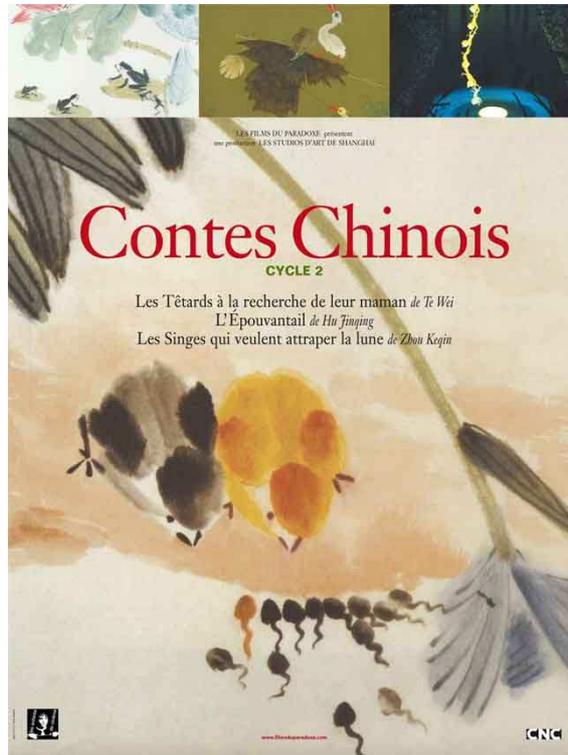


LES CONTES CHINOIS Cycle 2



3 courts métrages chinois issus d'une série de 7 distribués par la société « Les films du paradoxe ». <http://www.filmsduparadoxe.com>

Le DVD est commercialisé sous le titre « Impressions de montagne et d'eau »

Les 3 courts métrages de la sélection :

Les Têtards à la recherche de leur maman

Chine – 1960 – 15 minutes – animation – version française.

Réalisation : Te Wei.

Directeur artistique : Qian Jiajun.

Dessins personnages : Hu Jinqing.

Animation : Tang Cheng, Yan Dingxian, Dai Tielang, Lin Wenxiao, Pu Jiaxiang, Yang Suying...

Photographie : Duan Xiaoxuan, You Yong, Wang Shirong.

Décors : Zhang Shaoru, Fang Pengnian.

Musique : Wu Yingju.

Résumé

Conseillers pédagogiques Arts visuels et Education musicale du Rhône
Direction des services départementaux de l'Education nationale – Rhône
Ecole et cinéma « Contes chinois» Cycle 2 – Dossier pédagogique

Une jeune et insouciant grenouille vient de pondre des œufs à profusion au fond de l'eau limpide d'un paisible étang. Naissent alors une multitude de ravissants et fébriles têtards. Ceux-ci n'ont de cesse de connaître leur maman, qui de prime abord ne leur ressemble pas... ou pas encore... Chemin-faisant, s'enchaînent de nombreuses et curieuses rencontres avec les hôtes de l'étang et de ses berges : poissons, crevettes, tortues, crabes, poussins...

Commentaire

Tirée d'un conte populaire, cette histoire initiatique se déroule de manière chronologique, chaque séquence mettant successivement en scène des animaux différents en nombre restreint, facilement repérables. Les personnages sont fidèlement reproduits à partir des peintures de QI BAISHI sous la forme d'un « lavis animé », le premier du genre à l'encre de Chine et aquarelle.

L'Épouvantail

Chine – 1985 – 10 minutes – animation – sans paroles.

Réalisation : Hu Jinqing.

Dessins (personnages) : Hu Jinqing.

Animation : Wu Yunchu, Wang Ronzhzen, Xu Jianping, Mu Duo.

Photographie : Chai Lianfang.

Musique : Wu Yingju.

Résumé

Au bord de son étang, un brave éleveur de poissons essaie de se protéger de la gourmandise de deux oiseaux à la fois effrontés et gloutons, qui lui pillent le fruit de son travail. Il construit un épouvantail dont se moquent éperdument les volatiles. Mais auront-ils le dernier mot ?

Commentaire

C'est une adaptation de livres très anciens (Histoires comiques) datant du temps du royaume des combattants (-445, -221 avant J-C) où il est question de flairer la ruse, de discerner le faux du vrai, et surtout dans l'art de la guerre, de savoir rester sur place pour décider d'agir au bon moment, par surprise, pour remporter la victoire.

A la fin de la Révolution Culturelle, après la remise en marche du Studio de Shangaï en 1976 et le retour des peintres traditionnels de leur exil de campagne, Hu Jinqing met au point une technique plus économique en temps et en moyens pour restituer au plus près l'esprit et la qualité de la peinture chinoise : « le lavis découpé »

Les Singes qui veulent attraper la lune

Chine – 1981 – 10 minutes – animation – sans paroles.

Réalisation : Zhou Keqin.

Direction artistique : Ah Da.

Animation : Sun Nengzi, Xu Xiaoming, Zhu Shuqin.

Photographie : Jiang Youyi.

Musique : Wu Yingju.

Résumé

Par une belle nuit claire, un groupe de singes essaie d'attraper la lune. Après avoir décidé de grimper les uns sur les autres, ils constatent bien vite qu'ils ne parviendront pas à l'atteindre. C'est alors que l'un d'entre eux, voyant le reflet de l'astre de la nuit au fond d'un puits, persuade ses amis de la capturer à la surface de l'eau !

Commentaire

Adaptation d'une histoire populaire très ancienne, inspirée des pensées de Confucius qui démontre que toute apparence est fausse. Zhou Keqin a développé au maximum les péripéties de cette nuit folle au fond de la forêt.

La technique utilisée est celle du papier découpé. Les singes sont réalisés dans du papier de mûrier déchiré. Les techniques de teintures inventées pour l'occasion sont uniques et révèlent une grande luminosité.

Les courts métrages ont été créés à l'origine pour être montrés en salle de cinéma, même si leur diffusion a concerné principalement les grands festivals internationaux spécialisés dans l'animation.

Excepté « Les têtards à la recherche de leur maman » les autres courts métrages sont sans paroles mais dotés d'une bande-son très riche. Ils ont été conçus pour être accessibles de manière universelle, par delà les barrières linguistiques.

TECHNIQUE UTILISEE

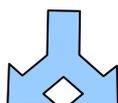
S'ils utilisent les règles universelles du « dessin animé » (24 images / seconde), ces films se détournent résolument des modèles plastiques occidentaux pour s'orienter vers de nouvelles techniques comme :

- le papier découpé,
- la peinture sur verre

- et surtout le lavis et le dessin à l'encre de chine.

La grande innovation et originalité résidera dans la mise au point (toujours mystérieuse à ce-jour) du « lavis animé » et du « lavis découpé » par Te Wei à la fin des années 50. Un travail qui puise dans la grande tradition millénaire de la calligraphie et de la peinture chinoise : une esthétique unique au monde découverte et remarquée dans les grands festivals internationaux.

UNE DEMARCHE D'ENSEIGNEMENT



La pratique culturelle



Fréquentation d'un lieu culturel de référence

Rencontre avec des œuvres du patrimoine cinématographique

Education sensorielle :
Education du regard
Ecoute

La pratique artistique



Des rencontres sensibles : verbaliser ses Émotions, sensations, ressentis, goûts...

Des apprentissages en situations de Réception ou en situations de production :

- initiation aux codes du cinéma
- notions et techniques
- histoire des arts

APPRENTISSAGES PLURIDISCIPLINAIRES

Maîtrise de la langue

Langage en situation
Langage d'évocation
Lien avec la littérature et
L'adaptation d'un texte
Poésie

Histoire et Géographie

Repérage dans le temps et dans l'espace
(Histoire des arts)
Instruction civique :
Morale, vie en société, symboles

Vivre ensemble

Etre curieux
Expliciter ses
Choix

Langues vivantes Etrangères

À partir des
films en VO

AVANT LA PROJECTION

Il est important de préparer les élèves à la projection : attitudes, règles de vie, mais aussi de les mettre en appétit par rapport au film qu'ils vont voir, sans pour autant en dévoiler le contenu.

Lorsque c'est la première sortie de l'année et pour certains élèves leur première rencontre avec le cinéma, on peut leur demander quelles représentations ils ont du cinéma : ce qu'ils imaginent, ce qu'ils savent.

Rappeler quelques règles de spectateurs, expliquer pourquoi on va au cinéma avec l'école (on est dans le cadre d'un apprentissage et non pas dans le cadre d'une sortie familiale).

Un cahier-mémoire peut être réalisé avec les élèves :

Garder une trace de ce qui a été vu et vécu peut être envisagé soit sous la forme d'un cahier « de cinéma » spécifique, soit faire partie d'un cahier-mémoire dans le domaine plus général de l'enseignement artistique et culturel, c'est témoigner du parcours artistique et culturel de l'élève.

Le cahier-mémoire peut regrouper des photos, des affiches, des images des films ; des traces écrites liées à leurs remarques, leurs ressentis, des textes, des dessins et toute trace liée à l'exploitation du film en classe.

Plusieurs entrées possibles :

A partir du TITRE :

Qu'évoque-t-il ?

Formuler des hypothèses de récit à partir du titre
(Les hypothèses seront à valider ou non après la projection)

Il est important dans le cas de cette série de courts-métrages que les élèves sachent qu'ils vont assister à la projection de 3 films différents, que ce sont des *courts-métrages*.

On peut également préciser qu'il y a des réalisateurs différents.

Expliquer le vocabulaire.

A partir de L'AFFICHE DU FILM :

Lecture sensible de l'affiche :

Formuler des hypothèses de récits, l'histoire que chacun s'invente

Formuler des ressentis, des souvenirs évoqués par le film.

► Il s'agit d'une situation d'EXPRESSION

- Qu'imagine-t-on ?
- A quoi nous fait-elle penser ?
- Quels sont les souvenirs qu'elle nous rappelle ?
- Quel récit peut-on imaginer ?

A partir de LA BANDE SONORE DU FILM :

Sensibilisation à une échelle de notes qui renvoie à la musique chinoise, la gamme pentatonique :

Apprentissage d'une chanson écrite dans cette échelle.

► Il s'agit d'une situation d'APPRENTISSAGE

PENDANT LA PROJECTION

Il est possible mais pas indispensable, de donner une consigne aux élèves, par exemple :

- Repérer des passages sonores, les composantes de la bande-son
- Repérer les personnages principaux
- Repérer une situation
- Associer le titre et repérer l'ordre des courts-métrages

APRES LA PROJECTION

DES SITUATIONS DE RECEPTION :

APPROCHE SENSIBLE DE L'ŒUVRE CINÉMATOGRAPHIQUE :

Ces œuvres atypiques et originales sont perçues de manières très diverses et très personnelles par le public. L'esthétique l'emporte sur la raison.

Ces courts métrages incitent sans retenue le spectateur à faire fonctionner son imagination, lui offrant la liberté de construire ses propres histoires au gré de sa propre interprétation.

Très rapidement après le film, faire verbaliser les réactions des élèves

► Des situations d'EXPRESSION

Où l'on va livrer ses émotions, ses ressentis, son point de vue.

- A-t-on aimé ? pas aimé ? pourquoi ?
- Quel film a-t-on trouvé drôle ? Long ? Triste ? Bizarre ?
- A-t-on eu peur ? A quel moment ?
- Qu'est-ce qui nous a semblé curieux ou étrange dans un film ?
- A-t-on pensé à des situations de notre vécu ?

Autour des valeurs et thématiques abordées par le film :

- Les bons et les méchants
- Le vrai et le faux : réalité et apparences
- La ruse
- La quête
- La séparation
- L'humour
- La chaîne alimentaire

APPRENTISSAGES A PARTIR DE L'ŒUVRE CINEMATOGRAPHIQUE :

- ▶ des **SITUATIONS D'APPRENTISSAGES** où l'élève va repérer, analyser, identifier, comparer, trier des éléments :

En l'absence d'un fil conducteur entre les histoires, chaque court-métrage peut être travaillé séparément :

LE RECIT :

Validation des hypothèses de récits :

Revenir sur les hypothèses de récits émises avant la projection, débattre et argumenter.
Valider ou non ces hypothèses

La compréhension du récit :

A l'oral : Revenir sur le récit

- Repérer chaque histoire
- Raconter, compléter, reformuler
- Citer les personnages, les lieux, les actions.
- Se repérer dans la chronologie du récit.

A partir de « Les têtards à la recherche de leur maman »

Le principe des albums-randonnée (ou à structure narrative répétitive)

Le principe : les têtards rencontrent successivement des animaux qu'ils pensent être leur maman car ils possèdent une caractéristique physique citée comme indice.

- jeux de devinettes : trouver un animal à partir d'un ou plusieurs indices
- découvrir des albums construits selon le même principe

Quelques références :

| | |
|-----------------|--|
| Maurice Pledger | « L'aventure de Couette la chouette » Editions quatre fleuves |
| Vaugelade | « L'anniversaire de Monsieur Guillaume » « Une soupe aux cailloux » |
| Pennart | « Le loup est revenu » |
| Boujon | « La queue cassée » « Bon appétit Monsieur Lapin » |
| Ramos | « C'est moi le plus fort » |
| Corentin | « Plouf ! » |

Fiction et documentaire

Comparer deux albums ou deux extraits de films : une fiction et un documentaire (par exemple sur la grenouille)

Il s'agit ensuite de verbaliser la différence principale entre ces deux albums ou extraits : l'un raconte une histoire inventée, les personnages de grenouilles représentés ne peuvent pas exister, ce n'est pas réel, c'est un livre de fiction.

L'autre album sert à expliquer la vie des grenouilles, leur milieu, leur comportement. Il montre des situations vraies, qui existent dans la vie, c'est un livre documentaire.

Comparaison de plusieurs représentations de la grenouille.

LES PERSONNAGES :

Les personnages principaux, les personnages secondaires :

Les nommer

Les décrire

Décrire leur façon de s'exprimer

Les caractéristiques de leur mode de vie

Leur attitude : en général, dans une situation particulière

ANALYSE DE L’AFFICHE DU FILM:

Observation fine de l’affiche : comprendre les moyens plastiques utilisés pour produire les effets obtenus

Couleurs

Formes

Matières

➤ La forme

- C’est le titre qui apparaît en premier, en rouge, placé aux 2/3
- En haut, trois photogrammes extraits des différents courts métrages.

➔ **Le film est composé de trois histoires différentes.**

- La partie la plus importante de l’affiche est occupée par un photogramme (image *isolée d’un film*) issu du court métrage « Les Têtards à la recherche de leur maman ».

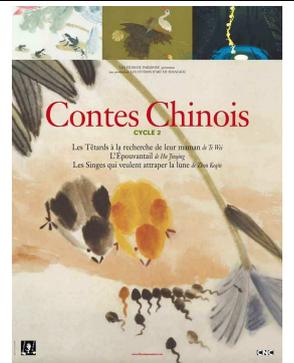
Elle représente deux poussins, une branche de roseau trace une **diagonale** de l’angle gauche haut à l’angle bas droit coupe l’affiche en deux parties se **contrastant**, l’une vide, l’autre occupée.

L’image est prise en **plongée**. De plus, les deux poussins au centre ont un regard convergent vers les têtards.

Enfin il s’agit d’un **gros plan** sur ces animaux. Il y a une répétition des formes (poussins, têtards)

➔ Notre regard est conduit vers les Têtards, héros de l’un des trois courts métrages.

- Les écrits (au centre, tiers haut)
 - Le titre « Contes Chinois » au centre, en calligraphie européenne et non chinoise.
 - La mention Cycle 2,
 - Les titres des trois contes et des réalisateurs en petite police (les noms des réalisateurs sont très peu visibles)
 - Tout en bas les logos



→ Cette affiche a été composée pour le dispositif Ecole et Cinéma

En vue de la projection de cette sélection de Contes Chinois pour les classes de Cycle 2, comme elle l'indique.

Il ne s'agit donc pas ici d'une affiche promotionnelle de cinéma, dont la dimension accrocheuse serait destinée à attirer un public en salle. C'est une affiche à but informatif mais non promotionnel.

L'arrière plan est indéfini. L'eau est représentée par le vide.

→ Une dimension intemporelle des contes.

➤ **La couleur :**

- Les trois photogrammes du haut montrent des ambiances colorées différentes voire opposées.

→ Les trois films présentés n'ont aucun lien entre eux.

- Le jaune du poussin et le rouge du titre

→ Allusion aux couleurs traditionnelles chinoises.

- Le contraste de couleurs : noir des têtards et du poussin sur des fonds clairs pastel

→ Notre attention est attirée vers les têtards.

➤ **La matière**

- Attention, il s'agit ici de photogrammes donc de photos

- Le procédé employé par le réalisateur Te Wei, est la photographie de lavis, qu'il anime dans ce court métrage. Il s'agit d'une peinture traditionnelle chinoise, à base d'encre de chine et d'aquarelle, sur papier de murier. Le lavis et l'aquarelle procurent des couleurs fluides et transparentes.

Il n'y a pas de contour.

→ L'affiche nous indique ici une référence à la culture traditionnelle et à l'art ancestral chinois.

➤ Comparaison avec d'autres affiches

Afin que les élèves comprennent bien le rôle d'une affiche, on peut comparer celle des « contes chinois » avec les affiches des deux autres films proposés dans la sélection de cette année pour les C2 :

« La ruée vers l'or »

Pour promouvoir le film :

Un réalisateur connu : Charlie Chaplin

Un personnage connu : Charlot

Le personnage de Charlot apparaît deux fois : en très gros plan stylisé (chapeau, moustache, canne...) et en petit personnage en action.

Le nom de Charlie Chaplin est écrit en gros caractères tout en haut de l'affiche.



« L'étrange Noël de Mr Jack »

Pour promouvoir le film :

Un style connu du public, celui de Tim Burton

Une calligraphie « gothique »

Des couleurs sombres

Des personnages particuliers

On retrouve ce style dans les affiches d'autres films de Tim Burton, par exemple « Big Fish »



ANALYSE D'UN GÉNÉRIQUE:

A partir de « Les têtards à la recherche de leur maman »

Comparer le générique du court métrage avec celui de Peau d'âne

Mettre en évidence avec les élèves les similitudes et les différences entre les deux génériques :

Le principe est le même, deux génériques en un seul plan sur un livre de conte avec un zoom avant et des pages qui tournent, puis l'image fixe devient animée.

Deux livres dans deux cultures différentes avec un sens de lecture et une écriture différents.

« LES TÊTARDS A LA RECHERCHE DE LEUR MAMAN

Te Wei 1960

Durée du générique : 1'22

Générique en un seul plan :

54'37 : Plan fixe

Un livre aspect bois est posé sur une table

A droite au bord de la table une plante dont l'ombre apparaît sur le rideau du fond

Le livre est éclairé, le titre est en chinois

Zoom avant

54'51 : Gros plan sur le livre – surimpression

Autres caractères en chinois

55'01 : La couverture du livre s'ouvre par le dessus

Les pages s'ouvrent successivement par le haut

Générique en caractères chinois sur les pages

55'26 : Dessin fleurs et feuillages – zoom avant

55'35 : Surimpression – travelling droit

55'52 : Arrêt sur une grenouille

Le dessin s'anime – voix off

55'59

« PEAU D'ÂNE »

Jacques DEMY 1970

Durée du générique : 2'20

Générique en un seul plan :

0'00 : Plan fixe d'ensemble sur une étagère de livres.

Place centrale de l'un d'eux

Couverture face à la caméra.

Aspect « ancien » = grimoire

Présence de deux figures animales en station verticale (humanisation) encadrant de façon symétrique le livre.

Le fond est parcouru par une plante grimpante (envahissement de la végétation = forêt).

Écrits en surimpression : d'abord le nom de l'actrice principale « Catherine Deneuve » puis le titre, puis les noms des acteurs

Le titre du film = typographie caractéristique d'une époque ancienne / du passé.

Même évocation pour la musique.

1'07 : Zoom avant sur la suite du générique : impression d'entrée dans le livre / par extension dans le récit, le conte.

.2'00 : Impression renforcée par:

L'ouverture du livre

La page qui tourne

La formule « *Il était une fois...* »

2'10 : Zoom sur l'illustration

2'14 : Illustration en gros plan

2'17 : Passage de l'image fixe à l'image animée du château.

Passage de la musique au bruitage.

2'20

LES PROCÉDES CINÉMATOGRAPHIQUES

Analyse de l'image

Un certain nombre de notions permettent de comprendre comment l'image est constituée.

La notion de plan :

C'est l'unité de base de la fabrication d'un film

La notion de cadrage : opération qui détermine le champ visuel enregistré par la caméra. Un cadrage peut être plus ou moins large ou serré.

Cadre : bords de l'image qui marquent les limites de l'espace représenté ou **champ**. Le cadre sépare le **champ** du **hors-champ**.

L'échelle des plans : Gamme des plans définis selon leur taille : chaque taille de **plan** correspond à un rapport de surface entre la dimension de l'image et celle du principal motif inscrit dans le **cadre**.

L'**échelle des plans** permet de nommer et de décrire les plans qui constituent une **séquence**. Le centre de l'échelle est le **plan moyen** (personnages cadrés en pied). Par rapport à lui, il y a toute une gradation possible entre

Le **plan général** (personnages lointains dans un vaste espace),

Le **plan d'ensemble** (personnages identifiables dans un espace plus ou moins large),

Le **plan américain** (personnages coupés à mi-cuisse),

Le **plan rapproché** (personnages coupés au-dessus de la ceinture),

Le **gros plan** (personnage cadré au visage),

Le **très gros plan** (isole un détail, partie du visage, objet).

La notion d'angle de vue :

Angle de vue (ou angle de prise de vue) : il varie en fonction de la place de la caméra par rapport à l'objet regardé. L'angle normal est à hauteur du regard.

Plongée : **angle de vue** résultant d'une élévation du **point de vision** par rapport au sujet.

Contre-plongée : **angle de vue** résultant d'un abaissement du **point de vision** par rapport au sujet.

La notion de champ :

Champ : portion d'espace prise en compte par la caméra ou perceptible dans l'image. Il est limité par le **cadre**.

Analyse de deux extraits

| « L'épouvantail » début du film | | | | |
|--|---|--|-----------------------|--|
| | Action | Cadrage | Point de vue | Enchaînement des plans |
| 5'17 | Une peinture ancienne sur soie avec un grand et un petit pélican immobiles dans un paysage de nature. Générique en caractères chinois. On se rapproche des pélicans comme si on entrait dans le tableau, ceux-ci se mettent à s'animer. | Cadre matérialisé Plan d'ensemble Zoom avant | De face | On situe la scène : Le lac se trouve à gauche, les oiseaux entrent du côté gauche, la maison du pêcheur se situe à droite, le pêcheur entre par la droite. Puis les plans sont plus rapprochés : présentation des protagonistes |
| 5'40 | | Disparition du cadre | | |
| 5'44 | Le pêcheur entre par la droite du cadre | plan général la caméra nous montre le paysage à gauche puis travelling vers la droite | « | |
| 5'51 | Les pélicans entrent du côté gauche | Plan d'ensemble sur le rocher | « | |
| 5'56 | Le pêcheur entre dans le champ par la droite | Plan d'ensemble | « | |
| 6'06 | Les pélicans | Plan d'ensemble zoom | « | |
| 6'16 | Les poissons dans l'eau | Plan d'ensemble | Vue en plongée | |
| 6'20 | Les pélicans s'envolent | zoom | Vue en contre-plongée | |
| 6'29 | Le pêcheur | Plan d'ensemble | De face | Sortie du champ par la droite |
| 6'34 | Le gros pélican s'envole laissant le petit sur la rive Puis pêche, se pose sur le bord du cadre Et revient vers la gauche du cadre | Poursuite Le cadre est pris en compte dans le scénario comme un objet matérialisé | « | |
| 6'44 | Zoom sur les deux pélicans | Plan rapproché | « | |
| 6'53 | Le pêcheur | Plan d'ensemble | « | Se rapproche de la gauche du cadre |
| 6'58 | Le pélican pêche puis s'envole à nouveau | Travelling droit | « | Sortie du cadre à gauche |
| 7'06 | Le pêcheur lance son javelot | Plan d'ensemble | « | Mouvement vers la gauche du cadre |
| 7'07 | Le petit pélican Le javelot traverse le cadre de droite à gauche | Plan d'ensemble | « | Le javelot suit le mouvement impulsé dans le plan précédent Sortie du cadre par la gauche |
| 7'12 | Les deux pélicans se disputent un poisson | « | « | Succession de plans très courts pour montrer la rapidité de l'action |
| 7'15 | Le pêcheur court de droite à gauche avec un chapeau | Travelling gauche | « | |
| 7'18 | Les deux pélicans traversent le cadre de droite à gauche en se suivant Le chapeau entre dans le cadre, traverse le cadre le pélican s'empare du chapeau et ressort par la droite | Travelling gauche | « | Le chapeau suit le mouvement impulsé par le pêcheur |
| 7'27 | Le pêcheur entre dans le champ par la droite, les pélicans par la gauche Le pêcheur attrape le petit pélican par les pattes, le gros le défend, chacun repart de son côté | Plan d'ensemble | | |
| 7'33 | Les pélicans sont sur le rocher et repartent du côté gauche | Plan d'ensemble | | |

| « Les singes qui veulent attraper la lune » extrait | | | | |
|--|---|---|---------------------|--|
| | Action | Cadrage | Point de vue | Enchaînement des plans |
| 17'50 | Le hibou | Plan d'ensemble | De face | Les plans courts donnent de la rapidité à l'action |
| 17'52 | Le hibou | zoom avant Très gros plan | « | |
| 17'54 | Le paysage, les singes courent sur une branche vers la gauche tout en haut du cadre | Plan général Profondeur de champ Travelling gauche Le cadrage n'est pas fait sur les singes | « | Alternance de directions : impression de se perdre dans la forêt |
| 17'58 | « | Plan d'ensemble - de profondeur de champ | « | |
| 18'01 | La lune derrière les collines | Travelling droit | « | |
| 18'04 | Deux singes courent vers la gauche | Plan rapproché Travelling gauche | | |
| 18'06 | Un singe court vers la gauche | Plan rapproché travelling gauche | | |
| 18'08 | La lune derrière les collines Le paysage défile, la lune semble immobile | Travelling droit | | |
| 18'10 | Deux singes courent vers la gauche | Plan d'ensemble Travelling gauche | | |
| 18'12 | Les singes courent vers la gauche | Plan général traversent le cadre de droite à gauche la caméra les suit ils pénètrent dans un trou et sortent ainsi du cadre | Contre-plongée | La contre-plongée produit l'effet de voir d'élever les singes |
| 18'23 | 3 singes grimpent à une corde | Plan d'ensemble Travelling vers le haut | Contre-plongée | |
| 18'27 | Des singes se dirigent vers la gauche suspendus à des lianes | Entrée à droite et sortie à gauche du cadre Plan rapproché | Contre-plongée | |
| 18'30 | Des singes se dirigent vers la gauche suspendus à des lianes | « Plan général | Contre-plongée | |
| 18'35 | La lune Entrée des singes par la gauche du cadre | Plan rapproché Zoom arrière | Contre-plongée | |
| 18'43 | Les singes gravissent la colline Entrée des singes par la gauche du cadre | Plan d'ensemble | Contre-plongée | |
| 18'49 | Un singe se dirige vers la droite | Gros plan | Vue de profil | |
| 18'55 | Les singes arrivent en haut de la colline | Plan d'ensemble | Contre-plongée | |
| 19'00 | | | | |

Analyse du son :

Les composantes de la bande-son. Les procédés utilisés dans la musique de film

cf. document « Contes chinois Bande son »

« Les instruments de musique chinois »

« Ecoutes périphériques »

« Texte des têtards »

Les procédés burlesques

Analyse des procédés burlesques utilisés dans « L'épouvantail » et « les singes qui veulent attraper la lune »

On pourrait chercher à citer les situations comiques présentes dans ces deux courts métrages.

- Qu'est ce qui a fait rire les élèves ?
- Les gags : repérer les gags des deux courts métrages et les classer en différentes catégories : les poursuites, les esquives, les impertinences, les répétitions, les maladresses, les chutes, les destructions, les effets de surprises, les bagarres, les postures et les mimiques.

Exemples :

| | L'épouvantail | Les singes qui veulent attraper la lune |
|---------------------------------|--|--|
| Les poursuites | (7'15 à 7'24) : Le pêcheur courant après les pélicans | (16'09) Le singe vert poursuit le bleu (21'30) Le serpent poursuit les singes |
| Les esquives | (7'07) Les pélicans esquivent le javelot du pêcheur | |
| Les impertinences | (6'38, 7'10 ou 10'46) Les pélicans narguent le pêcheur : ils rient, mangent les poissons qu'il a attirés. (7'20) Un pélican vole au dessus du pêcheur en portant son chapeau. (9'02 à 10'30) Les pélicans montent sur l'épouvantail, jouent avec son bras, tirent le fil du vêtement, Ils font tomber l'épouvantail (13'05) Les pélicans escaladent le pêcheur déguisé en épouvantail. (14'07) Le petit pélican fait un crotte sur le chapeau du pêcheur | (16'19) Le petit singe violet se fait voler ses noix alors qu'il les déguste. |
| Les chutes | (7'25) Le pêcheur tombe en poursuivant les pélicans. | (20'04) La chute des singes montés les uns sur les autres. |
| Les maladresses | | (18'18) Les singes coincés dans l'arbre pendant leur couse. 20'03 Les singes essayant d'attraper la lune |
| Les effets de surprise | (8'29) Le bras de l'épouvantail bouge (11'02) Le pêcheur déguisé en épouvantail | (21'15) Les singe tirent sur la queue du serpent en croyant Que c'est une branche. (22'14) Le reflet de la lune se disloque quand le singe touche l'eau |
| Les bagarres | (7'20) Le pêcheur attrape un pélican par les pattes. | (16'41) Le singe vert et le singe violet |
| Les postures et mimiques | (13'25) La grimace du pêcheur quand la chenille lui monte le long de la jambe. (14'15) Le mécontentement du pêcheur quand les oiseux se posent sur son chapeau. | Tout le court métrage est parsemé de mimiques et postures amusantes des singes (airs surpris, heureux..., se grattent l'oreille, font des cabrioles... (18'59) L'air surpris du singe qui découvre la lune (22'50) Le bébé singe sautant sur sa maman (23'30) La danse des singes qui ont recueilli le reflet de la lune. |

On remarquera que les procédés comiques employés dans « L'épouvantail » sont surtout basés sur l'impertinence des pélicans. Cela permet d'augmenter l'effet final, ce retournement de situation où le pêcheur finit par les attraper. Ces effets donnent ainsi de la force à la conclusion du conte : ainsi, « tel est pris qui croyait prendre ». (La Fontaine)

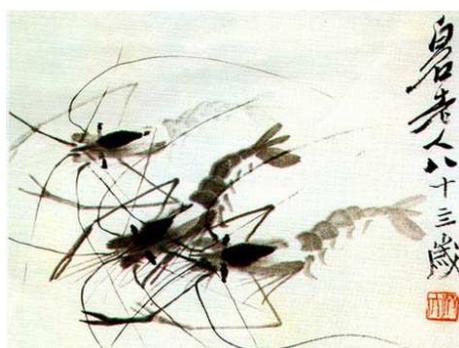
En revanche, dans « Les singes qui voulaient attraper la lune », ce sont les mimiques et les postures des singes qui prêtent à rire ou sourire, donnant ici toute leur dimension naïve à ces personnages qui croient pouvoir attraper la lune.

Dans la bande-son, on notera l'utilisation du Mickey Mousing dans "Les singes qui veulent attraper la lune" (cf. doc. Contes chinois bande son)

ŒUVRES EN LIEN :

Peinture chinoise :

Rencontre avec des œuvres de **QI BAISHI**



QI BAISHI (1869-1957) est l'un des plus célèbres et populaires peintres chinois du XX^{ème} siècle. Héritant de toutes les techniques de ses prédécesseurs, il se refuse à n'être qu'un habile copiste. Dès lors, il développe un style pictural très personnel fondé tant sur l'observation que sur la mémoire, alliant savoir-faire, virtuosité et originalité.

Mondialement connu, créateur prolifique (plus de 10000 peintures de 1930 à 1950), initié par de grands maîtres issus de la tradition, il excelle dans la peinture de portraits, de paysages mais surtout de fleurs et oiseaux, en prenant toute liberté par la suite pour restituer de mémoire l'univers (faune et flore) qu'il connaît sur le bout des doigts et de ses pinceaux.

Cinéma d'animation :

Pour découvrir d'autres techniques d'animation : « Petites escapades » chez FOLIMAGE qui appartient également à la sélection « école et cinéma ».

On retrouve la même thématique dans « Un tout petit prince » que dans « Les singes qui veulent attraper la lune ».

DES SITUATIONS DE PRODUCTION :

Les analyses réalisées à partir de l'image et du son sont des activités de réception, elles sont complétées par lieu des activités de production (sonores, visuelles ou dans le domaine de la maîtrise de la langue)

DANS LE DOMAINE DE LA LANGUE

- Légender un photogramme
- Faire oralement un résumé du film
- Inventer des dialogues entre les personnages :
- Ranger des paragraphes dans l'ordre chronologique de l'histoire
- Inventer la suite de l'histoire
- Imaginer les héros du film dans une autre situation

DANS LE DOMAINE DES ARTS VISUELS :

Le langage cinématographique :

Pour chacune des notions abordées :

- collecter et classer des images fixes (par exemple classer les images de gros plans / de plans d'ensemble...)
- dessiner une scène
- atelier audiovisuel : avec la caméra ou l'appareil photo numérique, « **faire bouger** » des **images ou des objets** (playmobils, personnages en pâte à modeler etc....)
Avec une simple caméra, en filmant seconde par seconde
Ou avec un logiciel

Initiation à des techniques, découverte de matériaux et d'outils :

Les ombres chinoises

DANS LE DOMAINE DE L'EDUCATION MUSICALE:

L'atelier pentatonique : activités de création avec des tubes sonores. Cf. doc "Contes chinois bande son"

AUTRES DOMAINES :

Se situer dans l'espace :

Dessus / Dessous

En haut / En bas

A droite / A gauche

Devant / Derrière

Endroit / Envers

HISTOIRE DU CINEMA D'ANIMATION

Les premiers pas

Le désir de recréer le mouvement par une série d'images fixes est vieux comme le monde.

Les peintures laissées par les hommes de la préhistoire montrent parfois des animaux à plusieurs pattes, comme si l'artiste avait voulu suggérer leur rapidité.

On peut faire remonter les ancêtres du cinéma d'animation aux lanternes magiques du XVII^{ème} siècle : des images peintes sur des plaques de verre mises en rotation et qui donne une impression de mouvement. L'action se limite alors à un ou deux changements. Les colporteurs sillonnent alors les campagnes pour égayer les longues veillées d'hiver.

Un siècle plus tard, c'est l'immense succès populaire des séances d'ombres chinoises (exécutées avec les mains devant une source lumineuse ou avec des figurines plates découpées dans du carton).

Puis commence la grande vogue des « objets d'optique » basés sur le phénomène de la persistance rétinienne.

En 1832, un physicien belge, Joseph Plateau met au point le phénakistiscope. Il se compose d'un disque en carton percé d'un certain nombre de fentes et décoré d'une suite de dessins. On fait tourner le disque face à un miroir et, à travers les ouvertures, on voit bouger les dessins.

Le 28 octobre 1892, Emile Reynaud invente le praxinoscope : de ravissants dessins tracés sur de longues bandes de papier qui sont projetés sur un écran par réflexion dans un miroir. On sort de l'animation cyclique de quelques images. Le spectacle fait courir les parisiens jusqu'en 1900. Au programme des pantomimes lumineuses.

Louis Lumière qui vient de mettre au point le cinématographe, s'est inspiré de l'idée de Reynaud concernant l'utilisation des bandes perforées et souples qui assurent une projection à mouvement continu, sans sautellement, ni flou.

On comprend donc que l'image animée n'existe pas, toutes les images sont fixes. Les films ne sont en fait qu'une succession d'images fixes. L'impression de mouvement est due à la persistance rétinienne. L'image reste gravée au fond de notre œil (sur la rétine) pendant une fraction de seconde, puis la suivante vient s'imprimer. Les deux images alternent très vite, l'œil fait le lien entre elles pour ne plus en faire qu'une. C'est ce qui crée cette impression de mouvement.

L'invention du dessin animé

Il est très difficile de connaître les origines du dessin animé puisque à cette époque on voit affluer de nombreuses inventions.

C'est un opérateur catalan Segundo de Chomon qui découvre le principe de la prise de vue image par image, ouvrant un champ infini aux trucages. Il suffit d'arrêter la caméra entre 2 prises et de changer un objet ou un acteur pour un autre. Il signe un film d'objets animés *El hôtel electrico* (1905) où l'on entre dans un hôtel entièrement automatisé.

En Amérique, le caricaturiste Stuart Blackton, dont le premier projet, Humorous Phases of Funny Faces date de 1906. Il représente une main, dessinant des graffitis, prenant vie sur l'écran. Il signera aussi l'année suivante le premier film d'objets animés (ce que l'on appelait alors le Mouvement Américain) intitulé L'Hôtel hanté.

Emile Cohl avait travaillé dans le même domaine et il croyait être le premier à avoir dessiné des personnages dotés de mouvements. Lorsqu'il sort son dessin animé (tracé directement sur la pellicule) Fantasmagorie en 1908, il a deux ans de retard sur Blackton. Ces deux hommes sont tous deux des caricaturistes issus de la grande presse : Blackton du New York World et Cohl du Charivari.

Jusqu'en 1924, c'est sur du papier que la plupart des films d'animation sont réalisés. Earl Hurd dépose un brevet pour une technique nouvelle de traçage à la gouache sur feuilles translucides. L'animation se transforme alors en industrie, avec l'invention plus capitale du cellulo.

En effet, 1914 est une date capitale dans l'histoire du dessin animé. L'américain Earl Hurd a l'idée d'utiliser des celluloses transparents qui permettent d'isoler les dessins en mouvements des décors fixes. Le cartoon prend alors un nouvel essor. Les Etats unis deviennent alors le pays des travaux les plus poussés et les plus approfondis pour tout ce qui concerne l'image par l'image. Ils sont considérés comme le berceau de cet art, mais de nombreux pays vont travailler le dessin animé.

Petit aperçu de l'animation aux Etats-Unis

Les grands noms qui firent les débuts de l'animation sont Barre et Fleischer. Les films du studio Barre sont nés à la Biograph, qui appartenait alors à Edison. Ce dernier va se regrouper avec le studio de Charles Bowers. Il fondera plus tard les fameux studios de l'Astoria au moment où sont fondés les studios d'animation de la Paramount. Les Fleischer sont issus d'une grande lignée d'animateurs qui donne naissance au célèbre Koko le clown. Par la suite ils vont créer leur propre studio et donnent naissance à des personnages mythologiques tels que Betty Boop, symbole sexuel de la Dépression et Popeye. En 1939 les studios s'installent en Floride pour développer le long métrage Le Voyage de Gulliver.

A cette époque chaque studio rêve d'avoir son propre personnage, emblème de son talent et de son savoir-faire. On retrouve par exemple le provocant Woody Woodpecker créée par Ben Hardaway chez Universal.

Mais c'est à Otto Messmer en collaboration avec Pat Sullivan que l'on doit la naissance de la première star de l'histoire du cinéma d'animation : "Felix le chat". En 1919, son succès est si grand qu'il rivalise avec Charlie Chaplin. Il incarne un chat teigneux et moqueur qui fréquente le monde des humains. Dix ans plus tard, il est détrôné par une souris malicieuse.

En effet, en 1928, doté d'un sens commercial et d'une grande créativité, Disney invente Mickey qui lui permet d'imposer un style en "O". Ce style consiste à supprimer les droites et les angulaires pour adoucir les formes et les arrondir. Il obtient ainsi une vision idéalisée de la nature, dans un monde animal merveilleux, où les faibles triomphent toujours des forts. Les studios Disney sont à l'origine du premier dessin animé en technicolor (Flowers and trees en 1932) et surtout en 1937 sort le premier long métrage, "Blanche neige et les sept nains".

Leur travail acquiert la structure d'une véritable industrie où toutes les spécialités sont standardisées, animateurs, gouacheurs, décorateurs ou séquenceurs). Ils vont créer des bureaux d'études, des services de marketings et de ventes de produits dérivés. Les équipes sont entièrement dévouées au développement de leurs vedettes, Pluto, Donald Duck.

Commence alors la série des longs métrages que l'on connaît tous, Pinocchio (1946), Robin des Bois (1973) que l'on retrouve chaque année aux périodes de fêtes sur les écrans de cinéma du monde entier.

Les dessins animés sont devenus un élément indispensable du spectacle cinématographique. L'apparition du son entraîne une priorité euphorique dans la musique et l'entrée de la couleur en 1932 enrichira encore les films. Face à Disney des petits studios rivalisent et inventent de nouveaux héros.

Hugh Harman et Rudolph Ising fondent les Luney Tunes et Merry Melodies sont à l'origine de la création d'un studio qui deviendra mythique : la Warner. C'est dans ces studios que verront le jour des créatures qui marqueront de nombreuses générations. Par exemple, Bugs Bunny (1940) crée par Tex Avery, introduit dans le dessin animé le burlesque. Tex ne bouleverse pas le graphisme du dessin animé mais il en modifie seulement le ton. Il va ainsi déployer son goût pour les traitements "explosifs" : il tourne en dérision les stéréotypes de la vie américaine, du cinéma et même du dessin animé. On peut nommer aussi Bugs Bunny, Daffy Duck, Porky Pig, Titi le canari, Sylvestre le chat, Speedy Gonzales, ainsi que Coyote et BipBip

En France

L'animation a commencé avec les trucages de Méliès et les films d'Emile Colh.

Il faut attendre 1945 pour voir apparaître des artistes tels que Paul Grimault, "le père de l'animation française". Il crée la firme Les Gêmeaux qui donna naissance à une somme incroyable de bijoux de l'animation, agrémentés de scénarios inventifs signés par son ami et scénariste Jacques Prévert.

Trois films, par leurs inventions et leur beauté vont marquer la carrière de Grimault, et l'histoire de l'animation, qui ont pour titres : Le Marchand de Notes (1943), La Flûte Magique (1946) et Le Petit Soldat (1947). Par la suite, il entreprend son premier long métrage, une œuvre de longue haleine, et particulièrement pour l'époque, La Bergère et le Ramoneur (1953), qui sera dans un premier temps montrée dans une version tronquée, un différend opposant Grimault à son producteur. Cette version ne lui correspond pas, et loin de s'en satisfaire, il préfère ne pas en revendiquer la paternité. Il faudra donc attendre 1980, pour que le film puisse sortir dans sa version définitive, rebaptisé pour l'occasion : Le Roi et l'Oiseau, qui recevra le Prix Louis Delluc.

Bientôt en France on peut compter un nombre de plus en plus important de créations dans le domaine de l'animation. Chaque année, le Festival d'Annecy fait découvrir de nouveaux chefs d'œuvres.

Au Japon :

Le dessin animé japonais est né en 1913. Seitaro Kitamaya fait des dessins à l'encre de Chine sur papier. Au début des années 20, on voit naître un véritable studio qui produit jusqu'à 6 courts-métrages par an.

Au début des années 50, un artiste se taille une véritable légende : Osamu Tezuka est le père du manga moderne. C'est lui qui introduit le langage cinématographique dans la BD.

Dans les années 70 médiatisation, séries TV avec Goldorak.

Aujourd'hui Miyasaki et les studios Ghibli.

Et aussi d'autres techniques

Cependant, le cinéma d'animation ne se résume pas seulement au dessin animé. Il existe toutes sortes de techniques pour animer.

Dans les pays de l'Est, on voit apparaître les films de marionnettes (figurines en trois dimensions avec des membres mobiles qui sont bougés et photographiés image par image) : "La main" (1965, Jiri Trinka), "L'étrange Noël de M. Jack" (1993, Tim Burton).

Le canadien Norman Mc Laren invente le grattage sur pellicule avec "Blinkity Blank" (1955).

Avec l'animation en pâte à modeler (ou en argile), on peut travailler devant la caméra. Chaque scène est filmée image par image : "Wallace et Gromit" (1994, Nick Park), "Chicken run"(Peter lord, 2000).

Aujourd'hui, l'utilisation de nouvelles techniques, notamment l'informatique donne des superproductions telles que "Qui veut la peau de Roger Rabbit ?" (1988, Bob Zemeckis), un mélange d'animation et de prise de vues réelles. Il utilise un principe voisin de celui de Taxandria. Il arrive que l'on utilise l'ordinateur que pour certaines images. Dans "La belle et la Bête", la salle de bal, dans "Mulan" (1999), la neige et dans "Tarzan", la jungle. Cela permet d'économiser du travail et de rendre plus réalistes les images.

Considérée comme une technique d'animation, l'image de synthèse opère une véritable révolution dans le monde du dessin animé. "Toy Story" (1996, John Lasseter) reçoit un oscar d'honneur "pour son exceptionnelle contribution au développement et à la créativité du premier long métrage jamais réalisé en image de synthèse". Plus récemment nous pouvons citer Shrek (Andrew Adamson, 2001), Final Fantasy, (2001

Maintenant, photo, dessin, animation et image électronique ont fusionné, en matière de trucage et d'animation, tout est devenu possible.

LE STUDIO D'ART DE SHANGAÏ ET L'ANIMATION EN CHINE DEPUIS LES ANNEES 20

En Chine, des années 20 à 40, les pionniers du film d'animation sont exclusivement les trois frères Wan : Laiming qui se passionne pour le dessin animé, Guchan, qui mettra au point la technique d'animation de papiers découpés et Chaochen, le spécialiste des marionnettes.

Avec des moyens rudimentaires, ils réalisent en 1926, sur le modèle des cartoons américains, le premier dessin animé chinois « Tumulte dans l'atelier », fortement inspiré de « Koko le clown » de Max Fleischer. Suivra dans le même style en 1930, « La révolte des silhouettes en papier ».

Après bien des difficultés, Laiming et Guchan parviendront à sortir le premier long métrage chinois d'animation « La princesse à l'éventail de fer » en 1941.

La République Populaire (proclamée en 1949) crée en 1957 le Studio des films d'animation de Shanghai nommé en chinois « Studio d'Art ». Ces studios réuniront tous les professionnels de l'animation, du dessin, de la bande dessinée mais aussi des peintres traditionnels.

Te Wei, co-fondateur de la structure, la dirigera jusqu'en 1986.

La Chine met ainsi fin à l'errance et au manque de moyens des frères Wan accueillis au sein de cette structure qui engage rapidement plus de 300 personnes.

Le studio de Shangaï concentre ainsi toutes les compétences. Doté d'une mission de création d'œuvres originales confiée à une équipe de calligraphes, de peintres illustrateurs pour enfants et

de caricaturistes, il a pour tâche essentielle de réaliser en priorité pour les enfants chinois des films artistiques et éducatifs.

Conjuguant leurs talents, tous ces artistes aspirent à créer des œuvres esthétiques remarquables susceptibles de faire découvrir aux jeunes le monde qui les entoure, ainsi que l'Art et les valeurs universelles.

Pendant toutes les années 50, et jusqu'au milieu des années 60, les films d'animation chinois connaissent une période florissante dans le pays. Les créateurs, réunis autour de Te Wei, se détournent des modèles occidentaux pour chercher une inspiration plus personnelle, et s'orientent ainsi vers de nouvelles techniques tournées vers le papier découpé, la peinture sur verre et surtout le lavis et le dessin à l'encre de chine.

Mais la grande innovation et l'originalité résident dans l'invention et la mise au point par Te Wei et son équipe du lavis animé à la fin des années 50 puis du lavis découpé dans les années 80, puisée dans la grande tradition millénaire de la calligraphie et de la peinture chinoises utilisant encre de Chine et aquarelle. Une esthétique unique au monde découverte dans les festivals internationaux avec « Les têtards à la recherche de leur maman ».

En 1965, durant les prémices de la révolution culturelle, Wan Laiming réalise « Le roi des singes », le film est interdit par le gouvernement et bientôt la révolution culturelle lisse toutes les œuvres cinématographiques qui se résument aux seules œuvres de propagande.

De 1965 au début des années 80, le lavis sera interdit car il utilise l'art du lettré, de la calligraphie et autres peintures traditionnelles (donc intellectuelles) dont Mao a juré l'élimination. Te Wei et ses collaborateurs sont envoyés en rééducation à la campagne. L'état va contrôler les productions du Studio de Shanghai.

Il faudra attendre la fin des années 70 (Mort de Mao en 1976) pour que le Studio d'Art retrouve son souffle créatif. Les films du programme de courts distribués par les Films du paradoxe sont pour la plupart issus de cette époque de renouveau. Ils ont tous été primés et obtenu une reconnaissance internationale.

Actuellement, la création chinoise se heurte à de gros problèmes. Aux films d'animation nationaux, le jeune public préfère de plus en plus les comédies et films d'actions américains ou les productions animées des voisins nippons et coréens.

Cet engouement a forcé le gouvernement à mettre en place des mesures protectionniste au début des années 90.

RESSOURCES

Des ouvrages ...

- Textes et documents pour la classe n°834 avril 20 02 « **Le cinéma d'animation** »
- Lire/écrire à l'école n°11 « **Les dessins animés** »
- « **Ca bouge... jeux d'optique et films d'animation** » Eric DEDEREN et Philippe MOINS – *CASTERMAN*
- « **L'art de l'animation : le cinéma image par image** » Philippe MOINS- *Les GRIGNOUX - 1997*

- « **Le cinéma d'animation** » Bernard GENIN – cahiers du cinéma – petits cahiers - SCEREN-CNDP

Des sites ...

- **Le site Arts et culture de l'inspection académique du Rhône – rubrique « Ecole et cinéma »**
<http://www2.ac-lyon.fr/enseigne/arts-culture/>
- le site de l'AFCA : association française du cinéma d'animation
<http://www.afca.asso.fr/>
- Teledoc (CNDP) exploiter les émissions de télévision, dossiers sur des films :
www.cndp.fr/tice/teledoc
- Le site du RDRI pour vous aider au niveau technique : <http://www2.ac-lyon.fr/services/rdri/>
- CERISE CRDP de LYON, pour une aide au montage et à la réalisation : /www.[crdp-lyon.cndp.fr/cerise](http://www.crdp-lyon.cndp.fr/cerise)
- BIFI, un espace informatif, culturel, dédié à l'art cinématographique : <http://www.bifi.fr>
- HEEZA, site proposant des informations et divers produits livres, DVD, jouets optiques etc...) : <http://www.heeza.fr>
- Des documents sur Georges MELIES <http://www.ac-nancy-metz.fr/cinemav/fx/fxm.htm>
- Histoire du cinéma d'animation :
http://pedagogie.ac-toulouse.fr/ecoleetcinema31/films/roi_oiseau/histoireanimation.htm
- les techniques du cinéma d'animation :
http://pedagogie.ac-toulouse.fr/ecoleetcinema31/films/roi_oiseau/techniquesanimation.pdf
- Pour découvrir des productions d'élèves : le blog des CE1 de Clarensac :
<http://ce1clarensac.over-blog.net/>