

<b>Créer une représentation géante du réel</b>	<b>Petite Etincelle</b> de Nicolas Bianco-Levrin et Julie Rembauville	Cycles 1 et 2 
--	---	--

<b>Domaines du socle</b>			
1.1 Comprendre pour, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit	1.4 Comprendre s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps	3 La formation de la personne et du citoyen	5 Les représentations du monde et l'activité humaine
<b>Piliers du PEAC</b>			
Agir, pratiquer (produire, interpréter, s'exprimer, créer)	Fréquenter, Rencontrer (découvrir, regarder, écouter, lire, exprimer)	S'approprier, connaître (identifier, caractériser, mémoriser, nommer)	
<p><b>Croisements entre disciplines :</b> le cinéma est à la croisée différents champs artistiques disciplinaires avec lesquels il dialogue : la peinture, sculpture, la musique, la photographie, la littérature... Selon les films, on portera une attention plus particulière à chacun de ces champs artistiques et on amènera les élèves à dégager les liens possibles.</p>			

### Lien pour le visionnement

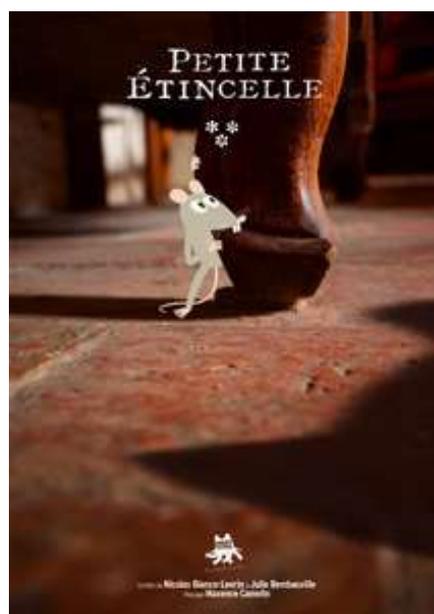
<https://youtu.be/lqDW--Hqn8g>

### Synopsis

De jour comme de nuit, une petite souris passe son temps cachée dans un grenier à dévorer des livres à la lumière d'une bougie. Lorsque la flamme s'éteint, le petit rat de bibliothèque doit s'aventurer hors de sa cachette pour trouver des allumettes mais dans cette maison, il y a un chat...

### Avant la projection

Le titre n'est pas évocateur et ne peut amener les élèves à poser des hypothèses sur l'histoire. L'affiche n'est de prime abord guère plus explicite mais on pourra toutefois attirer l'attention des élèves sur la mise en scène qui joue sur un rapport de proportions : la souris apparaît bien petite en regard du pied d'un meuble et à son échelle, la maison est un immense terrain d'aventures ! Le titre « Petite étincelle » doublée de petites étoiles dessinées pourrait alors signifier toutes les idées qu'il lui faudra avoir pour affronter les dangers qu'elle pourrait rencontrer dans cette maison.



### Après la projection

#### 1. Phase individuelle :

Se souvenir : mettre à plat l'histoire par l'écriture, le dessin...

#### 2. Phase collective :

- Procéder à un bref résumé oral collectif pour s'assurer de la compréhension : dans quel lieu l'histoire se déroule-t-elle ? Les personnages ? Que nous a raconté ce film ? Comment se termine l'histoire ? ...

*Consulter le dossier pédagogique du film comportant quelques photogrammes et le story-board qui peuvent aider à la remémoration de l'histoire :*

[http://my.clermont-filmfest.com/index.php?m=67&id\\_liste=1251](http://my.clermont-filmfest.com/index.php?m=67&id_liste=1251)

- Les émotions : laisser les enfants s'exprimer librement : ont-ils aimé ou non le film ? Pourquoi ? Ont-ils eu peur pour la petite souris ?...

- Apporter des réponses aux hypothèses posées avant le visionnement.

- Exploiter les situations développées dans le film propres à susciter la réflexion, l'argumentation (voir le paragraphe suivant).

### Les points importants pour approfondir la compréhension du film

- On pourra travailler sur les différents sens du mot « Etincelle » afin d'amener à comprendre le titre du court-métrage. Une étincelle est une parcelle incandescente se détachant d'un corps enflammé ou jaillissant d'un choc ou frottement entre deux corps ; c'est au sens figuré une idée brillante. La petite souris est à la recherche d'une petite étincelle (au sens propre du mot) pour rallumer sa bougie mais il lui faut également mettre en œuvre ses facultés de raisonnement pour déjouer les pièges tendus par le chat (le sens figuré du mot étincelle) : la découverte et l'utilisation fortuite de la lampe de poche est une véritable aubaine qui lui permet de triompher du chat et continuer tranquillement sa lecture. La défaite du chat qui aveuglé tombe lourdement de l'armoire est signifiée également par la bande-son : on entend en effet le propriétaire de la maison maugréer contre le félin qui probablement a cassé des objets dans sa chute. On notera aussi la persévérance de la petite souris qui déploie des efforts considérables pour monter jusqu'au grenier la lampe de poche.

- On amènera les élèves à comprendre le caractère atypique de cette petite souris dont la quête n'est pas la recherche des aliments nécessaires à sa survie. Cette souris est attirée par des nourritures bien plus intellectuelles : la lecture de récits épiques semble être sa motivation à séjourner dans cette maison. On pourra profiter de ce film pour amener les élèves à s'exprimer sur les différents apports de la lecture, notamment sur ce qui est plus particulièrement démontré dans ce court-métrage, le plaisir et la stimulation de l'imagination comme le suggère le premier plan : le bateau animé n'est rien d'autre qu'une illustration d'un livre mais devient « réel » tant la petite souris « vit » l'histoire qu'elle est en train de lire. On notera d'ailleurs que pour ce plan la bande-son est une musique traditionnelle celtique suggérant les aventures maritimes : ceci conforte l'idée que la petite souris est littéralement « embarquée » dans le récit qu'elle dévore.

- On pourra également revenir sur le dernier plan : la lampe de poche à son tour s'éteint et il faudra alors que la petite souris trouve une nouvelle source de lumière si elle veut continuer sa lecture... L'acte de lire tel qu'il est montré dans la conclusion du film n'est donc pas un acte si facile et si ce sont les conditions matérielles qui sont pointées par les réalisateurs, la question des obstacles à la lecture pourrait être abordée de manière plus générale avec les élèves : pourquoi lire peut-il s'avérer difficile ? La nécessité parfois ressentie contraignante pour maîtriser les mécanismes sera certainement soulignée par les enfants mais il s'agira de les amener à percevoir tous les bienfaits de la lecture malgré l'engagement fort qu'elle demande contrairement à d'autres loisirs peut-être plus immédiats, notamment ceux en lien avec les nouvelles technologies. Lire pour se faire plaisir, pour se détendre, pour s'évader et rêver, pour apprendre et se cultiver...



### Pistes pour aborder le film au regard de la thématique « Géant et minuscule »

Le film a été tourné dans une vieille maison dans la Sarthe. En une semaine, Nicolas Bianco-Levrin et Julie Rembauville ont écrit le scénario, dessiné le storyboard, animé les images et fabriqué le son. Pour réaliser le film, Nicolas Bianco-Levrin et Julie Rembauville ont tout d'abord pris en photo tous les lieux de la maison où ils voulaient voir se dérouler les aventures de la petite souris et du chat : ces photos sont devenues les décors du film. Ils ont ensuite dessiné et animé avec une tablette graphique leurs personnages par-dessus les photographies de la maison.

La petite souris est toujours montrée dans un cadre où figurent des objets donnant le rapport d'échelle ; ceci permet de comprendre qu'un simple déplacement dans la maison va constituer pour notre héroïne une aventure digne des livres qu'elle dévore. Elle apparaît également bien minuscule en comparaison du chat qui n'est jamais montré dans sa totalité lorsqu'il pourchasse la souris : on aperçoit sa queue, puis ses grosses pattes et enfin son énorme tête. On fera remarquer aux enfants que ce procédé qui accentue le gigantisme du chat est le même que celui utilisé dans un autre film de la sélection - « Mickey : Le Brave Petit Tailleur » - lorsque Mickey rencontre pour le combattre le géant (il faut attendre l'issue du duel pour voir en entier le géant).



### Pour finir

Le dernier plan du film (la lampe de poche s'éteint) peut appeler un prolongement à l'histoire : quelle solution va devoir trouver la petite souris pour pouvoir continuer à lire dans le grenier ? On demandera aux élèves d'inventer une suite possible tenant compte des qualités de la petite souris : son ingéniosité, sa persévérance et son courage.