

Cahier de notes sur ...

Peau d'Âne



Jacques Demy

Peau d'âne

Un film réalisé par Jacques Demy
D'après le conte de Charles Perrault.
France, 1970, 89 minutes, couleur.

Du conte au film

La projection de ce film peut avoir lieu dans le cadre d'une étude comparée de contes. On peut alors -soit comparer les nombreuses versions de Peau d'âne en littérature jeunesse et cette adaptation cinématographique assez fidèle à Perrault... On observera les différences, les similitudes. (voir ci-dessus univers de Jacques Demy, merveilleux et réalité) Voir ce que l'image et le son dans un film apportent comme spécificités à une histoire / à un ouvrage.

-soit mettre en écho divers contes où l'on retrouve les personnages de prince, de princesse, de fée... Faire des liens avec la Belle et la Bête de Cocteau à qui J.Demy rend ici un hommage (voir carnet de notes).

L'affiche peut permettre de retrouver divers éléments de l'histoire si elle est connue des élèves, soit de prendre ces éléments comme des indices éclairant le titre. De nombreuses illustrations peuvent se trouver en bibliothèque ou sur internet (illustrations, gravures, photos) On peut en faire une collecte.

Après la projection on rassemblera photogrammes et images collectionnées qui illustrent le même passage de l'histoire. On retrouvera ainsi les différents personnages spécifiques au monde merveilleux, la structure même du conte.

Merveilleux et réalisme

Par rapport au conte le réalisateur, même s'il est resté très proche du texte, rajoute des éléments propres à son univers.

De nombreux éléments renforcent la féerie, le merveilleux:

- Importance des décors, des accessoires qui sont tous très « travaillés ». Chaque personnage a un animal symbolique ornant son lit. (Les paons du lit de la reine mourante seront souvent présents auprès de Peau d'âne par la suite, le roi associé au chat...)
- Des effets visuels (voir trucages): Miroir magique, rose dotée de la parole, la vieille qui crache des crapauds, le scintillement de la cabane en forêt, apparitions/disparitions...
- Les costumes des personnages sont à étudier (ceux des personnages principaux mais aussi ceux des figurants). Le film est reconnu comme une restitution assez juste de la réalité sociale du XVII^e siècle. La séquence 37 (essayage de la bague) permettra d'identifier toutes les couches sociales de l'époque (à mettre en lien avec des recherches de gravures ou tableaux). On peut entamer un travail de réalisation de costumes (en tissu ou papier) en reprenant cette idée de mise en lien caractéristiques du personnage/ éléments du costume. Jacques Demy a utilisé du tissu d'écran pour la robe couleurs de temps, on y a projeté des images pour donner l'aspect du ciel... On peut imaginer des costumes blancs permettant la projection d'images à choisir ensemble selon les effets désirés. On peut plus simplement inventer une robe couleurs de... ce que l'on imagine.
- La bande son L'alternance des scènes dialoguées et des scènes chantées donne une touche très particulière au conte. C'est le cœur de l'univers de Jacques Demy. Les chansons peuvent être apprises avant même la projection. Pourquoi ne pas tester la recette du « cake d'amour » en inventant un nouveau récit où il serait question de nouveaux personnages ... Rédiger la recette du « gâteau de la peur », de la « galette de la chance »... En arts plastiques on peut essayer de créer des « gâteaux à étages » de gourmandises, des « sculptures à croquer »...

«

- Les animaux Certains sont de vrais animaux (âne, colombes, perroquet, chevaux, cochons, crapauds...) d'autres sont inanimés (chats, cerf, cygne, masques...) .D'autres personnages enfin sont des êtres hybrides (mi-homme/mi-bête): valet à tête de cerf, personnages ailés (chambre du ri bleu, blason, salle du trône...), chimère (fauteuil du prince) .On pense à *la Belle et la Bête* de Jean Cocteau de nombreuses fois.
- On peut attirer l'attention des enfants sur ce point et lister les animaux dont on se souvient de retour en classe. Le règne animal a-t-il toujours autant de place dans les contes? Qu'apporte la venue d'animaux d'autres pays à la fin du film?(Revisiter le film en DVD.au besoin si on veut vérifier ou trouver les fonctions symboliques de certains).

Certains éléments, eux, sont des clin d'œil au monde de la réalité:

- Utilisation d'**objets ou de machine** qui n'existaient pas à cette époque (téléphone, hélicoptère...)
- **Le personnage de la fée** .On la sent proche de la réalité sociale du tournage (1970) . C'est une fée volontaire , moderne presque féministe. Elle dit avoir les charmes qui s'usent « comme des piles » mais son caractère lui est bien entier, elle est tenace. Coquette, les jambes dénudées , les cheveux courts elle est charmeuse, séductrice avec le roi (alors que le personnage de fée –marraine a d'habitude un côté maternelle).

- **Les châteaux**

Ce ne sont pas des décors en carton pâte mais de réels châteaux : Celui de Plessis Bourré pour le royaume bleu, celui de Chambord pour le royaume rouge. Si la classe a déjà visité un château (il y en a de nombreux en Bourgogne) on peut constater que le lieu de tournage subit de vraies transformations (utilisation outrancière de la couleur, nombreux accessoires riches de dorures, mobilier baroque très imposant, omniprésence de la nature jusque dans les chambres, végétaux qui courent sur les murs, autour des fenêtres, animaux sculptés, empaillés...) Les élèves peuvent inventer d'autres idées pour transformer ces bâtisses en lieu de féerie.

Trucs et trucages (voir fiche « fil rouge trucs et trucages »)

S'amuser à lister les trucages repérés dans le film. Pour produire quels effets? (rêve, apparition, illusion, ambiance, accent sur le merveilleux...)

Essayer de deviner comment le réalisateur a procédé.

Voici quelques uns des trucages simples employés:

- **La surimpression de deux images** (impressionner deux fois la même pellicule).Procédé cher à Georges Méliès le père des trucages (voir DVD la magie Méliès , empruntable au Point Arts).Cela provoque souvent un aspect un peu fantomatique de certains personnages (séc 31).
- **Le ralenti** La fuite de Peau d'âne semble alors à la fois difficile pour elle bien que cela la rende invisible aux personnages du château. Si on veut obtenir cet effet en numérique, multiplier la même image au montage pour ralentir votre séquence.
- **La projection des images à l'envers** . L'arrivée de la fée par le toit (de papier) séquence 11, la fée repart en s'envolant ou séquence 32 le prince et Peau d'âne se roulent dans l'herbe en remontant la pente. Faire les prises de vues de sa séquence puis les monter à l'envers avec le logiciel de montage.
- **Substitution par arrêt de la caméra**. Procédé qui permet de créer des apparitions ou des disparitions.
Peau d'âne fit disparaître ses objets (séquence 15, 18 par ex)

Attention de garder le même cadrage très précisément pour que l'illusion fonctionne bien.

Par exemple: On filme (ou on photographie un enfant qui sort d'un placard, arrêt du tournage, puis un autre... un autre... On a alors l'impression que toute la classe était dans le cagibi.