



▼ A L'ÉCOLE

Ecole et cinéma

Auteur

Amélie Dubois

Date

2016

Descriptif

Éléments de synthèse de la formation organisée dans le cadre d'École et cinéma consacrée au film : « Le cerf-volant du bout du monde » de Roger Pigaut et Wang Kia Yi.

Introduction

Il s'agit de la première coproduction franco-chinoise : le film co-réalisé par Roger Pigaut et Wang Kia Yi bénéficie d'une grosse production pour l'époque (4 semaines de tournages à Paris, 4 mois en Chine) mais les conditions de tournage restent artisanales en ce qui concerne les effets spéciaux. Le film s'inscrit dans un projet plus vaste de Roger Pigaut et ses associés : ils voulaient faire une série de courts-métrages sur les enfants du monde entier. La partie parisienne évoque *Le Ballon rouge* d'Albert Lamorisse, sorti en 1956, par son utilisation de la couleur qui apporte des touches de rêve et d'exotisme dans la grisaille parisienne. Le chef opérateur du *Cerf-volant du bout du monde* est Henri Alekan, célèbre pour avoir signé l'image de *La Belle et la bête* de Jean Cocteau et des *Ailes du désir* de Wim Wenders. Il privilégie les couleurs primaires (pellicule Kodak), et propose une photographie moderne qui sera développée par certains cinéastes de la Nouvelle Vague (Godard notamment avec *Pierrot le fou*). À l'époque où le film est tourné, en 58, on sait peu de choses sur la Chine. Le pays du soleil levant alimente alors facilement le fantasme d'un ailleurs. La collaboration avec les autorités chinoises ne fut pas idéale car celles-ci voulaient imposer une certaine vision (propagandiste) du pays, d'une jeunesse en bonne santé et débrouillarde. Mais l'image modèle et fautive qui est donnée de la Chine n'est pas aussi gênante que ça car elle n'est pas censée montrer la réalité mais correspond à une parenthèse onirique. C'est dans sa retranscription d'éléments traditionnels que le film est fidèle à la culture chinoise.

Avant la séance :

- Cinéma et évasion : Est-ce que le cinéma peut faire voyager ? De quelle manière ? Que fait-on dans ce film qu'on ne peut pas faire dans la vraie vie ?
- Rêver l'ailleurs, imaginer la Chine : Que savez-vous de la Chine ? Les enfants pourront imaginer la Chine d'autrefois (époque des empereurs) et d'aujourd'hui. Quel pays les fait rêver ? Peut-être évoqué avant la séance la tradition des cerfs-volants : les enfants savent-ils de quel pays vient cet objet ?
- Raconter l'histoire *Le roi des singes* (Souen Wou Kong) Souen Wou Kong est un personnage légendaire de la mythologie chinoise. Une roche sous l'effet des rayons de la lune et du soleil aurait éclaté et donné naissance à un œuf de pierre dont serait sorti un signe possédant les cinq sens humains. Celui-ci vit dans les montagnes, son regard est si brillant qu'il éclipse la lumière des étoiles. Il devient le Roi-singe et acquiert l'immortalité. Son nom signifie « celui par qui la réflexion pénètre le vide ». Il est l'un des protagonistes du roman *Voyage en occident* qui conte les aventures d'un pèlerin, Hiuan Tsang, qui au 7^{ème} siècle fit un voyage aux Indes (l'occident pour les chinois). Dans ce roman, il incarne l'imagination et le génie inventif. Le Roi-singe est devenu un personnage du théâtre chinois. Les rares acteurs choisis pour jouer ce rôle devaient suivre un entraînement très intense : ils devaient être d'excellents acrobates, mimes et danseurs. Ceux qui obtenaient le rôle du Roi-singe devaient le jouer à vie. Il n'y avait que 7 comédiens qui pouvaient le jouer en Chine



1958.

- Repérage des trucages et des couleurs récurrentes.

- Revenir sur l'époque à laquelle le film se déroule : pas d'ordinateurs, pas de téléphones portables, une autre manière de s'exprimer. Mais les enfants du film ont-ils quand même des points communs avec les enfants d'aujourd'hui ? À l'époque où le film a été réalisé il n'y avait pas d'effets numériques, comment les réalisateurs ont-ils réalisés les effets spéciaux du film ?

I – Prendre de la hauteur

Nous reviendrons pour commencer sur une séquence à partir de laquelle on identifiera plusieurs éléments de mise en scène qui concernent tout le film. La séquence en question se situe au début, au moment où les pompiers viennent pour descendre le chat de l'arbre, puis le cerf-volant.

Extrait de 7min59s (mouvement de grue) à 12min10s (« vous avez vu, j'ai pas eu peur ») jusqu'aux visages qui se détachent sur le ciel. Ce passage reflète bien le jeu entre le haut et le bas sur lequel s'articule la mise en scène.

A. Haut et bas : rêve et réalité

Que symbolise le haut ? À quoi est-il associé ? Que représente le bas ?

Dès le début du film, on découvre les enfants en hauteur, perchés sur un toit, en train de regarder le cerf-volant coincé en haut d'un arbre. L'échange qui suit nous renvoie immédiatement à l'imaginaire ouvert par cet objet venu d'ailleurs. Ainsi, le haut (le cerf-volant, le ciel qui apparaît dans certains plans en contre-plongée) nous renvoie au rêve, au voyage, à une ouverture vers un ailleurs imaginaire. Le bas nous renvoie à une réalité ancrée dans un quotidien plus terre à terre, plus prosaïque, sans horizons exotiques.

Atelier « jeux d'échelles » :

De quelle manière passe-t-on de la réalité au rêve, du bas vers le haut ?

Les élèves pourront repérer les différents éléments (objets ou techniques) qui permettent aux enfants de s'élever vers le haut, d'atteindre cet ailleurs. Il y a le cerf-volant, qui sert de fil conducteur, mais aussi les échelles et les nombreux escaliers qui traversent le film. Ils pourront repérer dans cette séquence tous les éléments qui dessinent un mouvement vers le haut à l'image. On retrouve le motif de l'échelle – celle de Bébert et celle nettement plus longue des pompiers – décliné dans le décor : une rampe d'escalier dans la rue, les planches qui tiennent une palissade dans le terrain vague où se cachent les enfants, les escaliers... Les enfants pourront citer d'autres séquences du film où s'articulent des jeux entre le bas et le haut : en Chine, quand le Roi-singe saute de l'arbre, dans les escaliers montés et descendus par les enfants, dans le palais impérial, en haut d'une colline qui surplombe Pékin... L'occasion encore une fois de les faire réfléchir sur ce que représentent le haut et le bas.

B. Parcours d'obstacles et terrains de jeu

La hauteur n'est pas seulement synonyme de rêve. Elle figure clairement l'idée d'un obstacle à surmonter. En témoigne la difficulté rencontrée par les enfants du quartier pour récupérer le cerf-volant coincé en haut d'un arbre. A cela s'ajoute des difficultés plus terre à terre : le conflit qui se met en place avec Bébert et sa bande, mais là encore cela se joue dans une dynamique verticale, avec un Bébert qui nargue ses copains en haut d'un muret ou en bas d'un escalier avec en mains la queue non pas du Mickey mais du Roi-singe.

Atelier « ça monte et ça descend » :

Dans la continuité de cette analyse, les élèves pourront réaliser un dessin ou une peinture d'un décor de rue à multiples étages, où les personnages peuvent monter et descendre, où les éléments situés en hauteur dessinent des espaces



ouverts et colorés qui font rêver, où on peut imaginer des espaces de jeux (révélés par exemple à l'aide d'une superposition d'un papier calque où figurent des personnages en train de jouer). Cet exercice, dans la continuité de l'analyse filmique, leur permettra de réfléchir à la composition d'une image et à la manière dont celle-ci guide un regard, nous raconte quelque chose en passant par des éléments purement visuels.

Espaces de projection :

Les enseignants pourront revenir sur un plan précis de cette séquence qui donne à voir un espace de jeu qui est aussi un espace de projection. Il s'agit du plan large qui réunit les enfants cachés dans le terrain vague, le camion de pompier, son échelle dépliée et l'arbre où est coincé le petit chat.



Les enfants cachés sont comme des spectateurs de cinéma qui regardent une image spectaculaire à travers un cadre. Ils voient leur film se réaliser. Par la suite, le rêve de Pierrot s'inscrira dans cette logique de projection.

C. Petits et grands

Ce jeu entre le haut et le bas concerne aussi la taille des personnages. Dans l'extrait analysé, ceci est souligné par les cadrages et angles de prise de vue adoptés au moment de l'échange entre Nicole et le pompier. Pas facile de mettre les deux personnages dans le même cadre !

Petite taille, grande inspiration : l'atout Nicole !

Est-ce que c'est si handicapant d'être petit ?

Les élèves pourront réfléchir à cela en s'interrogeant sur le rôle joué par Nicole, la sœur de Pierrot, la plus petite et la seule fille de la bande.

Le film aurait-il été le même sans elle ?

C'est principalement grâce à elle que les situations se dénouent, comme le montre cette scène. Pour elle, tout semble plus facile, jusqu'à la communication avec le petit garçon chinois de son âge qu'elle rencontre à Pékin. Les gamins eux ne semblent pas avoir besoin de mots pour se comprendre et s'amuser. Les élèves pourront citer tous les moments du film où la présence de Nicole s'avère précieuse, par exemple à la fin quand son frère explique à ses camarades : « heureusement que Nicole a compris les signes que je lui faisais, c'est elle qui m'a sauvé la vie ».

Ouverture :

D'autres films et contes qui s'amuse avec les différences de tailles et mettent en évidence des personnages plus petits que la moyenne mais plus rusés aussi pourront être cités. Comme l'histoire de David et Goliath, du Vaillant petit tailleur. Les enseignants peuvent également s'appuyer sur le livre Grand/petit, de Nathalie Bourgeois aux éditions Actes Sud, qui revient sur la manière dont cette différence de taille est traitée dans des films pour enfants. <http://www.actes->



Voir les choses en grand :

L'articulation petit/grand ne se joue pas seulement entre enfants et adultes mais dans le rapport des enfants à l'espace, comme on a pu le constater déjà plus haut, et dans le rapport des enfants à l'ailleurs. Ainsi les enfants sont aussi confrontés à des espaces qui sont plus grands qu'eux, des rêves (de cinéma) qui sont « bigger than life ! » L'agrandissement du Roi-singe symbolise bien ce passage magique du petit vers le grand.

D. Les couleurs du rêve

DI.

Les élèves seront invités à repérer les touches de couleurs dans le film et à chercher les couleurs que l'on retrouve dans cette séquence et tout au long du film.

Comment réapparaissent les couleurs du cerf-volant ?

Nicole porte une partie des couleurs du cerf-volant, on le voit très bien dans cet extrait au moment où le pompier lui donne l'objet. Le rouge réapparaît à plusieurs reprises via entre autres Bébert, le camion de pompier, le magasin d'antiquités et plus tard les pommes partagées dans les rues de Pékin et les foulards rouges portés par les enfants chinois. Ainsi, dès l'épisode parisien les couleurs de la Chine apparaissent et suggèrent par petites touches le voyage en Chine, l'appel d'un ailleurs.

Pourquoi Bébert porte-il lui aussi les couleurs du cerf-volant ?

Peut-être parce que lui aussi, à sa manière, sera un élément moteur indispensable au rêve : sans lui l'aventure ne serait pas la même, il y apporte un peu de piment mais aussi une solution au problème rencontré puisque c'est grâce à lui que tout s'arrange et qu'une lettre peut être écrite au mystérieux correspondant.

Et si le rouge était la couleur du lien et de l'aventure ?

Atelier « les couleurs de l'aventure » :

Les enfants pourront choisir quelle couleur symbolise pour eux l'aventure et l'utiliser pour recolorer par petites touches une image photocopiée (d'une photo tirée du film par exemple) et ainsi « réveiller » un décor un peu terne. L'occasion de leur faire prendre conscience de l'importance de la couleur au cinéma et de la manière dont elle oriente notre regard.

Atelier « l'appel au voyage » :

Partir du décor de la classe, le dessiner et imaginer comment pourrait naître un rêve dans ce décor à partir d'un objet ou d'un animal un peu exotique (peut-être vu par une fenêtre). Qu'est-ce qui pourrait être le point de départ d'un rêve ? Quel pourrait être l'objet déclencheur ?

Faire deux/trois dessins qui suggèrent le début d'un rêve : 1/ la classe 2/ le point de départ du rêve mis en lumière dans un cadre plus resserré 3/ l'enfant dans son rêve. Cet appel au voyage et au rêve peut aussi s'exprimer ou être complété oralement.

II – Réinventer l'espace

A. Parcourir le monde

De l'échelle au cerf-volant :

Si l'échelle permet au début du film de raccorder des espaces séparés et de surmonter des obstacles, le cerf-volant lui aussi occupe cette fonction de raccord d'une manière plus symbolique et fantastique comme le soulignent les premières images du film où l'objet semble relier plusieurs pays.

Atelier « cerfs-volants » :



Que représente le cerf-volant du Roi-singe ? Quelle fonction a-t-il ?

Il symbolise le rêve d'un ailleurs, suggère un hors-champ, en même temps qu'il représente un trait d'union entre des pays de cultures différentes.

Est-il un meilleur outil de communication qu'internet ?

Les enfants pourront s'amuser à voir les avantages (langage universel, poésie de l'objet) et les inconvénients (s'en remettre au hasard) à utiliser cet objet plutôt qu'internet. Les enseignants pourront faire un petit retour sur l'histoire du cerf-volant, l'étymologie du mot, et montrer différents cerfs-volants, notamment des cerfs-volants traditionnels chinois, aux élèves. Ces derniers pourront peindre un cerf-volant flottant dans le ciel ou mieux encore en fabriquer un et y joindre une lettre à un destinataire inconnu.

Ouverture :

Les enseignants pourront faire une ouverture vers la peinture (voir par exemple le tableau de Carl Spitzweg intitulé *Cerfs-volants*) et voir comment cet objet dessine bien souvent un espace propice à l'évasion, au rêve en attirant notre regard vers le ciel. *Pourquoi l'espace du ciel est-il associé au rêve ?*

B. Le cinéma, c'est magique !

Apparitions, disparitions, transformations :

Un retour sur les moments fantastiques du film et les trucages qu'ils ont nécessités s'impose. Les élèves pourront énumérer les passages en question et essayer d'imaginer quels trucages ont été utilisés pour les scènes d'apparition du Roi-singe. Ces moments pourront être mis en relation avec d'autres scènes de ce type, tirées d'autres films aux trucages très basiques comme dans « Peau d'âne », ou des effets numériques plus récents comme dans « Harry Potter ».

Atelier « quitter la chambre » :

Des parallèles pourront être effectués avec le début de « Peter Pan » de Disney dans la chambre des enfants, du « Bon gros géant » de Spielberg, « Le Magicien d'Oz » de Fleming. *Comment imaginer un tel passage ?* Les élèves pourront dessiner et/ou raconter une scène de ce type en s'aidant, s'il s'agit d'un travail plastique, d'un papier calque et de jeux de superpositions de papier pour transformer l'espace de la chambre en espace de rêve, en paysage mental et fantastique.

Analyse de la séquence du rêve, de 29min55 à 37min53s :

Les élèves seront invités à repérer toutes les étapes (visuelles et sonores) qui marquent l'entrée vers un univers fantastique et nous font basculer dans le rêve. Ils seront ainsi invités à faire un travail d'enquêteur à la recherche d'indices à l'intérieur du film.

- On retrouve l'articulation bas/haut au début de la séquence qui nous donne déjà l'impression de quitter la terre, de rentrer, par le mouvement ascensionnel, de la caméra dans un espace aérien.
- Le changement de lumière crée une première ambiance magique, comme si on entrait (déjà en même temps que l'on traverse la fenêtre) dans l'imaginaire des personnages. Ceci est souligné par les différentes touches de couleur rouge que l'on retrouve dans la chambre (lumière, rideaux, couverture). Le mouvement de percée un peu flottant de la caméra à l'intérieur de la pièce nous prépare lui aussi à quelque chose d'un peu irréel.
- Adresse de l'enfant au cerf-volant : « si t'étais réellement magique, tu pourrais m'aider toi », soit une manière de le considérer déjà comme un être vivant, de l'animer.
- Une fois la lumière éteinte, l'éclairage sur ces yeux devient irréel, c'est à ce moment-là que l'on passe à la voix off « Pékin... »
- Une brise soulève la lettre, une musique chinoise commence, les pages du magazine tournent toutes seules. Tous ces éléments esquissent l'animation à venir.
- Mouvement de caméra du magazine vers le visage garçon toujours éclairé de manière irréelle.
- Bruit castagnettes, clignement yeux.
- Effet de surimpression pour montrer l'animation totale du Roi-singe et recul de la caméra qui le montre tout petit dans un



décor truqué : la commode et la sacoche sont immenses pour nous donner l'impression que Souen Wou Kong est minuscule.

- Autre trucage : l'agrandissement du Roi-singe. Celui-ci est le fruit du rapprochement de la caméra du personnage selon un mouvement invisible de glissement. Cela reprend un procédé utilisé par Georges Méliès dans ses films. Voir par exemple « L'Homme à la tête de caoutchouc » : <https://www.youtube.com/watch?v=czKep7Z1-w8>

- L'envol du lit et la transformation de l'espace sont dûs à un trucage complexe (mais toujours artisanal) qui repose sur l'utilisation d'un miroir semi-transparent permettant de superposer deux images. Ce trucage sera également utilisé lors de la deuxième apparition de Souen Wou Kong à Pékin.

Téléportation et montage : le raccord comme trucage.

Les changements de décors des personnages sont aussi dûs à des effets de montage, des jeux de champ, contre-champ qui nous font basculer d'un espace à un autre. Ce procédé pourra être expliqué (à partir du film) et mis en pratique via un travail photographique : une photographie d'un élève dans la classe par exemple, suivi (comme dans un flip book) d'une photographie du même élève exactement dans la même position mais dans un autre décor et ainsi de suite.

Pour expliquer ce procédé, les enseignants pourront également s'appuyer sur un extrait d'un film de Buster Keaton, « Sherlock Jr », qui repose également sur un principe proche : <https://www.youtube.com/watch?v=VSx6o8YLJK>

C. Esprit de bande

Tous ces effets décrits ci-dessus permettent de dessiner un espace imaginaire à l'intérieur duquel les personnages vont évoluer. Pierrot va perdre ses repères mais tout est-il différent de Paris à la Chine ?

Atelier « Paris-Pékin » :

Les élèves pourront pointer les différences et les points communs qu'il y a entre la réalité parisienne et la vie pékinoise. Si Pékin apparaît comme une ville plus colorée, propice à des incursions dans des lieux spectaculaires, demeure dans les deux pays un véritable esprit de bande entre les enfants des villes qui s'élargit aux enfants du monde entier. En France comme dans la Chine rêvée par Pierrot, les gamins font preuve d'astuces et unissent leurs forces pour surmonter les obstacles. Cette comparaison pourra s'appuyer sur des images du film : revenir sur les espaces de jeu, de circulation qui apparaissent dans les deux villes.

Atelier « y en a là-dedans ! », sur les ruses et astuces des enfants :

Quels sont les ruses et les astuces trouvés par les enfants pour surmonter les obstacles qu'ils rencontrent ? Le chat dans l'arbre - montrer le drapeau français pour se faire comprendre - la radio de Pékin pour faire un appel - le réseau des enfants chinois

Langage universel :

Arrivé en Chine, Pierrot ne parvient pas à communiquer avec les premiers enfants qu'il rencontre. Mais très vite il va trouver des astuces pour surmonter la barrière de la langue en montrant le drapeau français. Les expressions et gestes des enfants leur permettent aussi d'échanger un minimum, leur ancrage dans la ville favorisera également leur lien ainsi que la présence de Monique, la fillette bilingue. Au fil du film, un impressionnant réseau d'enfants semble se mettre en place, suivant une logique de solidarité, un mouvement de propagation et de jeu.

Atelier « qu'est-ce que tu me racontes ? » :

Les enfants s'amuseront à se mettre en situation de ne pas pouvoir communiquer par le langage et tenteront de se faire comprendre des choses (ce qu'ils ont pensé du film, les scènes qu'ils ont aimé par exemple) en passant par des gestes et des dessins. L'occasion d'imaginer d'autres formes de communication et de se référer au langage du cinéma muet déjà abordé avec le film de Chaplin.

