



## TROIS CONTES CHINOIS

*Les singes qui veulent attraper la lune* de Zhou Keqin, 1981

*Les têtards à la recherche de leur maman* de Te Wei, 1960

*L'épouvantail* de Hu Jinqing, 1985

Dessins d'animation en couleur

Chine

### Propositions pour des pistes pédagogiques

**Mots clés :** Chine encre fable proverbe animaux lune illusions patience

**Mots clés de cinéma :** tournage couleurs papiers découpés lavis animés

## 1 – Thématiques

- **Modèle universel de la fable**

Ces contes chinois, dans leur forme, se rattachent au modèle connu de la fable avec les morales édifiantes, et puisent aux sources de l'histoire et de la philosophie chinoise : le film des singes qui veulent attraper la lune est adaptée d'une histoire populaire inspirée des pensées de Confucius, celui de l'épouvantail est adaptée d'un livre très ancien « *Histoires comiques* » (datant du royaume des combattants, -445-221 av JC), et Les Têtards s'inspirent aussi d'un très ancien conte.

A travers les cultures et la diversité des sources d'inspiration, ces œuvres, tout comme les fables et les histoires nous permettent de retrouver une vision universelle sur les choses, les êtres, les caractères.

### **Chercher et constituer une collection :**

- de fables à écouter choisies parmi les plus simples et plus proches des films : **le Renard et les raisins, Le Lion et le Rat, Le Renard et la Cigogne, Le Rat des villes et le rat des Champs,**
- d'histoires « à morale » finale
- de titres en référence à des histoires, des fables de La Fontaine, des fabliaux qui mettent en scène des animaux des animaux et humains, des métiers, des petits et leur maman...
- de dictons simples ou expressions populaires à propos d'animaux et de leur caractéristiques (malin comme un...)
- d'illustrations récentes et anciennes de fables (Gustave Doré par ex.
- inventer des « morales » (pour les plus grands !)

- **Musique :** la bande son des 3 films est en elle-même une voie d'accès à la culture chinoise. Des extraits du film les « **Têtards...** » en ont été isolés sur le CD que nous proposons pour une écoute seule et à la recherche des images et séquences qui correspondent, en loto sonore.

- **Références et associations**

- Histoires
- de puits : **Plouf !** de Corentin, EdL
  - de lune : **Où es-tu lune de** Emile Jadoul, EdL
  - de gourmandise qui est un vilain défaut : **La petite poule rouge, Petit ogre** de C. Bougeon
  - de grenouilles et de têtards : **999 têtards** de Murakami Yasunari et Kimura Ken
  - de petits à la recherche de leur mère : **Une maman pour Choco** de Keiko Kasza, Coll. Lutins poche, EDL

## 2 – Arts visuels

- **La référence à la peinture chinoise**

Ces films d'animation chinois sont de véritables prouesses artistiques et techniques, ils sont totalement exceptionnels dans la production du cinéma d'animation mondial car ils résultent de la mise en mouvement de la peinture traditionnelle chinoise, par le **lavis animé**. La difficulté est extrême car l'encre ou l'aquarelle n'imbibe jamais le papier de mûrier de la même façon et le peintre ne dessine jamais 2 traits identiques. C'est Te Wei, le réalisateur de *Les têtards* et surtout ***d'Impression de montagne et d'eau***, peintre caricaturiste qui mis au point cette technique en 1960.

En Chine, même s'il faut éviter d'en faire une généralité, la peinture englobe aussi bien la calligraphie et la poésie. Dans la tradition chinoise, l'art de peindre n'est considéré que comme un autre aspect du difficile art d'écrire. Le maniement du pinceau, le choix de sa forme et de sa dimension, le contrôle de la densité et du poids de l'encre, sont d'une même nature dans les deux disciplines artistiques.

Avec la poésie, ces modes d'expression sont traditionnellement réunis pour exprimer la nature profonde des êtres et des choses. En conjuguant ces trois arts, le peintre traduit la quintessence d'une philosophie centrée sur la relation harmonieuse de l'homme avec la nature. Le souffle qui l'anime lui permet de restituer le rythme de la nature tandis que la feuille de papier de mûrier s'imbibe plus ou moins d'encre noire ou de couleur selon la force du trait, tracé d'un seul geste qu'il est impossible de reprendre.

Un élément est essentiel, pour commencer à comprendre la tradition graphique et picturale chinoise, est cette importance accordée au trait. Le **ts'un**, est un trait ridé utilisé pour modeler une forme ou suggérer le volume des objets. Il en existe une grande variété capables de représenter tout ce que l'on observe dans la nature (arbre, rocher, maison, nuages, figures...).

Constitué d'angles, des crochets ou des courbes, **le ts'un** joue sur le plein et le délié mais aussi sur le vide qu'il enclot ou cerne pour suggérer à la fois forme et mouvement, couleur et relief.

**Ils portent des noms qui peuvent constituer une source d'inspiration pour un travail avec les élèves** : « nuage enroulé, chanvre éparpillé, filet crevé, gueule du diable, crâne de squelette, fagot emmêlé, taillé à la hache... ».

- **Les techniques de l'eau** : travailler sur papier mouillé avec des encres ou de l'aquarelle et observer, accompagner du pinceau les taches qui se forment
- **Les reflets**
- **Les ribambelles**
- **Calligraphie** : écrire, dessiner, tracer en utilisant l'encre de chine et le pinceau souple
- **Dessiner** : des épouvantails et en fabriquer avec des éléments hétéroclites
- **La qualité du trait** : Varier les outils pour mettre l'accent sur la diversité et la qualité des traits qui peuvent traduire ou représenter une infinité d'impression ou des choses vues.
- **Les papiers découpés ou déchirés** : pour créer, par association, juxtaposition, superposition, des silhouettes, des objets des personnages et, pourquoi pas, les animer, les faire bouger

### 3 – Découvrir le mouvement des images

**Rappels à propos du cinéma d'animation** (cf. fiches 2006, *Le Bonhomme de neige* et *Goshu le Violoncelliste*)

#### - 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 ou création numérique. C'est de la succession de ces images (fixes) au rythme de 24 par seconde que naîtra la perception du mouvement.

#### - 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. 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. Les Studios d'Art de Shanghaï où furent tournés les 3 contes chinois du programme, ont mis au point et expérimenté, pour la première fois au monde, la technique du lavis animé qui demande un nombre considérable de peintures et de clichés, d'ailleurs seulement 4 films ont été réalisés et le seront probablement jamais...

- Matériel à disposition des classes à demander aux **enseignants relais de chaque circonscription** (tableau dans le bulletin de rentrée) : **les mallettes *Ecole et cinéma*** qui contiennent des jeux optiques et des ouvrages pour accompagner les premières découvertes
- **Manipuler** : une roue magique, un phénakistiscope, un zootrope, des flips books ou folioscopes et voir s'animer les images, les dessins, les silhouettes
- **Observer** : un morceau de pellicule pour y voir la suite des images fixes
- « **Du cinéma sans caméra** » ou comment fabriquer des jeux optiques réalisables dès le cycle 1
  - **Le Thaumatrope** : très facile à fabriquer en classe, est un disque avec 1 dessin sur chaque face, ( ex. 1 bocal sur une face, 1 poisson sur l'autre face) 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 : 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.

### 4 - Les studios de Shanghaï et l'originalité des dessins animés chinois

Ces courts métrages, méconnus en dehors des festivals internationaux (même dans leur pays d'origine, pour non conformité aux canons officiels) ont été produits aux **Studios d'art de Shanghai**. On ne pourrait imaginer d'expression mieux choisie puisque en effet ils réunissent, depuis leur création, artistes peintres et dessinateurs célèbres. Conjuguant leurs talents, tous aspirent à créer des œuvres esthétiquement remarquables susceptibles de faire découvrir aux plus jeunes, le monde qui les entoure dans l'objectif de jeter un pont entre la grande tradition picturale chinoise et le dessin animé. C'est aussi très délibérément, par des images sublimes, une initiation à l'art et aux valeurs universelles.

Décision et technique particulièrement délicates : en effet, cette peinture, obtenue à partir d'une solution d'encre de Chine diluée dans l'eau, ne permet pas, en théorie, la reproduction du trait identique nécessaire au cinéma d'animation.

C'est dans cet état d'esprit que le peintre caricaturiste Te Wei (directeur des Studios de Shanghai depuis leur fondation et réalisateur des *Têtards...*) mit au point, avec ses

collaborateurs (Qian Jiajun, Ah Da, Duan Xiaoxuan, Tang Chen) ce genre de film tout à fait original : **le lavis animé**. Ils parvinrent ainsi à mettre en mouvement la peinture chinoise traditionnelle à l'encre de Chine et aquarelle. Te Wei a raconté comment lors d'un séjour à Tokyo, pressé de questions par ses collègues japonais, il refusa de révéler son secret.

*L'Epouvantail* de Hu Jinqing et *les Singes qui veulent attraper la lune* de Zhou Keqin sont réalisés en papiers découpés et articulés. Cette nouvelle forme d'animation mariant la peinture traditionnelle avec la technique des découpages articulés – qui chez Zhou Keqin ne sont plus découpés mais déchirés – réduit considérablement le nombre de peintures nécessaires, de même que le travail sur fonds fixes en « ombre chinoise ». On l'appelle « **lavis découpage** ». Les papiers déchirés encore mouillés confèrent aux silhouettes des petits singes cet aspect pelucheux de fourrure.

## 5 – Bibliographie

### Albums

- *J'apprends la calligraphie chinoise*, Piquier jeunesse, avec cédérom
- *La légende du cerf-volant*, Chen JiangHong, coll. Archimède, Ecole des Loisirs
- *Le rêve d'Icare*, Rascal et J.C.Hubert, coll. Pastel, Ecole des Loisirs

### Ouvrages généraux art chinois et animation

- *Vide et plein, Le langage pictural chinois*, François Cheng, Points essais (passionnant et d'une lecture facile)
- *Ces dessins qui bougent. Cent ans de cinéma d'animation*, René Laloux, Dreamland, 1996
- *Le film d'animation, du dessin animé à l'image de synthèse*, Giannalberto Bendazzi traduit par G.Vidal, Vol.1, La Pensée Sauvage/JICA, 1978
- *Cartoon*, Giannalberto Bendazzi, Liana Lévi éd., 1991
- *Le cinéma d'animation*, Bernard Génin, Cahiers du Cinéma et Scérén-CNDP, 2003
- *Le cinéma d'animation*, n° 51 de la revue CinémAction, avril 1989
- **Numéro 45** de la revue **REPERAGES** spécial *cinéma d'animation*, avec un DVD où on trouve « *Au bout du monde* » de Konstantin Bronzit, printemps 2004 : *peut encore être commandé en librairie*
- *ça bouge...* Jeux optiques et films d'animation, E.Dederen, P.Moins (Atelier Graphoui), Casterman, 1987

**Site internet dont sont tirées des informations de ce document :**

[www.filmsduparadoxe.com](http://www.filmsduparadoxe.com)

FICHE PEDAGOGIQUE ELABOREE PAR ANNE CHAMPIGNY  
CONSEILLERE PEDAGOGIQUE ARTS VISUELS  
INDRE ET LOIRE (37)