et qui n'a pas de véritables amis, mis à part Sarah, Tito et Buiu. C'est en traversant cette épreuve que Theo va grandir émotionnellement. Lui aussi est un passionné de science et de découvertes. Il comprendra aussi combien la cause commune est bien plus belle et nécessaire que sa propre satisfaction personnelle. Il va apprendre à s'émanciper du joug terrible de son père, et retrouver sa capacité d'être un enfant solidaire et gentil.

→ Les adultes



La mère de Tito est toujours très inquiète, très nerveuse et surprotectrice. Elle semble ne jamais savoir se détendre, elle vit constamment en état de panique, tant pour les dangers réels qu'imaginaires. Elle ne fait plus confiance à son mari, qui dépense tout pour ses inventions, allant jusqu'à provoquer un incendie dans leur appartement. On devine aussi qu'elle se sent, peut-être avec raison, totalement négligée, au détriment de la machine à oiseaux. Il faut rappeler ici que c'est une mère seule, sans l'appui de quiconque et qui élève son fils dans une société qui fabrique la peur et entretient un climat de terreur. De par sa nature anxieuse, elle va donc être une victime facile de l'épidémie de peur.



C'est un scientifique rêveur, un peu farfelu, totalement concentré sur l'invention qui, selon lui, va sauver l'humanité. Obsédé par ses recherches, il en deviendra négligent, causant un accident terrible qui risquera de blesser son jeune fils. Son absence va durablement marquer son fils. Mystérieux, on devine aussi que c'est un père très aimant, pudique, qui saura trouver un moyen de revenir, non sans sacrifice.



Alaor est un dictateur qui s'ignore. Omniprésent dans toute la ville qu'il veut diriger, Alaor est le vrai méchant sous ses apparences d'animateur toujours souriant et séducteur. Il dirige et contrôle la société par son émission télévisée qui distille de la propagande* et la peur constamment. Peu importe la vérité, peu importe les faits, tant que la télévision est là pour vous surveiller et vous informer, surtout lorsque tout est faux. Il crée des *fake news**. Et ce n'est pas un hasard s'il a fait fortune en vendant des appareils de sécurité et en construisant des appartements surprotégés. Alors qu'il semble gâter son fils, il n'est pas vraiment présent pour lui. C'est un père absent, même s'il n'a pas quitté le foyer comme Rufus. Il ne connaît pas bien son fils. Totalement concentré sur lui, c'est un homme égocentrique, narcissique et manipulateur.

→ Les oiseaux

On désigne sous le terme de pigeon toute une variété d'oiseaux, et nous n'en connaissons en ville qu'une infime partie. Tito a affaire à différents oiseaux sur son chemin, ceux du laboratoire secret de son père, mais aussi les oiseaux des villes, ceux qui vivent près des humains, comme ceux qui vont sauver l'humanité. Dès l'ouverture du film, l'oiseau est là, présent, tel un gardien, est-ce une colombe que l'on aperçoit ou une tourterelle ? En ville, nul doute possible, il s'agit bien du pigeon gris qui a une démarche oscillante. Rufus a appris à son fils que les oiseaux ont toujours été là pour protéger les hommes en annonçant les catastrophes : les hiboux annoncent les séismes, les corbeaux les incendies et, les oies les guerres qui arrivent. Le pigeon serait l'animal qui connaît le langage universel capable de sauver les humains.

Les voix des personnages

Comme tu le sais, le film est brésilien, il a été réalisé en portugais, la langue officielle du Brésil. Mais tu peux le voir aussi en version française. En effet, des actrices et des acteurs ont prêté leurs voix pour interpréter les personnages en langue française. Ils font ce qu'on appelle du doublage. Un « doubleur » n'apparaît jamais à l'écran. Les acteurs doubleurs transforment leur voix : ils sont capables d'en faire plusieurs, de prendre différents tons, aussi bien graves qu'aiguës.

Il y a une technique pour que la voix colle aux lèvres des personnages qui ne parlent parfois pas la même langue. Même s'il n'apparaît jamais à l'écran, un doubleur reste un acteur. Il doit réussir à incarner un personnage et à transmettre des émotions aux spectateurs, seulement grâce à sa voix. Dans l'animation, les doubleurs peuvent prêter leurs voix à des animaux, des insectes, parfois des arbres, des fleurs et aussi des monstres ! Il faut savoir se placer devant le micro, jouer avec ses cordes vocales, et passer d'une voix de tête, de gorge ou de ventre à une voix blanche. Ce sont là autant de qualités techniques requises pour le doublage.

Qui a fait le film et comment ?

Contrairement à une toile de peinture, une sculpture ou un roman, un film nécessite la participation d'un très grand nombre de personnes. D'ailleurs, tu as dû remarquer la longue liste des gens nommés au générique d'un film. Mais au tout début, il y a une idée, un désir de cinéma, celui de créer une histoire originale. Avant tout, il y a un texte, un scénario qui raconte ce qui sera ensuite mis en forme. Parfois ce n'est pas le cinéaste qui a écrit l'histoire ou trouvé l'idée originale, mais c'est très souvent lui l'auteur du film dès l'origine. Alors comment passe-t-on d'un texte écrit à un monde d'images et de sons ?

C'est le travail de réalisation fait par toute une équipe, où chacun, avec sa spécialité et son savoir-faire, va tout mettre en œuvre pour que cela aboutisse à une œuvre nouvelle. Car chaque film est unique, chaque histoire, même si elle peut avoir des échos et te rappeler tel ou tel film, n'en demeure pas moins originale.

Pour un film d'animation, c'est particulier car il faut vraiment tout inventer, tout dessiner, des personnages aux décors, des couleurs à la lumière.

Quelle que soit la méthode utilisée, un film d'animation se réalise toujours en plusieurs étapes successives :

Une idée, une histoire : On commence d'abord par élaborer le scénario, c'est-à-dire que l'on met par écrit l'histoire que l'on va raconter dans le film.

Les personnages : Ensuite il faut passer à une phase de recherche graphique au cours de laquelle les cinéastes vont imaginer les personnages dans plusieurs attitudes et avec des expressions différentes. Ces modèles, appelés models sheet, serviront de références aux animateurs.

La conception graphique : C'est l'étape où il faut dessiner tous les personnages, décors et accessoires qui sont dans le scénario. On les dessine de tous les côtés (face, derrière, gauche, droite, dessus, dessous) afin que tous puissent se rendre compte de ce à quoi ils ressemblent. On dessine aussi les personnages dans des poses variées et avec différentes expressions du visage. Le décor, les arrière-plans et les accessoires doivent être dessinés en détail. Dans cette phase de pré-production, les images de référence et les photos sont ici très utiles.

Le story-board* : On réalise alors le story-board, qui est une sorte de bande dessinée faite à partir du scénario, et qui va contenir toutes les informations de cadrage, de durée de plan, de dialogues et de bruitages.

L'animation : C'est l'étape la plus longue et la plus compliquée qui consiste à décomposer toutes les actions définies dans le story-board en plusieurs dessins ou plusieurs positions successives suivant le type de film (dessin animé, et images de synthèses ici).

Les décors et le plateau : En parallèle de l'animation, les décorateurs exécutent les décors. Dans TITO ET LES OISEAUX, tu as pu noter que c'est de la peinture à l'huile qui a été utilisée, appliquée sur des plaques de verre photographiée. Ensuite, les décors peints ont été ajoutés en fond d'écran aux personnages animés numériquement sur ordinateur.

Le tournage : les cinéastes ont utilisé une caméra image par image et un ordinateur avec un scanner pour enregistrer chaque image du film.

La post-production : les images sont filmées, il faut terminer le film, c'est l'étape que l'on appelle la post-production : le montage images des différentes scènes et plans, le mixage des sons (les voix, les bruitages, la musique) pour obtenir le film final.

Tu peux lire ci-dessous la définition des postes les plus importants, des noms que tu retrouves au générique du film. Et aussi, les intentions des scénaristes, des réalisateurs et des musiciens qui ont créé TITO ET LES OISEAUX.

SCÉNARISTE

Le scénariste, qui écrit le scénario, met le film sur papier. Il invente les dialogues, il imagine les scènes dans l'ordre, il choisit les décors et les costumes. Le scénariste a un rôle très important. Il guide le réalisateur sur le tournage du film. Le scénariste veille à ce que son scénario soit respecté.

Gustavo Steinberg et Eduardo Benaim ont été les deux scénaristes du film.

Gustavo Steinberg : "Le scénario a beaucoup évolué. C'était le premier film d'animation que nous écrivions avec Eduardo, et nous devions donc trouver ce qui fonctionnait ou non, en faisant de nombreux essais et erreurs. Découvrir toutes les possibilités offertes par les techniques d'animation était incroyable. Pouvoir créer un univers entier à partir de rien, seule l'animation permet de faire ça."

Eduardo Benaim : "On s'est enthousiasmés pour le projet dès le début, car le défi de Gustavo était de créer une histoire qui aurait des choses à dire aux enfants et aux plus grands. La première question que nous nous

sommes posée était de savoir comment aborder notre culture de la peur, de la ségrégation sociale et de la sécurité privée du point de vue des enfants. Puis, il nous a fallu nous pencher sur la problématique de trouver comment transformer un traitement adulte en une vision pleine d'espoir pour les enfants ! Et à partir de là, nous avons pu donner vie à des personnages réalistes."

RÉALISATEUR

Comme son nom l'indique, le réalisateur est celui qui réalise le film. A l'aide du scénario et du story-board, il guide les acteurs tout au long du tournage. Le réalisateur d'un film correspond au metteur en scène d'une pièce de théâtre. Le rôle du réalisateur est de faire jouer aux acteurs ce que le scénariste a mis par écrit. Il est le chef de troupe des acteurs. Ici, pour TITO ET LES OISEAUX, ce sont trois réalisateurs qui ont travaillé ensemble. Ils ont donc dirigé la création des personnages et des animations, puis l'enregistrement des voix par les acteurs.

Les trois réalisateurs du film sont Gustavo Steinberg, Gabriel Bitar et Andre Catoto. Ils expliquent ici comment ils ont fabriqué le film ensemble.

Gustavo Steinberg : "J'avais découvert les précédents films de Gabriel Bitar et André Catoto lors d'un festival de courts métrages. Leur talent m'a d'emblée impressionné et je les ai rencontrés pour travailler ensemble sur le projet de TITO ET LES OISEAUX."

Gabriel Bitar : "Le film aborde les thèmes de la peur et du chaos social, et dès les premiers stades de recherche, nous avons ressenti une forte identification avec le mouvement expressionniste* européen du début du 20^e siècle. Nous voulions au début faire tout le film en peinture à l'huile, puis nous avons finalement intégré des animations numériques. Nous faisons une recherche permanente du meilleur moyen d'exprimer le geste avec les moyens dont nous disposons. Par exemple, nous avons photographié des coups de pinceau à la peinture à l'huile, que l'équipe numérique intégrait à ses animations. Nous avons aussi cette idée d'un degré de distorsion qui évoluerait : à mesure que l'épidémie de peur se propage, l'arrière-plan est de plus en plus déformé. Le graphisme des personnages a beaucoup changé avec le temps. Au début, ils avaient la tête plus grosse, plus mignonne, mais cela rendait le cadrage plus difficile. On est donc allés vers des proportions humanoïdes* plus réalistes aux formes plus simples."

André Catoto : "On s'est inspirés de nombreuses personnes réelles pour les personnages, la gestuelle d'un voisin, la façon d'écrire d'un professeur, etc. L'expressionnisme allemand a directement inspiré l'esthétique du film, que ce soit avec des peintres comme George Grosz et Karl Schmidt-Rottluff, ou dans le cinéma où il y avait cette habitude de déformer les arrière-plans et les personnages. Par exemple, je me suis penché sur le maquillage utilisé pour générer ces déformations, notamment autour des yeux, qui transmettent un léger inconfort, entre fatigue et peur. Car même si les personnages ont beaucoup évolué au cours du projet, il y a une chose que nous n'avons jamais changée : les yeux, très ronds, car ils font partie de l'histoire. Tout commence par eux."

MONTEUR

Le monteur intervient surtout après le tournage du film. C'est lui qui monte les scènes du film les unes après les autres, dans l'ordre établi par le scénario. Son travail est la touche finale de la réalisation d'un film. Sans le montage, un film n'aurait ni queue ni tête ! Pour TITO ET LES OISEAUX, le montage a été fait par deux monteuses Vania Debs, Nina Senra, et un monteur, Thiago Ozelami. C'est un métier où la présence des femmes est assez importante.

La musique du film

Elle a été composée par Gustavo Kurlat et Ruben Feffer, musiciens brésiliens qui avaient composé la musique d'un autre film d'animation, LE GARÇON ET LE MONDE.

Ruben Fieffer : "Une de nos références avec Gustavo Kurlat était la musique de Hans Zimmer dans le film INTERSTELLAR qui a une présence et une dynamique incroyables, et qui a l'audace d'intégrer des sonorités inhabituelles comme des orgues d'église. Nous cherchions quelque chose de radical, épique et "tordu" qui fonctionne pour les enfants sans être enfantin et qui réponde au langage visuel du film. Au cours de la phase initiale de création, avant la production des animations, nous avons composé l'ensemble des musiques sur ordinateur. Puis, nous les avons appliquées au fur et à mesure sur les scènes animées, tout en les ajustant. Enfin, nous avons remplacé quasiment tous les sons électroniques par des instruments orchestraux ou électroacoustiques*."

LES THÈMES DU FILM

Un film est toujours tiré d'un scénario, texte écrit qui raconte toute l'histoire avec les personnages et les thèmes. Comme tu dois le savoir, il existe des genres au cinéma, par exemple le western, la comédie musicale, le fantastique, le drame, la comédie, la romance. L'animation aussi est considérée comme un genre, mais il y a dans l'animation autant de films que de genres, des films d'animation comiques, des films d'animations qui sont des comédies musicales... Chaque film de genre a des thèmes qui sont presque obligatoires. Pour un film comique, c'est le thème de l'humour, de la farce, de l'aventure aussi, pour un film fantastique, le thème de l'aventure, de la découverte, de la mort aussi. Pour TITO ET LES OISEAUX, c'est véritablement un film d'aventure et un thriller, à savoir un film qui fait un peu peur et qui demande de résoudre une intrigue. On est suspendu à la résolution du problème, comment arrêter l'épidémie de peur ?

Voici quelques thèmes avec une courte étude et un quiz destiné aux jeunes :



Amitié

L'amitié est très importante dans le film. Sans elle, ni Tito ni ses camarades ne pourraient réussir à franchir les nombreux obstacles qui se dressent devant eux. Elle permet de dépasser les différences, voire même de les annuler en ce qui concerne Tito et Theo. En effet, tout semble les séparer, leurs maisons comme leurs modes de vie. Durant une grande partie du film, Theo fait tout pour écraser de son mépris ses camarades, pour la seule et unique raison que son père Alaoir lui a appris à mépriser les personnes moins riches, à mépriser celles et ceux qui vivent normalement en fait. Théo vit dans un luxe incroyable, disproportionné pour un enfant. Son père est extrêmement riche, à l'opposé de l'appartement modeste dans lequel vit Tito. Or ils ont des points communs, en effet, ils vivent chacun avec un seul parent, Tito avec sa mère, Théo avec son père, souvent absent. De même, ils sont tous les deux passionnés par la science et la découverte. Pour Bui et Tito, c'est différent, même si nous comprenons subtilement la place sociale que chacun occupe. En effet, la maman de Bui était la nounou de Tito, donc employée par ses parents. Cette différence de classe sociale est elle aussi dépassée par l'amitié partagée entre les deux enfants. Bui ne parle jamais. Timide mais très intelligent, il semble exclu du reste de l'école, sauf par Sarah, Tito et même Theo qui l'acceptent tel qu'il est.

L'amitié permet de vaincre la peur et d'affirmer un vrai combat solidaire.

- Au début du film, Theo a-t-il des véritables amis ?
- Comment l'amitié se construit entre lui et le groupe que forment Sarah, Bui et Tito ?
- Pourquoi le père de Theo s'oppose à ce que son fils fréquente Tito ?
- Selon toi, qu'est-ce qui peut empêcher l'amitié ?



Inventions

Le film est un hymne aux inventions et à l'extraordinaire capacité de création que tout être vivant détient, même lorsqu'il semble l'ignorer. Le récit commence loin dans le temps, un temps mythique celui où l'homme a créé les langues et les arts sur les grottes préhistoriques. Les oiseaux ont de tout temps été les témoins du monde. Ils sont présents, libres et porteurs d'une mémoire comme d'un langage universel que les hommes ont eu tendance à oublier. Comment réinventer le langage universel ? Tel est le combat de Rufus. Tito reprend le flambeau, même si tout le monde semble douter de lui comme de son père. Il sait que l'idée de l'invention de son père n'est pas si folle que cela, elle réapprendra aux humains combien il suffit d'écouter pour savoir être véritablement connectés au monde vivant, sans passer par les écrans qui séparent parfois bien plus qu'ils ne rapprochent.

- Quelles sont les deux inventions du Professeur Rufus ?
- A quoi pourrait servir l'invention "La bobine de Théo" que Théo présente au concours de son école ?
- Selon toi, pourquoi une invention doit rester secrète et jusqu'à quand ?

Voici quelques noms d'inventrices et inventeurs célèbres.

Pourrais-tu retrouver leurs inventions ?

Par exemple, Thomas Edison a inventé l'ampoule électrique, mais aussi le phonographe et le microphone. Leonard de Vinci a imaginé et dessiné de très nombreuses inventions qui ont existé longtemps après.

- Louis Braille :
- Johann Gutenberg :
- Les frères Montgolfier (Etienne et Joseph) :
- Alessandro Volta :
- Alexandre Graham Bell :
- Marie Curie :
- Auguste et Louis Lumière :
- Albert Einstein :
- Louis Pasteur :

Quelle est l'invention que tu trouves la plus extraordinaire ?

Une actrice américaine a inventé le Wi-Fi !

Savais-tu que c'est une actrice américaine de cinéma très connue à Hollywood dans les années 40 qui a inventé l'ancêtre du Wi-Fi ? Hedy Lamar invente en 1941 le système de communication sans fil "Spread Spectrum". Icône de cinéma et de théâtre, elle a ainsi lancé l'ancêtre du Wi-Fi. Grâce à cette invention, la technologie sans fil est née.



Peur

Au début du film, une voix d'enfant nous raconte que la peur est partout. C'est Tito, il se souvient des paroles de son père qui lui disait que le pire fléau du monde était la peur. Il nous présente sa mère, figée, les yeux grands ouverts devant un immense écran de télévision où un homme, filmé en gros plan, diffuse une parole angoissante, en accusant le gouvernement de lâcheté.

En moins de trois minutes, le décor est planté, tout comme le sujet du film : la peur comme maladie contagieuse propagée par les médias. Une voix raconte un récit, celui de son monde où la peur s'est propagée partout. La peur est présentée comme une arme politique de surveillance des citoyens. TITO ET LES OISEAUX décrit les effets de cette épidémie sur la population. La peur a un pouvoir de transformation, c'est une toxine qui envahit le corps, tel un poison. Dans le film, et c'est une métaphore, la peur réduit les gens en blocs sans bras, des blocs de pierre immobiles qui sont devenus paralysés par leur propre peur. Figés, tétanisés, incapables de bouger, d'agir ou même de communiquer.

Comment visuellement provoquer le vertige et l'angoisse ? Dès l'ouverture du film, les cinéastes ont choisi d'utiliser deux procédés, le fondu enchaîné et une caméra tournoyante. Nous retrouverons à plusieurs reprises, tel un leitmotiv, ce vertigo des plans qui s'enroulent comme une ritournelle de l'angoisse et de la peur.

- Pourquoi Alaor dit-il tout le temps qu'il faut avoir peur ?
- Pour quelles raisons le directeur de l'école montre aux élèves un film qui explique la maladie de la peur ? Est-ce seulement pour les informer ?
- Quel problème la peur pose-t-elle dans le film ?
- Pourquoi Tito semble-t-il ne pas avoir peur ?
- Raconte ou dessine ta plus grande peur.

Société

Il y a la société civile, qui est la société des citoyens qui vivent dans la ville. Et il y a aussi des entreprises privées qui sont appelées des sociétés, comme la société du père de Théo, Alaor, un homme très riche qui vit dans un domaine immense. Sa parole, comme son image, est présente partout dans tous les foyers. C'est comme si la société ne pouvait pas vivre sans lui. D'ailleurs, la scène dans le cabinet du maire montre bien qui détient véritablement les clés de la ville, qui a le pouvoir sur les citoyens. Le film donne à réfléchir sur la volonté de puissance vertigineuse des hommes assoiffés de pouvoir et qui perdent littéralement le sens de la vie.

- Que fait la société d'Alaor, le père de Theo ? Que vend-elle ?
- Pourquoi le maire de la ville n'écoute pas les conseils des docteurs et des scientifiques ?
- Qui dirige la ville selon toi ?
- Qui sont ces hommes armés et masqués ? Pour qui travaillent-ils ?
- Fais une description des gens qui vivent dans la ville, est-ce qu'ils ont des rapports avec les autres personnes ? Qu'est-ce qui les relie ? Ou les sépare ?

Voler

Dès l'ouverture du film, un oiseau s'envole, d'abord figure dessinée sur une roche, telle une peinture préhistorique, il semble s'arracher de la pierre pour voler haut dans le ciel. Voler pour s'émanciper, parcourir le monde et ses époques. Voler et rester toujours aussi libre. Les siècles passent, mais l'oiseau reste le même, libre. Dans le film, voler devient plus compliqué, bien plus difficile aussi. Les cages sont partout et la misère aussi. Voler a un double sens dans la langue française et on comprend aussi que quelque chose de très important a été volé aux gens : la confiance. Sans confiance, le pire peut arriver. Alaor dirige une émission de télévision qui est diffusée tous les jours. Il désinforme et ne cesse de déclarer que les citoyens ne doivent plus donner leur confiance à leurs élus. Que lui seul peut les écouter et les protéger. Mais de quoi exactement ? On peut se dire ici qu'Alaor a volé la confiance de tout le monde, comme la capacité à réfléchir par soi-même, à se constituer un esprit critique et libre. Et même si les humains pensent avoir la puissance et le pouvoir sur tout, ils sont paradoxalement enfermés, incapables de voler par eux-mêmes comme les oiseaux...

- Pourquoi l'histoire concerne les pigeons et pas d'autres oiseaux ? Raconte ce que tu connais des pigeons.
- Au début du film, Tito est avec son père qui lui fait découvrir sa machine secrète. Un oiseau se met soudain à chanter. Que se passe-t-il alors ?
- Dans le bus, Tito dialogue avec une femme qui sait parler aux oiseaux, pourquoi elle seulement ? Décris-la et essaye de comprendre pourquoi elle a su garder contact avec les pigeons des rues.
- Connais-tu d'autres oiseaux importants dans l'histoire des hommes ? Des oiseaux dont on utilise l'image comme symbole, et lesquels par exemple ?

Tes thèmes

Selon toi, qu'est-ce que le film raconte d'autre ? N'hésite pas à proposer les sujets qui te tiennent à cœur.



L'ATELIER DU CINÉMA



Autour du film

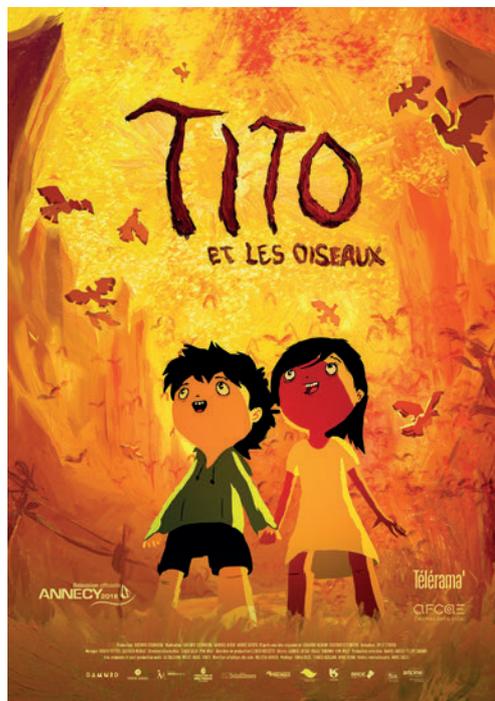
AVANT LA SÉANCE

Le titre

Qu'est-ce que le titre t'inspire ? Selon toi, quelle histoire annonce ce titre ?

L'affiche

Chaque pays qui programme un film propose une affiche. C'est le travail de la société de distribution qui s'occupe du film pour qu'il soit le mieux vu en salle de cinéma. Il faut inventer une nouvelle affiche, trouver parfois un nouveau titre (ou bien le traduire dans la langue française comme c'est le cas ici) et créer la bande annonce. Pour ce petit exercice, voici deux affiches du film qu'il faudra analyser et comparer : la version française et la version internationale (en langue anglaise).



- Que t'évoquent les couleurs de chacune des affiches ?
- Selon toi, l'affiche française a fait quels choix : celui de l'espérance et de l'amitié ou bien celui de l'angoisse et du suspens ?
- Quels sont les personnages représentés sur l'affiche ? Comment sont-ils placés ? Que font-ils ? Quels personnages n'y sont pas ?
- Remarques-tu une différence importante au sujet de Tito entre les deux affiches ? Qu'est-ce que cela signifie ?

APRÈS LA SÉANCE

Le titre

À ton avis, est-ce que le titre correspond au film que tu viens de voir ?
Quels sont les autres titres que tu proposerais pour le film ?

L'affiche

Imagine que le cinéaste te demande de créer une affiche, comment la ferais-tu ?
À vos crayons, feutres, peintures et tablettes !

Quiz ludique sur la fabrique du cinéma

À toi de trouver la bonne réponse parmi ces questions sur l'envers du cinéma. Pour chaque question, tu as le choix entre différentes réponses. Attention aux pièges, plusieurs réponses peuvent être justes... ou non.

Selon toi, le cinéma d'animation c'est :

- Un dessin animé fait avec de la peinture et des crayons
- Des marionnettes en mouvement
- Des acteurs qui sont très maquillés, comme les décors
- Ce qui a été inventé en tout premier, bien avant les films avec des vrais paysages et des personnes qui jouent des rôles.

La caméra pivote sur son axe, horizontalement ou verticalement. Comment s'appelle cette technique ?

- Un travelling
- Une contre-plongée
- Un panoramique
- Un champ contre champ

La motion capture, c'est :

- Une invention médicale
- Ce qui permet de reproduire des mouvements de personnes réelles pour des personnages virtuels.
- C'est l'enregistrement des mouvements

La première projection publique payante de films a été faite à Paris, dans le Salon Indien du Grand Café de Paris, boulevard des Capucines. À quelle date ?

- Le 1^{er} janvier 1800
- Le 28 décembre 1895
- Le 14 juillet 1920
- Le 4 septembre 1948

Comment s'appelle la voix que l'on entend dans un film, mais dont on ne voit pas le narrateur, comme Tito au début, qui raconte mais que l'on ne voit pas ?

- La voix off
- La voix in
- La voix out

Qu'est-ce qu'un projecteur de cinéma ?

- Un appareil qui éclaire la salle de cinéma
- Une machine qui diffuse le son
- Un écran
- Un instrument d'optique destiné à projeter des images (fixes ou animées) sur un écran

Peux-tu dessiner ton invention idéale ?

🔍 Analyse séquentielle : l'ouverture du récit

L'analyse de la séquence d'ouverture est très importante car elle donne des clés de compréhension sur l'enjeu du drame. Nous partons de l'origine du monde, dans le noir. Où sommes-nous exactement, au cœur du magma, dans le trou noir de l'univers, ou bien dans la conscience d'un enfant qui, les yeux fermés, rêve du monde ? Nous sommes embarqués dans un long plan-séquence où la caméra, tel un oiseau, tourne, voltige et s'évade sur une bande sonore où se mêlent roucoulements d'oiseaux, bruissements de voiles et de mers, et cordes tristes qui parfois montent dans des aigus déchirants. Dans ce noir si plein de sens et de significations, un bruissement se fait entendre, et une citation d'Ungarreti apparaît :

"J'écoute une colombe venue d'autres déluges."

Un je qui exprime son écoute, celle d'un oiseau venu d'autres temps. La colombe, dans l'imaginaire collectif, relève du messager de la paix, elle vient toujours après les désastres, pour rappeler au monde la nécessité de la réconciliation. Si la colombe apparaît, c'est aussi pour témoigner des déluges passés, des anéantissements qui ont eu lieu et où elle a su s'échapper.

Le déluge nous rappelle celui, antique, de Noé qui a su avec son arche préserver chaque espèce pour rebâtir un monde qui s'écroulait sous les passions dévastatrices de l'espèce humaine. L'oiseau est cet être vivant qui survole des tableaux qui s'animent, comme un grand livre du récit de la condition humaine.



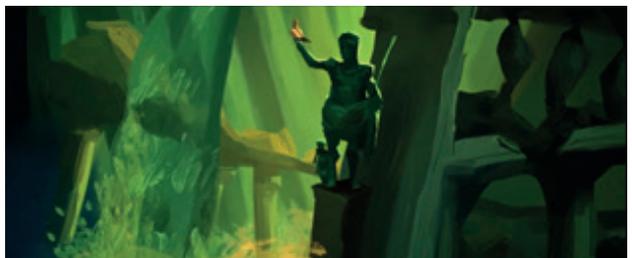
La technique est flamboyante, telle une peinture animée, où nous voyons presque les coups de pinceaux qui ont créé cette fresque qui tourbillonne, à l'image du cycle de la vie où tout change, évolue et se transforme.



Des animaux préhistoriques apparaissent en surimpression sur la roche. Puis soudain, un oiseau. Cette superbe séquence est filmée en un seul mouvement, sans coupe.



L'oiseau s'anime et s'éloigne de la grotte. Il s'envole pour rejoindre une tour, la tour de Babel, symbole du mythe d'un monde uni par une seule langue commune.



C'est le temps de l'histoire et des empires qui se met en place. Nous reconnaissons l'antiquité gréco-romaine parmi les vestiges et ses sculptures. Si tout meurt et se transforme, une constante demeure : la domination de l'Homme sur la Nature.



La puissance de l'Homme avance, tels ces navires à la conquête de nouvelles terres. Nous connaissons hélas combien ces découvertes ont aussi été le lieu d'extermination de l'homme par l'homme.



Ces fiers navires, dans cet océan de flammes, témoignent de la volonté de triomphe. Les couleurs sont elles aussi triomphantes, même si tout semble aller vers une fin terrible.



Puis, nous voyons un homme creuser la roche dans des mines, pour indiquer le progrès croissant de la civilisation, lors de révolutions industrielles, progrès qui a souvent mené à des bouleversements tragiques pour l'humanité.



C'est à ce moment qu'une voix se fait entendre, celle d'un jeune enfant qui parle de son père, du monde et de la peur. Tito parle pour la première fois, au moment où des avions bombardent les villes, ils ont remplacé les oiseaux. Tito nous parle de la peur qui a souvent conduit les populations à agir contre leurs intérêts. La peur est comme une maladie, nous dit-il.



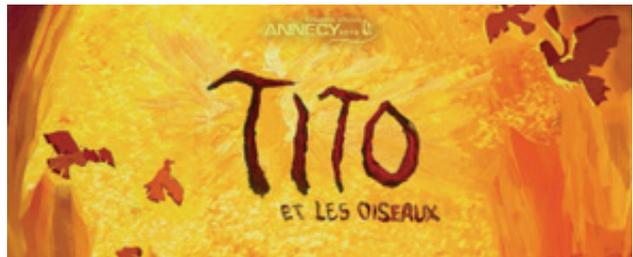
Nous arrivons ensuite au temps présent. La caméra nous montre une cage avec quelques oiseaux, traverse les grilles, pour nous mener sur un écran de télévision. Le monde semble se rétrécir, et toute l'attention est fixée sur le présentateur TV, qui annonce le chaos à la société.



Nous sommes maintenant dans un salon avec une femme assise sur un canapé qui regarde la télévision. Le plan se fixe, la longue séquence, faite de fondus enchaînés temporels, est finie. Le film va dérouler son récit, avec un découpage plus classique. Les couleurs sont toujours aussi vives mais nettement découpées.



L'histoire commence, mais ce n'est encore qu'un intermède car le titre n'a toujours pas été annoncé. L'intermède va durer quelques minutes pour présenter les personnages et annoncer ce qui va suivre. Notamment avec l'accident de la machine secrète et le départ du père.



Puis la caméra reprend son rythme de vortex* temporel, avec des couleurs plus sombres, où nous voyons défiler une société qui semble s'enfermer dans un monde de peur, pour faire place au générique du film qui présente toutes les personnes qui ont participé à sa création. La musique reprend alors ses accords de cordes lancinantes, presque implorantes avec des rythmes ténébreux et des voix en chœur. Pour arriver jusqu'à l'apparition du titre : TITO ET LES OISEAUX.

Comment ne pas songer au cinéma d'Alfred Hitchcock notamment avec le célèbre générique de VERTIGO* signé par Saul Bass ? Cette ouverture finale invite clairement le spectateur à un récit fait de suspense et d'angoisse, mais aussi d'espoir avec l'enfant et les oiseaux.

POUR ALLER PLUS LOIN

* Mots-clés

Dans le dossier, certains mots sont suivis d'un astérisque *, des mots-clés un peu difficiles mais importants. Ils sont expliqués ici :

Électroacoustique : La musique électroacoustique est le terme définissant les musiques non exclusivement instrumentales, dont des éléments sonores sont enregistrés et reproduits par ordinateurs ou bande magnétique.

Fake news : Désigne une information mensongère ou délibérément biaisée, répandue par exemple pour entacher la réputation d'une personnalité ou d'une entreprise, pour favoriser un parti politique au détriment d'un autre, ou encore pour contredire une vérité scientifique établie, contribuant ainsi à la désinformation du public. L'expression anglo-saxonne *fake news* est entrée dans le langage courant français.

Humanoïdes : Être ou chose qui est semblable ou comparable à l'humain.

Mouvement expressionniste européen : Au début du 20^e siècle, en réaction à l'impressionnisme français, plusieurs artistes européens, principalement allemands, fondent l'expressionnisme. Ce mouvement artistique connaîtra beaucoup de succès en Europe jusqu'à ce qu'il soit condamné et interdit par le parti politique d'Adolf Hitler, à la veille de la Deuxième Guerre mondiale. L'expressionnisme déforme de manière explicite la réalité, cherchant à la loger dans des formes, des couleurs et des textures qui transmettent sentiments et intensité expressive. Contrairement aux impressionnistes, les expressionnistes sont plus attachés à la représentation des émotions qu'à celle de la beauté physique du monde - ils utilisent des formes et des couleurs brutales, qui choquent l'œil du spectateur et qui sont souvent qualifiées de violentes. La plupart des tableaux expressionnistes décrivent une atmosphère négative : après la Première Guerre mondiale, l'heure n'est pas à la fête en Europe, et les artistes expressionnistes ne font pas exception à cette dépression sociale généralisée.

Narrateur : C'est la personne qui raconte l'histoire, qui fait le récit.

Propagande : Action systématique exercée sur l'opinion pour lui faire accepter certaines idées ou doctrines, notamment dans le domaine politique ou social.

Story-board : Un story-board est un document qui décrit visuellement, scène par scène, le film que l'on veut réaliser, à la manière d'une bande dessinée qui présenterait le futur film.

Vertigo : La bande annonce du film VERTIGO d'Alfred Hitchcock : www.youtube.com/watch?v=-DUOIVmBgsQ

Vortex : Le terme vortex est utilisé pour désigner un mouvement tourbillonnaire de fluide ou de particules.

SITES ET DOCUMENTATIONS SUR LES THÈMES ABORDÉS

Sur l'animation

L'AFCA

L'Association Française du Cinéma d'Animation assure depuis 1971 la promotion du cinéma d'animation d'auteur autour de trois pôles : promotion, information et accompagnement.
www.afca.asso.fr

Le RECA

Le RECA est le Réseau des Ecoles françaises de Cinéma d'Animation qui regroupe aujourd'hui 28 écoles françaises de cinéma d'animation qui font l'objet d'une reconnaissance incontestable par le milieu professionnel, en France et à l'étranger. Son objectif est de communiquer une information fiable sur l'offre de formation à l'animation, à destination des familles, des futurs étudiants et des organismes d'orientation.
www.reca-animation.com

L'UPOPI

C'est à la fois un webmagazine et une plateforme pédagogique unique. Interactive et ludique, l'Université populaire des images, conçue par les équipes pédagogiques de Ciclic, offre la possibilité de découvrir les images, de jouer avec elles et de les analyser grâce à de nombreux contenus.
<http://upopi.ciclic.fr/apprendre/l-histoire-des-images/histoire-du-cinema-d-animation>



Pour créer soi-même son film animé

Si toi aussi tu veux animer des personnages, tourner un vrai film avec plusieurs plans et réaliser ton montage pour obtenir le nouveau chef d'œuvre du 7^e art, c'est par ici !

<https://vimeo.com/16738954>

CINÉMA D'ANIMATION, LA FRENCH TOUCH, de Laurent Valère, Arte / La Martinière Éditions.

Le cinéma d'animation français est une référence dans le monde, et ce livre est une vraie pépite. Richement illustré, avec de nombreux documents inédits, dont des documents de travail venant des créateurs eux-mêmes, cet album raconte 125 années d'une histoire passionnante, celle du cinéma d'animation en France.



Sur les inventions

→ Des livres

LE TRÈS GRAND LIVRE DES INVENTIONS QUI ONT CHANGÉ TA VIE, Larousse éditions.

Tant d'inventions créées par les femmes et les hommes ! Voici un ouvrage qui propose plus de 40 inventions expliquées et mises en images, dans 8 thématiques différentes telles que la santé, l'école ou l'alimentation. Parmi ces découvertes, le patin à roulettes, le jean, le téléphone portable, etc.

Lecture dès 6 ans.

TOUTES LES IDÉES GÉNIALES QU'ON A PIQUÉES À LA NATURE, par Anne Jankéliowitch et Roland Garrigue, Delachaux et Niestlé.

Qui a inventé : la fermeture éclair ? Le détecteur d'incendie ? Le verre antireflet ? La climatisation ? Les semelles antidérapantes ? Des inventeurs fameux, certes, mais qui ont tous eu pour muse Dame Nature ! Anne Jankéliowitch nous dévoile dans ce petit album illustré avec humour les secrets d'une centaine d'inventions plus ou moins insolites qui sont toutes nées de l'observation de la nature - son cycle, ses édifices, les animaux et les plantes qui la peuplent, etc. Une jolie façon d'initier petits et grands au biomimétisme, cette science fascinante inspirée du Vivant, et de montrer la nécessité pour l'homme de rester relié à la nature.

→ Un documentaire

120 ANS D'INVENTIONS AU CINÉMA, de Stan Neumann.

Le cinéma est une invention récente, même si elle te paraît ancienne. Le cinéma a été inventé à la fin du 19^e siècle. Dès les années 1880, plusieurs inventeurs ont chacun de leur côté inventé des objets et des machines pour animer les images et surtout les enregistrer. Le film raconte l'histoire du cinématographe, né de l'union de l'appareil photographique et de la machine à coudre, qui méritait d'être racontée à travers celle des inventions techniques qui ont permis sa création. De l'illusion du mouvement créée par une succession d'images fixes au récent avènement du numérique, ces mille et une trouvailles en disent long sur l'importance accordée au septième art au cours du XX^e siècle.

www.lesfilmsdici.fr/fr/catalogue/5103-120-ans-dinventions-au-cinema.html

→ Quelques films où l'invention est au cœur du récit !

LES FOLLES INVENTIONS DE M. BRICOLO, de Charley Bowers et Harold Lloyd, 1924

METROPOLIS, de Fritz Lang, 1926

L'HOMME INVISIBLE, de James Whale, 1933

LA MACHINE À EXPLORER LE TEMPS, de Georges Pal en 1960 et une seconde version réalisée par Simon Wells en 2002

RETOUR VERS LE FUTUR, de Robert Zemeckis, 1985

GREMLINS, de Joe Dante, 1984

CHÉRI J'AI RÉTRÉCI LES GOSES, de Joe Johnston, 1989

WALLACE ET GROMIT, UNE GRANDE EXCURSION, de Nick Park, 1989

MOI, MOCHE ET MÉCHANT, de Chris Renaud, 2010

HUGO CABRET, de Martin Scorsese, 2011

Et tous les films de James Bond, qui regroupent beaucoup de gadgets inventifs !

Sur les oiseaux

→ Des livres

LES PIGEONS DE A À Z, Éditions Ulmer.

Savais-tu qu'il existe plus de 400 variétés de pigeons dans le monde ? Écrit par des spécialistes passionnés, cet ouvrage dresse un panorama de ce qu'il faut connaître pour élever des pigeons, l'ensemble étant classé par ordre alphabétique pour une recherche simplifiée et une lecture agréable.

LE LANGAGE DES OISEAUX D'ATTAR, Éditions Albin Michel.

Tous les oiseaux, connus et inconnus, se réunirent un jour pour constater qu'il leur manquait un roi. Exhortés par la huppe, messagère d'amour du Roi Salomon, ils décidèrent de partir à la recherche de l'oiseau-roi Simorg, symbole de Dieu dans la tradition mystique persane. Après un voyage plein de dangers, et après avoir parcouru les vallées du désir, de la connaissance, de l'amour, de l'unité, de l'extase... les trente survivants connurent l'ultime révélation : le Simorg était leur propre essence, jusqu'alors enfouie au plus profond d'eux-mêmes. Ce célèbre récit initiatique, entrecoupé de contes et d'anecdotes, demeure à jamais l'un des joyaux de la spiritualité musulmane.

→ Les oiseaux au cinéma

Pour découvrir aussi combien l'oiseau est un véritable personnage de cinéma, **BLOW UP** est une émission d'Arte pour tous les amoureux du cinéma, les cinéphiles. Attention certains films cités sont pour les plus grands.

www.youtube.com/watch?v=NHTMxBf8uLA

→ Les oiseaux dans l'Art

Mais au fait, un oiseau, est-ce que ça vole si longtemps que ça ? Finalement, pas vraiment. Non pas qu'il soit en cage, mais le plus souvent, un oiseau reste au sol. Il marche et sautille beaucoup. Il est dans son nid, dans un arbre, en haut d'une montagne, et même dans l'eau.

La Bibliothèque Nationale de France (BNF) propose un parcours sur cet animal qui traverse toutes les cultures et les époques. Admiré, recherché, parfois imité mais jamais égalé, l'oiseau est ici présenté sous un éclairage sérieux.

<http://cirque-cnac.bnf.fr/fr/dressage/animaux-savants/les-oiseaux>

Sur les manipulations de l'information et des médias

Le CLEMI propose une fiche information sur les fake news.

Service du Réseau CANOPÉ, opérateur du ministère de l'Éducation nationale, le CLEMI (Centre pour l'éducation aux médias et à l'information) demeure expert en éducation aux médias et à l'information (ÉMI), fort d'un ancrage historique dans la communauté enseignante et de partenariats solides avec les médias depuis plus de 30 ans.

www.cleml.fr/fr/ressources/nos-ressources-pedagogiques/ressources-pedagogiques/des-fake-news-aux-multiples-facettes.html

La Commission d'enrichissement de la langue française nous invite à utiliser dorénavant le néologisme "infox" pour remplacer l'expression anglo-saxonne *fake news*.

www.service-public.fr/particuliers/actualites/A12950

Du fake news au deep fake, un problème sérieux de société

La technologie "deep fake" permet de truquer des vidéos en modifiant de manière ultra réaliste des poses, expressions faciales et autres gestuelles d'individus. De quoi susciter l'inquiétude à l'ère de la manipulation massive de l'information.

www.sciencesetavenir.fr/high-tech/fakenews-les-deepfakes-deviennent-un-probleme-de-societe_131198

LES CYBER-RISQUES

Lexique

La technologie nous aide souvent dans la vie, mais les réseaux sociaux et le volume d'informations que les internautes partagent sur Internet ont créé des risques auxquels il faut faire attention. En voici quelques-uns :

- **Infox (fake news)**

Ce sont de mauvaises informations qui se disent être vraies. Contrairement aux blagues, elles sont délibérément créées pour confondre, tromper et manipuler l'opinion publique. Elles utilisent la diffusion virale sur les réseaux sociaux pour propager des mensonges.

- **Bulles d'information**

C'est la tendance des réseaux sociaux de ne montrer que les informations que vous voulez voir. Ainsi, il est de plus en plus courant que les gens ne voient que des informations renforçant leur propre point de vue, sans arguments contradictoires et critiques.

- **Cyberintimidation (cyberbullying)**

C'est une forme de harcèlement fait à l'aide de ressources numériques, comme le partage de photos, de vidéos et de conversations sur les réseaux sociaux. La cyberintimidation est un chantage et une violence commis par une personne ou un groupe de personnes. Elle est condamnée par la loi.

- **Cyber-arnaques**

Stratagème frauduleux ou escroquerie commise par un individu, un groupe ou une entreprise qui souhaite extorquer de l'argent ou des informations à une personne via Internet. Les escrocs s'adressent généralement à des individus en prétendant souvent être une institution fiable.

- **Selfitis**

C'est la maladie du selfie ! C'est l'habitude excessive de se prendre en photo et tout publier sur les réseaux sociaux. C'est une auto-promotion au travers des images: l'individu partage tout ce qu'il a sur sa vie pour se faire aimer et se sentir accepté et populaire. Attention aux risques d'addiction, mais également aux informations personnelles que vous rendez publiques !

Et maintenant, découvrez le jeu : **LE TÉLÉPHONE ANTI-FAKE-NEWS**

Le Téléphone Anti-Fake-News est un jeu pédagogique développé par l'équipe du film.

Il imite des applis célèbres et essaye de tromper les joueurs en leur transmettant de fausses informations. L'expérience vise à démontrer de manière ludique que nous sommes exposés à différentes formes de mensonges et d'escroqueries par la voie des médias numériques. Le jeu comporte plusieurs applis où le joueur doit identifier des mensonges, des rumeurs, des mauvaises informations. Le but est de ne pas se faire avoir et de ne pas partager n'importe quoi. À chaque erreur, le joueur réduit son niveau de courage jusqu'à atteindre le niveau d'infection et être transformé en pierre.

Comment jouer ?

Fakebook

Des publications, vraies ou fausses, vous mettent au défi d'identifier ce qui est vrai ou non. Les joueurs peuvent vérifier leurs sources sur Bubble, le moteur de recherche du jeu pour avoir davantage d'information.

InstaPanic

Identifiez quelles images sont mises en scène et lesquelles montrent la réalité. Vous pouvez faire glisser l'image pour découvrir ce qui se cache sur les côtés de la photo.

Twister

Trouvez quels messages peuvent être partagés car ils sont vrais, et ceux qui ne doivent pas circuler.

Candy Crash

Enfin, il y a Candy Crash, s'il n'y a rien de plus intéressant à faire.

Pour apprendre à vous défendre contre la désinformation, rendez-vous sur :

www.titoetlesoiseaux.fr