



La Princesse L'OGRE et la fourmi

5 histoires d'Édouard Nazarov

dès 5 ans

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

racontées et chantées par Philippe Katerine



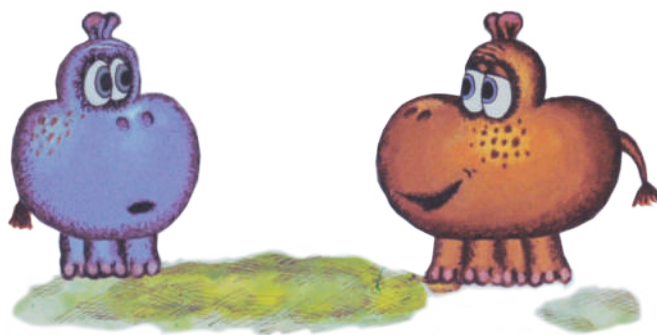
SOMMAIRE

I. L'ANIMATION SOVIÉTIQUE p.4

1. Un art cinématographique reconnu et influent p.4
2. Qui est Edouard Nazarov ? p.4

II. P'TIT HIPPO p.5-6

1. Un attachant petit hippopotame ! p.5
2. Raconter la solitude p.5-6
3. Vive le jeu ! p.6



III. MARTINKO p.7-9

1. L'univers du conte : le pouvoir des objets magiques p.7

ACTIVITÉ : Des objets magiques bénéfiques ou maléfiques p.7

ACTIVITÉ : Conte et objet magique p.7

2. Une fable qui ridiculise les puissants p.8

FOCUS : Des aliments magiques dans la littérature p.9

3. Une description attentive et drôle du quotidien p.9



IV. LA PRINCESSE ET L'OGRE p.10-12

1. La réinvention du conte p.10

ACTIVITÉ : Propose un détournement d'un conte de fée que tu connais ! p.10

2. Une scène de théâtre p.11

FOCUS : Des contes de fée sur scène p.11

ACTIVITÉ : Des contes sur scène p.12

3. Quand tout s'accélère ! p.12





V. IL ÉTAIT UNE FOIS UN CHIEN p.13-16

1. Un conte populaire... p.13
2. ... aux accents comiques p.14

ACTIVITÉ : Exercice d'écriture p.14

3. Une alliance inattendue p.15

FOCUS : La fable p.15

ACTIVITÉ : Imagine ta propre fable avec deux animaux de ton choix ! p.16



VI. LE VOYAGE DE LA FOURMI p.16-19

1. Une immersion sensorielle dans la nature p.16
2. Le petit monde des insectes p.16-17

FOCUS : Les fourmis, stars de cinéma ! p.17

ACTIVITÉ : Ma vie de fourmi ! p.18

3. Violence et solidarité : le voyage initiatique d'une fourmi p.19



I. L'ANIMATION SOVIÉTIQUE

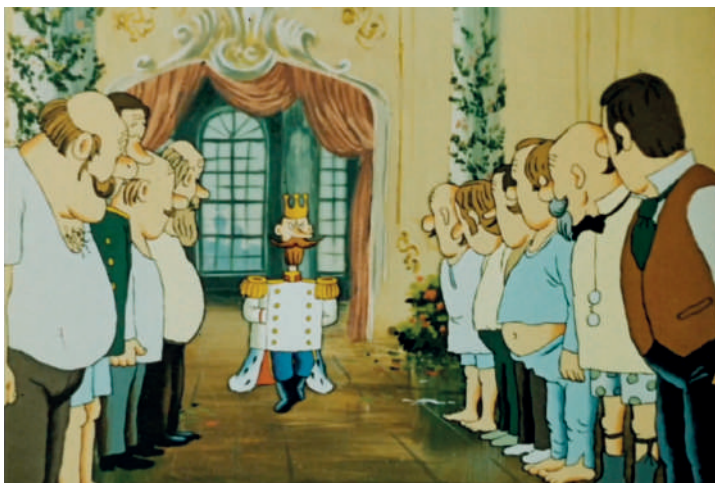
1. Un art cinématographique reconnu et influent

Du Français Emile Cohl au début du XX^{ème} siècle au Japonais Hayao Miyazaki aujourd'hui, en passant par les Studios Disney aux États-Unis, l'art de l'animation a voyagé à travers le monde et les époques. Grâce à ces cinq courts-métrages, (re)découvrez de magnifiques créations, inventives et drôles, nées dans l'Union Soviétique !

L'animation a longtemps joué un grand rôle dans les industries culturelles soviétiques : le cinéma y était considéré comme un outil de propagande de choix. Plus tard, dans un contexte de Guerre froide, les films d'animation reflètent aux yeux du monde entier la créativité de l'empire soviétique et sa capacité à proposer des œuvres destinées à concurrencer celles de l'Ouest.

Un lieu se distingue tout particulièrement : les studios Soyuzmoultfilm. Créés en 1936, sous l'égide du ministère de la Culture, ils proposent des perles de l'animation et réunissent des auteurs prestigieux.

Parmi les cinéastes ayant fait leurs armes dans les studios Soyuzmoultfilm, citons Youri Norstein, et son merveilleux *Petit Hérisson dans la brume* ou son *Conte des contes*¹ (élu meilleur film d'animation à Los Angeles en 1984), Roman Katchanov, bien connu de tous les enfants russes pour son personnage de Guéna le Crocodile, ou encore Edouard Nazarov, qui signe les courts métrages du présent programme.



2. Qui est Edouard Nazarov ?

Edouard Nazarov naît en 1941 à Moscou. Il intègre la Soyuzmoultfilm en 1959. Autodidacte, il est d'abord intervalliste pour des films d'animation : son métier consiste à "remplir" les actions accomplies entre le début et la fin d'un mouvement. Il est ensuite directeur artistique sur de nombreux projets, notamment une adaptation des aventures de *Winnie l'Ourson*, avant de réaliser ses propres films.

Le contexte de Guerre froide durant lequel il travaille se ressent dans ses films : dans son court-métrage de 1973, *L'Équilibre de la terreur*, il signe une fable illustrant la folie de la course à l'armement.



Autre signe de reconnaissance : son court-métrage *L'Île* est projeté en 1974 au Festival de Cannes. Dans ce film, le cinéaste raconte avec humour les mésaventures d'un Robinson livré à lui-même. À travers ce personnage, il décrit une société cupide et égoïste. Ce court-métrage remporte le Grand Prix International du Festival.

C'est dans les années 1980 que son art acquiert sa plénitude, à travers une série de films dont le très remarqué *Il était une fois un chien*, qui lui vaut un Prix Spécial du Jury au Festival d'Annecy, qui récompense le cinéma d'animation.

¹ Ces deux films sont disponibles aux Editions Malavida.

Les caractéristiques de ses œuvres ? Tout d'abord, l'humour ! Nazarov excelle à conter des situations drolatiques, tout en vivacité et en surprise. L'humour est d'autant plus saisissant que Nazarov l'ancre dans la vie quotidienne : ses films fourmillent de détails comiques, que l'on saisit parfois du coin de l'œil, parmi mille autres détails.

Ses récits s'inscrivent dans le folklore russe ou ukrainien, avec lequel il joue habilement pour raconter les évolutions de la société. Il est particulièrement attentif aux marques d'un individualisme débridé, préférant décrire la richesse d'une vie collective fondée sur la solidarité et le partage.



II. P'TIT HIPPO

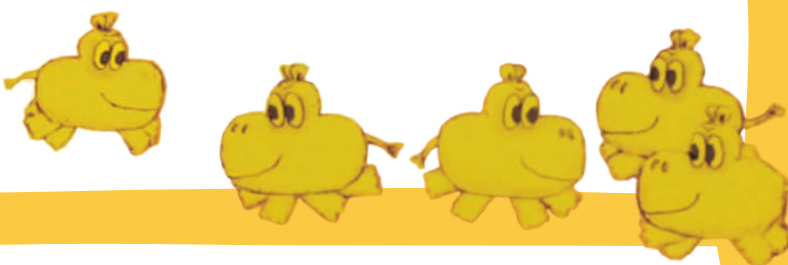


1. Un attachant petit hippopotame !

A-t-on déjà vu un petit hippopotame plus charmant ? Délaissant le gris, Edouard Nazarov préfère le bleu, apportant de la couleur à son personnage principal. Il lui ajoute également quelques taches de rousseur qui lui donnent un air juvénile, et le rapprochent d'un personnage d'enfant. Enfin, les yeux de son hippopotame, contrairement à ceux de l'animal réel, sont immenses !



Son p'tit Hippo est ainsi doté d'une grande expressivité, et dans ses yeux, on peut aisément lire tous les sentiments qu'il ressent : la tristesse de se sentir exclu, l'ennui de jouer seul, le mélange d'espoir et d'étonnement quand il croise d'autres animaux... et heureusement, le bonheur sans mélange quand il peut enfin jouer avec un petit camarade, quitte à faire beaucoup de charivari et de brouhaha !



2. Raconter la solitude

Le court métrage joue avec la voix off pour mieux nous faire ressentir la solitude du personnage, à laquelle il est sans cesse renvoyé. À plusieurs reprises, nous entendons répéter le mot "solitaire", le petit Hippo est "seul, esseulé, solitaire. Tout seul" : cette répétition renvoie le personnage vers son présent et sa triste promenade.

Edouard Nazarov use de tous les ressorts de l'art de l'animation pour nous faire ressentir cette solitude. Son usage du fond blanc en est une illustration parfaite : quand le petit Hippo fait sa balade solitaire, le monde autour de lui est vide, fantomatique, sans perspective.





C'est la présence des autres animaux qui vient remplir, temporairement, ce vide. En effet, si le p'tit Hippo est tout seul, il ne cesse de croiser des êtres vivants qui, eux, sont très nombreux : des innombrables fourmis en passant par les infatigables poussins ou les abeilles laborieuses. Ces animaux en surnombre envahissent tout l'espace, et remplissent de couleurs et de formes le cadre. Ils créent ainsi un fort contraste avec notre petit hippopotame et son monde blanc et mélancolique ! Pas étonnant, donc, que notre héros aspire à les rejoindre.

Tous ces animaux font également bien du bruit ! Tout à leurs jeux ou à leurs activités, ils se soucient peu de déranger leurs voisins ou de se faire remarquer. P'tit Hippo rêverait d'avoir cette vie et regrette de ne pas avoir leur

légèreté pour les imiter. Le monde de P'tit Hippo est bien loin de cette gaïté : non seulement son univers est blanc, mais autour de lui, tout résonne.

En effet, Edouard Nazarov joue avec les sons pour nous faire ressentir encore plus fortement la solitude de son personnage. Par exemple, quand P'tit Hippo donne un coup de pied dans une boîte de conserve, le son est disproportionné et se répercute puissamment : P'tit Hippo est seul, tout seul.

Le jeu sur les différentes valeurs de plans accentue encore cette impression de solitude : quand le personnage est renvoyé à son statut d'hippopotame solitaire, un plan éloigné se substitue rapidement à un plan plus serré, comme pour insister sur le vide autour de lui. Heureusement, à l'inverse, quand le P'tit Hippo trouve de la compagnie, le cadre se resserre sur le duo nouvellement formé : finie la solitude !



3. Vive le jeu !

Le "bruit, piétinement, bazar, brouhaha, vraiment n'importe quoi !", dit le narrateur. Eh oui, le jeu, ça fait du boucan ! Si la promenade solitaire de notre héros est bien silencieuse, il n'en va pas de même pour les animaux qui s'amuse ! La musique accompagne l'activité des animaux et raconte la vie qui, soudain, fait irruption : on croirait entendre les abeilles bourdonner ! Chacun des animaux a sa propre mélodie, et il faut encore que le petit Hippo trouve la sienne.

Nazarov s'amuse avec la représentation de tous ces animaux, avec le sens du détail qui est le sien. Ainsi, les petits poussins trouvent un ver de terre. Au lieu de le gober, comme on s'y attendrait, les voilà qui s'en servent comme d'une corde à sauter ! Ce détournement surprenant assimile les animaux à des écoliers dans une cour de récréation, image qui renvoie à la marelle auquel jouait tout seul notre hippopotame.

Heureusement, la solitude ne dure pas, puisque lui aussi trouve un compagnon. La morale de l'histoire ? Qui se soucie d'un peu de bruit quand on peut s'amuser gaiement ?



III. MARTINKO

1. L'univers du conte : le pouvoir des objets magiques !

Le soldat Martinko dispose de deux objets magiques qui feront sa fortune : un jeu de cartes magiques, qui lui assurent inmanquablement la victoire, et des pommes qui tour à tour embellissent ou font pousser des cornes à la personne qui les mange. Ces éléments fantastiques font glisser ce récit, en apparence réaliste, vers l'univers du conte.

Ces objets renvoient les personnages à leurs désirs secrets. En effet, les cartes poussent les personnages à tout perdre, par désir de gain ou par entêtement ; les pommes trahissent la vanité de la personne qui les dévore... et se trouvant parfois bien punie d'avoir aspiré à la beauté.



ACTIVITÉ : Des objets magiques bénéfiques ou maléfiques

Voici des objets magiques qui apparaissent dans de célèbres histoires. Peux-tu dire quels sont leurs pouvoirs ?



- Les bottes de 7 lieues
- La quenouille de la Belle au Bois dormant
- La baguette de la marraine la fée de Cendrillon
- Le balai de Harry Potter
- Le haricot magique de Jack
- La lampe trouvée par Aladin



ACTIVITÉ : CONTE ET OBJET MAGIQUE

Imagine un conte dans lequel un objet magique joue un rôle central.



2. Une fable qui ridiculise les puissants

"C'était une vieille histoire. Les Tsars régnaient encore." C'est sur ces mots que s'ouvre le court-métrage *Martinko*. Pourtant, l'histoire ne se déroule pas dans un passé si ancien. En Russie, le Tsar était le souverain qui régnait sur l'empire. L'histoire a basculé au XX^{ème} siècle : durant la Première Guerre mondiale, la population russe souffre atrocement. Les soldats tombent en grand nombre sur le front, tout le pays est désorganisé, et surtout, la famine guette. La colère qui couvait depuis longtemps explose. En 1917 éclatent de violentes révoltes : la Révolution Russe va balayer l'organisation politique en place. Le Tsar Nicolas II est contraint d'abdiquer et de s'exiler. En 1918, il est même tué avec toute sa famille. C'est la fin du pouvoir du tsar en Russie.



Si Edouard Nazarov raconte une histoire de tsars et de princesses, on est bien loin du récit héroïque, où les puissants sont des modèles à admirer. Au contraire, le réalisateur tourne en dérision, avec beaucoup d'humour, une société qu'un simple soldat va parvenir à tromper. Le film raconte en effet l'ascension sociale de son personnage principal, qui, de simple soldat, devient ministre, puis qui épouse une princesse. Son cheminement nous fait voyager à travers les différentes couches sociales qui composent la société d'alors : *Martinko* joue aux cartes avec son geôlier, il se produit sur les marchés, avant de conquérir les salons les plus chics et les hautes sphères de l'État, incarnées par le Tsar en personne. C'est le réalisateur lui-même qui prête d'ailleurs sa voix à ce personnage !



De manière comique, Nazarov joue sur le contraste d'atmosphère entre ces différents mondes : l'univers du marché est aussi bruyant et bigarré que celui des salons est calme et policé. Mais partout règne la même passion : le jeu. Et qu'on soit simple troufion ou grand monarque, on y laisse de même sa chemise. En effet, une fois que notre héros a fini de jouer avec un adversaire, il ne reste plus à ce dernier que ses dessous et ses yeux pour pleurer. Tous les hommes élégants et pleins de morgue doivent subir l'humiliation d'être en sous-vêtements devant le Tsar... qui lui-même finira bien nu sous son manteau d'hermine, symbole dérisoire de son pouvoir.

Les pommes produisent aussi des effets comiques dans le film. Sans doute sera-t-on aujourd'hui peu sensible à la dimension humoristique de la transformation des personnages féminins, pour qui embellir se résume à retrouver de la jeunesse et des formes. Mais on s'amusera en revanche de la manière dont Nazarov joue avec les cornes qui poussent sur la tête de l'irascible princesse. Ses cornes immenses se prennent dans le magnifique lustre de cristal de sa chambre... et y resteront même coincées quand le maléfice sera levé. En prêtant à ce personnage royal une forme d'animalité, Nazarov le désacralise et le rend aussi ridicule que le Tsar.

Martinko a valu des soucis à son réalisateur en raison de cette puissance satirique : les censeurs ont voulu l'interdire en raison du prénom de la princesse, Raisa. En effet, certains y voyaient une référence à Raisa Maximovna Gorbacheva, épouse de Mikhaïl Gorbatchev, Secrétaire général du Parti Communiste. Ce prénom est pourtant celui qui figure dans le conte original !



FOCUS : Des aliments magiques dans la littérature

Voici quelques histoires dans lesquelles des aliments ont des effets inattendus sur les personnages

L'Odyssée (Homère, VIII^{ème} siècle avant J.C.)

Durant les trois années où il navigue sur les flots pour regagner sa patrie, Ithaque, le rusé Ulysse rencontre bien des peuplades. Sur l'une des îles où il accoste avec son équipage, il fait la connaissance des lotophages : ces personnes dévorent les fleurs de lotus qui poussent sur leur terre. Or, ces plantes ont un pouvoir magique, celui de provoquer l'oubli. Qui en mange n'aura plus de souvenir de son passé, ni de désir d'avenir. Un piège terrible pour ces hommes qui cherchent à rejoindre leur famille au-delà des mers !

Dans **Les Aventures d'Alice au pays des merveilles** (Lewis Carroll, 1869), nombreux sont les objets du quotidien qui ont un tout autre usage que celui qu'on leur connaît. Et la nourriture n'est pas en reste. Ainsi, la fillette, tombée dans un trou après avoir suivi un lapin blanc, trouve une petite fiole avec l'inscription "Buvez-moi". La mystérieuse liqueur la verra rétrécir ! Plus tard dans le récit, un morceau de champignon lui permettra au contraire de grandir comme une géante et de dépasser la cime des plus grands arbres.

Harry Potter (J.K. Rowling, 1997-2007)

Dans le monde magique du sorcier, les aliments ont parfois des qualités insoupçonnées : bien des friandises semblent dotées de pouvoirs magiques, des bonbons qui font léviter au chocolat qui remonte singulièrement le moral. Moins appétissantes, les potions magiques préparées dans les cachots peuvent avoir une fois bues des conséquences merveilleuses... ou terrifiantes.

3. Une description attentive et drôle du quotidien

Edouard Nazarov excelle dans les grands tableaux qui décrivent la réalité quotidienne. Chez lui, nombreuses sont les scènes de foule où le spectateur est invité à garder l'œil bien ouvert, sous peine de manquer les petits détails comiques qui font tout le sel de ses œuvres. Avec lui, il y a toujours quelque chose qui sortira du rang ! Regardez bien les soldats alignés devant leur supérieur dans *Martinko* : avez-vous remarqué que l'un d'entre eux donne discrètement un coup de pied à son voisin ? On s'amuse de voir que l'ordre n'est toujours que de surface, et que l'humain, avec ses facéties et son désir de désorganisation, triomphera toujours !

L'un des morceaux de bravoure du court-métrage est la scène du marché. Ici, Edouard Nazarov s'en donne à cœur joie ! Le spectateur a le sentiment d'être projeté dans le passé russe. Devant lui se mêlent toutes les couches sociales : on remarque ici un mendiant, là un homme bien mis, un bourgeois. On ne sait où donner de la tête, tant chaque coin du cadre fourmille d'activités.



Il n'y a jamais une seule action qui se déroule dans l'image : tandis que la foule se passionne pour les cartes de *Martinko*, un petit pickpocket fait les poches des passants. Le réalisateur s'amuse aussi avec des personnages typiquement russes, qu'il caricature légèrement. Prenons en exemple cette vieille dame qui se signe subrepticement après avoir vu passer un pope (un représentant du culte orthodoxe).

La bande sonore est également un délice : on n'y comprend pas grand-chose ! Les bruits de la fête sont couverts par la musique de l'orgue de barbarie, à moins que cela ne soit l'inverse. Les voix des commerçants se mêlent aux cris des animaux que l'on transporte, les cochons qui couinent ou les chevaux qui hennissent !

IV. LA PRINCESSE ET L'OGRE

1. La réinvention du conte

Guenrikh Sapguir (1928-1992) est un poète, traducteur et scénariste de films. Ce contemporain d'Edouard Nazarov est connu en Russie pour sa poésie d'avant-garde, inventive et originale. La preuve avec ce conte de *La Princesse et de l'Ogre*, qui bouscule toutes les convenances et les habitudes.

Tout commence comme dans le plus classique des contes de fée. Le décor est planté : le château, la forêt, la tanière de l'Ogre. Les personnages semblent être tout ce qu'ils doivent être : la Princesse est jolie, l'Ogre est effrayant. Sauf que... tout pourrait aussi bien être différent !



L'histoire s'amuse donc avec notre connaissance classique de ce type de récit, pour mieux nous désarçonner et nous révéler nos propres préjugés et attentes. Ce genre de détournement est devenu courant dans la littérature enfantine contemporaine : les récits anciens sont adaptés aux enfants modernes. Ainsi, Roald Dahl s'amuse dans *Un conte peut en cacher un autre* à réinventer *Cendrillon*, *Les Trois Petits Cochons* ou *Le Petit Chaperon Rouge*.

Comme dans le film de Nazarov, les enfants n'ont plus envie d'être sages comme des images, les filles ne se limitent pas à leur beauté et les méchants ne sont pas toujours ceux que l'on croit. Ainsi, la petite Princesse, devenue "vilaine", s'approprie tous les accessoires qui sont censés lui faire peur (os, peau de tigre...) jusqu'à effrayer l'Ogre.



Ces contes revisités invitent à ne pas se fier aux apparences et à toujours questionner ce que l'on croit savoir, tout en nous amusant en jouant avec des codes bien connus. On fait croire au lecteur / spectateur qu'il est en terrain familier pour mieux lui faire perdre pied !



ACTIVITÉ : CONTE ET OBJET MAGIQUE

Propose un détournement d'un conte de fée que tu connais !

2. Une scène de théâtre

Edouard Nazarov met en scène son conte comme sur une pièce de théâtre. Il joue ainsi avec le décor, qui descend du ciel comme un décor de carton. Les bords du cadre deviennent d'épais rideaux qui encadrent la scène, et se ferment quand nécessaire.

Mais le réalisateur va plus loin, puisqu'il s'amuse à contrarier le cours de la représentation : ainsi, alors qu'on croit que l'histoire s'achève et que le rideau amorce sa fermeture, le voilà qui interrompt tout et demande la réouverture des rideaux ! Le spectacle devient alors de plus en plus désordonné, et bien sûr, jubilatoire !



FOCUS : Des contes de fée sur scène

**Les contes de fée inspirent les opéras et les ballets !
Voici quelques œuvres portées à la scène :**

La Belle au Bois dormant (1890)

Un des grands classiques du ballet russe, qui réunit le musicien Piotr Ilitch Tchaïkovski et le chorégraphe Marius Petipa. Monté en 1890, c'est un des plus grands succès de ses auteurs. On peut entendre certains des morceaux de la musique de Tchaïkovski dans la version animée produite par les studios Disney en 1959.

Les Contes d'Hoffmann (1881)

Les contes fantastiques d'Hoffmann ont inspiré les compositeurs : Jacques Offenbach signe un opéra, tiré de diverses histoires de l'auteur allemand. Parmi les récits les plus connus, on retrouve celui de *L'Homme au sable*, dans lequel un jeune homme tombe amoureux de la belle Olympia, une jeune femme qui se révèle l'invention mécanique d'un savant. Ces histoires auront aussi un beau destin au cinéma, grâce au film signé Michael Powell et Emeric Pressburger en 1951.

Casse-Noisette (1892)

Un nouveau conte de Tchaïkovski, et un autre grand succès ! S'inspirant d'E.T.A. Hoffmann et de son conte *Casse-Noisette et le Roi des souris*, il signe l'une des créations les plus jouées au moment des fêtes de fin d'année.

Cendrillon (1945)

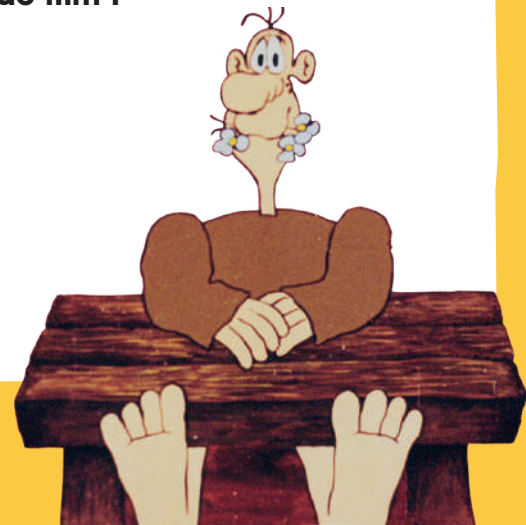
Bien des adaptations de ce conte célèbre ont vu le jour. L'une des plus belles est sans doute celle de Prokofiev. En 1945, le compositeur russe, grand admirateur des œuvres de Tchaïkovski, propose sa version du conte. De nombreux chorégraphes, dont Rudolf Noureev, s'empareront du ballet pour réinventer cette histoire bien connue.





ACTIVITÉ : Des contes sur scène

Cherche si d'autres contes que tu connais ont eux aussi fait l'objet d'une adaptation, que ce soit sous la forme de pièce de théâtre, de ballet ou de film !

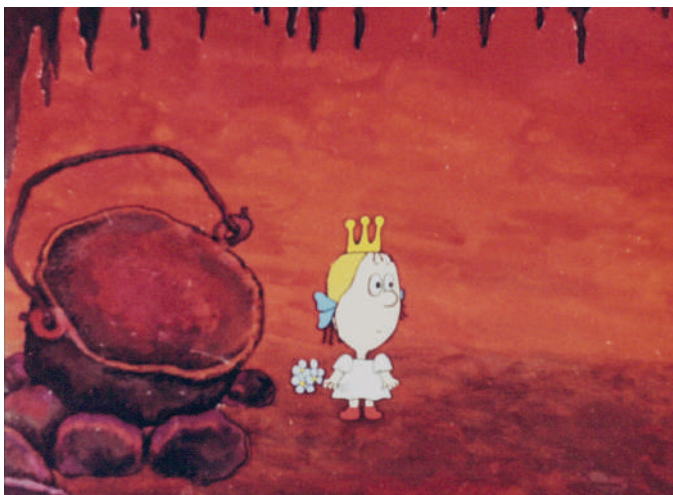


3. Quand tout s'accélère !

Le court métrage de Nazarov joue beaucoup sur la surprise. À cet égard, le réalisateur utilise la musique à merveille. Quand commence le récit, la musique est harmonieuse, douce ; elle est parfaitement en adéquation avec le monde familier du conte, la beauté et la bonté de la Princesse. Mais dès que la fillette tombe dans la grotte de l'Ogre, la musique se fait tout autre : la chanson douce devient un rock bien plus impétueux, contemporain. Ce changement brutal et soudain de musique nous fait ressentir un danger, mais nous rappelle également que nous ne sommes pas dans un conte classique.



Cet effet de surprise n'est pas le dernier du court métrage. En effet, toute la fantaisie de l'auteur apparaît dans la reprise inversée de l'histoire : l'image et la bande-son sont rejouées, mais sur un mode dégradé. Tout s'accélère, comme un film qu'on rembobine à toute allure, dans une drôle de cacophonie.



Nazarov joue avec l'un des plus anciens trucages du cinéma, qui consiste à passer le film à l'envers. De même qu'il faisait ouvertement de son récit une pièce de théâtre, il rappelle que nous sommes face à un film, c'est-à-dire de la pellicule manipulable.



V. IL ÉTAIT UNE FOIS UN CHIEN



1. Un conte populaire...

Dès le générique, *Il était une fois un chien* est présenté comme un conte populaire : on n'y trouvera ni sorcières, ni créatures surnaturelles, ni terribles malédictions comme dans les contes de fée ; en revanche, la fantaisie et l'imagination y règnent en maîtres.

La dimension folklorique est omniprésente dans le conte. Il suffit, pour s'en rendre compte, de considérer les décors (petites maisons blanches aux toits de chaume dans une idyllique et riante campagne) ainsi que les costumes (hommes et femmes sont revêtus de tenues traditionnelles, dont la fameuse chemise brodée, la *Vyshyvanka* ukrainienne).

Le récit est émaillé de chants qui rythment la vie du village : c'est ce chant qui manifeste le départ et le retour des propriétaires du chien, le soir durant lequel le voleur s'introduit dans leur ferme. La danse n'est pas en reste. Les couples se livrent à une danse traditionnelle, le *Kazatchok*, où l'homme suit les mouvements de la femme. La description de la vie quotidienne est donc au centre de ce film, qui, par bien des aspects, présente un audacieux réalisme. Le film ne s'ouvre-t-il pas sur une scène de vie à la ferme, entre traite des vaches et travaux des champs ?



Le film fourmille de détails qui donnent corps à cette réalité : l'intérieur de la modeste maison est par exemple envahi par des escadrons de mouches particulièrement bruyantes. Le son joue d'ailleurs une part importante dans ce comique réaliste : les bruits de la basse-cour ou les grognements du cochon sont toujours bien distincts.

La séquence de festin dans la dernière partie du film est en ce sens un morceau de bravoure, et en quelques plans, Edouard Nazarov sait raconter la chaleur de cette auberge, l'ivresse, le rapprochement des corps... Il donne ainsi une consistance et une forme réaliste étonnantes à ce récit.

Les femmes du court-métrage portent des tenues traditionnelles bien reconnaissables. La couronne de fleurs dans les cheveux est l'apanage des filles à marier, alors que la femme mariée préférera se voiler la tête avec un *otchipok*. La mariée, au moment de la grande fête, porte d'ailleurs sur le crâne une magnifique couronne de mariage. Toutes sont habillées également d'une *Vyshyvanka*, une chemise blanche brodée plus ou moins richement.

Ce vêtement a toute une histoire : il renvoie en effet à un passé ancien, et chaque région, voire chaque ethnie, avait ses propres symboles brodés. Ainsi, la chemise, loin de n'être qu'un vêtement, pouvait renseigner sur l'origine de qui la portait, sur son statut marital, social, etc.



2. ...aux accents comiques

Edouard Nazarov joue avec ce réalisme pour obtenir une profusion d'effets comiques. Accentuant les contrastes, s'amusant des attentes, innovant avec les bruitages et les sons, il compose un court métrage qui est aussi un joli morceau de bravoure comique.

Jouant avec les clichés, il s'amuse particulièrement avec la représentation de cette ferme et de ses habitants dont il se moque tendrement. Par ailleurs, on ne peut manquer de s'amuser devant les catastrophes à répétition que provoque la maladresse du chien, qui suscite des chutes en cascade et des dégâts dans tous les sens !



De même, la scène du festin, véritable scène d'anthologie, accumule les gags et les effets comiques. En quelques plans, le cinéaste restitue la réalité d'une fête de village, et nous invite à imaginer les relations entre les personnages, du jeune couple marié se regardant avec tendresse à la femme ravie d'être l'objet d'avances de son voisin (du moins le croit-elle). Les animaux ne sont pas en reste, et se montrent tout aussi comiques que les humains, à l'image du loup éméché qui révèle sa présence à l'assemblée, mettant ainsi, fort brutalement, un coup d'arrêt aux réjouissances.

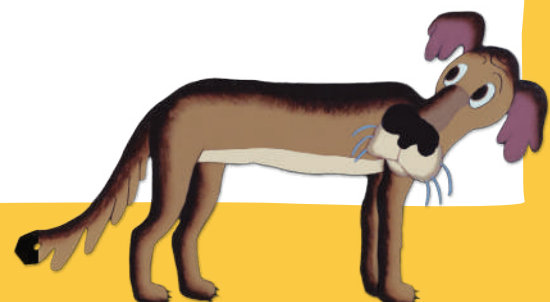


L'ironie chère à Nazarov est aussi perceptible dans l'usage du commentaire. En effet, si le spectateur retrouve bien les codes traditionnels du conte dans l'énonciation, le contraste entre les images montrées et ce commentaire posé est extrêmement comique. Un exemple est frappant dès l'ouverture du court métrage : contrairement à ce qu'affirme la voix, les maîtres du chien sont loin d'être bons et patients, et il ne récolte que mauvais traitements et coups de bottes.



ACTIVITÉ : Exercice d'écriture

Regarde la scène où le chien provoque une foule de catastrophes et raconte à l'écrit ses mésaventures. (Extrait : 22'10-22'58)



3. Une alliance inattendue

Dans *Il était une fois un chien*, un loup et un chien deviennent bons camarades et s'entraident. Cette situation a de quoi étonner car, traditionnellement, on oppose ces deux animaux. En effet, le loup, vivant dans la forêt, rôdant auprès des troupeaux, constitue dans l'imaginaire populaire une menace pour l'homme et symbolise une forme de sauvagerie. Il suffit de voir la panique qui s'empare de la foule découvrant le loup dans la maison pour en avoir une preuve ! Le chien, au contraire, est amicalement appelé « le meilleur ami de l'homme » et accompagne ce dernier au quotidien, gardant les animaux, veillant sur les maisons, assurant la sécurité. Mais le conte inverse ces deux images : le loup aspire à une vie plus paisible, et semble souffrir de sa solitude. Loin d'être un danger, il se révèle être un bon ami pour le chien, et c'est sa ruse qui permettra au chien de retrouver sa place au sein de sa famille. Le chien, de son côté, n'a plus guère les qualités qui lui valaient d'être apprécié de ses maîtres : il cause des dégâts, il n'est plus capable de vraiment se déplacer, et, surtout, il laisse entrer les voleurs. Il lui faudra, pour retrouver son foyer, arriver à correspondre à l'image que les hommes ont de lui : celle d'un protecteur - il vient à l'aide du bébé - agissant pour sauver les siens d'un terrible loup.

Qu'est-ce qui rapproche donc ces deux animaux que tout pourrait opposer dans le conte ? La réponse est donnée par le loup : l'approche de la vieillesse et les années d'expérience. Autrefois ennemis, loup et chien savent désormais se respecter, s'entraider et se reconnaître comme des adversaires autrefois valeureux.

Cet anthropomorphisme est bien empreint de comique : les animaux discutent comme de vieux briscards, les inimitiés sont oubliées au profit du souvenir d'un passé commun, plus glorieux. Le loup comme le chien sont à présent diminués physiquement - le dos du loup craque - et doivent compter sur un nouveau moyen pour tirer leur épingle du jeu. À la place de la force, viendra la ruse !



FOCUS : La fable

En regardant *Il était une fois un chien*, il est difficile de ne pas songer à une fable de La Fontaine, *Le Loup et le Chien*. La fable est un genre littéraire qui remonte à l'Antiquité : il s'agit d'une histoire, en général courte, qui renferme une morale, explicite ou non. Déjà chez les Latins, Esope racontait des histoires de renard rusé ou de grenouille vaniteuse. En France, ce sont les *Fables de La Fontaine* qui en constituent l'exemple le plus connu. Dans ces récits, les animaux occupent des fonctions sociales qui sont normalement réservées aux hommes (un lion est roi) ou possèdent des attributs bien humains (la grenouille est vaniteuse, le renard est rusé). Cette transformation des hommes en animaux est bien sûr inventée pour intéresser et amuser le jeune lecteur auquel ces fables sont à l'origine destinées ; mais cette transformation a surtout une visée morale : à travers les animaux, le lecteur doit apprendre à reconnaître les hommes, et à tirer un enseignement des histoires drôles ou cruelles qu'on lui conte.

Dans sa fable, *Le Loup et le Chien*, La Fontaine imagine la rencontre entre ces deux animaux. Le loup envie au chien la nourriture qu'il reçoit en abondance, le confort dont il dispose. Mais il remarque que le cou de son compagnon est marqué : un collier y a laissé son empreinte. Le loup trouve que tous les avantages du chien ne sont rien, comparés à la liberté dont il est privé :

[...] de tous vos repas

Je ne veux en aucune sorte,

Et ne voudrais pas même à ce prix un trésor.

Cela dit, maître Loup s'enfuit, et court encor.





ACTIVITÉ : Imagine ta propre fable avec deux animaux de ton choix !

VI. LE VOYAGE DE LA FOURMI

1. Une immersion sensorielle dans la nature

Fermez les yeux : entendez-vous le minutieux travail opéré sur la bande-son dès le début du court métrage ? Nous voici projetés en plein cœur de la nature : le vent, le craquement des brindilles, le frémissement des feuilles, le chant des oiseaux... Plus l'action avance, et plus le bruit dominant devient celui des insectes. Une fois encore, c'est la variété de ces sons qui frappe.

En effet, les insectes produisent chacun un bruit spécifique, des grattements du scarabée au bourdonnement des abeilles. Cette nature bruisse de vie et d'agitations secrètes pour qui sait tendre l'oreille. Et Edouard Nazarov est là pour amener discrètement le spectateur au milieu de ce spectacle.

Est-on en été ? On serait tenté de le croire, tant la chaleur et la lumière émanent des couleurs vives du film. La terre que foule la fourmi voyageuse est jaune d'or, les feuillents sont d'un vert vif. Et un magnifique soleil vient jeter sa lumière sur ce tableau extrêmement séduisant, témoignant d'une grande ambition dans le traitement des décors chez Nazarov.



2. Le petit monde des insectes

Nous voilà tout petits, réduits à la taille des insectes dont nous allons partager les aventures ! Nazarov joue avec cette miniaturisation en nous plongeant au cœur d'une vie secrète, celle des insectes.



Par exemple, il prend bien soin de mettre souvent des feuilles et de hautes herbes dans des coins du cadre, manière de rappeler que nous sommes bien au milieu de la faune et de la flore.

Le jeu de taille entre les animaux accentue la fragilité de la petite fourmi au centre du récit : l'oiseau qui la poursuit n'est, par exemple, jamais filmé dans son intégralité, comme s'il était trop grand pour pouvoir rentrer dans le cadre.

Aux yeux de la fourmi comme du spectateur, cet oiseau est absolument gigantesque, et constitue une menace d'autant plus redoutable et effrayante.



laquelle chacun disparaît en un clin d'œil face à un péril qui raconte bien l'univers dangereux dans lequel les animaux évoluent.

Le charme du court métrage tient aussi à la profusion des insectes qu'il décrit. Il y a autant d'espèces d'insectes différentes - et autant d'agitation - qu'il y a de personnages variés dans la scène du marché de *Martinko*, et autant de choses à remarquer ! Entre ceux qui grimpent aux branches et ceux qui rampent sur terre, on ne sait plus où donner de la tête.

On reconnaîtra, pêle-mêle, chenilles et coccinelles, larves et fourmis, araignées d'eau et fourmilions... Tout au long du film, de nouvelles espèces se feront connaître : le réalisateur se fait entomologiste dans ce récit initiatique.

Avec humour, en faisant tomber une feuille au milieu de tout ce beau monde, Edouard Nazarov nous montre la rapidité avec

FOCUS : Les fourmis, stars de cinéma !



La Cigale et la Fourmi (1913)

Commençons par l'un des maîtres du cinéma d'animation : Ladislav Starewitch. Né à Moscou en 1882, il commence sa carrière en réalisant des courts métrages pour un musée ethnographique. Pour mieux décrire les insectes qui le passionnent et faire comprendre leurs mœurs, il se tourne vers l'animation. *La Cigale et la Fourmi* est une fable qui décrit la confrontation entre les deux insectes, l'un frivole, l'autre laborieux. Le réalisateur crée des marionnettes en fil de fer d'une grande beauté pour faire ses films.

Ferda la Fourmi (années 1970)

Imaginée par la géniale Hermína Týrlová, grand nom du cinéma d'animation tchécoslovaque, *Ferda* est une héroïne toujours bien connue dans les pays de l'Est. Avec ses amis, elle vit de nombreuses aventures qui font l'objet de courts métrages. Toujours inventive, la réalisatrice sait utiliser tous les matériaux, du fil de fer à la laine.

Microcosmos : Le peuple de l'herbe (1996)

Claude Nuridsany et Marie Pérennou ont rencontré un succès surprise avec ce documentaire animalier, qui nous plongeait dans la vie des insectes. Les cinéastes ont refusé le recours à la voix off pour raconter leur histoire, préférant laisser les images parler d'elles-mêmes. Ils ont aussi utilisé de toutes nouvelles technologies pour filmer ces insectes au plus près, offrant un spectacle impressionnant et inédit sur grand écran !

Fourmiz (1998)

Réalisé par d'Eric Darnell et Tim Johnson, ce film américain d'animation raconte les aventures de Z, une fourmi qui a bien du mal à trouver sa place au sein de la collectivité. Difficile pour elle de se dire que chacun n'aura qu'un rôle à assumer toute sa vie, et bien peu de latitude pour en sortir. Des événements inattendus lui donneront l'occasion de prouver qu'elle est bien plus qu'un matricule !

1001 pattes (1998)

En même temps que *Fourmiz* sort le film d'animation Pixar *1001 pattes*, réalisé par John Lasseter et Andrew Stanton. Au cœur du récit, on retrouve une nouvelle fois une fourmi qui peine à faire reconnaître sa singularité, et qui va devoir se montrer héroïque pour faire reconnaître sa légitimité au sein de sa colonie.



ACTIVITÉ : Ma vie de fourmi !



Fais quelques recherches afin de répondre aux questions suivantes sur la vie des fourmis :

- À quoi ressemble l'intérieur d'une fourmilière ?
- Quels sont les différents rôles des fourmis au sein de la fourmilière ?
- Quel rôle la Reine joue-t-elle au sein de la fourmilière ?
- Comment les fourmis peuvent-elles se défendre contre des envahisseurs ?
- Que mangent les fourmis ?
- Combien d'espèces de fourmis connaît-on en France ? Dans le monde ?



3. Violence et solidarité : le voyage initiatique d'une fourmi

Edouard Nazarov s'amuse à décrire le monde des insectes qui n'a rien à envier au nôtre. En effet, le réalisateur ne cache pas la violence des relations qui existent entre les animaux.

On peut ainsi voir successivement des fourmis amener des larves captives, un ver de terre lutter héroïquement contre un scarabée, des insectes échapper de justesse au bec d'un oiseau ou un malheureux se débattre pour sortir du trou creusé par un fourmilion.

Nazarov fait preuve d'humour pour raconter ces combats, en assimilant les conduites animales à nos mœurs humaines. Les fourmis ont tout de soldats revenant du front ; le trou du fourmilion est encerclé par d'autres insectes qui contemplant le spectacle, comme si le trou était une arène où se déroulait un combat de gladiateurs qu'ils applaudissent, d'ailleurs, avec enthousiasme. Les insectes sont-ils aussi brutaux que les hommes, ou les hommes sont-ils aussi sauvages que les insectes ? Ces représentations ne manquent en tout cas ni de dérision ni de piquant !



Heureusement pour notre amie la fourmi, tous les insectes ne sont pas malveillants, et elle trouve bien des compagnons pour l'aider à regagner sa fourmilière. L'un des charmes du film réside dans la multitude des insectes qui vont l'escorter. Chacun a en effet ses particularités et sa manière de se déplacer.

Nazarov s'amuse par exemple avec les pattes des insectes, notamment les immenses pattes du faucheur qui lui permettent de se déplacer rapidement et d'enjamber certains obstacles. Quand c'est au tour du gendarme de porter la fourmi, le réalisateur ajoute de curieux bruitages à l'image : on croirait que l'insecte est revêtu d'une cuirasse métallique !

Avec l'aide de ses amis, la fourmi explore bien des territoires, puisqu'elle approche de l'eau, parcourt la terre en tous sens et s'envole même dans les airs, pour redescendre, à dos de chenille contrariée, vers sa fourmilière. Une sacrée aventure !

