

ACTIVITES POUR RENCONTRER L'ŒUVRE DE JACQUES DEMY /

PEAU D'ÂNE (1970)



Faire des choix est délicat (notions sur fond orange) mais cela s'impose pour conduire une rencontre sensible.

NOTIONS	Objectifs spécifiques	Activités à mettre en œuvre pour faire émerger ces notions
Genre	<ul style="list-style-type: none"> Identifier les caractéristiques d'un genre filmique très spécifique et assez rare dans la production cinématographique. Comprendre que le conte résulte d'une tradition orale, qu'il existe des variantes nombreuses d'un conte qui a traversé le temps et a fait le tour de la terre. Aborder la notion d'adaptation cinématographique. Entrer dans l'univers du merveilleux par la pratique plastique. 	<ul style="list-style-type: none"> <u>Une affiche pour donner une image du film</u> : En amont du visionnement : que ressent-on en regardant l'affiche du film ? Que voit-on dans chaque plan ? Peut-on imaginer la nature du film ? Quels indices peut-on relever à cette fin ? Après le spectacle : donner des mots qui émergent autant pour le décrire que pour le qualifier. Comparer les affiches du film entre elles. Quelle est celle qui paraît être la plus proche de notre impression générale et pourquoi. <u>De l'écrit à l'écran</u> : Comparer des contes (Cendrillon, Peau d'âne, le Petit Chaperon rouge...) pour en repérer les constantes et les divergences (trames, personnages, trame narrative). Pour les plus grands, comparer différentes versions du conte (versifiée, prose, version Grimm version Perrault, etc.). Comparer les éléments descriptifs présent dans le conte et ceux apportés par le réalisateur. Relever les différences en terme de péripéties, de choix scénaristiques. Emettre des hypothèses quant aux choix faits par le réalisateur. <u>Les rêves de la Princesse</u> : réaliser un carnet intime dans lesquels tous ses rêves seraient présentés, à la manière d'un cahier à rêver, par exemple en utilisant la technique du scrap-booking. On peut aussi imaginer un carnet pour Peau d'âne (éléments de la nature...) ou pour le Prince. Prendre appui sur des éléments symboliques présents dans le film, par exemple en utilisant des images du film.
Couleur - lumière	<ul style="list-style-type: none"> Percevoir le pouvoir expressif de la couleur et l'importance de la lumière dans notre perception de notre environnement et de l'image. 	<ul style="list-style-type: none"> A partir de quelques photos de décors (dvd pédagogique), rechercher ce qui a pu être réalisé pour le film, à l'initiative du réalisateur et des décorateurs. Classer les images par royaume et déterminer ce qui les singularise à la fois en termes de procédés employés, et en termes d'effets obtenus. <u>Transformons notre vision des châteaux !</u> : Rechercher des photos d'intérieurs de châteaux sur le net et les transformer par actions numériques ou opérations

	<ul style="list-style-type: none"> • Transformer l'image à l'aide de la lumière et de la couleur. • Faire des choix pour créer une ambiance lumineuse dans le cadre d'une réalisation plastique en 3D. 	<p>plastiques sur les reproductions, de façon à ce que ces châteaux appartiennent à des héros (déterminer pour cela ses singularités au préalable par exemple à l'aide d'un portrait chinois).</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Etre le photographe de plateau de notre film !</u> : Réaliser une maquette simple d'un château (feuilles A3 blanches découpées et pliées pour qu'elles tiennent debout) et à l'aide de feuilles rhodoïds pré-colorées ou « vitraillées » (plastiques de couvertures, pochettes, etc.), réaliser des ambiances colorées différentes sur ces maquettes. Faire varier les directions et la puissance des sources lumineuses. Distinguer ombre propre et ombre portée. Relier avec les choix en matière de le photo dans le film, selon les royaumes et les personnages. Prendre des clichés et les utiliser pour illustrer un conte lu ou produit en classe.
Image	<ul style="list-style-type: none"> • Percevoir le rôle qu'a joué l'imaginaire du réalisateur et l'utilisation des illustrations des contes pour enfants dans la réalisation du film. • Repérer des codes spécifiques à l'imagerie du conte merveilleux. • Comprendre le rôle de la composition dans la construction d'une image à valeur très symbolique (place et rôle des personnages, décors et objets stéréotypiques) 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Les rêves de la Princesse</u> : réaliser un carnet intime dans lesquels tous ses rêves seraient présentés, à la manière d'un « cahier à rêver », par exemple en utilisant la technique du scrapbooking. On peut aussi imaginer un carnet pour Peau d'âne (éléments de la nature...) ou pour le Prince. Prendre appui sur des éléments symboliques présents dans le film, par exemple en utilisant des images du film. • <u>Une scène merveilleuse</u> : Les génies du lieu, les objets magiques (dont la bulle autour de la cabane), sont nombreux dans ce film. Après les avoir inventoriés, par exemple en regardant des images ou en relisant des extraits du conte (ou du déroulé du film présenté dans le carnet de note Ecole et cinéma), choisir un épisode qui exprime bien le merveilleux. Dessiner ou fabriquer (photographier alors la réalisation) des « objets incroyables » et réaliser une image d'une scène du film que le réalisateur n'aurait pas gardé au montage. Possibilité de découper les personnages pour les coller dans le décor. • <u>Réaliser l'album photo du film</u> : Choisir des images des scènes que l'on trouve particulièrement réussies, les présenter aux autres en équipe, les reproduire et en faire un commentaire critique en prenant appui sur des images de peintures qui seraient construites de la même manière : recherche sur catalogue d'œuvres d'art ou base de données (RMN par exemple). Cet album peut être présenté à d'autres classes pour accompagner le récit oral du conte.

Mouvements caméra	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre qu'un choix de plan et de mouvement de caméra génère des effets. Percevoir quelques obstacles à la transposition imagée d'un scénario. 	<ul style="list-style-type: none"> <u>De minis scénarios pour apprendre à générer du suspense, du merveilleux, de l'humour...</u> : un objet étrange est arrivé à l'école. Montrer en 5 clichés photographiques la découverte de cet objet étrange par des élèves de la classe. Imaginer d'autres scénarios avec les mêmes contraintes. Présenter les photos numériques sur ordinateur avec la fonction diaporama et recueillir les effets produits sur les autres, modifier si besoin. <u>Et si nous imaginions la réalisation d'une scène ?</u> : A partir de la fiche « Quelques mouvements de caméra » (dossier « Du film aux activités » DVD pédagogique), choisir une séquence du film qui paraît explicite et proposer aux élèves de fabriquer un storyboard à partir de clichés où des acteurs élèves miment les étapes de la scène. Comparer les choix du réalisateur avec ceux faits par les équipes. Des exemples de story boards d'enfants ou de professionnels (http://lavieille-lefilm.over-blog.com/categorie-9306.html) sont présentés à cette occasion (dvd pédagogique) de manière à dégager quelques éléments de méthode. L'usage du dessin peut lui être préféré, mais présente moins d'intérêt car le choix des plans risque d'être moins ouvert.
Bande-son	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre comment le compositeur a fait ses choix d'écriture. Repérer les liens et la symétrie générale de la BO musicale. Appréhender le rôle tenu par l'univers sonore et musical dans l'émergence du merveilleux. Connaître des compositeurs de référence, importants pour ce 	<ul style="list-style-type: none"> Relier les extraits musicaux entre eux : choix du thème, catégorie (danse, chanson ou univers musical...) et les liens entre les musiques de génériques (début et fin, des fugues) et les chansons qui reprennent les thèmes. Pour les plus grands, repérer dans l'écoute les différentes phrases qui se répètent, sont en partie modifiées, à l'aide quoi... (ornementations, changements d'instruments, etc.). Le dossier de l'IA du Rhône est à ce titre particulièrement éclairant. Faire écouter des musiques de référence pour le compositeur et analyser en quoi elles se ressemblent, en quoi elles diffèrent. Est-ce que l'apparition du merveilleux est souligné par des choix musicaux ? (exemple, utilisation de la harpe) ? Ecouter des thèmes musicaux et retrouver des séquences du film. Visionner ensuite le film sans le son et constater les effets : l'univers sonore est essentiel pour faire émerger le merveilleux. <u>A nous la bande sonore !</u> : Réaliser des univers sonores pour des extraits vidéos à l'aide de matériaux et d'instruments de percussions présents dans la classe. <u>Jouer avec les chansons des autres</u> : La découverte et l'apprentissage de certaines des chansons du film peuvent donner lieu à des jeux proches de ce que les acteurs et

	<p>compositeur comme pour d'autres spécialistes de la musique de films.</p>	<p>le réalisateur ont vécu. Par exemple, deux actrices peuvent mimer (et faire du play-back) Peau d'âne et la princesse pendant que deux groupes interprètent la chanson dialoguée du Cake d'amour. Un enregistrement vidéo peut donner lieu à de belles surprises. On pourra utiliser la technique du karaoké pour le texte !</p>
<p>Montage</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pouvoir prendre en charge des techniques de montage de manière à générer des trucages simples générant surprise, joie, magie... • Les choisir en fonction d'intentions précises • Appréhender les choix de réalisation pour ce qu'ils sous-tendent de sens autant que pour les effets qu'ils génèrent 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Des trucages, pas des effets spéciaux!</u> A nous de jouer! : Qu'est-ce qui paraît impossible dans le film ? (la roulade à l'envers des amoureux, la montée au plafond de la fée Lilas, le dialogue de Peau d'âne avec la Princesse puisque c'est la même actrice, la robe qui sort toute seule de la malle, la rose qui parle, le perroquet qui chante, les objets qui apparaissent par magie...) Cherchons et trouvons des explications (quelques-unes sont dans le dvd pédagogique). A partir de ces hypothèses, essais avec caméra numérique ou téléphone portable. Le logiciel de montage présent sur tous les PC <i>Windows movie maker</i> (tutoriels existants sur le net, très simple d'utilisation) permet d'effectuer des montages et des superpositions, ce qui suffit amplement pour permettre de réaliser les mêmes trucages que ceux présents dans ce film. • <u>Cacher, montrer, ou l'art de la transition</u> : Faire découvrir et faire disparaître une image, des manières de mettre en scène... Les transitions avec utilisation de l'iris coloré sont utilisées à quelles fins ? Certes la couleur permet le passage d'un royaume à un autre, mais l'iris permet de focaliser sur une partie de l'image et d'introduire une mise à distance du récit, en même temps que cela introduit un autre chapitre (en référence au support écrit du conte de référence). Dessiner les illustrations d'un conte lu en se répartissant le travail dans la classe, et utiliser le logiciel gratuit windows photorécit en choisissant les modalités de transition et le cadrage, de façon à fabriquer un diaporama à envoyer aux autres classes et aux parents... Possibilité de fabriquer une bande son, de réaliser un univers musical comme évoqué plus haut, de travailler la lecture à haute voix pour une production de qualité... que voilà un projet à amplitude variable ! A défaut, on peut très bien imaginer une présentation des productions plastiques par l'usage de fenêtres, de petits rideaux, à la manière d'un kamishibaï... mais là encore, l'ampleur du projet est variable.



Réalisation

- Appréhender la création cinématographique comme résultant d'une appropriation d'une culture et comme recherche singulière
 - Comprendre comment la réalisation peut permettre de questionner des notions importantes en jeu dans la société
 - Connaître certains liens existant entre le cinéma, la peinture et la photographie
- « Objectif Détective » ou La chasse aux ressemblances et différences entre La belle et la bête et Peau d'âne : Les éléments de décoration, les personnages, la musique... que de choix de réalisation prennent leur source dans l'univers de La Belle et la Bête de Jean Cocteau (extraits dans le DVD pédagogique) : les retrouver, rechercher les différences et faire des liens avec l'univers des films d'animation qui se sont eux-mêmes emparés des mêmes contes. Comparer les différentes affiches du film comme les différentes couvertures des albums ou les affiches de spectacles (dont de nombreuses images sont disponibles sur le net) pour caractériser les choix du réalisateur.
 - Représenter le pouvoir : Qui a le pouvoir et comment apparaît-il dans le film ? Les deux rois ne se ressemblent pas. A partir des photogrammes et d'extraits vidéo dans lesquels on les voit donner des ordres, s'adresser à leur sujet, à leur famille, dresser une carte d'identité de leur manière de diriger leur royaume et de considérer les autres. On pourra compléter la description par le portrait des ministres et de leur manière d'obéir au roi. Certaines images présentent le roi « en majesté » assis sur son trône : comment l'image est-elle prise dans chacun des royaumes ? Que cherche à nous montrer de spécifique le réalisateur ? Comparer avec des peintures célèbres (postures, signes, symboles). Et si nous, nous cherchions à représenter quelqu'un qui a le pouvoir à notre époque, comment ferions-nous ? Rechercher par équipe des postures, un décor, qui représente un homme de pouvoir, le prendre en photo, réaliser une galerie, une exposition, des élèves comme s'ils avaient fait carrière. Possibilité de réaliser une vraie-fausse biographie d'un roi ou d'une reine imaginaire dont on aura « tiré le portrait ». Possibilité de réaliser un vrai-faux arbre généalogique » dont les images seront les portraits en majesté des élèves. Pour des élèves plus grands, en s'inspirant de revues telles que « Point de vue images du monde », on pourra réaliser des images mettant en valeur une supposée noblesse, accompagnée de vrais-faux reportages...