

La Galerie Bill Reid et L'appel de Corbeau

Comment utiliser la vidéo d'animation

La vidéo d'animation de *L'appel de Corbeau* est une adaptation libre par l'artiste et auteur haïda Michael Yahgulanaas d'une histoire de Bill Reid. Bien que la vidéo modifie beaucoup de choses dans l'histoire de Reid, datant de plusieurs dizaines d'années, elle pose le même dilemme : que devraient faire ensuite les personnages du mât héraldique?

La réponse dépend de la façon dont les personnages perçoivent leur identité. Se considèrent-ils comme étant les représentants d'une culture passée, qui existent pour montrer sa grandeur d'autrefois et en sauvegarder les traditions? Sont-ils des œuvres d'art à être admirées? Sont-ils des participants à une nouvelle culture vivante, ou font-ils partie de la plus vaste culture de l'époque industrielle, ou encore devraient-ils retourner à leur place dans la nature, loin du monde des hommes? Le Corbeau semble croire qu'ils pourront « trouver une solution », et c'est ce que le site Web demande aux élèves de faire en ajoutant au récit leur propre dénouement.

Voici quelques suggestions pour aider les élèves s'ils ont de la difficulté à décider comment s'y prendre pour trouver leur propre conclusion à l'histoire.

Élèves plus jeunes

Jouez le rôle de chacun des personnages : le vigile, Hibou, Épaulard, Cormoran, Castor et Corbeau. Chaque personnage dans l'animation prononce une remarque. Vous pouvez vous préparer pour chaque rôle en formant de petits groupes pour discuter ensemble de chaque remarque et décider qui jouera le rôle.

Après le jeu de rôle, engager une discussion avec toute la classe pour réfléchir aux remarques et chercher d'autres solutions qui seraient aussi possibles.

Vous pourriez aussi choisir d'indiquer sur un tableau les « pour » et les « contre » de la réponse de chaque personnage.

Élèves plus âgés

Passez du temps en classe à discuter du symbolisme de cette petite allégorie. Le mât héraldique peut être un artefact de la culture haïda, mais lorsqu'il « se réveille » au son de l'appel de Corbeau, il devient un symbole de cette culture au 21^e siècle. En le comprenant dans cette perspective, les remarques des personnages à la fin de l'histoire sont vraiment des réponses à la question, « Quel rôle pouvons-nous jouer, à titre de représentants de la culture haïda, dans le monde d'aujourd'hui? ».

Pendant la discussion en classe, adapter les remarques de chaque personnage en rédigeant une seule phrase claire. Cela exige d'interpréter largement et de généraliser les phrases individuelles. L'Épaulard dit qu'il veut « aller nager un bon moment », mais cela pourrait être interprété pour signifier, « Nous devrions abandonner le monde des hommes et redevenir des créatures de la nature ».

Discuter des implications de chacune de ces remarques dans la perspective de l'importance du mât héraldique dans la tradition haïda et dans l'histoire actuelle. Si les élèves sont familiarisés avec le contenu du site Web ou s'ils ont eu un cours sur

les enjeux des Premières nations, ils pourraient comprendre les remarques dans la perspective des questions courantes auxquelles font face les Premières nations concernant la culture et le pouvoir politique dans un contexte postcolonial ainsi que des questions d'identité et d'intégrité artistique auxquelles Bill Reid attachait beaucoup d'importance.

Vous pourriez vous servir de chaque remarque comme résolution pour un mini-débat. Demandez aux élèves en équipes de deux de faire valoir le pour et le contre de la solution et de réfuter les arguments de l'équipe opposée.

Créer un dénouement à l'histoire

Le site Web permet aux élèves de conclure l'histoire dans divers formats : texte seulement, texte avec images, vidéo et audio. Ces formats de soumission offrent en effets différentes options pour les dénouements que les élèves souhaitent donner à l'histoire. Ils pourraient combiner une série d'images dans une vidéo, par exemple, pour une présentation dans le style d'une bande dessinée ou encore d'un diaporama. En y ajoutant une bande sonore de narration ou une dramatisation, ils peuvent imiter l'apparence ou le ton d'une animation.

La classe pourrait profiter d'une discussion collective sur des dénouements possibles à l'histoire et sur les moyens de les représenter. Prenez en considération l'enregistrement sur film du jeu de rôle, la rédaction d'un scénario, une émission dramatique de radio ou même une animation de papier découpé. S'ils sont encouragés, les élèves pourront trouver des solutions imaginatives.

Les élèves peuvent travailler seuls ou en groupes pour créer leurs productions à soumettre.