ATMOSPHÈRES 53
LE CINÉMA EN MAYENNE

IVAN TSAREVITCH ET LA PRINCESSE CHANGEANTE

Quatre courts-métrages de Michel OCELOT. 2016. 53 minutes.

SOMMAIRE :

I Avant la projection : affiche, consignes p.1
II Présentation des histoires et sources p 2 à 6
III Pistes d'exploitation p.7 à 12
IV Le Film d'animation p.12 à 15
Ressources p.16

I AVANT LA PROJECTION

- Etude de l'affiche :

Observer **texte** (lecture des différents éléments, police de caractère, taille, couleurs, emplacement dans l'espace de l'affiche) et **image** (scène, personnage, accessoires, décors, couleurs, attitudes, cadrage …) pour les mettre en lien en vue d'émettre des hypothèses quant au contenu narratif du film.

L'affiche comporte une partie rose et violette sur laquelle on voit de bas en haut : des arbres noirs, un palais, un cheval noir au galop qui porte sur son dos une princesse et un jeune homme.il est comme une ombre chinoise.
Le titre du film apparait tout en haut ainsi que le nom du réalisateur : Michel Ocelot

Dans la partie inférieure de l'affiche on lit « Quatre contes merveilleux » en couleur rose.
En violet apparaissent les noms du réalisateur, des studios d'animation, des financeurs…

- **Consignes pour le bon déroulement de la séance** : cf. Plaquette Ciné-enfants.

II PRESENTATION des HISTOIRES et leurs SOURCES

Tous les soirs, une fille, un garçon et un vieux projectionniste se retrouvent dans un cinéma qui semble abandonné, mais plein de merveilles. Les trois amis inventent, dessinent, se déguisent et s'imaginent les héros de contes merveilleux. Des profondeurs de la terre, aux confins de l'Orient, ils rivalisent d'imagination pour incarner princesses et aventuriers : « La Maitresse des Monstres», « L'Ecolier-Sorcier », « Le Mousse et sa Chatte » et « Ivan Tsarévitch et la Princesse Changeante ».

1- LA MAITRESSE DES MONSTRES

- **Résumé** : Une peuplade vit dans des grottes, loin sous terre. Elle est totalement soumise au bon vouloir de monstres. Une petite fille, un peu malmenée car un peu insoumise, se croit la plus faible de tous. Mais un petit animal va lui révéler un secret qu'elle aura du mal à croire.

- Histoire détaillée :

Prologue : Le garçon parle de dragon et la fille dit que c'est toujours le garçon qui tue le dragon avec une épée. Le projectionniste confirme que c'est souvent le cas dans les contes anciens où les humains ont représenté leurs peurs en inventant des monstres. Le garçon dit qu'il va lui-même dessiner le dragon. La fille en voudrait plusieurs. La fille souhaite être une sauvageonne pas très bien coiffée.
Ils préparent leurs costumes et la projection commence.

Titre : « La maîtresse des monstres ».
Loin sous terre vit un peuple qui est sous l'emprise de monstres. Pour boire à la source, il faut que le monstre de l'eau ne soit pas là. Or, il arrive et tous se cachent pour ne pas le voir, mais une fille dit qu'elle veut le voir et le monstre bouche la source. Un homme gifle la fille en la traitant de peste. Puis le monstre des champignons revient et tous se dépêchent de manger. La fille voit des champignons colorés et, pour les prendre, se rapproche du monstre. Le monstre se fâche et empêche le peuple de manger. La fille reçoit une nouvelle gifle. Un rat apparaît alors et tous lancent des cailloux. Le rat dit : « mais laissez-moi. Je ne vous ait rien fait ». Tous lui courent après. Arrivés devant la fille, les gens demandent où le rat est passé et accusent la fille de l'avoir laissé passer.

Le rat dit alors « merci » à la fille et elle répond qu'on n'avait pas de raison de le tuer. Il est caché dans les cheveux de la fille et il lui dit qu'elle est la maîtresse des monstres. Elle répond qu'elle n'a aucun pouvoir sur les monstres. Pendant ce temps, les gens rient car ils pensent qu'elle parle toute seule. Le rat lui explique qu'elle a le pouvoir de faire rapetisser et même disparaître les monstres rien qu'en les regardant en face. Elle pense que ça rend aveugle de les regarder, mais le rat dit que c'est le soleil qui rend aveugle.
Il demande à la fille si elle a soif et elle répond oui. « Va jusqu'à la source, regarde le monstre et fais le rapetisser, puis bois tout ce que tu veux » reprend le rat. Elle a peur mais il l'encourage. Elle voit le monstre de mieux en mieux et le décrit : « il a des yeux jaunes, sans paupières ». Il commence à rapetisser. « Il a 4 bras » et il rapetisse et disparaît. La source coule et elle boit. Le monstre revient car elle a cessé de le regarder. Elle dit qu'elle a faim. Elle regarde le monstre des champignons et le décrit : « il a de gros yeux bleus et des poils partout ». Il se dégonfle et elle mange. Le rat dit que ce n'est pas bon, qu'il faut sortir.

La fille rétrécit le monstre qui garde la sortie et elle peut sortir. Le monstre referme la sortie derrière elle. Mais le rat lui explique qu'ils ne sont pas encore dehors. Elle doit affronter le monstre du feu.
Il rétrécit quand elle le regarde, mais il crache des flammes qui mettent le feu à ses cheveux. Elle se roule par terre pour éteindre le feu, en disant qu'elle a mal, qu'elle souffre. Elle n'a plus de cheveux et le rat lui dit que ça repoussera. Comme elle pleure, le rat menace de la laisser tomber. Elle continuer à exterminer des monstres : le monstre avec deux têtes, une grosse araignée, un serpent. Le rat dit qu'il n'y a plus de monstres. Ils sont arrivés devant une porte. Le rat explique que derrière cette porte, il y a le soleil, le vent, ton peuple et un jeune roi qui t'attend depuis ta naissance, bref qu'il y a son bonheur. Elle ne veut pas se présenter devant le roi sans cheveux. Tu lui expliqueras répond le rat et il sort. Elle prend des feuillages et se fait un chapeau puis, rallonge sa robe. La rat qui est revenu, lui raconte que, même dehors, il y a des monstres mais qu'ils n'aiment pas les fêtes ; qu'elle peut avancer ; qu'elle est bien celle qu'ils espèrent. Elle sort [musique] s'approche du roi et ils se donnent la main. Le roi dit qu'elle est encore plus belle que dans ses rêves.

- Source d'inspiration :

Michel Ocelot dit :
« Mes histoires viennent principalement de deux sources. La plus facile est l'inspiration donnée par les contes traditionnels.
L'autre source est ma vie, ce que j'aime, ce que je déteste, ce que j'ai appris.
« La Maitresse des monstres », est un conte très personnel. A certains moments dans ma vie, cela allait vraiment très mal. Je ne voyais aucune raison de continuer… Mais, au lieu de me laisser aller ou d'enfoncer ma tête dans le sable, j'ai écrit tout ce qui pouvait mener au désespoir, tout, sans complaisance, sans rien me cacher. Une fois écrits, les différents malheurs existaient toujours, mais, les ayant mis noir sur blanc, je les cernais, je les surplombais, je les dominais presque. C'était frappant. J'en ai fait l'histoire d'un enfant qui ose regarder les monstres en face et qui les fait rapetisser.

2- L'ÉCOLIER-SORCIER

- Résumé : Un garçon cherche du travail. Un sorcier persan lui propose de lui apprendre son métier. Le garçon se met à la sorcellerie avec passion. Il ne se doute pas des projets horribles que le sorcier a pour un écolier doué…

- Histoire détaillée :

Prologue : Le garçon évoque un vieux sorcier persan et la fille dit qu'il aurait une fille ravissante. Ce sorcier fabriquerait des poisons, pourrait être invisible, prendre plusieurs formes…
Ils regardent des miniatures persanes et trouvent que tout est joli : les motifs décoratifs, les plantes, les objets, les costumes, les visages, les constructions…

Titre : « L'écolier sorcier ».
Un jeune homme cherche du travail : on le trouve trop jeune pour être bijoutier, trop vieux pour être acrobate. Il dit qu'il est prêt à apprendre n'importe quoi. Il est alors abordé par un sorcier qui le teste en lui faisant transformer un caillou en chapeau. Il suit le sorcier en sautant dans un trou après lui. Il tombe dans un tunnel rouge et arrive dans une pièce avec des tapis colorés. Il est alors présenté à la fille du sorcier. Le sorcier renvoie la fille à la cuisine.

Le sorcier apprend des formules magiques au jeune homme pour qu'il se transforme en lapin, en serpent, en girafe puis qu'il reprenne sa forme humaine grâce à la pensée. Après ces essais, le sorcier trouve qu'il a des dons et il sort chercher des plantes.
Le jeune homme déjeune avec la fille et s'étonne qu'elle appelle son père « maître », mais elle pense que ce n'est pas son père et elle dit qu'elle n'a jamais connu sa mère, que le sorcier ne lui a appris que des trucs de ménagère. Comme le jeune homme la trouve mélancolique, elle lui dit qu'elle ne se réjouit pas qu'il soit doué. Elle lui révèle alors que, comme son maître craint de perdre la mémoire en vieillissant, il enseigne tout ce qu'il sait à des jeunes gens, puis qu'il les tue et les conserve dans des bocaux avec du vinaigre. Il compte les manger l'un après l'autre pour retrouver ce qu'il aura oublié. Elle rajoute que personne ne peut s'échapper et conseille au jeune homme de faire tout mal (au lieu de réussir tous les tests) et ainsi être expulsé du tunnel. Ils mangent.
Le sorcier revient et veut vérifier si le garçon se souvient des formules enseignées. Le garçon se transforme en lapin qui chante comme un coq, le serpent est bizarre, la girafe aussi (on entend la fille rire) et le dragon fait un feu d'artifice. Le sorcier dit au garçon qu'il a un problème de mémoire et, d'un coup de pied le renvoie à l'extérieur. [Fondu au noir]. Le garçon se réjouit de revoir la nature. Il voit le sorcier qui essaie de recruter un autre garçon. Il se transforme en dragon et, sans le vouloir, mange le sorcier. [Fondu au noir]. Il pense à la fille du sorcier. Elle est seule et pleure. Il va la retrouver et lui dit qu'il est venu la chercher ; qu'il ne croit plus à l'impossible ; qu'ils trouveront comment sortir. Elle lui dit qu'il y a le sorcier, mais il répond qu'il l'a mangé et elle ajoute que c'est ce que le sorcier voulait lui-même faire.

- **Source d'inspiration** :

Michel Ocelot dit à propos de « L'Ecole des sorciers » :
« C'est plus léger, c'est un conte pour sourire, pour jouer sur les transformations, les féeries. Ça vient de choses que j'ai lues à droite et à gauche et dont je prends des bribes. Ce que j'aime, c'est que le sorcier a l'intention de manger le garçon et c'est le garçon qui le mange —- sans vraiment le faire exprès (« Oups, je l'ai mangé ! »). Je suis un peu iconoclaste : je ne respecte pas les vieilles choses qui ne sont pas bonnes. Donc, ce vieux sorcier qui veut utiliser un jeune homme, c'est très bien qu'il se fasse croquer. J'aime bien la fin aussi : le jeune héros ne sait que faire, mais il rejoint la fille dans le lieu dont on ne peut sortir et lui dit « On y arrivera ! ». En fait, c'est encore personnel : ça commence par quelqu'un au chômage, personne ne veut de lui. Il acquiert de la puissance en devenant plus ou moins sorcier et il est ahuri par cette puissance. C'est un peu ce que j'ai ressenti à partir de Kirikou. Avant, personne ne voulait de moi. Après, les gens m'aimaient et aimaient mon personnage Kirikou, au-delà de ce que j'avais imaginé. Je suis passé d'un extrême à l'autre et j'ai pu dire : « Maintenant tout est possible ».»

3- LE MOUSSE ET SA CHATTE

- Résumé : Le seul réconfort d'un mousse sur un bateau de pirates est une chatte. Tandis que matelots et capitaine le maltraitent, il ne rêve que de vivre à terre, dans une jolie maison avec un jardin...

- **Histoire détaillée** :

Prologue : Le garçon voudrait une histoire de pirates, d'un mousse malmené par des brutes. La fille voudrait une chatte, des aventures, des trésors. L'histoire se passerait en Inde et on voit le Taj Mahal, un tombeau inspiré d'un palais persan.

Titre : « Le mousse et sa chatte ».

Sur un bateau, un mousse travaille. On voit le cuisinier, le capitaine et le drapeau de pirate. Le cuisinier vient dire au mousse qu'il y a des patates à éplucher et il lui reproche d'avoir une chatte. Il frappe le mousse avec une louche, mais la chatte saute sur le cuisinier qui l'envoie dans la mer. Le mousse plonge aussitôt pour aller la secourir. On entend : « Un homme à la mer. Larguez les amarres ». On jette une corde et le mousse, qui a récupéré sa chatte, remonte dans le bateau. Le capitaine se fâche en disant : « Tout ça pour un chat ». Il rajoute : « Puisque le mousse aime tant les chats, il recevra 20 coups de « chat à 9 queues » qui est un fouet. On met le mousse aux fers. Il dit qu'il a froid et qu'il a faim et la chatte lui apporte à manger. On envoie le mousse faire le guetteur en haut du mat ; [Musique ; Travelling vertical]. Le mousse dit que c'est là qu'il est bien, loin de ces brutes, avec sa chatte. Il rêve de vivre à terre, d'avoir une petite maison entourée d'un jardin.
Il crie : « Terre » et le capitaine change le drapeau de pirates contre un autre pour se faire passer pour des honnêtes marchands. Le mousse veut accompagner le capitaine, qui refuse et le fait mettre à nouveau aux fers. Mais la chatte attaque l'homme d'équipage et le mousse s'enfuit. Il est cherché partout sur le bateau. Il se cache dans la figure de proue, puis quitte le bateau. [Fondu au noir].
Le capitaine traverse le marché, ainsi que le mousse. Le capitaine, suivi par le mousse entrent dans le palais. La capitaine propose des tissus, des armes à feu, une horloge. Le roi accepte de donner 8 pièces d'or en échange de l'horloge. Le capitaine accepte.
Le roi fait servir une collation et des rats nombreux envahissent la pièce et se mettent dans la nourriture. La chatte du mousse arrive et chasse les rats. Le mousse offre sa chatte à la princesse en disant : « caressez-là ». Elle ronronne. Le roi demande au mousse s'il veut la vendre et offre des pierres précieuses. Le mousse refuse et le roi est déçu. Le mousse dit qu'il la prêtera jusqu'à la naissance des 6 chatons qu'elle attend. Le roi rajoute des pierres précieuses. Le mousse demande alors une maison avec un joli jardin et explique qu'il veut rester ici. Le roi accorde la maison.
Un matelot arrive alors en disant que le bateau est envahi par des centaines de rats. Le capitaine essaie d'amadouer le mousse pour récupérer la chatte. Le mousse refuse. Avec le roi, la reine et la princesse, le mousse va visiter la maison.

4- IVAN TSAREVITCH ET LA PRINCESSE CHANGEANTE

- **Résumé** : Le père du jeune Tsarévitch est mourant. Seules trois prunes d'or du Tsar des Jardins pourraient le sauver. Mais il faut passer par tant d'épreuves, par tant de tsars cruels, et aussi par la Princesse Changeante, qui rend fous tous les hommes qui l'approchent.

- **Histoire détaillée** :
Comme le père d'Ivan Tsarévitch va mourir, le jeune homme décide d'aller chercher 3 prunes d'or du jardin du Tsar des jardins, qui, seules peuvent guérir son père. Il part à cheval et arrive au jardin qui est gardé. Il grimpe sur un arbre et saute sur un autre arbre dans le jardin. Il voit le prunier, marche et cueille une prune. Aussitôt, des tintements se font entendre. Le tsar sort et dit : « Qu'on lui coupe la tête». Ivan se justifie en disant que c'est pour sauver son père. Le Tsar lui répond que s'il lui avait demandé, il lui aurait donné les prunes, mais qu'il va lui donner en échange du vase qui multiplie appartenant au Tsar des céramiques. Ivan répond qu'il ne voudra pas lui donner, mais le Tsar des jardins dit que s'il aime son père, il doit prendre des risques. Le prince repart au galop.
Il arrive au palais du Tsar des céramiques ; monte sur le mur et passe par la fenêtre. Il voit le vase en haut d'une étagère, mais en voulant le prendre, il fait tout tomber. Le Tsar dit : »Qu'on lui coupe la tête ». Le prince explique pourquoi il veut le vase pour sauver son père. . Le Tsar lui répond que s'il lui avait demandé, il lui aurait donné le vase, mais qu'il va lui donner s'il lui ramène l'étalon aux sabots d'or du Tsar des purs sangs. Jamais il ne me le donnera dit le prince. Il part au galop at arrive au palais du prince des purs sangs. Il rentre dans le palais, voit le cheval et lui donne à

manger. Le cheval se cabre quand il monte dessus. Le Tsar des purs sangs demande qu'on lui coupe la tête. Pitié dit le prince et il explique à nouveau ce qu'il doit faire pour sauver son père. « Si tu étais venu me trouver honnêtement, je te l'aurais donné, mais que va-t-on dire de toi ? » répond le Tsar. Je te le donnerai si tu ramènes la Princesse changeante. Le prince repart au galop. Il pense à cette princesse dangereuse qui rend fou tous les hommes qui l'approchent. Il entre par la porte du palais puis en franchit 5 autres. Il dit bonjour et raconte toute l'histoire jusqu'aux 3 prunes d'or qu'il doit ramener à son père pour le sauver.
La princesse dit qu'elle ne veut pas épouser le Tsar des purs sangs. Ivan répond qu'il préfèrerait qu'elle soit mariée à lui. « Tu es déjà amoureux de moi ? ». « Oui ».Cela ne te servira à rien. Dès que tu me toucheras, je me transformerait et, ce que tu verras, te rendra fou ».
Il la touche : elle n'est pas transformée et lui, n'est pas devenu fou ». Elle constate alors que c'est celui qu'elle attendait depuis toujours. »Veux-tu que nous passions la vie ensemble ? »
Elle accepte de se livrer au Tsar des purs sangs pour le rendre fou. Ils partent sur son cheval. Arrivés chez le Tsar des purs sangs, celui-ci dit au prince qu'il mérite l'étalon aux sabots d'or et il lui donne. Mais, quand le Tsar veut embrasser la princesse, elle se métamorphose et elle le mord. Ils s'enfuient. La princesse toujours Ivan et elle redevient elle-même.
Ils arrivent chez le Tsar des céramiques et ce dernier dit à Ivan qu'il mérite d'avoir le vase qui multiplie. Mais, au contact du Tsar, la princesse se transforme en dragon. Quand elle retrouve Ivan et qu'elle redevient princesse, elle est épuisée.
Ils arrivent chez le Tsar des jardins qui ne veut donner qu'une seule prune d'or à Ivan, en échange du vase. Ivan multiplie les prunes grâce au vase. La princesse est transformée en araignée. Ivan s'en approche et la princesse réapparaît.
Ils retournent chez le père d'Ivan qui est en train de mourir. A la première prune mangée, la respiration du père est tranquille. A la deuxième prune, il ouvre les yeux et, à la troisième, tout est normal.
La princesse est constante. Elle est elle-même et elle aime le prince.

- Source d'inspiration :

Michel Ocelot dit : « Des éléments me retiennent et je les utilise, des éléments me déplaisent, je les rejette, ou je les transforme selon mes convictions.
Par exemple, le conte "Ivan Tsarévitch et la Princesse Changeante" vient bien de thèmes populaires russes, mais j'ai retiré deux héros que je ne trouvais pas intéressants, et j'ai donné un rôle important à la princesse, qui, elle, était insignifiante dans le conte populaire.
C'est donc un conte populaire russe, Le conte d'Ivan Tsarévitch, de l'oiseau de feu et du loup gris (révélé par les Ballets Russes de Diaghilev). Mais les deux enfants trouvent que, si l'oiseau de feu est séduisant, son personnage n'a rien à faire. Le loup gris, lui, en fait trop, tandis que la princesse est une potiche « qu'on prend qu'on transporte qu'on dépose et qu'on épouse sans qu'elle ait son mot à dire ! » Ils décident donc de ne garder que les bonnes idées, de rajouter ce qui leur plait.

C'est là ma démarche de conteur : je repère quelques idées dans un vieux conte, puis j'en fais ce que je veux.
Pour ce dernier conte, j'ai utilisé des laques de Palekh et des images d'Ivan Bilibine, un illustrateur qui a commencé sa carrière en 1900 et qui a délicieusement illustré des contes qu'il aimait. Je montre certaines de ses illustrations et je lui ai pris aussi les silhouettes de boyards, princes et princesses… »

III PISTES D'EXPLOITATION

A] LE CONTE

Le conte se place entre fiction et réalité. On y trouve des éléments fantastiques…
Il a une portée éthique ou symbolique.

1-La structure narrative du conte :

La situation initiale
Le héros et sa mission
Les épreuves avec, pour le héros, des aides (adjuvants) ou des opposants
La situation finale ou dénouement, le plus souvent heureux.

☞ Retrouver cette structure dans chacune des histoires.

- **La maîtresse des monstres** :

- Situation initiale : une petite fille vit sous terre, dans un monde sombre, sans couleurs (sauf des champignons). Là, règnent des monstres qui commandent tout (même la mort) : eau, nourriture, portes de sortie…

- Evènement déclencheur la rencontre de la petite fille avec un rat qui parle et qu'elle a sauvé de la mort (les autres lui jettent des pierres). La petite fille devient alors l'héroïne à qui on confie une mission : sortir de ces souterrains.

- Mission avec épreuves : La petite fixe doit regarder les monstres pour les faire rapetisser, voire disparaître. Elle affronte successivement : le monstre de l'eau, le monstre des champignons, un monstre à 2 têtes, une araignée, un serpent, le monstre du feu qui enflammera ses cheveux (voir photos).
L'aide est apportée par le rat qui parle. Les opposants à la mission de la fille sont les autres personnes qui vivent avec elle et qui la gifle ; les monstres.

- Le dénouement : La petite fille sort et voit le monde en couleurs.

Elle rencontre le roi qui la trouve très belle. La fin est heureuse. La petite fille a surmonté ses peurs, elle a grandi. Elle a fait un parcours initiatique qui l'a conduite à la liberté et à l'amour.

☞ On peut imaginer : une suite à cette histoire, un autre déroulement ou une autre fin (en inventant d'autres monstres).

♦ **L'écolier- sorcier** :

- Situation initiale : un jeune homme cherche du travail et il a du mal à en trouver car on le trouve trop jeune, trop vieux…

- Elément déclencheur et mission : il rencontre un sorcier qui lui propose de devenir son élève et il s'applique pour être choisi. La fille du sorcier lui révèle que le sorcier craint de perde un jour la mémoire et, en prévision de cet évènement, il forme des apprentis qu'il mangera ensuite.

Le jeune garçon reçoit la mission d'éliminer le sorcier, puis de faire sortir sa fille, qui est enfermée dans un souterrain. La fille l'aidera.

- Situation finale : Le jeune homme fait exprès de ne pas se souvenir des formules que le sorcier lui apprend et, ainsi, il sera expulsé hors du souterrain. Quand il rencontre ensuite le sorcier, le jeune homme se transforme en dragon et, sans réfléchir, il mange le sorcier. Il ne lui reste plus qu'à aller chercher la fille du sorcier et à vivre heureux avec elle.

☞ On peut imaginer : une suite à cette histoire, un autre déroulement ou une autre fin.

♦ **Le mousse et sa chatte** :

- Situation initiale : un jeune garçon vit sur un bateau, avec sa chatte et ils subissent des mauvais traitements de la part de l'équipage et du capitaine du bateau coups, chatte jetée à la mer, garçon mis aux fers … le garçon rêve de quitter le bateau et de posséder une maison et un jardin.

- Evènement déclencheur : au cours d'une escale en Inde, le mousse s'échappe du bateau et suit le capitaine, ce qui l'amène dans le palais du roi, de la reine et de la princesse. Là vivent de nombreux rats, que la chatte du mousse sauve. C'est elle l'héroïne.

Le roi voudrait acheter la chatte, mais le mousse n'accepte pas. Il la prête jusqu'à ce qu'elle ait ses petits.

- Situation finale : Le roi donne au mousse des pierres précieuses et un palais. Le bateau des pirates est envahi par les rats (les méchants sont punis).

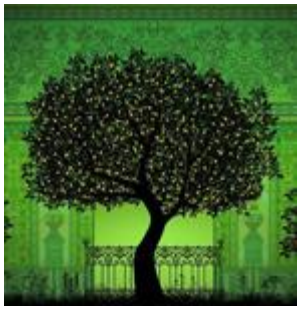
☞ On peut décrire la vie sur le bateau, le rôle des pirates… Inventer un autre déroulement, une suite à l'histoire…

♦ **Ivan Tsarévitch et la princesse changeante** :

- Situation initiale : le père du jeune Ivan Tsarévitch va mourir et, pour le sauver, il faut rapporter 3 prunes d'or.

- Mission : le jeune homme doit rapporter ces 3 prunes d'or. Comme il vole une prune, le propriétaire devrait lui couper la tête, mais il lui demande de rapporter un vase qui multiplie ce qu'on met dedans. Comme il procède de la même manière, le propriétaire du vase lui demande de rapporter un étalon aux sabots d'or. Cette fois, il devra aller chercher la princesse changeante qui rend fous les hommes qui la touchent. Mais quand Ivan touche la princesse, elle ne se transforme pas et en déduit que c'était l'homme qu'elle attendait. Ils partent ensemble pour procéder aux échanges successifs qui permettront à Ivan de ramener les prunes d'or à son père.

- Situation finale : La princesse, par ses transformations, élimine successivement le Tsar des purs sangs, celui des céramiques et celui des jardins. Ils reviennent chez le père d'Ivan qui mange 3 prunes d'or et se trouve guéri. Ivan et la princesse devenue constante, vont vivre ensemble.



- ☞ On peut imaginer : une suite à cette histoire, un autre déroulement ou une autre fin.
- ☞ On peut comparer avec l'histoire d'Alice au pays des merveilles, dans lequel la Reine demande aussi « Qu'on lui coupe la tête.

2- Comparaison entre ces 4 contes :

Il existe des points communs : présence de princes, de princesses, de monstres…
A la fin, il y a une histoire d'amour (on peut imaginer que le mousse et la princesse vont aussi s'aimer).
Deux se passent dans des souterrains : « La maîtresse des monstres » et « L'écolier sorcier ».
Pour les deux autres, il y a des palais.

B] Les personnages

- 1 Les héros des contes et leurs caractéristiques :

Le nom "héros" ou « héroïne » désigne un personnage mythique ou légendaire ayant accompli des faits extraordinaires, une personne qui se distingue par son courage face au danger ou le personnage principal d'une œuvre (exemple Harry Potter).

- ☞ Citer des exemples de héros, dans des contes ou des livres, connus par les enfants.
- ☞ Retrouver des noms de personnes réelles qui peuvent être considérées comme des héros ou des héroïnes.

- 2 Les super-héros :

Ils existent dans des films ou dans des bandes dessinées. Un **super-héros** est généralement un type de justicier qui se distingue par des capacités hors du commun, lesquelles dérivent le plus souvent de pouvoirs surhumains ou surnaturels. 4 critères peuvent les définir : le costume, les pouvoirs ou les gadgets, l'identité secrète (ils ont une double identité), leur mission : agir pour le bien.

- ☞ Les enfants disent ceux qu'ils connaissent et leurs actions (Superman, Batman, Spiderman…)

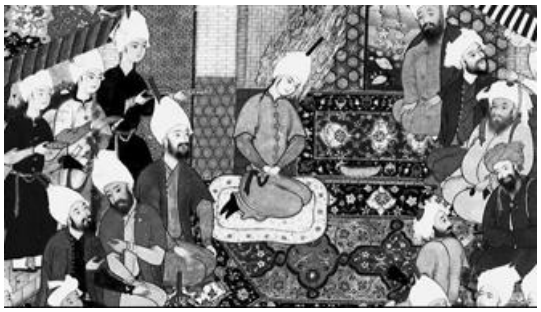
On peut évoquer *Phantom Boy*, super-héros d'un film d'animation : un jeune garçon possède le pouvoir de sortir de son corps et de voler tel un fantôme. Il aide un policier à débarrasser la ville d'un « méchant ». (Dossier Atmosphères 53).

C] Les lieux :

☞ Rechercher où se passent les 4 contes :

- Pour le premier conte, le lieu n'est pas connu : on sait juste que c'est un monde souterrain d'où sortira la jeune fille.

- Le second conte se déroule en Perse (qui deviendra l'Iran) et Michel Ocelot s'est inspiré de miniatures persanes.



- Dans le troisième conte, le bateau fait escale en Inde.
On peut regarder une ancienne carte des mers : 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, Paris, BNF, département des Cartes et Plans.

Pendant l'escale, on peut voir : le marché, le palais du roi…

- Le quatrième conte est inspiré par un conte Russe. On voit des palais de Tsars : celui des jardins, des porcelaines, de la princesse changeante.

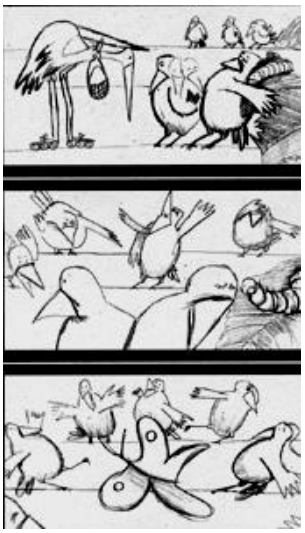
Michel Ocelot a pris modèle sur des laques de Palekh et des images d'Ivan Bilibine (illustrateur).

Illustration du conte d'Ivan Tsarévitch, de l'oiseau de feu et du loup gris (laque de Palekh).

IV LE FILM D'ANIMATION

A] Fabrication d'un film d'animation :

1- Etapes :

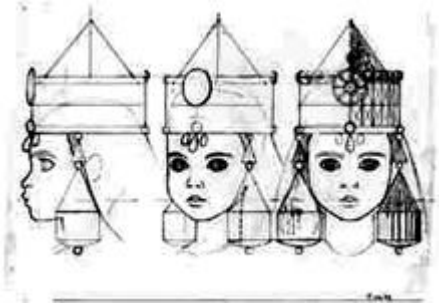


Pour réaliser un film d'animation, 24 images par seconde d'action sont nécessaires pour reproduire correctement le mouvement, au minimum 12 images car un nombre inférieur donne un mouvement saccadé (cas de certains dessins animés japonais).

Quand une histoire a été choisie, il faut l'adapter pour le dessin animé et écrire le scénario : succession de séquences avec une description précise des décors, des personnages, des évènements.

Il est ensuite traduit en dessins par le réalisateur sous forme d'un *story-board*, (ici, pour ***Les Voltigeurs***), sorte de longue bande dessinée, constituée d'une centaine de croquis. C'est un découpage détaillé, plan par plan de l'ensemble du film. Il indique le cadrage, la position des décors, des personnages, l'emplacement de la caméra et

l'action. Il contient tous les dialogues et les bruitages. Chaque plan est représenté par une feuille numérotée, comprenant un dessin et des indications écrites.



Pour faciliter le travail des animateurs et ne pas changer l'aspect d'un personnage, des dessins sont réalisés le représentant de face, de profil, de trois-quart, de dos, en entier ce qui détaille ses proportions et son volume : ce sont des feuilles de *model-sheet*. (Ici pour la princesse dans *Azur et Asmar* de Michel Ocelot)

Les maquettistes dessinent alors au crayon le décor de chaque plan du film en fonction de l'animation des personnages. Ces dessins serviront de base aux décorateurs pour la création des décors. Le décor est peint sur une feuille à l'aquarelle, aux encres ou à la gouache.

L'animation est réalisée par différentes équipes : l'animateur esquisse au crayon les positions extrêmes du mouvement, des intervallistes comblent les espaces entre chaque dessin en suivant les indications de l'animateur.

Les dessins sont ensuite tracés à la plume ou photocopiés sur des feuilles de rhodoïd transparentes ou *cellulos* (ou cellos). Les couleurs sont ensuite appliquées à la main au verso de chaque cellulo en utilisant de la gouache acrylique. Aujourd'hui, peu de studios utilisent cette technique. Les dessins sont scannés dans l'ordinateur, puis mis en couleurs dans un logiciel spécifique.

La prise de vues : elle se fait sous caméra verticale qui filme les cellulos posés sur le décor, image par image, avec parfois, en plus, des effets spéciaux. Il est possible de superposer plusieurs cellulos. Les dialogues, les bruitages et la musique sont ensuite mixés à l'image au moment du montage final. Le film est vérifié sur une table de montage.

2- Diverses techniques de l'animation :

Il y a plusieurs techniques d'animation :

- L'animation à plat ou en 2 dimensions (2 D) utilise une caméra perpendiculaire au sujet. On peut animer ainsi des peintures ou dessins, des découpages, des matériaux ou objets, des poudres sur verres (pastel, sable…) …
- L'animation en 3 dimensions (3D) utilise une caméra placée en face du plateau de tournage et les objets sont déplacés devant la caméra. On peut animer des objets rigides, des objets flexibles (fil de fer…), des marionnettes…
- **L'animation par ordinateur** : les personnages, objets et décors créés par ordinateur en images de synthèse forment ce qu'on appelle la réalité virtuelle. L'ordinateur peut être utilisé comme un assistant à la réalisation (pour le montage ou la réalisation d'effets spéciaux) ou comme un outil de création d'images.

B] Animation des films de Michel Ocelot

1- Film Les aventures du Prince Ahmed de Lotte Reininger, 1923 :

C'est le tout premier long métrage d'animation de l'histoire du cinéma. Il est entièrement animé de silhouettes de papier découpées et inspiré des contes des « Mille et Une Nuits ». Il nous transporte dans un univers magique peuplé de princesses en fuite, d'amours contrariés et de luttes entre les forces du bien et du mal.

La technique d'animation : Le film utilise des silhouettes de papier découpées. Cette technique a été popularisée par Etienne de Silhouette, contrôleur général des Finances à l'époque de Louis XV.

Avec cette technique, ont été faits des portraits : profil découpé dans du papier noir et collé sur un fond blanc.
Le film utilise également le théâtre d'ombres : il s'agit de faire raconter des histoires par des silhouettes découpées, articulées aux épaules, aux coudes et aux hanches, animées à l'aide d'un bâton. Cet art populaire, d'abord présent dans les foires, devient un art établi avec le théâtre de Séraphin, ouvert en 1784 au Palais Royal et le Cabaret du Chat Noir, créé en 1881 à Montmartre.
Pour le film « Les aventures du Prince Ahmed, plus de 300 000 images ont été animées, l'une après l'autre et il a fallu trois années pour le terminer (1923 à 1926). Le cinéma était, à l'époque, muet et en noir et blanc.

2- Film de Michel Ocelot : « Princes et Princesses » :

Michel Ocelot dans le film d'animation « Princes et Princesse », en 1998 utilise la même technique des silhouettes découpées. Il explique les secrets de fabrication : « Pour le réaliser, il a fallu :
- du papier Canson noir et des ciseaux, pour découper les silhouettes et le décor
- une caméra 16 mm fixée au mur, en hauteur, avec un zoom, pour filmer les silhouettes posées sur - - une table-plaque de verre
- des ampoules ordinaires pour éclairer à contre-jour les éléments posés par-dessus : une feuille de décor colorée et les découpages à animer
- de la pâte à modeler (pour certains animaux), du sel (pour la fumée et l'écume), des maquettes en trois dimensions, de la lumière : un jeu de trous dans le Canson noir permettait de jouer avec de « vraies flammes »… »

Les découpages sont poussés à la main, image par image, avec de petites articulations en fil de fer. Tout cela est réalisé directement sous la caméra, sans aucun trucage en laboratoire.
Le programme "Princes et Princesses", était vraiment un théâtre d'ombres, des pantins plats de papier à contre-jour sur un écran de lumière.
Le cinéma d'animation est le lieu de l'expérimentation technique et de l'invention, mais c'est aussi celui de la poésie et de l'humour. Ce domaine offre une liberté très grande.
C'est à ce titre avec peu de moyens et beaucoup de débrouillardise que Michel Ocelot réalise son film: sur une table lumineuse (plaque de verre rétroéclairée) filmée par une caméra, il dispose décors et silhouettes découpés dans du canson noir, qu'il déplacera manuellement avec l'aide d'articulations métalliques. Quelques objets ou matériaux (pâte à modeler, maquettes, sel, …) peuvent parfois également être utilisés en fonction des besoins du scénario.

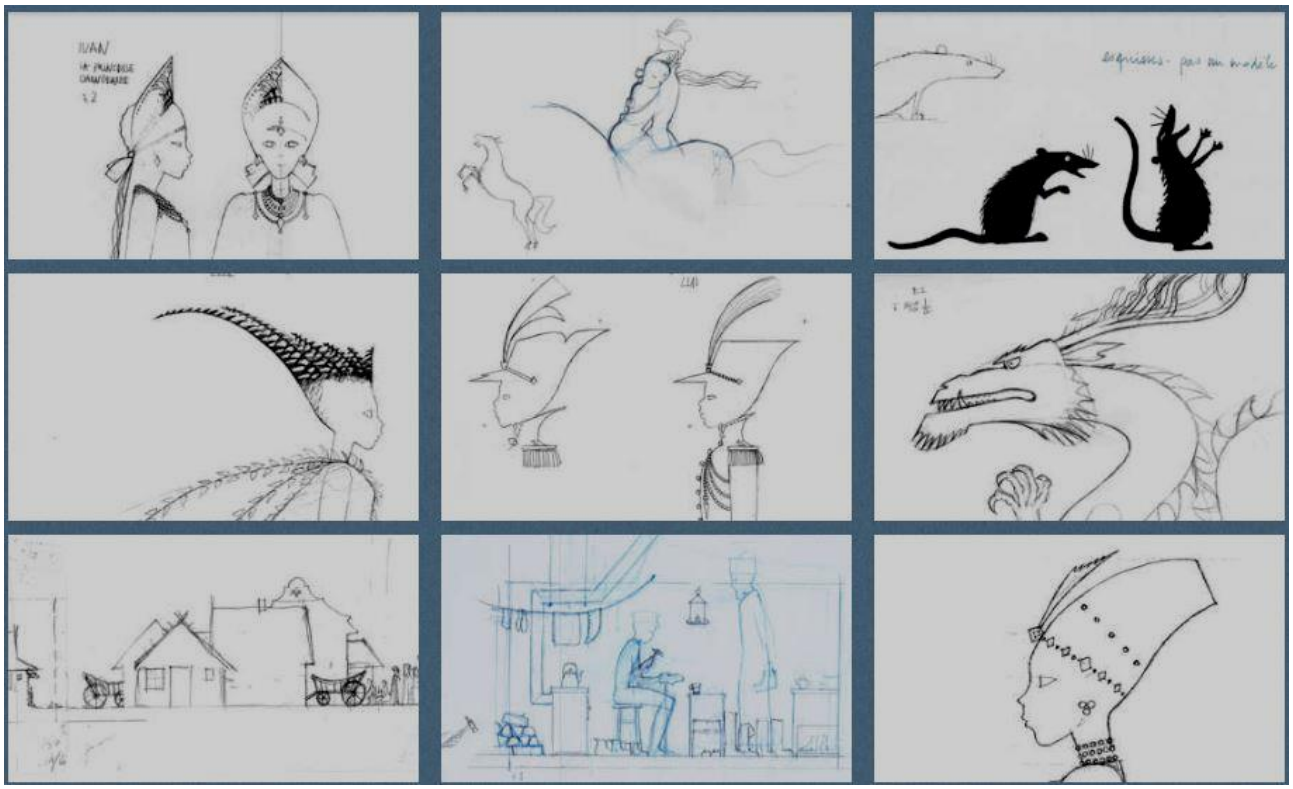
☞ Essayer de découper des silhouettes en papier noir et de les animer

3- Film de Michel Ocelot : « Ivan Tsarévitch et la Princesse changeante » :

Michel Ocelot dit : « Les histoires de "Ivan Tsarévitch et la Princesse Changeante" ont été fabriquées elles en **informatique**. Nous avons essayé de garder la simplicité de bon aloi des découpages de papier, tout en utilisant la commodité du numérique. L'équipe était composée d'une quinzaine d'excellents animateurs-informaticiens, avec tout ce qu'il fallait comme matériels et logiciels.
La fabrication de chaque conte a pris a peu près un mois et demi (après une longue préparation de mon côté). C'est très rapide pour du cinéma d'animation, mais, quand on fait les calculs, quand

nous n'étions que 7 avec du papier et des ciseaux, nous allions presque deux fois plus vite par personne.
Les décors de cette collection ont été une grande joie. Mes contes à contre-jour d'origine exigeaient un papier translucide entre les ampoules électriques et les pantins. Je ne pouvais utiliser qu'une seule couche de papier et seulement de l'aquarelle, car gouache et collage étaient interdits, ils auraient arrêté la lumière. Avec la fabrication numérique nous sommes allés plus loin et plus beau ! Nous disposions de toutes les couleurs, toutes les nuances, toutes les valeurs, toutes les matières, tous les dégradés, tous les collages qu'on voulait.
Nous nous sommes livrés à une orgie pour chacun des décors. Avant cette jubilation de peintre, il y a tout un travail de documentation qui est passionnant aussi. Ces voyages dans le temps et l'espace doivent rendre un son juste. »

Ci-dessous : croquis réalisés par Michel Ocelot pour les différents personnages du film.



C] Bande son du film Ivan Tsarévitch et la Princesse changeante » :

La musique est très importante dans un film pour ponctuer, accentuer ou précéder une action.
Le compositeur est Christian Maire, qui travaille souvent avec Michel Ocelot.

Il y a beaucoup d'instruments utilisés pour la musique des 4 contes :

- Dans le premier conte : trompette, bugle (famille de la trompette avec une partie conique plus grande), violon alto, clavier.
- Dans le deuxième conte : flûte, piccolo, basse, tambourins, percussions, claviers.
- Dans le troisième conte : trompette, bugle, claviers, sifflet
- Dans le dernier conte : violon alto, sifflet, claviers.

RESSOURCES :

- DVD fin 2017

- SITES :

Site du film : www.septiemefactory.com avec dossier de presse, dossier pédagogique

Autres sites :
https://cdn.reseau-canope.fr/.../NT-ivan-tsarevitch-et-la-princesse-changeante-11878-
www.abc-culture.ch/events/images/doc_pedagogique/IvanTsarevitch_DP.pdf

michelocelot.fr dans lequel on trouve la bibliographie de Michel Ocelot ; des croquis …

- FILMS :

Longs métrages de Michel Ocelot :
Kirikou et la sorcière 1998
Princes et Princesse 2000
Kirikou et les Bêtes sauvages 2005 (Dossier Atmosphères 53 en 2009)
Azur et Asmar 2007 (Dossier Atmosphères 53 en 201)
Les Contes de la Nuit 2011
Kirikou et les Hommes et les Femmes 2012

Autre film : Les aventures du Prince Ahmed (Dossier Atmosphères 53 en 2007)

- LIVRES de Michel Ocelot:

La maîtresse des monstres, Les Contes de la Nuit, Nathan, 2011
Le Mousse et sa Chatte, Les Contes de la Nuit, Nathan, 2011

Dossier préparé par Nicole Montaron, Atmosphères 53. Octobre 2017.