

Visions du Réel at School

Fiche pédagogique



Normal Planet, Ekiem Barbier,
Guilhem Causse, Quentin L'helgoualc'h
30 minutes

Langue : français

Présenté en première mondiale à Visions du Réel en 2026

Mawtini, Tabarak Allah Abbas
12 minutes

Langue : arabe

Présenté en première mondiale à Visions du Réel en 2024



Présentation de la séance

Cette séance propose de découvrir deux courts métrages singuliers, *Normal Planet* et *Mawtini*, appartenant au genre du documentaire animé. Ces films mêlent le réel et l'imaginaire, en combinant témoignages, archives ou dialogues authentiques avec des techniques d'animation, des univers virtuels et des codes visuels inspirés du jeu vidéo ou de l'anime japonais.

À travers ces œuvres, les élèves pourront explorer différentes manières de représenter le réel et réfléchir aux frontières entre documentaire et fiction. Cette projection est également l'occasion de développer un regard critique sur les images et les médias, tout en découvrant des procédés artistiques et narratifs innovants qui donnent vie à des mondes à la fois inventés et profondément liés à la réalité.

Visions du Réel

Visions du Réel : un festival international de cinéma, créé en 1969 à Nyon. Il est reconnu comme l'un des festivals majeurs dédiés au cinéma du réel dans le monde. Il présente une majorité de films en première mondiale ou internationale et propose aux spectateur·rice·s une diversité de regards personnels, engagés et inspirés. (visionsdureel.ch)

Une fiche dédiée à la définition de « cinéma du réel » se trouve dans l'onglet Ressources de VdR at School, ou [directement ici](#).

VdR at School : une plateforme VOD destinée au public scolaire et aux enseignant·e·s, proposant des films sélectionnés à Visions du Réel, classifiés par thématiques et par disciplines, et accompagnés de matériel pédagogique. (vdratschool.ch)

Cette fiche pédagogique propose des pistes d'analyse et des idées d'activités à effectuer en classe autour de la projection du film. N'hésitez pas à nous faire part de vos commentaires ou suggestions à l'adresse edu@visionsdureel.ch

Table des matières

Présentation de la séance	1
Visions du Réel.....	2
Pourquoi montrer ces films à vos élèves?.....	3
Objectifs pédagogiques	3
Disciplines et objectifs du PER	3
Fil rouge de la projection	4
Cinéastes.....	5
Avant la projection	5
Analyse d'images	6
Documentaire ou fiction?	8
Après la projection.....	9
Contexte et éléments de discussion	9
Questions aux élèves	10
Analyse de plans: Super-héros, science-fiction et anime	12
Réponses possibles	14
Analyse d'images avant la projection	14
Questions aux élèves après la projection	15
Analyse de plans: super-héros, science-fiction et anime	16
Pour aller plus loin.....	17

Pourquoi montrer ces films à vos élèves?

Montrer ces deux courts métrages à vos élèves leur permet de découvrir une forme singulière du cinéma du réel : le **documentaire animé**. À première vue, l'association de ces deux genres peut sembler paradoxale : l'animation évoque souvent l'imaginaire ou l'onirique, tandis que le documentaire est généralement associé au réel et à la transmission de connaissances. Pourtant, le cinéma brouille volontiers ces frontières.

Ces films constituent ainsi d'excellents points de départ pour interroger les notions de **vrai et de faux**, ainsi que les relations entre documentaire et fiction. À l'heure où les images circulent massivement et où l'intelligence artificielle transforme notre rapport au réel, ils offrent l'occasion de développer un regard critique face aux images et aux médias plus largement.

Objectifs pédagogiques

- Réfléchir aux notions de réalité et de fiction, ainsi qu'aux frontières entre vrai et faux dans les images.
- Comprendre comment le cinéma fabrique le réel à travers différents procédés narratifs et formels.
- Développer un regard critique face aux images et aux médias, notamment à l'ère du numérique et de l'intelligence artificielle.
- Identifier les codes du documentaire animé et certaines références esthétiques issues de l'anime et du jeu vidéo.
- Repérer et analyser des procédés filmiques et vidéoludiques (avatars, point de vue immersif, exploration de l'espace, cadrage, montage, bande sonore).
- Interroger la place des mondes numériques dans la vie quotidienne, la construction des imaginaires et de l'identité.

Disciplines et objectifs du PER

Secondaire I

Arts visuels

Comparer et analyser différentes œuvres artistiques, en identifiant les caractéristiques d'œuvres de différentes périodes et provenances

→ Objectif A 34 AV du PER

Éducation numérique

Analyser et évaluer des contenus médiatiques, en étudiant la composition de différentes créations médiatiques afin d'évaluer les enjeux des messages.

→ Objectif EN 31 du PER

Histoire

Analyser l'organisation collective des sociétés humaines d'ici et d'ailleurs à travers le temps en distinguant les faits historiques de leurs représentations dans les œuvres et les médias.

→ Objectif SHS 32 du PER

Français

Analyser des textes de genres différents et en dégager les multiples sens en mobilisant et en développant ses connaissances langagières (lexicales, grammaticales, phonologiques, prosodiques,...) et extralangagières (connaissance du monde, références culturelles,...)

→ Objectif L1 31 du PER

Identité (Formation générale)

Expliciter ses réactions et ses comportements en fonction des groupes d'appartenance et des situations vécues, en cernant ses préférences, ses valeurs, ses idées, en les confrontant et en acceptant celles des autres

→ Objectif FG 38 du PER

Fil rouge de la projection

Le documentaire animé mêle des éléments réels (histoires, archives, prises de vue ou de son) à des images créées grâce à l'animation. À première vue, cette hybridation peut sembler paradoxale : l'animation évoque l'imaginaire et le rêve, tandis que le documentaire s'ancre dans le réel et la transmission de connaissances. Pourtant, de nombreuses œuvres brouillent volontairement cette frontière, explorant des zones de frottement entre fiction et réalité, caractéristiques du « cinéma du réel ». Pour traduire émotions, points de vue personnels ou expériences subjectives, les cinéastes mobilisent souvent des procédés issus de la fiction. Dans *Normal Planet*, les dialogues ont été enregistrés au musée Fabre de Montpellier auprès de visiteur·euse·s et de gardien·ne·s, tandis que les images ont été réalisées dans VRChat, un espace de rencontre en ligne où les utilisateur·trice·s évoluent sous forme d'avatars souvent fantaisistes. Les décors du musée ont été numérisés et intégrés dans cet univers virtuel. Le dispositif crée un décalage singulier entre ce que l'on entend et ce que l'on voit, accentué par la spontanéité des échanges, les hésitations et la diversité des accents. Ce contraste interroge notre perception des images et des discours et propose une représentation plus libre et moins stéréotypée des publics culturels. La dimension ludique et humoristique du film est renforcée par des situations inattendues, des malentendus linguistiques ou des avatars improbables associés à certaines voix.

Dans *Mawtini*, l'action se déroule à Bagdad au début des années 1990, dans une uchronie où la guerre perdure sous une forme futuriste. La ville est peuplée de civils hybrides ou de super-héros en armures high-tech, tandis que la surveillance est assurée par des androïdes militaires. Lorsqu'une femme, Siham, donne naissance à son enfant, elle et son époux Ra bravent les interdictions familiales pour fuir la ville. Le film mêle plans d'animation et images d'archives familiales, offrant une narration à la fois intime et symbolique. La voix de la réalisatrice, Tabarak Allah Abbas, guide le spectateur du passé familial jusqu'à un plan final évoquant la liberté. En utilisant les codes visuels de l'anime japonais, *Mawtini* propose une Bagdad à la fois traditionnelle et futuriste, où les héros « augmentés » se battent pour protéger leur famille. Ces deux films illustrent comment le documentaire animé peut réinventer le réel, mêler autofiction, archives et uchronie, et questionner les relations entre histoire, fiction et science-fiction. Ils invitent le spectateur à réfléchir sur la perception des images, la construction des récits et l'usage des codes visuels contemporains, qu'il s'agisse de VR, de super-héros ou d'anime.

Cinéastes

Normal Planet



Guilhem Causse, Ekiem Barbier et Quentin L'helgoualc'h se rencontrent lors de leurs études aux Beaux-Arts de Montpellier. En 2016, ils forment un groupe de recherche qui questionne le rapport au réel dans les jeux vidéo en ligne. En 2017 ils réalisent *Marlowe Drive*, première exploration documentaire dans le jeu *GTA V Online*. En 2018, ils entament l'écriture de *Knit's Island, L'Île sans fin*, tourné intégralement dans un jeu en ligne.

Mawtini



Tabarak Allah Abbas est née en 1998 en Suisse d'origine irakienne, et est diplômée de la HEAD – Genève en cinéma en 2023. Elle est passionnée par l'art sous toutes ses formes, de la fiction à l'animation. Elle aime développer des projets en équipe, car elle attache une grande importance au social, reflétant ainsi ses études de base. C'est son désir de faire une différence à travers l'art qui continue de l'inspirer. Son film de diplôme *Mawtini* remporte le Prix Art et Humanité en 2023.

Avant la projection

Documentaire animé : qu'est-ce que c'est ?

Avant la projection, il est intéressant d'engager une discussion avec les élèves autour de la notion de documentaire animé, c'est-à-dire un documentaire réalisé à partir de techniques d'animation. Ont-ils déjà vu ce type de film ? Ont-ils déjà entendu parler du documentaire animé ? Que s'imaginent-ils à partir de ce terme ? Nous proposons deux activités pour stimuler leur esprit critique et curiosité avant la projection.

Analyse d'image

Une analyse d'image pour chacun des films avant la projection, permet d'explorer les codes visuels et narratifs propres à ce genre particulier.

Documentaire ou fiction ?

Si vous préférez garder la surprise, nous proposons également de remplir un questionnaire sur les caractéristiques du documentaire et de la fiction pour ensuite revisiter les réponses après la projection.

Analyse d'images



À gauche se trouve l'affiche du film *Mawtini*.

Commencez par observer l'image. Décrivez ci-dessous les éléments visuels que vous observez (personnages, décors, mentions écrites, couleurs ...).

À partir de ces observations et de votre imagination, que pouvez-vous déduire du contenu du film, de son histoire ?

Ci-dessous se trouvent deux images tirées du film *Normal Planet*. Observez les images, les décors et les personnages.



Où se trouvent les personnages selon vous ? À quoi ces personnages et images vous font-ils penser ?



Documentaire ou fiction?

Avant de voir les films, pensez aux films de fiction et aux films documentaire que vous connaissez. Selon vos connaissances, décidez si les phrases ci-dessous correspondent plutôt à un documentaire ou à une fiction (il est possible de cocher les deux cases ou aucune). Après la projection, reprenez cette liste et vérifiez si vos attentes correspondent à ce que vous avez vu.

Phrases

Documentaire Fiction

- | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|
| 1. Le film aborde des sujets sérieux. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. L'histoire est inventée. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. Le film utilise des images d'archives ou des témoignages réels. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. Les personnages sont interprétés par des acteurs et actrices. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. Le récit suit la vie de vraies personnes. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6. Le film se déroule dans un monde entièrement imaginaire. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7. Le film utilise des effets visuels ou des animations pour raconter l'histoire. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8. Les lieux ou les décors sont réels et reconnaissables. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9. Les personnages peuvent être des avatars ou des créatures imaginaires. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10. Le récit inclut des souvenirs personnels ou des histoires familiales. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |



Après la projection



Contexte et éléments de discussion

La Guerre en Irak

La guerre en Irak désigne principalement le conflit déclenché en 2003 lorsque les États-Unis, soutenus par une coalition internationale, envahissent le pays dirigé par Saddam Hussein. Officiellement justifiée par la recherche d'armes de destruction massive et la lutte contre le terrorisme, cette intervention entraîne la chute du régime mais plonge rapidement le pays dans une période d'instabilité, marquée par des violences entre groupes armés, des tensions confessionnelles et l'émergence d'organisations comme État islamique. Le conflit a eu des conséquences durables sur la région, tant sur le plan politique qu'humanitaire.

VR chat

VR chat est une plateforme de monde virtuel en ligne. Il permet aux utilisateurs, équipés ou non de casques VR, de se retrouver dans des mondes virtuels immersifs pour discuter, jouer ou participer à diverses activités. Chaque utilisateur peut créer et personnaliser son avatar ainsi que ses propres environnements, ce qui favorise une grande créativité et une forte dimension communautaire.

Animation en 2D

L'animation traditionnelle consiste à dessiner chaque image à la main, image par image, pour créer l'illusion du mouvement. Popularisée par des studios comme *Walt Disney Animation Studios*, cette technique demande beaucoup de temps et de précision, mais elle offre un style artistique unique et expressif.

Animation en 3D

L'animation 3D utilise des logiciels informatiques pour créer des personnages et des décors en volume. Des studios comme *Pixar* ont largement contribué à son développement. Elle permet des mouvements plus réalistes et une grande liberté de mise en scène, notamment pour le cinéma et les jeux vidéo.



Questions aux élèves

Quelles techniques d'animation ont été utilisées dans *Mawtini* et *Normal Planet* ?
Quelles inspirations pouvez-vous leur attribuer ?

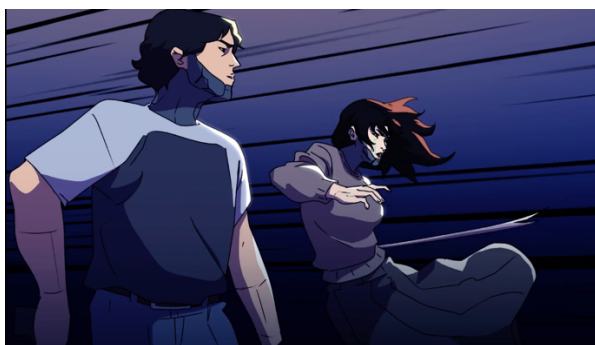
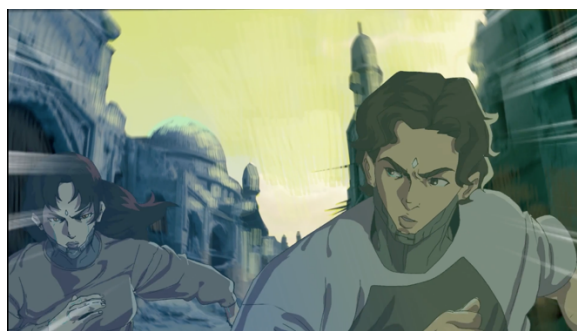
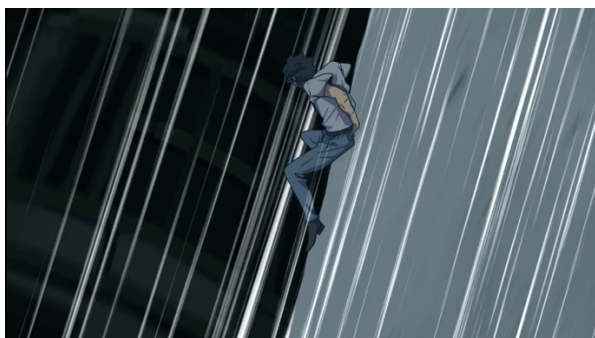
À votre avis, pourquoi les cinéastes ont-ils et elles décidé d'utiliser l'animation ? À quoi est-ce qu'elle sert ?

Dans le film, quels sont les éléments issus du réel ?

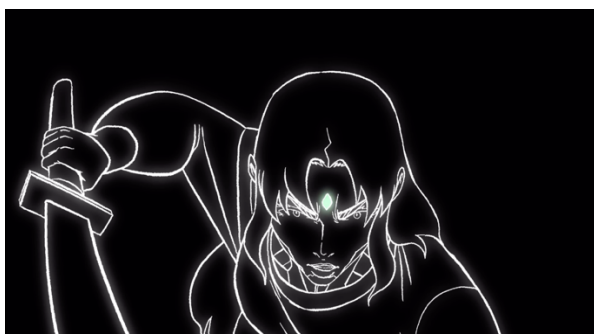
Qu'est-ce qu'un documentaire animé ? Est-ce qu'il y a une contradiction dans ces termes ?

Analyse de plans: Super-héros, science-fiction et anime

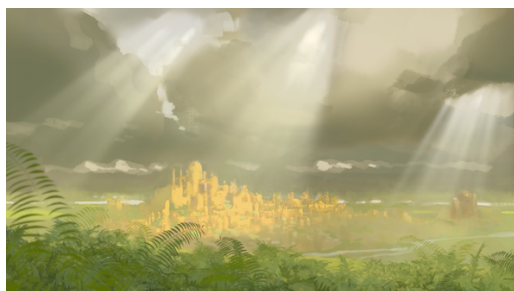
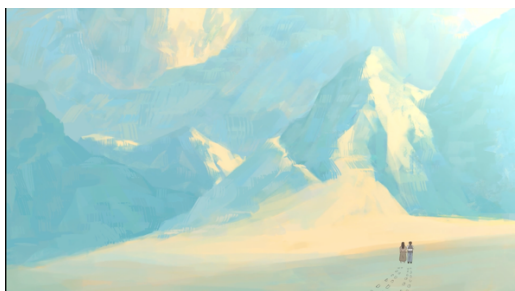
Qu'ont en commun les plans ci-dessous présentant des actions ? Quel est l'effet ?



Quel est l'autre effet proposé par la réalisatrice avec cette séquence ?



En quoi les décors sont-ils différents des personnages ?



Réponses possibles

Analyse d'images avant la projection

Affiche de *Mawtini*

- Au premier plan, il y a deux personnages stylisés au visage blanc avec une marque sur le front. Ils sont liés par une couverture qui les dissimule et semblent porter quelque chose. => le couple semble se cacher.
- Le couple est encadré par une porte défoncée, gardée par deux grandes silhouettes grises qui ressemblent à des robots. Une forme géométrique ressemblant à un trou de serrure les encadre plus précisément. => les thématiques de l'emprisonnement et de la fuite pourraient être centrales.
- En arrière-plan, on voit la silhouette de quelqu'un qui semble les surveiller et avoir le pouvoir sur eux. Son importance est soulignée par le noir et le rouge, des couleurs violentes qui se détachent de l'ensemble gris de l'affiche => il doit s'agir du personnage que fuit le couple.
- Le titre du film est « Mawtini ». Cela semble être de l'arabe, car un mot y est écrit à côté dans cet alphabet. Le nom de la réalisatrice semble confirmer cette piste. Cependant, les sponsors et soutiens culturels en bas de l'affiche montrent qu'il y a aussi un lien avec la Suisse. Pour information, *Mawtini* est l'hymne officiel de la Palestine, mais aussi celui que l'Irak a adopté après la destitution de Saddam Hussein. C'est tout un idéal de paix et de nostalgie commun à de nombreux pays arabes qui est contenu dans ce titre.

Images issues du film *Normal Planet*

Décor et environnement

- Les personnages se trouvent dans à l'intérieur d'un immeuble. Les plafonds sont hauts, dans les pièces il n'y a pas de meubles mise à part un banc dans la 4ème image. Les murs sont recouverts de cadres, avec à l'intérieur ce qui semblerait être des images de tableaux différents. En observant les murs et la texture du bâtiment, on peut remarquer qu'il est un peu délabré. Le papier sur les murs semble se décoller, les murs et les colonnes semblent s'effriter. Le sol dans certaines pièces est recouvert de végétation. → Ce court-métrage se déroule dans un musée de Beaux-arts, plus précisément le Musée Fabre à Montpellier. Les images semblent provenir d'un monde virtuel, modélisé en 3D.

Personnages

- Sur la première, on distingue un chien et une petite fille. Les proportions du chien semblent réalistes, tandis que celles de la petite fille sont plus exagérées, sa tête étant surdimensionnée. Dans la deuxième image, on aperçoit trois jeunes filles, semblant tout droit sorties d'un animé ou d'un jeu vidéo japonais. → Les personnages viennent de registres différents.

Questions aux élèves après la projection

Quelles techniques d'animation ont été utilisées dans *Mawtini* et *Normal Planet* ?

- Dans *Mawtini*, la réalisatrice utilise une animation 2D numérique, image par image. Cela signifie que chaque mouvement est créé à partir d'une succession de dessins. Le film s'inspire fortement des codes de l'animation japonaise (anime) : personnages expressifs, cadrages dynamiques, scènes d'action stylisées.
- Dans *Normal Planet*, il s'agit d'une animation 3D réalisée dans un environnement virtuel, la plateforme VRChat. Les réalisateurs y ont « tourné » le film en utilisant des avatars (personnages virtuels). Les décors du musée ont été créés à partir d'un scan 3D du Musée Fabre, puis intégrés dans cet univers numérique. Les voix, elles, proviennent d'enregistrements réels effectués dans le musée.

À votre avis, pourquoi les cinéastes ont-ils décidé d'utiliser l'animation ? À quoi est-ce qu'elle sert ?

- Dans *Mawtini*, l'animation inspirée de l'anime renforce l'émotion et le caractère héroïque du récit. Les codes visuels — grands yeux, cadrages dynamiques, gestes amplifiés, effets visuels — transmettent rapidement des sentiments intenses sans dépendre uniquement des dialogues. Représenter les parents par des personnages fictifs permet d'introduire une distance et une liberté narrative, transformant ces figures en héros symboliques et donnant au récit une portée universelle, au-delà du simple témoignage. L'animation offre également la possibilité de reconstituer des événements sans images d'archives et de représenter des scènes difficiles de manière détournée, mêlant intimité, invention visuelle et dimension émotionnelle.
- Dans *Normal Planet*, l'animation et l'univers virtuel créent un décalage entre le réel (voix enregistrées) et le virtuel (avatars et décors animés). Ce contraste produit un effet humoristique et surprenant, qui interroge nos attentes et invite à réfléchir sur la perception du réel. Les avatars, parfois absurdes ou inattendus, permettent de détourner les codes habituels de représentation, de préserver l'anonymat et d'offrir une vision plus ouverte et moins stéréotypée des individus. Ce procédé rappelle que toute représentation du réel est construite et dépend toujours d'un point de vue.

Dans le film, quels sont les éléments issus du réel ?

- Dans *Mawtini*, les éléments réels concernent principalement l'histoire et le vécu de la réalisatrice. Le film s'appuie sur la fuite de ses parents de Bagdad vers l'Europe, sur des archives familiales et des témoignages authentiques. Cette base réelle est toutefois enrichie par des éléments fictifs — robots, humains « augmentés » ou technologies futuristes — qui relèvent de l'imaginaire et donnent une dimension symbolique et héroïque au récit.
- Dans *Normal Planet*, le réel se situe avant tout dans les voix et les paroles. Les dialogues ont été enregistrés dans un contexte authentique, au musée Fabre, et conservent leur spontanéité, avec leurs hésitations, accents et formulations ordinaires. Le lieu lui-même est également réel, reproduit à partir d'un scan 3D. En revanche, les personnages animés et la mise en scène relèvent entièrement de la fiction, créant un décalage entre ce que l'on entend et ce que l'on voit.

Qu'est-ce qu'un documentaire animé ? Est-ce qu'il y a une contradiction dans ces termes ?

Le terme de documentaire animé peut sembler paradoxal, car le documentaire est généralement associé à la représentation du réel, tandis que l'animation renvoie à des images fabriquées. Pourtant, un documentaire animé est simplement un film qui utilise des techniques d'animation pour raconter une histoire vraie ou inspirée du réel.

Il ne s'agit donc pas d'une contradiction, mais plutôt d'une autre manière de représenter le réel. L'animation offre une grande liberté, qui permet de montrer des éléments difficiles à filmer, comme des souvenirs, des émotions ou des événements passés. Elle permet aussi d'assumer un point de vue subjectif. C'est pourquoi ces films s'inscrivent souvent dans ce que l'on appelle le « cinéma du réel », une forme plus ouverte du documentaire.



Analyse de plans: super-héros, science-fiction et anime

Qu'ont en commun les plans présentant des actions ?

Les scènes d'action sont souvent accompagnées de traits horizontaux ou diagonaux, en particulier lors de chutes ou des courses. Cela crée un effet dynamique et permet de souligner les actions, de leur donner plus d'importance et de puissance, même si le personnage est animé dans une position statique.

Quel est l'autre effet proposé par la réalisatrice avec cette séquence ?

Il y a un effet d'esquisse, minimaliste au « coup de pinceau » en noir et blanc, qui permet de mettre l'importance sur le mouvement et l'animation plutôt que sur les détails. Cette esthétique permet de bien montrer comment Siham arrive à se battre avec maîtrise contre le droïde.

En quoi les décors sont-ils différents des personnages ?

Les décors sont « plats » et présentent peu de lignes de fuite (excepté les rues de Bagdad lors d'explosions), il y a un effet doux et vaporeux d'aquarelle, surtout à la fin pour montrer le calme de l'arrivée.



Pour aller plus loin

Général

[Article – François-Xavier Destors – Le documentaire animé et l'image réparatrice](#)

[Article – François Theurel – La frontière entre le documentaire et la fiction](#)

Mawtini

[Article – Swiss talents : Tabarak Allah Abbas, shōnen sensei](#)

[Interview RTS – Tabarak Allah Abbas](#)

Normal Planet

[Interview – Ekiem Barbier, Guilhem Causse et Quentin L'Helgouac'h](#)

[RTS, Forum des idées - Knit's Island, un film tourné dans un jeu vidéo](#)

Impressum

Rédaction : Arielle Kling, Auréliane Montfort, Marsali Kälin

Copyright : Visions du Réel, Nyon, 2026