

	Petites z'escapades Pistes pédagogiques	Fiche n° 1 D
Petite escapade Présentation du films et pistes pédagogiques		
http://www.enfants-de-cinema.com/2011/films/petites-zescapades.html http://blogs17.ac-poitiers.fr/circo-lrs/files/2012/03/pistes-de-travail-petites-zescapades.pdf https://www.atmospheres53.org/docs/zescapades.pdf		

Pierre-Luc Granjon, noir et blanc, marionnettes en papier mâché et tissus, armatures de grillages, dessins sur cellulôïd, France, 2001, 5' 30''.

Dans la clairière d'une sombre forêt se trouve une maisonnette. Un enfant, sac au dos, en sort.

Il s'enfonce dans la forêt d'un pas tranquille puis sort du sentier tracé. Il franchit avec agilité un tronc d'arbre couché sur le sol. Il poursuit son chemin jusqu'au tronc énorme d'un autre arbre qui se trouve au pied d'un mur.

Il l'escalade. Arrivé à la hauteur du mur, il s'installe sur une branche qui passe par-dessus puis regarde en bas, de l'autre côté du mur, vers le trottoir et la rue. Une vieille femme, fichu sur la tête et fourche à la main, passe lentement.

Suit, pressé, un petit facteur barbu. Du temps passe.

Comme l'enfant mange un morceau de pain, trois chiens arrivent et réclament leur part. L'un d'entre eux reste bredouille. Il s'assoit au pied du mur et attend, les yeux rivés sur l'enfant. Soudain, un pas le fait gémir. Il part en courant.

Un homme s'avance, fusil en bandoulière. Il lève la tête vers l'enfant qui s'enfonce aussitôt dans le creux de sa branche.

L'homme passe son chemin. La nuit est tombée, la lune luit. L'enfant écrit dans un cahier avant de prendre le chemin du retour dans la forêt, l'air souriant, aussi tranquille qu'au matin. Sur le chemin, il se raconte, d'une manière très personnelle, ses observations de la journée.

Les choix du réalisateur :

Le film est en noir et blanc. Pierre-Luc Granjon explique « le noir et blanc est principalement un jeu d'ombres et de lumières, et cette dernière a besoin d'accroches sur lesquelles se réfléchir. Chaque élément du décor ainsi que les personnages seront riches en matières permettant ainsi un jeu visuel selon l'axe des sources lumineuses ». Un enfant, âgé de cinq ans a dit en sortant de la projection de ce film : « C'est noir comme mes cauchemars. » Il choisit de filmer ce que voit un enfant du haut d'un mur, et son personnage observe, secrètement, le trottoir en bas.

Pistes pédagogiques :

- La forêt : elle est sombre et mystérieuse et on s'attend à ce qu'il arrive quelque chose à l'enfant. Les bruits accentuent cette sensation de peur.
Y aura-t-il un loup ?
Dans beaucoup de contes, c'est dans la forêt que se font les « mauvaises » rencontres. On peut relire des contes de ce type : Le petit chaperon rouge , Le Petit Poucet, Blanche Neige ...
- La forêt du film et son côté inquiétant. Pourquoi ?
- Quelles sont les peurs de l'enfant ? Qu'en pensent les élèves ?
- Différence entre ce que l'on voit et ce que l'enfant a vu. Pourquoi ? Quelles caractéristiques permettent aux personnages d'entrer dans l'univers onirique de l'enfant ?
- L'enfant et ses rêves :
 - sa position : il reste sur la branche de l'arbre et ne descend pas sur le trottoir, il ne se fait pas voir. Seuls les chiens le repèrent.
 - sa vision de ceux qui passent sur le trottoir. Il se construit un monde imaginaire. - La fermière devient pour lui une fée, malgré son apparence. Il aurait pu imaginer une sorcière.

- Les personnages :
 - Les enfants peuvent dire comment ils se représentent une fée ou une sorcière. Dans le dictionnaire des symboles, la fée est décrite ainsi : « elle symbolise les pouvoirs paranormaux de l'esprit ou les capacités prestigieuses de l'imagination. Elle opère les plus 5 extraordinaires transformations ... Peut-être représente-t-elle les pouvoirs de l'homme de construire en imagination les projets qu'il n'a pu réaliser ». Les fées sont souvent belles. La sorcière est liée aux forces obscures qui lui permettent de réaliser des maléfices. Elle est souvent laide.
 - Le facteur devient un lutin, petit, qui, grâce à la baguette magique de la fée, devient grand. Le lutin est souvent un petit génie malicieux.
 - Les chiens se transforment en dragons qui désirent manger l'enfant. Le dragon est un animal fantastique, généralement représenté avec des griffes de lion, des ailes et une queue de serpent. Il est souvent le symbole du mal et des démons.
 - On ne comprend pas trop pourquoi le chasseur est représenté par un vampire aux yeux qui tuent. Le vampire est plutôt quelqu'un qui suce le sang. Mais, l'imaginaire de l'enfant choisit, dans ces deux derniers cas, des choses qui lui font peur : les dragons et le vampire. Il devient un héros qui sort vainqueur de ces rencontres.
 - Le décor (la forêt) et les personnages des rêves sont empruntés aux contes. → On peut rechercher des contes avec intervention de la forêt, des fées, des lutins, des dragons ... → Les enfants peuvent, à leur tour dessiner ou décrire ce qu'ils ont vu sur le trottoir.
 - Le noir et le blanc
 - o Photographie : travail sur l'ombre et la lumière (faire varier les effets, les sources de lumière sans toucher au matériau)
 - o On peut faire dessiner en couleurs la forêt pour comparer avec le noir et blanc .
 - Créer avec les ombres (associer, décaler, mettre devant, derrière...) une ville, un paysage, un animal fabuleux... Produire des images-ombres fantastiques, jouer avec les échelles et la réalité. Travail sur le point de vue loin/proche/de côté ...
 - le passage du 3D au 2D (réalité -> rêve)
 - Reproduire en racontant un album jeunesse connu des enfants (roman photo, diaporama)
 - Imaginer une autre identité au personnage de la rue.
 - Donner une image de porte, de fenêtre, de mur... « qu'est-ce qui se passe de l'autre côté ? »
 - Imaginer une histoire, une autre image...(Imaginer l'inconnu)
 - Les personnages ont un visage en papier mâché, des vêtements en tissus. Leur animation est faite grâce à une armature en fil d'aluminium, recouverte de mousse puis habillée. Les expressions du visage sont rendues par l'ajout de paupières en pâte à modeler. On peut faire construire une marionnette en tissu.
 - Les bruits et sons lors de la traversée de la forêt accentuent aussi la peur pour le spectateur. L'arrivée des passants sur le trottoir est précédée de sons (bruits de pas) ou de musique. A la fin et pendant le générique, la musique est légère.
- On peut faire repérer par les enfants les différents bruits et leur rôle dans le film

La forêt (cf. La forêt de bouleaux de Klimt, la forêt pétrifiée de Ernest, Tim Burton...) Dessiner des arbres blancs sur fond noir (craie ou crayon blanc sur canson noir), dessiner des arbres noir sur fond blanc (fusain sur canson blanc) Placer à l'intérieur d'une boîte à chaussure (avec couvercle) des arbres façonnés en papier alu, coller aux parois les arbres blancs et noirs. Pratiquer quelques petites fenêtres dans la boîte, juste de quoi faire entrer un peu de lumière. Refermer le couvercle et prendre une photo de l'intérieur de la boîte en visant par une des petites fenêtres

