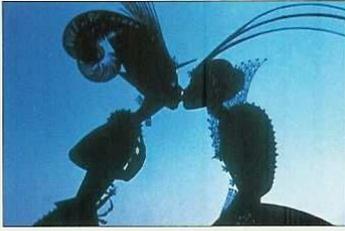


Princes et Princesses



Michel Ocelot

Pistes proposées lors du stage
« maternelle au cinéma »
Novembre 2005

Princes et Princesses de Michel Ocelot

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.

Ce film d'animation présentent donc six contes en théâtre d'ombre.

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 de portraits de personnages très fins, voir comment les costumes sont en lien direct 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 « 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'ombre** est simple et peu coûteuse. Du papier Canson Noir (ou du carton fin de récupération), pour les effets de transparence (calque ou rhodoïd de couleurs), 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 principales 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 (Emile Cohl, Winsor Mac Cay 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).
- Un « **Laboratoire des ombres** », atelier sur les jeux d'ombres et de lumières. Investir dans ce cas une pièce sombre pour l'atelier (dortoir, réserve, salle de tv). Matériel possible : une table, une chaise, des objets de forme simple, un mur blanc du papier fort ou du carton. De quoi produire de la lumière pour créer des ombres lampes de bureau, spot à pinces, lampes de poches, lampes torches de bricolage, spots colorés utilisés lors de fêtes, projecteur avec ou sans diapositives ... Jeux de doigts enfantins traditionnels sont aussi possibles.
Des manipulations simples (que l'on peut filmer ou photographier) peuvent permettre des transformations d'ombres, soit en bougeant la source lumineuse pour faire varier l'ombre portée, soit en ajoutant telle ou telle forme en carton découpé pour faire apparaître des plumes, des oreilles, des cheveux... Donner vie ainsi à des objets ou une autre personnalité à un camarade.
Voir avec le « **Point Sciences** » pour du matériel, un dossier sur ombres et lumières.

Visite possible des expositions

« **Ombres et lumière, rêves d'ombre** » exposition interactive et ludique du centre Pompidou jusqu'au 2 Janvier 2006. (Contact 01 44 78 12 57 ou <http://www.centrepompidou.fr/education/>)
Le parcours donne « un éclairage » artistique sur cette problématique. Il est ponctué d'œuvres d'artistes modernes et contemporains (Larry Kagan, le collectif japonais MINIM++, Patrick Bailly-Maître-Grand.)

« **L'ombre à la portée des enfants** » à la Cité des Sciences (Paris, Tél. 01 40 05 12 12) jusqu'à la fin décembre 2006.

Archibald Ombre, passionné génial, à la fois scientifique, plasticien, 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 transformé 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).

Que rêvez de mieux après avoir vu *Princes et Princesses* en grand écran ???

À vos cahiers de cinéma !!!