

FUTURIKON
PRÉSENTE



DOSSIER
D'ACCOMPAGNEMENT

MINUSCULE

LA VALLÉE DES FOURMIS PERDUES

Un film de
Thomas Szabo & Hélène Giraud

L'HISTOIRE DU FILM

Dans une paisible forêt, les restes d'un pique-nique déclenchent une guerre sans merci entre deux bandes rivales de fourmis convoitant le même butin : une boîte de sucres ! C'est dans cette tourmente qu'une jeune coccinelle va se lier d'amitié avec une fourmi noire et l'aider à sauver son peuple des terribles fourmis rouges...

TOURNÉ DANS LES PARCS NATIONAUX DE FRANCE

Pour télécharger ce dossier et découvrir l'intégralité des ressources sur le film,
rendez-vous sur www.minuscule.com/enseignants

FUTURIKON

AU CINÉMA LE 29 JANVIER

Le Pacte



MINUSCULE MODE D'EMPLOI !

L'ANIMATION + LE RELIEF + LES DÉCORS RÉELS = UN DÉFI TECHNIQUE !

L'approche technique du film est particulière, elle mélange les décors réels, l'animation et le relief. Tout commence par le story-board, l'histoire prend forme avec les dessins, puis les décors naturels sont tournés en prises de vues réelles en relief. En se basant sur le story-board et les indications du réalisateur, le studio d'animation modélise les personnages et donne vie aux insectes, image par image. Les effets spéciaux sont ensuite intégrés aux images. Le film a exploré un terrain totalement vierge, tant du point de vue de la production, de la technique ou du genre. Il a fallu relever un très gros défi qui a duré 5 ans : réussir à assembler un vrai puzzle dont personne ne connaissait la forme. Un processus hors norme a été mis en place, entre l'étape du story-board, des expertises relief, VFX et d'animation puis le tournage réel sur les décors naturels des Parcs nationaux et en studio, pour ensuite recomposer tous les plans du film.



Pour découvrir le making of du film et toutes les étapes de fabrication, rendez-vous sur www.minuscule.com



REGARDS PÉDAGOGIQUES

1- LE TRAVAIL DE LA BANDE-SON

Les bruitages et la composition musicale se substituent au dialogue humain et enrichissent l'expression des personnages et le sens des images. La bande-son donne vie aux actions, elle apporte la trame et le rythme des événements. La fantastique composition originale d'Hervé Lavandier est une création délicate qui a été enregistrée par un orchestre de soixante musiciens. Elle utilise des instruments tels que la clarinette, la flûte ou encore le hautbois. La musique est pleine de vie et exprime une multitude d'émotions dans un temps très court. Les bruitages expriment les sentiments et donnent le caractère des personnages.

Avec vos élèves :

- Comprendre comment les bruitages se substituent aux dialogues entre les personnages.
- Identifier les moments-clés où apparaît la musique pour signifier un genre filmique (suspens, aventure, action), pour introduire la présence d'un personnage comme dans Pierre et le Loup ou un moment à part comme le rêve de la coccinelle.
- Étudier le rôle des bruitages en relation avec les éléments de la bande-image. Repérer les sons réels de la nature et ceux qui sont recréés.
- Relever les moments d'intervention des effets sonores et les rapport entre l'image et la musique (scène chez les fourmis rouges, musique militaire)

2- QUEL GENRE POUR CE FILM ?

Proche de l'univers de **MICROCOSMOS**, **MINUSCULE - LA VALLÉE DES FOURMIS PERDUES** mêle procédés comiques et éléments divers qui rappellent différents genres de films (aventure, action, suspens, comédie).

La part documentaire fait référence au mode de vie des insectes, en particulier les fourmis, à la chaîne alimentaire et au problème écologique lié aux déchets.

Une grande part de l'inspiration du film vient des cartoons de Tex Avery pour les effets comiques, des films comme **LE SEIGNEUR DES ANNEAUX** pour la grande scène de bataille, voire de l'univers hitchcockien de **PSYCHOSE** pour la scène chez l'araignée.

Avec vos élèves :

- Lister les moments qui font référence au documentaire ou à une fiction et justifier par des exemples pour montrer à quel registre ils appartiennent.
- Faire un point particulier sur le registre comique, en particulier le comique de **répétition** et l'**exagération de la réalité**.

3- PETITES LEÇONS DE RÉALISATION

Quel que soit le point de vue, il a toujours un sens et il n'est jamais laissé au hasard. C'est toujours un parti pris de réalisateur.

Les angles de vue

Ils tiennent compte de la place de la caméra par rapport au sujet.

- **L'angle normal de prise de vue** : l'image est objective, le point de vue est neutre, cet angle situe le décor à égalité avec le spectateur. On est observateur du décor naturel où a lieu la fiction.

- **La plongée** : la caméra est placée au-dessus des sujets filmés, elle les domine, il faut voir ce que ce point de vue apporte à la séquence en termes de sens. En général, elle augmente le sentiment d'infériorité du sujet qui accentué par un effet de perspective.

- **La contre-plongée** : la caméra est sous le sujet filmé. Le sujet est extrait du décor, le personnage est grandi par la perspective. Quand on veut sublimer un personnage, on utilise la contre-plongée.

Les points de vue, le regard de la caméra ?

- **La caméra objective** : ce procédé place le spectateur comme un simple témoin des faits et gestes des personnages. Il est souvent utilisé dans le documentaire animalier.

Avec vos élèves :

- Demander aux élèves de rapporter une scène sous la forme d'un article de journal en s'en tenant au fait sans jugement ou parti pris.

- **La caméra subjective** : elle place le spectateur dans la situation d'un des personnages, la scène est vue à travers le regard d'un des animaux (la mouche ou l'araignée). Ce procédé permet ici de personnifier les animaux en les rendant capables d'intérioriser la vision qu'ils ont du monde extérieur. Il permet aussi au spectateur de ne plus être seulement un témoin de l'action mais de s'impliquer comme s'il était un personnage du film.

Avec vos élèves :

- Imaginer à l'écrit le monologue intérieur du personnage dont la vision subjective est mise à l'écran.

4- LES RÉFÉRENCES CULTURELLES

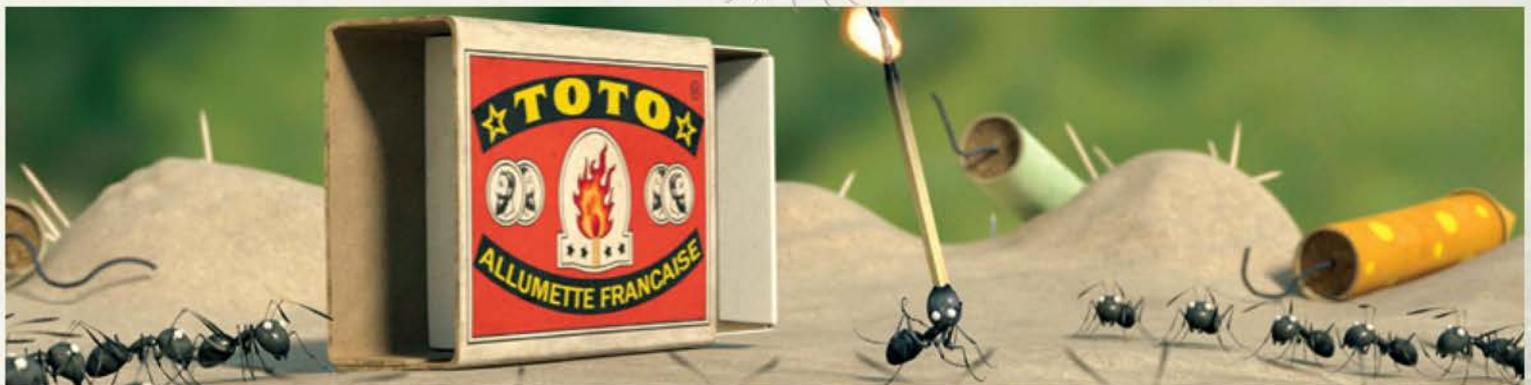
Avec vos élèves :

- Repérer dans le film les références cinématographiques, l'affiche du film **L'OURS, LE SEIGNEUR DES ANNEAUX, HARRY POTTER**, (allusion à la Salle sur Demande), **LA GUERRE DU FEU, WALL-E** (la question des déchets).
- Comparer un film d'archives de défilé militaire avec une séquence au sein de la colonie des fourmis rouges.
- Évoquer les poursuites des films de **Chaplin** et **Buster Keaton**.

PROLONGEMENT

Avec vos élèves :

- Réaliser une œuvre collective s'inspirant du tableau, **La Tour de Babel** de **Bruegel** pour créer une fourmilière originale !



Activité en classe : observer le spectacle étonnant de la vie active d'une fourmilière !

Les fourmis sont des insectes sociaux qui communiquent entre eux, s'échangent de la nourriture, construisent des galeries, s'occupent des larves et prennent grand soin de la reine et des jeunes de la colonie. Les fourmis vivent le plus souvent dans le noir, mais il est possible de fabriquer une fourmilière d'observation !

On peut trouver dans le commerce des fourmilières toutes faites. Nature et Découvertes propose un vivarium qui est

un habitat rempli d'un gel nutritif dans laquelle les enfants peuvent faire vivre des fourmis. Dans la nature, ils choisissent au moins dix-huit fourmis à installer dans leur vivarium. Aussitôt placées dans cette nouvelle maison remplie de gel, les fourmis commenceront à creuser des galeries. En observant ces inlassables travailleuses, les enfants pourront remarquer qu'elles s'adaptent très rapidement à leur nouvel habitat. Attention, il ne faudra pas oublier de relâcher les invitées dès que l'observation aura été menée.

www.natureetdecouvertes.com



LE PERSONNAGE PRINCIPAL DU FILM : LA NATURE !

LES DÉCORS DU FILM : LES PARCS NATIONAUX DU MERCANTOUR ET DES ÉCRINS

La volonté artistique du film est de découvrir la magie de la nature, des lumières, des végétaux et des minéraux. Le choix des décors réels est un élément essentiel, et ce à très petite échelle : celle des insectes. Les auteurs ont naturellement choisi les territoires des Parcs nationaux du Mercantour et des Écrins. Ces espaces remarquables bénéficient du plus haut degré de préservation, ils offrent ainsi une qualité et une variété de paysages exceptionnelles. Ils abritent une grande diversité d'espèces végétales et présentent une palette infinie de couleurs, de formes... Une des missions des 10 Parcs nationaux de France est de préserver ces joyaux fragiles pour les transmettre aux générations futures.

À travers le film nous voulons partager l'émerveillement et véhiculer auprès de la jeune génération des valeurs de respect et de partage, la sensibiliser au petit monde qui l'entoure, lui faire découvrir toutes ces richesses. Ces objectifs communs ont rassemblé l'équipe de tournage et les Parcs nationaux. Le film reflète la volonté partagée de faire vivre une nouvelle expérience de la nature authentique, de façon ludique.

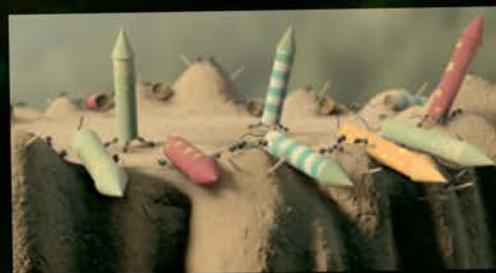


Pour découvrir les 10 Parcs nationaux de France :
www.parcsnationaux.fr



UNE VISION EN MAJUSCULE : UN REGARD TOTALEMENT DÉCALÉ SUR LA NATURE ET LA POLLUTION

Tous les objets du film ont une même origine : la pollution présente dans la nature ! La canette rouillée, la boîte d'allumettes, le pesticide butor, les cotons tiges versus les cure-dents, et la multitude de réserves faites par les fourmis ou la petite araignée noire, montrent de façon drôle et totalement décalée, le regard que portent les auteurs sur la société actuelle de consommation et son impact sur l'environnement. Ces clins d'œil subtils touchent notre conscience et proposent une version plutôt singulière et originale du recyclage...



EXPOSITION MILLE MILLIARDS DE FOURMIS AU PALAIS DE LA DÉCOUVERTE

Découvrez avec vos élèves la diversité de ces insectes, les particularités de leur morphologie, l'organisation de leur société et l'importance de leur rôle dans les écosystèmes. Ne manquez pas les expériences présentées en direct par un médiateur scientifique dans le laboratoire du spécialiste des fourmis : le myrmécologue. À partir du cycle 2.

www.palais-decouverte.fr • Réservation : 01 56 43 20 25 - groupe.palais@universcience.fr

Pour préparer votre visite retrouvez sur le mini-site de l'exposition des documents pédagogiques ainsi qu'un parcours à proposer à vos élèves.



AU CINÉMA LE 29 JANVIER

Dossier initié par Parenthèse Cinéma et conçu en collaboration avec Les Parcs nationaux de France. Les pistes pédagogiques ont été rédigées par Carole Melmoux.

Affiche : Adaptation : LE CERCLE NOIR POUR F I L M S. Conception graphique : LE CERCLE NOIR POUR F I L M S. © MMXIII Futurikon Films - Entre Chien et Loup - Nozon Paris - Nozon SPRL - 2d3D Animations. Tous droits réservés.

Imprimé sur papier respectueux des critères de gestion durable des forêts.

MINUSCULE

LA VALLÉE DES FOURMIS PERDUES



LA COCCINELLE

Carte d'Identité



Nom :
La Coccinelle
« Famille » :
Insecte

Lieu(x) de vie : forêts, prairies, montagnes... Partout !

Durée de vie : 1 an en moyenne

Taille des adultes : généralement inférieure à 1,5cm.

Menu : chaque espèce a une alimentation bien spécifique : certaines ne se nourrissent que de pucerons, d'autres de débris végétaux ou encore de champignons...

Au début de l'histoire elle est jeune et téméraire. Elle a tendance à se mettre dans des situations aussi compliquées que périlleuses. Elle va très vite apprendre à connaître ses limites mais découvrir que même en étant minuscule, on peut accomplir de grandes choses.

• LE SAVAIS-TU ? •

Attention, je suis un adulte car je possède des ailes ! Mes larves (qui ne me ressemblent pas) se transforment en nymphes puis en adultes ailés capables de se reproduire.



BUTOR

Carte d'Identité



Nom :
Butor,
une fourmi rousse
« Famille » :
Insecte

Lieu(x) de vie : dans certains bois et forêts, surtout en montagne...

Durée de vie : 5 à 6 ans pour les ouvrières, 15 ans pour les reines

Taille des adultes : moins d'1 cm

Menu : omnivore (pucerons, cochenilles, végétaux...)

Fourbe et buté, Butor est un personnage sans pitié. Son objectif : rattraper la colonne de fourmis noires et voler leur cargaison de sucres. Très vite il va en faire une affaire personnelle qui va prendre des proportions inattendues.

• LE SAVAIS-TU ? •

Je suis connue pour construire des nids aux dômes impressionnants et qui atteignent jusqu'à 1,50m de hauteur. De plus, je peux projeter de l'acide formique sur mes ennemis en contractant mon abdomen !



MANDIBULE

Carte d'Identité



Nom :
Mandibule,
une fourmi noire
« Famille » :
Insecte

Lieu(x) de vie : jardins, forêts, maisons... Partout !

Durée de vie : 3 ans pour les ouvrières, jusqu'à 20 ans pour les reines

Taille des adultes : moins d'1 cm

Menu : omnivore (mouches, papillons, végétaux, champignons...)

Mandibule est le chef de la colonne des fourmis noires. Il va adopter la coccinelle orpheline en l'intégrant parmi les siens. C'est ensemble qu'elles lutteront contre la colonie de fourmis rouges.

• LE SAVAIS-TU ? •

Je vis en colonie. Parmi nous, il existe des individus qui peuvent se reproduire comme les princesses, qui deviendront des Reines après leur accouplement avec les mâles. D'autres ne le peuvent pas, ce sont les ouvrières, comme moi ! Il existe 212 autres espèces de fourmis en France. Celles qui piquent peuvent être de toutes les couleurs ! Rouges, noires ou marron...



Carte d'Identité



Nom :
La Libellule
« Famille » :
Insecte

Lieu(x) de vie : toujours près de l'eau (lacs, rivières, étangs...)

Durée de vie : de quelques jours à quelques mois

Taille des adultes : 4 à 8 cm de long

Menu : carnivore (moustiques, papillons, araignées)

• LE SAVAIS-TU ? •

Je me déplace aussi vite qu'un lapin, à environ 40km/h. Je bats tellement vite des ailes que tu ne peux pas les voir bouger avec tes yeux.

L'ARAIGNÉE

Carte d'Identité



Nom :
L'araignée sauteuse
« Famille » :
Arachnide (8 pattes !)

Lieu(x) de vie : Jardins, maisons, éboulis, dunes sableuses, marais... Partout !

Taille des adultes : jusqu'à 1,5 cm pour les espèces françaises

Menu : carnivore (insectes, autres araignées...)

• LE SAVAIS-TU ? •

Je suis capable de capturer plusieurs centaines de proies pendant la belle saison, soit plus de 10 g de petites bêtes. Je peux effectuer des sauts équivalents à 40 fois ma propre longueur, ce qui équivaudrait à plus de 50 m pour toi ! Je ne tisse pas de toile pour capturer mes proies mais je leur saute dessus grâce à mon excellente vue.

LES MOUCHES

Carte d'Identité



Nom :
Les mouches
« Famille » :
Insecte

Lieu(x) de vie : maisons, parcs, montagnes... Partout !

Durée de vie : environ 20 jours (adulte)

Taille des adultes : généralement inférieure à 1,5cm.

Menu : elles préfèrent les aliments liquides, excréments d'animaux, nectar des fleurs...

• LE SAVAIS-TU ? •

Nous accomplissons de nombreuses missions. Nos larves (les asticots) sont de véritables nettoyeurs : elles dévorent feuilles mortes, cadavres et excréments. Nous autres adultes participons aussi au transport du pollen de fleur en fleur. La dernière de nos missions ne nous enchante pas : nous servons de nourriture à de nombreux autres animaux !



Carte d'Identité



Nom :
Le lézard
« Famille » :
Reptile

Lieu(x) de vie : zones urbaines, lisières des forêts, montagnes...

Durée de vie : rarement plus de 10 ans

Taille des adultes : la quasi-totalité des espèces françaises fait moins de 40 cm de long (queue comprise)

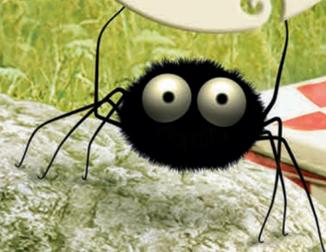
Menu : carnivore (insectes, araignées, vers de terre...)

• LE SAVAIS-TU ? •

J'adore manger toutes sortes de petites bêtes que je croise sur mon chemin : grillons, scarabées, papillons... et fourmis ! Dix-neuf espèces de lézards sont présentes en France. Certains d'entre nous sont capables de perdre une partie de leur queue si celle-ci se retrouve coincée ou mordue pour échapper à un prédateur. En plus la partie coupée bouge toute seule, ce qui peut détourner l'attention du prédateur !

LE LÉZARD

LA LIBELLULE



AU CINÉMA LE 29 JANVIER

Découvrez « La gazette des petites bêtes des Parcs nationaux de France » sur www.minuscule.com

Pour plus d'informations sur les insectes, contactez l'équipe pédagogique de l'Opie : www.insectes.org

