

« Le Voyage en ballon et autres courts »

« Le Voyage en ballon » est un programme de 4 courts métrages (tous en dessins animés), dont le dernier, et le plus long, a précisément pour titre : « Le Voyage en ballon ». Dans chacun, il est question de **voyages** réalisés par des animaux « réels » (au sens où l'on peut les trouver dans la nature) et d'autres plus étranges (un ours bleu à tête d'oiseau, par exemple). Certaines de ces petites ou grosses bêtes sont peu ragoûtantes de prime abord (les vers de terre), d'autres plus « neutres » (les fourmis, sources d'inspiration de deux films du programme et de bien d'autres encore, par exemple : « Chinti », de Natalia Mirzoyan, qu'on peut voir dans le programme « La Petite Fabrique du monde », 2013), d'autres franchement plus amènes, tel Archibald, dans « Naissance d'un cercle ».

Tout différents qu'ils soient physiquement, les personnages de ces quatre films ont un point commun : ils sont **curieux**, et notamment curieux de voir ce qui se passe « ailleurs »... Il s'agit de films donc de films qui racontent des passages « initiatiques », dans lesquels les héros prennent des risques (fatals, parfois), pour grandir...

Le programme présenté permet de travailler sur des notions essentielles, pour décoder le monde des images (et le monde « réel »), telles que **petit/grand, près/loin** (et corollaires. Un exemple : pourquoi, sur une image, un personnage notoirement plus petit qu'un autre semble dix fois plus grand ?). Il permet aussi de traiter la question des **rapports d'échelle** (qu'est-ce qu'une montagne, quand on est une fourmi ?). Il joue aussi beaucoup avec ce qui se passe « **hors champ** », que le spectateur connaît (grâce à ce qui s'est passé avant dans le film), peut deviner dans certains cas (on entend un oiseau chanter : on se doute donc qu'il y a un oiseau aux alentours, par exemple) ou bien être très surpris lorsque la chose (ou l'être vivant) surgit dans le champ de façon inopinée, ce qui crée alors toujours un « effet » de surprise tantôt comique, tantôt tragique...

Les quatre courts métrages permettent aussi de s'interroger sur la notion de **point de vue** : qui regarde quoi ? Selon quel *point de vue* cette image apparaît-elle ?

Pour expliciter la chose aux enfants, on peut faire une expérience simple à réaliser à l'aide d'un appareil photo numérique. Deux enfants se font face (s'ils sont trop jeunes, l'expérience sera menée par deux adultes). Ils se prennent en photo tour à tour. En regardant les photos prises par l'un et par l'autre, le fait que chacun a un « point de vue » personnel, différent de celui de l'autre, saute aux yeux.

Outre cette notion de « point de vue », des termes propres au cinématographe seront souvent employés dans ce dossier :

- gros plan, plan rapproché, plan américain, plan large, plan d'ensemble. Le cinéma « joue » avec une gamme étendue de « **valeurs de plan** » possibles
- **travelling** (la caméra – on utilisera ce terme, même si on n'est pas en situation de prises de vue réelles mais dans du cinéma d'animation – est placée sur des rails) : gauche-droite ou droite-gauche ; en avant et en arrière : l'effet produit ici est similaire à celui du **zoom** (en changeant de lentilles – automatiquement : la fonction est intégrée dans l'appareil –, donc de taille d'objectifs – là encore, tout s'opère de façon automatique –, on rétrécit ou bien on agrandit le cadre, autrement dit on s'approche ou on s'éloigne du sujet filmé)
- **panoramique** : la caméra, fixe, balaye un panorama (gauche-droite, haut-bas, etc.)

- **plongée** (la caméra est au-dessus de l'objet filmé, ce qui donne en général une impression de toute puissance au spectateur), **contre-plongée** (la caméra est en-dessous de l'objet filmé. Le spectateur se sent en danger)
- **flou/net**

Il ne s'agit pas d'apprendre ces termes aux enfants, naturellement, mais de permettre aux adultes qui organisent la sortie au cinéma d'appréhender toute la richesse de ce programme inédit et comment, grâce aux techniques propres à l'art cinématographique, on peut ressentir de la joie, de l'étonnement, de la peur, de l'inquiétude... autrement dit des **émotions** véhiculées par les **images** ET par le **son** : au cinéma, **on regarde et on écoute**.

La bande sonore de chacun des quatre films présentés est remarquablement travaillée. Qu'est-ce qu'on entend ? Des bruits identifiables (le vent qui, en passant, agite les feuilles dans les arbres), d'autres moins (plus inquiétants, ou qui aiguissent notre curiosité) ; des voix (et alors, qui parle ?) ; quelqu'un qui éternue ; un chant, des sifflements, des onomatopées ; une musique jouée par un unique instrument ou par un orchestre... Il y a donc matière, ici, à développer l'écoute des enfants.

« On va au cinéma »

Pour certains d'entre ces enfants, il s'agira de leur première sortie au cinéma. Comme en toutes choses, la façon dont se déroulent les événements ne relèvent pas de l'inné : elle s'apprend. Et elle se répète, même aux enfants qui sont déjà allés au cinéma.

Outre les consignes habituelles quand on quitte un établissement connu (« rester groupés », « en rang », par exemple), les organisateurs de la sortie diront aux enfants que l'on doit bien **rester sur son fauteuil** pendant toute la durée du programme et que l'on ne doit **pas parler** pendant la « séance » (terme un peu abstrait mais qui, au fur et à mesure des sorties au cinéma, prendra tout son sens), pour pouvoir bien écouter et ne pas gêner les autres, car nous ne sommes pas seuls à venir dans la salle voir les films : il y a aussi d'autres personnes, inconnues. Et nous sommes là, tous **ensemble**, pour **partager, au même moment**, la projection d'un ou plusieurs films. Bien sûr, des « oh » et des « ah », des rires ou des pleurs (voire des applaudissements à la fin d'un film) sont bienvenus : ils prouvent à quel point la situation nous saisit (les plus jeunes comme les plus âgés).

On précisera aussi aux enfants qu'il faut **bien rester assis jusqu'à la fin du générique**, quand défilent le nom et la fonction de toutes les personnes qui ont travaillé pour faire le film (c'est particulièrement vrai dans « Le Voyage en ballon » puisque deux des films ont un épilogue à la fin du générique).

Il est utile aussi de prévenir les enfants que, dans la salle de cinéma, il fait **noir** et c'est normal. Si tel n'était pas le cas, nous ne pourrions pas voir les images qui se projettent sur **l'écran**, cette grande toile blanche qui nous fait face et derrière laquelle il n'y a rien d'autre qu'un mur. En effet, les images arrivent du fond de la salle, depuis la **cabine de projection** où le **projectionniste** décide *quand* il peut commencer le film. Ce n'est pas l'un des adultes assis dans la salle qui choisit ce moment à l'aide d'une hypothétique télécommande : c'est une personne qui travaille dans le cinéma et dont c'est le métier.

Avant la sortie, à l'école, au centre de loisirs ou ailleurs

Lorsque les enfants sont regroupés, on les prévient que, tel jour (qui sera bien identifié sur un calendrier), on ira « au cinéma ».

Certains ne connaissent pas ce terme. D'autres, si. Ils pourront alors décrire (tenter de décrire, en tout cas, avec leurs mots à eux) ce dont il s'agit. L'animateur de la séance le (re)précisera (si besoin) et annoncera les « règles » du « bon spectateur » relevées ci-dessus.

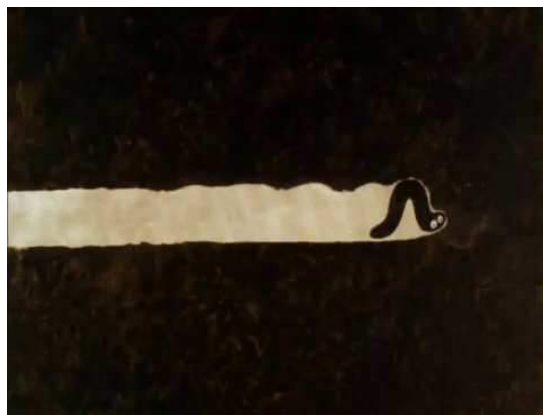
Pour le programme qui nous occupe ici, l'animateur de la séance montrera l'affiche du programme ainsi que son titre. Puis il dira très clairement qu'on ne verra pas un, mais quatre films (on pourra ouvrir sa main et montrer 4 doigts, comme on le fait d'habitude avec les enfants – certains étant plutôt auditifs, d'autres visuels et d'autres kinesthésiques).

Le lendemain, ou à un autre moment de la journée, l'animateur pourra montrer un photogramme tiré du 1^{er} film : « La Petite Fourmi » et demander aux enfants ce qu'ils voient sur cette image : des fourmis qui boivent de l'eau et, quasiment à l'arrière-plan, presque floutée... une silhouette de fourmi : pourquoi est-elle seule ?

Les enfants pourront aussi remarquer que le cadre « rebique » un peu, comme si on avait ouvert un vieux parchemin : une façon pour l'auteur « d'annoncer » visuellement la formule consacrée, celle qui nous fait passer dans le monde des contes : « Il était une fois... ».



Un autre jour, un photogramme tiré du 2^e film sera présenté aux enfants.



Qu'est-ce qu'on y voit ? Un ver de terre !

[A l'oral, on insistera bien sur la séparation des mots : « un / ver / de / terre », ce qui permet de bien comprendre la situation : il s'agit d'un *ver* (un petit animal sans pattes, au corps allongé) qui vit dans la *terre* (certains enfants entendent en effet un « verdeter' »,

comme si c'était le nom de l'animal). On pourra même écrire les mots sur un grand papier blanc ou sur un tableau et montrer, sans insister à ce stade, qu'on a écrit 4 mots. Ainsi, petit à petit, les enfants entendent et retiennent des termes abstraits tels que « mots », qui deviendront si importants à partir du CP.]

Revenons au photogramme. Ce ver de terre... que fait-il ? Il trace un tunnel dans la terre. Que lui arrive-t-il ? On le saura le jour où on ira au cinéma ! Mais on peut essayer de l'imaginer... Les enfants laisseront ainsi libre cours à leur imagination.

On fera de même en montrant plus tard (dans la journée ou dans la semaine, mais bien *avant* la sortie au cinéma) un photogramme tiré de « Naissance d'un cercle » puis un de « Voyage en ballon », par exemples :



et



Les enfants sauront ainsi qu'ils verront quatre films, et dans quel ordre (On pourra afficher ces quatre photogrammes sur quatre feuilles distinctes en indiquant en haut de la feuille le numéro d'apparition du film dans le programme, suivi de son titre. Après la sortie, on pourra compléter ces affiches avec d'autres photos tirées de chacun des films).

Les enfants sauront aussi que, dans tous ces films, il sera question d'animaux : à eux de les repérer tous !

(Ce « challenge » est un des ressorts possibles pour aiguïser leur curiosité et l'envie « d'y être », ce jour-là, où on ira au cinéma...)

Et pendant les semaines qui suivront la projection, entre autres pistes « autour des films » exposés ci-après, on pourra organiser ce bestiaire en regroupant les animaux par familles : à poils/à plumes ; à 2, 4, 6 ou 8 pattes ; ceux qui volent, ceux qui ne volent pas... Ce sera par exemple l'occasion de remarquer que les insectes ont 6 pattes... donc que les araignées ne sont pas des insectes, puisqu'elles en ont 8 !

La Petite Fourmi (Muraveyka)

Tatiana Musalyamova / Animation / Russie / 2008 / 7 min / sans dialogues

Ce film a pour personnage principal une fourmi ultra-sensible à la beauté du monde. Comment faire pour suivre le rythme infernal de ses paires, rangées comme des militaires, affairées et disciplinées ? Elle qui a toujours le « nez » en l'air... elle n'y arrive pas : elle est « à part », « inadaptée ».

Ce film permet donc de parler des êtres plus marginaux que les autres plus « ordinaires » (qui forment « la masse », littéralement) : comment les inclure sans les dénaturer ?

Dans le film, la solitude de La petite fourmi est très perceptible. En même temps, pourtant, son envie de faire connaissance avec « l'autre », tout autre, est très manifeste... mais rarement couronné de succès. Elle n'est jamais à sa place. Elle n'arrête pas d'être bousculée, de tomber... puis de se relever, comme si de rien n'était. A la fois comique et tragique, La petite fourmi est un véritable personnage **burlesque** : Charlie Chaplin et Buster Keaton ne sont pas loin.

Le son de ce film est très travaillé, et ce d'autant plus que le film est **sans dialogues**. Si on écoute bien, on reconnaît des sons « réels » (meuglements de vaches), d'autres provenant d'instruments de musique. Une mélodie joyeuse rythme le film, où un instrument est même associé à un personnage particulier (comme dans « Pierre et le Loup », qui pourra d'ailleurs être étudié dans le prolongement de cette sortie au cinéma) : quand le carillon retentit, on sait que ce personnage n'est pas loin.

Quant aux fourmis, elles jargonent entre elles. La plupart du temps, toutefois, on n'entend que les onomatopées produites par La petite fourmi : « ooooooh », « ouille ouille ouille », ou encore : « oui oui ! ».

Analyse filmique

Le film s'ouvre par une libellule qui traverse l'écran d'un blanc jusqu'ici immaculé. Le titre s'inscrit derrière son passage. Quand la dernière lettre est inscrite, on entend un tintement de carillon : il annonce l'entrée dans un univers où tout est possible : le cinéma (celui d'animation en particulier).

On entre dans le film par un fondu au blanc pour découvrir un décor champêtre : un fermier et son chien guident des vaches. Plus elles avancent, plus elles envahissent le cadre. Au son, des beuglements, des aboiements, le « bzz » des mouches ; des bruits de bottes qui s'enfoncent dans la terre. On est dans le monde « réel », celui que nous, spectateurs, connaissons.



En trois plans très courts, on passe de ce décor de campagne banal à un autre quasi microscopique, au ras du sol : on entre dans le monde du personnage principal – personnage que l'on n'a pas encore vu. On ne le découvrira qu'à la fin de ces scènes d'introduction, qui plantent le décor.

Dans les herbes, se trouvent déjà : une libellule, une coccinelle, des sauterelles, une chenille, un scarabée et une araignée... qui fait tomber une goutte d'eau sur une feuille. Un tintement de carillon se fait entendre : il se passe quelque chose de très simple et de merveilleux, là ; de magique.



La goutte d'eau glisse sur la feuille et tombe dans une mini flaque d'eau où boivent plusieurs fourmis, imperturbables. La petite fourmi, elle, a traîné, apparemment : elle est à l'arrière plan, floue, en retrait (l'image qu'on aura montrée aux enfants avant la séance). Elle rejoint les autres, essaye de se frayer un chemin entre deux congénères. Quand elle accède enfin à la flaque d'eau, toutes les autres fourmis s'en vont au pas de course (de la gauche vers la droite, comme le faisaient le berger, son chien et les vaches, comme si tout le monde devait aller dans le même sens), parfaitement alignées les unes derrière les autres.

On entend le carillon à nouveau. Quelque chose de scintillant vient de tomber dans l'eau. Contrairement à ses consœurs, La petite fourmi tressaute et laisse échapper un « oups ! » très anthropomorphique.

Elle lève la tête, voit (à l'envers, en contre-plongée) une sauterelle et... « oh ! », ne peut-elle s'empêcher de s'exclamer, admirative. Elle la salue d'un coup d'antenne... mais la sauterelle s'en va vite là où ses occupations l'appellent.



Autour, d'ailleurs, tous les animaux s'agitent : l'araignée tisse sa toile, une abeille butine une fleur.

Le retour à la réalité est rude : une fourmi vient chercher La petite fourmi, qu'elle secoue d'un coup de patte dans les « fesses ». Elle la gronde dans son langage de fourmi : il faut travailler ! La petite fourmi est abattue : elle baisse épaules et antennes.



Dans les scènes suivantes, on découvre le travail à la chaîne des fourmis : elles ramassent en cadence ce que chenilles et sauterelles font tomber au sol – des bouts de feuille... On entend leur pas cadencé à la militaire.

La petite fourmi peine à porter une feuille d'arbre qui ne ressemble pas à celle des autres qu'on aperçoit toutes petites à l'arrière plan, cette fois.

Par contraste entre ces deux situations, on perçoit bien que c'est **La petite fourmi le personnage principal, celui auquel le spectateur s'identifie.**



Ainsi, quand une libellule bouscule La petite fourmi parvenue au sommet d'une butte, nous avons mal pour elle (arrivée au bas de la butte après l'avoir dégringolée, elle crie d'ailleurs : « aïe », comme nous le ferions).

Au plan suivant, la **caméra est subjective** : nous voyons « à travers » les yeux de la fourmi, comme si c'étaient les nôtres. Nous sommes elle, littéralement, quand elle observe les libellules rieuses et moqueuses en contreplongée directe. C'est la première fois que nous les voyons ainsi, dans le ciel. C'est aussi la première fois que nous entendons LE thème musical du film, une mélodie instrumentale (flûte et violons, principalement).



La petite fourmi s'apprête à rejoindre les autres fourmis mais son regard se pose sur une fleur de pissenlit en graine : « oh », s'exclame-t-elle, pleine d'admiration... jusqu'à ce qu'une autre armée de fourmis n'arrive et que celles-ci ne tombent les unes après les autres sur La petite fourmi en maugréant !

Par un truchement propre au cinéma, une **ellipse temporelle** presque imperceptible est réalisée par un très court effet de déplacement de caméra (une sorte d'accélération visuelle) : on n'a pas vu comment les fourmis s'étaient remises debout après la grosse pagaïe au sol ; on a l'impression que les plans se succèdent ultra rapidement (l'« accélération » susmentionnée) ; et dans le plan suivant, les fourmis sont debout, et même en rang, laissant La petite fourmi au sol, inconsciente.



Pour la deuxième fois depuis le début du film, on entend la mélodie instrumentale (flûte et violons) : c'est le début du voyage solitaire de La petite fourmi, qui regarde le monde merveilleux qui l'entoure (elle est notamment subjuguée par les libellules) mais, dans le même temps, continue de rencontrer beaucoup d'obstacles sur sa route.

Le côté aventureux et burlesque du personnage est surligné dans ce passage : les plans s'enchaînent beaucoup plus vite, suggérant la rapidité d'action de La petite fourmi (comme le sont toutes les autres fourmis... à ceci près qu'elles sont tête baissée, alors que La petite fourmi est « tête en l'air », au sens propre comme au sens figuré). La petite fourmi tombe d'une tige d'herbe (« ouille ouille ouille »), lutte contre une feuille qui l'envoie violemment en arrière, se suspend à une tige, tombe, se remet à suivre une libellule (on reconnaît cet

insecte non seulement à son apparence visuelle mais aussi à son rire, caractéristique, et au son du carillon qui annonce sa présence), croise un bourdon qui la (donc *nous*) regarde, écarte 2 tiges d'herbe et, en un plan subjectif (contrechamp de l'image qu'on vient de voir), « on » tombe nez à nez avec... un énorme crapaud à l'air pas très commode !



La musique change radicalement de tonalité : elle se fait discordante, inquiétante. Le crapaud occupe presque toute l'image. Son ergot se gonfle pendant qu'il coasse. La petite fourmi lâche un « ouille » et fait machine arrière.

Un mouvement de caméra extrêmement rapide (panoramique gauche-droite) suggère que La petite fourmi s'est éloignée à bonne distance du danger (le crapaud). Elle pose une « main » sur une tige de fleur pour reprendre son souffle, exactement comme le ferait un humain (ce qui accentue l'identification du spectateur à La petite fourmi).



Mais la curiosité reprend le dessus, l'attrait pour l'inconnu (et la beauté comme le « chant rieur » des libellules) l'entraîne à poursuivre son chemin.

La mélodie à la fois douce et entraînante reprend. Le montage est à nouveau plus saccadé.

La petite fourmi contemple les libellules, joue avec un moucheron. Une grosse mouche lui rentre dedans : elle tombe à nouveau, sans réussir à se remettre d'aplomb. Elle observe à nouveau les libellules dans le ciel mais ne peut jouer avec elles : une fourmi ne vole pas !

La mélodie change : on entend des instruments à vent un peu inquiétant... La petite fourmi croise de grands insectes qui avancent d'un pas militaire et dont on ne voit que les pattes.



En comparaison, La petite fourmi a l'air minuscule, vulnérable. Elle les dépasse mais, comme elle continue de les suivre du regard, elle ne se rend pas compte qu'elle grimpe sur la patte d'une araignée... qui la rejette au loin en ricanant.

La petite fourmi se trouve une nouvelle fois gisante.

Elle n'a pas le temps de reprendre ses esprits : nouveau contrechamp (et caméra subjective). Une énorme masse noire menace de l'écraser, menace que l'on ressent non seulement par l'image, mais aussi grâce au son, typique des films à suspens.



La gueule de l'oiseau semble énorme. Sa patte, griffue et menaçante, manque d'écraser les fourmis qui, affolées, courent en tout sens (elles ne se suivent pas en rang, docilement, les unes à la suite des autres comme elles le font d'habitude). De l'oiseau, on ne voit plus que la tête puis, dans le plan suivant, l'arrière train. Il s'envole en croassant et, comme si le volatile en était responsable... le vent se lève, fort, entraînant La petite fourmi, d'autres insectes et des feuilles dans son sillage.

Les fourmis s'enfuient : elles ont formé 3 rangs qui, pour une fois, vont de bas en haut de l'écran (habituellement, elles vont de droite à gauche – ou le contraire). Le vent souffle si fort qu'il disloque les rangées. Un scarabée pris dans une flaque d'eau maugrée...

La pluie commence à tomber doucement, puis de plus en plus fort, puis franchement drue.



La petite fourmi saute de mottes de terres émergentes en d'autres mottes. Elle veut se protéger sous une feuille où se trouve déjà un autre insecte qui la repousse durement. Elle lance un « pin pin » qui ressemble fort à un « même pas mal » enfantin, puis disparaît du champ.

Une sauterelle se protège sous une autre feuille. Le seul que ça amuse est un enfant qui court pieds nus en riant.

A la fin de cette séquence, on est donc revenu au monde « taille humaine ».



La pluie gagne tout le champ. L'écran devient tout blanc.

Un métallophone joue un thème typique des films « à suspens » : comment se réveille-t-on après une pluie pareille ?

La petite fourmi est devant la flaque d'eau du début. Une goutte tombe d'une feuille, ce qui la surprend toujours. Une abeille s'envole. La petite fourmi se lisse la patte, comme pour la

sécher, lève la tête et prononce un « oh » caractéristique. La mélodie (flûte et violons) reprend, on entend le son du carillon : une libellule se secoue pour faire tomber les gouttes retenues sur ses ailes. C'est féérique (et ludique, puisque cet insecte ne cesse jamais de rire). La petite fourmi contemple à nouveau (en contre plongée) ces insectes au rire espiègle qui se dessine dans le ciel bleu.



La petite fourmi est assise dans l'herbe. Elle regarde les autres fourmis qui travaillent en cadence. L'une d'entre elle vient encore la chercher la grondant d'un coup de fesse. « Oui oui », répond-elle... avant de disparaître par le bord cadre gauche, exactement à l'opposé de là où se trouvent les autres fourmis, bien en rang comme toujours. Fuit-elle sa tâche ? Non, elle les rejoint bientôt, se met en dernier dans la file (mais dénote toujours : elle ne porte pas la même feuille que les autres).

La nature se réveille après la pluie... il y a tant de choses belles et intéressantes à voir ! Une araignée sur sa toile, une aile de libellule qui s'agite, d'autre libellules qui volent en même temps que des les pétales de graines de pissenlits sur fond de la joyeuse mélodie/thème du film. Un fondu au noir suggère que la nuit est tombée...



Ce n'est pas seulement la nuit qui est tombée : le temps a passé, puisque le plan suivant montre un paysage d'hiver. Tout semble pétrifié. On entend le son du vent puis celui d'un carillon cristallin, qui évoque celui de la glace.



Le 3^e plan semble fixe d'abord, puis il s'anime : La petite fourmi émerge de dessous une feuille.



Elle interpelle, plutôt joyeusement... l'univers entier : « Eh eh eh eh ! ». Mais seul son écho lui répond.

Elle glisse sur la flaque gelée. On entend quelques notes de carillon, signe sonore auquel nous sommes habitués : il y a une libellule pas loin.

Il y en a une en effet, qui gît sur la glace. Pour une fois qu'elle peut s'en approcher, La petite fourmi en profite ; elle essaie de la réveiller en douceur : « Eh eh eh eh » dit-elle, en chuchotant, cette fois. Aucune réaction...



Finalement, La petite fourmi ose toucher une antenne de la libellule et... la brise. La petite fourmi lâche un « oh ! » navré et triste, puis prend littéralement la posture d'un chien battu : elle est assise sur son arrière train, toutes antennes baissées. Elle ajoute « ouille ouille

ouille », comme si elle avait fait une grosse, grosse bêtise puis sort du cadre par la gauche (dans le plan suivant, elle réapparaît exactement là où elle avait disparu sur le plan précédent, soit en bord cadre droit. Pour nous, spectateurs, c'est une succession de plan « raccord » visuellement parfaitement logique).



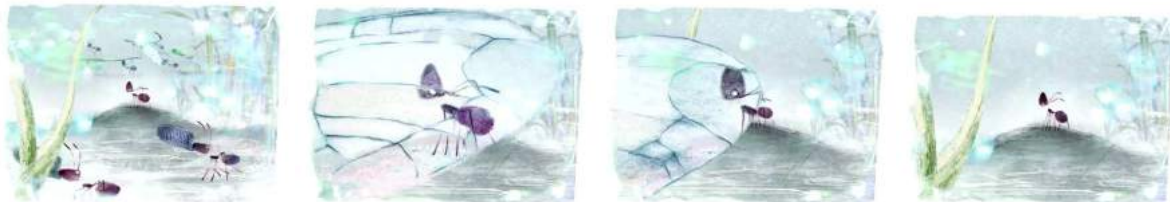
elle sort par la gauche



plan suivant : elle entre par la droite

Elle se met à hurler à la mort, exactement comme un chien... Arrivent les autres petites fourmis, jamais au repos. Elles traversent le champ de droite à gauche se suivant – toujours affairées et courant vite, mais plus vraiment en cadence (il fait trop froid !).

Une fourmi (hors champ) porte une drôle de charge : à travers celle-ci, La petite fourmi apparaît disloquée et grossie (effet « miroir brisé » et « loupe » en même temps).



Deux dernières fourmis traversent le champ – droite-gauche, comme les autres). Elles transportent des morceaux... de libellule (qui un bout d'aile, qui une patte). La petite fourmi ne les voit pas, pas plus qu'elle n'avait remarqué les précédentes avec leur cargaison funèbre.

La caméra, qui était fixe jusqu'à présent, démarre un travelling droite-gauche en suivant La petite fourmi qui s'est mise à marcher. On entend le crissement de ses pattes sur la neige poudreuse ainsi qu'une mélodie jouée au piano seul au moment où elle revient sur la flaque d'eau gelée. Elle arrête de marcher (le travelling s'arrête alors aussi).

La petite fourmi est au milieu de l'écran. Elle semble désespérée : elle souffle fort, elle lâche un « ooooooooooooooh ! » de lassitude... Et puis... la mélodie habituelle revient, annonçant une situation plus joyeuse.

La petite fourmi regarde un flocon de neige tomber et entend un coup de carillon (le témoin sonore que nous connaissons, signe de la présence d'une libellule, de la beauté).

Cette fois, elle lâche un « ooooooooooh ! » émerveillé. Elle s'assoit, en extase.



Les cartons du générique défilent avec, en fond sonore, le thème musical du film. Et à l'écran... La petite fourmi se met à léviter (sans jamais quitter le flocon du regard), puis disparaît (fondu au blanc). Que lui arrive-t-il ? Où est-elle maintenant ?

Ce qui est sûr en tout cas, c'est qu'elle est heureuse. On le sait grâce à la bande sonore : on entend des notes de violons aigus et joyeuses avant que ne retentisse un dernier coup de carillon...

Autour du film

Découverte du monde

Avant la séance, on aura demandé aux enfants d'essayer de retenir « dans leur tête » tous les animaux présents dans les films.

Après la séance, on leur demandera de citer tous les animaux qu'on voit dans ce film-là en particulier. On écrira le nom sur une feuille (une feuille par animal).

A la séance suivante, un photogramme (agrandi, si nécessaire... et cela le sera ; il faut alors bien préciser aux enfants qu'une fourmi n'est pas aussi grosse qu'un chien !) sera placé sous chaque nom, et une photo « réelle » de l'animal y sera également fixée, pour comparer la réalité et la façon dont le réalisateur s'est emparé de cette réalité.

Un élevage de chenilles pourra également être mis en place... Rien de « magique » quand elles se transforment en papillon. C'est ainsi que va la nature, tout simplement... Nature que savent magnifier les artistes.

Dessiner une fourmi

Demander aux élèves de dessiner une fourmi d'après ce qu'ils se rappellent : en combien de parties se compose son corps (travail pour les moyennes sections) ? A quels membres sont rattachées ses pattes (et combien de pattes a-t-elle) ?

Certains enfants dessineront des fourmis toute petites, d'autres utiliseront toute la feuille. On remarquera ces différences. Qui a raison ? Qui a tort ? Personne ! Tout dépend du but poursuivi ! On fera remarquer que, si le réalisateur (le monsieur ou la dame qui a eu l'idée du film, des personnages, de leurs aventures...) avait dessiné les fourmis aussi petites qu'elles le sont en réalité... Le film aurait été impossible à voir !

Les fourmis ont-elles vraiment des émotions ?

Certains enfants auront dessiné la fourmi avec un grand sourire sur la tête, ou bien avec l'air triste. On se demandera alors si les fourmis parlent. Si elles ont une bouche, si elles ressentent des choses (tristesse, colère, nervosité)... et on notera (photogramme à l'appui) les moments du film où La petite fourmi nous ressemble beaucoup (quand elle dit « aïe », quand elle reprend son souffle...) ou bien ressemble à un autre animal (un chien).

En séance d'expression corporelle, on pourra reprendre certaines expressions de la fourmi (extase, colère, tristesse...)

Vivre ensemble

Enfin, on se demandera pourquoi La petite fourmi ne fait pas comme les autres fourmis... C'est un débat quasi philosophique, mais intéressant à mener et ce même avec des enfants de 3 ans : aucune réponse n'est « bonne », mais cela permet aux enfants de s'exprimer sur la différence (quand ils se sentent différents ou quand ils se sentent en présence d'une personne différente d'eux, et pourquoi) et l'acceptation de la différence (tant qu'elle n'empiète pas sur notre liberté).

Ce film d'animation est bien sûr une autre façon d'illustrer la morale de la fable de La Fontaine : « La cigale et la fourmi ». Certains enfants pourront se sentir très tristes en voyant la cigale gelée, morte (surtout s'ils réalisent que les fourmis vont la manger toute disloquée...), d'où l'utilité d'en parler et d'expliquer pourquoi les fourmis s'agitent autant pour récupérer de la nourriture et la stocker. Elles savent que, l'hiver venu, elles ne trouveront plus facilement de quoi manger.

D'un autre côté, elles ne profitent pas des belles choses du monde... Or ce film nous invite aussi à regarder le monde autour de nous. A le regarder vraiment, et découvrir ainsi que tout près de nous se trouvent des trésors insoupçonnés.

Il faut donc réussir à jongler entre nos envies et ce que nous devons absolument faire...

L'Autre Côté (Drugaya storona)

Mikhail Aldachin / Animation / Russie / 1993 / 8 min / sans dialogues

Synopsis court

Deux petits vers de terre se rencontrent au hasard de leurs pérégrinations souterraines. Ils jouent d'abord à creuser des galeries puis décident d'aller voir ce qui se passe à la surface. L'un y trouve l'amitié auprès d'un gastéropode pacifique. L'autre a à peine le temps d'admirer le paysage magnifique qui s'offre à son regard qu'un oiseau l'avale goulument. La violence de ce côté-ci du monde encourage le ver de terre survivant à retourner au centre de la terre. Mais tout seul, il s'ennuie... Et si c'était mieux de l'autre côté ?

Le récit de ce film n'est parfaitement compréhensible que si l'on sait que la Terre est ronde et que l'attraction terrestre nous empêche de « tomber » dans l'espace.

Pour sensibiliser le jeune public à cette idée (pas facile à appréhender, même à un âge avancé – à moins d'être astrologue ou physicien), on pourra faire une expérience « simple » : que se passe-t-il quand on lâche une pomme ? Elle tombe. Elle ne se met pas à voler dans l'espace, non. Elle tombe tout droit. Elle est attirée vers le bas. Comme nous. Nos pieds sont posés sur le sol. Ils n'en décollent pas.

On pourra aussi montrer aux enfants le film « La Création » (premier film du programme de courts métrages intitulé « La petite fabrique du monde ») où il est « clair » que tous les habitants qui peuplent la planète Terre se tiennent debout à sa surface, quel que soit le point où ils se trouvent.

Ce sera aussi l'occasion d'observer un globe terrestre, de sortir un livre documentaire sur les planètes...

D'un autre côté... qui, même parmi le public moins jeune, peut se targuer de *tout* comprendre d'un film ? Et ne peut-on retirer du plaisir de cette expérience si on ne comprend pas *tout* ? Bien sûr que si. Ce n'est pas « grave » si les enfants comprendront « plus tard » (c'est même l'un des ressorts de l'envie de grandir !).

Scientifique, le film l'est à bien d'autres égards : on y observe ainsi quelques réalités de la chaîne alimentaire, et d'autres d'ordre très scatologique qui plairont beaucoup aux plus jeunes... et sûrement pas seulement à eux.

D'un autre côté, le film n'est évidemment pas réaliste : un ver de terre traverserait la Terre en quelques secondes ; un ver de terre parlerait, aurait des émotions...

Ce sont précisément les côtés humains des animaux présents dans le film qui nous les rend proches, comme souvent dans les fictions. Et qui nous permet de rire alors que les situations présentées sont parfois tragiques (comme avec les personnages burlesques dans les films en prise de vue réelle).

C'est le deuxième film du programme, russe également, qui nous plonge dans un genre visuel de assez différent du précédent de prime abord (avec des plans où l'image est très graphique, quasi géométrique), et pourtant assez proche de lui en bien des aspects (Cf. la beauté du paysage terrestre qui s'offre à la vue du ver de terre quand il sort de son tunnel, et notamment l'emploi de l'aquarelle pour représenter le ciel). Il est sans commentaire ni dialogues hormis, comme dans le premier film aussi, un « baragouinage » propre aux personnages principaux (des vers de terre, ici) à la fois indéchiffrable et pourtant

parfaitement compréhensible, et une litanie à la fin, *a priori* récitée en russe, sur un ton monocorde, dont nous ne comprenons pas le sens mais qui semble bien nous transmettre un massage fataliste : « Eh oui, ainsi va le monde, c'est comme ça et on n'y peut rien. »

Enfin, dans ce film encore, le travail de la bande son est remarquable.

Analyse filmique

1/ Seul

Le film précédent se terminait sur une note au carillon qui ponctuait un fondu au blanc. « L'Autre Côté » commence avec des percussions qu'on entend d'ordinaire avant la présentation d'un numéro de cirque hautement périlleux. Ici, elles retentissent sur un fond noir où s'inscrit le nom de la société de production du film, aussitôt suivi par un écran marron peu ragoûtant (gadoue ? excréments ?) d'où sortent deux petits yeux et une « voix » qui nous interpelle (un « ta tata ? » qu'on traduirait en langage humain français par « il y a quelqu'un » ?)

Cette plainte et ce regard un peu inquiet rendent le personnage qui se dévoile bientôt, un ver de terre, immédiatement sympathique. Surtout qu'il ressemble un peu à un bébé dans un œuf, seul, vulnérable. Il est dessiné de façon extrêmement simple (un corps brun et deux yeux blancs). Pourtant, l'auteur rend parfaitement compte des intentions et du ressenti de l'animal à la place de la pupille dans l'iris et à la forme que prend son corps.

Nouveau roulement de tambour et apparition du titre puis du nom du réalisateur en alphabets latin et cyrillique, et premières tentatives du ver de terre pour élargir son champ d'action tandis que la partition musicale du film commence...



... une partition très fidèle à l'esprit du film : à la fois enjouée et grinçante, elle mêle différents instruments (hautbois, flûtes, guitare, piano...) qui, selon la façon dont ils sont joués, évoquent une aventure joyeuse ou au contraire angoissante (cordes frottées ou pizzicati pour les violons, par exemple ; notes graves ou très aiguës, à la limite de la saturation, pour la clarinette...).

On assiste là ni plus ni moins qu'à un voyage initiatique : le ver de terre ose s'aventurer loin du « nid ». Il pousse les murs, littéralement.



2/ La rencontre

Au hasard de son chemin, le ver de terre tombe sur... un autre ver de terre qui lui ressemble comme deux gouttes d'eau et qui réagit assez mal au choc de leur rencontre... Après avoir sauté en arrière et fait des figures acrobatiques, il retombe en « U », inerte... comme mort... Il a les yeux fermés. La musique s'arrête après une gamme de notes lugubres (de l'aigu vers le grave) jouée à la clarinette.

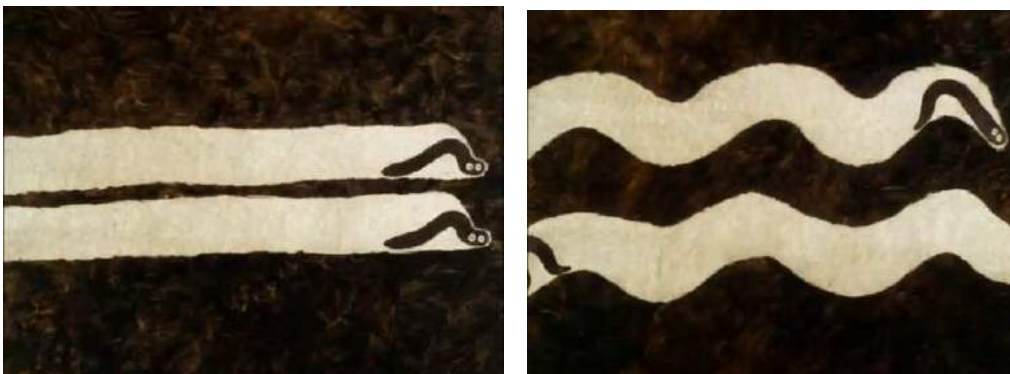


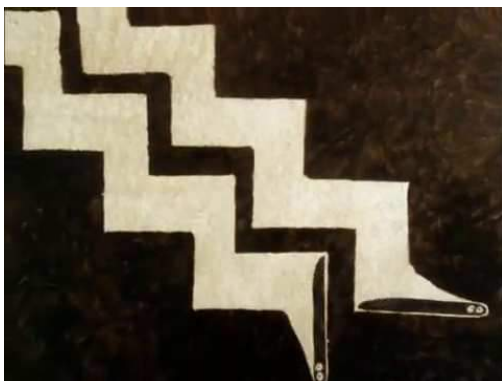
Très vite, toutefois, le deuxième ver de terre rouvre les yeux... et se met à rire : il a bien eu son nouveau copain, il a réussi à lui faire peur ! Et tous les deux se mettent à rire fort, comme deux vieux copains. On voit même leur bouche !



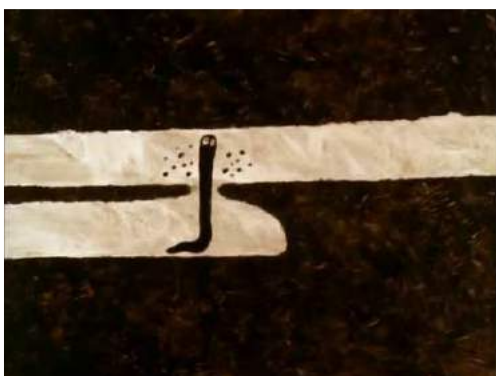
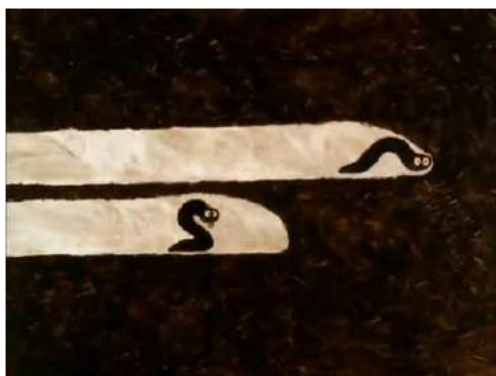
3/ Récréation

Les deux vers de terre s'en donnent à cœur joie, créant des tunnels parallèles ou symétriques, au son d'une mélodie interprétée principalement au piano, à la clarinette et au violon, très entraînante.





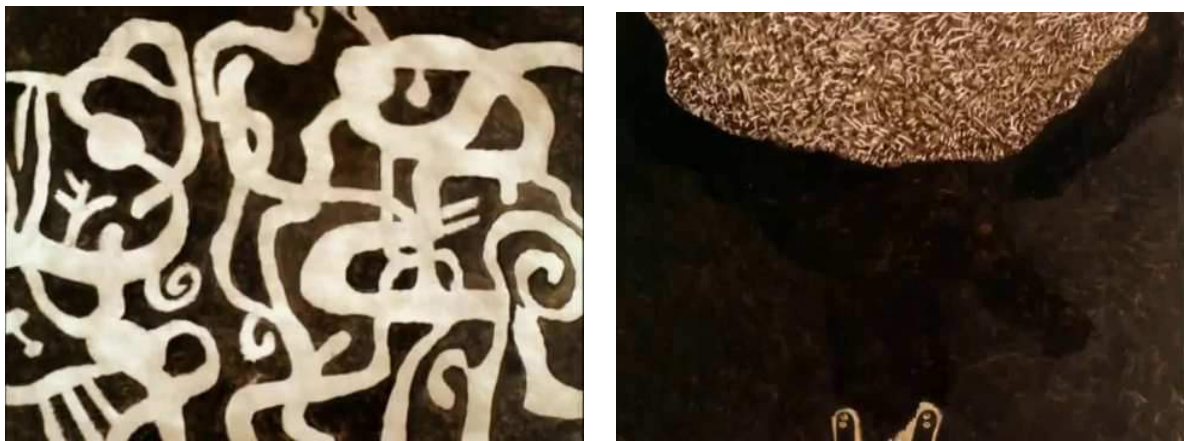
Survient alors un intermède très drôle : l'un des deux vers de terre est fatigué. Il s'arrête, reprend son souffle (comme La petite fourmi reprenait le sien dans le premier film ! On découvre alors que, dans ce film en tout cas, les vers de terre ont une langue !) et, pour économiser ses forces, rejoint le tunnel déjà tracé par son « jumeau ».



Une fois qu'il a rattrapé son copain... il est de nouveau en forme pour tracer sa propre route !



Par un fondu puis un zoom arrière (possible parce qu'on est en cinéma d'animation. En prise de vue réelle... la réalisation de ce film aurait tout bonnement été impossible), on découvre l'ensemble des galeries que les vers ont tracées au cours de leurs déambulations souterraines. Le cadre s'agrandissant, on prend conscience du plaisir qu'ils ont eu à jouer ainsi...



... et la frustration ressentie quand ils rencontrent un obstacle : un caillou.

Notons le raccord entre les deux plans (les vers de terre ont disparu en haut de l'image dans le photogramme de gauche : on ne voit que leurs « queues » ; ils réapparaissent en bas de l'image de droite) qui rend la succession des événements compréhensibles malgré le changement de valeur de plan (on est passé d'un plan large à un plan moyen : le contraste entre les gros tunnels tracés par les vers de terre et les toutes petites aspérités du caillou n'en sont que plus frappantes).

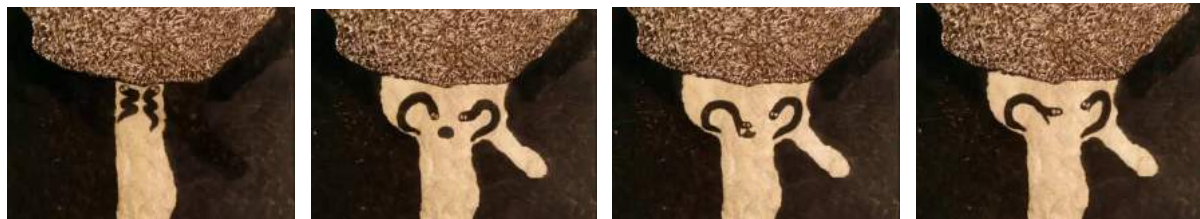
Les vers se cognent contre le caillou après que les violons ont atteint des notes très aiguës, une montée qui est allée crescendo durant toute leur course folle.

Puis le silence se fait.

4/ Séparation

Les vers de terre hésitent sur le chemin à prendre. Ils se « parlent » et décident apparemment de reprendre des forces avant de repartir. Ils partagent un petit goûter que l'un deux est allé chercher dans une petite galerie : un morceau de terre. Les vers de terre auraient donc des dents ? En tout cas, ils ne se font jamais de cadeau : l'un deux mange le

dernier bout de terre que l'autre s'apprêtait à avaler (la frustration apparente de celui qui se fait voler son morceau de terre « sous le nez » est d'autant plus drôle qu'il est entouré de terre « à manger » !)



Comme les bébés, ils font leur petit rot après avoir mangé, repus. Puis ils font le tour de la pierre... qui tombe dans l'espace qu'ils ont créé, ce qui les surprend et les amuse beaucoup.



Le plan se resserre et les deux vers de terre se disputent sur la direction à prendre. A gauche ou à droite ? Comme ils ne sont pas d'accord, ils font comme les enfants : ils se tirent la langue puis se tournent le dos en boudant.

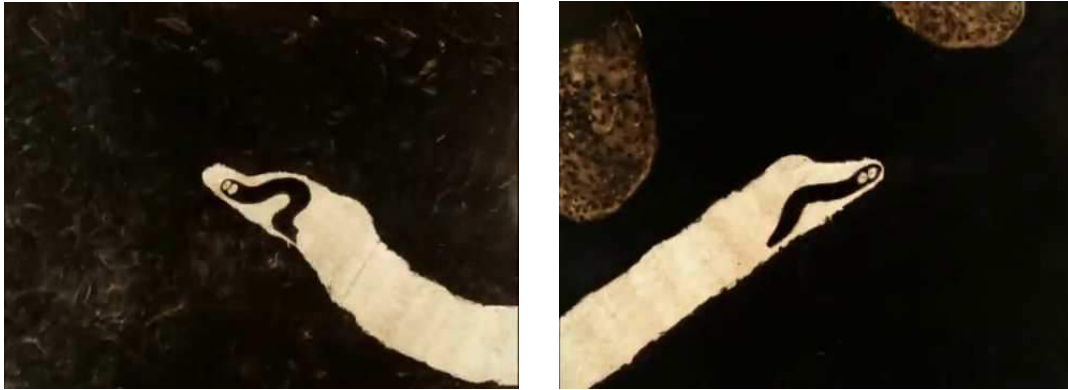


Une mélodie dramatique commence au violon : celui de droite crache derrière le dos de son compagnon puis commence à tracer son chemin. Celui de gauche est mécontent. Il crache à son tour puis se fraie son propre chemin, dans l'autre direction.



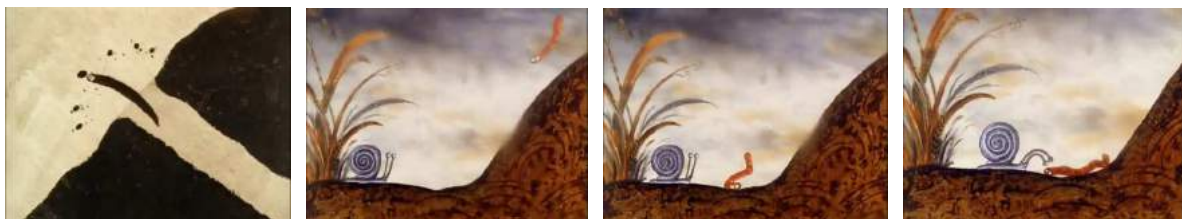
Des percussions au rythme rapide accompagnent leur course folle.

On les suit en montage parallèle : on les voit tour à tour progresser sous terre, chacun de son côté. Le chemin de droite est jonché d'obstacles : des cailloux enterrés. Celui de gauche est plus facile à tracer.



C'est le ver de terre de gauche qui jaillit à l'air libre le premier. C'est « frappant » au sens propre. Il est projeté en l'air (au son, on entend un bruit qui évoque un rebond sur un trampoline), l'écran devient tout blanc (comme si l'animal avait été foudroyé ; d'ailleurs, il change de couleur : il est marron, plus noir comme avant) puis le ver de terre, après quelques culbutes, se retrouve nez à nez avec un escargot qui penche ses antennes vers lui...

Le décor est beaucoup plus coloré que sous terre. Il reste néanmoins dans les teintes qui évoquent la terre (marron, orange, ocre) auxquelles s'ajoutent divers tons de bleu.



Un crescendo de cymbale retentit jusqu'à un coup magistral au moment où l'autre ver sort de terre.

Le choc est énorme : le ver est littéralement ébloui par la lumière du jour (l'écran est blanc plus longtemps encore que pour son compère, de l'autre côté).



Quand il rouvre les yeux – on entend alors un « cui-cui » d'oiseau joyeux... qui annonce la suite, moins festive... – il s'exclame « Oh, yo ! » et découvre un panorama magnifique.

Premier travelling vertical de bas en haut (des fleurs à ras de terre au panorama vu du ciel) : une vision que pourrait avoir un oiseau...



Puis retour sur le ver de terre émerveillé, caressé par les rayons du soleil. En caméra subjective, nous voyons cette fois comme si nous étions le ver de terre (panoramique gauche-droite coupé toutefois par plan fixe sur l'autre ver de terre avec « son » escargot. Ils semblent s'entendre à merveille. On les observe avec un léger effet de zoom arrière, comme pour respecter leur intimité). Bref, c'est le paradis, et c'est d'autant plus vrai que tout le passage est accompagné par un chœur de voix angéliques qui semble chanter le bonheur parfait.



Les deux travellings s'arrêtent à peu près sur la même image... Il y a bien 2 personnes différentes qui contemplant le spectacle. Le ver de terre et... un oiseau, qui arrive du fond du ciel (caméra subjective encore) et envahit bientôt toute l'image.



Dans le plan suivant, la caméra a changé de position à 180°. Elle est maintenant située *derrière* l'oiseau, lequel se pose à côté de la butte traversée par les vers de terre (on la reconnaît bien puisque le réalisateur l'a dessinée en plan de coupe : ainsi, on voit les tunnels tracés par les deux lombrics).

Le chœur angélique continue tandis que la caméra tourne autour de l'oiseau qui nous regarde (il regarde en fait le ver de terre) avec infiniment de bienveillance. On dirait qu'il sourit. C'est quasiment un dieu !



Le ver de terre, dont on s'approche par un léger zoom (le cadre du photogramme de droite ci-dessous est plus resserré que celui de gauche) est quand même un peu circonspect...



...mais l'oiseau ferme et rouvre les yeux doucement, inspirant une totale confiance. Alors le ver de terre s'enhardit : il interpelle l'oiseau (avec son langage très particulier), qui se rapproche alors... Echange de regards profonds et...



... l'oiseau l'attrape du bout du bec !

Le chœur angélique s'arrête net. Le ver de terre se met à hurler tandis qu'une fanfare entame un air caustique.

L'autre ver de terre réagit au quart de tour. Il porte son regard vers le bord cadre droit (on sait que l'autre ver de terre est de ce côté-là, hors champ), grimpe sur la butte (qui n'est plus dessinée en plan de coupe : on l'a bien identifiée, maintenant) et...



... il assiste, impuissant, à la lutte inégale entre son compère et l'oiseau, lutte que l'on suit dans d'abord dans un cadre très circonscrit...



... puis en plan de plu en plus large. Fin de la musique.



Le plan se resserre un peu sur l'oiseau.

Comme les vers l'avait fait plus tôt dans le film, après avoir bien mangé, l'oiseau fait un rot puis... caca, qu'il contemple avec un plaisir manifeste.



Et, pour bien souligner le côté à la fois dramatique et naturel de ce qui vient de se passer : gros plan sur le caca (on voit les serres de l'oiseau à gauche du photogramme) sur lequel, *plus tard* (ces deux plans ne se suivent pas), le ver de terre viendra se recueillir, effondré, sur un fond musical tragique (violons larmoyants).

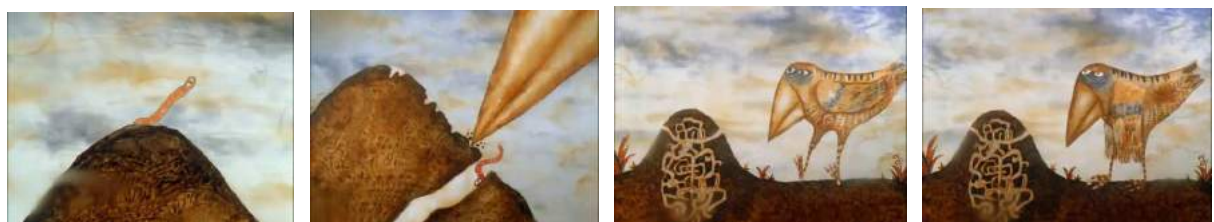
On notera ici la « triche » sur les échelles : on est beaucoup plus près du caca dans le photogramme de gauche (ci-dessous), et la butte (hors champ, à gauche) ne semble pas si proche. En plan élargi (photogramme de droite), le caca est pratiquement aussi gros et semble être situé quasiment au pied de la butte.

L'avantage du dessin animé, c'est que les trucages sont plus faciles (et moins coûteux) à réaliser qu'en prise de vue réelle ! (Ici, l'effet de « triche » ne choque pas puisque les deux plans ne se suivent pas).



Le ver de terre survivant s'insurge contre l'oiseau, image de David contre Goliath assez pathétique : dans un même plan, on voit le ver de terre en entier et seulement le bout du bec de l'oiseau. Evidemment, l'oiseau tente de le manger lui aussi (la musique de fanfare reprend alors). Le ver a tout juste le temps de rentrer dans le tunnel pour se protéger.

Alors l'oiseau attend, avec une attitude tout à fait humaine : il se balance d'avant en arrière ; de lassitude, ses bras lui tombent... Puis il s'envole.



Le silence revient, troublé toutefois par le bruit du vent.

Et si l'oiseau s'est envolé, c'était pour mieux revenir : bruitage caractéristique d'une fusée qui tandis qu'une silhouette traverse le ciel. C'est l'oiseau qui arrive en piqué sur la butte pour avaler le ver de terre ! Le montage alterné (l'oiseau qui arrive, le ver qui s'enfonce au plus profond d'un des tunnels de la butte) est d'autant plus angoissant que les deux animaux sont « raccord dans l'axe » : ils traversent le plan de droite à gauche, de haut en bas.



Le ver de terre est sauvé de justesse.



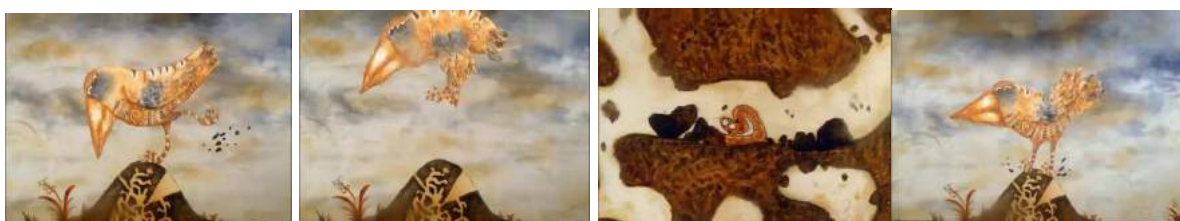
Plan suivant, élargi :



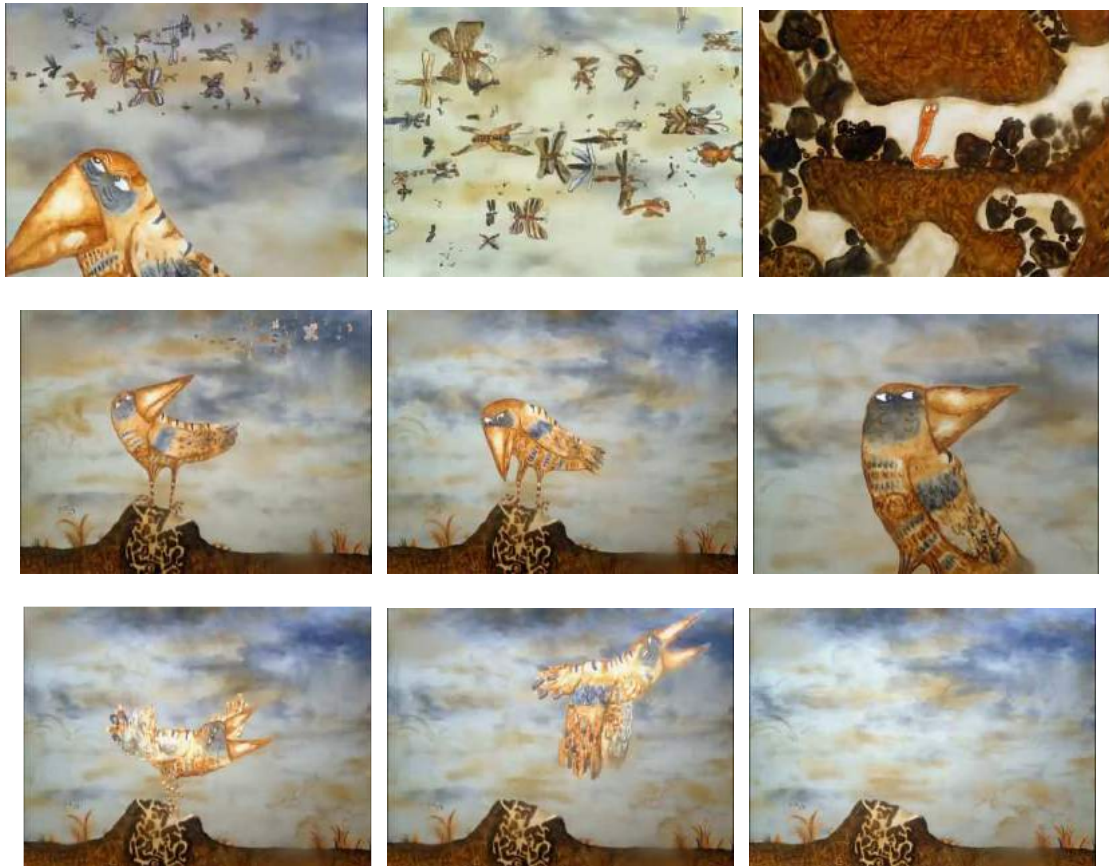
L'oiseau regarde l'intérieur du tunnel avec un regard mauvais. Il essaie d'attraper le lombric avec une des ses pattes aux serres crochus (il a dû se retourner pour procéder à l'opération).



Il s'énerve contre la butte, grattant son sommet comme un félin, sautant dessus avec rage, la secouant en tous sens, ce qui provoque des éboulements à l'intérieur : le ver de terre se protège comme il peut... jusqu'à ce que l'attention de l'oiseau soit distraite par un essaim d'insectes qui vole au-dessus de sa tête.



L'oiseau hésite. Il regarde les insectes (qui ont littéralement envahi le plan), puis la butte (à l'intérieur de laquelle on voit, en montage alterné, le ver qui ose à peine bouger) et se décide, arborant un air goguenard : il s'envole en direction des insectes.



Comme l'oiseau est déjà parti une fois, mais est revenu... le ver se méfie : il fonce (l'image est accélérée, donc floue) vers la sortie et rebouche tout soigneusement derrière lui, au son du thème musical (celui qu'on entendait quand les deux vers jouaient ensemble). Les plans sont plus ou moins larges pour nous montrer la progression rapide du travail, dont le réalisateur rend compte aussi à l'aide de fondus enchaînés.



Le ver est revenu dans son « œuf » originel. Protégé. Fin du thème musical.

Zoom arrière : on voit le ver dans la butte accidentée par le bec de l'oiseau. On remarque d'ailleurs que, là où il se trouve, la terre est plus noire, plus sombre. On entend le vent qui souffle fort, chassant les nuages.

Plan suivant : la campagne et les arbres. On entend un cri : celui de l'oiseau ? Non : plan suivant, on comprend que c'est le ver de terre qui pleure. Il est seul, il s'ennuie.



Et s'il allait voir « de l'autre côté » ? (soit exactement le titre du film. « L'autre côté », c'était toutefois aussi l'autre côté *de la butte*. Chaque ver de terre a choisi son chemin : l'un à gauche, l'autre à droite).

Alors le ver descend... et la musique reprend, toujours aussi ambiguë : à la fois entraînante et inquiétante.

On suit la descente du lombric (travelling haut bas) tandis que le générique défile et qu'on entend la voix d'un homme qui déclame une leçon de morale, peut-être ? (Cf. l'introduction de ce chapitre).

Il est amusant de noter que le ver ne va pas tout droit : il prend le chemin des écoliers, il s'amuse à creuser des tunnels divergents avant de poursuivre sa course droite.



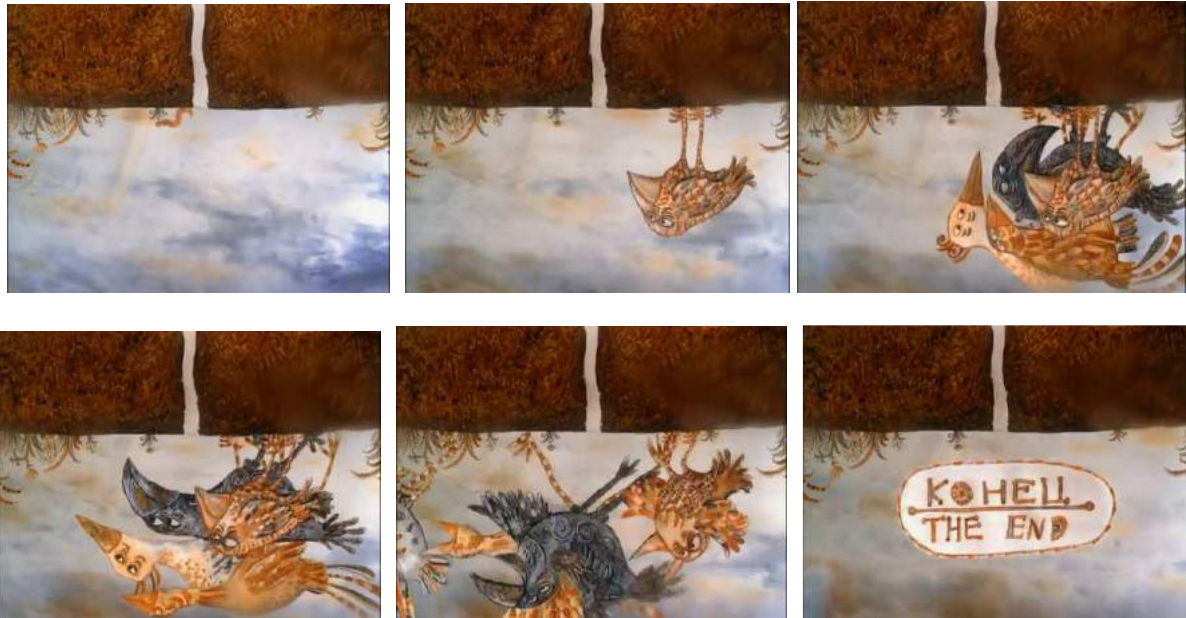
Il est donc arrivé... de l'autre côté de la Terre.

Par un effet de fondus répétés, on se rapproche du tunnel creusé par le ver.



Il émerge, la tête en bas, découvre des fleurs dont il hume le parfum avec délectation, puis disparaît par le cadre gauche.

Arrive alors du bord droit un oiseau, qui ressemble à celui qu'on a vu « de l'autre côté » ! Il est bientôt suivi par trois autres, qui regardent dans le trou et, ne voyant rien... partent à la poursuite du ver en poussant de grands cris, l'air furieux. Et c'est la fin (c'est d'ailleurs écrit en russe et en anglais) sur une descente de gamme à la clarinette qui illustre le côté fatal des choses.



Autour du film

Des albums à lire

Les enfants raffolent des histoires où l'on parle de pipi et de caca. Avant ou après la séance de cinéma, on pourra lire :

« De la petite taupe qui voulait savoir qui lui avait fait sur la tête » (auteur : Werner Holzwarth, illustrateur : Wolf Erlbruch, 1993, Ed. Milan) où il est aussi question d'animaux (dont certains creusent eux aussi des tunnels sous terre) et de rapport d'échelle (pour se venger de celui qui lui a « fait » [caca] sur la tête, la petite taupe va faire caca sur sa tête [un caca de taupe, donc minuscule. La « victime » ne s'en rendra même pas compte]).

« A chacun sa crotte » (Taro Gomi, 2000, Ed. Grandir) qui montre que les crottes des animaux sont différents d'aspect (de couleur, notamment), proportionnels à leur taille, et que nous, humains, faisons nos crottes... dans le pot d'abord, aux toilettes ensuite.

Découverte du monde

Outre les travaux sur la planète Terre (évoqués en introduction), et sur la répartition des animaux selon leur nombre de pattes, etc. (dans la prolongation des travaux sur « La Petite Fourmi »), on pourra s'interroger sur la **chaîne alimentaire**.

Que mange le ver de terre (la terre elle-même ou des nutriments qu'il trouve dans la terre) ?

Que mangent les oiseaux ?

Est-ce que l'oiseau est mangé par un autre ?

Formes géométriques

La forme du bec de l'oiseau (très visible après son incrustation dans la butte de terre) permettra de travailler sur une des formes de base de la géométrie : les triangles (le film suivant permettra, lui, de travailler autour du rond)

Jeux sur les directions

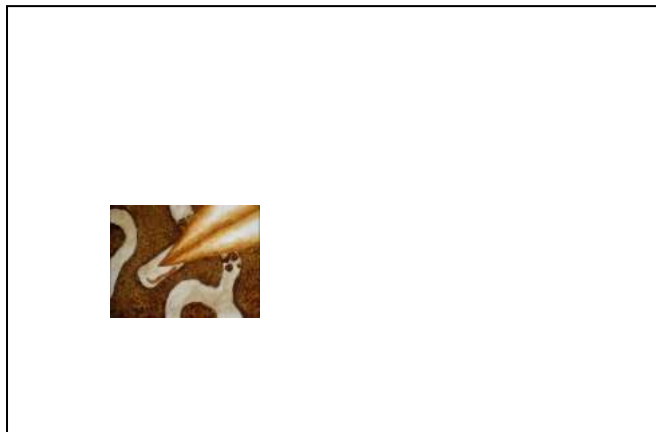
Un grand nombre de photogrammes tirés du film permet de se poser la question de la direction (vers où tel personnage regarde-t-il ? vers où se dirige-t-il ?), sans forcément les nommer (le vocabulaire « droite » et « gauche » n'est défini qu'à partir de la grande section de maternelle).

On pourra montrer avec une flèche (prédécoupée et fixable grâce à la patafix, par exemple) dans quelle direction regarde l'oiseau, volent les insectes, se dirige le ver de terre...

Le hors champ

Un travail sur les nombreux « hors champ » du film, en utilisant les photogrammes proposés ici, permettra de s'assurer que les enfants ont bien compris l'histoire et les rapports de taille.

On pourra par exemple leur donner la feuille ci-dessous (format A3) et leur demander de dessiner « tout ce qu'on ne voit pas ». C'est une activité très difficile (mais qui permet de *discuter* avec les enfants de la taille des éléments dessinés les uns par rapport aux autres).



Graphisme

Ce film est une mine pour proposer des activités graphiques.

Pour les enfants de 3 ans, ce sera simplement : « Trace des chemins partout sur ta feuille, sans lever le crayon. »

Avec les enfants de 4 ans, on repérera toutes les spirales visibles dans le film (certaines parties des tunnels, certains pétales de fleurs, la coquille de l'escargot, dans le plumage de l'oiseau). Ils les reproduiront, de plus en plus petites (pour affiner le geste graphique).

On tracera des escaliers, des chemins qui s'entrecroisent... comme le faisaient les vers de terre en riant.

Avec les enfants de 5 ans et plus, on pourra même commencer à travailler la notion de symétrie axiale.

Arts graphiques

Les enfants pourront tracer des « tunnels » au drawing gum puis recouvrir la feuille de marron (gouache ou encre). Après séchage, et le drawing gum enlevé, on obtiendra des tunnels de ver de terre, comme dans le film (à défaut de drawing gum, on pourra utiliser de la cire [en prenant des bougies à l'envers]). Les tunnels seront alors plus fins).

Des expériences de mélange encre/eau permettront de représenter le ciel tel qu'on le voit dans le film. On pourra ensuite y peindre (ou coller dessus) l'oiseau qui le traverse, des nuages, des insectes...

Jeux d'imitation

Les animaux du film sont très expressifs. On pourra imiter : leur colère, leur tristesse, leur ruse, leur étonnement, leur satisfaction...

Images séquentielles

Le niveau de détail dans chaque dessin du film permet de travailler la notion de succession d'événements.

On choisira une des séries de 3 ou 4 photogrammes (parmi celles que nous avons sélectionnées ci-avant) qui peuvent facilement être remis dans l'ordre de l'histoire grâce à divers indices présents dans les images (par exemple : l'engloutissement du ver de terre par l'oiseau).

Question ouverte

On pourra enfin se demander si le ver de terre qui a survécu (pas pour longtemps...) est le premier que nous avons vu dans le film... ou le deuxième, son copain rencontré en cours de route...

Chacun ira de son interprétation, arguments à l'appui ! (le ver de terre « de la fin » est dans le même « nid souterrain » que le ver de terre du début, par exemple).

Naissance d'un cercle / Childhood of a Circle

Kadavre Exquis / Animation / France / 2012 / 3 min 30

Synopsis court

Archibald, un ours bleu à tête d'oiseau (bleue aussi), mène une vie paisible dans sa forêt. Tellement paisible qu'il s'ennuie beaucoup... Un jour, il se passe 2 choses extraordinaires qui vont changer sa vie : l'apparition d'un mystérieux rond rouge qu'il se met à suivre jusque loin, très loin..., puis sa propre transformation en rond bleu avant qu'il ne reprenne forme, à la fin d'un voyage éclair à travers ciel, et découvre que... le rond rouge s'est lui aussi transformé en une magnifique ourse rouge à tête d'oiseau rouge aussi. Archibald a tout simplement rencontré l'amour.

« Naissance d'un cercle » diffère des deux films précédents dans son format (scope, très allongé ; c'est le type de format utilisé dans les westerns, quand on veut pouvoir montrer des plans d'ensemble aux paysages fascinants), dans son dessin (les couleurs sont en aplats), dans le « réalisme » de ses personnage (la créature Archibald est une chimère – pacifique ; les champignons se déplacent en troupeau) et, surtout, dans la présence d'un narrateur qui raconte l'histoire du début à la fin.

Le film s'inscrit néanmoins dans le thème du voyage : c'est un autre voyage initiatique, avec, comme dans les films précédents, des moments d'accélération, des jeux sur les changements de cadre et l'utilisation de tous les « trucs » des professionnels du cinéma d'animation.

Analyse filmique

Le titre du film, avec ses pleins et ses déliés ; la musique tranquille (un synthé qui interprète une mélodie au timbre moyenâgeux) et les « cuis cuis » audibles (qui pourraient nous inquiéter, vu le film précédent ! Ils ont toutefois l'air très pacifique, ici) ; enfin, la voix grave et la lenteur d'élocution du narrateur... Tout cela produit un effet assez étrange, comme si nous étions catapultés dans un temps lointain...



... en tout cas nous sommes dans le pays des contes, comme l'annonce le narrateur : « Il était une fois »... « Il y a longtemps, très longtemps »...

Tout est donc possible, et peut-être inquiétant, car...

On est « au cœur d'une épaiiiiiiiiisse forêt » : un travelling haut bas très rapide nous a emmenés du ciel au sol de ladite forêt (en passant par un épais feuillage qui donne un peu la frousse) où se trouve une « étraaaaaaaaaaange créatuuuuuuuuuure... » : la voix du narrateur est un peu angoissante... A quoi ressemble-t-elle, cette créature ?

On découvre alors Archibald, qui a l'air doux comme un agneau (malgré sa carrure d'ours) et un passablement empâté. Mais on se méfie quand même : on l'observe à bonne distance, en le suivant par un travelling gauche-droite jusqu'à ce que, magie du cinéma (et art de savoir utiliser l'ellipse spatio-temporelle) : Archibald passe derrière un arbre, l'écran devient noir et on le retrouve tout petit, se reposant sur une montagne...



Pour tromper son ennui, Archibald se promène parfois avec un troupeau de champignons, nous annonce le narrateur, illustrant ce qu'on voit à l'image (et ce qu'on entend : « boiing boiing » : le bruit des champignons sauteurs).



Archibald se déplace toujours de la gauche vers la droite et ne changera jamais de sens (celui de la lecture en Occident... comme si on suivait une histoire écrite dans les temps anciens).

Mais Archibald a un problème : il s'ennuie parce qu'il ne lui arrive jamais rien d'extraordinaire.

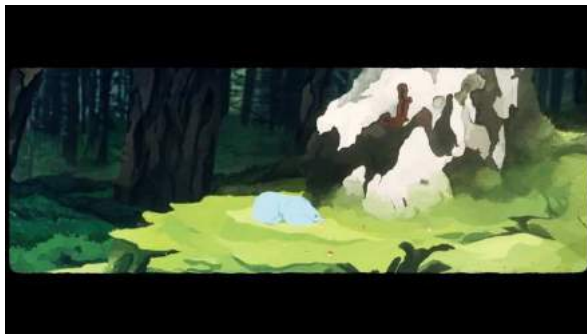
On le retrouve isolé (ou presque. Les champignons semblent minuscules à côté de sa masse) dans un plan en plongée, comme si on le regardait en cachette depuis une haute branche d'arbre.



Comme dans les contes, la situation va changer de façon inopinée. Elle est annoncée par la formule consacrée : « Mais un jour... »

Cela dit, Archibald a un peu forcé le sort : il s'est couché au pied « du plus grand arbre de la forêt ». On se rapproche de lui discrètement (par un travelling avant plutôt lent) : on est prévenus, il va se passer quelque chose !

Plan suivant, en contre-champ et quasiment en caméra subjective (ce n'est pas le cas puisque Archibald dort !) : le ciel immense qui s'ouvre à lui... s'il ose sortir de la forêt.



On entend un sifflement strident, le ciel est traversé par une chose rouge. Archibald est réveillé. Il se relève, intrigué. On entend « boom » : la terre tremble (la caméra n'est pas stable, Archibald tangué dans l'image).



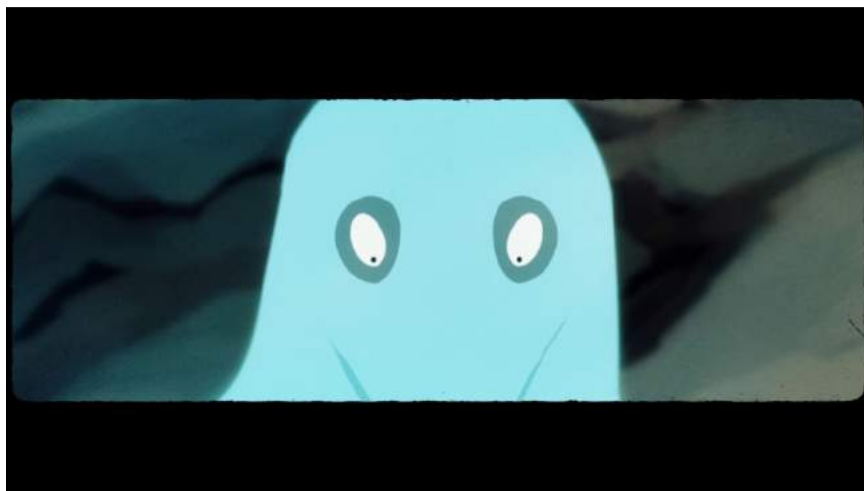
C'est la première fois qu'on le voit d'aussi près, avec sa tête d'oiseau. Puis on le voit sortir de la forêt (comme l'annonce le narrateur) grâce à un fondu enchaîné.

Dans les plans suivants, il est de nouveau loin (le format « scope » accentue l'impression d'immensité alentour) « Curieux, mais pas imprudent pour autant », entend-on : Archibald

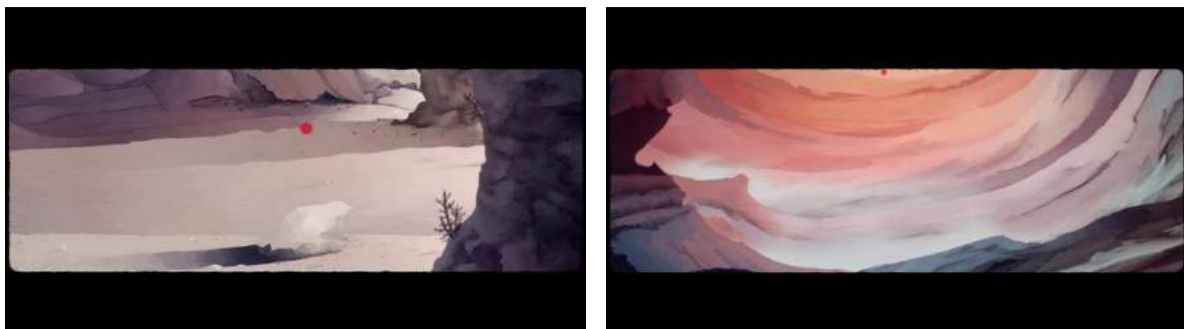
observe « la chose » de loin...



La caméra effectue un mouvement de travelling avant et « la chose » se révèle. C'est un rond rouge ! En contre-champ, on voit la tête effarée d'Archibald qui occupe tout le plan.



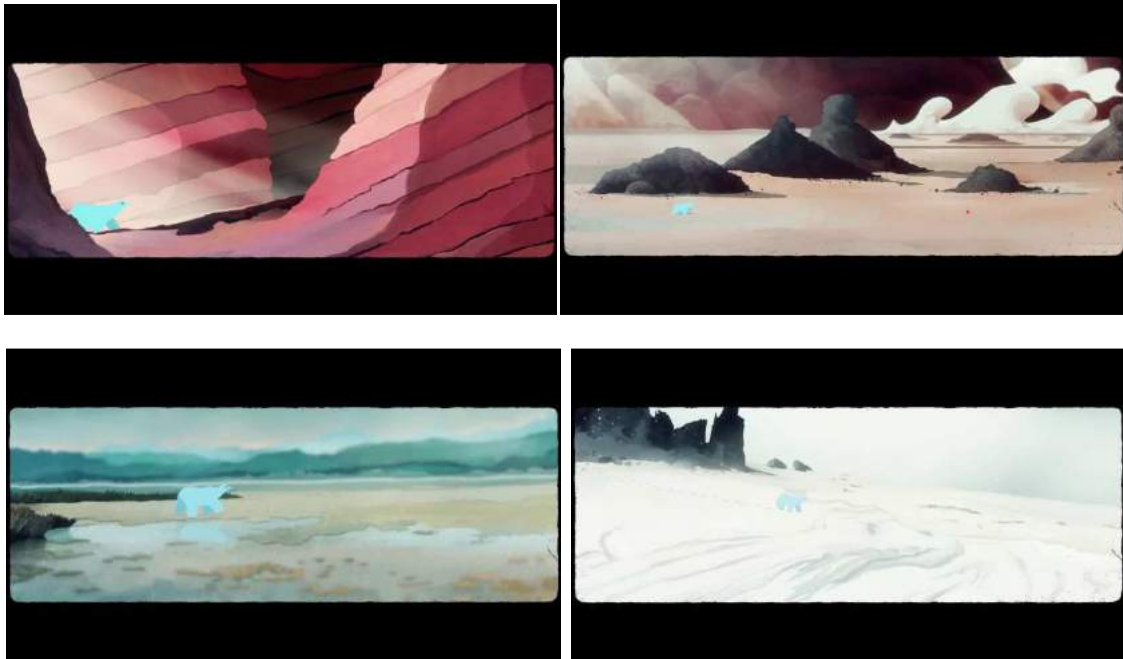
Il n'a pas le temps de penser car « le rond était déjà parti » (en sautant et en émettant des « boiing boiing » qui ressemblent à ceux des champignons vus – et entendus ! – plus tôt).



Archibald est décidément curieux : il suit le rond rouge « longtemps, très longtemps. Très très longtemps. » Il ose aller là où il n'aurait jamais été seul.

Les plans en fondu s'enchaînent. Archibald marche toujours dans la même direction. On n'entend que le bruit des éléments (le vent, la pluie...) et des pattes d'Archibald sur le sol.

On dirait qu'il traverse les saisons : il arrive dans un paysage de neige...



Archibald suit le rond « jusqu'à la fin de monde ! », dit le narrateur. Gros plan sur une roche ; la caméra recule. Le cadre s'élargit, étrange : Archibald et le rond rouge sont au bord d'un précipice dont le plan n'est pas parallèle au cadrage de la caméra, d'où cette impression de malaise. Le ciel est très sombre, sauf en bas du cadre, à droite, où il apparaît rosé.



Puis le narrateur annonce que « pour la 2^e fois, en un seul jour, il se produit quelque chose de bizarre ». Le rond rouge saute dans l'espace et sort du champ par la droite à toute vitesse. La caméra continue de tourner autour du bord du précipice. Archibald est comme aspiré : il Archibald se métamorphose sous nos yeux en une grosse pâtée bleue qui expulse un rond de même couleur. Au son, des bruits qui évoquent les soucoupes volantes – les sons typiques du cosmos...



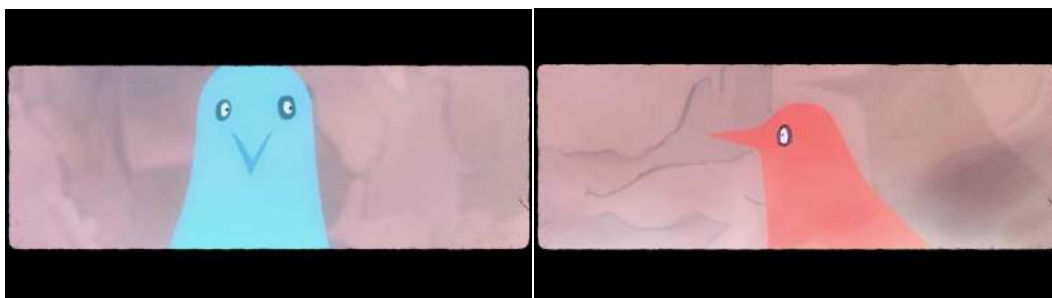
Le rond bleu rejoint le rond rouge dans l'immensité spatiale. Leur vol est accompagné du son de fusées supersoniques.



Les ronds filent vers la gauche, la caméra les suit : devant nous, un paysage désertique et vallonné. Peut-être une autre planète ? Peut-être la lune ? Les ronds filent à nouveau derrière une dune (on entend toujours un sifflement de fusées) et, dans le plan suivant (où l'on s'est rapproché de la dune), on reconnaît la fumée qui avait précédé l'arrivée du rond rouge dans le champ, plus tôt dans le film.

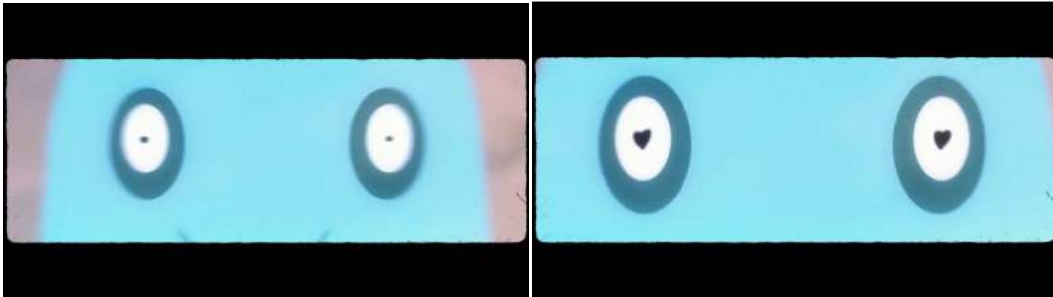


Archibald se relève de sa chute et s'aperçoit « qu'il avait repris sa forme normale. Mais il n'était pas le seul », dit le narrateur. Ce que l'on constate à l'image :

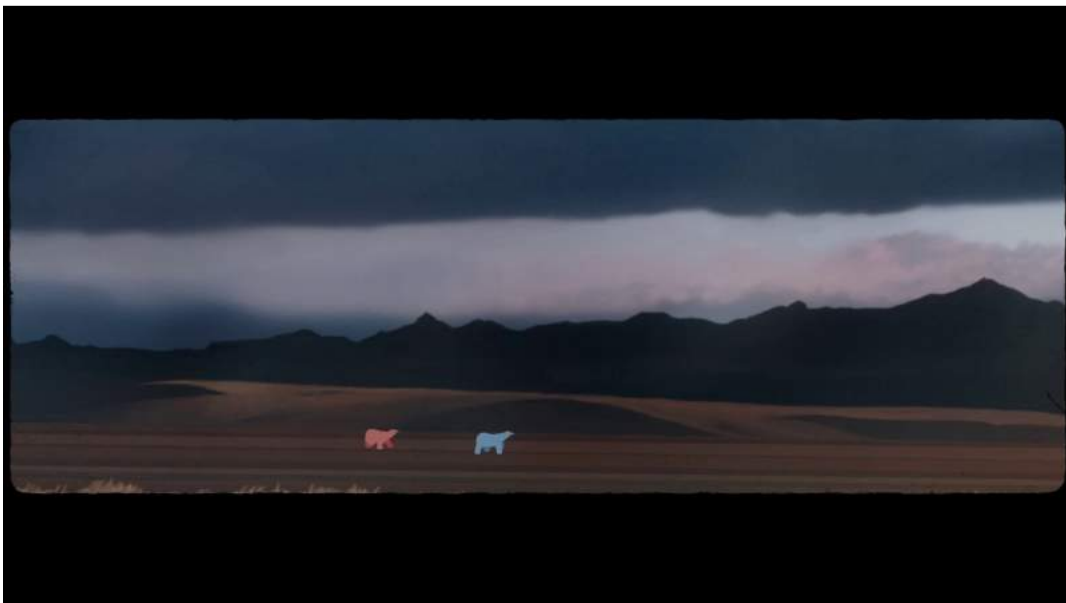


Le rond rouge s'est transformé lui aussi ! En une « Archibalde » rouge à l'allure féminine (on le voit à ses cils, notamment, recourbés, mis en valeur). Archibald est comme électrisé : zoom avant sur ses yeux, où les pupilles prennent la forme de cœurs.

« Et ça, il n'allait pas s'en plaindre ».



Le thème musical reprend tandis que l'on voit Archibald suivi de sa fiancée dans un décor superbe : ils traversent des zones désertiques sur fond de ciel mauve, soit exactement le mélange « bleu + rouge ». En d'autres termes (que le narrateur ne prononce pas !) : « Ils se marièrent et eurent beaucoup d'enfants. »



Le générique de fin se déroule sur un paysage qui évoque le logo de la Paramount, le super studio hollywoodien. On a bien vu une superproduction de trois minutes trente, en cinémascope.

La nuit tombe, Archibald gravit la montagne, seul (sa famille suit sans doute derrière), tranquille et serein de son pas de sénateur, tandis que dans le ciel passe une étoile filante.



Autour du film

Des animaux extraordinaires

Archibald est un ours à tête d'oiseau.

A la suite de la projection, on pourra dessiner, découper (à partir de magazines...), peindre... des créatures imaginaires inventées, en s'inspirant de la mythologie grecque (la Chimère avec ses 3 têtes : une de lion, une de chèvre une de serpent) et, en fonction du niveau de la classe, regarder des albums illustrant cette mythologie.

Découverte du monde et arts visuels

Travail autour du **rond** : tracer un rond, le colorier. On pourra représenter un rond rouge et un rond bleu qui traversent le ciel, par exemple.

En mélangeant de la peinture rouge primaire avec de la peinture bleue primaire, on obtient du violet.

L'histoire d'Archibald évoque singulièrement l'histoire de « Petit-bleu et Petit-jaune » (Leo Lionni, 1970, Ed. l'école des loisirs) : le rond bleu et le rond vert pleurent, leur couleurs se mélangent et ils se transforment en... deux petits ronds verts !

« Naissance d'un cercle » permet donc de travailler sur le mélange des couleurs primaires et la formation des couleurs secondaires.

Arts visuels

Les dégradés de couleurs autour du rouge et du bleu sont très impressionnants, dans ce film. Ils peuvent donner lieu à des recherches de mélanges d'encre plus ou moins diluées à l'eau pour créer un ciel multicolore sur lequel, quand ce fond aura séché, les enfants pourront peindre des étoiles blanches (rondes pour les plus jeunes, plus élaborées pour les autres).

Commenter : maîtrise de la langue française, jeu de rôle

On pourra choisir un photogramme du film et demander aux enfants de « jouer au narrateur » : qu'est-ce qu'il disait, à ce moment-là ?

Ou bien on choisira un photogramme tiré du film, on se mettra à la place d'Archibald et on dira (à sa place) ce qu'il pense (peut-être) à ce moment-là.

Le Voyage en ballon (Bollongexpeditionen)

Anna Bengtsson / Animation / Suède / 2004 / 19 min / VF

Synopsis court

Harriet Iver-Larsen, une fourmi ingénieur, vient de mettre au point sa nouvelle invention : un ballon volant (autrement dit : la montgolfière). Accompagnée par deux collègues aussi astucieuses que courageuses, Vera Trindberg et Sofia Krakel, elle se lance dans une expédition à la découverte du monde. En trois jours, les fourmis manquent de s'écraser contre des montagnes, d'être attaquées par de grosses bêtes volantes, de voler trop haut, ou trop bas, jusqu'à ce que leur ballon soit troué par une mouette et qu'elles atterrissent... dans une maison en plein cœur d'une ville (qu'Harriet appelle « une fourmilière géante »). Elles retournent chez elles (sur le dos d'oiseaux migrateurs) où on les accueille en héroïnes. Mais Harriet a déjà une autre idée : construire un sous-marin...

Commentaires

C'est le film le plus long des quatre, celui dont la narration est la plus complexe (beaucoup d'événements se succèdent, il y a de nombreux personnages), qui emploie des termes techniques d'autant plus abstraits qu'ils n'existent pas dans le monde « réel », mais ont été adaptés au monde des fourmis (le « fourmimètre », par exemple).

Peu importe : on se laisse tous aller à suivre les aventures de ces fourmis pionnières et même à s'identifier à elles... qui sont pourtant bien, bien, bien plus petites que nous !

C'est ce film qui donne le nom au programme complet : il y est explicitement question de « voyage », organisé et inaugural qui plus est.

C'est le dernier film du programme qui fait écho à de nombreux éléments contenus dans les trois autres :

- les personnages principaux sont des fourmis (comme dans « La Petite Fourmi »)
- il y est question de chaîne alimentaire, comme dans « De l'autre côté » : que mangent les fourmis en voyage : des champignons (où l'on pense à « Naissance d'un cercle »). Et que font-elles après avoir mangé ? Caca !
Toujours dans le champ scatologique : elles chassent les grosses mouches (qui se délectent de la bouse de vache) grâce à leur « fusil à prouts ».
Et qui va crever leur ballon ? Un oiseau (en l'occurrence une mouette)
- une narratrice nous raconte l'histoire, mais de façon plus complexe que dans « Naissance d'un cercle » puisqu'il lui arrive de parler à la place des personnages.
Autre lien entre ces deux films : le titre du dernier s'inscrit à l'écran à l'aide de deux ballons... ronds !

Etant donné la longueur du film, on ne fera pas d'analyse filmique à proprement parler, ici. On suivra simplement le séquenceur, en choisissant des photogrammes qui permettent :

- de re-raconter l'histoire facilement (et de le mettre en parallèle avec les autres films du programme)

- de montrer que tout (grand/petit, près/loin, notamment) n'est qu'une question de *point de vue* (donc, aussi, de repères) et de *savoir* : pourquoi Harriet ne parle-t-elle pas de « ville » mais de « fourmilière géante » ? Parce qu'elle ne connaît pas le concept de ville et parce que, vus d'en haut, en effet, les humains semblent aussi petits que des fourmis et les voitures ressemblent à des scarabées !

Prégénérique : « le 15 août 1993 »

Le film commence à hauteur d'hommes, où l'on retrouve des éléments de décors déjà vus dans les autres films du programme : une forêt de sapins, des champignons, une vache... On entend (encore !) des « cuis-cuis » d'oiseaux.

Deux dames retrouvent divers objets dont un carnet daté (on pourra relever les dates avec les élèves qui maîtrisent les jours et les mois) qui retrace « une expédition scientifique » du plus haut intérêt.



Ce carnet, minuscule entre les doigts de la dame (elle doit prendre une loupe pour le lire), est pourtant très adapté à la taille de la fourmi qu'on regarde maintenant à travers la fenêtre de sa maison – dont les bords s'écartent pour qu'on la voie de plus près... comme si on pénétrait dans un monde magique. A l'arrière plan, on aperçoit le plan de la montgolfière.



Une musique de fanfare joyeuse commence (c'est le thème musical du film) et le titre apparaît (par-dessus le dessin de la fourmilière), puis les trois personnages principaux sont présentés : prénom ET nom (suédois, parce que le film est une production suédoise).

Flashback : l'histoire d'Harriet commence !



On reconnaîtra les trois héroïnes grâce à leur chapeau (ce sont les seules fourmis du film à en porter un) et leurs « habits » (ou marques corporelles naturelles : Vera a le corps rayé, par exemple).

Harriet est très curieuse (comme Archibald dans le troisième film) et très observatrice. Elle remarque que les marais près de chez elle rejettent un gaz qui permet à de petites graines de léviter.

Harriet se procure alors un sac tissé par des araignées et... réussit à le gonfler avec de « l'air des marais » qui est plus léger que l'air « normal » : le ballon s'envole (dérivant ainsi à la règle d'Archimède, donc à la loi de la gravitation observée dans « De l'autre côté »... Certains élèves en feront peut-être la remarque... Ce sont des principes physiques assez complexes, qui occupent même la vie entière de certains chercheurs ! On verra ça « plus tard »...)

Harriet est étonnée, et très satisfaite de montrer son invention à sa collègue Vera. Elle appelle son invention : « le ballon volant ».



Un moucheron se pose sur un ballon volant et... s'envole... Ce qui donne à Vera l'idée d'attacher des charges sous le ballon.



23 mai

Harriet et Vera commencent une nouvelle expérience : elles attachent des charges *sous* les

ballons et constatent que si la charge est trop lourde, le ballon tombe...

3 juin

Elles passent à des charges vivantes, en l'occurrence un puceron mort de peur qui pèse « un kilo bar ». Quant au ballon, il est de la taille « d'un petit pois » (Harriet est soucieuse de la précision). Conclusion : « L'expérience est un succès. » Pour la première fois, Sofia entre dans le champ et, comme les deux autres (et la rangée verticale de pucerons compatissants, à gauche du cadre) regarde le puceron volant, hors champ, à droite.



Dans le plan suivant, on retrouve Harriet qui expose son plan à ses collaboratrices entourées d'autres fourmis : « une nacelle accrochée à un ballon géant avec des fourmis pour passagères ».

C'est une véritable entreprise qui se met alors en place : les trois fourmis embauchent des mouches pour fabriquer un long tuyau à partir de tiges de pissenlit. S'il y a un trou, il faut le reboucher.



Un travelling droite-gauche suit les tiges assemblées et on arrive au ballon encore un peu plat, composé de 5 couches cousues entre elles par des araignées. Peu à peu, le ballon prend forme. Il est entouré de cordes auxquelles les fourmis, plus que jamais travailleuses, attachent des poids pour qu'il ne s'envole pas : autrement dit, elles le *lestent*.



Harriet est ingénieur, donc elle fait des calculs savants et précis : pour que le ballon puisse voler, l'ensemble « nacelle + passagers + affaires personnelles + nourriture pour 3 jours » ne doit pas être trop lourd. Elle utilise une balance pour tout vérifier... et, d'un air très sévère, empêche Sofia de prendre son ours en peluche à bord. Trop lourd ! (Sofia ne renonce pas et désobéit à Harriet : elle remet l'ours dans son sac sans que cela se voie.)



« A 4 heures de l'après-midi, le ballon est complètement gonflé. 42 sacs de lest sont nécessaires pour le tenir au sol, afin qu'il ne s'envole pas ». Harriet est décidément très précise dans ses informations.



Vera vérifie que le gaz ne s'échappe pas du sac. On la voit en plongée « de l'intérieur » du ballon (un plan très intéressant à observer avec les élèves. Il n'est pas facile de comprendre où est « la caméra »).

Comme le gaz émet des substances bizarres, Vera s'évanouit ! On verra plus tard qu'elle est très, très sensible aux odeurs.

Le plan s'élargit. On observe le spectacle du lointain (au premier plan, en haut à droite une branche de sapin nous indique que la « caméra » est au seuil de la forêt.

Et la narratrice annonce : « Demain, c'est le grand jour. »

FONDU AU NOIR : autrement dit, la nuit passe.

12 juillet

Le plan suivant s'ouvre en fondu sur les joueurs de la fanfare qu'on n'a fait qu'entendre jusque-là : trompette, djembé, instrument ressemblant à un saxophone et un autre à un tuba.



11 juillet : plan d'ensemble



12 juillet : la fanfare

C'est le départ ! Le vent d'ouest est bon. Toute la fourmilière est là pour faire honneur aux exploratrices.



La reine elle-même apporte le drapeau : elle le confie à une fourmi qui va le poser sur une des cordes du ballon.

(quand on regardera ce photogramme, on demandera aux enfants ce que ce drapeau représente. Il s'agit d'une tête de fourmi vue de profil, stylisée).

Le ballon s'envole ! Applaudissements, olas en plan large (on repère d'ailleurs d'autres insectes que les fourmis : des coccinelles sur une tige d'herbe, par exemple). En plan rapproché, on voit les 3 fourmis dans la nacelle qui vole derrière des feuilles d'herbe... qu'on dirait gigantesques !



Sur le photogramme de droite (ci-avant), on voit clairement que Vera salue l'ensemble des fourmis qui se situe hors champ, à gauche, tandis que Harriet regarde déjà vers l'aventure !

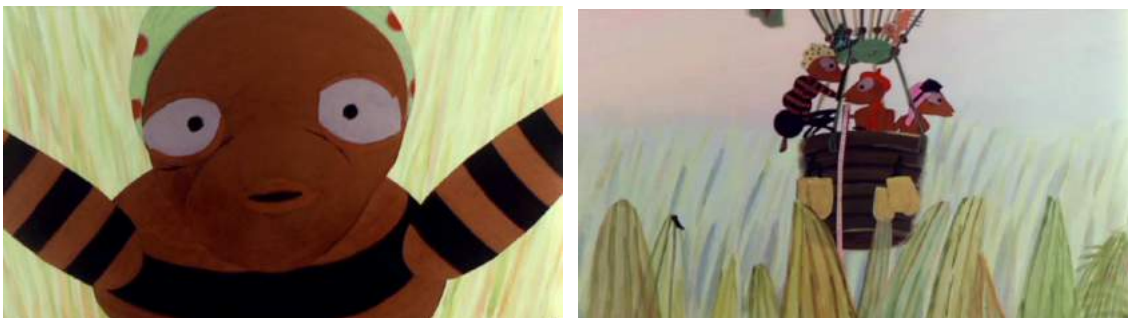
13 h 10

Ça y est ! Elles volent ! « Quelle sensation », commente Harriet... alors qu'elles ne sont encore qu'à hauteur des herbes !

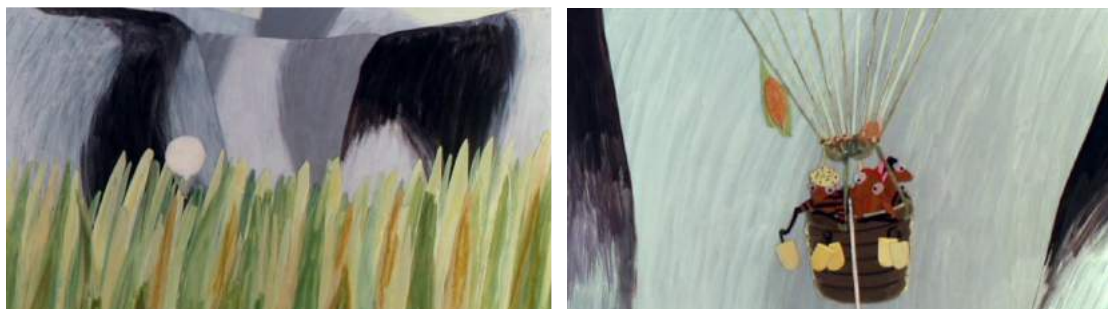


Elles dînent de champignons prémâchés et fermentés.
(et Sofia donne même à manger à son ours en peluche !)

S'ensuit un gros plan assez étrange sur Vera (qu'on peut rapprocher du plan où elle vérifie si l'air ne s'échappe pas du ballon), que le plan suivant et le commentaire de Harriet clarifient : « Dès que Vera a fait caca, le ballon a pris de l'altitude » (puisqu'il s'est allégé !) « Deux fourmimètres », observe Sofia à l'aide d'une sorte de mètre de couturière qui leur sert à déterminer leur altitude.



Un obstacle survient à **18 h environ** : « De hautes montagnes se dressent devant nous »
De fait, le ballon semble se situer devant une montagne (plan large où on a peine à repérer le ballon, tant il semble petit). Mais qu'est-ce qu'une montagne pour une fourmi ?



Plan rapproché où l'on voit les fourmis dans la nacelle qui, pour éviter le « risque de collision », larguent des sacs.

L'odeur de la montagne est horrible pour Vera (décidément très sensible du nez). Elle ne se sent pas bien. Quelle peut-être cette odeur ? L'obstacle pourra-t-il être franchi ? Oui ! Et on comprend ce qu'étaient les « montagnes » quand on entend une clarinette (qui évoque des meuglements de vaches ; bientôt on en entendra de vrais) et qu'on voit de grosses fourmis caractéristiques (celles que les vaches chassent avec leur queue à longueur de journée ; celles qui aiment la bouse de vache...)

En regardant l'image de gauche ci-dessous, on peut effectivement voir soit des montagnes, soit... des flancs de vaches ! Sur le photogramme de droite, on aperçoit même leurs cornes... et on comprend que les grosses mouches s'apprêtent à attaquer le ballon et ses passagères...



Pour se débarrasser des mouches, qui semblent énormes quand elles s'accrochent à la nacelle (une grosse mouche est de fait bien plus grande qu'une fourmi), une seule solution : « le fusil à prouts », autrement dit Sofia qui s'est retournée et lâche des vents en direction du gros insecte volant. Le résultat est radical.



Les fourmis sont sauvées et Harriet lance un : « Et que je ne vous revois pas, compris ? » très autoritaire et très comique, vu sa taille.

Changement de plan et changement d'ambiance : le soleil se couche, on reconnaît les couleurs du ciel au crépuscule (qu'on a vu dans « Naissance d'un cercle », notamment). On pourra d'ailleurs se demander pourquoi le ballon est colorié en bleu. S'ensuit un lent fondu au noir, avec le chant des coucous. « C'est Vera qui monte la garde ». Elle lâche du lest pour que le ballon prenne de l'altitude quand il commence à en perdre.

C'est la nuit. Le ballon passe devant la lune en un plan très poétique (qui rappelle encore le cosmos de « Naissance d'un cercle »).



13 juillet, le matin

Cette fois, le soleil est levant, le ciel est plus clair, plus rosé qu'au soleil couchant. On entend des cris de mouettes qui suggèrent qu'on est près d'un bord de mer.

On cherchera avec les enfants à reconnaître une station balnéaire vue de haut à partir du photogramme de droite (qui apparaît plus tard dans le film) : le ciel, la ligne d'horizon, la mer, le banc de sable, les cabanes de plage...



Harriet est inquiète : pas de vent, et le ballon ne cesse de monter... Comment faire pour redescendre ?

Zoom sur Harriet qui a sorti sa lunette longue vue et aperçoit... « une fourmilière géante ».

On voit alors à travers la lunette d'Harriet (encore un rond !), qui commente toujours : « avec plein de fourmis et des espèces de scarabées ».



Le problème de la descente est vite résolu : des mouettes hurlantes traversent le cadre, l'air mauvais (on sait, depuis « L'Autre Côté », que les oiseaux ne sont pas forcément les amis des insectes), et l'un de ces « grands oiseaux des mers » a crevé le ballon (hors champ).



La nacelle descend à la verticale (travelling haut-bas), passe devant 2 pigeons (l'air surpris) puis le long d'un tuyau de gouttière.



On change soudainement de point de vue : on revient à l'échelle humaine et on aperçoit alors le ballon, riquiqui, informe, qui passe devant une barrière, puis de l'herbe, puis un chien...



... et, vu des yeux du chien, s'écrase dans une matière rose (on comprendra plus tard que ce sont des fraises). Contre-champ : la nacelle plantée dans la chair d'une fraise.

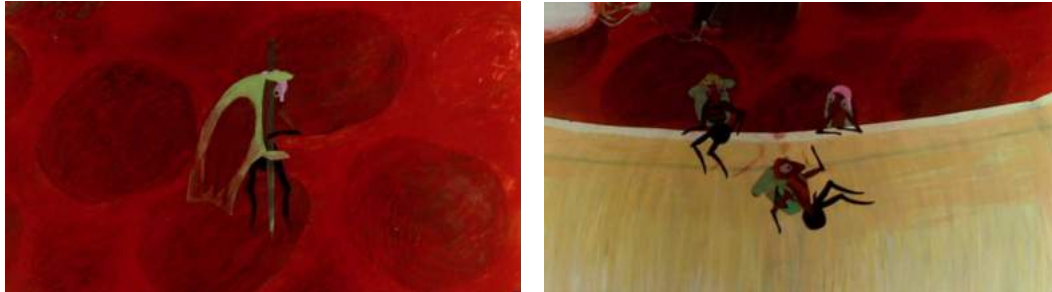


On entend des bruits de fourchette...

15 h

« Atterrissage », annonce fièrement Harriet.

Pendant que Sofia et Vera mangent des fraises (l'une aime, l'autre pas), Harriet plante son drapeau : « J'ai découvert Fourmiville ! Hourra ! »



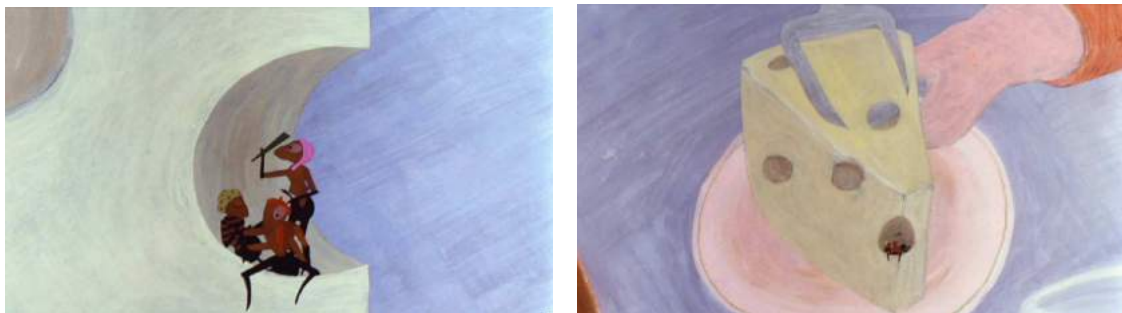
Les fourmis escaladent le saladier et se laissent glisser le long de sa paroi. Elles l'ont échappé belle !

On revient à échelle humaine et on découvre une femme, de dos, assise à table devant un très petit enfant qui vient de se servir de fraises. Zoom sur l'enfant qui attrape dans sa cuillère la nacelle et ce qui reste de ballon. En plan rapproché, on voit qu'il observe cela d'un air circonspect... mais il les enfourne dans sa bouche et les avale quand même !



Les fourmis passent la journée à faire des mesures et prélever des échantillons : dans du pain, dans un verre, dans du gruyère... et même un cheveu (les fourmis géantes ont « des poils qui poussent sur leur tête... comme des brins d'herbe ! », remarque Harriet) L'enfant, à qui Vera vient d'arracher un cheveu, se gratte la tête.

Ces séquences permettent de passer du très gros plan au plan moyen, selon qu'on se situe du point de vue des fourmis ou bien des humains.



Harriet remplit son journal de bord, puis s'occupe d'organiser le retour... Le passage de deux moineaux lui donne une idée.



Fondu au noir : la nuit passe.

14 juillet

Un « cui cui » de moineau se fait entendre hors champ.

Munies de leur sac à dos, les fourmis surplombent trois oiseaux migrateurs qu'on voit en plongée.

Elles descendent par la barrière (des percussions résonnent, comme dans les films à suspens... Vont-elles y arriver ?)



Puis les fourmis s'élancent au « suivez-moi ! » d'Harriet. Une musique joyeuse de fanfare commence alors, puis les trois héroïnes s'agrippent aux pattes des moineaux qui s'envolent.



« 8 h 45. Le vol se déroule confortablement. Nous approchons de la forêt. », commente Harriet qui observe au loin grâce à sa longue vue.

Puis : « Prêtes ? Sautez ! », ordonne-t-elle. Les trois compagnes atterrissent dans les sapins.



La musique s'est arrêtée. On n'entend que le bruit de la chute des fourmis de branche en branche. Elles passent devant les pucerons, dont celui qui avait servi à Harriet au cours de ses expériences, pattes plâtrées... Il a l'air bien content de voir les fourmis tomber à leur tour !



15 juillet

En « off », on perçoit des sons de percussions qui vont crescendo. Ce sont les serviteurs de la reine, qui avancent au pas cadencé. Ils passent devant des herbes et s'arrêtent, un peu interloqués. Contre-champ : Harriet, Vera et Sofia, effondrées dans les herbes !

Elles sont bientôt portées en triomphe, au son de la fanfare.



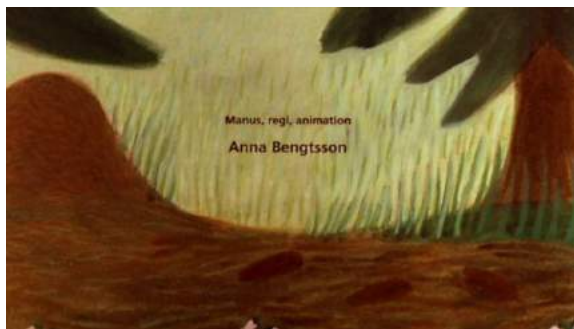
La reine vient les décorer, tout le monde applaudit les fourmis qui viennent d'achever leur « dangereuse expédition » (dit Harriet) !

La fanfare joue plus gaiement que jamais.



Fondu au noir... puis le générique défile sur un décor de clairière de forêt – la forêt du film.

Attention ! Il faut bien rester jusqu'au bout (autrement dit, quand tous les noms de ceux qui ont permis au film d'exister – et c'est beaucoup de monde, même pour un film de 19 minutes – ont défilé) car on découvre alors la nouvelle invention d'Harriet... un sous-marin !



Autour du film

Science (avec les plus grands)

On pourra observer et manipuler une balance, un mètre, une loupe, un microscope...

Arts visuels

On pourra comparer les fourmis telles qu'elles sont représentées dans « La Petite Fourmi » et dans ce film-là.

Pour comprendre les notions de « petit » et « grand », d'échelle et de point de vue, ou pourra représenter (avec tous les matériaux qu'on veut : feutres, crayons de couleur, gouache...) une fourmi près d'un brin d'herbe « géant » et, sur une autre feuille, des brins d'herbes impossibles à déceler un par un à l'œil nu, au pied d'un arbre.

On pourra aussi laisser libre cours à son imagination et représenter qui l'on veut dans un ballon dirigeable, qui vole dans le ciel, ou par-dessus un décor de ville, de mer, de campagne...

La fanfare

On pourra écouter d'autres airs de fanfare, reconnaître (à l'aspect visuel et sonore) les instruments à vent qui composent une fanfare. On pourra rythmer (avec des claves, des cymbales ou, tout simplement... les mains) des airs de fanfare, ou laisser aller sa libre expression corporelle à leur écoute, dans un cadre dédié où les enfants pourront aussi être de toutes petites fourmis marchant vite, de grands oiseaux des mers ou bien des vers de terre rieurs... N'importe lequel des animaux qu'on aura vus au cinéma, ou ailleurs...
