

Princes et Princesses

Michel Ocelot, France, 2000, couleurs



Sommaire

Générique, résumé	2
Biofilmographie	3/6
Autour du film.....	4/7
Le point de vue de Xavier Kawa-Topor :	
<i>L'ombre amoureuse ou la petite fabrique des images....</i>	8/16
Déroulant	17/23
Une image-ricochet	24
Promenades pédagogiques	25/29
Bibliographie	30
Annexe	31

Ce Cahier de notes sur... Princes et Princesses a été réalisé par Xavier Kawa-Topor.

Il est édité dans le cadre du dispositif *École et Cinéma* par l'association *Les enfants de cinéma*.
Avec le soutien du **Centre national de la Cinématographie, ministère de la Culture et de la Communication,**
et la **Direction générale de l'enseignement scolaire,**
le **SCÉRÉN-CNDP, ministère de l'Éducation nationale.**

Générique

Princes et Princesses, Michel Ocelot,
France, 2000
70 minutes, animation, couleurs.

Auteur et réalisateur : Michel Ocelot.

Animateurs : Lionel Kerjean, Gilles Burgard, Pascal Lemaire, Georges Sifianos, Bénédicte Galup, Inni Karine Melbye, Michel Ocelot, Hugues Bourdoncle.

Décorateurs : Michel Ocelot, Richard Mithouard, Inni Karine Melbye, Bénédicte Galup, Lionel Kerjean.

Monteuses : Anita Vilfrid, Michèle Péju, Dominique Leféver.

Assistants monteuses : Aïcha Benhalima, Dominique Brune-Dursen.

Compositeur : Christian Maire.

Ingénieur du son musique : Jean Taxis.

Bruiteurs : Dominique Lemaire, Bertrand Boudaud.

Ingénieur du son mixage : Alec Goosse.

Retouche d'images : Florent Mounier.

Producteurs : Didier Brunner, Jean-François Laguionie.

Coproduction : La Fabrique, Les Armateurs, Studio O, Gebeka films.

Interprétation (voix des personnages) : Arlette Mirapeu, Philippe Cheytion, Yves Barsaq (avec François Voisin).

Distribution : Gebeka films.

Résumé

À la tombée de la nuit, entre des immeubles d'une ville moderne, une fille et un garçon se rejoignent dans la salle d'un cinéma abandonné. Avec la complicité de l'ancien projectionniste et sous l'œil attentif d'un oiseau nocturne, ils s'inventent des histoires. Une abondante documentation consultée par ordinateur attise leur imagination. Chacun se dessine un costume qu'un robot confectionne sur mesure. Puis, ils passent derrière le rideau de scène pour interpréter les personnages de leur conte. L'écran s'allume à six reprises.

La Princesse des diamants

Une princesse, victime d'une malédiction, doit être délivrée par celui qui parviendra à rassembler les cent onze diamants de son collier égarés dans l'herbe, avant l'écoulement fatidique d'un sablier. Un jeune prince accomplit ce prodige avec l'aide des fourmis qu'il a sauvés du feu.

Le Garçon des figues

Le second récit transporte les enfants en Égypte ancienne où un jeune et pauvre fellah obtient les faveurs de la reine Hatshepsout en lui offrant chaque jour une figue fraîche mûrie en plein hiver. L'intendant du palais, jaloux, ourdit une machination qui se retourne finalement contre lui. Et le fellah prend sa place auprès de la reine.

La Sorcière

Nous sommes maintenant au Moyen Âge. Un roi offre la main de sa fille à qui pénétrera dans le château de la sorcière. Plusieurs princes s'y essaient en vain : la forteresse résiste à tous les assauts. Finalement, un jeune observateur descend de l'arbre où il était perché et demande poliment à la sorcière la permission d'entrer. L'hôtesse du château se montre si aimable que le jeune homme renonce pour elle à la princesse.

Le Manteau de la vieille dame

Le Japon de la période Edo. Sur le chemin qui la ramène chez elle, une vieille dame vêtue d'un somptueux manteau est accostée par un brigand. Le robuste gaillard propose de la porter. Mais il la conduit en un lieu désert pour la détrousser. Hélas pour lui, la vieille dame qui a gardé toute sa vigueur lui serre les côtes dans l'étau de ses cuisses. Et voici le pauvre bougre contraint de jouer les montures dociles jusqu'au bout de la nuit.

La Reine cruelle

Dans un monde de science-fiction, une reine soumet ses prétendants à l'« épreuve de la cachette ». Si l'un d'eux parvient à échapper aux investigations du mégaradar jusqu'au coucher du soleil, il deviendra son époux. Tous échouent. Sauf un monstre de fabulo qui, se faisant lui-même passer pour l'un de ces petits animaux mélomanes, trouve refuge dans la chambre de la reine.

Prince et Princesse

Et pour finir, un parc romantique où une princesse romantique embrasse un prince romantique. Mais tout se passe exactement à l'inverse d'un conte de fée : le prince se transforme en crapaud et la princesse en limace. Comment sortir de cette impasse ? La seule issue est de s'embrasser, de s'embrasser encore... jusqu'à l'inversion finale des rôles.

Biofilmographie

Michel Ocelot est né à Villefranche-sur-Mer, sur la Côte d'Azur, de parents enseignants. Il passe une partie de son enfance en Guinée. Après l'École régionale des beaux-arts à Angers, il suit l'École nationale supérieure des arts décoratifs à Paris et le *California Institute of the Arts* de Los Angeles. Ses débuts dans la profession sont marqués par la réalisation de *Gédéon*, en 1976, une série pour la télévision d'après les personnages de Benjamin Rabier. Mais les difficultés rencontrées au sein de la production convainquent Michel Ocelot de travailler désormais en indépendant. Il s'attelle ainsi à la réalisation d'un premier court métrage personnel, *Les Trois Inventeurs*, achevé en 1979, une œuvre d'une profonde originalité, dans laquelle le réalisateur manifeste les qualités et les choix esthétiques (délicatesse de l'animation, raffinement pictural) qui caractériseront l'ensemble de son œuvre. L'histoire de cette famille d'inventeurs victimes de l'obscurantisme de leurs contemporains, animée en papier gaufré, représente aux yeux de Michel Ocelot son « chef-d'œuvre », au sens donné par le Compagnonnage à ce terme. Ses courts métrages suivants seront régulièrement distingués par des sélections et des prix dans les festivals internationaux : César pour *La Légende du pauvre bossu* (1982), sélection officielle au Festival international de Cannes pour *Les Quatre Vœux* (1987) notamment. Michel Ocelot revient à la réalisation pour la télévision en 1986 avec *La Princesse insensible* puis *Ciné Si* en 1989 : un cycle de courts métrages en ombres découpées auquel *Les Contes de la nuit* succèdent en 1992. L'année suivante, le producteur Didier Brunner lance Michel Ocelot dans l'aventure du long métrage. Réalisé dans la précarité, le dessin animé *Kirikou et la Sorcière*, inspiré de l'enfance africaine de son auteur, est achevé en 1998. Le film rencontre un succès inattendu : 1 million deux cent mille entrées en quatorze mois. Le public et la critique s'en emparent, faisant de *Kirikou* un véritable film-phénomène, étendard d'une alternative nationale aux productions commerciales américaines. Son réalisateur passe subitement

d'un quasi-anonymat à la reconnaissance publique. Les sollicitations se multiplient : Michel Ocelot adapte les courts métrages de *Ciné Si* pour une sortie en salles sous le titre de *Princes et Princesses* en 2000 ; il décline ses contes en livres pour enfants, publie de nouvelles aventures de Kirikou qui seront à leur tour prochainement portées à l'écran. En 2004, *Princes et Princesses* est adapté au théâtre par Claire Lasne. Michel Ocelot travaille actuellement à un nouveau long métrage, *Azur et Asmar* situé, au Moyen Âge, entre le Maghreb et l'Andalousie. Il a par ailleurs présidé pendant six ans l'Association internationale du film d'animation (ASIFA).

Films de Michel Ocelot

- 1974 – Le Tabac (cm, 45 s)
- 1976 – Gédéon (série TV, 60 épisodes de 5 min)
- 1979 – Les Trois Inventeurs (cm, 14 min)
- 1981 – Les Filles de l'égalité (cm, 1 min)
- 1982 – Beyond Oil (cm en collaboration, 10 min)
- 1982 – La Légende du pauvre bossu (cm, 7 min)
- 1986 – La Princesse insensible (série TV, 13 épisodes de 4 min)
- 1987 – Les Quatre Vœux (cm, 5 min)
- 1989 – Ciné Si (cycle de cm de 12 min) : La Princesse des diamants, Le Garçon des figues, La Reine cruelle, La Sorcière, Prince et Princesse, Icare, On ne saurait penser à tout, Le Manteau de la vieille dame...
- 1992 – Les Contes de la nuit (spécial TV, 26 min) : La Belle Fille et le Sorcier, Bergère qui danse, Le Prince des Joyaux
- 1998 – Kirikou et la Sorcière (lm, 71 min)
- 2000 – Princes et Princesses (70 min)
- En projet – L'Enfant Kirikou (lm), Azur et Asmar (lm)



Autour du film

De *Ciné Si* à *Princes et Princesses* : une série télévisée devenue long métrage

Comment une série de films courts en papier découpé produite en 1989 pour la télévision est-elle devenue, onze années plus tard, un long métrage de cinéma ? Cette question trouve un premier élément de réponse dans le retard historique pris par le cinéma d'animation en France du fait d'un hiatus chronique entre production et création.

Tout commence probablement au lendemain de la Seconde Guerre mondiale, lorsque Paul Grimault lance la France dans l'aventure du long métrage de dessin animé. Des difficultés internes à la production vont ajourner la réalisation d'un premier projet. Tronqué, le film, imaginé avec Jacques Prévert, sort en 1953 sous le titre *La Bergère et le Ramoneur*, contre la volonté même de son réalisateur. Paul Grimault, isolé, mettra de longues années d'un travail artisanal acharné à finaliser son

chef-d'œuvre tel qu'il le voulait. *Le Roi et l'Oiseau* sort finalement en 1979. L'accueil est triomphal. Mais la cause est perdue de longue date, les productions disneyennes ayant eu entre-temps tout le loisir d'assurer leur emprise sur le public français. La génération de réalisateurs qui succède à Paul Grimault, et dont celui-ci est souvent le pygmalion, se trouve *de facto* contrainte à la marginalité et à des moyens d'expression rudimentaires. Jan Lenica, René Laloux tout d'abord, puis Jacques Colombat et Jean-François Laguionie adoptent ainsi la technique du papier découpé pour réaliser dans les années 1950 et 1960 des courts métrages qui se distinguent dans les festivals internationaux. En 1973, René Laloux porte les ambitions de l'animation dans le domaine du long métrage pour adultes. *La Planète sauvage*, réalisée dans la même technique d'après des dessins de Topor, est animée à l'étranger, comme la quasi-totalité des longs métrages français depuis, pour bénéficier d'une main-d'œuvre meilleur marché. L'hiatus entre création et pro-

duction, et l'incompréhension d'un public imprégné des standards commerciaux américains, hypothèquent durablement les chances de l'animation française. Les premiers longs métrages de Jean-François Laguionie (*Gwen, Le Livre de sable*, 1984) et de Jacques Colombat (*Robinson et compagnie*, 1990), malgré leur rare valeur artistique, ne rencontreront qu'un succès d'estime. Il faut finalement attendre 1999, avec la sortie de *Kirikou et la Sorcière*, pour qu'une brèche s'ouvre dans les esprits et que l'opinion courante s'intéresse de nouveau à un film d'animation français, vingt ans après *Le Roi et l'Oiseau*.

À la télévision, la place de l'animation française n'est guère plus enviable. En dehors de certains îlots, comme l'exemplaire service de la recherche de l'ORTF dirigé par Pierre Schaeffer, qui produira notamment *Les Shadoks* de Jacques Rouxel, les créations d'auteur, jusqu'à nos jours, sont rares sur le petit écran. C'est pourtant pour la télévision que Michel Ocelot imagine initialement les contes de *Princes et Princesses*. La télévision, où il a fait ses vrais débuts professionnels avec *Gédéon*, impose déjà un formatage systématique des productions qui lui sont destinées. Pour entrer dans un cadre télévisuel prédéfini tout en se ménageant des chemins de liberté, Michel Ocelot projette une suite de courts métrages singuliers, reliés entre eux par un motif commun. Le principe sera donc celui d'une série d'histoires autonomes que s'inventent, un soir après l'autre, deux jeunes héros. Le budget étant minime, Michel Ocelot choisit le recours à l'animation de silhouettes en papier, une technique qu'il dit avoir découverte grâce à des enfants d'Odense. « Je devais être instructeur dans un atelier pour enfants. La silhouette ne m'attirait pas, mais je me suis dit que c'était "assez bon pour des enfants", et c'est ce que mon groupe a fait avec passion et une productivité renversante pour un professionnel. (...) À la fin de la semaine, il y eut une projection générale. Les autres ateliers avaient fait des "films d'enfants", pas toujours beaux, et pas très compréhensibles, et ils étaient éclipsés par les films en silhouettes, étonnamment beaux graphiquement, lisibles, efficaces et nombreux. Ce fut une révélation et je me suis dit que moi aussi je devrais m'essayer à tant de force graphique et d'efficacité¹. »

Pour la réalisation de la série, Michel Ocelot s'installe à Saint-Laurent le Minier, dans les Cévennes, au studio *La Fabrique*, fondé en 1979 par Jean-François Laguionie et devenu en 1984 le premier centre régional d'animation. La production s'échelonne sur deux saisons, avec une équipe réduite et des moyens rudimentaires, comme les décrit Michel Ocelot. Une caméra 16 mm remontée à la main, fixée au mur et visant verticalement une table-plaque de verre. Sous la plaque, des ampoules ordinaires éclairant à contre-jour les éléments posés par-dessus, une feuille de décor et les découpages à animer. Ces derniers se présentent comme des marionnettes plates taillées dans du papier Canson noir, munies de petites articulations en fil de fer, poussées à la main, image par image, sous la caméra. La réalisation fait également appel à de l'animation traditionnelle en phases (les transformations), de la pâte à modeler (la limace, la trompe de l'éléphant), et différents trucages simples. Huit films de douze minutes sont ainsi tournés, suivis d'un « spécial TV » de vingt-six minutes. Intitulée *Ciné Si*, la série fait un bref passage à la télévision ; elle est primée notamment dans les festivals internationaux d'Ottawa, d'Annecy et de Krok et reçoit une nomination aux Césars. Pourtant, sa production s'arrête là, alors que d'autres épisodes sont prêts à être tournés.

En 1998, tandis que Michel Ocelot achève *Kirikou et la Sorcière*, la société Gebeka films lui propose de distribuer en salles un programme de ses courts métrages. Michel Ocelot reprend alors six des contes de *Ciné Si* qu'il agence sans intervention majeure. Chaque conte est gardé dans son contexte initial. Tout juste les séquences intercalaires dans la salle du cinéma abandonné sont-elles progressivement raccourcies pour gagner en rythme. D'autre part, le réalisateur insère à mi-parcours une séquence additionnelle minimaliste : un carton, comme inspiré du cinéma muet, invite la salle à la détente : « On fait une pause de 1 minute et on peut parler... » L'insert témoigne de la vive conscience que Michel Ocelot a de son public de jeunes spectateurs auquel il s'adresse sans ambages. Le titre du film reprend au pluriel celui du dernier conte, *Prince et Princesse*.

1. Extrait du dossier de presse du film.

Porté par le succès de *Kirikou et la Sorcière* et la notoriété nouvellement acquise de son auteur, *Princes et Princesses* rencontre un large public, et contribue à faire de son réalisateur une figure désormais incontournable de l'animation française.

L'animation de silhouettes : quelques repères

Michel Ocelot cultive sa singularité artistique, peu enclin à se situer dans une filiation de réalisateurs ou à revendiquer une appartenance à une quelconque école. Il reste cependant que l'animation de silhouettes, telle que la pratique le réalisateur de *Princes et Princesses*, a des antécédents techniques et historiques précis². Il s'agit initialement du théâtre d'ombres découpées, art ancien sans doute originaire de Chine où il se popularise dès le XI^e siècle, avant de s'étendre progressivement à l'Indonésie et à la Thaïlande, pour gagner la Turquie et enfin l'Europe. En France, il apparaît aux alentours de 1772 avec le théâtre Séraphin. Art de la scène, il repose sur un dispositif simple : un écran derrière lequel est disposée une source de lumière. Entre les deux, des figures découpées sont manipulées par des marionnettistes dissimulés aux yeux du public. Cette forme de spectacle connaît un certain succès dans le Paris artistique de la fin du XIX^e siècle, notamment au cabaret *Le Chat Noir*, entre les mains du dessinateur Caran d'Ache. Émile Cohl, futur père du dessin animé, est un habitué des lieux. S'il s'intéresse aux ombres, au cinéma, il expérimente tout d'abord une technique de dessin animé. Sa première réalisation, *Fantasmagorie* (1908), est marquée toutefois par un traitement singulier de l'ombre et de la lumière : il s'agit d'un dessin au trait blanc sur fond noir, comme une approche en « négatif » du dessin animé tel qu'il se pratiquera par la suite. En 1910, Émile Cohl réalise *En route*, un court métrage en silhouettes découpées. Les figurines, comme l'écrit Donald Crafton³, semblent une interprétation en deux dimensions de marionnettes articulées. L'Anglais Charles Armstrong utilise lui aussi cette technique entre 1909 et 1915. Mais c'est l'Allemagne de Weimar qui devient, dans les années 1920, le véritable foyer d'expérimentation et de rayonnement des silhouettes animées. Née en 1899 à Berlin, Lotte Reiniger fréquente les acteurs de théâtre de Max Reinhardt dont elle découpe avec virtuosité les silhouettes. Remarquée par Paul

Wegener, elle participe aux expérimentations artistiques d'un groupe d'avant-garde qui comprend également Carl Koch et Wolfgang Ruttmann. Lotte Reiniger anime, sous la caméra, des silhouettes découpées dans du papier noir représentant des personnages, des animaux, des objets comme vus à contre-jour, dans un rendu équivalent aux ombres chinoises. En 1926, elle réalise dans cette technique le premier long métrage d'animation européen, salué en France par Jean Renoir et René Clair : *Les Aventures du Prince Achmed*, inspiré des contes des *Mille et Une Nuits*. Son œuvre privilégie les adaptations de contes, fables et œuvres musicales, notamment celles de Mozart. L'extrême raffinement des silhouettes, la souplesse de l'animation, la précieuse chorégraphie des mouvements font de Lotte Reiniger la spécialiste mondiale des ombres animées et l'inspiratrice de plusieurs générations de créateurs, notamment allemands. Il reviendra à deux de ses collaborateurs d'exception de placer les ombres chinoises au cœur de l'expérimentation cinématographique : Oskar Fischinger (*Seelische Konstruktionen*, 1927) et surtout Berthold Bartosch, auteur d'un chef-d'œuvre, *L'Idée* (1931). Bartosch s'installe à Paris en 1930, dans un minuscule appartement au-dessus du Vieux-Colombier. Là, sur un banc-titre à plans multiples éclairés par en-dessous qu'il a lui-même fabriqué, Bartosch compose un poème de lumière aux images expressionnistes inspirées d'une série de gravures sur bois de Franz Masereel. La superposition des plaques de verre lui permet non seulement de créer une profondeur de champ en étagant les éléments scénographiques ou des formes découpées mais également de créer une atmosphère ouatée et opalescente en voilant parfois les lames de verre avec du savon. C'est, comme l'écrivait René Laloux, « la conquête des valeurs intermédiaires des multiples gris possibles entre les extrêmes et impériaux noir et blanc et l'exploitation de tous ces éléments jusqu'au flou qui donnera à l'ombre chinoise, dans son emploi cinématographique, toute sa splendeur⁴. » Mais s'agit-il encore de silhouettes ?

Au Japon, Ôfuji Noburô anime en 1927 *La Baleine*. Il prend pour matériau le *chiyogami* (papier traditionnel japonais, translucide et coloré), au rendu largement amoindri par la prise de vues en noir et blanc. Ôfuji créera une seconde version de



ce film en 1952, en couleurs cette fois, pour laquelle il utilisera du papier de cellophane coloré. Mais avec l'expérimentation du dessin sur cellulo permettant une division des tâches dans le processus de production et la mise en place de grands studios, notamment aux États-Unis, la technique du dessin animé devient rapidement hégémonique dans le monde entier. Cantonnée bien souvent aux courts métrages et à la production d'auteur, l'animation de silhouettes, comme toute autre technique alternative de l'image par image, se voit marginalisée. Des circonstances particulières favorisent sa persistance : l'Office national du film au Canada où Lotte Reiniger puis Pierre Hébert réalisent respectivement *Aucassin et Nicolette* (1975) et *Entre chiens et loup* (1979). L'Allemagne de l'Est où Bruno J. Böttge crée, de 1950 à 1980, une œuvre en silhouettes

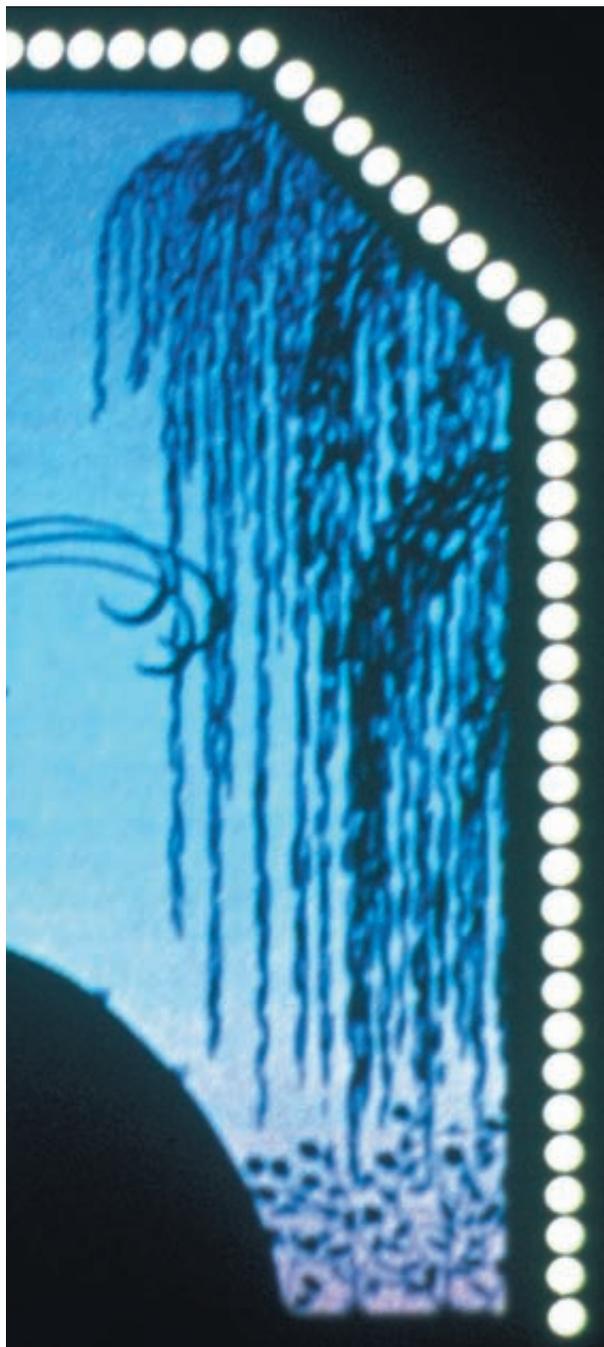
marquée par l'influence directe de l'artiste de Weimar, dans sa technique comme dans ses thèmes. Dans les années 1980, avec les contes de *Ciné Si*, Michel Ocelot revient à l'esprit des origines en affiliant son art à la représentation théâtrale. Car, sur la scène du cinéma abandonné qu'ils investissent chaque soir, c'est bien un spectacle vivant que donnent les personnages de Michel Ocelot, en projetant leurs ombres sur l'écran.

2. Lire l'étude de Pierre Jouvanceau, spécialiste du sujet « Les films de silhouettes ». Voir Bibliographie p. 30.

3. Émile Cohl, *Caricature and Film*, Princeton University Press, p. 146.

4. *Ces dessins qui bougent*, p. 64. Voir Bibliographie p. 30.





L'ombre amoureuse ou la petite fabrique des images

par Xavier Kawa-Topor

*Je crois bien qu'il y a quelque chose d'encore plus passionnant que
voir des films, c'est en faire.*

Michel Ocelot

Tout commence dans une salle de cinéma abandonnée, où les bobines ont fini de tourner. Le spectacle s'est arrêté, le public a déserté. Le rideau est baissé sur l'écran blanc. La scène d'introduction de *Princes et Princesses* fournit d'emblée bien plus qu'un prétexte narratif à l'enchaînement des six contes : elle pose la condition d'existence du cinéma de Michel Ocelot. Un écran vierge qui semble faire écho à la pensée d'Oscar Wilde : tout ce qu'il faut savoir ignorer pour pouvoir créer !

Si cet écran est vide d'images, c'est que les lieux sont désaffectés. Dans cette ville moderne qui enferme les humains dans des appartements anonymes, où le lien social s'est distendu, la salle de cinéma a fermé ses portes. Au fronton, les lettres de la vieille enseigne s'affaissent une à une dans l'obscurité et l'indifférence. Triste tableau des années 1980 où l'individualisme gagne. Derrière la mosaïque lumineuse des appartements, on imagine la multitude des postes de télévision allumés sur des programmes différents. Et voici que dans la nuit, une jeune fille et un garçon s'évadent de leur citadelle de béton respective et se rejoignent en cachette, tels de nouveaux Roméo et Juliette. L'amour, pourtant, n'est pas en jeu, du moins pas encore. Il

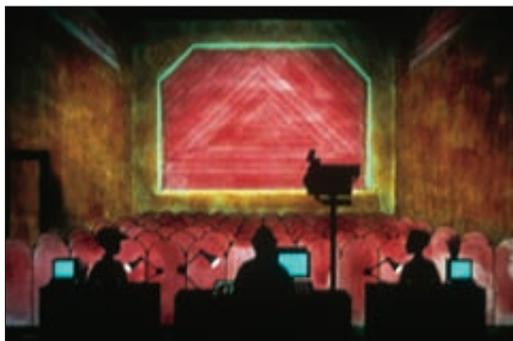


viendra au bout de la nuit, au terme du jeu, précisément. Pour le moment, les protagonistes se glissent à l'intérieur du cinéma et prennent place derrière leurs tables à dessin.

Comme il n'y a plus de film à voir, toute liberté est donnée d'en imaginer de nouveaux. Au service de la créativité des jeunes gens, la salle de cinéma dispose d'un équipement clandestin improbable : ordinateurs, tables lumineuses, bibliothèque et bras robotisés d'un « costumatic » futuriste. Cependant, pour mettre en image les histoires qu'ils s'inventent, les héros de Michel Ocelot choisissent une forme de spectacle artisanale : le théâtre d'ombres. Vêtus de costumes de circonstance, ils se dissimulent à l'abri du rideau rouge, avant que la lumière du projecteur ne s'allume, pour interpréter eux-mêmes les héros de leur conte. Leurs propres silhouettes apparaissent sur la toile – ou plus vraisemblablement derrière – telles de vivantes ombres chinoises. Cette « régression technique » souligne, bien sûr, la portée de l'acte de nos jeunes clandestins : un acte de résistance qui réinvestit l'écran blanc, vestige d'avant l'ère télévisuelle, et lui

redonne vie, une vie d'images rudimentaires, comme une évocation fantomatique de celles du passé. Mais elle dénote également un tout autre désir de retour. L'imagerie clandestine sur l'écran n'est plus une simple projection devant des spectateurs mais la composition vivante des silhouettes des jeunes gens devenus acteurs, et mus par le besoin d'incarner eux-mêmes leurs personnages, d'éprouver leurs histoires, de faire l'expérience de la fiction avec une intensité et un engagement égaux si ce n'est supérieurs à la vie même. Cette nécessité irrépensible de jouer, de jouer avec son ombre comme avec un double étrange, rappelle la pulsion tout enfantine qui consiste, dans une salle de cinéma, à tendre la main dans le faisceau lumineux du projecteur pour la voir envahir l'écran vierge.

Princes et Princesses se présente donc comme un théâtre d'ombres, ou plus exactement comme le film d'un théâtre d'ombres prenant lui-même place dans un cinéma abandonné. Deux niveaux de réalité se distinguent de prime abord : la salle d'une part, et l'écran d'autre part, où se succèdent les représentations des contes, véritables fictions dans la fiction. Soit un espace en trois dimensions et l'autre réduit à un plan. Le premier se caractérise par une certaine profondeur de champ créée par les arrière-plans dessinés. Quant au second, il trouve sa singularité dans la lumière qui en émane et accentue le contre-jour. Mais ce qui rend ténue la frontière entre ces deux espaces fictionnels, c'est l'usage indifférencié des ombres de part et d'autre. Michel Ocelot aurait pu rendre flagrante la dichotomie en réservant l'usage des silhouettes découpées à l'écran de cinéma pour utiliser ailleurs un autre procédé. Mais il ne le fait pas, optant pour une solution de continuité qui a l'avantage décisif de rendre



immédiate l'intégration des personnages à la réalité plane de l'écran de cinéma et insensible leur passage d'un espace à l'autre. Le doute se produit alors dans l'esprit du spectateur sur la nature même des images projetées sur l'écran : film ou théâtre d'ombres ? Le contexte joue en faveur de la première hypothèse ; mais les sièges laissés vides par le garçon et la fille, et leurs voix étouffées provenant de l'arrière-scène, prouvent le contraire.

L'écran de *Princes et Princesses*, cerné par les lumières du cadre de scène, est donc un espace à deux dimensions derrière lequel se jouent, à contre-jour, les contes inventés par deux enfants. Ces contes ont deux spectateurs directs, Téo le vieux technicien et Petit-Duc l'oiseau de nuit. Mais très vite, le cadre de l'image épouse celui de la scène et nous voici nous-mêmes assis dans la salle au velours rouge devant ce spectacle d'ombres chinoises qui devient, par contrecoup, le film lui-même.

Il y a, de la part de Michel Ocelot, une vraie habilité à jouer des contraintes, à inventer une forme parfaitement adaptée à son propos, et inversement. L'économie de moyens fonctionne ici à plein, le dispositif légitimé du « théâtre filmé » permettant au réalisateur d'utiliser les conventions de l'animation de silhouettes, et ses limites, au bénéfice de son projet narratif. La découpe des silhouettes, l'acting des personnages, l'usage de la parole, dans leur singularité même, sont les traits assumés d'un parti pris esthétique qui trouve sa force dans son indiscutable cohérence.

Au théâtre des ombres, les personnages se présentent de profil. Taillées au ciseau dans du carton noir, les silhouettes prennent en charge visuellement l'ensemble de leurs caractéristiques physiques et psychologiques. Les profils sont volontiers caricaturaux ou

archétypaux car l'ombre ne fait pas dans la demi-mesure : contrairement au dessin animé, elle ne peut atteindre en particulier, par les modulations des traits du visage, aucune finesse psychologique, aucune nuance de comportement, ni même donner à ressentir l'intériorité du personnage. Le visage reste définitivement opaque, aveugle même, comme on le dit d'une fenêtre. Cette contrainte forte incite tendanciellement à un usage exubérant du mouvement et de la parole. Ainsi, un personnage qui s'exprime accompagne-t-il ses paroles d'une gestuelle surexpressive qui le désigne sans équivoque comme locuteur. Enfin, l'espace de jeu lui-même, réduit à deux dimensions, limite drastiquement la mise en scène et la contraint à une impérieuse frontalité.

Pour montrer le théâtre, Michel Ocelot en exhibe les coulisses. Avant chaque représentation, nous assistons à l'habillage des comédiens : costumes, accessoires, postiches assemblés avec dextérité par le « costumatic », dessinent sous nos yeux la silhouette des principaux protagonistes, nous rendant complices



de l'artifice. De même, avant chaque levée de rideau, selon un protocole immuable, le technicien et les acteurs s'accordent une dernière fois devant nous : « Vous êtes prêts ? — Oui ! » Et la voix du projectionniste prévient du prochain conte. Car, lorsque la lumière se fait sur la toile blanche, le cinéma de Michel Ocelot passe à l'épreuve du théâtre d'ombres. C'est là, dans le cadre bidimensionnel de l'écran, qu'il prend sa juste mesure. Le réalisateur filme du point de vue des spectateurs dans la salle. À cette règle, il ne déroge guère. La visée de la caméra reste invariablement perpendiculaire aux personnages. La scène se déroule sur un plan unique. Si des dégradés de couleur et des décors en silhouettes créent une profondeur de champ, atteignant un rare raffinement dans *Le Manteau de la vieille dame* où ils s'inspirent d'Hokusai, les arrière-plans ne sont jamais en eux-mêmes un vrai espace dramaturgique. Corollaire : tous les personnages sont placés sur le même plan. Lorsqu'il veut en distinguer un, Michel Ocelot a recours à un procédé scénographique simple : il perche le protagoniste en question sur une estrade ou sur un arbre, une méthode toute prosaïque pour le faire « sortir du rang ». Pour la même raison, les situations de dialogues disposent les personnages dans un face-à-face qui exclut la caméra. Le champ/contrechamp impossible, il reste au réalisateur à en suggérer le rendu par le montage alterné de gros plans isolant tour à tour chacun des locuteurs. Enfin, les entrées et les sorties de champ se font usuellement sur les bords latéraux du cadre. Ce faisant, Michel Ocelot marche dans les traces de ce « cinéma des premiers temps » qui, de Georges Méliès à Alice Guy, s'assujettit à la règle de la frontalité par référence au théâtre et à la scène. La trappe de l'escamoteur parfois n'est pas si loin : le procédé scénique par lequel la coupole de *La Princesse des diamants* s'enfonce dans le sous-sol de la prairie l'évoque assez bien.

Mais le cinéma de Michel Ocelot s'échappe vite de ce qui pourrait être un carcan, en inventant son propre espace. Dès l'ouverture de *La Princesse des diamants*, la caméra suit la marche de deux personnages

dans la prairie en un lent travelling de la gauche vers la droite qui élargit d'emblée le champ. Le cinéma déborde du cadre théâtral par le découpage, la diversité des valeurs de plan, et l'usage des mouvements d'appareil qui reste cependant très parcimonieux. Zoom et travelling, passé le premier conte, sont du domaine de l'exception. Réservés à des effets ponctuels, ils n'en deviennent que plus marquants. Ainsi la caméra qui balaie latéralement le corps de la baleine pour en dévoiler la démesure : le travelling montre à quel point le sujet sort du cadre. Le plan fixe reste la règle, par souci de simplicité. « Il faut aller droit au but, savoir ce que l'on veut dire et ne pas faire de mouvements inutiles » explique Michel Ocelot¹, autant par choix esthétique que par instinct de conservation. En animation, tout mouvement de caméra complique le processus technique et le rend plus coûteux. Surtout, il peut créer en lui-même un événement parasite et corrompre le sens initial de la scène. « J'ai retenu une réflexion de Jean Cocteau, poursuit-il, qui n'aimait pas que la caméra suive un personnage qui court ; si le personnage court, il ne faut pas qu'il reste immobile au milieu de l'écran. Et plus le personnage court, moins je bouge la caméra pour qu'il file vite. »

Michel Ocelot emploie également les moyens spécifiques de l'animation avec la même prudente économie, la même forme aiguë de circonspection qui fait de lui le propre inventeur de son



cinéma. Tout se passe en effet comme si le réalisateur de *Princes et Princesses* mettait progressivement au jour les éléments constitutifs de son art et sa technique, à la mesure des besoins dictés par son projet. Michel Ocelot a relaté, à de multiples reprises, les circonstances dans lesquelles il a adopté pour la première fois les silhouettes animées, leur découverte faite à l'occasion d'un atelier avec des enfants à Odense, « la ville natale d'Andersen », et comment il fut immédiatement séduit par l'efficacité de la technique, la force graphique qui s'en dégageait et la modicité des moyens requis². Les personnages sont de simples figurines découpées dans du papier Canson noir avec de petites articulations en fil de fer, des pantins élémentaires que l'animateur met en mouvement, image par image, sur la table lumineuse du banc-titre. Étonnamment, entre la plaque de verre que l'on éclaire à contre-jour et l'écran de cinéma de *Princes et Princesses*, s'établit une analogie sensible et probablement volontaire : de même qu'il nous avait « montré » le théâtre, Michel Ocelot nous « montre » les ombres et, ce faisant, suggère une forme de « transparence » dans le processus de création des images. Le spectateur qui les regarde peut imaginer comment ces ombres sont faites d'autant plus aisément que le dispositif du théâtre d'ombres l'y incite. Transparence, simplicité, innocence apparentes sont les termes qui s'attachent le mieux à décrire une démarche artistique absolument rétive aux fantômes technologiques quels qu'ils soient. Au moment de la sortie du film en salle, le réalisateur confiait ainsi son désir de tourner une vingtaine d'autres contes en théâtre d'ombres, en numérique cette fois mais « avec l'innocence du papier découpé, sans plans interminables ni mouvements de camera³. »

La candeur qui émane de cette disposition créatrice entièrement tournée vers l'invention de ses moyens renvoie en quelque sorte à « l'esprit des origines ». À plus d'un endroit, les trouvailles de Michel Ocelot rappellent celles d'Émile Cohl, père du dessin animé cinématographique et expérimentateur imaginaire de toutes les techniques de l'animation. Ce sont d'abord certaines images isolées, comme le profil du sous-marin immergé de *La Reine cruelle*, réminiscence probablement involontaire du



film *En route*, réalisé en 1910. Ou les contorsions toutes « colliennes » du dragon de *La Sorcière* et de son cou métallique. Ou bien encore les métamorphoses en chaîne de *Prince et Princesse* qui ont un air de famille avec les transfigurations du créateur de *Fantasmagorie* et des *Joyeux Microbes*, même si elles ne lâchent jamais la bride à l'irrationnel, à l'incohérence, au pur jeu formel, pour rester dans le domaine plus sage du merveilleux. Retour à l'esprit des origines donc, plutôt qu'héritage ou filiation artistique revendiqués, comme le signale encore ce plan récurrent où chacun des jeunes protagonistes de *Princes et Princesses* trace à son tour sur sa table lumineuse, et devant les yeux du spectateur, le contour de l'accessoire vestimentaire dont il aura besoin. La main que l'on voit dessiner est en réalité celle « en chair et en os » de l'animateur : une mise en abyme dont les pionniers du cinéma, tels Émile Cohl, Winsor Mac Cay, Max et Dave Fleischer furent en leur temps coutumiers. Mais ici, le créateur n'intervient pas lui-même dans le film pour donner vie à son personnage, lui porter assistance ou lui ravir sa liberté tel un *deus ex machina*. L'animateur prête au contraire sa main au personnage derrière lequel il s'efface. La main, devenue une ombre, n'est pas un élément hétérogène au film. Elle ne produit pas cet effet de distanciation recherchée par Cohl et ses contemporains. Si l'image exprime en définitive le même bonheur de la création, le même bonheur du cinéma, elle le fait à l'intérieur du cadre intangible du récit qui, chez Michel Ocelot, circonvient tout.

1. Cité par Ludovic Graillat in *L'Efficace du personnage d'Anime sur le spectateur*, mémoire de maîtrise, ESAV- Université de Toulouse-le-Mirail, septembre 2002. Entretien avec Michel Ocelot.

2. Voir l'article de Georges Sifianos cité en Bibliographie p. 30.

3. *Télérama*, janvier 2000, article d'Isabelle Fajardo « L'artisan des ombres ».

« Et si ? » Et si tout, en définitive, découlait d'une question invitant à l'imagination et à la créativité : si « l'invention du récit » constituait le thème fondateur de *Princes et Princesses* ? Si cette réunion nocturne dans la salle de projection abandonnée était la simple métaphore du cinéma de Michel Ocelot ? *Ciné...si*. Le titre initial de la série de ces contes en silhouettes pourrait alors être compris comme une profession de foi. Tout procéderait donc au départ d'un désir d'histoire, contenu, déclaré, déclamé dans cette proposition interrogative : « Et si j'étais... »

Avant même de nous ouvrir les coulisses de sa petite fabrique des images, Michel Ocelot débusque la source de la création dans l'expression de ce désir initial d'altérité : être un autre, tout en restant soi-même ; se soustraire à la réalité pour faire, par la fiction, une expérience alternative de la vie. Tout de suite, la question liminaire appelle, de la part des personnages juvéniles de Michel Ocelot, le début d'une construction narrative qui sollicite, sans les nommer, les souvenirs de récits antérieurs lus, vus ou entendus, et assimilés : « Et si j'étais un prince... » Nous voici d'emblée dans le domaine idéal du conte de fée, une forme narrative polie dans le flot des siècles et dont la morphologie,



la structure finalement unique, est calquée sur la psyché humaine. Comme l'explicité Jean-Pascal Debailleul⁴, les contes populaires ne sont probablement rien d'autre qu'une mise en scène des processus psychologiques à travers lesquels l'être humain s'expérimente lui-même, progresse dans sa quête et s'accomplit. C'est parce qu'ils décrivent un processus d'accomplissement personnel qu'ils commencent mal et finissent bien. Quel autre trajet réalisent les héros de Michel Ocelot, souvent de jeunes garçons au bas de l'échelle sociale, qui triomphent de l'adversité et déjouent les sortilèges pour épouser des reines puissantes ou des sorcières ?

Une fois l'argument du récit posé, et le travail d'imagination entamé, les personnages réunis dans la salle de cinéma consultent leur documentation iconographique, historique et littéraire comme pour attiser leur créativité. Le goût de Michel Ocelot pour les détails et les citations visuelles trouve ici son évocation. Mais il est second.

Michel Ocelot se présente volontiers, et peut-être avant tout, comme un conteur. Cette posture éclaire certaines caractéris-

tiques parmi les plus marquantes de son cinéma : des scénarios efficaces où « rien n'est inutile », une adresse sans équivoque à l'enfance, des héros idéalisés, une inclinaison morale. Tous ces partis pris sont parfaitement assumés et adoptés, ni par convention, ni par conformisme : le réalisateur les fait totalement siens. Si Michel Ocelot s'adresse à l'enfance, c'est qu'à la manière d'un conteur, il vise un propos universel ; mais il ne le fait jamais au prix d'un renoncement. « Je ne me pose pas la question de savoir si tel dialogue ou telle scène est accessible à un enfant ou pas, parce que je pense que les enfants ont l'habitude de voir et d'entendre des choses qu'ils ne comprennent pas. L'important est de ne pas les tromper. Pour cela, il faut rester soi-même ⁵. » Voici l'idée force autour de laquelle est rivée l'œuvre de Michel Ocelot tout entière : une quête obstinée de la dignité humaine. L'exigence morale, c'est à chacun d'entre nous de la défendre, en dépit des compromissions sociales de tous ordres. Par-là même, l'idéalisation des personnages principaux de *Princes et Princesses* relève du code, non du stéréotype. La noblesse de traits, l'élégance de la démarche rendue par une animation parfois presque aérienne, révèle la noblesse d'âme, à la manière de la littérature courtoise. La vulgarité est une défaite : c'est pourquoi le prétendant numéro 199, qui se dissimule au milieu de la plèbe, n'a pas la moindre chance contre le mégaradar ; d'entrée de jeu, son profil grossier le condamne aux yeux de la reine cruelle.

Le récit prend dans *Princes et Princesses* une forme singulière. Tout en se fondant sur la structure classique du conte occidental, il bouscule les usages en substituant à la formule consacrée « Il était une fois... », le sésame des jeux de l'enfance « Et si j'étais... ». C'est l'adresse au spectateur qui s'en trouve transformée. La portée édifiante du conte n'est plus énoncée *a priori*. Par le truchement des personnages, le spectateur est invité au contraire à en faire lui-même l'expérience, à en passer l'épreuve. Posé sur le mode interrogatif, l'argument du récit reste en suspens : le conte est ouvert. Dès lors, ses protagonistes semblent détenir une liberté d'action inédite, la résolution du postulat de départ dépendant de leur action, de leur « jeu », dans les deux sens du terme. Dans sa mise en scène, le récit retrouve ici une dimension théâtrale, dans la mesure où la parole s'érige comme moyen d'action essentiel des person-

nages : tout – ou presque – se joue par elle et s'invente avec elle. Il y a, du coup, une ardeur toute singulière dans la façon dont les acteurs s'expriment, laquelle souligne la franchise ontologique du cinéma de Michel Ocelot : « Je dis ce que je fais et je fais ce que je dis » pourraient déclarer en substance les héros de *Princes et Princesses*, et le réalisateur avec eux. En exposant ainsi leurs intentions, ils manifestent le même volontarisme que Kirikou, lui-même tout entier investi dans la quête d'une réponse à sa question : « Pourquoi Karaba est-elle méchante ? »

On pourrait sans doute pousser l'interprétation un peu plus loin et affirmer que le film tout entier est assujéti au rythme de la parole, à sa circulation, à son accomplissement.. Le récit est dense parce que la parole est prépondérante. Mais dans ce cinéma qui évite de prime abord les temps morts et les non-dits, le geste cherche l'épure et la lenteur, comme l'a si bien remarqué Pierre Jouvanceau ⁶, pour adopter le pas paisible du conteur. C'est peut-être là la façon bien personnelle que Michel Ocelot a de prendre son temps. Rien de commun, bien sûr, avec la conception toute cinématographique que René Laloux avait de la mise en scène, cet « art du temps perdu ». Ici, l'animation ne cherche pas à produire la sensation poétique d'un enregistrement du temps vivant que l'on verrait sourdre à l'écran, tout simplement parce que pour elle, ce temps-là n'existe pas. L'image, dans *Princes et Princesses*, reste ontologiquement derrière l'écran. Elle est donnée comme un simulacre par lequel un jeune garçon et une fille se rencontrent chaque soir. De la rencontre, elle ne livre que l'ombre indiscrete, une ombre amoureuse derrière un drap blanc.

Une ombre, un reflet peut-être, tant Narcisse se devine dans ce jeu de séduction qui semble lier les personnages au réalisateur lui-même. La beauté des protagonistes, le miroir devant lequel chacun s'admire avant d'entrer en scène, l'embrassement des profils comme dans un dessin de Jean Cocteau, la symétrie idéale du féminin et du masculin annoncée dans le titre même *Prince et Princesse* font écho au mythe.

4. Jean-Pascal Debailleul, *Alexandro Jodorowski, Le Jeu de la voie des contes*, éd. Souffle d'or, 2003.

5. *Le Figaro magazine*, 22 janvier 2000, article de Jean-Christophe Buisson, « Michel Ocelot prince de l'animation ».

6. Voir Bibliographie.

Ainsi, l'accomplissement narratif du film semble tout entier contenu dans le baiser final du dernier conte *Prince et Princesse*. Le pluriel d'ailleurs a laissé la place au singulier comme pour décréter que les princes et les princesses en ont fini de se chercher. On peut donner raison au personnage de Téo lorsqu'il déclare, dans l'ultime prologue, que toutes les possibilités de la rencontre n'ont jusque-là pas été épuisées. Il en reste tant, ou peut-être une seulement ! Par le jeu de la métamorphose en chaîne, Michel Ocelot s'amuse à en donner tout à trac quelques variations parmi les plus improbables, pour en revenir finalement au point de départ du conte, à ce baiser entre un prince et une princesse ou plus exactement à son miroir puisque le prince a pris le corps – ou l'ombre – de la princesse et vice-versa. Les voix cependant sont restées les mêmes, car elles recèlent ontologiquement la personnalité respective de chaque personnage. Plutôt que de provoquer d'autres catastrophes, le réalisateur préfère suspendre le récit sur ce dernier baiser, riche de tant d'autres possibilités. Ce faisant, comme une

balance parvenue momentanément à un point d'équilibre, l'image de ces deux profils égaux, d'autant plus égaux qu'ils sont inversés, marque le moment où le héros est parvenu au terme de sa quête. Où l'amour déjoue le conflit et place chacun des deux protagonistes au même niveau. Image furtive, point d'arrivée momentanée d'une quête qui est toujours à recommencer.

Dans ce jeu de correspondances que Michel Ocelot, monstre d'ombres, instigue entre l'activité nocturne de ses personnages dans la salle de cinéma et sa propre fabrique des images, se forme une idée ultime. Suite de contes avec un point de suspension final, *Princes et Princesses* parle, en définitive, sous couvert d'ombres et d'histoires pour enfants, de la création artistique en soi, comme moyen d'accomplissement personnel. Le cinéma finalement circonvient le conte. Quant à l'ombre amoureuse, elle n'est peut-être que la projection fantomatique d'un désir inextinguible de cinéma.



Déroulant

Générique de début

[00.00] Un vieux cinéma au bout d'une rue, entre des immeubles modernes. Le soir tombe. Aux fenêtres des appartements, les lumières s'allument une à une. La façade du cinéma reste dans l'obscurité. Le texte du générique apparaît, accompagné d'une chanson *off* interprétée en duo par un homme et une femme. La silhouette d'une jeune fille puis celle d'un garçon s'échappent des immeubles voisins et disparaissent à l'intérieur du vieux cinéma. Sur le toit, un oiseau de nuit s'engouffre dans un conduit de cheminée.

1. Et si j'étais une princesse avec le plus beau collier de diamants du monde ?

[00.36] Au fond de la salle de cinéma au velours rouge, le garçon et la fille ont pris place, chacun derrière une table à dessin, au côté d'un troisième personnage que l'on imagine être l'ancien technicien du cinéma. « Et si j'étais une princesse avec le plus beau collier de diamants du monde ? » propose la jeune fille.

La conversation fuse : une histoire s'invente, avec ses règles du jeu. À la recherche de détails vestimentaires pour dessiner leurs costumes, les personnages consultent une base documentaire sur ordinateur. Comme le garçon glisse son esquisse dans la fente de la machine, deux bras robotisés s'activent et modifient instantanément sa silhouette, le dotant de tous les attributs d'un prince. C'est ensuite au tour de la jeune fille de se parer d'une robe et d'un diadème.

« Vous êtes prêts ? » questionne le technicien.

— Oui ! » répondent les voix des jeunes gens derrière le rideau de l'écran.

2. La Princesse des diamants

[02.45] L'écran s'allume sur une prairie boisée. Deux princes marchent en conversant. L'aîné, qui ouvre la voie, annonce son intention de délivrer la Princesse des diamants et de l'épouser. Les yeux du jeune homme tombent alors sur une fourmilière. Pour se distraire, l'autre veut y mettre le feu mais le jeune prince s'interpose. Soudain, dans l'herbe, un diamant étincelle. Le prince le plus âgé s'en empare.

[03.50] Comme mue par un mécanisme invisible, une coupole sort de terre. Sous le dôme de verre, une princesse est assise, immobile sur son trône, tenant entre ses mains un grand sablier. Devant elle, un dragon ailé rugit. La princesse explique com-



Générique



Et si j'étais une princesse...



La Princesse des diamants



La Princesse des diamants



La Princesse des diamants



La Princesse des diamants



La Princesse des diamants



Le Garçon des figues



Le Garçon des figues



Le Garçon des figues



Le Garçon des figues



Le Garçon des figues

ment la délivrer du sortilège : il faut retrouver dans l'herbe les cent dix autres diamants du collier, reconstituer celui-ci avant que le sable ne se soit écoulé, et donner au dragon la dernière pierre précieuse. S'il échoue, le prétendant sera aussitôt transformé en fourmi. C'est ce qui arrive au malheureux prince qui disparaît dans l'herbe, tandis que la coupole s'enfonce dans le sol, emportant la princesse et son gardien.

[06.05] Resté seul, le jeune homme sanglote. Mais voici qu'un nouveau diamant scintille. Le prince, après une hésitation, s'en saisit. La coupole refait surface.

« Vous ? s'étonne la princesse.

— Je voulais vous revoir et tenter comme les autres de vous délivrer. »

Mais le sable s'échappe trop vite. Le prince n'a réuni que trois diamants quand, miraculeusement, la prairie s'illumine. Ce sont les fourmis qui lui viennent en aide et reconstituent le collier. La princesse libérée lâche le sablier, se lève et embrasse son sauveur qui lui a déclaré son amour. La foule des princes, ayant retrouvé leur apparence initiale, les acclament.

3. Et si on était en Égypte, du temps des Pharaons ?

[08.24] Dans la rue déserte du vieux cinéma, où résonnent les bruits de la circulation automobile, quelques lumières se sont éteintes aux fenêtres des immeubles.

[08.40] « Et si on était en Égypte, du temps des Pharaons ? » questionne le garçon.

On s'inspire d'un conte vieux de quatre mille ans, on remplace le pharaon par une reine, la dénommée Hatshepsout. On choisit les costumes. On règle un dernier détail : les protagonistes devront évoluer de profil, en tournant le torse de face, pour respecter l'iconographie égyptienne.

« Vous êtes prêts ? demande le technicien.

— Oui ! »

4. Le Garçon des figues

[10.46] Un jeune et pauvre fellah vit perché dans son figuier. Apprenant d'un visiteur que la reine recevra le lendemain en audience publique les requêtes de ses sujets, il imagine se rendre au palais. Mais que pourrait-il espérer d'une telle démarche ?

À l'ouest, la barque de Rê descend, et le soleil disparaît. Dans la nuit, au-dessus de l'arbre où le fellah rêve, les étoiles dessinent le portrait de la reine.

[11.03] La barque de Rê se lève à l'est et le jeune garçon s'étire. Surprise : aux branches du figuier, des fruits ont poussé. Le garçon porte à sa bouche une figue mûre mais se ravise aussitôt : ce n'est pas à lui que revient le privilège de manger ce fruit miraculeux mais à la reine. Il saute au bas de son arbre et se met en marche.

[11.45] Au palais, Hatshepsout rend la justice devant ses sujets. Son attention est soudain attirée par le jeune homme qui lui présente la figue sur un plateau. Le fellah se prosterne devant la souveraine et lui offre le fruit. La jeune souveraine, curieuse,

accepte le présent. « Hum, cette figue est exquise ! »

La reine autorise le fellah à revenir la voir si d'aventure son arbre produisait d'autres fruits. De plus, elle ordonne à l'intendant du palais de donner au jeune homme dix pièces de bronze et dix pièces d'or pour récompense. L'intendant vitupère en sourdine et le jeune homme repart guilleret, emportant ses deux bourses pleines.

Il reprend position sur son arbre, et avant de s'endormir, forme un vœu. « Pourvu qu'une autre figue mûrisse et que je puisse retourner chez la reine demain ! »

[13.42] Le jour se lève et le fellah cueille une nouvelle figue mûre sur son arbre. Devant la reine, il s'agenouille, lui faisant offrande du fruit. « Hum, cette figue est délicieuse ! »

Pour prix de ce savoureux présent, la souveraine lui fait offrir une aiguière d'or et deux coupes d'albâtre sur un plateau d'électrum. Ivre de jalousie, l'intendant du palais rattrape le jeune homme sur le chemin du retour, et lui donne ce fallacieux conseil : la reine trouvant que l'haleine du jeune fellah empest l'ail, celui-ci ferait bien d'envelopper son visage dans un linge s'il ne veut pas recevoir demain quarante coups de bâton.

[15.08] Le lendemain, le jeune homme se présente à la cour le visage masqué. La reine savoure le fruit du jour puis ordonne que l'on donne au fellah trente vaches aux longues cornes. Mais surprise par le nouvel accoutrement de son visiteur, elle questionne son intendant, lequel répond que le fellah redoute l'haleine fétide de la reine.

« Ce garçon n'est pas comme les autres, songe la reine. Demain, il aura la récompense qu'il mérite. »

[16.40] Ayant goûté à une nouvelle figue délectable, Hatshepsout ordonne qu'on lui apporte sur-le-champ encre, calame et papyrus. De la pointe d'un roseau, elle rédige un message à l'adresse de son trésorier et le confie au jeune fellah, afin qu'il se voie remettre sa juste récompense. L'intendant, croyant ses plans contrariés, échange au jeune garçon son papyrus contre trois sacs de pièces d'or.

[18.00] L'intendant se présente devant le trésorier. Celui-ci prend connaissance du message de la reine, lui commandant de faire couper la tête au porteur du rouleau. Le trésorier s'exécute.

[18.32] Tandis que la barque de Rê s'élève dans le ciel, la reine songe, chagrine, qu'elle ne reverra plus jamais son fournisseur de figues. Mais le voici qui se présente à elle. Hatshepsout interloquée appelle son intendant. À sa place, le trésorier s'avance, tenant par les cheveux la tête tranchée du comploteur.

[19.25] La reine reçoit de la bouche du fellah l'éclaircissement de cette histoire. Elle nomme celui-ci intendant du palais.

5. Et si je me battais contre une sorcière ?

[20.13] La rue du cinéma, toujours déserte et bruisante avec, aux façades des immeubles, encore quelques lumières de moins.

[20.30] « Et si je me battais contre une sorcière ? »



Le Garçon des figues



Le Garçon des figues



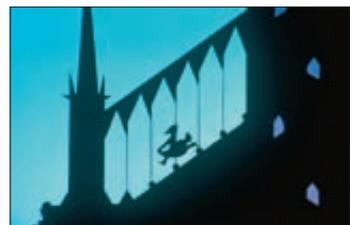
La Sorcière



La Sorcière



La Sorcière



La Sorcière



La Sorcière



La Sorcière



La Sorcière



La Sorcière



Le Manteau de la vieille dame



Le Manteau de la vieille dame

— Je sens qu'on va avoir besoin d'une princesse ! rétorque la jeune fille. »

Dans la salle de cinéma, les trois noctambules tissent la trame d'une nouvelle intrigue, consultant la documentation dont ils disposent sur les guerres médiévales.

6. La Sorcière

[21.58] Devant une princesse du Moyen Âge sagement assise sur son trône, un héraut annonce : le roi promet la main de sa fille au prince qui réussira à pénétrer dans le château de la sorcière. Au dernier rang des badauds, un jeune homme annonce d'une voix candide sa ferme intention d'y parvenir, déclenchant autour de lui des rires incrédules.

[22.26] Au sommet d'une colline, un petit attroupement s'est formé. Chacun toise le château de la sorcière : il semble inexpugnable. Le jeune homme s'est perché dans un arbre. Soudain, la sorcière coiffée d'un casque apparaît dans son donjon, alertée par l'assaut que conduit un prince en armure au pied de la muraille. Une colonne de soldats armée d'un bélier tente sans succès d'emboutir la porte de la citadelle.

[23.20] Un second prince entre en scène, suivi d'un bélier plus imposant. Mais la sorcière actionne un levier et la gueule qui orne le porche d'entrée se referme sur l'engin. La sorcière relâche le piège et les soldats tombent à la renverse.

[24.06] Sur son arbre, le jeune homme observe. Le troisième prince fait donner l'artillerie. La riposte ne tarde pas : un gigantesque dragon métallique, sorti d'une tour, avale un à un les obus et les rejette, par le postérieur, sur les assaillants.

[25.12] Une tour mobile approche maintenant des remparts. Actionnant d'autres mécanismes, la châtelaine hisse la forteresse au-dessus de la machine de guerre, laquelle est finalement renversée par une gigantesque patte griffue.

[26.08] Le jeune homme assiste médusé à la tentative d'incendie fomentée par le compétiteur suivant. Un système d'arrosage perfectionné y met heureusement fin tandis qu'une hélice en feu se détache d'une tour et fauche les combattants sur le champ de bataille.

[27.23] Comme il n'y a plus de prince en lice, le jeune homme saute au bas de son arbre et se présente à la porte du château. Il frappe et demande poliment l'autorisation d'entrer. La porte s'ouvre.

[28.35] La sorcière propose au jeune homme un petit tour du propriétaire. Ensemble, ils visitent la bibliothèque, la salle de dessin, l'atelier, le jardin et le lac souterrain. Le jeune homme, émerveillé, invite la sorcière à se débarrasser de son casque quand le système d'alarme se met en marche.

[30.38] Aux abords du château, le héraut du roi annonce les soldats venus escorter le vainqueur jusqu'à la princesse promise. Mais le jeune homme décline l'invitation : « Je préfère la sorcière. Je reste avec elle. »

7. Interlude

[31.27] Un carton annonce : « On fait une pause de 1 minute et on peut parler... » Au-

dessus, l'oiseau de nuit accomplit deux tours complets de la tête, tandis que la musique égrène les soixante secondes contractuelles.

8. Et si j'étais une vieille dame ?

[32.29] « Et si j'étais une vieille dame ? » propose la jeune fille. Cette idée se conjugue vite avec le désir du jeune garçon de plonger dans l'univers du peintre japonais Hokusai.

« Vous êtes prêts ?

— Oui ! »

9. Le Manteau de la vieille dame

[33.56] Derrière les paravents d'une maison, dans le Japon de la période Edo, une vieille dame au dos voûté, Madame Oïko, prend congé de son hôtesse. Un brigand, embusqué dans la pénombre, surprend les dernières bribes de leur conversation : l'évocation de la valeur considérable du manteau de la visiteuse attire sa convoitise.

Dans la rue, le brigand rattrape la vieille dame et lui propose de la porter, jusqu'à sa maison, eu égard à son grand âge. Une fois la dame sur son dos, le robuste jeune homme emprunte un tout autre chemin.

[36.01] Parvenu en un lieu désert, le brigand somme la grand-mère de descendre et de lui donner son manteau. Mais la vieille dame lui serre les côtes entre ses jambes avec une force insoupçonnée et menace de l'étrangler. Plutôt que de rentrer chez elle, elle ordonne à son porteur de la conduire à E-no-Matsubara.

[37.45] Gravissant les pentes d'un paysage escarpé, le brigand porte madame Oïko jusqu'à un sommet d'où la vue est imprenable. La vieille dame, inspirée par la poésie des lieux, dit deux haïkus, puis exige d'aller à Ukon-no-Baba pour voir la lune se lever.

[39.47] Sur le chemin, le brigand se plaint de sa pauvreté et du froid. Madame Oïko l'encourage à courir pour se réchauffer.

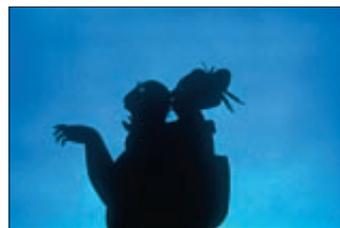
[40.13] À peine parvenue à son but, la vieille dame lance sa monture essoufflée vers une nouvelle destination : les chutes de Kirifuri. Et au galop !

[40.52] Le spectacle grandiose des chutes vertigineuses suggère à madame Oïko l'évocation de deux nouveaux poèmes.

« Et maintenant devinez où nous allons ? interroge la vieille dame. Voir monsieur Fuji ! »

[41.55] Le mont Fuji apparaît derrière un rideau de brume à la grande satisfaction de la vieille dame. L'aube se lève. Le brigand pleurniche, épuisé d'avoir couru toute la nuit. « Rentrons, suggère la vieille dame. »

[42.53] Exténué, le brigand s'écroule au seuil de la maison de la vieille dame. Laquelle, mettant pied à terre, remercie poliment son porteur pour la délicieuse nuit passée en sa compagnie. En cadeau, elle lui cède son somptueux manteau.



Le Manteau de la vieille dame



Le Manteau de la vieille dame



Le Manteau de la vieille dame



Le Manteau de la vieille dame



Le Manteau de la vieille dame



Et si j'étais une reine toute puissante et impitoyable ?



La Reine cruelle et le montreur de fabulo



La Reine cruelle et le montreur de fabulo



La Reine cruelle et le montreur de fabulo



La Reine cruelle et le montreur de fabulo



La Reine cruelle et le montreur de fabulo



La Reine cruelle et le montreur de fabulo

10. Et si j'étais une reine toute puissante et impitoyable ?

[43.40] Dans la rue du cinéma, la rumeur de la ville s'estompe.

[44.00] Retour dans la salle de cinéma au velours rouge. « Et si j'étais une reine toute puissante et impitoyable ? » Cette fois-ci, l'argument d'un conte incite les personnages à se projeter en l'an 3000.

11. La Reine cruelle et le montreur de fabulo

[44.53] « Et voici, mesdames et messieurs, le meilleur fabulo-chanteur du monde qui a charmé la reine elle-même ! » Devant quelques badauds assemblés, un étrange animal apparaît sur une estrade et son sifflement mélancolique captive l'assistance. Un astronef descend du ciel. Le cockpit s'ouvre sur la reine qui souhaite acheter l'animal. Mais le montreur de fabulo l'offre à la dame puisque l'argent lui est désormais inutile. En effet, étant candidat à « l'épreuve de la cachette », il sera ce soir l'époux de la reine. À moins que le « mégaradar » ne le désintègre. « Pauvre fou ! » lance la reine en emportant le fabulo au sommet de sa tour-mirador.

[47.20] Dans sa chambre, la reine écoute le chant du fabulo. Envoûtée, elle se laisse aller à confesser sa solitude. Mais il est temps de consulter le mégaradar. La fiche du prétendant numéro 197 apparaît à l'écran. L'engin détecte sa présence au fond de la mer, dans un sous-marin logé dans le ventre d'une baleine. La reine presse un bouton et le désintègre. La cachette du numéro 198 est repérée dans un nuage : le concurrent, dissimulé dans l'épaisseur du siège de son aérostat est pulvérisé sur-le-champ. Le suivant est découvert parmi la foule à l'entrée d'un stade. Quant au numéro 200 : c'est le montreur de fabulo.

[49.51] Sur le toit du mirador, le mégaradar fouille les alentours en vain et s'affole. Une sirène hurle. Le soleil disparaît à l'horizon. Tandis que le fabulo sautille de joie, la reine se désole. Le jeune homme n'aura pu échapper au mégaradar qu'en se donnant la mort. Elle vient de perdre le seul être capable de la sauver.

[51.28] Il restait sur la planète un endroit que le mégaradar ne surveillait pas : la chambre de la reine, dit la voix calme du montreur de fabulo. Sous les yeux éberlués de la reine, l'animal se déplie et le jeune homme apparaît. La reine se jette dans ses bras. [53.06] Le jeune homme révèle à la reine que, trop pauvre, il n'a jamais possédé de fabulo. Mais à l'aide d'un déguisement, il jouait alternativement les deux rôles, celui de l'animal chanteur et de son maître.

12. Et si j'étais un prince et toi une princesse ?

[53.36] Le sifflement du fabulo s'attarde dans la rue du cinéma où une seule fenêtre est encore éclairée.

[53.52] « Et si j'étais un prince et toi une princesse ?

— Encore ! proteste la jeune fille.

— Nous sommes loin d'avoir épuisé toutes les possibilités... fait remarquer le technicien. »

Le garçon et la jeune fille enfilent donc les atours d'un prince et d'une princesse romantiques.

13. Prince et princesse

[54.13] Dans un parc, un prince et une princesse se déclarent leur passion réciproque.

Aux yeux de l'un, nul n'est plus beau que l'autre. Mais le prince supplie : un baiser de son amour le rendrait plus beau encore. « Transfigurez-moi ! » supplie-t-il. Ils s'embrassent. Le prince se transforme en crapaud. La princesse, d'abord dégoûtée, consent à embrasser le batracien pour conjurer le sort. Mais c'est elle qui se transforme en limace. Un autre baiser et le crapaud devient papillon. Le papillon embrasse la limace qui devient mante religieuse, puis le papillon devient poisson tandis que l'aimée se change en tortue. De rhinocéros en teckel, de puce en girafe, d'éléphant en cochon, de baleine bleue en vache, les amoureux se métamorphosent jusqu'au renversement final : le cochon devient princesse et la vache prince. Le garçon proteste : il ne veut pas finir sa vie dans une robe. Mais la fille trouve bien des avantages à ce changement de rôle. En signe de réconciliation, elle lui demande une bise.

[62.41] La rue du cinéma est plongée dans la pénombre. À l'écran un texte indique :

« C'est tout pour cette nuit ».

Générique de fin



Prince et Princesse



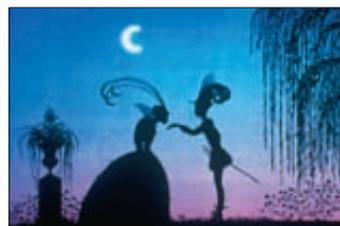
Prince et Princesse



Prince et Princesse



Prince et Princesse



Prince et Princesse



Prince et Princesse



UNE IMAGE-RICOCHET

© Cliché Bibliothèque nationale de France, Paris
Athènes (Attique). 03.. av. J.-C. Chouette. Argent. Tétradrachme. BNF, MMA,
Fds gén. 396.

Il se nomme « Petit Duc ». Il appartient à la variété des hiboux qui portent sur la tête deux aigrettes en forme d'oreilles de chat. Ce petit rapace nocturne est le plus discret des quatre compagnons qui se réunissent chaque soir dans la salle de cinéma abandonnée. De ses grands yeux lumineux, il suit attentivement les préparatifs de chaque conte dont il annonce le commencement par un hululement. L'oiseau de nuit, dans nos cultures, a une longue histoire. Son mode de vie nocturne et sa capacité à voir dans l'obscurité en ont fait un symbole ambivalent. Dans le folklore occidental, il est le compagnon des sorcières. Pour la Grèce antique, la chouette chevêche, symbole d'Athéna, incarne la vivacité du regard, et par conséquent la sagesse attribuée à cette déesse.

Promenades pédagogiques

Le conte et le jeu



Les six courts métrages de *Princes et Princesses* adoptent la forme narrative du conte, un genre que Michel Ocelot affectionne entre tous. « J'aime beaucoup lire les contes, explique-t-il. Surtout ceux qui ne sont pas très bons. Comme ça, je peux les améliorer ! Andersen ne m'intéresse pas parce qu'il a atteint la perfection. Je ne peux donc pas utiliser son œuvre. C'est le minerais qui m'intéresse. J'en sors les pépites pour en faire des bijoux¹. » Cette appétence à se réapproprier une matière universelle pour explorer ses propres thèmes, fait de Michel Ocelot un conteur avant tout. La forme même de ses films s'en ressent : le récit y est primordial. Efficace, épuré, il suit certains schémas récurrents. On pourra ainsi relever des points communs dans la structure narrative de *La Princesse des diamants*, *La Sorcière* et *La Reine Cruelle* : une situation initiale nouée, des tentatives successives pour y mettre un terme, et enfin la solution apportée selon une voie à laquelle nul n'avait songé. Il y a quelque chose d'éminemment ludique dans la façon dont Michel Ocelot réactive la fonction initiatrice du conte. Le récit s'organise autour d'une énigme et de sa résolution ; comme s'il s'agissait d'une équation mathématique, la leçon finale rappelle à bon escient qu'un problème bien posé est déjà presque

résolu. D'ailleurs, le réalisateur a substitué à la formule consacrée « Il était une fois... » le sésame des jeux de l'enfance « Et si j'étais... », qui sonne aussi comme l'énoncé d'un problème.

Princes et Princesses fait écho au titre d'un conte de Grimm, *Prince et Princesse enfants de roi*, dont il ne reprend pas le motif. Il arrive aussi que l'emprunt de Michel Ocelot à un récit antérieur soit circonstancié. C'est le cas pour *La Reine cruelle* directement inspiré d'un conte de la même collection, *Le Lièvre de mer*, mais replacé dans un contexte de science-fiction. L'analyse comparée des deux œuvres permettra d'étudier le cheminement créatif du réalisateur. (voir le texte de Grimm en Annexe.)

Masculin, féminin

Princes et Princesses, comme son nom l'indique, s'organise autour d'une dualité : le masculin et le féminin. Chaque conte en effet trouve son argument, son « pré-texte », dans la rencontre d'un garçon et d'une fille. Ensemble, ils se projettent dans une fiction, un conte dont la finalité – à l'exception peut-être du *Manteau de la vieille dame* – est de jouer la relation amoureuse pour en faire l'apprentissage. Le motif gagne en nuance dans le dernier récit où le jeu des métamorphoses et le chassé-croisé des sentiments qu'il révèle donnent au dialogue les reliefs d'un marivaudage. Le film est à rapprocher sur ce point du *Héron et la Cigogne*, un chef-d'œuvre d'animation de Youri Norstein, où les attermoissements romantiques de deux oiseaux d'espèce différente mettent subtilement au jour la complexion des sentiments humains. La partition des animaux en deux camps opposés souligne chez Michel Ocelot la dualité masculin/féminin. D'un côté un prince, un crapaud, un papillon, un poisson, un rhinocéros, un teckel, un éléphant, un cochon. De l'autre une princesse, une limace, une mante religieuse, une tortue, une baleine bleue, une vache.

1. *Le Figaro*, 26 janvier 2000.



De face et de profil

Dans le théâtre d'ombres de *Princes et Princesses*, les personnages se présentent de profil devant le spectateur, offrant leurs silhouettes à la découpe lumineuse de l'écran. Parfois, à de très rares occasions, le réalisateur déroge à cette règle : un personnage se retourne alors et nous fait face un court instant. Dans ces deux positions, ses yeux restent éclairés, comme irradiés par la lumière de fond. Cette découpe, bien sûr, n'est pas réaliste. S'il s'agissait vraiment d'ombres derrière un écran, les cavités oculaires des personnages reste-

raient opaques, de face comme de profil. Mais comment imaginer un personnage sans yeux ? Ne serait-ce pas le priver d'âme, ce que l'on appelle communément la « lumière intérieure » ?

Michel Ocelot s'amuse de son dispositif théâtral à plusieurs reprises. Avant d'interpréter le *Garçon des figues*, ses personnages modifient leurs postures derrière l'écran : ils évoluent de profil, en présentant cependant leur torse de face, afin de respecter l'iconographie égyptienne. Ainsi, les courtisans d'Hatshepsout n'auront-ils qu'à tourner la tête à cent quatre-vingts degrés pour voir le jeune fellah faire intrusion dans leur « dos ». Dans un dernier tour de malice, le réalisateur invite l'oiseau de nuit à accompagner les soixante secondes de son interlude d'une double rotation de la tête. Certains de ces rapaces, il est vrai, ont une étonnante disposition morphologique qui les rend aptes à dévisser leur cou. Mais en faisant accomplir à son « Petit-Duc » deux tours complets, Michel Ocelot force la nature...





Reines et sorcières

Belles, puissantes et redoutables sont les reines et les sorcières de Michel Ocelot. On songe bien sûr à la souveraine de *Blanche-Neige*, notamment celle dessinée par Walt Disney en 1937 que l'on pourrait comparer trait pour trait à la Reine cruelle. Mais tandis que dans le célèbre conte, la méchan-

eté du personnage prend le pas et l'enlaidit jusqu'à l'épouvante, ici au contraire, violence et peur sont déjouées par l'amour. Voici la Reine cruelle sauvée de sa solitude carcérale par le joueur de flûte. Ou la sorcière qui enlève son casque, coiffe sa broussailleuse tignasse et devient plus désirable que la princesse elle-même. Dans le cinéma de Michel Ocelot, l'homme ne craint plus la femme pour son mystère. Il peut l'aimer au contraire, belle et puissante à la fois, mais sans danger pour lui. Le papillon pourra ainsi se risquer à embrasser la mante religieuse...



Sortir du rang



Au propre comme au figuré, les héros de Michel Ocelot sortent du rang. Ils se distinguent de la foule par leur détermination à penser par eux-mêmes, à ne pas se conformer aux idées reçues. Aussi le jeune homme de *La Sorcière* grimpe-t-il sur un arbre pour observer au-dessus des badauds, et comprendre la situation à l'écart de l'opinion commune et de ses préjugés. Le jeune fellah de l'Égypte ancienne vit perché sur son figuier, à la manière du baron d'Italo Calvino. Les uns et les autres manifestent à des degrés divers une disposition à la solitude qui confine parfois à l'isolement volontaire, au retrait du monde. Les quatre personnages qui se retrouvent dans le cinéma ont choisi la nuit pour se soustraire au regard de leurs contemporains. La sorcière préserve sa liberté derrière les murs du château où elle s'est constitué un domaine secret à la façon d'un capitaine Nemo : une bibliothèque, une table à dessin, un atelier, un jardin et un lac souterrain. Mais la misanthropie s'arrête ici à une défiance envers la bêtise et sa violence.

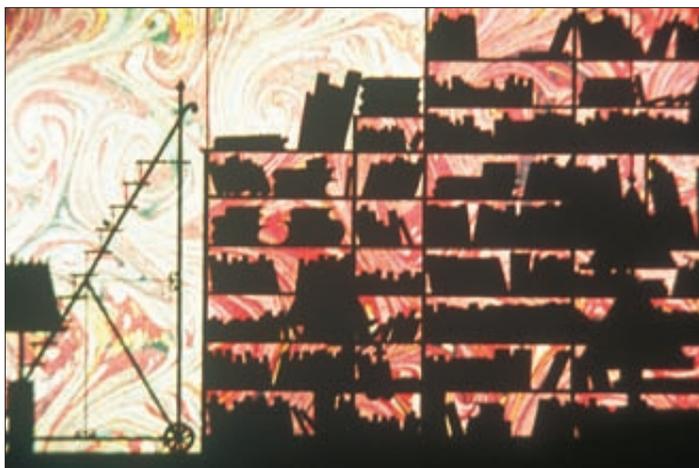


D'autres personnages de Michel Ocelot,

moins prévenus, auront précédemment fait les frais de l'obscurantisme : il s'agit de la petite famille des *Trois Inventeurs*, périe dans les flammes. Un destin tragique auquel les fourmis de *La Princesse des diamants* échappent de peu. La sorcière, elle, retourne leur arme contre les boutefeux et envoie l'hélice de son château ravager le champ de bataille.



La bibliothèque



Dans le cinéma abandonné où se rejoignent nuitamment nos inventeurs d'histoire : une bibliothèque. Dans le repère privé de la sorcière, à l'abri des puissances murailles : une bibliothèque. Au domicile de Michel Ocelot, réalisateur, on imagine bien trouver aussi une bibliothèque. Dans *Princes et Princesses*, les livres – ou la documentation consultée sur les écrans d'ordinateur qui en est le prolongement moderne – sont la source indispensable de l'imagination et de la sagesse. Deux vertus cardinales quand le conformisme de pensée et l'obscurantisme ont force de loi. La bibliothèque est un refuge : elle appartient au domaine clandestin de ceux qui ne pensent pas comme les autres. Tel

un trésor, au sens médiéval du terme, elle pourrait bien renfermer tous les savoirs du monde : l'histoire du costume, les récits et les bas reliefs de l'Égypte ancienne (*Le Garçon des figues*), *L'Épopée de Gilgamesh* en chaldéen, *L'Hymne au Soleil d'Akhenaton*, *Le Cantique des Cantiques* en hébreu, les *Entretiens familiers* de Confucius en chinois, *Le Banquet* de Platon en grec, *Les Mille et Une Nuits* en arabe (*La Sorcière*), les œuvres d'Hokusai, les poèmes de Bashô, Naojo, Ryôta et Tempô (*Le Manteau de la vieille dame*)... Le cinéma de Michel Ocelot lui-même se fonde sur ces références encyclopédiques. Elles n'interviennent pas dans le récit comme des citations érudites ponctuelles : elles procèdent au contraire d'un « manifeste pour la beauté et l'intelligence » en bonne et due forme.





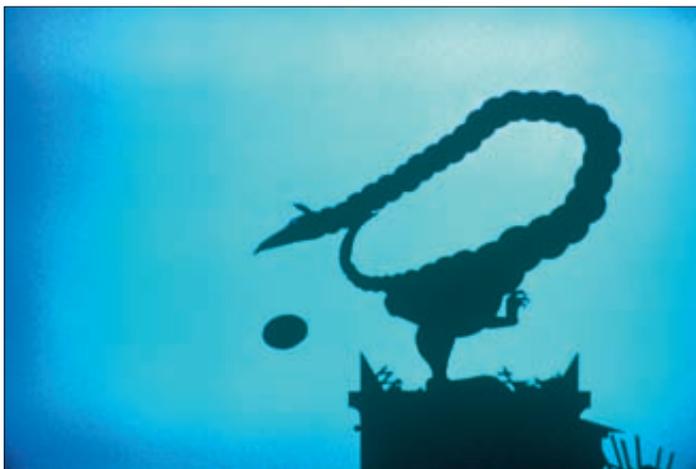
Les métamorphoses : petit traité de magie et de mécanique

Les amoureux de *Prince et Princesse* se transforment par magie. Mais le merveilleux des contes de fée, le célèbre motif du crapaud changé en prince ou de la grenouille devenue princesse par la vertu d'un baiser, tourne au sortilège et à la farce. D'autres métamorphoses en cascade parsèment la littérature et le cinéma d'animation. On pense bien sûr à la célèbre scène de *Chat botté* où le roué félin incite le sorcier à se transformer en souris pour le

manger. Le dessin animé japonais de Yabuki Kirirô, marqué par la patte de Miyazaki, en offre sans doute l'une des plus belles versions à l'écran (*Le Chat botté*, 1969). Ce motif est repris dans le duel de sorcellerie de *Merlin l'enchanteur* réalisé par Wolfgang Reitherman et produit par Disney en 1963. Dans un autre registre, Tex Avery, avec *King-Size Canary* (1947) met en scène la compétition d'un chat et d'une souris qui prennent des proportions monstrueuses en ingurgitant de l'engrais surpuissant, jusqu'à l'équilibre final des forces.

Sur le terrain des prodiges, dans les films de Michel Ocelot, la mécanique rivalise avec la magie. Au fond du cinéma abandonné, les bras robotisés du « costumatic » modèlent à discrétion les silhouettes : la jeune fille se transforme en vieille dame japonaise au dos voûté ou en reine égyptienne : habile travestissement ou véritable métamorphose? Les envoûtements de la sorcière eux-mêmes se résument à une machinerie élaborée : dragon-automate, leviers, engrenages, système hydraulique et mécanismes divers protègent le château de ses assaillants. Quant à la redoutable dame, elle se révèle être en définitive une savante, à l'instar sans doute de bien des victimes historiques des bûchers de l'Inquisition.

La plupart des thèmes évoqués ci-dessus sont bien sûr présents dans *Kirikou et la Sorcière* auquel *Princes et Princesses* pourra être confronté.



Bibliographie

Sur le cinéma d'animation

- Giannalberto Bendazzi, *Cartoons : le cinéma d'animation, 1892-1992*, Liana Levy, 1991.
- Olivier Cotte, *Il était une fois le dessin animé*, Dreamland, 2001.
- Hervé Joubert-Laurencin, *La lettre volante : quatre essais sur le cinéma d'animation*, Presses de la Sorbonne nouvelle, 1997.
- Pierre Jouvanceau, *Le Film de silhouettes*, Le Mani, 2004
- René Laloux, *Ces dessins qui bougent, - 1892-1992 cent ans de cinéma d'animation*, Dreamland, 1996.
- Michel Roudevitch, Pascal Vimenet, « Le cinéma d'animation », *CinémAction* n° 51, 1989.

Sur les contes

- Bruno Bettelheim, *Psychanalyse des contes de fées*, Laffont, rééd. 2003.
- Vladimir Propp, *Morphologie du conte*, Seuil, rééd. 1999.
- *Il était une fois les contes de fées* - Catalogue de l'exposition de la Bibliothèque nationale de France, collectif, Seuil, 2001.

Autour des films de Michel Ocelot

- Georges Sifianos, « Une technique idéale, entretien avec Michel Ocelot », *Positif* n° 370, décembre 1991.
- Luce Vigo et Catherine Schapira, *Cahier de notes sur...Kirikou et la Sorcière*, Les enfants de cinéma.

- Jean-Claude Landier, *Princes et Princesses*, dossier pédagogique, Gebeka films et Hatier.
- *Princes et Princesses*, dossier de presse du film édité par Gebeka films.

Livres de Michel Ocelot

Autour de Kirikou

- Michel Ocelot, *Kirikou et la Sorcière*, Milan, 1999.
- Michel Ocelot, *Tout sur Kirikou*, Seuil, 2003.
- Michel Ocelot, Philippe Andrieu, *Kirikou et la Hyène noire*, Milan, 2004.
- Michel Ocelot, Philippe Andrieu, *Kirikou et le Buffle aux cornes d'or*, Milan, 2004.

Autour de Princes et Princesses

- Michel Ocelot, *La Vieille Dame et le Voleur*, Seuil, 2000.
- Michel Ocelot, *Prince et Princesse*, Seuil, 2000.
- Michel Ocelot, *La Princesse des diamants*, Seuil, 2000.
- Michel Ocelot, *La Reine cruelle*, Seuil, 2001.
- Michel Ocelot, *La Sorcière*, Seuil, 2001.
- Michel Ocelot, *Le Garçon des figues*, Seuil, 2001.

Annexe

Le Lièvre de mer, un conte de Grimm (extraits)

Il était une fois une princesse qui possédait un château ; tout en haut d'une tour il y avait une salle percée de douze fenêtres. Quand elle y montait et regardait au-dehors, elle pouvait voir tout son royaume. Par la première des fenêtres, elle voyait déjà mieux que le commun des mortels, par la deuxième encore plus nettement, par la troisième plus clairement encore et ainsi de suite jusqu'à la douzième qui lui permettait d'apercevoir tout ce qui existe sur la terre et sous la terre. Rien ne pouvait lui être caché.

Comme elle voulait maintenir sa supériorité sur tout le monde et garder pour elle seule le pouvoir, elle fit savoir que seul pourrait l'épouser celui qui se cacherait si bien d'elle qu'il lui serait impossible de le découvrir. Et si elle le découvrait, on lui couperait la tête avant de la mettre au bout d'une pique. Il y avait déjà quatre-vingt-dix-sept piques avec des têtes de morts devant le château et, longtemps, aucun prétendant ne se présenta plus. (...)

Le dernier jour, le jeune homme se rendit aux champs le cœur lourd et rencontra le renard. « Tu connais tous les coins où l'on peut se cacher, lui dit-il. Je t'ai laissé en vie. À toi maintenant de me dire où je dois me cacher pour que la princesse ne me voie pas. — Voilà qui est compliqué » dit le renard d'un air pensif. Finalement, il s'écria : « J'ai trouvé ! » Il l'emmena vers une source, s'y plongea et en ressortit semblable à un marchand de bestiaux qui va à la foire. Le jeune homme dut se tremper à son tour dans la source et il réapparut transformé en lièvre de mer. Le marchand se rendit à la ville et montra l'étrange animal. La foule s'assembla pour le regarder. La princesse finit par y venir aussi et, comme la bête lui plaisait beaucoup, elle en donna une forte somme au marchand. Avant de le lui remettre, il dit à l'animal : « Quand la princesse ira à la fenêtre, glisse-toi bien vite sous sa natte ». Arrivé le moment où elle devait le chercher, elle passa d'une fenêtre à l'autre, de la première à la onzième, sans le voir. Ne le voyant pas plus par la douzième, elle la referma si fort, tant elle avait de peur et de colère, que toutes les vitres se brisèrent en mille morceaux et que le château en trembla.

Regnant sa chambre, elle sentit le lièvre de mer sous sa natte, le saisit et le jeta par terre en criant : « Hors de ma vue ! » L'animal rejoignit le marchand et tous deux se hâtèrent vers la source où ils se baignèrent et retrouvèrent leur apparence véritable. Le jeune homme remercia le renard et (...) se rendit tout droit au château. La princesse l'attendait déjà, s'en remettant au destin. Leurs noces furent célébrées et il devint le seigneur et maître de tout le royaume. Il ne lui raconta jamais où il s'était caché et qui l'avait aidé. Si bien qu'elle imagina qu'il avait réussi par ses propres moyens. Elle en eut beaucoup de respect pour lui, car elle se disait : il est encore plus fort que moi !

Extraits des *Contes* de Grimm, traduits par Pierre Durand, Paris, Gründ, 1963.

- *Alice* de Jan Svankmajer, écrit par Pascal Vimenet.
- *L'Argent de poche* de François Truffaut, écrit par Alain Bergala.
- *Les Aventures de Pinocchio* de Luigi Comencini, écrit par Hervé Joubert-Laurencin.
- *La Belle et la Bête* de Jean Cocteau, écrit par Jacques Aumont.
- *Le Bonhomme de neige*, de Dianne Jackson, écrit par Marie Diagne.
- *Boudu sauvé des eaux*, de Jean Renoir écrit par Rose-Marie Godier.
- *Cinq Burlesques américains*, écrit par Carole Desbarats.
- *Le Cerf-volant du bout du monde* de Roger Pigaut, écrit par Gérard Lefèvre.
- *Chang* de Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack, écrit par Pierre-Olivier Toulza.
- *Chantons sous la pluie* de Stanley Donen et Gene Kelly, écrit par Carole Desbarats.
- *Le Cheval venu de la mer* de Mike Newell, écrit par Émile Breton.
- *Le Cirque* de Charlie Chaplin, écrit par Charles Tesson.
- *Les Contes de la mère poule*, de Farkhondeh Torabi et Morteza Ahadi Sarkani, écrit par Hervé Joubert-Laurencin.
- *Les Contrebandiers de Moonfleet* de Fritz Lang, écrit par Alain Bergala.
- *Le Corsaire rouge* de Robert Siodmak, écrit par Michel Marie.
- *Courts métrages*, écrit par Jacques Kermabon.
- *Nouveau programme de courts métrages* (deux programmes) écrit par Yann Goupil et Stéphane Kahn.
- *Les Demoiselles de Rochefort* de Jacques Demy, écrit par Michel Marie.
- *Edward aux mains d'argent* de Tim Burton, écrit par Hervé Joubert-Laurencin et Catherine Schapira.
- *L'Étrange Noël de M. Jack* d'Henry Selick et Tim Burton, écrit par Pascal Vimenet.
- *Le Garçon aux cheveux verts* de Joseph Losey, écrit par Jacques Aumont.
- *Garri Bardine, six films courts*, (deux programmes) écrit par Pascal Vimenet.
- *Gauche le violoncelliste* de Isao Takahata écrit par Ilan Nguyen et Xavier Kawa-Topor.
- *Gosses de Tokyo* de Yasujiro Ozu, écrit par Fabrice Revault d'Allonnes.
- *L'Histoire sans fin* de Wolfgang Petersen, écrit par Pascal Vimenet.
- *L'Homme invisible* de James Whale, écrit par Charles Tesson.
- *Jacquot de Nantes* de Agnès Varda, écrit par Michel Marie.
- *Jeune et innocent* d'Alfred Hitchcock, écrit par Alain Bergala.
- *Jour de fête* de Jacques Tati, écrit par Jacques Aumont.
- *Katia et le crocodile* de Vera Simkova et Jan Kusera, écrit par Anne-Sophie Zuber.
- *Kirikou et la sorcière de Michel Ocelot*, écrit par Luce Vigo et Catherine Schapira.
- *La vie est immense et pleine de dangers* de Denis Gheerbrant rédaction collective (A. Bergala, D. Gheerbrandt, D. Oppenheim, M.-C. Pouchelle, C. Schapira).
- *L'Homme qui rétrécit* de Jack Arnold, écrit par Hervé Joubert-Laurencin.
- *Le Magicien d'Oz* de Victor Fleming, écrit par Carole Desbarats.
- *Le Mécano de la «General»* de Buster Keaton, écrit par Hervé Joubert-Laurencin.
- *Nanouk, l'Esquimau*, de Robert Flaherty, écrit par Pierre Gabaston.
- *La Nuit du chasseur* de Charles Laughton, écrit par Charles Tesson.
- *Où est la maison de mon ami* d'Abbas Kiarostami, écrit par Alain Bergala.
- *Le Passager* d'Abbas Kiarostami, écrit par Charles Tesson.
- *La Petite Vendeuse de Soleil* de Djibril Diop Mambety, écrit par Marie Diagne.
- *Peau d'Âne* de Jacques Demy, écrit par Alain Philippon.
- *Petites z'escapades*, écrit par Marie Diagne.
- *Porco Rosso* de Hayao Miyazaki, écrit par Hervé Joubert-Laurencin.
- *Princes et Princesses* de Michel Ocelot, écrit par Xavier Kawa-Topor.
- *Princess Bride* de Rob Reiner, écrit par Jean-Pierre Berthomé.
- *La Prisonnière du désert* de John Ford, écrit par Pierre Gabaston.
- *Rabi* de Gaston Gaboré, écrit par Luce Vigo.
- *Le Roi et l'Oiseau* de Paul Grimault, écrit par Jean-Pierre Pagliano.
- *Le Roi et l'Oiseau* de Paul Grimault, écrit par Pascal Vimenet.
- *Sidewalk stories* de Charles Lane, écrit par Rose-Marie Godier.
- *Storm Boy* d'Henri Safran, écrit par Luce Vigo.
- *La Table tournante* de Paul Grimault, écrit par J.-P. Berthomé.
- *Les Vacances de monsieur Hulot* de Jacques Tati, écrit par Carole Desbarats.
- *Le Voleur de Bagdad* de Berger, Powell, Whelan écrit par Émile Breton.
- *Le Voleur de bicyclette* de Vittorio De Sica, écrit par Alain Bergala et Nathalie Bourgeois.
- *Le Voyage de Chihiro* de Hayao Miyazaki, écrit par Hervé Joubert-Laurencin.

Cahier de notes sur...

Édité dans le cadre du dispositif *École et Cinéma*, par l'association *Les enfants de cinéma*

Rédaction en chef : Eugène Andréanszky.

Mise en page : Camille Maréchal.

Photogrammes : Laboratoire Pro Image Service.

Repérages : Jean-Charles Fitoussi.

Impression : Raymond Vervinckt.

Directeur de la publication : Eugène Andréanszky.

Ce *Cahier de notes sur... Princes et Princesses* a été édité dans le cadre du dispositif *École et Cinéma* initié par le Centre national de la Cinématographie, ministère de la Culture et de la Communication, et la Direction générale de l'Enseignement scolaire, le SCÉRÉN-CNNDP, ministère de l'Éducation nationale.

© *Les enfants de cinéma*, octobre 2004.

Les textes et les documents publiés dans ce *Cahier de notes sur...* ne peuvent être reproduits sans l'autorisation de l'éditeur. Le code de la propriété intellectuelle interdit expressément la photocopie à usage collectif sans autorisation des ayants droit.

ISBN/ISSN 1631-5847 / *Les enfants de cinéma*
36, rue Godefroy Cavaignac - 75011 Paris.