

Ernest et Célestine : Le Voyage en Charabie

de Julien Chheng et Jean-Christophe Roger



Dans le cadre du dispositif Cannes Filmécole*, Cannes Cinéma propose un dossier pédagogique, écrit par l'intervenant cinéma Jan Jouvart.

Ce dossier propose d'aborder le film par une approche ludique en s'aidant d'extraits et captures d'écran pour pouvoir revenir sur les films. Tout au long de ces pages surgissent parfois (en gras + italique) des propositions d'exercice et des questions qu'on pourra poser aux élèves. Des éléments de réponse figurent dans le dossier mais elles ne sont ni exhaustives ni définitives.

L'idée est avant tout de faire apparaître les choix de narration et de permettre aux élèves une première initiation au langage cinématographique. Dans ce but, ce document s'accompagne d'une série d'images et d'un extrait vidéo qui permettront de développer en classe les pistes proposées.

Conçu pour guider les enseignants et accompagner les élèves dans la découverte de l'œuvre, ce dossier pédagogique s'organise autour de six grands axes d'analyse et d'ateliers pratiques :

I - L'ouverture du film - Analyse du générique sonore, du glissement vers le cauchemar prémonitoire d'Ernest et décryptage des indices visuels et militaires cachés au début du récit.

II - Personnages principaux : qui est le plus ? - Atelier interactif par étiquettes sur la complexité et les nuances d'Ernest et Célestine : relativité de la taille, de la vulnérabilité, de la maladresse et étude de leur complémentarité.

III - Décor : C'est quoi la Charabie ? - Exploration de la géo-linguistique du pays imaginaire : étude du mot "charabia", de l'alphabet graphique slave, du voyage topographique et décryptage d'une société urbaine sous contrôle militaire.

IV - Musique : à quoi sert-elle ? - Analyse de la musique comme moteur narratif principal : la monotonie politique du "do", l'esthétique des tags et de la résistance clandestine, la représentation graphique des notes à l'écran et ouverture culturelle sur les musiques d'Europe de l'Est.

V - Ruses, cachettes et faux-semblants - Réflexion sur les doubles identités et les secrets familiaux : le mystère du justicier Mifasol/Mila, le déguisement d'Ernest en juge et l'absurdité architecturale de la maison familiale coupée en deux.

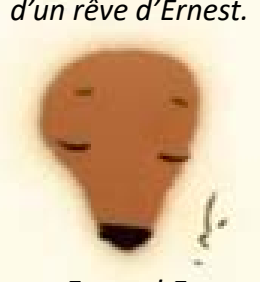
VI - Quelques exercices ludiques autour du film

- La pièce à musique : atelier de reconnaissance visuelle et de classification par familles d'instruments à partir de captures d'écran.
- "Mot de passov" : exercice de sémiotique et d'initiation au langage cinématographique : chronologie, échelles de plans, angles de vue et observation des détails insolites.
- scène à doubler - La ronde des métiers : atelier de création sonore et d'expression orale par le détournement des voix et la réinvention imaginaire des métiers.

* Le dispositif Cannes Filmécole accompagne les élèves des écoles maternelles et élémentaires de Cannes dans la découverte de l'art cinématographique. Tout au long de l'année, les enfants assistent à plusieurs séances en salle pour apprendre à devenir des spectateurs actifs.

I- L'ouverture du film - Analyse du générique sonore, du glissement vers le cauchemar prémonitoire d'Ernest et décryptage des indices visuels et militaires cachés au début du récit.

Une fois le film fini, notre mémoire nous joue des tours. On se souviendra de scènes marquantes, d'autant plus si elles se situent vers la fin du film, mais on oubliera beaucoup de choses, notamment du début. Particulièrement sur ce film dont l'introduction est non seulement incluse au générique, mais qui a la particularité d'être articulée autour d'un rêve d'Ernest.



Avant les images, il y a le son : des percussions qui créent un suspense, une attente. Puis apparaissent progressivement Ernest et Célestine, comme un dessin qui se développe miraculeusement sous nos yeux.

- Ernest ! Ecoute : la musique... dit Célestine

Des petites notes de violon sont venues se superposer aux percussions. La musique se met en route, comme nos héros qui se précipitent vers le son. Si l'on a déjà vu des aventures précédentes d'Ernest et Célestine on sait à quel point la musique est importante pour eux. Sinon, la joie des deux personnages suffit à nous le faire comprendre. D'autant plus qu'Ernest a un violon à la main.



Ils se retrouvent alors au centre d'un groupe de musiciens et Ernest commence à jouer de son instrument tandis que Célestine recueille les pièces qui tombent. Information importante : c'est ainsi qu'ils gagnent leur vie.



Ils défilent dans la rue en jouant et on peut remarquer le sourire sur les visages aussi bien des adultes que des enfants.

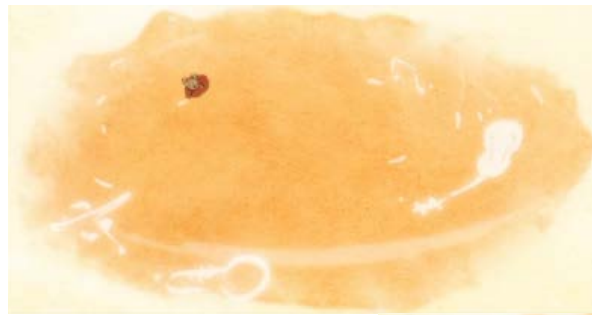
C'est d'ailleurs à ce moment qu'apparaît le titre du film « Ernest et Célestine Le Voyage en Charabie ».



L'orchestre s'agrandit au fur et à mesure du parcours et tout ce beau monde s'agglutine dans et sur un téléphérique. Ce moyen de transport constitué d'un wagon déplacé par un câble aérien n'est pas très fréquent. On le trouve plutôt dans les régions montagneuses et pas dans tous les pays.



Mais alors que nos deux héros descendent joyeusement du téléphérique, il se passe plusieurs choses surprenantes. Un nouvel instrument vient perturber leur mélodie : un violon d'où sort une mélodie au rythme frénétique et aux notes très aiguës, presque dissonantes. Le téléphérique disparaît alors comme par enchantement. Le petit musicien coiffé d'une casquette militaire intensifie son jeu qui couvre presque le reste de la musique, au grand étonnement d'Ernest qui cesse de jouer et de Célestine qui se retrouve bientôt soulevée du sol.



C'est comme si elle était prise dans un tourbillon de notes qui l'éloigne d'Ernest. Celui-ci en perd son violon et semble complètement perdu sans sa petite souris.



Ernest se retrouve alors devant une curieuse statue représentant une main géante qui tient un marteau. On entend une voix grave, autoritaire, qui prononce ces mots : « Coupablov ! C'est comme ça et pas autrement. »

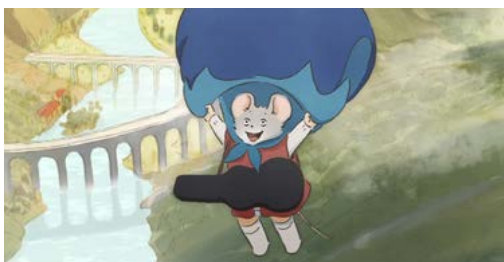
Alors que le marteau s'abat sur lui, Ernest tombe dans le vide et se retrouve... Dans son lit.



Revoir la séquence est l'occasion de constater qu'elle est riche en indices sur la suite du film. Interroger les élèves sur ce qu'elle nous apprend à propos des personnages, mais aussi sur le sens de ce cauchemar, de la découverte des lieux à ce que représente la statue, en passant par le costume militaire du « méchant » violoniste, c'est leur faire toucher du doigt la cohérence du film dont les événements sont annoncés, de façon un peu cachée, dès l'ouverture.

II - Personnages principaux : qui est le plus ? - Atelier interactif par étiquettes sur la complexité et les nuances d'Ernest et Célestine : relativité de la taille, de la vulnérabilité, de la maladresse et étude de leur complémentarité.

Pour définir les personnages d'Ernest et Célestine, on peut rédiger des adjectifs qui les caractérisent sur de petits cartons individuels et les attribuer à chacun des personnages.



Qui est le plus enthousiaste ? Le plus ronchon ? Le plus gourmand ? Le plus petit ? Le plus musicien ? Le plus débrouillard ?...



Certaines de ces qualifications peuvent être relatives. Ainsi, à la question « Qui est le plus vulnérable ? », on aurait tendance à répondre « La petite souris, Célestine » mais on se rend compte que lorsqu'Ernest se retrouve en prison, elle peut aisément franchir les barreaux grâce à sa taille. Si on pense que Célestine est la plus maladroite parce qu'elle fait tomber le violon d'Ernest au début du film, on pourra se rappeler qu'elle trébuche sur la pantoufle qu'il avait laissé trainer dans l'escalier juste avant. Et que penser de cette réplique d'Ernest qui dit que Célestine est « *plus têtue qu'un ours !* ». Ainsi, qualifier les personnages principaux c'est aussi réaliser qu'ils sont nuancés, complexes et ne se résument pas à un aspect de leur caractère ou de leur tempérament. L'idée est aussi de se rendre compte que ces personnages sont différents mais complémentaires, aussi bien par leur physique que par leurs tournure d'esprit qui leur permet de se sortir des situations les plus délicates. D'ailleurs, il serait bien difficile de répondre à cette question : « Qui est le plus attentif à l'autre ? »

III - Décor : C'est quoi la Charabie ? - Exploration de la géo-linguistique du pays imaginaire : étude du mot "charabia", de l'alphabet graphique slave, du voyage topographique et décryptage d'une société urbaine sous contrôle militaire.

« C'est loin, c'est très très loin. Et puis j'y suis pas retourné depuis des années, je sais même plus où c'est ! » dit Ernest.



C'est effectivement un pays difficile à trouver sur le globe terrestre ou dans les atlas. Pourtant Célestine finit par trouver une carte du pays.

A- Qu'évoque ce nom « Charabie » ?

Que les élèves connaissent le mot « charabia » ou qu'ils en découvrent le sens en classe, on pourra se pencher sur les connotations de ce terme.

S'il désigne au départ le patois auvergnat, le « charabia » qualifie aujourd'hui un langage incompréhensible, une langue inconnue ou inventée, ou encore un langage spécialisé qui n'est pas accessible à tout le monde. Par exemple on dira « *Ça, c'est du charabia scientifique* » si l'on entend des chercheurs s'exprimer en termes très savants, avec du vocabulaire qu'on ne connaît pas. C'est une indication précieuse qui suggère qu'il s'agit d'un pays imaginaire, inconnu, ou connu seulement d'un peuple initié. Sa situation un peu cachée confirme cette idée. Et l'on découvrira avec Célestine que c'est aussi un pays dont les mœurs sont difficiles à comprendre, comme l'est un charabia...



B- Où pourrait-on situer ce pays sur une carte du monde ?

Dans « Charabie » on peut aussi entendre « Arabie ». Ce qui pourrait donner une idée de la situation géographique du pays d'Ernest mais s'avère une fausse piste : ni le décor, ni les mœurs des habitants ne correspondent à ceux de la péninsule arabique. Le fait que nos deux héros se rendent en véhicules terrestres puis à pied en Charabie indique une certaine proximité avec l'endroit où ils vivent. Celui-ci n'est pas précisé mais pourrait bien être la Belgique, pays d'origine de la créatrice des aventures d'Ernest et Célestine. Quelques indices au niveau des reliefs, des habitations et du langage font ressembler la Charabie à un pays de l'Est du continent européen.



C - L'alphabet est-il le même que le nôtre ?



Si on sait lire, on arrive à déchiffrer la plupart des mots écrits sur les affiches. Pourtant les lettres sont bizarres. Même si on ne sait pas encore lire, on peut s'amuser à observer les lettres, essayer de les redessiner, les comparer à celles de l'alphabet européen et, peut-être, aller chercher s'il existe des lettres qui leur ressemblent. Là encore, certains alphabets des pays de l'Est semblent une bonne piste.

D- Comment y aller ?



Célestine entreprend un long voyage en bus qui dure plusieurs jours (on la voit dormir) et se prolonge à pied et à l'arrière d'une mobylette. Elle change de décor, passant de la campagne aux montagnes rocheuses. Elle traverse la pluie, la neige. Elle se fait même soulever par une tempête (voir **1 : L'ouverture du film**). Quand Ernest la retrouve, le voyage n'est pas fini. Il faut encore dévaler le flanc de la montagne avec plus ou moins d'adresse pour arriver à destination : la porte de la Charabie.



E- À quoi ressemble la Charabie ?

Une fois la porte passée, on découvre que nous sommes très haut, au-dessus des nuages et qu'il va falloir emprunter un téléphérique (voir **1 : L'ouverture du film**) pour découvrir vraiment le pays.

La Charabie est constituée de petits hameaux nichés dans la vallée, de constructions qui sont harmonieusement disséminées dans le relief rocheux. L'architecture est assez arrondie, que ce soit ces petites tours qui alternent avec des bâtiments rectangulaires ou les toits qui sont parfois en forme de dômes. La nature est très présente dans les rues et l'eau n'est jamais loin.





Au cœur de la ville, on retrouve le tribunal, dont la structure qui orne le toit nous rappelle vaguement quelque chose.

F - Comment vit-on en Charabie ?

« Tu vas voir, c'est tout le temps la fête et y'a de la musique partout ! » annonce Ernest. Pourtant, dès leur arrivée, Célestine note des détails intrigants. Pourquoi les enfants qui jouent sont habillés comme leurs parents ? Elle trouve les panneaux différents de chez elle « très rigolos ». Par contre, elle n'entend pas la musique promise dans les rues de la ville.



Petit à petit, nous allons nous rendre compte que beaucoup de choses sont interdites en Charabie. Le luthier Octavius a disparu. Des affiches annoncent qu'on recherche le mystérieux Mifasol.



Et puis il y a ces curieux feux de signalisation à 7 lumières. Et aucune souris dans les rues.



On entend aussi une maman qui dit à son enfant « On ne chante pas ! ». Il y a beaucoup de gens armés en costume militaire dans la rue. Et les oiseaux qui chantent sont dispersés à l'aide de lances à incendie



Le pays est dirigé par les juges. Le premier d'entre eux, Naboukov, qui n'est autre que le père d'Ernest, n'accepte qu'une version limitée de la musique. Face à ce régime autoritaire qui n'autorise pas grand-chose, une résistance secrète s'organise...

IV - Musique : à quoi sert-elle ? - Analyse de la musique comme moteur narratif principal : la monotonie politique du "do", l'esthétique des tags et de la résistance clandestine, la représentation graphique des notes à l'écran et ouverture culturelle sur les musiques d'Europe de l'Est.

Qui connaît les aventures précédentes d'Ernest et Célestine sait que la musique joue un grand rôle dans leur vie. Ici, elle a tout simplement le rôle principal : toute l'histoire tourne autour d'elle.

D'abord, elle est le déclencheur de l'aventure : comme le violon d'Ernest est cassé, Célestine se met en tête de retrouver le luthier qui saura la réparer.

A - Monotonie

Nos amis arrivent alors dans un pays où la seule musique autorisée doit être monophonique, c'est-à-dire jouée sur une seule note, le « do ». On parlera aussi de musique « monotone » (sur un seul ton), terme intéressant parce qu'il peut aussi qualifier une journée où il ne se passe pas grand-chose, ou tout simplement l'ambiance dans les rues de la Charabie. Ni les enfants, ni les oiseaux ne sont autorisés à s'exprimer spontanément, par le chant ou le sifflement. Lorsque les musiciens ne respectent pas cette règle, les instruments polyphoniques sont confisqués et expédiés vers un mystérieux endroit.

B - Résistance musicale

Si les habitants semblent accepter ces règles sinistres, la résistance s'organise justement autour de la musique. Le mystérieux justicier Mifasol (***Mais que veut dire ce nom ?***) joue du saxophone pour provoquer les autorités et un établissement clandestin abrite des instruments de musique dont un orchestre rebelle s'empare pour faire danser les gens. Des notes de musique sont « taguées » sur les murs afin d'indiquer l'emplacement de ce lieu et le mot de passe pour y entrer est une mélodie. Même les oiseaux participent à cette résistance en chantant les messages codés.



C- Juge ou musicien ?

La musique est même à la source de toute cette affaire : le juge Naboukov l'a interdite parce que son fils a préféré partir faire de la musique à l'étranger plutôt que de prendre sa suite et devenir juge. Il négocie finalement de rétablir le droit à la musique si Ernest accepte enfin d'enfiler la robe rouge. Ernest se résigne, surtout parce que son père promet de libérer sa sœur, Mila, qui est la résistante musicale cachée sous le masque de Mifasol.



D- Tout finit en musique !

Enfin, la musique sera l'instrument de la libération : Ernest retrouve son « Stradivariours » réparé par Octavius, alors qu'il s'apprête à devenir juge. Après une hésitation, il ne résiste pas à l'envie de jouer de l'instrument, provoquant la colère de l'autorité mais aussi la prise de conscience du père qui décide de changer la loi. Le peuple se remet alors à jouer de la musique dans toute la ville et vient s'agglutiner sur le téléphérique, comme dans le rêve d'Ernest qui ouvrait le film (voir 1 : **L'ouverture du film**).



E- Représenter la musique

La musique se matérialise souvent à l'image. On retrouve de mystérieuses notes peintes sur les murs de la ville. Plus tard, lorsque Mila libère les prisonniers, la clé qui ouvre les portails est une clé de sol. Mais aussi lorsque Célestine est poursuivie par les gardes armés, les personnages suspendus aux fils du funiculaires se transforment en notes sur une portée musicale. Une représentation qui peut rappeler encore une fois le début du film : les notes flottant dans la tempête qui emportait Célestine loin d'Ernest.



F - Les musiques du film

On peut aussi travailler sur l'identification et les comparaisons des musiques présentes dans le film. Celle, joyeuse, que joue Ernest au début de son rêve et celle, stridente, qui vient le perturber. Celle, monotone, qui est autorisée par les autorités contre celle, festive, qui anime le lieu clandestin.

Comment qualifier celle du peuple libéré à la fin du film ?

La bande originale est signée du violoniste et compositeur français Vincent Courtois. C'est une musique acoustique (sans instrument électrique), très rythmée et qui s'inspire des musiques d'Europe de l'Est, notamment des cultures tziganes de Roumanie, dont on pourra faire écouter un exemple pour comparer avec la musique du film (cf : Taraf de Haidouks)

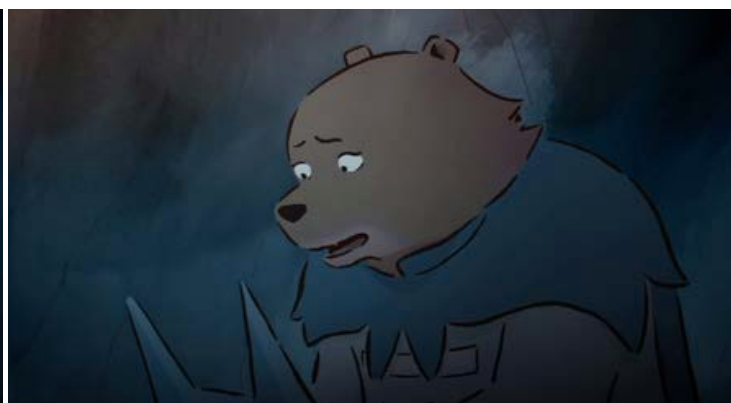
V - Ruses, cachettes et faux-semblants - Réflexion sur les doubles identités et les secrets familiaux : le mystère du justicier Mifasol/Mila, le déguisement d'Ernest en juge et l'absurdité architecturale de la maison familiale coupée en deux.

Tout au long du film, les personnages trouvent des solutions aux problèmes qui leur sont posés, même s'ils doivent pour ça tromper l'ennemi, transformer la réalité ou se mentir à eux-mêmes. En voici quelques exemples.

A- Qui se cache derrière le mystérieux Mifasol ?



Ce personnage incarne la résistance. Son nom est affiché sur les murs de la ville. Il joue du saxophone malgré les interdictions et ridiculise les gardes armés qui lui courent après. Ennemi public pour les autorités, justicier pour le peuple résistant, il semble insaisissable, presque une légende.



Pourtant, il sera arrêté et mis en prison mais, une fois encore, grâce à sa ruse et la complicité de Célestine qui enfle provisoirement son costume, Mifasol échappe aux autorités.

Derrière le masque on découvre Mila, la sœur d'Ernest et donc la propre fille du juge. Elle tombera le masque à deux reprises : dans la prison devant Ernest et leur papa, et à la fin, lors de la cérémonie qui doit célébrer la nomination de son frère, à la grande surprise de sa maman. C'est donc une petite ourse qui non seulement est hors-la-loi mais aussi ment à ses parents. Elle expliquera que c'est pour la bonne cause, pour « *défendre ce qui est juste* » qu'elle est devenue justicier.

Son rêve est d'ailleurs d'enfiler la robe de juge, comme son père.

Ainsi, elle changerait de costume, mais pas d'objectif !



B- Comment Ernest se retrouve à jouer les juges ?

Pour sauver sa sœur Mila de la prison, Ernest se déguise en juge. Il a enfilé la robe, la perruque, et une poubelle sur la tête en guise de chapeau. Lorsqu'il s'adresse aux gardes, il prend un ton sentencieux pour imiter la diction des juges. Il adopte aussi très vite leur autorité quand un garde ose lui répondre. Il aura bien un moment d'hésitation face au vrai juge qu'est son père mais en subtilisant son monocle, il retrouve son aisance.



Pourtant, son père le « démasque » lorsqu'il perd sa perruque et son couvre-chef. Ernest invente alors une excuse : c'était pour tester l'habit de juge, qu'il trouve d'ailleurs très agréable.

Ernest s'engage alors à exaucer le souhait de son père en adoptant son métier.

C'est une manière de calmer sa colère mais aussi de négocier pour le retour de la musique en Charabie.

Malgré sa bonne volonté, comme nous le verrons par la suite, le costume de juge ne peut être pour lui qu'un déguisement : au fond de lui, il est et sera toujours un musicien.

C- Que cache la maison familiale ?

« En Charabie quand on se sépare, on ne vit plus sous le même toit mais chacun dans la même maison. »

Cette explication d'Ernest à Célestine n'a aucun sens. La maison elle-même, coupée en deux, semble complètement absurde.



Côté papa, le salon avec tout ces portraits d'ancêtres, juges de père en fils, et sa table immense qui sépare les convives au lieu de les rapprocher, semble figée dans le passé.



Le passé est aussi présent côté maman où la chambre d'enfant d'Ernest est restée intacte avec tout ses souvenirs. Mais l'endroit est plus lumineux, Célestine, Ernest et Mila se laissent aller à rire et les deux frères et sœurs entonnent même une chanson.

Pourtant, c'est bien du côté du papa qu'il faut chercher le grand mystère : les instruments confisqués aux musiciens-résistants sont tous stockés chez lui dans une pièce insonorisée. Il pourrait demander leur destruction mais **il préfère les garder, rangés par catégories. Pourquoi ?**

Un élément de réponse est peut-être à chercher dans la scène où il se retrouve à la prison, avec son fils déguisé en juge. En testant la solidité des murs et des barreaux avec leurs marteaux, ils se mettent à faire de la musique malgré eux et la joie se lit momentanément sur leur visage.



En réalité, le papa d'Ernest cache bien son jeu mais garde un goût secret pour la musique qu'il a su apprécier par le passé, comme le prouve la photo que Célestine découvrira sur le piano familial. Finalement, il n'y a que la maman qui ne cache rien dans cette famille !

VI - Quelques exercices ludiques autour du film

Exercice 1 : la pièce à musique : atelier de reconnaissance visuelle et de classification par familles d'instruments à partir de captures d'écran. Célestine et Mila découvrent l'endroit où sont stockés tous les instruments confisqués.



Es-tu capable d'en reconnaître certains et de les nommer ? De les associer à leur « famille » d'instruments ?

Exercice 2 : "Mot de passov" : exercice de sémiotique et d'initiation au langage cinématographique : chronologie, échelles de plans, angles de vue et observation des détails insolites.

- **Tenter de remettre les images dans l'ordre de déroulement de la scène. Voir les images du dossier annexe 1 (pages 11 et 12 de ce document)**
- **Ranger les images par angles de vue : du dessus, d'en-dessous, au niveau des personnages. De face, de profil. De près, de loin...**

Cet exercice permet de prendre conscience de la variété du langage cinématographique.

- **Montrer une image pendant quelques secondes puis interroger les élèves sur ce qu'ils ont remarqué. Voir les images du dossier annexe 2 (voir page 13 de ce document).**

Dans l'image « Ça descend » **as-tu remarqué le panneau qui limite la vitesse à 20 km/h ?**

En France, limite-t-on la vitesse dans les escaliers ? Devrait-on le faire ?

Dans l'image « Encore une note » **as-tu vu l'affiche avec Mifasol ?**

Et les autres affiches, quels animaux représentent-elles ? Comment s'appelle le chien sur l'affiche ?

Exercice 3 : scène à doubler - La ronde des métiers : atelier de création sonore et d'expression orale par le détournement des voix et la réinvention imaginaire des métiers.

En Charabie, les enfants ont l'obligation d'exercer le même métier que leurs parents. Jusqu'à ce que la loi change et que chacun exprime ses vœux : le juge aurait voulu être garagiste, un autre facteur, un autre infirmier, celui-ci vendeur de notes, cet autre veut juste des vacances, le fils du policier veut être boulanger, celui du boulanger veut être policier, tandis que le boulanger voulait être un artiste et le policier ours au foyer.

En coupant le son, faire doubler cette scène par les élèves qui proposent des variantes des métiers ou des activités qu'ils et elles aimeraient faire. En évitant si possible de proposer ceux de leurs parents, et surtout, sans limite d'imagination sur l'intitulé et la réalité des métiers proposés.

ANNEXE 1





