



CONTES CHINOIS

APRES LA PROJECTION : PHASE IV - S'approcher, entrer dans le détail... phase d'interprétation, d'élaboration d'un discours critique ; *Tout au long de cette phase, utiliser à bon escient ou acquérir les notions propres au langage cinéma « plan, séquence, scène, montage, cadrage, échelle des plans, point de vue, champ, hors-champ, générique, son in, son off, silence, travellings ...etc.» selon une progression fixée à l'avance dans le projet de classe ou de cycle.*

A - étudier des fragments détachés de leur contexte (découper, scruter, recoller) en revisionnant les films:

❖ Ouverture du film: rite de l'ouverture du regard, franchissement d'un seuil. Maquette de l'ensemble dans le principe du détail qui renvoie à la globalité. Par des motifs **musicaux, sonores et visuels**, le prologue et le générique informent sur le plan formel (**rythme, éclairage, genre, etc.**) sur les lieux et leur univers, leur **symbolique** (couleurs, plans-tableaux, sons...) Ils sont aussi un enclenchement narratif et dramatique, **par le son autant que par l'image**.

➤ **Etudier l'ouverture du film « Impression de montagne et d'eau »** durée 72 secondes environ (stopper juste avant l'apparition du jeune batelier).

Noter tout ce que l'on peut voir (même le regard du personnage et ses attitudes), la façon dont le personnage arrive à l'image, (une apparition) les fondus de l'image (fondu au blanc, fondus enchaînés)

*et entendre (même le silence) dans l'ordre chronologique : phase de **dénotation**.*

*Interroger ce que ces éléments et leur interaction permettent de comprendre mais aussi d'imaginer : **connotation**.*

Mettre ces éléments en relation avec la fin du film.

➤ **Etudier le personnage du batelier au début du film, à la fin du film** : fiche [ImpressionImageEnfant2.doc](#) ou [ImpressionImageEnfant2.pdf](#)

➤ **Etudier l'entrée du personnage du vieux musicien dans l'image en relation avec sa sortie** : apparition en fondu enchaîné sur fond sonore de vent / disparition en cut sur un plan américain, fond sonore de vent et de la musique jouée par l'enfant. Puis réapparition (mentale de l'enfant ?) et nouvelle disparition en fondu au blanc.

Que penser de la suite de son voyage ? Ecritures de textes par les enfants en tenant compte du décor du film et de son rythme.

❖ Autres séquences du film à scruter:

- Les paysages ou lieux : la montagne, l'eau, et autres éléments, arbres, saisons, etc. : **les nommer, les lister, les qualifier** .

Dans « **Les 3 moines** » l'ascension de la montagne par chacun des moines se fait de plus en plus rapidement, par un nombre de plans de plus en plus restreints , pourquoi ?
(7 plans pour le premier moine, 4 plans pour le 2^{ème}, 3 plans pour le 3^{ème} moine) *(rythme du film)*

Dans « **Les singes qui veulent attraper la lune** » paysage de forêt luxuriante et de montagnes à escalader :

Scruter *la profondeur de champ* : sur quoi insiste-t-elle du point de vue narratif? *(les différents plans présents à l'écran, l'idée de l'inaccessibilité de la lune ?)*
la luminosité de la nuit : les différentes nuances et luminosités de la lumière nocturne *(les nommer)* qui a à voir quelque chose avec le merveilleux, et avec la lumière des théâtres d'ombres chinoises.

- L'anticipation ou la traduction de la pensée mentale dans l'image : carte postale du film « **les singes qui veulent attraper la lune** » : Cette image est-elle du réel dans l'histoire, le singe attrape-t-il vraiment la lune ? Remettre cette image dans le contexte du film et découvrir le procédé filmique qui nous fait comprendre que le singe désire et qu'il va essayer de réaliser son projet *(image précédente 2' 08 et image suivante 2' 12 : le singe se gratte la tête).*

Voir autres propositions de fiches pédagogiques sur le site <http://www.lesfilmsdupreau.com/document.php>

B – Mettre à distance– Stratégie du détour– mise en réseau – recherche de résonance

- Les personnages et animaux : voir pages 34 et 35 du cahier de notes le petit inventaire des symboles de la Chine les concernant.

« **Les singes qui veulent attraper la lune** » et « **Impression de montagne et d'eau** »

Leur nom : les personnages ont-ils des noms ? Qu'est-ce que cela accentue ?

Leurs moyens de communication ? signes, saluts, gestuelle, **autant de moyens à interroger** en fonction de la **culture chinoise, de la culture universelle** et à retrouver dans des images, estampes, photos ou autres que les enfants rechercheront à la bibliothèque => Exposition.

« **Les trois moines** » : **La répétition.**

Reprise de la phase 3 : « **QUI CONTE COMPTE** : 3 moines, plus exactement 1, puis 2, puis 3 .

3 lieux : l'ermitage, le chemin vers l'ermitage, l'eau.

La montagne apparaît près de 20 fois, des morceaux du chemin sur la montagne apparaissent aussi environ 20 fois et l'intérieur de l'ermitage et... et..., etc. »

« **le parti-pris de mise en scène s'appuie sur le minimum d'éléments** » p. 23 du cahier de notes. Mais ces éléments, peu nombreux, reviennent beaucoup, souvent identiques: la colline et la course du soleil, l'intérieur de l'ermitage et la prière, le chemin.

Le maître mot de ce conte donc est **la répétition.**

Revenir sur ce conte, de mémoire, en classe, peut s'appuyer sur un repérage des répétitions:

- les lieux
- les personnages
- les actions

On peut s'interroger sur l'effet produit par ces répétitions:

- une simple information ?
- un sentiment ?
- un effet ? (tragique, comique)

Comme tout film basé sur les répétitions (voir les films burlesques) ce qu'il faut aussi observer ce sont les transformations, mêmes légères accompagnant ces répétitions, et le surcroît de sens qu'elles apportent (ici l'exemple le plus évident étant la chute).

Enfin où trouver ailleurs des répétitions ? (contes, comptines, chansons ?)

▪ **les décors du film :** *comparer leur représentation dans chaque film et leur symbolique, cela passe forcément par une qualification en mots. Fabriquer des cartes à images avec les photogrammes du cahier de notes ou des dessins d'enfants. Lire les listes « bestiaire et herbier » p. 34, 35 du cahier de notes. Proposer un jeu d'association des personnages, animaux et les plantes principales de tous les films. Retrouver, classer les éléments par film, associer personnage, animal ou décor, questionner l'association sur le plan symbolique .*

▪ **Le son :** voir fiche [le_son.doc](#) ou [le_son.pdf](#)

▪ **Culture chinoise :** « **les Singes qui veulent attraper la lune** » jouent les trapézistes ou les acrobates du cirque traditionnel chinois.

Voir des images sur site www.chine-informations.com/chine/acrobaties.html et [acrobatesCirqueChinois.jpg](#) , [trapézistes.jpg](#)

Littérature : **le Roi des singes** et autres histoires et les proverbes (cahier de notes p. 35-36)

C- Faire pour voir, voir pour faire: prendre en charge une partie de l'acte de création.

1. **Dessiner :** Reprendre les représentations des **3 moines** dans le court métrage et la structure du récit (cf. cahier de notes p 19 à 23) sous la forme d'une bande dessinée en y ajoutant des bulles de dialogue. Choisir une organisation de planche de BD .
2. **Dessiner ou peindre des montagnes chinoises, des plantes, des oiseaux d'après cartes postales ou œuvres d'art en utilisant les techniques picturales des 3 films présentés sur des papiers de textures variées.**
Se familiariser avec les techniques de lavis : papier support mouillé au préalable, puis dessin à l'encre « *l'encre brise l'eau* » ou encre d'abord et support humidifié après « *l'eau brise l'encre* ».
3. **En faire une exposition en mur d'images ou en collage en y confrontant les œuvres d'art de référence.**
4. **Techniques du cinéma d'animation :** le dessin animé . réf. DVD Eden cinéma « le cinéma d'animation » qui propose des fragments de films et des films à visionner, à comparer *pour connaître puis reconnaître ces techniques et des exercices à réaliser.*
Voir aussi pour techniques de cinéma d'animation : <http://www.lesfilmsdupreau.com/>
5. **Voir et faire. Jeux d'illusion et de trucages optiques. « Les singes qui veulent attraper la lune »**

Dans l'analyse de ce conte (page 17 du cahier de notes) il est indiqué que cette "histoire populaire très ancienne démontre que toute apparence est trompeuse. " À qui le dit-on !

Toute l'histoire des arts de l'image fourmille d'exemples de perspectives faussées, de trompe-l'œil (peut-on mieux dire ?) et autres trucages optiques.

Au cinéma le principe de base est simple: on peut s'arranger pour que ce qui est au premier plan et ce qui est à l'arrière plan paraissent dans le même plan, ce qui trouble les repères, fausse les proportions, abolit les distances. C'est de cette illusion que sont victimes les singes qui pensent attraper la lune en montant les uns sur les autres.

Il est possible de réaliser des simulations de situations jouant sur ce principe. On peut s'inspirer par exemple d'une publicité pour une compagnie aérienne où l'on voit, de dos, une femme dans la position du lotus. Dans le cercle formé par les doigts de sa main gauche, un jet en train de décoller.... On a là une magnifique confrontation entre deux univers, très simple mais très poétique.

Un autre exemple que les enfants ont peut être en mémoire car une série de "jingles visuels" basés sur ce principe précédait récemment le journal télévisé de France 2. Un luxueuse voiture décapotable, au volant, à droite, une jeune femme manifestement aisée. Derrière, à gauche, un jeune homme assis, très digne, avec un arbuste. Il donne l'impression d'être voituré par la jeune femme. La voiture démarre..et laisse sur place le jeune sur son vélomoteur avec son arbuste qu'il est sans doute en train de livrer. Adieu rêve de richesse ! Une petite comédie de l'illusion sociale en un seul plan.

On peut aussi penser, dans les applications visuelles induites par ce conte cinématographique, au théâtre d'ombres qui projette sur la même surface des ombres découpées qui mêlent êtres et éléments de proportion différente, pour le grand bonheur d'un conte à inventer.

Bibliographie :

Cahier de notes sur ... « Contes chinois », Christian Richard, Anne-Laure Morel, éd. « les enfants de cinéma » et sa bibliographie.

Revue Dada n° 50, « la civilisation chinoise » 99 « Chine éternelle » et 137 « Made in China », éditions Mango

Album « le pinceau magique » D. Dufresne, Stéphane Girel, albums du Père Castor Flammarion

Sitographie

<http://www.curiosphere.tv/chine/jeux/ecriture.swf>

<http://www.animeland.com/articles/voir/434/Le-Studio-de-Shangai>

<http://www.filmsduparadoxe.com/impressioncat.html>

<http://www.lesfilmsdupreau.com/document.php>

<http://fr.clearharmony.net/articles/200502/18203.html>

<http://www.vodeo.tv/lire/2-62-286-xiao-feng-et-son-lu-sheng.html>

http://pedagogie.ac-toulouse.fr/artsetculture31/IMG/pdf/courts-metrages_2Shangai-avant.pdf

Sur le site de l'association « les Enfants de Cinéma », coordination nationale de l'opération, vous est proposée une grille d'évaluation de l'action en classe : <http://www.enfants-de-cinema.com/index.html> puis « documents à télécharger » et « Aide à la réflexion pour une évaluation des acquis des élèves », grille élaborée par un groupe de réflexion partenarial constitué lors des Rencontres Nationales « Ecole et cinéma ».