



▼ A L'ÉCOLE

Ecole et cinéma

Auteur

Amélie Dubois

Date

2014

Descriptif

Éléments de synthèse de la formation organisée dans le cadre d'École et cinéma consacrée aux films « Katia et le crocodile » de Véra Simkova et Jan Kucera et « Peau d'âne » de Jacques Demy.

■ AUTOUR DE « KATIA ET LE CROCODILE » ET « PEAU D'ÂNE »

« **Katia et le crocodile** » de Véra Simkova et Jan Kucera (1966)

Introduction :

Contexte :

Le film a été tourné un peu avant le « Printemps de Prague », période durant laquelle souffle déjà sur la Tchécoslovaquie un vent contestataire : le pays est traversé par un fort désir de s'émanciper du joug russe. Le pouvoir en place prend des décisions qui vont dans ce sens concernant la censure et la presse. Les milieux culturels et intellectuels témoignent de cette soif de liberté qui gagne le pays, à commencer par plusieurs cinéastes représentant la Nouvelle Vague tchèque comme Milos Forman, Ivan Passer, Vera Chytilova. Bien qu'étant un film avec et pour des enfants (mais pas que...), « Katia et le crocodile » reflète lui aussi quelque chose de ce vent nouveau par son goût pour le désordre et un débordement quasi anarchique. D'autre part, cette co-réalisation de Véra Simkova et Jan Kucera se démarque de la tradition des films d'animation pour enfants tchèques en filmant des enfants et des décors réels.

« Pas besoin de rêver pour eux » :

Si le film tourne le dos au cinéma d'animation, il ne perd pas de vue le dessin en tant que support de l'imaginaire enfantin et champ d'expression d'une liberté et d'une fantaisie unique, comme en témoigne le générique d'ouverture. Ces éléments semblent servir de source d'inspiration et de moteur à la mise en scène. Le film est adapté d'un livre de Nina Gernetova et Grigori B. Jagdfeld (trouvable dans le commerce). Son scénariste, Ota Hofman, qui a écrit plusieurs films pour les enfants, avait une idée bien précise de ce qu'il ne voulait surtout pas faire : des films à visée pédagogique qui jouent au fond le même rôle qu'un cours. Par ailleurs, il souhaitait que la représentation du monde de l'enfance ne soit pas enfermée dans une imagerie « rose » soi-disant adaptée au jeune public mais finalement coupée de la réalité : « (...) Nous avons oublié que l'enfant ne vit pas dans le monde ensoleillé, bâti par les souvenirs idéalisés de notre enfance, mais dans la réalité qui l'entoure, et qu'ainsi il affronte les mensonges et l'hypocrisie de certaines grandes personnes : nous avons oublié, dis-je, que leur monde comporte plus de conflits justement parce que c'est une sorte de microcosme où chaque obstacle prend souvent des proportions monstrueuses. C'est seulement, je crois, lorsque nous serons parvenus à briser cette rose et tendre théorie que le film tchèque pour enfants sera en mesure de s'exprimer d'une autre manière. L'eau distillée est inoffensive, mais personne ne la boit... Le vrai problème n'est pas, à mon avis, de savoir ce qu'il convient de dire aux enfants ; mais plutôt, comment le dire, et quand ?... On devrait toujours avoir à cœur d'aborder le travail sans perdre de vue que les films pour enfants n'ont pas droit à plus d'indulgence que les autres, qu'il doit y avoir un critère commun : celui de l'art authentique ».



Vera Simkova, co-réalisatrice du film, affirme elle aussi qu'un film pour enfants doit avoir les mêmes qualités qu'un film pour adultes : « Je ne fais pas de distinctions entre adultes et enfants. Je n'aime pas entendre dire : « Après tout, c'est un film pour enfants ! » Je ne pense pas qu'il soit nécessaire d'adapter la forme ou le contenu d'un film en fonction d'un public déterminé. Les enfants sont très réceptifs, leur fantaisie donne tant de versions multiples à un simple thème que nous n'avons pas besoin de rêver pour eux ». D'où un refus très clair d'aborder les jeunes protagonistes du film sous un angle psychologique et explicatif. Quelque chose reste inaccessible, inexplicable dans la manière dont ils se comportent, ce qui rend libre le spectateur, petit ou grand, d'accompagner leurs aventures selon l'inspiration de leur imaginaire.

I. Le jeu et son pouvoir d'animation

Rires et étonnement

Un retour sur ce qui a provoqué l'étonnement voire le rire chez les enfants peut servir de point de départ à une discussion sur le film. Les réponses divergeront sans doute d'un élève à un autre (et les enseignants pourront eux-même revenir sur les séquences pendant lesquelles ils ont entendus les enfants réagir). Cette première interrogation peut permettre de relever tous les éléments qui nous font sortir de l'ordinaire – une rue de Prague par un après-midi ensoleillé – pour rentrer dans cette histoire qui n'est autre qu'un jeu. Les élèves citeront probablement les moments les plus inattendus : les animaux en liberté, le chapeau qui se déplace tout seul, les ballons qui tournent de manière improbable dans le ciel, les carreaux cassés subitement réparés, les musiciens âgés qui se prêtent au jeu, les scènes comiques avec la voisine pète-sec.

Comment arrivent ces moments drôles et étonnants dans le film ?

Le jeu est le point de départ de tout. A quoi et avec quoi joue-t-on ? Retour en images sur le pouvoir de réécriture du jeu.

A – Récréation, récréation : redessiner l'espace

Les animaux apparaissent presque comme par magie, en tout cas de manière très inattendue, dans une rue de Prague. Le lien entre le jeu et la magie est d'emblée présent dans la scène d'ouverture qui met en évidence le pouvoir d'animation propre à l'enfance et à son désir de jouer.

Le générique :

Un mouvement d'animation (qui se transformera en véritable agitation) est déjà en germe dans les images du générique qui représentent des dessins d'enfants. Ces dessins « non animés » racontent l'histoire du film, la rejouent déjà car ils mettent en évidence la manière dont des enfants peuvent s'approprier par le dessin ce qu'ils ont vu. Se révèlent alors leur propre perception de l'histoire, leur attachement à tel ou tel épisode du film, le pouvoir (re)créatif et récréatif de leur regard. Ces images du générique sont inanimés et pourtant leur enchaînement appelle déjà un mouvement d'animation qui sera celui du film. Par ce générique, le film annonce une partie de son projet : se situer à hauteur d'enfant, partir d'un imaginaire enfantin.

Atelier dessin : Ce générique invite d'emblée à proposer un exercice (qui pourrait être le tout premier) aux élèves, celui de faire un dessin à partir du film. L'idée n'est pas de raconter toute l'histoire du film dans un dessin mais de raconter le film par un dessin sans qu'il soit forcément fidèle à l'histoire du film, comme dans le générique. Cet exercice permet de voir ce que les enfants ont retenu du film, ce qu'ils se sont racontés à partir de ces images de cinéma. Chaque élève pourra après commenter son dessin et l'histoire qu'il a perçue. En suivant alternativement plusieurs personnages et animaux, en développant des micro-intrigues, le film ouvre de multiples parenthèses et pistes dans la fiction. Cela donne la possibilité de se raconter plusieurs histoires et permet à l'imaginaire du spectateur de circuler librement. Les dessins des enfants témoigneront à leur manière de cette libre circulation dans le film, tout comme leurs commentaires.

Extrait n°1 : Séquence d'ouverture (de 00h02mn11s à 00h07mn23s)

L'ennui est le point de départ de tout : il n'est pas une fatalité mais plutôt un ressort. En effet, au fil des premiers plans qui



montrent la petite Katia en proie à l'ennui, un mouvement se met progressivement en place et se déploie dans l'espace de la rue qui commence déjà à se transformer en terrain de jeu. Ce mouvement est d'abord celui du vent dans les cheveux de Katia, puis celui dessiné par les multiples déplacements de la fillette. Au fil des plans, elle évolue de plus en plus librement dans l'espace : elle sautille sur les marches de l'escalier puis glisse sur la rampe et se démarque ainsi des déplacements des passants. Un plan montrant à côté de son visage le dessin d'un chat annonce la rencontre à venir de la fillette avec les animaux. Cette juxtaposition peut même suggérer que ces animaux pourraient bien être sortis de son imagination. Les mouvements de Katia sont relayés et amplifiés par les trajectoires dessinées par le ballon qui lui échappe. Lui aussi permet d'investir et de regarder l'espace d'une manière autre que fonctionnelle. Ainsi, lorsqu'il atterrit aux pieds de jeunes hommes, ceux-ci retombent instantanément en enfance et se mettent à jouer avec. L'effet magique du ballon se poursuit quand il est envoyé en l'air et qu'il tourne de manière improbable dans le ciel. Les passants lèvent alors la tête, étonnés, et sont amenés à regarder l'espace autrement : un architecte qui ressemble à Salvador Dali se met à dessiner sur son calepin ce qu'il voit, comme si cette trajectoire improbable du ballon et des regards appelait un mouvement créatif.

L'escalier est un motif architectural important dans la construction du film. Il donne un relief ludique aux jeux des enfants qui ne cessent de monter et de descendre des marches durant tout le film. Il appelle aussi un mouvement du regard plus libre dans l'espace. Le deuxième escalier de cette séquence est celui où l'on retrouve Misha et ses animaux. L'échange entre Katia et le garçon permet de mettre en place assez rapidement un jeu de miroir et d'inversion entre les enfants et les animaux. D'abord, l'étourneau est appréhendé par la fillette comme un animal doué de parole ou dont elle comprend le langage, comme s'il parlait la même langue qu'elle : « Il m'a dit bonjour ton oiseau ».

Les rôles des enfants sont redéfinis au contact des animaux : Misha garde les bêtes et se retrouve à avoir une responsabilité d'adulte, comme s'il s'occupait d'enfants. Cette fonction prend une dimension ironique quand on comprend que les parents du film sont mis hors jeu et se trouvent momentanément extérieurs à leur vie : le père de Misha l'a mis à la porte, les parents de Katia sont en Afrique pour construire des immeubles... Mais c'est une autre Afrique, indomptable, qui fait surface à travers ces animaux exotiques pas vraiment fait pour la ville.

D'autres éléments invitent à la comparaison entre enfants et animaux, notamment les barreaux de la rampe de l'escalier, qui rappellent les cages dans lesquelles sont enfermés les bêtes et à travers lesquelles Katia passe avec l'agilité d'un petit singe. Pour elle, comme pour les enfants du film, il n'y a pas qu'une seule manière de se déplacer dans l'espace. Plus tard, Katia dira à une petite fille qu'elle a les mêmes dents que le macaque. Ce jeu de miroir ne fige pas du tout le rapport animaux-enfants dans une plate comparaison. Une sorte de dialogue se met en place entre les deux règnes, qui se situe dans la continuité du jeu (dans l'espace) initié par la fillette. Au contact des animaux, des libertés nouvelles sont prises par les enfants : celles de traduire le monde comme ils l'entendent (l'étourneau qui parle à Katia) et de franchir certaines limites, en volant un croissant pour un animal par exemple.

B. Jouer et composer avec les animaux

Des animaux dans un univers familier :

La majorité des situations comiques et étonnantes viennent de l'introduction d'animaux – dont un crocodile – dans un univers familier. Les élèves pourront revenir sur différents moments qui suscitent la peur et repérer différentes sortes de peur : la peur que la bête s'échappe et que Katia ne respecte pas son engagement, la peur que le crocodile morde quelqu'un... Soit une manière aussi de relever le suspense du film, la manière dont il l'entretient mais s'en détache aussi bien souvent pour s'autoriser des parenthèses récréatives (comme la séance d'essayage de chapeaux par une fillette coquette). Car la peur est ici très proche du jeu, comme en témoigne la scène finale où les enfants grimpent sur le lit quand le crocodile est lâché dans la chambre de Katia.

Quel rapport Katia mais aussi les autres enfants ont avec les animaux recueillis ? Y a-t-il plusieurs manières de s'amuser avec eux ?

Les enfants envisagent de plusieurs manières les animaux :

. Katia en est responsable comme d'un petit frère ou d'une petite sœur : c'est une histoire qu'elle prend a priori au sérieux (on lui fait confiance) mais sa relation avec les animaux évolue tout au long du film et n'est plus juste une affaire



de responsabilité et de confiance, même si on y revient à la fin quand Katia et ses copains retrouvent les bêtes pour les redonner à Misha. Très vite, la présence des animaux génère des dérèglements, bouscule le quotidien, le rapport à l'espace et au temps, et crée une vaste dynamique de jeu qui dépasse les animaux et s'étend à tout le quartier.

. Dès le début, les animaux (comme les enfants) ne sont pas enfermés dans un rôle particulier. Parmi les choses qui peuvent surprendre, c'est finalement le fait que le crocodile ne provoque pas une peur paralysante chez Katia. Certes, la petite fille sursaute quand elle découvre le crocodile et les enfants auront peur de lui à la fin quand il est lâché par terre dans la chambre, mais dans l'ensemble garçons et fillettes composent, c'est-à-dire jouent assez naturellement avec cet élément qui devient très vite incontrôlable car lâché dans la nature. L'excitation suscitées par ces bêtes vient surtout du fait qu'elles sont envisagées autant si ce n'est comme des jouets vivants plus que comme des bêtes curieuses. On peut tout faire avec, ou presque : jouer au papa et à la maman, jouer à cache-cache, faire peur sans le vouloir aux voisins...

Extrait n°2 : Minka découvre les animaux dans sa chambre (de 00h19mn50 à 00h23mn)

La scène où Minka découvre les bêtes que sa grande sœur a laissés dans leur chambre est particulièrement emblématique de la place donnée aux animaux dans le film. Encore une fois, un parallèle est effectué entre les enfants et les animaux qui permet de créer un échange simple et créatif entre eux. Minka sort d'un lit qui ressemble à une cage (il sera d'ailleurs utilisé comme tel, notamment quand il s'agira de capturer le crocodile à la fin), en se glissant par un trou : comme sa sœur, elle n'emprunte pas les chemins convenus pour passer d'un point à un autre. Sa sortie annonce l'échappée à venir des animaux que la petite fille libère sans s'en rendre vraiment compte. Elle redéfinit d'abord une délimitation nouvelle autour des lapins blancs : celle-ci est symbolique puisqu'aux barreaux de leur cage se substituent des livres qui se déplient. Ce nouveau décor donne l'impression que les animaux sont sortis du livre et qu'il suffit d'un bond pour passer de l'inanimé à l'animé. Mis à côté des peluches, les animaux s'apparentent aux yeux de Minka à des jouets vivants. Les nouvelles cloisons érigées autour des compagnons de jeux de la petite fille sont plus souples que les précédentes (ce qui symbolise bien ici les libertés du récit). Un nouveau terrain de jeu se dessine qui annonce la suite des événements : l'espace de la ville s'inscrit dans la continuité de ce livre pour enfant qui apparaît ici comme l'emblème d'une frontière brouillée, voire abolie entre l'imaginaire et la réalité.

C- Sortir de la cage (et du regard qui enferme)

Ce mouvement d'échappée nous renvoie inévitablement au parti pris des auteurs de ne pas enfermer les animaux comme les enfants dans une image et une fonction limitées (pédagogique ou autre). Soucieux de sortir d'un regard figé sur le monde de l'enfance, les réalisateurs refusent d'observer ceux qu'ils filment comme si on était au zoo. Ce qui les intéresse est justement ce qui leur échappe. A ce titre, il est intéressant de relever que l'on ne cesse de perdre de vue le personnage principal, Katia, et les animaux pour s'intéresser à d'autres enfants, d'autres jeux. Ainsi, le récit même du film porte la trace de cette insoumission à toute logique explicative et se laisse porter par une pure inspiration récréative.

Piste de travail : Afin de comprendre le principe de cache-cache qui se met en place, les enfants pourront s'amuser à énumérer les animaux et leurs diverses cachettes. Qui les retrouvent ? Où et comment réapparaissent-ils ? Les apparitions et disparitions créent bien souvent des effets de surprise au cinéma. L'art de cacher y est autant, si ce n'est plus important, que l'art de montrer. Cela nous permet de rentrer dans l'histoire en nous imaginant ce que l'on ne voit pas. Ainsi, les élèves pourront imaginer le parcours de certains animaux avant qu'on les retrouve ainsi que d'autres situations comiques suscitées par leur échappée dans la ville.

II. Propagation du désordre

Qu'est-ce qui change une fois que les animaux sont sortis de leur cage ? Que provoque leur libération (par Minka) ?

Le terrain de jeu s'agrandit au moment de l'évasion des animaux et s'étend à l'appartement puis à la ville entière. Leurs disparitions et apparitions provoquent divers jeux de cache-cache, de chasse et de pêche, dans un esprit ludique et aventurier. Dans tous les cas, les animaux, qu'ils soient présents (dans l'embrasement d'une fenêtre, dans une gouttière) ou



absents, perturbent et surprennent en créant de l'imprévisible et en invitant à investir l'espace autrement, comme le fait déjà Katia au début du film (voir séquence d'ouverture).

A - Agrandissement du terrain de jeu

La grande évasion

Est-ce qu'on voit les animaux et la ville comme on a l'habitude de les voir ?

Les élèves pourront énumérer tous les lieux d'apparition inattendus des animaux : la rue, l'appartement, la chambre des fillettes, la baignoire, les toits, la gouttière... Cette énumération permet de mesurer la manière dont la situation évolue dans l'espace. L'évasion des animaux se poursuit à l'extérieur et le désordre se répète et se propage dans le quartier. Ainsi, on passe presque naturellement de la baignoire qui déborde à la rivière.

On ne sait jamais à quoi s'attendre, ce qui invite le spectateur à participer à ce jeu qui n'est plus seulement jouer avec les animaux comme avec des peluches comme la petite Minka mais jouer avec les animaux comme s'ils étaient les complices (malgré eux) d'une grande farce, d'une grande partie de cache-cache. Dès lors, la ville est appréhendée différemment, comme une cour de récréation dans laquelle tout peut être rejoué, réinventé. Ainsi, l'échelle des pompiers devient un parfait plongeur pour les enfants qui sautent dans une rivière qui pourrait être celle d'une jungle.

La place des adultes

Qu'est-ce qui fait que le jeu peut continuer, se propager ? Les adultes approuvent-ils cette pagaille ? Comment réagissent-ils dans ce désordre ambiant ?

Les enfants pourront distinguer plusieurs réactions d'adultes (dans le film) face à cette chasse aux animaux. Tous les adultes ne sont pas à mettre dans le même panier. Il y a ceux qui jouent le jeu et sont restés de grands enfants : le vendeur de ballons, le grand-père de Katia et ses copains musiciens. Les vieux messieurs s'amusent de la situation qu'ils vivent comme un moment festif. Il ne faut pas oublier que la circulation du jeu qui passe aussi par la musique qu'ils jouent. Comme les animaux et les enfants, la musique se propage dans la ville et fait souffler sur la ville un vent de liberté. Elle contribue à donner à cette confusion une dimension légère et joyeuse.

Les musiciens et le vendeur de ballons sont néanmoins des exceptions. Les autres adultes sont soit absents, comme les parents de Katia partis en Afrique (détail très ironique) ou se révèlent impuissants et perturbés face au désordre et à la zizanie semés par ces animaux en liberté. Ils réagissent par la panique, l'énervement (la voisine exaspérée et ridicule) et s'avèrent totalement maladroitement quand il s'agit de prendre en main la situation. Ce qui les distingue des enfants, c'est le manque d'imagination et d'agilité, leur incapacité à composer avec des éléments imprévisibles et à se projeter dans un espace d'aventure gratuit, « non-fonctionnel », comme dans la scène sur la rivière.

B – Liberté de circulation et débordements

On pourra s'interroger sur le fait que les animaux ne sont pas toujours au centre de l'attention. Les oublie-t-on pour autant ? Quelle fonction ont-ils quand on ne les voit pas ? Continuent-ils à perturber l'ordre établi, le rapport à l'espace et notre perception de la ville ?

L'évasion des animaux sème la zizanie dans le quartier qui se transforme alors en véritable jungle. Il n'y a pas seulement les animaux qui disparaissent et réapparaissent de manière aléatoire mais aussi les personnages du film. On perd de vue Katia pour s'attacher par intermittence à d'autres personnages : le garçon du supermarché, d'autres enfants, le grand-père et son orchestre. La récréation se déploie, se propage (comme une maladie contagieuse) sur une plus grande échelle et dessine plusieurs petites histoires, plusieurs formes de jeux au sein du quartier transformé en grande cour.

On découvre ainsi une toute autre manière de circuler dans l'espace de la ville, on passe par des voies inhabituelles. Cette liberté de circulation est sans cesse initiée par les enfants. Citons l'exemple de Katia qui rentre dans un cinéma et ressort presque aussitôt suivie du garçon du supermarché. On peut voir dans cette scène une définition même du cinéma comme un espace de circulation très libre, ouvert. Le motif de l'inondation, du débordement traverse le film pour arriver à un mouvement en cascade (les enfants qui descendent les escaliers) presque inépuisable. Par exemple, les ballons qui



chutent, les corps qui déboulent dans la rue.

Atelier :

Cette liberté de circulation des personnages dans l'espace ainsi que le brouillage des pistes narratives qu'il entraîne peut être repris et reformulé à l'occasion d'un travail plastique. Il s'agirait de construire un livre sous forme de dépliant (en suivant le principe très simple du livre accordéon) représentant, par exemple, une rue avec des immeubles, des escaliers. Des fentes découpées à divers endroits dans le papier permettront aux élèves de glisser des personnages et des animaux (dessinés, découpés et/ou coloriés, selon les niveaux) par les fenêtres, sur des toits, bref à divers endroits dessinés (en haut et en bas). Cet exercice permettra aux élèves de se raconter et de s'approprier l'histoire à travers des jeux d'apparition et de disparition en restant fidèle à l'esprit de cache-cache du film. Ce jeu de modulation permettra aussi de mettre en place un travail de composition et recomposition de l'espace qui permet de raconter toujours quelque chose à partir des formes, de leurs déplacements, et peut sans cesse se réinventer. Ce nouveau rapport à l'espace permet de regarder la réalité autrement, d'appréhender l'espace d'une manière beaucoup plus inventive.

C – La transformation de la ville : désorientation et réinvention

Ne pas en croire ses yeux :

Est-ce qu'on a l'habitude de voir des scènes de chasse, de pêche dans les rues d'une ville ? Est-ce que la ville est la même au début et à la fin du film ? Quel effet cela produit-il ?

Ces surprises permanentes font qu'on est amené à regarder autrement cette réalité, ce cadre a priori familier. En témoigne la scène où le grand-père confond le chat et le lapin et semble avoir des hallucinations et voir double. Il y a plusieurs effets d'hallucination dans le film, sur lesquels on peut s'interroger avec les élèves, sans chercher à apporter de réponses puisque le film n'en apporte pas ! Il sera intéressant d'entendre les diverses interprétations que font les enfants des scènes improbables et magiques (se produisent-elles réellement ou sont-elles le fruit de l'imagination des enfants ?). Ils seront d'abord invités à mentionner ces moments et à essayer d'expliquer pourquoi ils sont magiques.

Ce sera l'occasion de revenir avec les élèves sur la notion de magie : on n'est pas ici dans une magie de conte de fée, comme dans « Peau d'âne », mais on assiste plutôt au surgissement par petites touches d'éléments surnaturels, qui ne peuvent se produire dans la vie. Le réalisateur d'un film peut être comparé d'une certaine manière à un magicien. George Méliès peut être cité en exemple, court métrage à l'appui.

Les enseignants pourront revenir sur la scène des ballons et des vitres cassées .

Extrait n°3, la ville envahie par les ballons (de 00h25mn25s à 00h29min08s)

Séquence du troc de la tortue aux yeux ronds (du grand-père qui découvre une souris au bout de son violon)

. La scène joue sur un effet de propagation qui passe par la circulation et l'invasion du motif du rond : les motifs de la robe de la petite sœur de Katia, la loupe du petit garçon qui veut sa tortue, les ballons, les yeux du grand-père grossis par ses verres de lunettes.

. Cette propagation de ce motif renforce l'effet d'invasion ainsi que l'agitation et le désordre qui y règnent progressivement, comme si un mouvement anarchique prenait le dessus dans ce quartier de Prague (à ce titre, le film évoque « Zéro de conduite » de Jean Vigo gouverné par le mouvement de liberté, de désordre et d'insurrection mis en place par les enfants).

. Comment expliquer ces carreaux subitement cassés puis réparés ? Les fautifs sont grondés voire frappés ce qui met en évidence le fait qu'une bêtise a bel et bien été commise et qu'elle est irréparable. Le film ne résout pas cette énigme de l'image « réparatrice » qu'il donne à voir. Mais en créant le doute avec ce mystérieux retour en arrière et cette réparation magique, il semble nous faire partager quelque chose de l'inconscience et de l'imaginaire enfantin.

. Ce qui guide la séquence, ce n'est plus une intrigue particulière, mais de purs motifs très poétiques qui nous invitent à voir l'espace et le temps autrement. Il s'agit d'un moment de suspension, à l'image des ballons dans le ciel, d'une véritable parenthèse enchantée qui propose au spectateur de s'abandonner au pur plaisir de l'observation des formes.

. Cette scène met aussi en évidence l'attitude à laquelle invite le film : regarder autrement le monde, lever les yeux au ciel non pas en signe d'exaspération (comme le fait la voisine sans humour de Katia) mais pour s'émerveiller.



Atelier autour du rond : A partir de cette séquence, il sera possible aussi de développer un travail plastique avec les élèves autour du motif du rond et de tous les objets et formes auxquels on peut l'associer : ballons, yeux, bulles, oranges...

Changement de lunettes : réécriture et relecture du monde :

. Au fil des recherches effectuées pour retrouver les animaux, les objets, les lieux, les gestes mêmes sont de plus en plus détournés de leur fonction première. Ainsi, l'échelle des pompiers sert de plongeur aux enfants. Les mouvements d'un géomètre dessinent une gestuelle absurde qui évoque les gestes un peu « à côté » de Jacques Tati en train de jouer au tennis dans « Les vacances de Monsieur Hulot ». Entre les mains de Minka la tortue devient un poupon que l'on promène dans une petite poussette.

. La mise en scène dessine sans cesse des mouvements verticaux vers les toits, le ciel, qui invitent à lever les yeux. Ce mouvement du regard vers le haut est symbolique, il invite à regarder, envisager autrement l'espace de la ville. Il permet aussi via les enfants, de prendre de la hauteur. S'articule tout un jeu entre le petit et l'espace : ce n'est pas parce qu'ils sont petits que le rapport des enfants à l'espace est limité et que leur champ d'action est réduit, au contraire.

Piste : Des comparaisons autour du rapport petit/grand peuvent être faites avec des contes comme « Le Vaillant petit tailleur » ou « Le petit Poucet » où l'imagination s'avère être un autre moyen d'avoir prise sur l'espace, de se l'approprier. Car l'imagination est une mise en scène.

Parallèle : Une comparaison pourra être faite avec le film d'Albert Lamorisse, « Le Ballon rouge », 1956 (cette histoire existe également sous forme de livre).

Il raconte l'histoire d'un enfant suivi par un ballon rouge magique qui l'accompagne dans ses activités. Cet élément irréel injecté dans le Paris des années 50 invite à voir la réalité autrement, comme si à lui seul ce ballon mystérieux permettait de réinventer, de réécrire le monde. A la fin du film, le petit héros accroché à une grappe de ballon de toutes les couleurs s'envole et surplombe la capitale. Un même mouvement d'ascension que dans Katia et le crocodile se produit qui dessine un mouvement de liberté et d'évasion en même temps qu'il symbolise le pouvoir de l'imagination.

« **Peau d'âne** » de Jacques Demy (1970)

Introduction :

« Peau d'âne » est un film profondément emblématique de l'imaginaire de Jacques Demy peut-être parce qu'il est directement raccordé à l'enfance du cinéaste : ce conte est l'une des histoires qu'il mettait en scène quand il était petit avec son théâtre de marionnettes (comme on peut le voir dans le film « Jacquot de Nantes » d'Agnès Varda). Dès 1962, Demy avait pour projet de réaliser ce film, juste après son premier long métrage « Lola » (1961). Il avait deux acteurs en tête : Brigitte Bardot et Anthony Perkins, mais le film n'a pas pu se monter faute d'argent. Il écrit le scénario et les dialogues de « Peau d'âne » alors qu'il est encore aux Etats-Unis où il vient de réaliser « Model Shop » (avec Anouk Aimée). Il baigne alors dans la culture psychédélique et le pop art qui auront une influence certaine sur l'esthétique du film. La productrice Mag Bodard est prête à le suivre dans ce projet et s'associe à cette occasion à la Paramount. Catherine Deneuve, que Demy avait déjà dirigée dans « Les Parapluies de Cherbourg », est elle aussi très enthousiaste à l'idée de cette adaptation. Mais le budget du film dépassant ce qui était prévu, le tournage s'avère difficile et les décors ne sont pas à la hauteur de ce que Demy avait rêvé. Malgré cela, « Peau d'âne » est un film emblématique de l'univers de Jacques Demy - le manque de moyens n'a pas été qu'un obstacle, il renforce le côté insolite du film - et très cohérent au vu de sa filmographie. Le conte a toujours été présent dans son œuvre à travers, notamment, la figure du prince charmant rêvé que l'on retrouve dans « Lola » et dans « Les Demoiselles de Rochefort ».



I. Identification du conte : une réinvention fidèle

A. Composantes familiales

Piste : Les références des élèves en matière de contes peuvent servir de point de départ à un jeu d'identification : Quels éléments (lieux, personnages) déjà vus dans des contes reconnaissent-ils dans le film ?

Parallèles : Des comparaisons avec d'autres contes filmés pourront être effectuées après lecture ou visionnage d'autres contes.

A quelles autres histoires celle-ci leur fait penser ?

- L'une des références du film est « Blanche-Neige et les sept nains », plus précisément le dessin animé de Walt Disney (1937), adapté d'un conte des frères Grimm (1812), que Jacques Demy aimait beaucoup. Plusieurs éléments dans le film évoquent cette histoire :

. La mort de la mère au début du film et le cercueil de verre qui rappelle celui de Blanche-Neige. Cette mort de la mère est par ailleurs fréquente dans les contes et instaure un schéma œdipien (voir « Psychanalyse des contes de fée » de Bruno Bettelheim). Bien souvent cette mère est remplacée par une marâtre, personnage qui n'existe pas dans « Peau d'âne », même si la fée des Lilas peut évoquer une version « bienveillante » mais intéressée de ce substitut maternel.

. Le miroir magique occupe ici aussi une place importante même si son utilisation n'est pas la même que dans « Blanche-Neige ». Les élèves pourront s'interroger sur sa fonction dans « Peau d'âne ».

. Le film retrace lui aussi la transformation d'une princesse en souillon et inversement. A ce titre, on peut citer un autre conte qui suit un schéma similaire qui joue lui aussi sur les apparences : « Cendrillon ».

. La scène chantée du cake d'amour se réfère à la scène de Blanche-Neige de Disney dans laquelle la princesse chante en préparant une tarte, juste avant l'arrivée de la sorcière.

Des références à d'autres contes apparaissent également :

. Comme dans « Cendrillon », « Peau d'âne » met en scène la recherche d'une princesse à partir d'un objet qu'elle a perdu qui lui appartient. Dans « Cendrillon », la pantoufle de vair, dans « Peau d'âne », la bague. Ce qui donne lieu dans les deux cas à un défilé de jeunes femmes attirées par la promesse de mariage réservée à celle à qui ira l'objet en question.

. La « vieille » qui crache des crapauds est un personnage emprunté aux « Fées » de Charles Perrault.

. Le temps qui s'arrête pendant la fuite de « Peau d'âne » résonne avec un épisode de « La Belle au Bois dormant » de Perrault.

. Le bal des chats et des oiseaux organisé dans le château rouge est emprunté au « Chat botté » de Perrault.

D'autres éléments emblématiques du conte sont à signaler comme la fée et sa baguette magique, la forêt et la cabane, qui chacun à leur manière jouent un rôle dans la trajectoire de « Peau d'âne ».

Lors de cet exercice d'identification de certaines figures du conte, les enseignants pourront mettre en évidence l'absence de loup ou d'ogre et se demander avec les élèves si certains personnages rappellent ces figures familiales du conte.

Peut-on voir le Roi bleu comme un loup ou un ogre ? Comment perçoivent-ils ce personnage ?

. Demy cite également « La Belle et la bête » de Jean Cocteau (1946), qui est l'autre grande influence du film. Le cinéaste lui rend hommage d'abord à travers le choix de Jean Marais (interprète de la Bête) pour incarner le Prince. On retrouve dans « Peau d'âne » plusieurs citations du film de Cocteau : la Rose cueillie par le père, les statues vivantes qui ornent le château et dont les regards suivent les personnages, le miroir magique, le ralenti, le manteau de Jean Marais qui rappelle celui de la Bête. Par ailleurs, la fleur qui parle est une citation du « Sang d'un poète » de Cocteau.

De plus, les histoires ont en commun un même schéma œdipien et incestueux initial : la Belle est quasiment amoureuse de son père, c'est d'ailleurs pour cela qu'elle refuse d'épouser le jeune homme qui lui fait la cour. Et Peau d'âne est quand



même très tentée par la demande en mariage de son père !

Extrait n°1, La Belle et la bête : l'arrivée de Belle au château

L'arrivée de Belle se fait au ralenti, idée que reprendra Demy au moment où Peau d'âne quitte le château et arrive au village. Cocteau crée un univers merveilleux un peu naïf avec des trucages très simples comme les statues vivantes qui tiennent les chandeliers. Demy reprend la plupart de ses idées de trucage et notamment une même utilisation du miroir comme écran permettant d'observer une scène à distance. Il apparaît ainsi clairement comme un héritier de Cocteau. Par ses choix, il fait appel à une croyance de spectateur très enfantine, cette croyance à la base même du dispositif cinématographique.

Atelier « décor merveilleux » : A partir de cette première entrée dans l'univers du conte, les élèves pourront mentionner ce qui leur apparaît merveilleux, magique, dans le film et tenter de comprendre comment cela a été fabriqué. L'art du cinéma peut être celui (comme ici) de transformer la réalité en créant un univers irréel avec des moyens simples, sans effets spéciaux. Après cette énumération, les enfants pourront partir du dessin d'un lieu qui leur est familier (une maison, leur salle de classe, leur cour de récré déjà pré-dessinés ou dessinés par eux-même) et le transformer en décor merveilleux en choisissant de colorier des détails de manière inattendue (un personnage violet), d'y introduire des objets magiques (un miroir) et des éléments que l'on ne trouve pas habituellement dans tel ou tel lieu (un arbre ou une fontaine dans une classe). Ils pourront aussi tenter de reproduire les robes féériques de « Peau d'âne » et d'en inventer d'autres encore : une robe couleur de la mer, des étoiles, des éclairs ou des quatre saisons...

Rappel : définition du merveilleux

- Le registre merveilleux est le propre d'un récit dont les éléments (action, décor, personnages) baignent dans un climat surnaturel (présence de fées, d'objets enchantés, intervention divine ou démoniaque, etc.). Les contes de fées sont les exemples les plus évidents du registre merveilleux.
- Contrairement au registre fantastique, qui oscille en permanence entre une interprétation rationnelle et une explication surnaturelle des événements, le merveilleux accorde pour vraie l'action du surnaturel. Les fées, génies ou autres animaux doués de parole coexistent avec les êtres humains.

B. Le trivial et le merveilleux

Appropriation du genre :

Les élèves ont-ils déjà vu un hélicoptère dans un conte ?

Demy prend certaines libertés avec le genre. Outre le surgissement comique de l'hélicoptère, le cinéaste ne suit pas à la lettre les règles du conte en matière de magie : la fée des Lilas dit qu'elle vieillit, « mais je croyais que les fées étaient immortelles » rétorque Peau d'âne. Par ailleurs, la princesse ne tape finalement pas sur le sol avec sa baguette magique pour faire apparaître sa cassette... La scène de rêve, qui semble être une trace de l'expérience « psychédélique » de Demy aux Etats-Unis, est également un élément insolite que rajoute le cinéaste. Ces éléments plus triviaux et étonnants (« je faiblis comme une pile » explique la fée) ne jurent pas pour autant avec l'univers du conte, ils le modernisent tout en restant fidèle à une certaine définition du merveilleux proposée par Roger Caillois pour qui le merveilleux « suppose une coexistence harmonieuse de la Nature et de la Surnature : les fées et les bûcherons se rencontrent et cela ne les trouble pas. Cela ne trouble pas non plus le lecteur qui trouve ces rencontres normales dans le cadre du conte ».

L'univers de Jacques Demy s'est toujours appuyé sur un mélange de phrases, de situations crues, violentes, et d'instantanés sublimes, comme si pour lui le réalisme et l'enchantement se nourrissaient l'un l'autre. Il reprend donc cette riche cohabitation entre le réalisme et le surnaturel propre au conte qui a toujours contenu une part de violence et de cruauté.

Piste : Après avoir identifié ce qui relève du merveilleux (les apparitions magiques, les couleurs, les décors), les élèves pourront repérer ce qui nous renvoie à un monde plus proche de la réalité, à des éléments qui appartiennent à la « vraie vie » : la mauvaise odeur de Peau d'âne, la fabrication d'un gâteau, les doigts gonflés, abîmés des femmes qui sont prêtes



à tout pour se voir passer la bague au doigt. Cette cohabitation du merveilleux (ou Surnaturel) et du naturel se retrouve dans les lieux (dont il sera question plus loin), les vêtements, les chansons qui mélangent univers féériques et des considérations plus pragmatiques, triviales et insolites : les paroles parlées ou chantées régulièrement prosaïques qu'ils s'agissent des rêves simples de Peau d'âne et de son prince (« nous irons ensemble à la buvette ») ou des remarques du prince à son père concernant l'état du Royaume dont il devrait un peu plus se soucier.

Les animaux : La représentation des animaux témoigne aussi de ce mélange entre réalisme et merveilleux : il y a les faux animaux (le trône en forme de chat, les faux cerfs qui encadrent le lit de peau d'âne, le bal des chats et des oiseaux organisé au château rouge) et les vraies biches qui vivent autour de la fée. L'âne-banquier qui défèque des pierreries est particulièrement emblématique de cette association tout comme il symbolise le principe de transformation qui marque ce récit : transformation de l'inanimé à l'animé, passage de l'or à la souillure). Par ailleurs, l'humain et l'animal sont régulièrement associés via les costumes : celui de Peau d'âne, bien sûr, mais aussi le costume du roi qui renvoie à la Bête de Cocteau. De nombreux parallèles sont faits entre le roi bleu et les animaux : son trône, son manteau, l'âne dont il dépose la peau sur le lit de sa fille comme si c'était au fond un double de lui, bref comme si elle avait eu sa peau (à lui) ! Comme l'âne, la princesse revêtue de sa peau transforme une réalité triviale en or : sa pauvre cabane qu'elle meuble comme une chambre de princesse, son cake à l'intérieur duquel est cachée sa bague.

Atelier : Cela peut-être l'occasion de se demander quels liens, quels points communs ont les hommes et les bêtes dans le film. Les enfants pourront dessiner les personnages en les associant à des animaux ou des végétaux (la fée à une fleur) comme le fait le film. Cela peut passer par les vêtements mais aussi par une certaine manière de les maquiller, de les coiffer. D'ailleurs, cela peut donner aussi lieu à un atelier maquillage.

Les trois univers traversés par Peau d'âne témoignent de ce mélange entre la sophistication, l'artifice et une réalité plus prosaïque. Cette cohabitation entre un monde simple et un autre plus sophistiqué met en évidence le fait que, bien que les contes créent des mondes magiques, ils ne sont pas pour autant éloignés de nous, bien au contraire. Par ailleurs, ce qui leur donne du poids, c'est le mélange de naïveté et de rationalisme avec lequel Demy s'en empare. Fidèle à l'esprit du conte, le cinéaste modifie néanmoins quelques éléments du récit comme le personnage du père, qu'il ne présente pas comme un homme à femmes, comme dans le conte.

Extrait du conte de Perrault :

La Reine entre ses bras mourut,
Et jamais un Mari ne fit tant de vacarmes.
À l'ouïr sangloter et les nuits et les jours,
On jugea que son deuil ne lui durerait guère,
Et qu'il pleurerait ses défuntes Amours
Comme un homme pressé qui veut sortir d'affaire.

C. La fée moderne de Demy et ses « trucs »

Parmi les autres modifications apportées par Demy, la plus importante concerne le personnage de la fée interprété par Delphine Seyrig. Elle est une figure emblématique du mélange entre merveilleux et réalisme et elle reflète parfaitement la manière dont le cinéaste s'est approprié le conte. Comme chez Perrault, elle est une bonne étoile qui incarne l'ordre moral mais chez Demy (qui l'a rebaptisée la fée des Lilas) ses motivations sont troubles et pas si morales qu'elles en ont l'air : si elle s'oppose aussi catégoriquement au mariage de Peau d'âne avec son père, c'est aussi parce qu'elle est intéressée et qu'elle a des comptes à régler avec le Roi bleu. On comprend qu'il fut son amant et qu'elle est fâchée contre lui pour une raison qui restera mystérieuse. La fée est donc aussi une femme comme les autres : une femme moderne (elle connaît l'avenir et les poètes des temps futurs qu'elle a fait découvrir au roi, en l'occurrence Apollinaire et Cocteau) et même une star, une diva, façon actrice hollywoodienne des années 30 (Demy s'est inspiré de Jean Harlow pour construire son personnage). Elle incarne totalement le merveilleux tout en se montrant sous un jour très humain. A ce titre, elle est sans



doute le personnage le plus fantaisiste et insolite du film et le plus emblématique d'une mise en scène basée sur l'acceptation des contradictions. Elle reflète le souci du cinéaste de conserver ambiguïté essentielle au conte.

Piste : A partir de ce personnage, une discussion pourra être ouverte autour de la fée. Qu'est-ce qu'une fée, quels sont ses pouvoirs ? Comment les élèves ont-ils perçu la fée des Lilas ? Est-elle une vraie fée ?

Les enseignants pourront revenir avec les élèves sur ses pouvoirs magiques et citer ses différentes manières d'apparaître et de disparaître qui témoignent de sa fantaisie. Cela permettra de revenir aussi sur les différents trucages employés à chaque fois. La première fois qu'on la voit, elle n'apparaît pas comme par enchantement, c'est la princesse qui vient la chercher mais néanmoins c'est une biche qui la conduit à sa marraine exilée dans les bois. De plus, un trucage est effectué quand elle se transforme à vue pour changer la couleur de sa robe (repasser à cette occasion la première apparition de la fée). Puis après, elle apparaît de différentes manières dans la chambre de Peau d'âne, notamment par des effets de surimpression (devant le paravent), de ralenti et de retour en arrière (quand elle entre et sort par le plafond) sur lesquels les enseignants pourront revenir en images.

Atelier trucages : Comme on l'a déjà évoqué plus haut, donner vie à un univers merveilleux ne suscite pas nécessairement d'avoir recours à des effets spéciaux. Un atelier pourra être mis en place avec les élèves pour créer des trucages maison et mettre en place des effets d'apparition, de disparition et de transformation à l'aide de caches découpés et collés (ou scotchés) sur une grande feuille. Ils seront utilisés un peu comme des portes que l'on ouvre pour faire apparaître un personnage dessiné sur la grande feuille. Le même dispositif avec un papier calque permet de créer des transformations : changer de couleur une robe, mettre subitement entre les mains de la princesse une baguette magique ou la recouvrir comme par magie de sa peau d'âne.

II. Transport amoureux : regard et transformations

Comme beaucoup de contes, « Peau d'âne » est le récit d'un parcours initiatique. Celui-ci est marqué par plusieurs transformations intimes et physiques. Il sera précieux de revenir avec les élèves sur les différentes étapes qui marque la trajectoire de ce personnage, à commencer par les lieux qu'elle traverse et les vêtements qu'elle porte. Que fait Peau d'âne pour échapper au mariage avec son père ? Elle se transforme, elle demande des robes inimaginables et change progressivement de peau jusqu'à endosser celle de l'âne. Les différents espaces habités soulignent d'autant plus les transformations de Peau d'âne que les déplacements d'un point à un autre ne sont presque pas montrés à l'exception du voyage de Peau d'âne (partiellement montré et principalement vu du carrosse) : ce trajet magique induit d'emblée que chaque demeure aura une fonction symbolique dans le parcours de Peau d'âne, comme le souligne les trois fermetures à l'iris (bleu, verte et rouge).

A. Les peaux de Peau d'âne

Atelier : Les élèves pourront dessiner les trois lieux principaux du film, et mettre en évidence leurs différences, leurs particularités. Que nous racontent les décors sur les personnages ? Que racontent-ils de leur rapport au monde ?

Les enfants pourront s'interroger plus largement sur le rapport entre les couleurs et les émotions. Quelle serait pour eux la couleur de l'amour, la couleur de la vie, de la nature ? L'idée n'est pas de leur imposer des codes de couleurs, bien au contraire : il s'agit de faire travailler leur propre sensibilité tout en attirant leur attention sur le fait que les couleurs du film n'ont pas été choisies par hasard et que le réalisateur a cherché à raconter des choses, exprimer des sentiments à travers des couleurs.

- Le château bleu représente un monde végétal où tous les règnes sont mélangés (animal, végétal), un château-monde, en vase clos (comparable à une bulle comme le cercueil de la mère). La couleur bleu qui est une couleur froide, renvoie à l'idée de sang bleu, de noblesse. Elle souligne l'esprit figé, conservateur qui règne dans ce royaume (à l'image du désir incestueux). D'ailleurs, contrairement au château rouge, celui-ci ne semble pas ouvert sur le monde. Se dégage de ce lieu quelque chose de primitif et féérique, comme si les deux étaient indissociables. Peau d'âne y apparaît d'abord habillée en



bleu.

- La cabane (associée à la nature, au marron et au vert) est le lieu du mélange entre le merveilleux et une réalité plus crue. Elle est aussi l'espace du dédoublement (voir la scène du cake) et de la rencontre amoureuse, les deux étant étroitement liés comme on le verra plus loin. La princesse y porte en alternance (ou en même temps) sa peau d'âne et ses robes féériques.

- Le château rouge a une décoration dépouillée, plus minérale. Les personnages et donc les figures humaines se découpent de manière plus nettes dans le décor, comme si l'humain était plus « clair », plus évident, et avait pris le dessus sur le règne animal. Le rouge apporte une touche plus révolutionnaire à l'image des propos du prince : « mon père pourrait mettre un peu d'ordre dans les affaires du royaume ». Peau d'âne apparaît pour la première fois dans ce lieu en rêve et vêtue de blanc, ce qui annonce déjà son mariage avec le prince (qui porte lui aussi du blanc dans ce rêve partagé).

B – Figures du passage et de la transformation : fenêtres et miroirs

Dans le château bleu, qui définit un monde clos, plusieurs détails évoquent l'enfermement et la prison : le cercueil de la mère, les tableaux, les portes, les fenêtres qui ouvrent sur une cour fermée. On a le sentiment qu'il n'y a rien au-delà de ses murs, contrairement au château rouge. Le château bleu est aussi un espace qui semble figé dans le temps, un lieu de répétition : la fille doit prendre la place de la mère. A ce titre, la demande d'une robe couleur du Temps (Demy joue sur le double sens du mot) est symbolique : elle permettra à Peau d'âne de sortir de la répétition, de la figure du même.

Comment passe-t-on d'un lieu à un autre ? Le miroir joue un rôle symbolique dans ces passages. Il est d'emblée présenté comme un instrument magique au moment où la fée apparaît pour la première fois : elle est face à sa psyché et décide subitement de changer de couleur de robe. Peau d'âne sortira du château rouge en agitant sa baguette magique face au miroir. Le miroir ouvre ainsi une porte sur un autre monde qui implique d'emblée un jeu sur les apparences et le dédoublement. Les enseignants pourront ainsi revenir sur les différents moments du film où le miroir joue cette fonction symbolique et s'arrêter notamment sur la scène où le prince découvre Peau d'âne à l'intérieur de sa cabane.

Extrait n°2 : jeu de regards entre Peau d'âne et le prince

La rencontre entre le prince et Peau d'âne se fait indirectement à travers un jeu de regard où chacun observe l'autre en cachette. La mise en scène marque les différentes étapes de cette circulation des regards qui marquera la naissance de l'amour. Pour cela, elle va jouer sur la figure du double : il y a deux fenêtres (celle invisible contre laquelle bute le prince et la lucarne de la cabane), deux miroirs (un petit et un grand) et des personnages eux-mêmes doubles puisque reflétés dans les miroirs. Au regard leurré (la vitre) et presque aveuglé du prince répond le regard clairvoyant de Peau d'âne qui semble prendre le jeune homme au piège. Les deux miroirs permettent de relier les amoureux sans qu'ils aient besoin de se parler, comme s'ils étaient pris dans une toile invisible, irréelle qui tisserait d'emblée un lien entre eux. Ainsi les personnages sont donnés l'un à l'autre non par le biais d'une rencontre physique mais par une captation irréelle de leur image matérielle. Les miroirs de cette séquence marquent une nouvelle étape dans la transformation de Peau d'âne : par ce jeu de dédoublement, ils indiquent une nouvelle transformation, un nouveau passage d'un état à un autre, correspondant à la naissance de l'amour. Les reflets dans le miroir du prince observant Peau d'âne par la lucarne permet de créer un montage à l'intérieur même du plan : l'extérieur entre à l'intérieur de la cabane, dans le cadre du miroir, donnant l'impression qu'un passage s'ouvre vers le dehors qui permettra à Peau d'âne de sortir de son état. La scène se situe ainsi dans la continuité de la première sortie magique de Peau d'âne, lorsque face au miroir, elle disparaît du château bleu.

B. Dédoublement et mutation

La scène du cake d'amour (à repasser éventuellement) marque l'accomplissement de ce dédoublement amorcé par ces jeux de miroirs. Il s'agit d'un faux duo au cours duquel Peau d'âne se dédouble : la souillon chante avec la princesse. A l'image des autres chansons du film, la chanson du cake d'amour exprime quelque chose de concret, de rationnel, tout en manifestant un état du personnage : la joie, la légèreté liées au sentiment amoureux. Ce mélange a un effet à la fois



comique et euphorique, comme si cela mettait n'importe quel « grand sentiment » à la portée du spectateur. De manière plus inattendue encore, la chanson du rêve s'appuiera elle aussi sur une énumération de projets d'avenir simples (« nous nous gaverons de pâtisseries »). Ainsi, dans cette scène, l'expression amoureuse ne se traduit pas par des gestes magiques, féériques (pourtant Peau d'âne porte sa robe de princesse), mais par quelque chose de très concret : la fabrication d'un gâteau ! Ce cake très simple est la synthèse de la nouvelle Peau d'âne, à la fois modeste et précieux (la bague). On assiste ici à une véritable renaissance de la princesse. Le geste de la fabrication du gâteau s'oppose ainsi aux coups de baguette magique pour imposer une magie plus prosaïque et donc réaliste. Le rêve du prince et de la princesse est aussi le fruit d'un dédoublement et illustre parfaitement l'idée de transport amoureux. Cette parenthèse onirique a été inventée par Demy. On passe ainsi d'un amour qui emprisonne (celui du père) à un amour qui libère.

C – Etats amoureux

Atelier « Amoureux » : A quoi voit-on que les personnages sont amoureux ? Que provoque l'amour sur eux ? Les élèves pourront essayer de représenter par la peinture et/ou le dessin un ou des personnages amoureux. Ils tenteront de traduire les transformations liées à l'amour et seront confrontés à la représentation de quelque chose d'invisible, en l'occurrence un sentiment. Comment le rendre visible sur papier ou au cinéma ?

Pistes : La fée des Lilas explique à Peau d'âne qu'il y a différentes formes d'amour au moment où la princesse lui fait part de la demande en mariage de son père. Les élèves pourront également réfléchir aux différentes formes d'amour exprimées dans Peau d'âne, tout comme il y a plusieurs façons de vivre le sentiment amoureux : par exemple, le prince devient malade.

Notons que Peau d'âne est par certains aspects une princesse émancipée : elle voit le prince avant qu'il ne la voit, elle glisse la bague dans le gâteau. On peut même imaginer qu'elle lui jette un sort.

Un rêve blanc : Le film se termine par un final heureux en blanc. Cette couleur apparaissait déjà dans le rêve « partagé » du prince et de la princesse. Le blanc est la couleur du rêve, de l'idéal pour Jacques Demy. L'homme idéal est habillé en blanc dans « Lola » et « Les Demoiselles de Rochefort ». Les élèves peuvent faire part de leurs impressions liées à cette couleur et à l'effet qu'elle produit. Interprétation possible : toutes les couleurs semblent avoir été gommées, comme sur un dessin pour laisser place à un monde dont tous les enjeux « colorés » ont été résolus, donc effacés.

Quelques références bibliographiques :

- . « Amoureux » de Charlotte Garson, Ed. Actes Sud Junior, oct. 2007.
- . « Psychanalyse des contes de fée » de Bruno Bettelheim
- . « Jacques Demy et les racines du rêve » de Jean-Pierre Berthomé, Ed. Atalante, août 2014

