

Fiche pédagogique

Les contes de la nuit

Sortie prévue en salles
24 août 2011



Film d'animation long métrage,
France, 2011

Réalisation : Michel Ocelot

Scénario : Michel Ocelot

Voix : Julien Bérarnis, Marine
Griset, Michel Elias.

Production : Christophe
Rossignon, Philip Boëffard,
Eve Machuel.

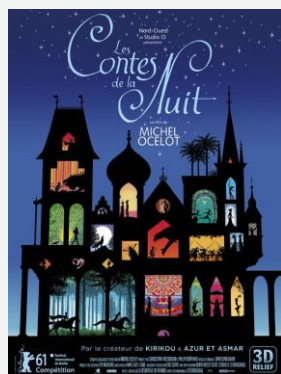
Distribution en Suisse :
Frénétic Films

Version originale française

Durée : 84 minutes

Public concerné :
Âge légal : 0 an
Âge conseillé : 7 ans

www.filmages.ch



Résumé

Tous les soirs, un vieux technicien, une jeune fille et un garçon se réunissent dans un petit cinéma pour imaginer, mettre en scène et jouer des contes de leur invention. Nous assistons au choix des personnages, de l'époque, à la création des costumes et finalement, au conte lui-même. Aucune limite n'est imposée à l'imagination des enfants : loup garou, tam-tam magique, sorciers, fées, princesses et villes d'or ; chaque conte nous fait voyager dans un autre pays et découvrir un univers magique dans lequel tout est possible.

Liste et résumé des contes (dossier de presse) :

LE LOUP-GAROU

Deux sœurs sont amoureuses du même beau chevalier. C'est l'aînée qui emporte le cœur du jeune homme, laissant la cadette à son désespoir. Mais le chevalier idéal a un terrible secret...

TI JEAN ET LA BELLE-SANS-CONNAÎTRE

Aux Antilles, un garçon décontracté se promène en sifflant. Il pénètre dans une grotte, descend, descend,

descend, beaucoup plus loin que ce qu'il pouvait imaginer. Mais rien ne peut l'affoler ni entamer son aplomb.

L'ÉLUE DE LA VILLE D'OR

Au cours d'une grande cérémonie, on offre une jolie fille à un être étrange, pour qu'il la mange, et donne en échange de l'or à la ville. La fille a bien sûr un amoureux, qui n'accepte pas un tel marché – mais la créature est in-vin-cible.

LE GARÇON QUI NE MENTAIT JAMAIS

Un cheval qui parle, c'est étonnant, moins cependant qu'un garçon qui ne mentirait jamais. Le roi du Tibet parie qu'on ne fera jamais mentir son jeune palefrenier ; son cousin parie l'inverse. C'est que celui-ci a une arme secrète redoutable : sa fille, irrésistible et impitoyable.

LE GARÇON TAM-TAM

Un garçon tambourine toute la journée, sur n'importe quoi, et casse les oreilles des gens. Il rêverait d'avoir un vrai tamtam, ou mieux encore, le tamtam magique, qui fait danser qui l'on veut.

LA FILLE-BICHE ET LE FILS DE L'ARCHITECTE

Un jeune homme voit son amoureuse transformée en biche sous ses yeux, par un sorcier jaloux. Comment rendre sa forme humaine à la jolie Maud ? Il y a bien la Fée des Caresses qui sait faire ces choses, mais elle est si bien cachée.

Disciplines et thèmes concernés

Géographie : se situer dans son contexte spatial et social en se familiarisant avec la lecture d'une carte (SHS 11).

Education aux médias : exprimer un regard sélectif et critique en exprimant ses préférences et en échangeant avec ses pairs sur ses perceptions et ses plaisirs, découvrir les éléments de base qui rentrent dans la composition d'une image fixe ou en mouvement, sensibiliser au rapport entre l'image et la réalité (FG11).

Français : organiser et restituer logiquement des propos, dégager le sens global et les idées principales, créer en groupe ou individuellement, avec l'aide de l'adulte, un texte qui raconte, d'un récit (L11-12).

Histoire : se situer dans son contexte temporel et social en utilisant des repères, découvrir les représentations conventionnelles (lignes du temps, calendrier) pour situer des événements passés (SHS 12).



Commentaires

Michel Ocelot est un conteur. Chacun de ses films nous fait voyager, rêver, rire et sourire. Après le très remarqué *Kirikou* qui narrait les aventures d'un petit garçon espiègle dans les savanes africaines, Michel Ocelot nous a proposé des contes de princes et de princesses, puis les aventures d'Azur et Asmar. Il revient avec un schéma déjà éprouvé dans *Princes et princesses* et dans une série de dix contes pour la télévision, *Dragons et princesses*, celui du théâtre d'ombres chinoises.

Outre cette similitude visuelle, rien de bien neuf non plus au niveau de la structure narrative ni même du scénario. En effet, sur les six contes proposés, seul « La fille-biche et le fils de l'Architecte » est un conte original, les cinq autres figurant déjà dans *Dragons et princesses*. La narration est, elle aussi, construite selon le même schéma : deux jeunes enfants et un vieux technicien se réunissent dans un cinéma pour imaginer et mettre en scène des contes que les enfants vont jouer sous nos yeux.



Mais alors, quel est l'intérêt de refaire ce qui a déjà été fait ? Il se situe principalement au niveau visuel. Michel Ocelot a en effet choisi d'utiliser la 3D pour cette adaptation cinématographique. D'une part, car il « aime bien s'amuser avec de nouveaux jouets » (interview arte film); d'autre part car cette technique lui permet de créer un relief dans son théâtre d'ombres. En effet, la 3D n'est pas utilisée pour faire sortir

des éléments du décor et les amener à la rencontre du spectateur. La 3D lui permet d'organiser différents plans dans lesquels évoluent les personnages en ombre. Comme l'exprime Michel Ocelot « je fais du relief plat » (interview arte film).

Le réalisateur ose ainsi mêler animation classique – les ombres chinoises – et animation moderne – la 3D – pour nous proposer une oeuvre à contre courant du cinéma d'animation pour enfant en vogue actuellement. À l'image d'un conteur qui utiliserait des artifices pour narrer des aventures, la technologie n'est en définitive qu'un outil dont se sert le réalisateur et ne constitue aucunement une performance en soi.



Au niveau du scénario, *Les contes de la nuit* s'éloignent du schéma un peu trop classique de *Princes et princesses* en variant les protagonistes et en permettant ainsi une plus grande richesse narrative. Les héros ne sont ainsi plus « figés » dans un rôle connu d'avance mais s'incarnent en joueur de tam tam, palefrenier, loup-garou ou encore en condamné sacrificiel. Les différents contes nous font également voyager en nous amenant à la découverte de mondes très éloignés les uns des autres tels que le Tibet et les Antilles.

Les contes de la nuit rendent, en définitive, un bel hommage au métier ancestral de conteur mais également au monde du cinéma dans son ensemble. Les enfants

remplissent en effet tous les rôles : scénariste, réalisateur, costumier et acteur. Laissant libre cours à leur imagination, ils font vivre les personnages qu'ils souhaitent incarner. Quelle belle incitation à la créativité !

Objectifs

- Découvrir le vocabulaire relatif au monde du cinéma et connaître quelques-uns de ses métiers.
 - Décrire une image du film et la comparer à celle d'un autre film afin de comprendre les différences entre celles-ci.
 - Comprendre la notion de 2D et de 3D.
 - Donner son impression sur un conte.
 - Détailler la structure d'un conte.
 - Imaginer et narrer un conte à partir d'une structure d'aide.
 - Découvrir différents espaces géographiques, les situer sur une carte et se repérer par rapport à ceux-ci.
-

Pistes pédagogiques

Avant de voir le film

La notion de conte

Demander aux élèves de réfléchir à la notion de conte.

Qu'est-ce qu'un conte ? Est-ce une histoire vraie ou imaginaire ? Quel type de personnage rencontre-t-on habituellement dans un conte ? (Prince, princesse, monstre, sorcière etc.).

Demander ensuite de citer et de raconter des contes qu'ils connaissent.

Le vocabulaire du cinéma

Distribuer l'activité en annexe no1.

Après avoir vu le film

Le rôle des enfants

Après avoir vu le film et complété la fiche de vocabulaire en annexe no1, demander aux élèves de définir le rôle des enfants dans le film. Sont-ils acteurs ? Réalisateur ? Costumiers etc. ?

Détailler la structure d'un conte

Après chaque conte, distribuer la grille d'analyse en annexe no2 en donnant éventuellement une explication préalable quant à certains termes utilisés.

Les lieux des contes

Prolonger l'activité précédente en situant sur une carte avec les élèves les différents pays et/ou continent dans lesquels se déroulent les contes. Se situer par rapport à ces différents lieux géographiques.



L'époque des contes

Prolonger l'activité précédente en donnant aux élèves des repères temporels. Placer les différentes époques dans lesquels se déroulent les contes sur une ligne du temps et se situer par rapport à celles-ci.

Le théâtre d'ombres

Demander aux élèves de décrire les images du film (distribuer une image tirée du film pour les aider si nécessaire). Quelle est la différence entre *les contes de la nuit* et un autre film d'animation ? Aiguiller les élèves sur les personnages en ombre chinoise.



Leur demander ensuite si *les contes de la nuit* sont un film en 3D ou en 2D. Faire remarquer la différence de plans entre les personnages et les décors créés grâce à l'utilisation de la 3D.

Donner son impression sur les contes

Après avoir visionné tous les contes, demander aux élèves de dire quel est leur conte préféré, pourquoi et de le raconter à nouveau.

Inventer un conte

La 3D

Interroger les élèves sur la notion de 2D et de 3D. En ont-ils déjà entendu parler ? Ont-ils déjà vu un film en 3D ? Si oui, quelle est la différence ? Que préfèrent-ils et pourquoi ?

Reprendre la grille d'analyse de conte en annexe no2 et l'utiliser comme base afin de créer un conte en classe. Le jouer ensuite à tour de rôle.

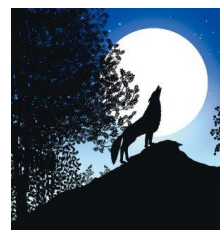
Pour en savoir plus

- [Interview \(vidéo\) de Michel Ocelot](#) sur *les contes de la nuit* pour Arte journal.
- Les Cahiers du cinéma no 669, article « l'œuvre au noir » pp. 52-53 et interview de Michel Ocelot « travail d'orfèvre » pp.86-97.

Sylvie Jean, enseignante et rédactrice pédagogique pour e-media et TV5 Monde, Lausanne, août 2011.



Droits d'auteur : [licence Creative Commons](#).



Annexe no1 : le vocabulaire du cinéma

Relier le nom à sa définition.



- Le réalisateur / la réalisatrice
- Le scénario
- L'acteur / l'actrice
- Le décor
- Le costume
- Le /la scénariste
- Le dialogue
- La caméra
- Le costumier/ la costumière
- Personne qui choisi les vêtements d'un acteur ou d'une actrice.
- Personne qui écrit le scénario d'un film.
- Appareil qui permet de filmer.
- Document écrit qui décrit scène par scène ce qui va être filmé.
- Phrases échangées entre plusieurs personnages d'un film.
- Ensemble d'éléments qui permettent de créer un lieu.
- Personne qui joue un rôle dans un film.
- Personne qui réalise un film.
- Vêtements d'un acteur ou d'une actrice.



Annexe no 2 : Grille d'analyse pour chaque conte
Après avoir vu le conte, remplir les catégories suivantes.

Nom du conte :

Les personnages principaux

.....
.....
.....
.....

Les personnages secondaires

.....
.....
.....
.....

La période à laquelle se déroule le conte

.....
.....
.....
.....

Le lieu dans lequel se déroule le conte

.....
.....
.....
.....

Les costumes des personnages principaux

.....
.....
.....
.....

Le sujet du conte en quelques mots

.....
.....
.....
.....
.....

La conclusion du conte

.....
.....
.....

.....
.....