

IVAN TSARÉVITCH
ET LA PRINCESSE
CHANGEANTE

DOSSIER
PÉDAGOGIQUE
—
CYCLES 2 ET 3

de Michel Ocelot



Directeur de publication

Gilles Lasplacettes

Directrice de l'édition transmédia

Béatrice Boury

Directeur artistique

Samuel Baluret

Chefs de projet

Anne-Sophie Carpentier et Christelle Poulain-Chaigné

Référent pédagogique

Joël Bénitez

Coordonnateur des partenariats cinéma

Éric Rostand

Auteur du dossier

Véronique Granville, professeur des écoles,
maître formateur

Chargée de suivi éditorial

Anne-Sophie Carpentier

Mise en pages

Dominique Perrin

Conception graphique

DES SIGNES studio Muchir et Desclouds

Couverture et intérieur

Avec l'aimable autorisation de Septième Factory.

© Septième Factory, 2016

Sauf p. 9 : © Bibliothèque nationale de France

ISBN : 978-2-240-04514-0

© Réseau Canopé, 2017

[établissement public à caractère administratif]

Téléport 1 – Bât. @ 4

1, avenue du Futuroscope

CS 80158

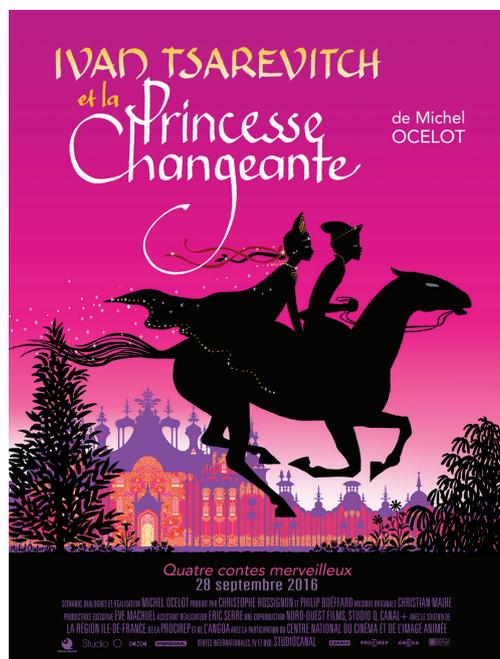
86961 Futuroscope Cedex

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous pays. Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes des articles L.122-4 et L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective », et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite ». Cette représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit, sans autorisation de l'éditeur ou du Centre français de l'exploitation du droit de copie [20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris] constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.

Sommaire

4	Présentation du film
6	Pistes pédagogiques
12	Bibliographie, sitographie

Présentation du film



CARTE D'IDENTITÉ

Titre : *Ivan Tsarévitch et la Princesse changeante*
Réalisation : Michel Ocelot
Scénario : Michel Ocelot
Genre : film d'animation
Production : C. Rossignon & P. Boeffard
Distribution : Septième Factory
Durée : 0 h 53
Année de production : 2016

DESCRIPTION ET ANALYSE DES POINTS CLÉS

Une fille, un garçon et un vieux projectionniste se retrouvent le soir dans un cinéma perdu au milieu des tours illuminées de la ville. Les trois amis rivalisent d'imagination pour inventer des contes merveilleux : ils mettent en scène des personnages fabuleux, dessinent des costumes et des décors inspirés d'univers exotiques. Comme dans un rêve d'ombres chinoises, les histoires, nourries de récits venus des confins de l'Orient, prennent forme sur l'écran de projection : *La Maîtresse des monstres*, *L'Écolier sorcier*, *Le Mousse et sa Chatte* et *Ivan Tsarévitch et la Princesse changeante* nous emportent dans un tourbillon d'images chatoyantes avec, en sourdine, un message humaniste murmuré à l'oreille des spectateurs captifs : vivez, grandissez, aimez pour le meilleur et jamais pour le pire.

L'intérêt et la particularité du film reposent sur divers aspects :

- **le film d'animation**, accessible à un jeune public de tous âges, du cycle 2 au cycle 4 ;
- **la technique des ombres chinoises**, qui amène à la fois une simplicité et une luxuriance des formes, des couleurs, des décors ;
- **la dimension onirique et fabuleuse**, qui séduit les enfants, les émerveille, les enchante, les emporte au-delà des apparences ;
- **la dimension littéraire du conte**, type de récit traditionnel qui baigne et nourrit tous les imaginaires enfantins ;
- **la portée morale** des récits qui tissent, en filigrane des aventures extraordinaires, les principes et les valeurs ordinaires qu'un « citoyen en herbe » peut et doit acquérir ;
- **le parti pris initial de la création artistique** : de contes anciens venus des confins du monde, chacun de nous peut extraire une matière première à modeler, à transformer pour inventer de nouvelles histoires, à mettre en mots et en images animées ;
- **la valorisation des postures actives, réflexives, critiques** d'un spectateur/acteur, qui fait la part belle à la liberté d'interpréter, de comprendre et de réinventer le monde : ainsi, la petite fille en a assez des princesses soumises et obéissantes et, en imaginant un scénario filmique différent, elle participe à la naissance d'un regard plus juste sur les filles et les garçons.

SÉQUENCAGE DU FILM

ÉTAPE	CONTENU
Début à 13:20	La « maîtresse des monstres » est une petite fille qui vit sous terre avec les siens, dans un univers de noirceur et d'aliénation, à la merci de créatures effrayantes. Monstres de l'eau, de la nourriture, du passage et du feu ont droit de vie et de mort. La rencontre avec un rat qui parle engage la fillette sur la voie de la conscience et de l'émancipation : pour grandir et devenir soi, le parcours est parsemé de douleurs et d'épreuves. Mais au final, il lui ouvre la porte de la liberté et de la confiance en soi qui rend possible l'amour et l'amitié, et redonne couleurs au monde.
13:21 à 26:10	<i>L'Écolier sorcier</i> commence en Perse, dans un décor mirifique de coupes dorées et de mosaïques. Un jeune garçon cherchant en vain du travail devient l'apprenti d'un vieux sorcier qui lui enseigne tous ses tours de magie. En réalité, le vieillard perd la mémoire et une fois transmises ses formules magiques, il tue les novices dont il conserve les corps pour les dévorer plus tard afin de retrouver ce qu'il a oublié. C'est sa fille qui dévoile le macabre stratagème au garçon, lui donnant le moyen de s'échapper et de la sauver de l'enfermement. Magie blanche contre magie noire, il utilise ses dons et ses pouvoirs au service de la Justice, de la Liberté et de l'Amour.
26:10 à 39:10	Sur un bateau de pirates, le mousse et sa chatte sont embarqués pour le pire des voyages : asservissement, cruauté et violence. Le garçon et l'animal s'aiment et se protègent. Réfugié à la vigie, le mousse annonce : « Terre en vue ! » Seul l'appât du gain pousse le capitaine à débarquer pour vendre au roi d'un palais mirobolant ses pacotilles de bonimenteur. Le mousse prisonnier a des rêves plus modestes : une maison avec un joli jardin dans ce pays luxuriant. Pour conclure la vente, le roi offre une collation à ses visiteurs, aussitôt envahie d'une horde de rats dévorants. La chatte, que le mousse est allée chercher, en vient à bout en un clin d'œil et suscite l'admiration du roi qui offre un tas d'or au mousse en échange de l'animal. Le garçon refuse de vendre ce qui lui est le plus cher et, devant sa grandeur d'âme, le roi lui fera finalement don du « petit coin de paradis sur terre » dont il rêvait. C'est alors que le capitaine s'aperçoit de ce qui va manquer à bord et du trésor perdu...
39:10 à la fin	<i>Ivan Tsarévitch et la Princesse changeante</i> , inspiré du conte russe de <i>L'Oiseau de feu</i> , se déroule au pays des tsars dont les jardins sont remplis d'arbres aux fruits d'or, les palais de trésors et de pur-sang fabuleux. Le père d'Ivan se meurt, seules trois prunes d'or pourraient le sauver. Pour s'en emparer Ivan doit affronter le Tsar des jardins, qui lui laisse la vie sauve à condition que le prince lui ramène le vase qui multiplie du Tsar des céramiques. Cette nouvelle épreuve en amène une troisième : en échange du vase, Ivan doit dérober l'étalon aux sabots d'or du Tsar des pur-sang, qui à son tour impose une quatrième épreuve : lui apporter l'objet de toutes les convoitises, la Princesse changeante, aussi belle qu'insaisissable. Ceux qui rêvent de posséder la Beauté sont rendus fous par ses métamorphoses terrifiantes. Si Ivan échappe au sortilège, c'est qu'il se présente à elle le cœur pur et qu'il était celui qu'elle attendait, l'Amour. À eux deux, ils vaincraient l'égoïsme, le désir de possession et les forces du Mal. Devant le père d'Ivan, sauvé, la belle devient « Princesse constante », celle qui a trouvé son équilibre et qui aime.

Pistes pédagogiques

La littérature est au cœur de tous les enseignements de la maternelle au cycle 4. Les textes sont empruntés à la littérature de jeunesse et à la littérature patrimoniale (albums, romans, contes, fables, poèmes, théâtre).

Le conte y occupe une place de choix et son étude progressive, adaptée aux compétences des élèves au fil de la scolarité, permet de viser les objectifs de fin de primaire énoncés dans les IO :

« (...) Une première formalisation de notions littéraires et un début d'analyse du fonctionnement du texte littéraire afin de structurer le rapport des élèves aux œuvres : identification du genre à partir de ses caractéristiques, mise en évidence de la structure d'une œuvre, réflexion sur certains procédés remarquables, identification d'une intention d'auteur, mise en évidence de la portée symbolique ou éthique d'un texte ou d'une œuvre. Mais ces éléments d'analyse ne sont pas une fin en soi et doivent permettre d'enrichir la lecture première des élèves sans s'y substituer. On vise également une première structuration de la culture littéraire des élèves en travaillant sur la mémoire des œuvres lues les années précédentes, en sollicitant les rapprochements entre les œuvres, littéraires, iconographiques et cinématographiques, en confortant les repères déjà posés et en en construisant d'autres, en lien avec les programmes d'histoire et d'histoire des arts chaque fois que cela est possible. »

Les scénarisations pédagogiques proposées sont basées sur un principe de transversalité des enseignements et sur une progressivité des apprentissages dans une dynamique de parcours, essentielle dans les préconisations officielles, en particulier avec le Parcours d'éducation artistique et culturelle (Péac). Son organisation et sa structuration permettent d'assembler et d'harmoniser ces différentes expériences et d'assurer la continuité et la cohérence de l'éducation artistique et culturelle sur l'ensemble de la scolarité de l'élève de l'école au lycée.

Les axes et problématiques retenus sont développés suite au visionnage du film.

AXE 1 : LE CONTE, UN GENRE SPÉCIFIQUE : **QUELS INVARIANTS ? QUELLES DIFFÉRENCES ?**

NIVEAUX DE CLASSE

Du CE2 au CM2.

PROBLÉMATIQUE

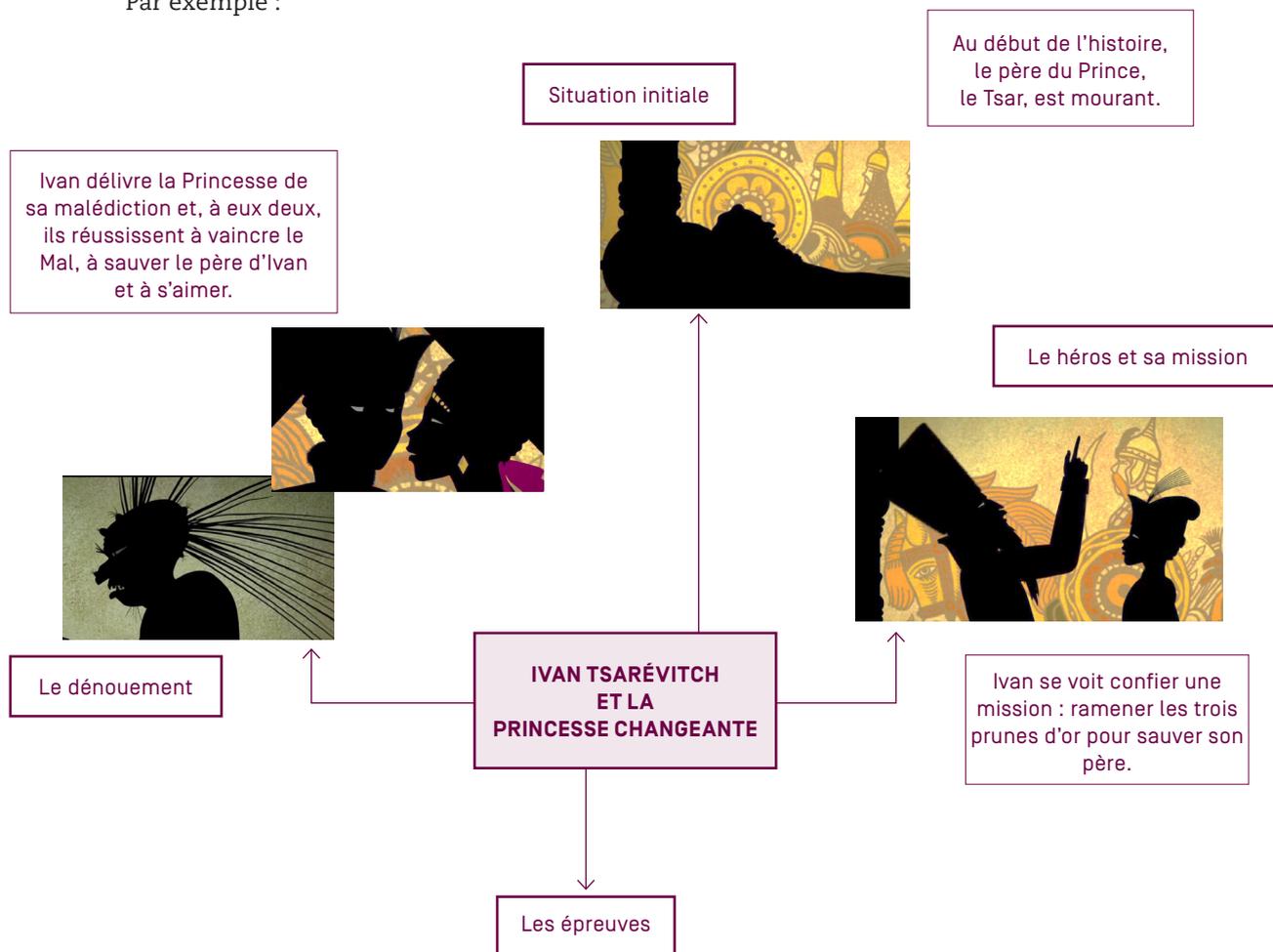
Découverte de la structure narrative du conte.

COMPÉTENCES

Comprendre un texte littéraire et l'interpréter : construction des caractéristiques et spécificités des genres littéraires (le conte).

DÉROULEMENT DES SÉANCES ET TRAME INDICATIVE

1. Échange oral, analyse du conte *Ivan Tsarévitch et la Princesse changeante* avec un questionnement organisé à partir d'une carte mentale illustrée à compléter.
Par exemple :



Légende

Invariants du conte

2. Construction des cartes mentales pour les trois autres contes et mise en commun des invariants et des différences.

AXE 2 : LES PERSONNAGES HÉROÏQUES DES CONTES : QUI SONT-ILS ? QUE CHERCHENT-ILS ? CARTES D'IDENTITÉ DE HÉROS/HÉROÏNES

NIVEAUX DE CLASSE

Cycles 2 et 3.

PROBLÉMATIQUE

Découverte de la notion de héros.

COMPÉTENCES

- Découvrir des œuvres mettant en scène des héros/héroïnes.
- Comprendre les qualités et les valeurs qui les caractérisent.

DÉROULEMENT DES SÉANCES ET TRAME INDICATIVE

1. Faire un inventaire de tous les personnages présents dans les quatre contes, rechercher des critères explicites communs : Bien/Mal ; adjuvant/opposant ; héros/héroïne ; humain/animal... et classer les personnages par catégories.

2. Recherche de tous les attributs et caractéristiques partagés par les personnages héroïques. Réalisation d'une « carte d'identité » pour chacun.

Par exemple :

CARTE D'IDENTITÉ



Nom	la Maîtresse des monstres
Âge	adolescente
Sexe	féminin
Parents	peuplade souterraine
Adresse	cavernes sous la terre
Pays	indéterminé
Caractère	courageuse, généreuse, volontaire, solidaire, optimiste, aimante, engagée, altruiste
Attribut	pouvoir des yeux qui rapetissent les monstres
Adjuvant	le rat
Opposants	le groupe, les monstres
Destin	se libérer des monstres pour échapper au monde souterrain de la peur et du malheur ; conquérir sa liberté pour atteindre la lumière de la Vie et de l'Amour.

3. Création des « cartes d'identité » de nouveaux personnages héroïques inventés par les élèves ou relevés dans d'autres contes.

AXE 3 : L'UNIVERS DES CONTES, ENTRE FICTION ET RÉALITÉ : COMPRENDRE LES RAPPORTS AU MONDE ET LA PART DE MAGIE ET DE FANTAISIE

NIVEAUX DE CLASSE

Cycle 3 (CM1, CM2, 6^e).

PROBLÉMATIQUE

Découverte d'un univers fictif de référence.

COMPÉTENCES

Repérer l'ancrage spatio-temporel d'un récit pour en déduire son rapport au réel et construire la distinction fiction-réalité ; commencer à organiser un classement des œuvres littéraires en fonction de leur rapport à la réalité (récits réalistes, historiques, merveilleux, fantastiques, de science-fiction ou d'anticipation, biographiques...).

DÉROULEMENT DES SÉANCES ET TRAME INDICATIVE.

1. Jeu du détective. Où se passent les quatre contes ? Passer à la loupe tous les indices de lieux donnés en mots ou en images. Mettre en commun les recherches.

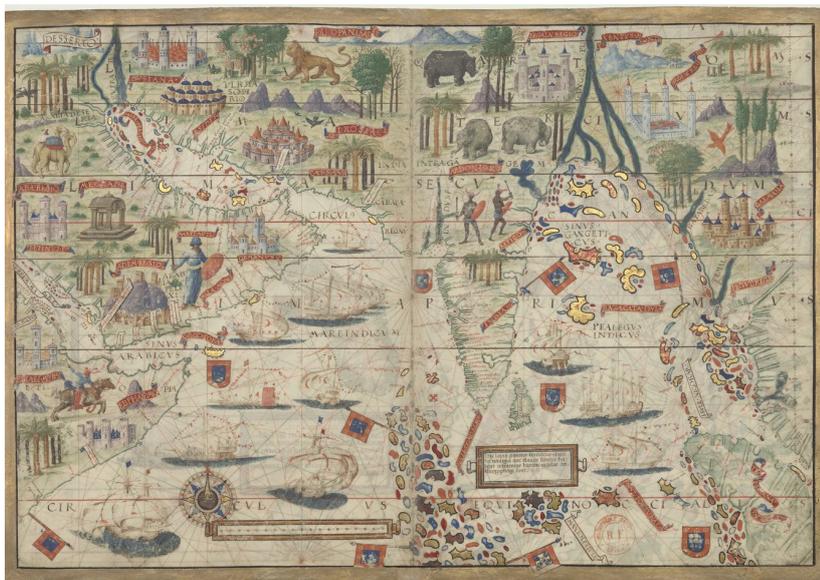
Par exemple, sur *Le Mousse et sa Chatte* :

INDICES DE LIEUX

Le fabuleux **empire des Indes**, le **Taj Mahal**, palais **persan**, mosaïques florales, arabesques, miniatures persanes, pierres précieuses, jardins tropicaux, palmiers et cyprès, marchés orientaux, charrette tirée par un bœuf, turbans, drapés, sarouels, cithare, **moucharabieh**, **bulbes et couples**.

2. Recherche en salle informatique à partir de mots-clés extraits des relevés d'indices (dans l'exemple ci-dessus, en gras) : dans quelles régions du monde aurait pu se dérouler le conte ?

3. Lien avec les arts plastiques, à partir d'une reproduction imprimée A3 de carte ancienne de l'empire des Indes (pour *Le Mousse et sa Chatte*). Sur le support, les élèves dessinent à l'encre noire (feutre pointe fine) des éléments de décor du conte, en jouant sur les silhouettes et les motifs ciselés comme dans le film de Michel Ocelot : palais indiens, jardins, navires anciens, décors persans... S'inspirer des anciennes cartes marines illustrées : expositions.bnf.fr/marine/albums/miller/index.htm



Océan Indien nord avec l'Arabie et l'Inde, Atlas Miller, œuvre de Lopo Homem [Pedro et Jorge Reinel, António de Holanda], Portugal, 1519, manuscrit enluminé sur vélin, 41,5 x 59 cm et 61 x 118 cm, Paris, BnF, département des Cartes et Plans, CPL GE D-26179 (RES), f. 3

AXE 4 : PORTÉE SYMBOLIQUE OU ÉTHIQUE DU CONTE : QUELS LIENS AVEC LE PARCOURS CITOYEN DE L'ÉLÈVE ?

NIVEAUX DE CLASSE

Cycles 2 et 3.

PROBLÉMATIQUE

Compréhension de la portée morale du conte.

COMPÉTENCES

- Identifier des valeurs, notamment lorsqu'elles sont portées par des personnages, et en discuter à partir de son expérience ou du rapprochement avec d'autres textes ou œuvres.
- Comprendre la part de vérité de la fiction.
- S'interroger sur la nature et les difficultés des apprentissages humains.

DÉROULEMENT DES SÉANCES ET TRAME INDICATIVE

1. Débat argumentatif autour des critères du jugement moral : le bien et le mal, le juste et l'injuste (EMC). À partir de l'inventaire de tous les personnages du film, les classer et les caractériser du point de vue de la morale. Pour chacun, résumer la posture éthique et morale avec des mots-clés.

Par exemple, dans *L'Écolier sorcier* :

Le Sorcier [personnage négatif] :
manipulateur, menteur, cruel,
égoïste, criminel, machiavélique,
lié au Mal



2. Analyse comparée des vertus de nombreux héros/héroïnes de contes et de légendes. À partir des caractéristiques relevées pour les personnages héroïques du film, élargir la recherche aux contes du patrimoine et de la littérature jeunesse connus des élèves depuis la maternelle. Dégager les invariants sur le comportement, le rôle et les valeurs de ces héros.

AXE 5 : L'ART DE METTRE EN IMAGES ANIMÉES UN CONTE : ET SI ON ÉCRIVAIT UN SCÉNARIO ?

NIVEAUX DE CLASSE

Cycle 3 (CM2, 6^e).

PROBLÉMATIQUE

Découverte de l'art de l'illustration et du pouvoir des images dans le conte.

COMPÉTENCES

- Comprendre et interpréter des images, les mettre en relation avec les textes.
- Construction d'une posture d'auteur.
- Mise en œuvre d'une démarche de production de textes.
- Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique.

DÉROULEMENT DES SÉANCES ET TRAME INDICATIVE

1. Mieux comprendre l'esthétisme du film de Michel Ocelot et son inspiration du théâtre d'ombres. En salle informatique, visite virtuelle et documentaire du site : theatredelalanterne.net.

2. Mise en projet pour concevoir un scénario à partir d'une image du film comme point de « nouveau départ » et d'un incipit donnant la situation initiale.

Par exemple :



Aux confins de la Russie, un prince et une princesse ont réussi à franchir tous les obstacles pour sauver leur amour du Mal. Mais de nouvelles épreuves les attendent et seule la sagesse paternelle du vieux Tsar immortel pourra les protéger...

3. Création artistique collective pour mettre en images d'ombres et de lumière le récit produit. Plusieurs variantes sont à envisager : silhouettes découpées, jeux de mime derrière un rideau éclairé...

Bibliographie, sitographie

Ouvrages

Sur Michel Ocelot : [Michel Ocelot, bricoleur de génie du dessin animé](#), Olivier Demay, Célia Portet, Paris, À dos d'âne, 2017

Pour travailler autour des héros, une recherche d'ouvrages sur le site Ricochet : ricochet-jeunes.org/les-heros

Films

Les autres créations de Michel Ocelot : michelocelot.fr

Sites Internet

Une bibliothèque virtuelle qui contient un grand nombre d'histoires puisées dans le domaine public, ou confiées par des auteurs contemporains. Des contes merveilleux, des récits historiques, des légendes traditionnelles, de tous les continents et de toutes les cultures : touslescontes.com/biblio/recherche.php

Manifestations

Le Festival national du film d'animation de Bruz-Rennes : festival-film-animation.fr

Le Festival international du film d'animation d'Annecy : annecy.org