LA DECOUVERTE DES LANGUES-CULTURES PAR LES FILMS D'ANIMATION DE MICHEL OCELOT – PLATEFORME DE MULTICULTURALISME

Violeta TIPA
violeta_tipa@yahoo.com
Institut du Patrimoine Culturel, Chişinău (Moldavie)
Elena PRUS
elena_prus_ro@yahoo.fr
Université Libre Internationale de Moldova, Chişinău (Moldavie)

Abstract: *In the last decades, the animation movie protrudes more and more in the modern culture by a deep philosophical and aesthetic approach with a wide spectrum of inquiries. The multitude of techniques and modalities to realize allows it to dive in the most different cultures. Amongst the directors-animators who uphold the multiculturalism in their creation enlists the Frenchman, Michel Ocelot, a significant figure in the art of European animation. His movies power themselves from the art and the culture of different European civilizations, and first of all, from Greek myths. Even since his first short film –* ***Les Trois Inventeurs*** *(1980) – he imposes as original creator. The world recognition is achieved by the feature films about* ***Kirikou: Kirikou et la sorcière*** *(1998) and* ***Kirikou et les bêtes sauvages*** *(2005), which anchor in the African mythological universe. A world full of symbols and metaphors profiled also in the movie* ***Azur et Asmar*** *(2006), where two different cultures – European and African, unite. Mr. Ocelot creates his movies as initial formulas by which the viewer understands better the complex universe of the man and human relations, showing that the conflicts may be overcome through communication and comprehension, kindness and tolerance.* ***Princes et Princesses*** *(2000),* ***Les contes de la nuit*** *(2011) and* ***Ivan Tsarevitch et la Princesse changeante*** *(2016) inscribe in the context of the multiculturalism, as they are true trips back in time and space, highlighting the fairy tales of the people from the three continents Africa, Asia and Europe. The French director conceives the world of these fairy tales by a long-forgotten technique – the cut-out animation, making us think about the theatre of shadows. Analysing the movies of Michel Ocelot, we may qualify them as modern recitals, personal interpretations of the traditional fairy tales and myths, where the art and the culture of different spaces and times rank at the top.*

Keywords: *Michel Ocelot, animated films, multiculturalism, technique of cut-out animation, the world of story, the game.*

BDD-A31936 © 2020 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 00:54:06 UTC)

La France est le pays qui a inventé le septième art, y compris le merveilleux genre qui est le film d'animation. Nous pouvons constater aujourd'hui que plusieurs générations d'enfants, de jeunes et même d'adultes se sont formées à cette fascinante école de l'audio-visuel.

Dans ce contexte, nous rappelons le Théâtre Optique d'Émile Reynaud, qui anticipe l'apparition du cinéma, le plus spectaculaire loisir du temps, et la première représentation avec dessins animés *Pauvre* Pierrot le 28 octobre 1892 au Musée Grévin de Paris. Peu de temps après, l'invention des frères Lumière donnera un nouvel impulse à la préfiguration du genre avec les *Fantasmagories* (1908) d'Émile Cohl, surnommé à juste titre « le parent du dessin animé ». Or, ses personnages *fantoche* et *les microbes joyeux* ont inspiré et ont provoqué des caricaturistes et des dessinateurs se diriger vers une nouvelle passion. Lors de son évolution, le film d'animation français a complété l'histoire de la cinématographie universelle avec des noms et des œuvres qui ont suscité un intérêt particulier et ont influencé l'évolution du film d'animation européen.

Parmi les plus significatifs créateurs du genre, qui ont occupé une place importante dans les annales de la cinématographie française et mondiale, se trouve Paul Grimault, l'auteur du long-métrage d'animation français *La Bergère et le Ramoneur* (1953), réalisé en collaboration avec le poète Jacques Prévert. Un apport particulier au développement du genre appartient aux cinéastes de la « nouvelle vague » du film d'animation dont font partie René Laloux, Jean-François Laguionie et d'autres. Nous découvrons un univers fantastique dans la création de René Laloux, qui se propose de débattre, par le langage symbolique-métaphorique de l'animation, les problèmes du monde moderne. Ses pellicules : *Les Temps Morts* (1964), *Les Escargots* (1965), et particulièrement, *La Planète Sauvage* (1972), ont bouleversé l'esprit de la critique de spécialité, en obtenant le prix spécial de la XXVIIème édition du Festival International de Film de Cannes (1973). Or, *La Planète Sauvage* est l'un des premiers longs-métrages d'animation européens qui rompt avec la tradition de Walt Disney par la thématique et la technique de réalisation – celle des marionnettes plates, caractérisée par des mouvements moins plastiques, mais contenant des images particulièrement riches en détails et couleurs.

Une figure significative de l'animation française, mais aussi de celle mondiale, est Michel Ocelot, dont la création se caractérise par un multiculturalisme avancé, ancré dans les plus diverses cultures et civilisations. Dans ses films, les éléments du monde moderne (ordinateurs et machines à possibilités fantastiques) et des cultures antiques (égyptienne, grecque, africaine, slave etc.) s'entrecroisent, formant ainsi un palimpseste culturel.

Personnalité polyvalente, avec des études dans le domaine des arts décoratifs, Michel Ocelot débute à la Télévision Française, à la chaîne TF1, avec *les Aventures de Gédéon* (1976), une adaptation de la bande dessinée *Gédéon*, créée en 1923 par Benjamin Rabier, fameux illustrateur et auteur des bandes dessinées, qui racontait les aventures d'une cane jaune à cou long. La télévision devient pour l'artiste une piste de lancement sur le grand écran où il projette en 1979 son premier film *Les Trois Inventeurs*, un court-métrage utilisant la technique des silhouettes découpées.

Dès sa première pellicule, Michel Ocelot s'impose par son originalité de façonner le message idéatique, ainsi que par une modalité stylistique-formelle à part. Le cinéaste opte pour une technique moins utilisée – celle des figures/des silhouettes en papier, suscitant l'attention du public et de la critique, qui apprécient son œuvre par plusieurs prix, y compris le Prix BAFTA. En ce qui concerne la technique de réalisation, l'artiste cherche la manière de création la plus simple possible, pour être compris par tout le monde, et notamment par les enfants. Il décide d'entrer en compétition avec Walt Disney, ignore le

BDD-A31936 © 2020 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 00:54:06 UTC)

style classique et s'inspire du théâtre chinois des ombres et des films de Lotte Reiniger, qui crée ses films avec des silhouettes découpées. Nous rappelons que la pellicule qui a apporté de la popularité à la directrice allemande s'appelait *Les Aventures du prince Ahmed* (1926) et a représenté le premier long-métrage d'animation de l'histoire de la cinématographie, inspiré des contes « 1001 nuits ».

Les deux court-métrages suivants de Michel Ocelot, *Les Filles de l'égalité* (1981) et *La légende du pauvre bossu* (1982) n'ont pas été non plus dépourvus de l'attention de la critique de spécialité et du public enfantin. Il continue d'ailleurs de collaborer avec la télévision, qui lui offre une possibilité extraordinaire de tester ses idées créatives et de promouvoir ses futurs films devant un large auditoire.

Ainsi, en 1983, il propose pour la chaîne de télévision française *Antenne 2* la série *La Princesse insensible* (de 13 épisodes à 4 minutes chacun), et en 1989, à l'aide de l'animateur Jean-François Laguionie, il lance sur le *Canal+* une nouvelle série d'animation avec le générique *Ciné si…* d'huit épisodes. Six histoires des huit de la série seront réalisées à partir de la pellicule *Princes et Princesses* (2000). M. Ocelot les passera sur pellicule de 35 mm, en revigorant en Europe la mode d'animation des silhouettes découpées.

Le directeur M. Ocelot devient populaire au niveau mondial grâce au film *Kirikou et la Sorcière* (1998), réalisé d'après un conte africain, une démonstration de son multiculturalisme non seulement parce qu'il représente une coproduction entre la France, la Belgique et le Luxembourg, l'animation étant réalisée dans les studios de Riga et ceux hongrois, mais parce qu'il met en valeur la mythologie africaine. L'enfant *Kirikou* qui, dans son essence, est pareil à un dieu de la mythologie romane, est doté de pouvoirs et d'un esprit vif pour résoudre les problèmes existentiels.

La tendance de revenir périodiquement à la culture et à l'art africain vient de la vie/l'expérience de l'artiste, qui a passé son enfance en Conakry, Guinée sur le continent noir. D'ici remontent les références à la culture africaine, à ses mythes et contes. Les échos de ceux-ci sont assez évidents dans la trilogie de Kirikou – *Kirikou et la Sorcière* (1998, Prix pour le meilleur film d'animation au Festival International de Film d'Animation d'Annecy), la suite *Kirikou et les Bêtes sauvages* (2005), *Kirikou et les Hommes et les Femmes* (2012), ainsi que le long-métrage *Azur et Asmar* (2006, Prix pour le meilleur long-métrage au Festival de Zagreb).

Les films de Michel Ocelot sont centrés sur les problèmes des relations humaines en accentuant la différence de sexe, de race, de nation. Ainsi, dans le film *Azur et Asmar*, l'auteur présente le phénomène de la xénophobie, qui apparaît sans un motif sérieux et s'étend dans le monde des enfants. Ce conte illustre ainsi le contact entre deux cultures différenttes, représentées par deux enfants – un Français et un Arabe : Azur et Asmar ; on montre ainsi l'hostilité entre les habitants locaux et ceux venus dans la localité, les relations hostiles entre l'Occident et l'Orient, mais aussi le phénomène de la fraternité. Même les deux protagonistes : Azur, un blond à yeux bleus comme le ciel, et Asmar, un brun à yeux noirs, comme la plus noire nuit de l'Orient, sont, dès le début, le symbole de deux mondes différents, de deux mentalités, de deux visions éthiques-religieuses, même s'ils grandissent sur la même terre et sont éduqués par la même femme – mère et nourrice. En devenant adultes, ils commencent le grand voyage d'initiation dans le pays des rêves pour délivrer la Reine des fées et l'épouser. Le film est un exemple de coexistence paisible et de tolérance entre les gens (problème de grande actualité à présent), qui doivent s'entraider s'ils veulent atteindre leur but.

Si les sujets de ces films dérivent, particulièrement, de la problématique contemporaine, alors son style artistique et plastique a des racines dans les arts antiques (les

BDD-A31936 © 2020 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 00:54:06 UTC)

arts africains), comme dans les illustrations des britanniques Arthur Rackham et W. Heath Robinson, ainsi que de la graphique d'Aubrey Beardsley.

Dans ses films, Michel Ocelot recourt non seulement aux arts français, mais aussi aux peintures néerlandaises du XV^{ème} siècle, réalisées par des artistes peintres tels que Jean Fouquet, Limbourd Drother et Jan Van Eyk, aux miniatures persanes et à la civilisation islamique du Moyen Âge (XV-XVI^{ème} siècles), les films centrés sur des contes formant un univers d'inspiration à part. Le monde des mythes et des légendes, des contes traditionnels et des histoires des différents peuples représente une source inépuisable pour sa création filmique et littéraire. Avec une satisfaction particulière l'auteur, s'inclut dans le jeu à sujets connus, avec des personnages (particulièrement – des princes et princesses) et des univers qu'il construit et détruit, produisant des bouleversements, il provoque les héros aux actions, les faisant passer par des essais invraisemblables.

Michel Ocelot est l'un des rares animateurs qui sont en même temps auteurs, directeurs, designers, scénographes, etc. L'auteur avoue qu'il se sent comme un horloger, qui connaît bien tous ses mécanismes intérieurs et peut les ordonner. Les films d'animation de Michel Ocelot trouvent ainsi un terrain fertile pour exercer **la fantaisie et l'imagination des enfants**. Il devient un coproducteur, un démiurge qui coordonne les univers inventés, les personnages et leurs destins.

Le maître français démontre la capabilité et la maturité d'apporter sous le même dôme structurel-stylistique des contenus provenant de différentes cultures. **Les contes africains, asiatiques et européens** deviennent le point de départ d'un miraculeux voyage à travers des pays et des époques différents, faisant corps commun dans ses pellicules : *Princes et Princesses, Les Contes de la Nuit* et *Ivan Tsarevitch et la Princesse changeante*. La structure même de ces films prend la forme d'un jeu, selon **le concept du « jeu en film/conte »** et la formule de mise en abyme du « film en film » ou du « conte en conte » confirmera le jeu qui « a lieu face à une autre réalité », où les deux protagonistes plongeront. Selon le philosophe Johan Huizinga, toute culture peut être considérée sous *specie ludi*, car le jeu est indispensable, il se subordonne à la culture, devenant lui-même culture. Les films d'Ocelot proposent ce jeu qui « transgresse les limites de l'existence physique », en **transférant les participants dans d'autres espaces temporels et des endroits inconnus** afin d'enrichir les connaissances des enfants avec de nouvelles coordonnées spatio-temporelles.

Ainsi, chaque soir, quand les étoiles apparaissent dans le ciel et les lumières s'allument dans le petit cinématographe/théâtre ou devant les écrans, trois personnages se rencontrent – un garçon, une fille et un auteur-technicien – incités par la magie du jeu. Dans cet espace fermé, on invente de nouveaux contes avec des Princes et des Princesses, des sorcières méchantes et laides, des monstres – bref, avec tous les personnages et les créatures populaires pour les enfants et les adolescents modernes, qui « satisferont les idéaux d'expression et les idéaux sociaux » (*idem*, 47).

Les trois participants initient un jeu semblable à un jeu de rôle (similaire au jeu virtuel), qui leur offre la possibilité d'évader de la vie habituelle « dans un espace temporaire d'activité » (*ibidem*, 46). Le motif de cette évasion dans l'univers des contes est le désir des enfants de s'imaginer des princes et des princesses : les garçons-princes sont attirés par les luttes pour libérer l'élue de leur cœur des griffes des monstres, et les filles s'imaginent des princesses qui attendent d'être libérées des chaînes des sorciers par de beaux princes courageux. Selon Huizinga, tout jeu a ses propres règles qui déterminent ce que sera valable dans le cadre du monde temporaire qu'il a modelé. Les règles du jeu sont obligatoires et découlent du temps et de l'époque choisie, des traditions et de sa culture. Il faut préciser que chaque conte illustre, par

BDD-A31936 © 2020 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 00:54:06 UTC)

ses images, le style et les traditions d'une époque, avec incursion dans l'histoire du costume, qui détient une place distinctive dans la modélisation des personnages.

Le film devient une plateforme multiculturelle et, au de-là de l'espace et du temps, la lutte entre le bien et le mal est réglée par des modalités civilisées, par la communication dans des langues respectives. Michel Ocelot ne se contente pas de valoriser des contes traditionnels, il leur trouve des significations conceptuelles originales et nouvelles, dans une autre dimension spatio-temporelle.

Les narrations de la pellicule *Princes et Princesses* sont ainsi transformées en fables ou contes d'initiation pour princes/princesses, qui doivent passer par des essais (un ou plusieurs) pour atteindre leur destination ou leur but. Ces différents essais deviennent des situations qui modèlent le futur comportement des enfants dans les différentes situations qu'ils vont retrouver dans la réalité. Ainsi, dans *Le Château de la Sorcière*, pour gagner la moitié du royaume et la main de la princesse, le prince doit vaincre le château de la sorcière ; dans *La Reine cruelle et le Montreur de fabulo*, le jeune entre dans un jeu périlleux : sa vie peut être préservée seulement s'il s'avère assez ingénieux pour se cacher et ne pas être trouvé par la princesse avant le coucher du soleil ; dans *La Maitresse des monstres*, la fille, la protagoniste du conte, sortira à la lumière du soleil, où le prince l'attend, seulement si elle passe par le chemin d'initiation et affronte les monstres qui apparaissent devant les portes etc. Dans la plupart des contes de M. Ocelot, les jeunes se sauvent de la mort seulement par l'ingéniosité, la force et le courage dont ils font preuve dans les différentes situations et, en particulier, par leur bonté. Ainsi, dans *La Princesse des diamants*, le Prince sauve le nid de fourmis de la mort et son fait est récompensé : les fourmis l'aident à collecter les 101 diamants qui forment le collier de la princesse et le sauvent du sortilège.

Or, dans les contes d'Ocelot, les jeunes qui passent par les essais prévus n'acceptent pas toujours la récompense promise (d'habitude la main de la princesse). Dans *Le Château de la Sorcière*, beaucoup de jeunes tentent leur chance d'entrer dans le château de la sorcière avec la force, assaillir le château, l'incendier, le détruire pour conquérir la main et le cœur de la Princesse. La sorcière fait une promenade dans son château, ce qui est une **excellente occasion pour les enfants de connaître différentes inventions techniques** : des ateliers qui ressemblent beaucoup aux laboratoires modernes pour des recherches et des expérimentations scientifiques ; la bibliothèque avec ses riches collections de manuscrits, des dessins collectés du monde entier ; le jardin, où grandissent les plantes et les légumes les plus divers, ainsi que le lac souterrain de distractions.

Il faut remarquer aussi les transformations qui ont lieu dans l'histoire *Prince et Princesse*, inspirée du fameux conte où le baiser du prince brise le charme et la grenouille se transforme en princesse. Pour Ocelot, le baiser devient une modalité de rechercher la dimension des relations humaines, de tester la réaction des gens dans diverses situations, de connaître le caractère humain sous ses différentes formes. A la longue, les deux personnages passent par une série de métamorphoses, car chaque baiser du prince/de la princesse change l'apparence de l'autre. Ainsi, le prince se transforme à la fois : en grenouille, papillon, poisson, rhinocéros, chiot, éléphant, cochon ; et la princesse, suite au baiser, se transforme en escargot, cigale, tortue, pou, girafe, baleine bleue, vache. A la fin, ce jeu des transformations prend fin de manière surprenante : on arrive à un changement des visages (le prince prend le visage de la princesse et vice versa), fait qui **fait comprendre aux enfants l'influence de la personne qui se trouve à côté de nous, ainsi que la nécessité d'accepter et de tolérer l'identité de l'autre**.

BDD-A31936 © 2020 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 00:54:06 UTC)

Le film *Princes et Princesses* propose **un voyage non seulement à travers les contes des peuples du monde, mais aussi à travers les différentes cultures**, en projetant des images des plus significatives oeuvres d'art de l'époque. Le sujet des six histoires qui forment la structure du film constitue un prétexte pour naviguer à travers les grandes civilisations. Les projections qui anticipent l'histoire du *Garçon des Figues*, inspirée des premiers contes de l'Égypte ancien écrits il y a quatre milles années sur les tablettes d'argile avec hiéroglyphes, nous présentent des images imprimées sur le papyrus, des peintures murales et des bas-reliefs avec les visages des Pharaons, avec tous leurs attributs : la couronne au milieu du front avec une tête de cobra, un uraeus, le symbole du soleil, le collier en or, des bracelets aux mains et aux chevilles etc. Tous ces éléments formeront le costume de la femme-Pharaon du conte. Le visage des personnages suit les canons des bas-reliefs égyptiens : la perspective frontale du corps et du profile de la tête.

Le Manteau de la vielle dame ouvre une perspective sur la culture japonaise de l'époque Edo. Sur l'écran défilent des gravures et des illustrations de Hokusai, considéré comme l'un des plus grands peintres du monde, « le peintre qui a réalisé une vraie encyclopédie du monde et de la vie japonaise », qui s'est dédié à la représentation des différents aspects de la nature. L'un des plus spectaculaires éléments de la culture japonaise est le costume. Ainsi le kimono (dont le prix était égal à toute une fortune) d'une vieille dame devient le sujet de discorde du conte. Un voleur décide de piller la vielle dame Okai, mais il tombe dans son piège et apprend une leçon, étant obligé de la promener toute la nuit sur son dos. Les places visitées pendant la nuit sont inspirées des paysages de Hokusai, parmi lesquelles nous découvrons la cascade Kirifuri, l'une des plus grandes et spectaculaires cascades japonaises, ainsi que l'un des cent paysages du mont Fuji, symbôle de Japon. Contemplant la beauté de la nature sous les rayons de la lune, la vielle dame ne peut pas s'abstenir de réciter de « petites perles » de Matsuo Basho, le plus populaire auteur du Japon : « *Branche séchée/Corbeau au-dessus : soir, automne* » ou « *Oh, les herbes de l'été, /Il ne reste plus que cela/ des rêves de courageux guerriers* », ce qui lui offre un sentiment de cohabitation avec la nature, un état de paix et d'harmonie spirituelle. En arrivant à la montagne Fuji, observée à travers le brouillard qui se dissipe à l'aube, la vieille dame se rappelle qu'elle devait être chez soi depuis longtemps. L'histoire a une fin en style japonais : la ville dame est convaincue que cette nuit ne sera jamais oubliée par le voleur et, comme récompense pour ce voyage nocturne, lui donne son kimono.

Réalisée dans la même clé artistique-stylistique et utilisant la même technique des silhouettes découpées, la série télévisée *Dragons et Princesses* (2010) a donné naissance à deux long-métrages de cinéma *Les Contes de la Nuit* (2011) et *Ivan Tsarévitch et la Princesse Changeante* (2016).

Les Contes de la Nuit représentent une adaptation pour le cinéma 3D de *Dragons et Princesses*, ayant une structure similaire avec la pellicule *Princes et Princesses*. L'auteur reprend l'invention des contes dans la compagnie des trois personnages et **continue d'informer les jeunes téléspectateurs sur les diverses cultures de l'Europe médiévale** (*Le loup-garou, La fille-biche et le fils de l'Architecte*), celle africaine (*Le Garçon tam-tam*), tibétaine (*Le Garçon qui ne mentait jamais*) etc.

Le conte *Ti-Jean et la Belle-sans-connaître* nous **démontre la force du bien, capable d'apprivoiser tout monstre**. Le chemin d'initiation dirige un jeune dans le Pays des Morts, où un vieillard, rencontré sur le chemin, le guide vers le royaume du Roi qui avait trois filles. Le chemin est protégé par trois monstres géants et affamés : une abeille, une mangouste et un jaguar. Pour aider le garçon à passer de ces gardiens dangereux, le vieux

BDD-A31936 © 2020 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 00:54:06 UTC)

lui donne des fleurs toxiques pour l'abeille, des pommes empoisonnées pour le jaguar et un morceau de viande plein d'aiguilles pour la mangouste. Mais les idées sadiques n'ont pas été agréées par le jeune, qui décide de nourrir les bêtes affamés. Comme récompense, les trois « monstres », qui bénéficient du traitement bienveillant du garçon regagnent leurs dimensions réelles et l'aident à passer par les essais auxquels il est soumis.

Le conte suivant, *L'élu de la ville d'or,* est ancré dans la culture des anciens aztèques et se déroule dans une ville d'or, qui, pour préserver son apparence riche, donne à un dragon, quatre fois par an, l'une de ses plus belles filles. Même si les sacrifices humains étaient caractéristiques à d'autres peuples archaïques, chez les aztèques cet acte de culte

> « (…) avait des proportions inimaginables ». Ce rituel notamment, fait pour invoquer l'aide des dieux à différentes occasions : une victoire militaire, une fête, un couronnement, des obsèques, un festin, devient une obligation indérogable de faire des sacrifices humains. Cet acte de culte des aztèques était différent des autres peuples, ils donnaient un sens à part, qui « venait d'une croyance religieuse profonde » (Drîmba, 183).

Un prince, passant par cette ville en or, décide de sauver la belle fille de la mort et de vaincre le Dragon et, par conséquent, la ville entière est détruite. Les citadins sont mécontents et décident de tuer le jeune étranger pour son exploit « irréfléchi », parce qu'il les a privés de leur Dieu, de la croyance. Le jeune et la fille sauvée réussissent à convaincre la population qu'en sauvant la ville du Dragon, il est possible de sauver le futur, car la ville pourra être reconstruite des ruines avec des forces communes.

L'histoire des deux amoureux de *La fille-biche et le fils de l'Architecte* a lieu au Moyen Âge : l'auteur en profite pour **faire connaître l'architecture médiévale** et l'architecte français Eugène Viollet-le-Duc, renommé par la restauration des édifices médiévaux. Le cadre projette une série de cathédrales, des églises construites et restaurées par le maître. Le dénouement du conte a lieu dans une cathédrale, dont l'architecture cache des entrées-sorties secrètes, des galeries souterraines et offre aux amoureux la possibilité de se sauver du sorcier.

Dans l'histoire du *Garçon qui ne mentait jamais*, l'auteur place un paysage tibétain fascinant, inspiré des tableaux de Nicolai Rerih (Roerich), ainsi que des peintures bouddhistes – thangka et mandale, qui symbolisent **l'univers cosmique, un micro-modèle du monde**. Ce paysage notamment est testé par un jeune, qui doit choisir entre l'amour pour une fille et l'amour pour son cheval.

La pellicule *Ivan Tsarévitch et la Princesse changeante* comprend quatre histoires-fables, inspirées de diverses cultures. Les personnages principaux passent par le chemin d'initiation, atteignent non seulement l'accomplissement du rêve, mais aussi la maturité physique et spirituelle.

Le mythe bien connu de *l'Apprenti sorcier* est réinterprété par Ocelot dans le style des miniatures persanes. Il refait le même le sujet et réinvente l'histoire d'un jeune qui cherche du travail, mais personne ne l'embauche. Désespéré, il accepte la proposition d'un sorcier de l'emmener dans son royaume souterrain pour lui enseigner la magie. Le vrai but est dévoilé par la fille du sorcier, qui le conseille comment échapper au destin cruel. En arrivant sur la terre, il se transforme en serpent et avale le sorcier au moment où celui-ci essayait de convaincre un autre jeune.

Le bateau des pirates sur lequel se trouve le jeune marin avec sa chatte dans *Le Mousse et sa chatte* ancrera dans la culture indienne. Le point d'attraction devient évidemment Taj Mahal, le fameux monument de la ville indienne Agra. Construit pendant les années 1630-1653, il est resté jusqu'à présent le plus beau temple d'Indes, renommé

BDD-A31936 © 2020 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 00:54:06 UTC)

comme le symbole de l'amour éternel, ainsi que l'affirme le poète anglais Edwin Arnold : « ce n'est pas un monument d'architecture, mais l'amour d'un roi incrusté dans la pierre ». L'ensemble Taj Mahal inclut le fameux dôme avec des motifs floraux, la mosquée, les quatre minarets, le jardin et les puits artésiens, images qui anticipent l'histoire de l'élève marin. Le bateau des pirates arrive sur les terres de ce pays miraculeux, où le jeune sauve le palais royal de l'invasion des rats et y reste.

Le dernier conte de la pellicule est celui d'*Ivan Tsarévitch et la Princesse Changeante*, inspiré du folklore et la mythologie russe et soutenu par les images des artistes plastiques. L'histoire d'Ivan Tsarévitch, le plus populaire personnage de l'épopée nationale, suivra la structure et le style du conte russe. Le tsar est en danger de mort et peut être sauvé seulement à l'aide des trois prunes d'or. Ivan essaie de voler les objets désirés – les trois prunes d'or, le vase charmé, le cheval miraculeux aux sabots d'or et, ce n'est qu'en arrivant à la Belle changeante qu'il apprend la vérité sur ses actions. La Princesse l'avertit sur les conséquences qui peuvent survenir : celui qui touche la Princesse changeante, se transforme en monstre hideux. Mais quand Ivan la touche, rien ne se passe et la Belle Princesse comprend qu'il est son destin.

Nous dépistons à une analyse complexe que **les contes d'Ocelot ont une tangence directe avec le monde réel, avec l'histoire, le contexte et les problèmes sociaux, politiques et culturels**. Le cinéaste mentionnait dans une interview accordée à la revue virtuelle Openspace.ru que :

> « Mes contes naissent aujourd'hui, effectivement ils sont modernes. Par exemple, le conte d'un monstre qui peut aimer. Il y a assez de gens au monde qui se cachent de la société, en se considérant horribles, mais qui ont besoin de l'amour. Qu'est-ce qui peut être plus contemporain ! Or l'histoire de la princesse : les femmes trahissent et tuent chaque jour pour le pouvoir et l'argent. Et l'histoire de la princesse qui est une victime est aussi actuelle. Même dans ma patrie, la France démocratique, les meurtres irraisonnables des femmes par leurs hommes se passent tous les trois jours. Mais quelle est la statistique en Afrique ? Ils diront qu'elle est une sorcière et la tueront. Librement. Croyez-moi, tous mes contes sont cent pour cent réels. »

Donc, **le monde des contes d'Ocelot n'est pas seulement une terre des rêves et des fantaisies, mais aussi un univers où les problèmes de la réalité peuvent être résolus par communication et tolérance**.

Le dénouement de ses films est toujours surprenant et inattendu. L'action du sujet traditionnel de la lutte entre le bien et le mal se transfère dans l'univers psychologique/éthique. Les situations traditionnelles du conte sont résolues de manière originale, en dépassant les clichés. Les conflits sont dépassés par la communication, et les renversements de situation sont absolument imprévisibles du point de vue de la dramaturgie.

Ocelot accorde une attention particulière aux décors, y compris aux silhouettes, où chaque élément apporte une richesse d'ornements découpés habilement en papier. Les ornements préfigurent la scène de l'action, l'atmosphère, mais aussi la disposition, qui, dans son intégrité, décrit un univers fantastique. Ce conte des franges de papier, même monocolore, mise sur « le coloris du dessin ».

Ocelot est l'un des rares animateurs qui décrivent un espace multiculturel dans ses films, où les éléments appartenant aux diverses cultures des trois continents (Europe, Asie et Afrique) trouvent une place bien établie. Elles sont plutôt **une provocation pour les jeunes spectateurs, qui sont invités à participer à ce jeu filmographique, à entrer dans l'univers mythiques des contes par l'intermédiaire des moyens modernes**.

BDD-A31936 © 2020 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 00:54:06 UTC)

Michel Ocelot édifie un monde artistique à part, où la problématique actuelle vient comme une réflexion d'un univers multiculturel, qu'il valorise très ingénieusement et agilement. Nous pourrions qualifier ses films comme des récits modernes, des interprétations personnelles des contes et des mythes traditionnels, où l'art et la culture des différents espaces et temps jouent un role primordial.

Dans une perspective originale, Michel Ocelot propose une approche pluridisciplinaire et interculturelle à l'aide de laquelle on peut mettre ensemble des œuvres littéraires, picturales et cinématographiques. De cette façon, l'animation contribue à la variabilité des contenus, des méthodologies et à la structuration des connaissances des enfants, ainsi qu'à l'élargissement de l'espace éducatif francophone.

Bibliographie:

DRIMBA, Ovidiu, (1999), *Istoria culturii şi civilizaţiei*, Vol. 2, Editura Saeculum I.O., Editura Vestala, Bucureşti.

HUIZINGA, Johan, (2002), *Homo ludens. Încercare de determinare a elementului ludic al culturii*, Humanitas, Bucureşti.

TIPA, Violeta, (2020), *Magia filmului de animaţie*, Epigraf, Chişinău.

TIPA, Violeta, (2011), *Cultura audiovizuală: provocări şi tendinţe*, Elan Poligraf, Chişinău.

МАЛЮКОВА, Лариса, (2011), "Бумажные игры. Портрет Мишеля Осело", en *Искусство кино*, № 3.

BDD-A31936 © 2020 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 00:54:06 UTC)