



Princes et Princesses

Michel Ocelot

France, 2000, animation couleurs, 70 minutes

Deux enfants créatifs et curieux se retrouvent tous les soirs dans un cinéma désaffecté et avec l'aide d'un vieux technicien, ils inventent, sous l'œil attentif d'une petite chouette, des personnages, se déguisent grâce à une fabuleuse machine. Puis ils se mettent à vivre sous nos yeux plusieurs histoires dont ils sont les héros. Le film d'animation présente donc six contes en théâtre d'ombres.

Faire un choix clair

On retravaille soit sur les six contes, auquel cas on aide à reconstruire (d'après les souvenirs, d'après les photogrammes du film) les résumés des aventures, soit sur un seul conte ou deux au maximum (dans ce cas on peut en étudier dans le détail le récit, les différents éléments du **conte**, faire des portraits de personnages très fins, voir comment les costumes sont en lien avec les rôles...). Les scénarios, dont rien n'est inutile, sont particulièrement efficaces avec Ocelot.

Suivant le conte choisi, on abordera des axes d'exploitation bien différents.

- La **transformation** de personnages en animaux suite à un sort jeté (*La Princesse aux diamants*, *Princes et Princesses*).
- La **dualité** masculin féminin.
- Un **travail graphique** à reprendre au feutre fin, voire à la plume, en s'appuyant soit sur les découpes de la végétation, soit sur les costumes, chapeaux et autres diadèmes.
- À partir de **l'affiche du film**, repiquer les silhouettes et inventer des modifications graphiques.
- Une **mise en lien avec certains artistes** ; on pense parfois à la peinture naïve dans le traitement des arbres par exemple, à ceux qui ont interrogé les rapports entre le fond la forme, à Hokusai dans *le Manteau de la vieille dame* bien entendu.
- Un travail sur la **représentation des personnages** (face, profil, taille) par leur silhouette.
- La technique du **théâtre d'ombres** est simple et peu coûteuse. Du papier Canson noir (ou du carton fin de récupération), calque ou rhodoïd de couleurs pour les effets de transparence, des paires de ciseaux, des attaches parisiennes et du fil de fer pour articuler les personnages, de la lumière, un drap blanc tendu.
- La construction en trois dimensions de **maquettes de petites architectures** (château, coupole, tour, palais) ou d'inventions de **machines fabuleuses à...** transformer, déguiser, agrandir, décorer ou attaquer les personnages maléfiques (constructions, poulies, engrenages... lien avec les jeux de construction, le coin des sciences).
- On peut s'amuser à repérer le son et retrouver ce qui est musical ou ce qui est de l'ordre du bruitage. Écouter ce qui indique le début de chaque histoire (le hullement de la chouette complice).
- Les rôles
 - Le héros est l'une des figures principal du conte. Dans *Princes et Princesses*, même si le héros revêt, tour à tour, les traits d'un prince, d'un fellah ou d'un simple jeune homme, celui-ci garde des caractéristiques classiques. Le héros est courageux, obstiné, intelligent et doté d'un pouvoir de séduction. Le dénouement de ses aventures est toujours heureux.
 - Sorcière et reine cruelle.** Chez Ocelot, ces personnages ne sont pas foncièrement méchants. Elles souffrent souvent de solitude, sont terriblement malheureuses. On retrouve cela dans le personnage de Karaba du film *Kirikou et la sorcière*, que l'on pourra faire découvrir (ou revoir) afin d'étudier et comparer (le traitement des différents personnages, le château, les machines, les transformations, les images du film...).

Mais d'une façon plus globale ce film permet d'autres pistes plus évidentes.

- Un travail de **production de courts récits**, deux par deux. *Et si j'étais... tu serais qui? Il nous arriverait quelles aventures?*

- Un travail sur **le créateur et ses créatures**. En effet, tout comme dans les premiers films d'animation (Émile Cohl, Winsor McCay par exemple) on retrouve la main du dessinateur qui entre dans le champ de la caméra. Vous pourrez retrouver ces précurseurs dans la partie « histoire » du DVD *le Film d'animation*, collection Eden Cinéma (CDDP ou cartable de cinéma de l'Yonne).

Ici l'animateur prête sa main pour dessiner les personnages derrière lesquels il s'efface ensuite.

- Des jeux de **déguisements**. On s'invente un personnage puis on trouve costumes et accessoires dans le coin déguisements ou mieux on les crée (en pensant aux choix des couleurs, des formes des tissus choisis en fonction des particularités du personnage). Les personnages ainsi inventés peuvent déclamer des histoires avec la technique du théâtre d'ombres. Pour cela tendre un drap, l'éclairer côté acteurs et installer un public de l'autre côté du tissu, il verra ainsi les ombres se mouvoir au rythme du récit illustré ou inventé.

- Un « **laboratoire des ombres** »

Cette année le fil rouge de la « sélection grands » est *Ombres et Lumières*. À cette occasion plusieurs ateliers scientifiques et artistiques ont été proposés à des stagiaires, à des élèves.

En cliquant ici vous rejoindrez la fiche « *Ombres et Lumière, fil rouge 2009-2010* ». Vous y trouverez des visuels de ces expérimentations : ombre, mobiles, architectures d'ombres, ombres paysagères, mains d'artistes, photos mystère, en musique...

Voir avec le centre départemental de ressources en sciences d'Auxerre pour du matériel et un dossier sur *Ombres et Lumière* reprenant le contenu des ateliers scientifiques.



Ceux-ci sont inspirés de l'exposition *Ombres et Lumière* à la Cité des Sciences (réservation à Paris, tél. 01 40 05 12 12) **jusqu'à début juin 2010**. Sur le site du musée, est proposée [une visite virtuelle de l'exposition](#).

Cette exposition est une nouvelle version de *la Maison d'Archibald* :

« Archibald Ombre, passionné génial, à la fois scientifique, grand rêveur et collectionneur propose aux enfants un parcours, entre rêve et réalité, à la découverte des ombres. Il les invite à explorer son univers décalé et insolite, en visitant sa villa transformée en laboratoire des ombres. De pièce en pièce les enfants expérimentent, jouent, contemplent l'ombre pour en découvrir la richesse et la poésie. Les enfants sont aussi confrontés à sa dimension symbolique : l'ombre des cauchemars, l'ombre des contes et légendes, l'ombre magique, l'ombre du cinéma, de la photographie, des arts plastiques et du théâtre d'ombres. »

Il existe un **Cité-Doc** sur le thème – document pédagogique conçu par la Cité des Sciences, livret toujours assez court mais efficace.

Au PLAC des murs d'images et des ouvrages sur ce thème sont également disponibles (réservation au 03 86 42 98 44). Nous restons bien entendu à votre disposition pour vous aider à mettre en œuvre vos « laboratoires de lumières ».