

## POLICHINELLE et les CONTES MERVEILLEUX

4 courts métrages ; 36 mn ; 2017 ; de Giulio Gianini et Emanuele Luzzati.

### Sommaire :

I Avant la projection	p.1, 2
II Présentation des histoires et pistes d'exploitation	p.2 à 8
1- Les trois frères	p.2, 3
2- Le ballon d'or	p.4, 5
3- Polichinelle et le poisson magique	p.5, 6
4- L'oiseau de feu	p.7, 8
5- Le conte merveilleux	p.8
III Analyse filmique	p.9 à 11

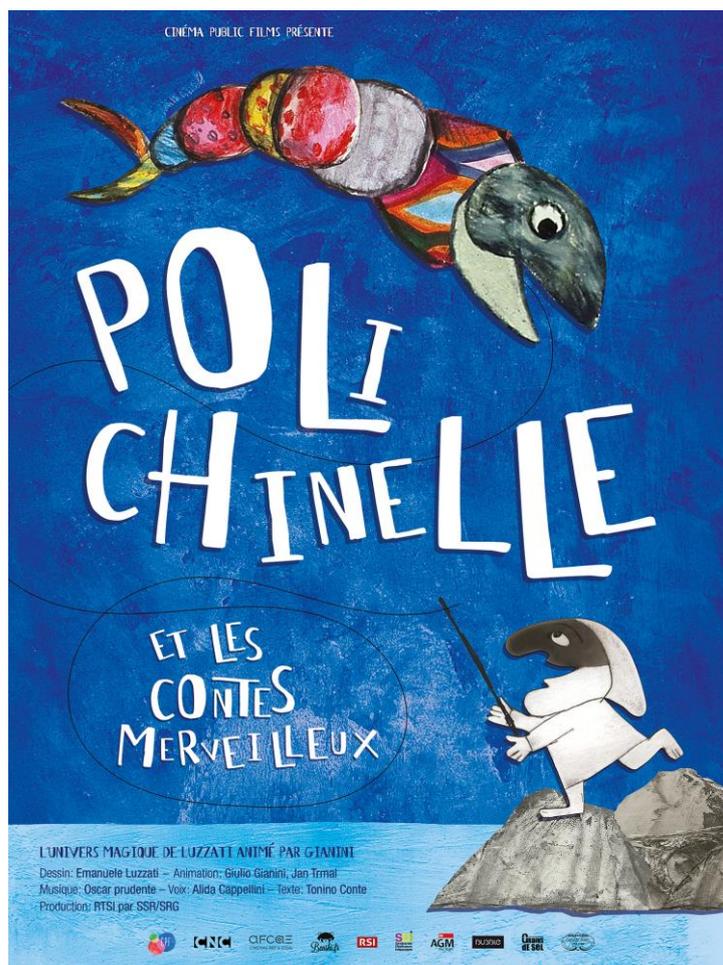
## I Avant la projection

### 1- Observation de l'affiche :

- Couleurs : Le bleu domine pour le fond de l'affiche. Un poisson dont le corps est coloré occupe le haut de l'affiche et Polichinelle est représenté, en blanc, en train de pêcher, en bas et à droite de l'affiche (ce sont les personnages du conte : Polichinelle et le poisson magique).

- Le titre du film est formé du mot Polichinelle, écrit en blanc, au milieu. La fin du titre : Et les contes merveilleux est écrit en-dessous.

Dans la partie bleue claire du bas, sont inscrits des renseignements : les noms du dessinateur, de l'animateur, des responsables de la musique, des voix, du texte et de la production du film.



**2- Regarder la bande-annonce** du film permet de voir les principaux personnages et de découvrir que c'est un film d'animation.

### **3- Consignes pour un bon déroulement de la séance de cinéma :**

#### **LES RÈGLES DU JEU**

« Dans une salle de cinéma, il fait noir, l'image est grande, on entend bien, les fauteuils sont confortables et « je fais le vide » juste avant d'entrer : je ne suis ni à l'école, ni à la maison.

Dans un cinéma, on ne peut pas changer de film ou le prendre en cours de route et attendre la publicité pour aller faire pipi, on ne peut pas se déplacer, ni manger, ni boire, ni faire du bruit pendant le film...

Je peux rire, pleurer, avoir peur, être ému et ne pas tout comprendre du premier coup. Après la projection, j'évite les jugements brutaux et trop rapides. J'essaie d'abord de retrouver tout ce que j'ai vu, entendu, compris. J'ai absolument le droit de garder pour moi les émotions très personnelles que j'ai ressenties, et mon interprétation du film, même si ce n'est pas celles des autres. »

## **II PRESENTATION DES HISTOIRES ET PISTES d'exploitation**

### **1- Les trois frères :**

- **Résumé :** Trois frères vivent en parfaite harmonie jusqu'au jour où ils tombent amoureux de la même demoiselle : la fille d'un roi. Face à ce choix difficile, ce dernier annonce qu'il donnera la main de la princesse à celui qui lui apportera le cadeau le plus fabuleux. Les trois prétendants partent alors en quête d'un présent extraordinaire.

#### **- Histoire détaillée :**

Il était une fois, trois frères qui habitaient dans trois châteaux de couleur différents [Travelling]. Le premier, Joachim a un nez orange ; le second, Jonas a le nez violet et le troisième, Jonathan a le nez turquoise. Ils faisaient tout ensemble et, chaque nuit le même rêve : épouser une princesse, fille de roi. Ils vont tous les trois demander la main de la fille du roi [Musique]. Le roi est perplexe car il n'a qu'une seule fille et ils sont trois. Il répond qu'il donnera sa fille à celui qui apportera le trésor le plus fabuleux. Ils repartent. [Fondu au noir]



Joachim part pour le royaume des sciences et de la mécanique : il observe une machine à redresser les bosses, une machine qui casse les œufs et fait sortir les oiseaux. Il choisit une longue vue, avec laquelle il voit Jonas qui va au bazar oriental. Où il achète un tapis volant. Jonathan va au pays de la musique et achète une trompette qui guérit tout [Fondu au noir].

Les trois frères se retrouvent. Ils voient dans la lunette leur bien-aimée qui se meure. Ils partent vite sur le tapis volant. Jonathan souffle dans la trompette magique et la princesse est guérie. Le roi et la princesse dansent de joie. Le roi demande à sa fille de choisir. Elle répond

qu'elle aime Carmélo, le berger. Les trois frères sont invités au mariage. Ils offrent leur cadeau à la princesse. La princesse et le berger s'envolent sur le tapis volant, vers le pays du bonheur. Les 3 frères repartent chez eux, à la recherche de la princesse de leur rêve. Fin.

Les [ ] indiquent des procédés cinématographiques expliqués au paragraphe III 2

### - Pistes d'exploitation :

- Raconter l'histoire en retrouvant les personnages : les 3 frères, le roi, la princesse, le berger.



- Montrer que c'est un conte : L'histoire commence par : « Il était une fois ... » et se finit bien. Cf. paragraphe II 5

- Les lieux : les 3 châteaux des frères, le palais du roi, le royaume des sciences et de la mécanique, le bazar, le royaume de la musique.



- Les objets : la lunette, le tapis volant, la trompette qui guérit.



La lunette permet de voir loin. Le tapis volant et la trompette sont des objets magiques.

## 2- Le ballon d'or :

### - Résumé :

Pour son anniversaire, la fille du roi reçoit une balle d'or qui a le pouvoir de la protéger. Mais elle doit y faire très attention car la perte de ce jouet pourrait entraîner la disparition de toute sa famille et du royaume...

### - Histoire détaillée :

La présentation du début montre 3 cartes : un roi, un prince, une princesse. Le prince disparaît. On voit une grotte et la princesse entre dedans.

Le titre apparaît : Le ballon d'or.

Il était une fois, un roi qui, par maléfice, avait perdu son fils. Il reporta son affection sur sa fille unique. Pour son 12<sup>ème</sup> anniversaire, le roi lui donne une balle d'or magique. Qui doit protéger contre les sortilèges. Elle part jouer dans le jardin. Un vieillard lui vole la balle. Le palais s'effondre et les hommes sont transformés en statues. La fille entre dans une grotte en suivant le vieillard. Elle monte un escalier, puis ouvre une porte qui s'ouvre sur une chambre dont le lit bouge. Elle se retrouve assise sur une chaise volante. Elle survole la mer et le vieillard la pousse jusqu'à une île où les rochers bougent. Avec le ballon, elle tombe dans un puits où des singes jouent avec le ballon. Le vieillard récupère le ballon et le met dans la bouche d'un gros poisson. Avec le ballon, il détruit le château et fait tomber des soldats-quilles. La fillette est sur des cubes que le vieillard fait tomber. La fillette, le vieillard et le ballon volent. Le poisson attrape le ballon, puis un monstre apparaît. Quand la fillette récupère le ballon, son frère est à côté d'elle : ils ont rompu le maléfice. Le ballon magique vole dans le ciel et devient une nouvelle étoile au firmament. Fin. Générique.

### - Pistes d'exploitation :

- Raconter l'histoire en retrouvant les principaux personnages : le roi, sa fille, le vieillard, le poisson, les singes, le monstre, le frère.



- Montrer que c'est un conte : l'histoire commence par « Il était une fois »... Elle se termine bien.

- Retrouver les différents lieux : le château, le jardin, l'intérieur de la grotte, la chambre, la mer, le ciel, le ravin, les cubes.



- L'objet magique est le ballon d'or.

### **3- Polichinelle et le poisson magique :**

- **Résumé :** Un jour, un poisson magique mord à la ligne de Polichinelle. L'animal lui promet de satisfaire tous ses désirs s'il le laisse vivre. Les rêves de Polichinelle et de sa femme deviennent alors réalités. Mais leur perpétuelle insatisfaction risque de leur coûter cher...

#### **- Histoire détaillée :**

Les cartes montrent Polichinelle en pêcheur, une femme, un poisson magique.

Dans leur vieille maison, Polichinelle et sa femme. Elle dit qu'ils n'ont rien à mettre dans la casserole et elle demande à Polichinelle d'aller pêcher. Il pêche et s'endort. Un gros poisson, plein de couleurs est accroché et il est difficile à ramener. C'est un poisson magique qui promet d'exaucer tous leurs vœux s'il lui rend la liberté. Le premier vœu est un bon dîner. Ils dorment de façon inconfortable et le deuxième vœu : avoir de bons lits est exaucé. Il neige et Polichinelle va voir le poisson qui met un toit sur la maison. Puis, le 4<sup>ème</sup> vœu est d'avoir une belle maison et les suivants d'avoir un palais, de plus en plus grand, avec des arbres. [Fondu au noir] Puis des téléphones sont installés. Le poisson a l'air fatigué. Un ascenseur permet d'accéder à une salle de bains, les téléphones se multiplient, une douche est installée. Ils ont de beaux habits, des trônes, des colonnes et des statues. Le poisson perd patience : tout est démoli et ils se retrouvent dans leur vieille maison. Polichinelle retourne à la pêche mais il n'attrape qu'un tout petit poisson [Fondu au noir]. FIN.



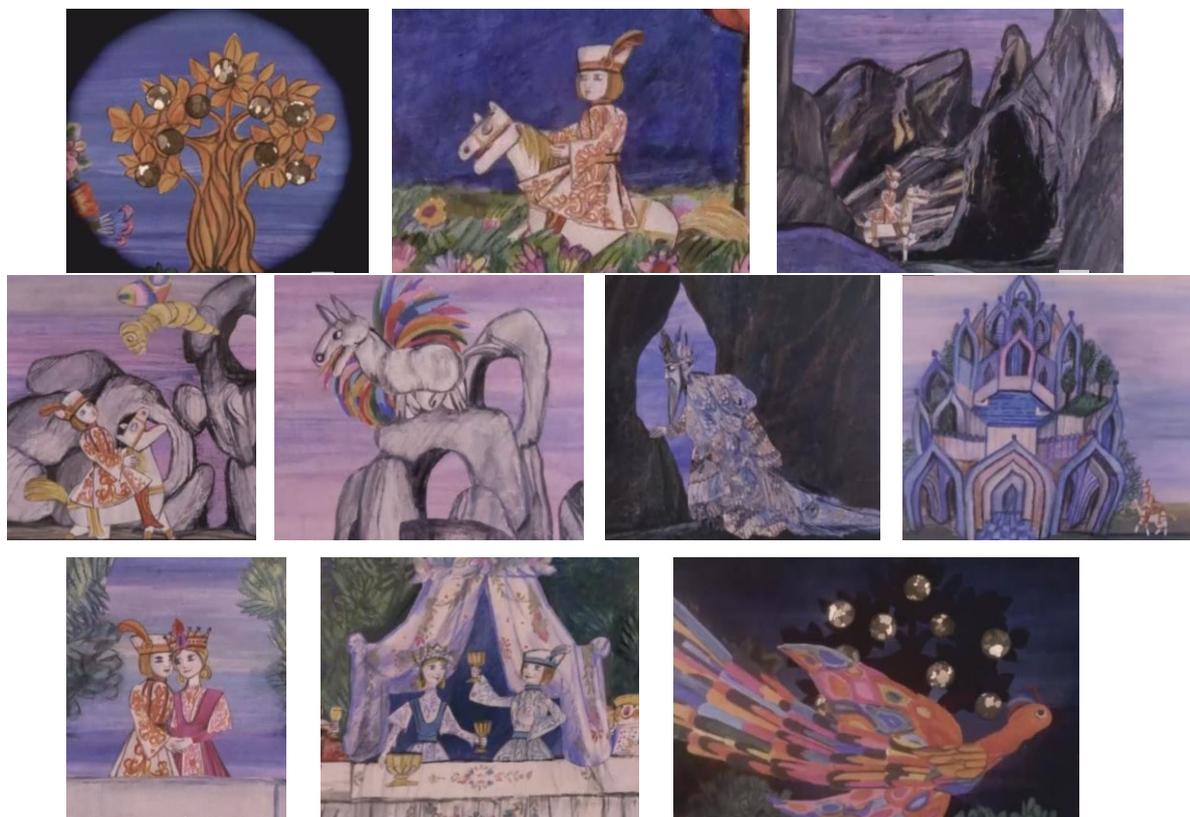
### - Pistes d'exploitation :

- Raconter l'histoire en expliquant pourquoi le poisson a arrêté d'exaucer les vœux de Polichinelle et de sa femme. Peut-on en tirer une morale ?
- Cette histoire est un conte et le personnage magique est le poisson.
- Toute l'histoire se déroule dans le même lieu : chez Polichinelle et sa femme  
 Polichinelle et sa femme portent un masque. Cela fait référence à la commedia dell'arte, un genre de théâtre populaire italien, où les acteurs improvisaient et jouaient souvent masqués et qui a connu un grand succès en Europe du XVIe au XVIIIe siècle.  
 Polichinelle (Pulcinella en italien) est un personnage caractéristique de cette forme théâtrale. Il est originaire de Naples dans le sud de l'Italie ; il est plutôt laid, il a un gros ventre et une bosse dans le dos. Il est grincheux, fainéant, rusé, gourmand, menteur et grossier mais c'est un personnage très populaire.
- Comparer avec d'autres contes (connus des enfants) dans lesquels il y a des vœux à exaucer.

## 4- L'oiseau de feu :

- **Résumé** : Le tsar Baldovino est en colère car on lui a dérobé une pomme d'or. Il demande au prince Biondello de retrouver le coupable, qui n'est autre qu'un oiseau de feu. En le suivant jusqu'au repère du terrible mage Bardadargento, il se fait capturer. Le sorcier lui propose un marché : sa liberté contre la belle princesse Vassilissa...

- **Histoire détaillée** : Des cartes montrent : un Prince, un arbre avec des fruits d'or, un oiseau très coloré, un magicien, une princesse. Le thème de l'histoire est le voyage. Le titre apparaît : « L'oiseau de feu » Il était une fois un tsar (le roi d'un beau palais), qui avait un jardin merveilleux avec des plantes rares et les plus belles du monde, en particulier : un arbre aux pommes d'or. Il les compte un matin et découvre qu'on lui a volé une pomme d'or. Il appelle son fils, Ivan, pour chercher le coupable. Ivan part sur son cheval blanc et se cache derrière le pommier pendant la nuit. Arrive l'oiseau de feu qui vole une pomme. Ivan le poursuit, entre dans des grottes, et, pendant 3 jours de poursuite, il découvre un monde mystérieux avec d'étranges animaux (chimères formées d'un mélange d'animaux) qui volent. Dans la deuxième grotte, il trouve l'oiseau de feu, mais il est enfermé dans une cage. Le magicien sorcier lui propose un marché : aller chercher la belle princesse Vassilissa (qui est aussi magicienne) et la ramener dans la grotte, sinon son père mourra. Le prince part vers le pays de la magicienne. Quand il la trouve, il tombe amoureux d'elle et elle aussi. Il doit renoncer à elle pour sauver son père. La nuit, ils se concertent. Le prince ramène Vassilissa chez le sorcier. Vassilissa dit qu'elle souhaite qu'il redonne leur forme aux animaux avant de l'épouser. Mais la vraie princesse est dans son château. Tous les animaux retrouvent leur forme. La fausse princesse se transforme en cheval blanc qui part. [Fondu au noir]. Dans le royaume du tsar eurent lieu les vraies noces. A ton bonheur ! Salut à toi fidèle cheval. [Musique].Le tsar est encore plus heureux avec son arbre aux pommes d'or et la présence de l'oiseau de feu.



## - Pistes d'exploitation :

- Raconter l'histoire en décrivant les principaux personnages
- Monter que c'est un conte : il commence par « Il était une fois... » et il a une fin heureuse.
- Décrire les différents lieux : le palais du Tsar et son jardin, les grottes avec créatures fantastiques, la cage où est enfermé le prince, le palais de Vassilissa, la salle du repas de noces ...



## 5- Thème commun aux 4 histoires : Le conte

Le titre du film est : Polichinelle et les contes merveilleux

- Un conte est un récit (une histoire), relaté par oral ou par écrit, qui raconte des aventures imaginaires. Le conte met souvent en scène des duos de personnages dont l'un est bon, l'autre est méchant, et en règle générale, le bon finit par triompher.

- Un conte merveilleux: c'est contes qui se déroule dans un univers merveilleux (un palais, un jardin extraordinaire ...). C'est un univers où les personnages sont en lien avec des éléments surnaturels (qui n'existent pas dans la nature, c'est-à-dire dans la réalité). Ils sont aussi appelés « contes de fées ». Dans ce genre d'histoire, la magie est très présente : dans ces 4 histoires il y a une trompette magique qui guérit tout ; un ballon d'or magique qui peut rompre un maléfice ; un poisson magique qui exauce les vœux ; une magicienne et un sorcier.

- On ne sait pas où et quand se déroulent les histoires : Personne ne le sait ! Le principe du conte est que ni l'époque ni le lieu du récit ne sont précisés. Souvent, les contes commencent par « Il était une fois, dans un pays lointain... ». Cette phrase ne donne aucune indication de l'époque ni de l'endroit auxquels l'histoire se déroule. Cela permet ainsi à toutes les générations et à toutes les sociétés de comprendre l'histoire et de s'y intéresser.

- A quoi servent les contes ? : Ces histoires permettent de divertir et d'amuser le public ; de faire rêver. Elles permettent aussi d'expliquer le monde, de montrer quelles sont les bonnes et les mauvaises conduites. Elles expliquent à leur manière les règles de vie d'une société.

- Structure d'un conte :

En général, le conte comporte trois parties distinctes : la situation initiale, le développement et la situation finale.

La **situation initiale** (introduction) du conte comprend une brève description physique et morale du héros. On situe le lecteur dans le temps, le lieu et les circonstances. C'est à ce moment que le héros fait face à sa mission pour la première fois.

Le **développement** (ou corps ou noeud) d'un conte comprend les divers obstacles à travers

lesquelles le héros doit passer. C'est dans cette partie de l'histoire qu'il rencontre ses alliés (amis ou adjuvants) et ses opposants (ennemis ou "méchants"). Il y a en général de nombreux dialogues dans le développement et les obstacles sont nombreux.

La **situation finale** du conte (ou conclusion) comprend souvent la réussite du héros. C'est aussi à ce moment qu'on apprend la morale (ou la leçon) du conte. La fin est habituellement heureuse.

- Demander aux enfants de citer des contes qu'ils connaissent.
- Retrouver la structure d'un conte dans une des histoires du film. Exemple : L'oiseau de feu

Etat initial : il était une fois un tsar qui avait un arbre avec des pommes d'or

L'élément perturbateur : une pomme d'or a été volée

Les péripéties : le fils du tsar part à la recherche du voleur. Il voit l'oiseau de feu et le poursuit mais il est capturé par le sorcier qui lui impose un marché : ramener la magicienne Vassilissa. Il la trouve et ils tombent amoureux. Ils préparent un plan : la magicienne enverra une « image » d'elle (le cheval du prince transformé).

Le dénouement : le sorcier sera vaincu et ils pourront se marier.

Situation finale : Ils vécurent heureux ...

### III ANALYSE FILMIQUE

#### 1- Fabrication d'un film d'animation :

- Durant la projection d'un film, le mouvement continu qui apparaît sur l'écran n'est qu'une illusion. Il résulte d'un ensemble de techniques mises en œuvre pour obtenir la restitution du mouvement, décomposé lors de la prise de vues en milliers d'images fixes. Nos yeux perçoivent cette succession d'images comme une reconstitution du fait de la persistance des images rétinienne : l'œil conserve pendant environ 1/10ème de seconde l'image qu'il vient de voir même quand elle a disparu.

Pour reconstituer le mouvement, il faut projeter 24 images par seconde.

- Il y a plusieurs techniques d'animation :

- L'animation à plat ou en 2 dimensions (2 D) utilise une caméra perpendiculaire au sujet qui filme image par image.

On peut animer ainsi des peintures ou dessins, des papiers découpés, des matériaux ou objets, des poudres sur verres (pastel, sable...) ...

- L'animation en 3 dimensions (3D) utilise une caméra placée en face du plateau de tournage et les objets sont déplacés devant la caméra.

On peut animer des objets rigides, des objets flexibles (fil de fer...), des marionnettes...

- L'animation par ordinateur : les personnages, objets et décors créés par ordinateur en images de synthèse forment ce qu'on appelle la réalité virtuelle. L'ordinateur peut être utilisé

comme un assistant à la réalisation (pour le montage ou la réalisation d'effets spéciaux) ou comme un outil de création d'images.

- Dans ce film : Polichinelle et les contes merveilleux, le **procédé technique utilisé est celui du papier découpé** à la surface duquel Luzzati peint ses personnages et les éléments de son décor. Les figurines articulées, comme des marionnettes à plat, sont ensuite placées sur le banc-titre et animées devant la caméra qui les photographie image par image. Comparé au dessin animé, le procédé a un avantage notoire : Luzzati ne doit pas redessiner ses personnages à chaque image, au prix d'une simplification de son trait. Au contraire, chaque pantin de papier étant peint et découpé « une fois pour toute », il peut se charger des motifs graphiques et des nuances de couleurs les plus subtils. En un mot, l'univers pictural de Luzzati se retrouve intact dans ses films et c'est bien-là leur qualité la plus manifeste.



**Pour faire le film, le réalisateur a découpé ses personnages et ses paysages sur des papiers qu'il a peints lui-même. Pour les colorer, il a utilisé plusieurs matériaux comme de la peinture ou du crayon gras.** Les personnages ressemblent à des pantins articulés. Les différentes parties du corps sont indépendantes pour pouvoir ensuite, selon les besoins, ne changer que la tête ou les bras par exemple. Pour chaque personnage, il peut y avoir plusieurs fois la même partie du corps : pour Polichinelle, il y a plusieurs sortes de jambes (les pliées et les raides), plusieurs visages (de face, de profil, avec ou sans sourire), etc. Il classe ensuite les personnages sur le paysage dans la position de son choix puis pose par-dessus une plaque en verre pour délimiter le cadre. Il place au-dessus une caméra qui filme image par image. Il déclenche sa caméra pour prendre une image, modifie un petit peu la position des personnages puis reprend une nouvelle image et ainsi de suite. Lors de la projection sur l'écran, les images défilent très vite ce qui donnera l'impression d'un mouvement réel.

- Ces contes animés, résultent d'une collaboration entre deux artistes-artisans : Emmanuele Luzzati et Giulio Gianini. L'un concevant les personnages, les décors, l'autre la photo, le mouvement. Ils utilisent le papier découpé. Cette technique leur a permis de garder intactes toutes les qualités plastiques des images de Luzzati, sans les appauvrir. Elle est sans nul doute la plus adaptée pour restituer fidèlement cet univers flamboyant : la richesse des textures, des motifs et des couleurs est préservée, ainsi que l'énergie du tracé, à la fois sûr et spontané.

Pantins et décors (palais, personnages...), tous sont indifféremment manipulables, découpables, friables, métamorphosables ! Ils sont comme les composants d'une musique, rythmes et matière au sein de l'œuvre globale.

La liberté et l'inventivité avec lesquelles Gianini met en mouvement ce monde articulé est à la fois sensible et décapante.

## **2- Procédés cinématographiques :**

### **➤ L'utilisation de la caméra :**

- **Une séquence** se compose de un ou plusieurs plans; elle est définie par une unité de temps, de lieu, d'action. Les séquences peuvent s'enchaîner « Cut », par un fondu au noir ou

enchaîné pour traduire un changement de lieu ou une ellipse temporelle, par un plan de coupe ou par un insert.

- Cut : liaison de deux plans juxtaposés sans effet.
- Fondu au noir : l'image disparaît peu à peu et fait place au noir. [Cela indique un passage de temps ou la nuit]
- Fondu enchaîné : l'image de la nouvelle séquence remplace progressivement la dernière image de la séquence précédente.

- **Le cadrage** : Comporte la place de la caméra, le choix de l'objectif, l'angle de prise de vues, l'organisation de l'espace et des objets filmés dans le champ.

Parfois, le sujet n'est pas entièrement dans le cadre, ce qui augmente sa taille : par exemple le thon qui mange les petits poissons rouges. On parle de **Hors-champ**.

- **L'échelle des plans**. Un plan est une suite d'images enregistrées en une seule prise. Il est défini par un cadrage et une durée.

On distingue : le plan d'ensemble qui montre le décor et les personnages, le plan moyen : cadre avec les personnages en pied ; le plan rapproché ; le gros plan : le visage (on peut voir les sentiments du personnage), un objet et le très gros plan ou insert (un détail du corps ou d'un objet).

- ☞ Repérer dans les histoires ces différentes utilisations de la caméra (différents plans, en particulier gros plans) ou Fondus au noir (signalés dans les histoires détaillées).



- **La bande-son** : dans ces histoires, les personnages ne parlent pas ; C'est une **voix off** qui raconte. Par contre, on entend des bruitages ou de la musique (identifier des instruments : flûtes ...).

## RESSOURCES :

Cinéma Public Films : dossier de presse,  
Document pédagogique  
Document enseignant

Dossier préparé par Nicole Montaron, Atmosphères 53. Avril 2022.