

SENS DESSUS DESSOUS

Film d'animation de Dace Riduze, Evalds Lacis, Inese Pavenne
/ Lituanie 2025/ 40 minutes/ Les films du Whippet.

SOMMAIRE :

- I Avant la projection p.1 à 2
- II Histoire détaillée p.2 à 4
- III Le cinéma d'animation p. 5

I AVANT LA PROJECTION

1 - Observation de l'affiche :

Observer **texte** (lecture des différents éléments, police de caractère, taille, couleurs, emplacement dans l'espace de l'affiche) et **image** (scène, personnage, accessoires, décors, couleurs, attitudes, cadrage ...) pour les mettre en lien en vue d'émettre des hypothèses quant au contenu narratif du film.

On y voit plusieurs personnages des films de ce programme de 4 histoires d'animaux.

De haut en bas, on découvre une branche sur laquelle se trouvent : des fourmis, un gland, une chauve-souris accrochée tête en bas ; une hirondelle en vol, une famille de souris, 3 animaux de la forêt : blaireau, ours et loup.

Le titre du film est écrit à l'endroit et à l'envers (pour le mot dessous).

Le texte du dessous indique qu'il y a 4 histoires de la forêt.



2- Regarder la bande-annonce du film

permet de voir les principaux personnages et de découvrir que c'est un film d'animation.

3- Consignes pour un bon déroulement de la séance de cinéma :

LES RÈGLES DU JEU

« Dans une salle de cinéma, il fait noir, l'image est grande, on entend bien, les fauteuils sont confortables et « je fais le vide » juste avant d'entrer : je ne suis ni à l'école, ni à la maison. Dans un cinéma, on ne peut pas changer de film ou le prendre en cours de route et attendre la publicité pour aller faire pipi, on ne peut pas se déplacer, ni manger, ni boire, ni faire du bruit

pendant le film... Je peux rire, pleurer, avoir peur, être ému et ne pas tout comprendre du premier coup. Après la projection, j'évite les jugements brutaux et trop rapides. J'essaie d'abord de retrouver tout ce que j'ai vu, entendu, compris. J'ai absolument le droit de garder pour moi les émotions très personnelles que j'ai ressenties, et mon interprétation du film, même si ce n'est pas celles des autres. »

II Histoires détaillées

1- Touche pas à mon champignon

De la musique accompagne un homme et un chien qui partent à la cueillette de champignons. L'homme ramasse des bolets, signalés par le chien et qu'il met dans son panier. Le chien lui indique une Amanite qu'il ne faut pas ramasser. Il pleut. Un gros Bolet sort du sol. Les mouches habitent dans une maison champignon. Elles se frottent el nez pour se dire bonjour. Elles nourrissent les larves, puis boivent un café. Les larves dorment alors qu'une nouvelle mouche naît. L'homme et le chien marchent. Le renard vient renifler la maison des mouches. Une mouche s'envole. Un moucheron perle à l'oreille du renard. Le renard passe devant l'Homme et le chien. Il renifle le pied de l'arbre et part. Le chien arrive. L'homme va s'asseoir sur une souche d'arbre et il boit du café pris dans sa bouteille isotherme. Le chien se roule par terre au pied de l'arbre. L'homme l'appelle et il arrive, lui lèche le nez et ils partent. Une mouche est sur sa maison. Une limace apporte des framboises et la mouche fait couler le jus sur sa maison, pis des jeunes mouches font tomber des pétales de fleurs sur le jus : la maison ressemble alors à une Amanite toxique. L'homme ne va pas la cueillir et il tire son chien. C'est la nuit. Un orage arrive avec de la pluie et des éclairs. [Musique] Foudre. Le décor de la maison coule. Une mouche déménage les asticots. [Musique]. L'homme et le chien voient la destruction de la maison des mouches. Un Bolet pousse juste derrière. Générique de fin.



2 Le petit gland : Un travelling vertical montre un chêne et des glands. Au pied de l'arbre se trouvent des fleurs et une fillette assise qui fabrique des animaux avec des glands. Un gland tombe : elle le ramasse et fabrique un petit bonhomme. On entend « ouh, ouh ». Elle ramasse les objets dans son sac. Le petit bonhomme tombe. Le titre du film apparaît.

Le gland se penche hors du sac et voit une colonne de fourmis transportant des fruits et des graines. Il tombe tête en bas et les fourmis le ramassent. Il tombe plusieurs fois ; puis, il apprend à marcher et les fourmis l'applaudissent. [Musique] Il court et retombe. Il perd son chapeau et le récupère, mais il tombe à nouveau et il se charge de fleurs. Les fourmis dégagent le gland et l'une d'elle le recoud car il est fendu. Les animaux le regardent. Une abeille recolle son chapeau. Il aide la souris puis balaie. La grêle se met à tomber et il s'abrite sous une feuille. Mais il rentre dans un champignon qui est une maison de chenilles. La grêle a fait des dégâts. Il aide les animaux à redresser leurs maisons ou chercher leurs bébés. La grêle fond. Il est couché. Les animaux réparent la forêt. Il se réveille à nouveau. Tous sont là. Il a une nouvelle maison. Le soleil est revenu. On entend un air entraînant.



3- La carotte sanglante : Une carotte se promène, portée par des lièvres. Un blaireau arrive et il veut prendre la carotte. Les lièvres disent que c'est à eux mais le blaireau montre les dents et casse la carotte. Les lièvres s'enfuient en pleurant. Ils ont faim et leur ventre gargouille. Ils partent chercher une nouvelle carotte. Il fait nuit, la lune éclaire. Le petit lièvre dort. L'autre revient en disant qu'il a trouvé une énorme carotte (en fait, c'est une betterave). Ils ont du mal à la déterrer et à la tirer. Le blaireau revient alors que les lièvres la traînent. Il fait nuit. Ils commencent à la manger et la trouvent excellente. Ils rient en se voyant tachés par le jus de la betterave. Le lendemain, le blaireau a faim : il va voir les lièvres et il voit les lièvres maculés de jus de betterave, sur leur bouche. Il pense à du sang et s'enfuit, effrayé. Les lièvres rient et continuent à se tacher. Arrive un loup affamé à qui le blaireau parle des lièvres pleins de sang. Les 2 amis trouvent les lièvres et s'enfuient en courant. Le blaireau et le loup vont alors chercher l'ours et le conduisent voir les lièvres : ils sont en train de crier et de se

frapper le ventre. On voit la betterave rongée. Les 3 comparses s'enfuient, effrayés. Les lièvres rient.



4- Sens dessus-dessous.

La neige fond. Un travelling montre une grotte avec une chauve-souris, la tête en bas qui se réveille. Elle voit le paysage à l'envers. La chauve-souris vole à son tour et attrape des insectes. Une hirondelle aussi. La chauve-souris tombe. Les insectes la regardent sur le sol. L'orage arrive avec la pluie. Une souris la transporte chez elle, posée sur une feuille. La maman de la souris la soigne et la couche sur un lit puis lui met une couverture. C'est la nuit. La chauve-souris se réveille, renverse le lit et se suspend la tête en bas. Elle veut toujours être la tête en bas quand la maman souris la replace dans le lit. Du coup, la petite souris se met aussi à l'envers : elles jouent à se suspendre. La maman souris libère la chauve-souris qui s'envole avec la petite souris sur son dos. La chauve-souris porte des lunettes. La nuit, elle revient chez la souris. Tout est vu à l'envers. Dehors, plein de chauves-souris volent. Générique à l'envers puis à l'endroit. [Musique entraînante]



III LE CINEMA D'ANIMATION :

1- Faire un film d'animation :

- Durant la projection d'un film, le mouvement continu qui apparaît sur l'écran n'est qu'une illusion. Il résulte d'un ensemble de techniques mises en œuvre pour obtenir la restitution du mouvement, décomposé lors de la prise de vues en milliers d'images fixes. Nos yeux perçoivent cette succession d'images comme une reconstitution du fait de la persistance des images rétinienne : l'œil conserve pendant environ 1/10ème de seconde l'image qu'il vient de voir même quand elle a disparu. Pour reconstituer le mouvement, il faut projeter 24 images par seconde. Il en faut 25 par seconde pour la vidéo. C'est un court-métrage si sa durée est inférieure à 60 mn.

2- L'animation de marionnettes :

- **Stop Motion** : L'animation en 3 dimensions (3D) utilise une caméra placée en face du plateau de tournage et les objets sont déplacés devant la caméra. On peut animer des objets rigides, des objets flexibles (fil de fer...), des personnages en pâte à modeler, des marionnettes, des papiers découpés ...

☞ On peut construire un personnage simple en pâte à modeler et le photographier (ou le filmer) en modifiant, entre chaque photo, un détail : par exemple, il marche, il est assis ... Lorsque les photos sont développées, on les superpose dans l'ordre des prises de vue. En les tenant sur un côté, on les fait tourner rapidement et on a l'illusion du mouvement.



Fabrication du blaireau et des lièvres
(La carotte sanglante)



Positionnement des personnages et éléments de décor de film

3- La bande-son :

On rajoute des sons et de la musique ; des bruitages, des cris d'animaux, des dialogues entre personnages...

RESSOURCE : [Sens-dessus-dessous-dossier-de-presse-pour-internet.pdf](#)

Dossier préparé par Nicole Montaron. ATMOSPHERES 53. Mai 2026.