

## Collège au cinéma Sa majesté des mouches

♣ Support : Stage, notes prises par Virginie Dauvissat

♣ Objectifs : Approfondir l'analyse du film



### **Pistes pédagogiques**

#### **Travail sur l'affiche du film**

#### **Rédactions**

- Il est possible de trouver sur internet d'autres adaptations du roman. Ensuite, on peut interroger les élèves sur les différences et les ressemblances avec le film de P Brook, ainsi que sur la pertinence de ses choix.
- Faire un résumé du film en essayant de mêler les histoires des personnages principaux. Pour les troisièmes on peut ajouter la notion de progression dramatique en leur demandant d'essayer de montrer que le film se déroule en trois phases (un début prometteur, une phase de conflits, un pouvoir tyrannique)
- Après avoir décrit la situation initiale du film, tenter de faire le portrait des personnages principaux en montrant que certains personnages ne pouvaient pas ne pas finir par être en conflit.
- Faire lire le roman en essayant de pointer quels sont les passages que Brook a choisi de garder, lesquels il a éliminé et lesquels ont été modifiés.

### **Analyse filmique**



- Après avoir montré que la mort de Simon et la mort de Piggy ne se passent pas dans les mêmes circonstances (acte collectif / acte isolé ; nuit/ jour ; délire / préméditation), vous expliquerez pourquoi cette évolution indique un changement radical dans la sauvagerie des enfants.
- Le Tombeau des Lucioles et Sa Majesté des mouches présentent de nombreux thèmes communs. Après les avoir recensés (enfants, nourriture, feu, survie, vol, guerre), essayez de montrer comment chacun des réalisateurs les a traités.
- Quels sont les avantages et les inconvénients de la volonté de Ralph d'agir pour le bien de tous ? Pourquoi ne parvient-il pas, malgré son apparente sagesse, à sauver les enfants ?
- Après le film, quels sont les sons et les images qui restent en mémoire ? Pourquoi justement ceux-ci ?
- Histoire des arts : faire rechercher aux élèves des natures mortes puis s'interroger sur la présence et la fonction des mouches dans ces natures mortes.

### - **Littérature :**

- construire un corpus de textes ou d'images sur les îles dans la littérature (Utopia, Ithaque, Avalon, Robinson Crusoé) et essayer de recenser avec les élèves les fonctions de l'île et ses symboliques.
- Groupement de textes autour de la mouche, à étudier avec les élèves pour en faire ressortir le symbolisme dans la littérature

La Mouche, de Pirandello  
 La Mouche, de K Mansfield  
 La métamorphose, de Kafka  
 Les Mouches, de Sartre  
 Une Charogne, de Baudelaire  
 Voyelles, de Rimbaud

## Analyse du film

### I- **Une adaptation**

- Peter Brook réalisateur et surtout homme de théâtre
- Un film à petit budget : prévenir les élèves de la mauvaise qualité du son et des images
- Suite à des désaccords entre Brook et le scénariste, Brook rachète les droits et travaille avec des non-professionnels
- Rapidité du tournage : 2 mois pendant les vacances scolaires avec une bonne part d'improvisation

### Une adaptation du roman paru en 1954 :

- à replacer dans le contexte : on est en pleine guerre froide et les écrivains s'interrogent sur la nature de l'homme. Est-il bon par nature ?
- C'est le principe du laboratoire : on met des enfants seuls et on regarde ce qui se passe à l'aide d'une caméra : c'est le principe de la télé-réalité
- Au début du film il y a comme une remise à zéro : pas d'adulte, que fait-on ?

- Brook a laissé une grande part d'improvisation aux enfants et a pu ainsi constater leur « vraie animalité ». Pour lui l'adolescence n'est pas un âge pur et innocent.

## II- **La récréation d'une société idéale**

- ils essaient d'imiter leurs parents (mais aussi reproduisent leurs erreurs)
- instaurent le vote
- instaurent des règles : celui qui tient la conque a la parole

### - Tout repose sur quatre piliers

- pouvoir : Ralph
- Raison : Piggy (Jack casse les lunettes ; c'est symbolique : refus de s'appuyer sur la raison)
- Religion : les gardiens du feu
- Chasse : pour se nourrir

Le problème est qu'un groupe va cumuler les pouvoirs : le feu et la chasse

- **Jack** va jouer sur la peur de la bête : il est le seul à aller voir de quoi il s'agit réellement. Simon sera tué juste après. On tue celui qui veut ramener la vérité / Jack veut entretenir la peur pour ne pas perdre le pouvoir

### - **Roger**

- agit peu mais violent
- incarne le fascisme
- c'est lui qui tue Piggy

### - **Simon**

- intermédiaire
- partage son repas
- aide les plus petits

Enfin les enfants se recréent un nouveau carcan.

- à la fin du film pendant la traque, on notera l'absence de parole
- le mythe de l'homme bon par nature vole en éclat
- Peter Brook est plus pessimiste que Golding puisqu'il ne lui faut que trois jours contre trois mois pour que la situation dégénère.

## III- **Les variantes**

### - **Koh Lanta** :

- île
- accélération du processus en créant des tribus dès le début du jeu
- casting qui reprend les personnages de SMDM
- reprise des thèmes de la conque et du totem
- mort symbolique avec l'élimination du jeu
- mais sauvagerie contrôlée : conquête du feu, création des groupes de chasseurs, restriction de la nourriture, choc des personnalités

### - Saison 3 épisode 14 des **Simpson**

## IV- **Les personnages principaux**

### - **Ralph**

- premier personnage qui apparaît dans le film

- celui qui a le pouvoir
- Mais échec de son pouvoir

- Jack

- dans le roman il est roux : symbolique du diable / dans le film : blond
- coup d'état contre le pouvoir démocratique

- Piggy

- intellectuel
- référence à Homère : Le voyant aveugle
- // qvec Gulliver chap 5 : se sert de ses lunettes comme d'une protection

- Simon

- l'observateur : face à face avec la tête de cochon
- regard très expressif
- parle peu mais c'est pour observer et aller chercher la vérité
- image christique dans le film