

PRINCES ET PRINCESSES

Film d'animation en couleur de Michel Ocelot
2000 France

Propositions pour des pistes pédagogiques*

Mots clés : contes personnages Moyen- Age Egypte Japon Princesses Princes

Mots clés de cinéma : dessin mouvement théâtre d'ombres silhouettes papiers découpés

1 - Rappels à propos du cinéma d'animation

- Un film d'animation, qu'est-ce que c'est ?

C'est un film réalisé image par image (il en faut 24 pour 1 seconde de film) quelle que soit la technique : dessin, papiers ou textiles découpés, volume (objets ou pâte à modeler) ou création numérique. C'est de la succession de ces images (fixes) au rythme de 24 par seconde que naîtra la perception du mouvement.. Le cinéma d'animation est un univers où toutes les transformations semblent possibles : les techniques de prise de vue image par image (la caméra est arrêtée entre chaque prise de vue) et la malléabilité des matériaux employés permettent de créer des mondes imaginaires dinfinies façons : dessins, fil de fer, pâte à modeler, papier travaillé, découpé, déchiré, collé, objets détournés.

- Un dessin animé ?

Un dessin animé est donc une succession de dessins qui nécessite de longs mois de travail et la participation d'une équipe de dessinateurs dont les tâches sont réparties selon les différents éléments qui composent le film. (le plus souvent, car cela dépend des moyens financiers, certains films en volume ou courts métrages ont été réalisés avec des équipes très réduites, d'autres longs métrages sont l'œuvre de grands studios, Ghibli au Japon, Pixar, Disney, Les Gémeaux en 1953 avec P. Grimault.).

Pour *Princes et Princesses*, Michel Ocelot, a choisi la technique du théâtre d'ombres : une source lumineuse, un écran et des silhouettes découpées animées (=mises en mouvement manuellement par Lionel Kerjean).

- Lire le générique (1^{ère} page des Cahiers de notes) est une source de renseignements précis sur la répartition du travail dans un studio d'animation :
- Animer des images grâce aux jeux optiques (à utiliser ou fabriquer) pour voir des images s'animer en créant une illusion visuelle. Toutes les inventions qui ont précédé celle du cinéma utilisent la persistance rétinienne, capacité de l'œil à garder imprimée une image. (1/10 de seconde environ).
- Le Thaumatrope : disque avec 1 dessin sur chaque face, (ex. 1bocal sur une face, 1 poisson sur l'autre face par ex.) que l'on fait tourner sur lui-même en le maintenant par une ficelle ou un bâton, on a l'illusion que le poisson se trouve dans le bocal, c'est le phénomène de la persistance rétinienne.
- Le Folioscope ou flip- book ou livre à pouce est petit livre illustré (photographies, dessins...) qui, quand on le feuillette rapidement, donne l'illusion du mouvement. On obtient ainsi de petites animations sans caméra ni ordinateur : 15 pages au minimum, jusqu'à 20-30 dessins (CIII) avec des dessins dans la partie D de la feuille, on commence par la dernière page, on rabat la précédente, par transparence, on voit le 1^{er} dessin et on dessine le 2^{ème} en modifiant légèrement, on répète l'opération jusqu'à la 1^{ère} page.
- Le Phénakistiscope ou roue magique : disque muni de fentes et de dessins séquentiels que l'on fait tourner face à un miroir. En regardant à travers les fentes dans le miroir, on voit les dessins (acrobates, animaux...) s'animer.
- Le Zootrope : même principe, la bande de dessins séquentiels est à l'intérieur d'un tambour tournant muni de fentes et que l'on fait tourner.
- Où trouver du matériel ?
- Mallettes pédagogiques Ecole et Cinéma qui contiennent documents et matériel pour s'initier au cinéma, à l'animation en particulier. S'adresser aux enseignants relais des circonscriptions.
- Sur internet : Heeza.fr spécialisé dans l'animation (films, technique du dessin animé, BD, histoire du cinéma) et la diffusion de jeux optiques.

- La technique d'animation du film

« **Princes et Princesses** est un film d'animation en "ombres chinoises".

Ce n'est pas un film à gros budget, qui utilise un équipement coûteux.

Pour le réaliser, il a fallu :

- Du papier Canson noir et des ciseaux (pour découper les silhouettes et les décors)
- Une caméra 16mm (c'est la taille de la pellicule) fixée au mur, en hauteur, avec un zoom.

Elle filme les silhouettes posées sur une table-plaque de verre

- Des ampoules ordinaires pour éclairer à contre-jour les éléments posés par-dessus (une feuille de décor colorée et les découpages à animer)

- Et aussi, de la pâte à modeler (la limace, la trompe de l'éléphant), du sel (la fumée et l'écume), des maquettes en trois dimensions (le mégaradar est un fond de bouteille de plastique avec des clous), des humains réels (les mains qui dessinent), de la lumière (un jeu de trous dans le Canson noir permettait de jouer avec de "vraies" flammes...

- Les découpages sont poussés à la main, image par image, avec de petites articulations en fil de fer.

Tout cela est réalisé directement sous la caméra, sans aucun trucage en laboratoire ».

Michel Ocelot

2 - L'univers d'un cinéaste

Ce film n'est pas seulement une succession de 6 contes, **«C'est aussi la représentation de mon métier, de la création, de tout ce qui me passionne, où j'encourage les spectateurs à être actifs et sélectifs. Je montre comment on trouve des idées, en discutant, en lisant, en critiquant, en définissant ce qu'on aime,... comment on se documente pour que les choses sonnent juste. Comment on prend un crayon et on se met au travail. Car je crois bien qu'il y a quelque chose d'encore plus passionnant que de voir des films. C'est en faire.»** Michel Ocelot.

Le dispositif narratif du film met en scène deux enfants curieux et créatifs aidés d'un vieux technicien, ils se retrouvent chaque soir dans un cinéma désaffecté pour y inventer des histoires dont ils sont les héros. Michel Ocelot et ses personnages s'inspirent tout simplement d'images, de dessins et d'histoires de toutes origines pour créer des contes qui ne camouflent jamais leur statut de «construction» de la réalité. En effet, Ocelot associe la **technique des ombres chinoises** (qui limite l'image à deux dimensions et à la planéité), une mise en abyme qui met en scène **l'élaboration de chaque conte** et un cadre qui dédouble l'écran : **la scène du vieux cinéma** et son rideau.

La référence au théâtre, au spectacle vivant, à la scène, au théâtre d'ombre précurseur du cinéma, aux débuts du cinéma en particulier (**Les aventures du Prince Ahmed** de Lotte Reiniger en 1926, 1^{er} long métrage animé du cinéma européen est réalisé en ombres chinoises à partir de silhouettes en papiers découpés) se lit comme un hommage et une source d'inspiration du réalisateur dans ce film.

La couleur, dont l'intensité est renforcée par le dispositif des ombres, est à la fois transparente, vive et saturée dans le choix des tonalités. Ce parti pris est un aspect essentiel du raffinement artistique du réalisateur, qui utilise le potentiel de la palette numérique, il le pousse encore plus loin dans les films qui suivront, Kirikou et Azur et Asmar.

Les 6 contes, courts métrages réalisés en 1989 avant Kirikou et adaptés, pour une sortie cinéma en 2000 après le succès de ce dernier, **La Princesse aux diamants, Le Garçon des figes, La Sorcière, Le Manteau de la vieille dame, La Reine cruelle et Prince et Princesse** empruntent à **la diversité des traditions du conte** à travers les cultures et le temps (de l'antiquité au futur).

Les éléments caractéristiques visuels et narratifs

Décor+couleur+végétation et architecture très travaillés dans les lignes et formes, à la fois inspirés d'éléments culturels précisément documentés et réinventés, stylisés pour créer des images intensément colorées.

En classe : découvrir et se documenter

- L'univers Michel Ocelot et ses autres films courts ou longs: ***Kirikou et la Sorcière*** 1998, ***Kirikou et les bêtes sauvages*** 2005, ***Azur et Asmar***, 2006, ***La légende du pauvre bossu*** 1982...
- Chercher : albums, documents, images, très faciles à trouver, les 6 contes sont édités.
- En CE1/2 : rechercher les lieux géographiques ayant inspiré ceux des histoires racontées.
- **Thématiques à aborder en relation avec les contes : domaine de la langue**
- **La langue parlée dans les contes** : Quizz des formules et répétitions prélevées dans les 6 contes à retrouver, dire et associer au bon film.
- **Le titre du film** : et sa forme, un nom masc. et le même nom au fém. coordonnés par "et".
- 1- Réfléchir, discuter sur le titre pour imaginer ce que pense voir et à quoi (histoire, autre film...) cela fait penser.
- 2 – rechercher des titres qui fonctionnent de la même façon dans le répertoire des contes, des films, des albums de la BD et en inventer de nouveaux.
- **Les personnages** et leur discours : la langue des 2 enfants/la langue des contes, de la reine d'Egypte, de l'intendant fourbe, de la reine cruelle, des Prince et Princesse, de la vieille dame.
- **Méli-mélo** : Installer le cadre d'un petit théâtre, drap ou rideau tendu sur un mur, 1 ou 2 accessoires selon les scènes, et jouer des duos en tirant au sort, par ex, dans une liste de personnages de contes (ceux du film ou d'autres pers. des contes).
- **Les éléments du merveilleux** : diamants, fruits, transformations, fabulos, dragons à mettre en relation, pour toutes les classes inscrites dès le 1^{er} trimestre avec le traitement du merveilleux dans ***La Belle et la Bête***, objets, animaux, végétaux... à rechercher, collecter dans d'autres contes et dessiner pour constituer **un répertoire du merveilleux**.

En classe : Arts visuels

- **Ombres et silhouettes** : formes à créer inventer par le dessin, la superposition de formes découpées dans des magazines, la photocopie pour créer des hybrides ou personnages féériques en étirant, exagérant, multipliant les caractéristiques graphiques ,
- **Les personnages caractéristiques des contes** (en général et ceux du film), la sorcière, la vieille dame, la princesse et le prince, le jeune garçon malin : utiliser la stylisation et simplification offerte par la silhouette découpée pour inventer ces personnages universels des contes : on peut dessiner, se servir du calque, s'inspirer de silhouettes dans des albums, de reproductions de tableaux, photocopier, ajouter et combiner des accessoires, les articuler et les animer (rétroprojecteur, caméra et ordinateur).
- **Théâtre d'ombres/ombres chinoises** : en grandeur réelle ou en miniature une source lumineuse (projecteur diapos à remettre en service + un écran (drap, écran)+ des objets ou silhouettes découpées ou acteurs (les élèves) entre la source lumineuse et l'écran= un spectacle de l'autre côté de l'écran.
- **Princes et Princesses** : mettre en place une culture visuelle en collectant des images (cartes postales, reproductions de tableaux de la Renaissance au XIX^{ème} dans des manuels, ouvrages de peinture ou revues) à consulter et afficher.
- **Mon portrait en Prince ou Princesse** : à partir de tous ces éléments visuels observés, dessinés, copiés, réinterprétés, s'imaginer (à partir d'une photographie agrandie ou pas) et se représenter en prince ou princesse, se donner un nom, exposer la galerie des portraits.
- **Cultures du monde** : rechercher des documents et éléments visuels (cf. ressources et références,§5) relatifs à l'Antiquité égyptienne, à l'art du Japon, Okusaï en particulier, au Moyen Age aux illustrations de la science fiction.

5 – Ressources et références

accessibles facilement au bureau des Conseillères pédagogiques Arts Visuels, sur internet, dans les albums ou ouvrages cités

- **Portraits princiers** : *François Hercule de France, duc d'Alençon, Elisabeth d'Autriche ou François 1^{er}* (2) ou Charles VII (3) par François Clouet, vers 1530, *Jeune femme* de Pisanello, 1395, profil encore influencé par l'orfèvrerie et l'art de la médaille, *Louis XIV Roi de France*, par Hyacinthe Rigault, 1701-02 (4) ou *Napoléon 1^{er} en grand costume de sacre* par François Gérard (4), 1805, *Isabelle de Médicis* (enfant) par Agnolo Bronzino (6), vers 1530, *Les Ménines* de Diégo Vélasquez, 1656 (5)
- **Contes** : les références sont innombrables, une seule sélection, *Contes et légendes du monde*, éd. Le Matériel Scolaire www.le-matériel-scolaire.fr
- **Japon** : peintures de Hokusai (1760-1849)
- **Egypte** : *Cercueil d'Imeneminet*, (estimé entre) 1080-664 av. JC au Louvre comportant de nombreux hiéroglyphes (7)
- **Moyen-âge** : reproductions des *Très riches heures du duc de Berry*, vers 1400 enluminures d'un livre d'heures attribuées au Frères Limbourg.
- **Dragons** : *Saint Georges et le dragon* représentés par Carpaccio ou Rogier van der Weyden vers 1432-35 (1)
- **Animation** : *Le cinéma d'animation*, Bernard Génin, Cahiers du Cinéma et Scéren-CNDP, 2003, *Le cinéma d'animation*, DVD Eden cinéma, éd. Scéren-CNDP (mallettes Ecole et Cinéma 37), fiches pratiques et CDRom, *Le Cinéma d'animation facile*, éd. Flip-book et les Nuits magiques (mallettes Ecole et Cinéma 37)
- **Site animation et matériel** : Heeza.fr
- **Site du distributeur du film** : GEBEKA

- (1) - JE DECOUVRE DE BEAUX TABLEAUX, Lucy Micklethwait, éd. DK
(2) - UN DIMANCHE AU LOUVRE, éd. Skira jeunesse
(3) - CHAPEAUX, collection de Peinture éd. Autrement
(4) - L'ART POUR COMPRENDRE LE MONDE, Véronique A-Andersen, éd. ACTES SUD JUNIOR
(5) - L'ALPHABET DES GRANDS PEINTRES, éd. Gallimard Jeunesse
(6) - L'ART EN PUZZLES, les Enfants, éd. Mango
(7) - LE LOUVRE A LA LOUPE, éd. Seuil Jeunesse – Le Funambule

